

Politechnika Warszawska

W Y D Z I A Ł E L E K T R O N I K I
I T E C H N I K I N F O R M A C Y J N Y C H



Instytut Telekomunikacji

Praca dyplomowa magisterska

na kierunku Telekomunikacja
w specjalności Teleinformatyka i Zarządzanie w Telekomunikacji

Propozycja architektury platformy do modelowania i uruchamiania
zamkniętych pętli sterowania w Kubernetes

Andrzej Gawor

Numer albumu 300528

promotor
dr inż. Dariusz Bursztynowski

WARSZAWA 2025

Propozycja architektury platformy do modelowania i uruchamiania zamkniętych pętli sterowania w Kubernetes

Streszczenie. Projekt opisany w niniejszej pracy skupia się na zaproponowaniu oraz przedstawieniu implementacji architektury platformy, która pozwala na modelowanie oraz uruchamianie zamkniętych pętli sterowania w Kubernetes. Genezą projektu jest praca jednego z komitetów ETSI o nazwie "ENI - Experiential Networked Intelligence", która skupia się na ułatwieniu pracy operatora sieci telekomunikacyjnych wykorzystując mechanizmy sztucznej inteligencji w zamkniętych pętlach sterowania. ENI w jednym ze swoich dokumentów dokonuje przeglądu zamkniętych pętli sterowania znanych ludzkości z innych dziedzin.

Naturalnym kolejnym krokiem jest zapropowadzenie platformy, na której operator mógłby takie pętle projektować oraz uruchamiać. W tym celu zdefiniowanie zestaw wymagań oraz założeń dla takiego systemu. Jako środowisko uruchomieniowe wybrano Kubernetes z racji, że jest to system dobrze znany w społeczności oraz sam natywnie używa zamkniętych pętli sterowania. Następnie przeprowadzono obszerną analizę jak za pomocą mechanizmów rozszerzania Kubernetes takich jak "Custom Resources" oraz "Operator" pattern można stworzyć framework umożliwiający modelowanie zamkniętych pętli sterowania. Praca opisuje powstałą platformę, jej architekturę, semantykę składni w definiowanych obiektach, zasady działania, integracje z zewnętrznymi systemami oraz instrukcję jej użytkowania. Omówiona została również implementacja platformy, technologie za nią stojące oraz decyzje podjęte podczas jej powstawania. Finalnie przedstawiono również test działania platformy w praktyce wykorzystując do tego emulator systemu 5G jakim jest Open5GS w połączeniu z UERANSIM. Pracę podsumuję lista wniosków oraz potencjalnych dróg rozwoju platformy.

Słowa kluczowe: Zamknięte pętle sterowania, Kubernetes, Zarządzanie sieciami telekomunikacyjnymi, Automatyzacja, Go, Open5GS, Mikroserwisy

Creation of a platform for designing and running closed control loops in Kubernetes

Abstract. The project described in this thesis focuses on proposing and implementing a reusable architecture (hereafter referred to as "the Platform") that enables the modeling and execution of closed control loops in Kubernetes. The genesis of the project lies in the work of one of the ETSI committees called "ENI - Experiential Networked Intelligence," which aims to simplify the work of telecommunications network operators by leveraging artificial intelligence mechanisms in closed control loops based on metadata-driven and context-aware policies. In one of its documents, ENI reviews closed control loops known to humanity from other fields. A natural next step is to propose a platform on which operators could design and execute such loops.

To achieve this, a set of requirements and assumptions for such a system was defined. Kubernetes was chosen as the runtime environment due to its widespread adoption in the community and its inherent use of closed control loops. An extensive analysis was conducted on how Kubernetes extension mechanisms, such as "Custom Resources" and the "Operator" pattern, could be used to create a framework enabling the modeling of closed control loops.

This thesis describes the developed platform, its architecture, the semantics of syntax in the defined objects, operational principles, integrations with external systems, and a user guide. It also discusses the platform's implementation, the technologies behind it, and the decisions made during its development. Finally, the thesis presents a practical test of the platform's functionality using the Open5GS 5G system emulator in combination with UERANSIM. The work concludes with a list of findings and potential extensions or improvements to the platform.

