PA160

Distribuované aplikace – zák

(Programování distribuovaný

Materiál dle http://www.cee.hw.ac.uk/courses/5nm1/

RPC

- RPC – Remote Procedure Call
  - Tváří se jako „obyčejná“ procedura
  - Tělo je vykonáno v jiném procesu (na jiném stroji]
- Důvody zavedení
  - Vyšší úroveň abstrakce než sokety
  - Nezávislé na architektuře či operačním systému
  - Předávání jednoduchých i složitých datových typů
- Vyžaduje podporu (jmenné služby, bezpečnost, .

RPC Standardy

- Tři základní
  - ONC (Open Network Computing)
  - DCE (Distributed Computing Environment)
  - Microsoftí COM/DCOM „standard“

RPC Standardy – popis

- ONC (definováno v RFC 1831)
  - vyvinuto SUNem
  - nejrozšířenější, dostupné prakticky na všech operačních
- DCE (`http://www.opengroup.org/dce/`)
  - Rovněž široce dostupné
  - Zahrnuje komplexní služby
  - Postupně rozšířeno o objektový přístup
- COM (`http://www.microsoft.com/com/`
  - Proprietární
  - V současné době rozšíření DCE, původně componentn počítač)

ONC RPC

- RPC jedinečně definován:
  - *Číslem programu*: skupina procedur
  - *Číslem verze*: verze
  - *Číslem procedury*: jedinečný identifikátor konkrétní proc
  - Uživatel může přiřazovat čísla programů v rozsahu `0x20000000--0x3FFFFFFF` (20 milionů čísel)

ONC – části

- Clientská část (příklad)
  - `clnt_create()`: de facto napojení na skupinu procedur
  - `clnt_call()`: zavolání konkrétní procedury
  - `clnt_destroy()`: odpojení se
- Serverová část (příklad)
  - `svc_register()`: registruj skupinu u `portmapperu`
  - `svc_getargs()`: převezmi argumenty (XDR zakódované
  - `svc_sendreply()`: zašli výsledek volání (XDR)
  - `svc_unregister()`: zruš registraci

Portmapper

- Zprostředkuje přístup ke službám
  - Naslouchá na portu 111
  - Udržuje mapu programů a odpovídajících čísel portů
  - Použití
    - 1. Server se zaregistruje na portmapperu
    - 2. Client získá aktuální číslo portu konkrétní služby o
      (dotaz na portu 111)
    - 3. Client se spojí se serverem

ONC API – tvorba klienta

```
CLIENT *
clnt_create(host, prog, vers, prot)
     char *host;      -- hostname
     u_long prog;     -- program number
     u_ong vers;      -- version number
     char *prot;      -- protocol (udp, tcp, unix)
```

- Vrací *handle* na skupinu procedur

ONC API – registrace serv

```
extern bool_t
svc_register(xprt, prog, vers, dispatch, protocol)
     SVCXPRT *xprt;
     u_long prog;
     u_long vers;
     void (*dispatch)();
     u_long protocol; //tcp or udp, zero means do not register
```

- Registruje *program* a jeho *verzi*
- Vrací `true` při úspěchu

ONC API – volání klienta

```
enum clnt_stat
CLNT_CALL(rh, proc, xargs, argsp, xres, resp, timeout)
     CLIENT *rh;  -- handle from clnt_create
     u_long proc; -- registered procedure
     xdrproc_t xargs; -- XDR to encode input
     caddr_t argsp;   -- address of input agr
     xdrproc_t xres;  -- XDR to decode output
     caddr_t resp;    -- address of result buffer
     struct timeval timeout; -- timeout
```

XDR

- Problém s odlišnou architekturou komunikujících
  - Pořadí bytů, typy čísel, řetězce, enumerované typy
- XDR: eXchange Data Representation funkce
  - Kódují a dekódují data
  - Konkrétní implementace je závislá na architektuře
  - Zajišťují strojovou nezávislost při výměně dat

Vestavěné XDR konverzní fu

Používány v `clnt_call()`
Jednoduché funkce (příklady)

`xdr_int()` `xdr_char()` `xdr_u_short` `xdr_bool()`
`xdr_long()` `xdr_u_int()` `xdr_wrapstring()`
`xdr_short()` `xdr_enum()` `xdr_void()`

K dispozici jsou i agregační funkce (příklady)

`xdr_array()` `xdr_string()` `xdr_union()`
`xdr_vector()` `xdr_opaque()`

Rovněž je možno definovat uživatelské funkce umo
manipulovat s nepředdefinovanými typy

Generování kódu pro použití

- Nevýhody nativního RPC
  - Složité API, těžko laditelné
  - Použití XDR složité

