Ускорение разработки собственного программного обеспечения для нефтегазовой отрасли

Никита Бурлаков, к.т.н., технический консультант Шлюмберже

Accelerating the development of in-house software for the oil and gas industry

Nikita Burlakov, PhD, consultant, Schlumberger



Содержание

- Ocean SDK комплект разработки для создания собственного ПО на базе Petrel
- Примеры российских разработок (отечественное ПО)
- Примеры зарубежных плагинов
- Архитектура реализации плагина в виде отдельного приложения
- Распространение ПО через Ocean Store



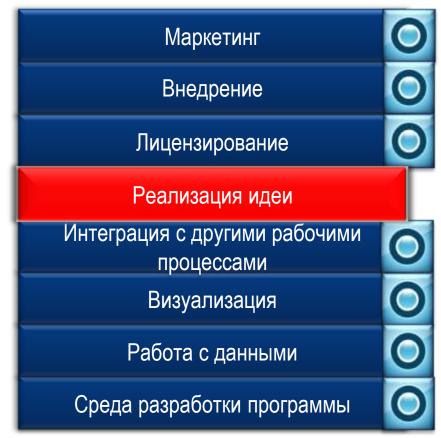
Процесс разработки ПО



Ocean — это среда работки, позволяющая интегрировать созданные вами программы в уже существующие платформы Schlumberger (Petrel, Techlog, Studio, Avocet).







Процесс разработки ПО

- 1. Происхождение ПО считается российским.
- 2. Все права и интеллектуальная собственность принадлежат разработчикам.
- 3. Доступ к огромной аудитории потенциальных пользователей





























Маркетинг	0
Внедрение	0
Лицензирование	0
Реализация идеи	
Интеграция с другими рабочими процессами	0
Визуализация	0
Работа с данными	0
Среда разработки программы	0

Что входит в Ocean SDK?

- Ocean SDK API для создания плагинов*
- Документация Ocean
- Пособие разработчика Ocean
- Примеры готовых плагинов (22 плагина с различными примерами)
- Создание плагинов по шаблону с помощью помощника для Visual Studio
- Автоматическая проверка плагина











Что нужно, чтобы начать писать плагины?

- Лицензия на Ocean (включает полную версию Petrel для разработчиков и Ocean SDK)
- Компьютер, удовлетворяющий минимальным системным требованиям (см. далее)

Навыки:

- Опыт программирования на С# и платформе .NET
- Знания в нефтегазовой области, достаточные для решения задачи
- Знания основных возможностей и интерфейса Petrel





Системные и аппаратные требования

Системные требования:

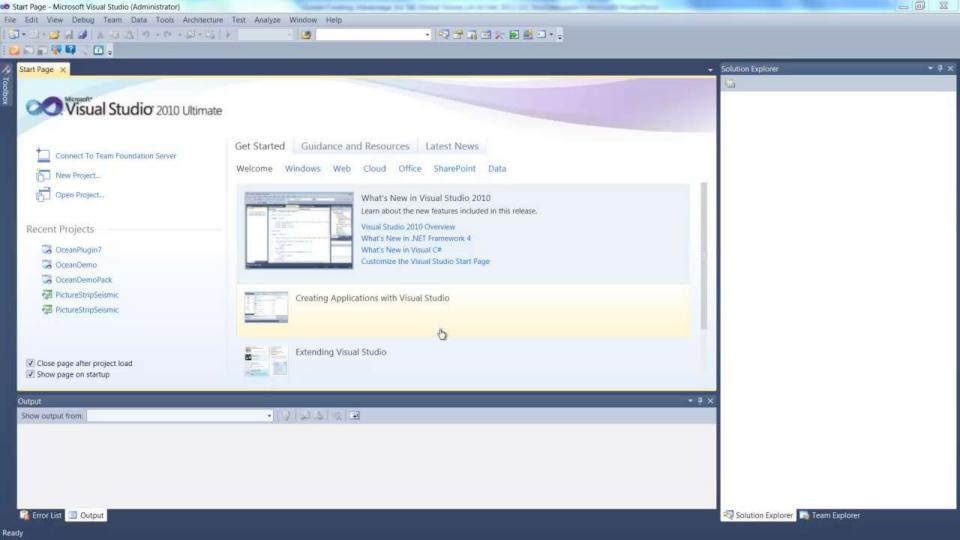
- Petrel + Ocean (32 / 64-bit)
- Windows 7
- Microsoft Visual Studio (Standard / Professional)
 - VS 2012 / 2013 / 2015
 - Microsoft .NET Framework 4.5.2

Минимальные аппаратные требования к Petrel 2016:

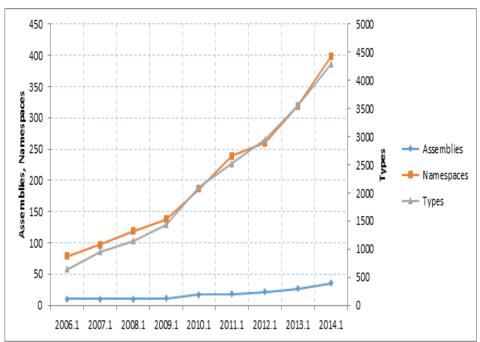
16 Gb RAM, графическая карта NVIDIA Quadro M2000 (4Gb)







Количество библиотек, пространств имен, типов, методов, свойств...