Keywords: Closed Control Loops, Kubernetes, Managing Telco-Networks, Automation, Go, Open5GS, Microservices

Spis treści

1. Wstęp	9
1.1. Przedmowa	9
1.2. Cel i zakres pracy	9
1.3. Struktura dokumentu	10
2. Stan wiedzy	10
2.1. Wstęp	10
2.2. Historia	10
2.3. Przegląd literatury	12
2.3.1. Wstęp	12
2.3.2. ONAP/CLAMP	16
2.3.3. Architektura referencyjna ETSI ZSM	16
2.3.4. Architektura referencyjna CLADRA (TM Forum)	19
2.3.5. Architektura referencyjna ETSI ENI	21
2.3.6. Podsumowanie	22
2.4. Przegląd architektur zamkniętych pętli sterowania ENI	22
2.4.1. Wstęp	22
2.4.2. Typy pętli sterowania	24
2.4.3. OODA	25
2.4.4. MAPE-K	25
2.4.5. Focale	26
2.4.6. GANA	26
2.4.7. COMPA	28
2.4.8. Focale v3	28
3. Architektura	29
3.1. Wstęp	29
3.2. Wymagania i założenia	29
3.2.1. Wstęp	29
3.2.2. Wymagania ogólne	29
3.2.3. Wymagania na środowisko wykonawcze	30
3.2.4. Wymagania na modelowanie pętli	30
3.2.5. Wymagania na zarządzanie pętlami	32
3.2.6. Dyskusja	32
3.3. Pojęcia i zasady	33
3.3.1. Wstęp	33
3.3.2. Problem zarządzania	33
3.3.3. System Sterowania	34
3.3.4. Pętla Sterowania	34
3.3.5. Zamknięta Pętla Sterowania	35
3.3.6. Agenci Translacyjni	35
3.3.7. Workflow pętli	36

3.3.8. Dane i Akcje	37
3.3.9. Open Policy Agent	38
3.4. Instrukcja Użycia	38
3.4.1. Instalacja Lupus	39
3.4.2. Implementacja Agentów Translacji	39
3.4.3. Planowanie Logiki Pętli	39
3.4.4. Przygotowanie Elementów Zewnętrznych	39
3.4.5. Wyrażenie workflow pętli	39
3.4.6. Aplikacja plików manifestacyjnych	40
4. Implementacja	40
4.1. Wstęp	40
4.2. Mechanizmy Kubernetes stojące za Lupus	40
4.2.1. Kontroler	40
4.2.2. Zasoby własne	41
4.2.3. Operatory	42
4.2.4. Kubebuilder	42
4.3. Decyzje podjęte podczas developmentu	42
4.3.1. Wstęp	42
4.3.2. Komunikacja pomiędzy Elementami Lupus	43
4.3.3. Dane	43
4.3.4. Polimorfizm w Go	45
4.3.5. Dwa rodzaje workflow	48
4.3.6. Funkcje użytkownika	49
5. Test platformy na emulatorze sieci 5G	51
5.1. Wstęp	51
5.2. Emulator sieci 5G	51
5.2.1. Open5GS	51
5.2.2. UERANSIM	52
5.2.3. Wdrożenie na Kubernetes	52
5.3. Wdrożenie Lupus	53
5.3.1. Problem Zarządzania	53
5.3.2. Implementacja Agentów Translacji	55
5.3.3. Planowanie Logiki Pętli	57
5.3.4. Przygotowanie Elementów Zewnętrznych	58
5.3.5. Wyrażenie workflow pętli w notacji LupN	58
5.3.6. Prezentacja działania jednej iteracji pętli	59
6. Podsumowanie	61
6.1. Wstęp	61
Bibliografia	63
Wykaz symboli i skrótów	65
Spis rysunków	67