  Většinou se používá stále stejným způsobem
- Řešení: použití generátoru kódu (`rpcgen`). Generuje:
  - Hlavičkový soubor
  - Potřebné XDR funkce
  - *stubs* na straně klienta i serveru
- `rpcgen` pro C/C++, `jrpcgen` pro Javu

Chování RPC

- Neúspěchy
  - Nelze nalézt server
  - Ztracený požadavek
  - Ztracený výsledek
  - Zhroucení serveru (po přijetí požadavku)
  - Zhroucení klienta

Ztracený požadavek

- Používání timeoutů
- Používání retransmise
  - at least once: alespoň jednou
  - at most once: nejvýše jednou
  - exactly once: právě jednou
  - no guarantees: bez záruky o počtu retransmisí

Ztracená odpověď

- Rozlišení typu požadavků
  - Idempotentní: je možno zopakovat (bez vedlejších efekt
    - Ztráta řešena prostou retransmisí
  - Neidempotentní: má vedlejší efekty
    - Retransmise musí být zpracována serverem
      - Rozezná retransmisi
      - Neopakuje tělo
      - Vydá výsledek, pouze pokud jej má v cache

Zhroucení serveru

- Pořadí požadavek versus výpadek
- Výpadek před zpracováním požadavku
  - Retransmise
- Výpadek před odesláním odpovědi
  - Vrátí chybu
- Client není schopen zjistit příčinu

Zhroucení klienta

- Procedura zůstává na serveru
  - zmařený výkon CPU
  - drží zdroje (např. zamčené soubory)
  - může odpovídat „podruhé“ po rebootu klienta
- Možné řešení: *soft služby* (nikoliv součást RPC)

RPC – literatura

- Douglas E. Comer: Computer Networks and Inte
  Hall, 2001 (3. vydání); kapitola 33
- SUN developers guide: `http://docs.sun.com/?`
- Přednášky:
  `http://www.cee.hw.ac.uk/courses/5nm1/index`

Distribuované objekty

- DO – distribuce enkapsulovaných dat na počítač
  - Pouze data (funkce nejsou přenositelné) – distribuovana data
  - Skutečně přenositelné funkce (Java)
- Složené dokumenty
  - Data plus prohlížeč či editor
  - Původně pouze pro výměnu dat mezi jednotlivými aplika
  - Později přidána „distribuce“
- *Distribuované objekty* nebo *distribuované kompo* plus funkce)

Distribuované objekty II

- Objekt
  - Enkapsulace dat: **stav**
  - Operace nad daty: **metody**
  - Zpřístupnění metod: **rozhraní**
- Distribuce
  - Jednoduchá
    - Server: Data a metody
    - Klient: Rozhraní

    Vzdálené objekty
  - Plně distribuované
    - Data a metody distribuovány přes několik serverů
    - Klient: Rozhraní

Vazba klienta

- Proxy
  - Implementace rozhraní objektu
- Implicitní vazba
  - Přímé volání vzdálené metody
  - Klient nerozezná lokální a vzdálený objekt
- Explicitní vazba
  - Speciální funkce pro navázání objektu
  - Teprve pak jsou zpřístupněny jeho metody

Odkazy na objekty

- Charakter globálního ukazatele
- Základní informace
  - Adresa stroje s objektem
  - Identifikace objektu
- Location server
  - Nalezení objektu
  - Registrace na globální server
    - Potenciální úzké místo
- Nezávislost přenosových protokolů
  - Výběr vhodné proxy

Plná abstrakce

- Skrytí všech závislostí
- Odkaz je tvořen *implementační „ručkou“* (Implem
  handle)
  - Kompletní implementace proxy
  - Skrývá veškeré detaily (místo, protokol, . . .)
- Bezpečnostní implikace

Statické a dynamické volá

- Statické volání (invocation)
  - Predefinované definice rozhraní
  - Analogie RPC
  - Buď IDL nebo interní (Java)
- Dynamické volání (invocation)
  - Výběr metody proveden až během výpočtu

    invoke(object, method, input_param, output_param)
  - Příklad:

    string.append(data)

    invoke(string, id(append), data)

    id(append) je funkce vracející identifikátor metody

Implementace rozhraní

- Aplikace má klientskou a serverovou část
- Klient komunikuje prostřednictvím *stubs*
- Server komunikuje prostřednictvím *skeletonů*

Stubs

- Lokální reprezentace vzdáleného objektu
  - Proxy
- Zajišťují
  - Inicializaci a volání vzdáleného objektu (analogie `clnt_c`
  - Zpracování argumentů (XDR)
  - Informace o začátku volání (`clnt_call`)
  - Převzetí výsledků, případně výjimek
  - Ukončení volání (`clnt_destroy`)

Skeleton

- Zanoření metody v serveru
- Výběr konkrétní implementace metody
- Zajišťují
  - Převzetí argumentů
  - Vlastní provedení/volání metody
  - Předání argumentů

