

Na programação de sistemas paralelos é importante a obtenção de um *feed-back* visual das atividades desenvolvidas por cada processo ativo no sistema. No entanto, não é admissível que tal *feed-back* deturpe as informações apresentadas por outros processos. A dificuldade no controle da visualização em sistemas paralelos reside no fato de que o dispositivo de saída (normalmente o vídeo) é um recurso único e compartilhado no sistema computacional em uso. E sendo assim, as técnicas para exclusão mútua ao acesso a este dispositivo devem ser utilizadas para contornar o problema. O fato é que a utilização de tais técnicas torna-se muito complexa e passível de erros à medida que o número de processos cresce. É desejado então, uma técnica que simplifique o controle e permita ao processo trabalhar virtualmente sozinho com o dispositivo de saída. O método escolhida para implantar este controle, está no uso de Janelas Sobrepostas. Cada processo está associado a um mundo (uma janela), onde pode apresentar sem nenhuma interferência as informações relacionadas com suas atividades. Cada mundo é inacessível para outros processos a não ser ao seu processo dono. As janelas por sua vez são apresentadas de forma sobreposta no dispositivo de saída, porém esta apresentação não está a cargo de nenhum processo da aplicação, e estes nem são notificados de sua execução. A utilização de uma linguagem modular (Modula2) agregada a uma biblioteca de classes (Gruppooteca) e uma metodologia de programação (Baseada em Objetos) permite que a ferramenta seja facilmente portada para novos dispositivos gráficos.