35000 30000 25000 ■ Methods 20000 Properties 15000 ■ Fields Events 10000 5000 2014.1 2006.1

Библиотеки, Пространства имен, Типы

Методы, Свойства, Поля и События



Дополнения к Visual Studio

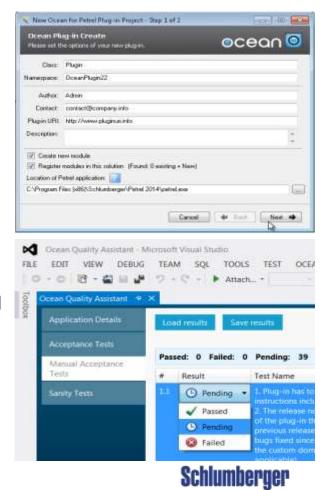
Создание плагинов по шаблону

- Создание элементов интерфейса (меню, кнопки)
- Автоматическая регистрация плагина в Petrel
- Создание пакета установки
- Создание проекта для интеграционных тестов

Автоматическая проверка обязательных требований

- Стабильность и безопасность
- Корректность установки и удаления
- Совместимость плагинов друг с другом







Creating advantage

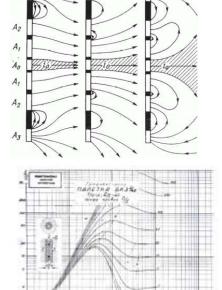
Обработка и интерпретация БКЗ, ВИКИЗ

Workflow / Methods

Модуль обработки и интерпретации российского каротажа

сопротивлений (БК3, ВИКИ3) на базе ПО Techlog.



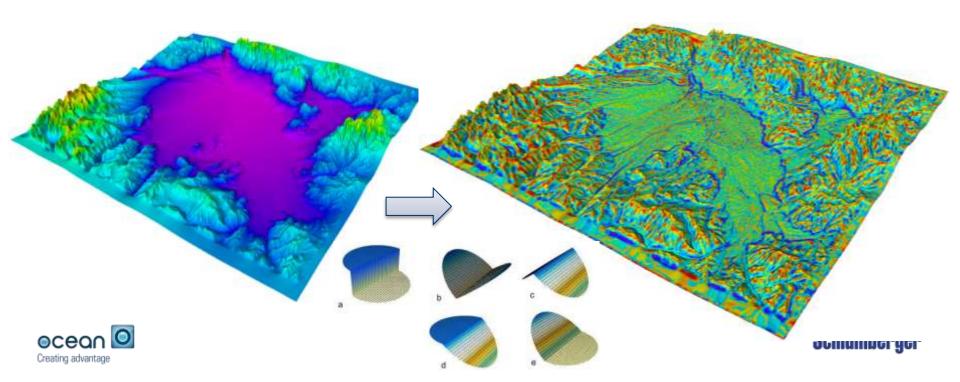






Модуль структурного анализа GeoLib

Модуль структурного анализа и автоматического выделения границ





Программный тренажер «Виртуальное месторождение»

РГУ нефти и газа имени И.М. Губкина

Доступные операции:

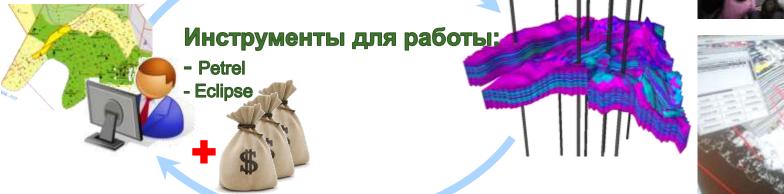
- Бурение скважин
- Получение каротажа
- Проведение 2D/3D сейсморазведки

• Добыча



Эталонная модель месторождения









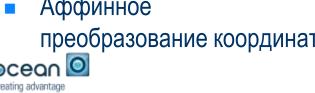
По результатам работы гидродинамического симулятора на эталонной модели пользователь получает приток углеводородов

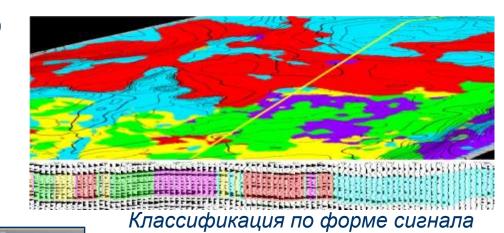
Schlumberger

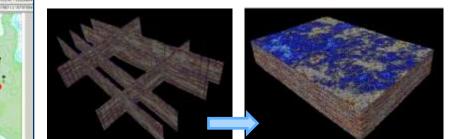
Российские плагины Russian Toolbox и WaveFormClass