Registry

- Adresář
- Server registruje metodu
  - Asociuje jméno se vzdáleným objektem
- Klient hledá vzdálenou metodu jménem
  - Metoda je volána poté, co je její záznam nalezen v Reg

Objektově orientované přís

- Příklady realizace
  - JAVA RMI
  - CORBA
  - DCOM

Java RMI

- Java Remote Method Invocation
  - Plnohodnotný objektový přístup
- Pouze vzdálené objekty
- Malé rozdíly mezi lokálními a vzdálenými objekty
  - Klonování
    - Pouze na serveru
    - Explicitní (nová) vazba
  - Synchronizace
    - Nad vzdálenými objekty není úplná (pouze na proxy)

Vyvolání objektu

- Opět pouze malé rozdíly mezi lokálním a vzdále
- Serializace parametrů
  - Vlastnost, umožňující enkapsulaci a předání objektu (pa
    - Platformově závislé objekty (např. deskriptor souboru
      serializovatelné
- Lokální objekty předávány hodnotou
- Vzdálené objekty předávány referencí

Odkazy

- Vzdálený objekt je definován dvěma třídami
  - Server class: implementace kódu na straně serveru
  - Client class: implementace proxy
- Proxy je serializovatelná
  - Je možné předávat odkaz na vzdálený objekt
  - Teoreticky celý byte kód proxy

Java RMI

- Shrnutí vlastností
  - Neomezené vyvolání objektů na vzdálených strojích
  - Plná integrace distribuovaných objektů
  - Podpora zpětných volání (callback) ze serveru
  - Bezpečnost a spolehlivost
- Pokročilé možnosti
  - Možnost aktivace persistentních objektů
  - Garbage collection i na distribuovaných (vzdálených) ob
  - Replikace serverů

DCOM

- Distributed Components Object Model firmy Micr
  - Postaven na COM
    - Compound documents
    - OLE (Object Linking and Emebdding)
    - Definován ve 300 stránkové specifikaci (1995)
  - DCOM nabizí komponenty na vzdálených strojích
    - Maximalizace transparentního přístupu (access trans

DCOM

- Základní komponenty architektury
  - Microsoft IDL (MIDL)
  - Inteface Identifier (IID), 128 bitů
  - Objekty typu třída (a CreateInstance)

CORBA

- Common Object Request Broker
- Standard, definovaný OMG (Object Managemen

  `http://www.omg.org`
- Typický reprezentant modelu klient-server
- Základní cíl:
  - Zajistit, aby objekty distribuované v síti dokázaly spolup
- Základní funkce
  - Nalezení objektu
  - Směrování požadavku
  - Vyvolání metody
  - Navrácení výsledku

Object Management Architec

- Systémové komponenty
  - Object Request Brokers (ORBs)
  - Object Services
- Aplikační komponenty
  - Společné služby
  - Aplikační objekty

Object Request Brokers

- Propojují jednotlivé komponenty (objekty)
- Zajišťují vyhledávání
- Zprostředkovávají posílání zpráv

Objektové služby

- Vytváření a odstranění objektů
- Relokace a replikace objektů
- Hlídání přístupu k objektům

Interface Description Langu

- V podstatě zajišťuje přemostění mezi implementa
- Definuje rozhraní client/server

Úložiště

- Interface Repository
  - Uchovává rozhraní k objektům (alternativa k IDL)
- Implementation Repository
  - Informace o umístění objektu a prostředí (OS, . . .)
  - Informace o implementaci (verze, . . .) – vhodné pro lad
  - Použita při aktivaci objektu
  - Implementace se musí registrovat

Služby

- Základní služby v CORBA 3.0 (první část)

Added Structuring Mechanisms for OTS	základní architektura pro workflow systér
Collection	vytváření a manipulace se skupinami obj
Concurrency	podpora souběžných procesů, pou transakční služby a zamykání
Enhanced View of Time	reprezentace hodin (časovačů)
Events	práce s událostmi (registrace, publik a přijímaní událostí)
Externalisation	export/import objektů

Služby – pokračování

- Základní služby v CORBA 3.0 (druhá část)

Licensing	licence, licenční politiky
Life Cycle	vytváření, kopírování, přesun a destruk jektů
Management of Event Domains	práce s obory událostí
Naming	jmenná služba (pro objekty)
Notification	rozšíření základní práce s událostmi
Persistent State	persistentní objekty a manipulace s nimi
Query	databázové dotazy

Služby – pokračování

- Základní služby v CORBA 3.0 (třetí část)

Relationship	explicitní práce se vztahy mezi objekty a nostmi
Security	bezpečnost, autentizace, autorizace, šifr
Telecoms Log	logování událostí
Time	podpora operací s časem a časovými zná
Trading Object	v podstatě vyhledávací služba (pro službu
Transaction	transakce (včetně dvoufázového commitu