Набор из 8 инструментов, созданных по пожеланиям российских пользователей Petrel:

- Форма Т21 для ГК3
- Подгон модели под карту
- Преобразование 2D профилей в 3D куб
- Коррекция инклинометрии скважины с учетом магнитного склонения
- Аффинное преобразование координат



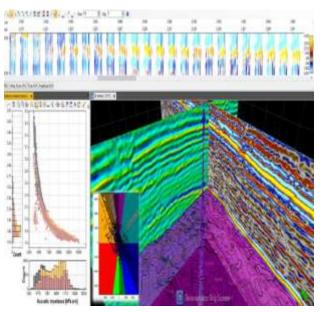


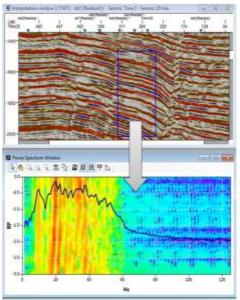




Набор инструментов для расширенной интерпретации

Набор 50+ инструментов для геофизиков и геологов

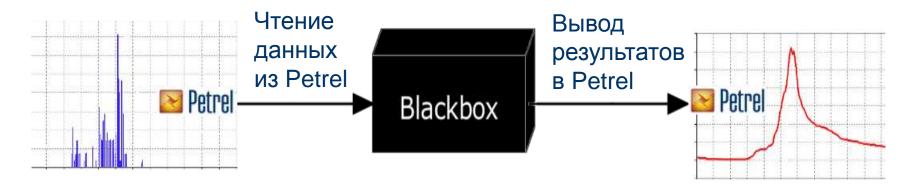




- Количественная интерпретация
- Петроупругое моделирование
- Локальный частотный спектр
- AVO классификация
- Балансировка амплитуд
- Загрузка изображений в виде профилей



Программная архитектура Blackbox

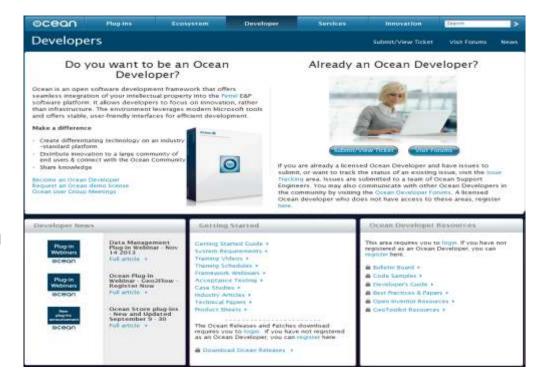


- Архитектура **Blackbox** упрощает процесс одновременной разработки ПО в виде плагина и независимого ПО.
- Система не использует каких-либо алгоритмов Petrel, а использует пакет лишь для извлечения данных и визуализации результатов работы.



Портал Ocean.slb.com

- Поддержка 24/7
- Курсы по Ocean
- Вебинары
- Встречи пользователей
- Пособие разработчика Ocean
- Примеры программ
- Лучшие практики







Ocean Store – Магазин плагинов

www.ocean.slb.com

150+ Плагинов

Проверенные решения

Новые технологии

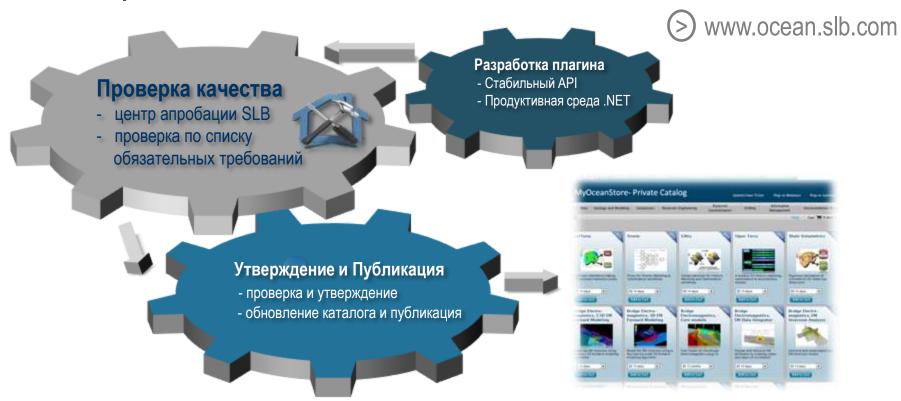
Демо-версии







Готовы разместить плагин на Ocean Store?





Schlumberger

Заключение

- 1. Ocean SDK комплект разработки собственного ПО на базе Petrel
- 2. Происхождение ПО считается российским
- 3. Все права и интеллектуальная собственность принадлежат разработчикам
- 4. Доступ к огромной аудитории потенциальных пользователей





Спасибо за внимание!





www.ocean.slb.com (>)

Schlumberger