Spis tabel	67
Spis załączników	67

1. Wstęp

1.1. Przedmowa

Wraz z rozwojem telekomunikacji stopień jej skomplikowania jak i mnogość podłączonych urządzeń stale rośnie. Sieci 5G zwiastują obsługę miliardów urządzeń, co sprawia, że tradycjne podejście do zarządzania sieciami staje się niewystarczające. W pewnym momencie manualne operowanie sieciami (ang. *human-driven networks*) stanie się wręcz niemożliwe. Dlatego obserwujemy obecnie zwrot w stronę wirtualizacji oraz automatyzacji sieci. Jednocześnie dynamiczny rozwój sztucznej inteligencji otwiera nowe możliwości. Te dwa czynniki stanowią wspólnie świetny fundament do tego, aby branża sieci telekomunikacyjnych postawiła sobie za cel budowę "inteligentnych" sieci - takich, które są w pełni autonomiczne, samowystarczalne oraz niewymagają nadzoru ludzkiego.

W tym celu ETSI (European Telecommunications Standards Institute) powołało komitet o nazwie ENI - Experiential Networked Intelligence, który ma na celu wypracowanie specyfikacji dla Kognitywnych Systemów Zarządzania Siecią (Cognitive Network Management system). Kognitywny system oznacza taki, który jest w stanie uczyć się i podejmować decyzje bazujące na zebranej wiedzy w sposób przypominający ludzki umysł. ENI opiera swoją architekturę na zamkniętych pętlach sterowania.

Pętlą sterowania, ENI nazywa mechanizm, który monitoruje wydajność systemu lub procesu poddawanego kontroli w celu osiągnięcia pożdanego zachowania. Innymi słowy, pętla sterowania reguluje działanie zarządzanego obiektu. Pętle sterowania można podzielić na zamknięte lub otwarte w zależności od tego czy działanie sterujące zależy od sprzężenia zwrotnego z kontrolowanego obiektu. Jeśli tak, pętle nazywamy zamkniętą, jeśli nie - otwartą.

W przypadku architektury ENI, zamknięta pętla sterowania służy jako model organizacji pracy (ang. *workflow*) elementów odpowiedzialnych za sztuczną inteligencję. W dokumencie [1], ENI dokonało przeglądu obiecujących architektur zamkniętych pętli sterowania znanych ludzkości. Naturalnym kolejnym krokiem jest zaproponowanie platformy, na której można takowe pętle zamodelować oraz uruchomić.

1.2. Cel i zakres pracy

Celem pracy jest kontynuacja badań ENI, polegająca na zaproponowaniu *architektury* platformy, na której możliwe będzie modelowanie oraz uruchamianie zamkniętych pętli sterowania. Niniejsza praca nie skupia się na aspektach związanych ze sztuczną inteligencją. Platforma ma jedynie służyć do zamodelowania oraz uruchomienia *workflow* pętli, ale sama nie stanowi środowiska wykonawczego dla jej komponentów.

W zakres pracy wchodzi: sformułowanie wymagań na platformę, opracowanie proponowanej architektury wsparte licznymi badaniami podczas jej powstawania, implementacja PoC (ang. *Proof of Concept*) według proponowanej architektury, przeprowadzenie testów platformy oraz analiza jej potencjału w kontekście dalszego rozwoju. Po publikacji praca

może stanowić podstawy do konkretnych implementacji Kognitywnych Systemów Zarządzania Siecią, specyfikowanych przez ENI.

1.3. Struktura dokumentu

Dokument został podzielony na 6 sekcji. Druga sekcja przedstawia bardziej szczegółowo niż we wstępie badania podjęte przez ENI. Stanowi ona nieco wprowadzenie teoretyczne oraz pojęciowe, aby ułatwić przekaz w dalszej części pracy. Sekcja trzecia zawiera opis proponowanej architektury. Sekcja czwarta opisuje implementację PoC platformy oraz napotkane wyzwania podczas formułowania architektury, które celowo zostały zebrane w jedno miejsce i umieszczone oddziennie w celu łatwiejszej lektury. Sekcja numer pięć przedstawia użycie platformy w praktyce przy okazji stanowiąc jej test. Na koniec, w sekcji szóstej przeprowadzono analizę zaproponowanej architektury, jej możliwości oraz ograniczenia oraz wskazano kierunki potencjalnego rozwoju.

2. Stan wiedzy

2.1. Wstęp

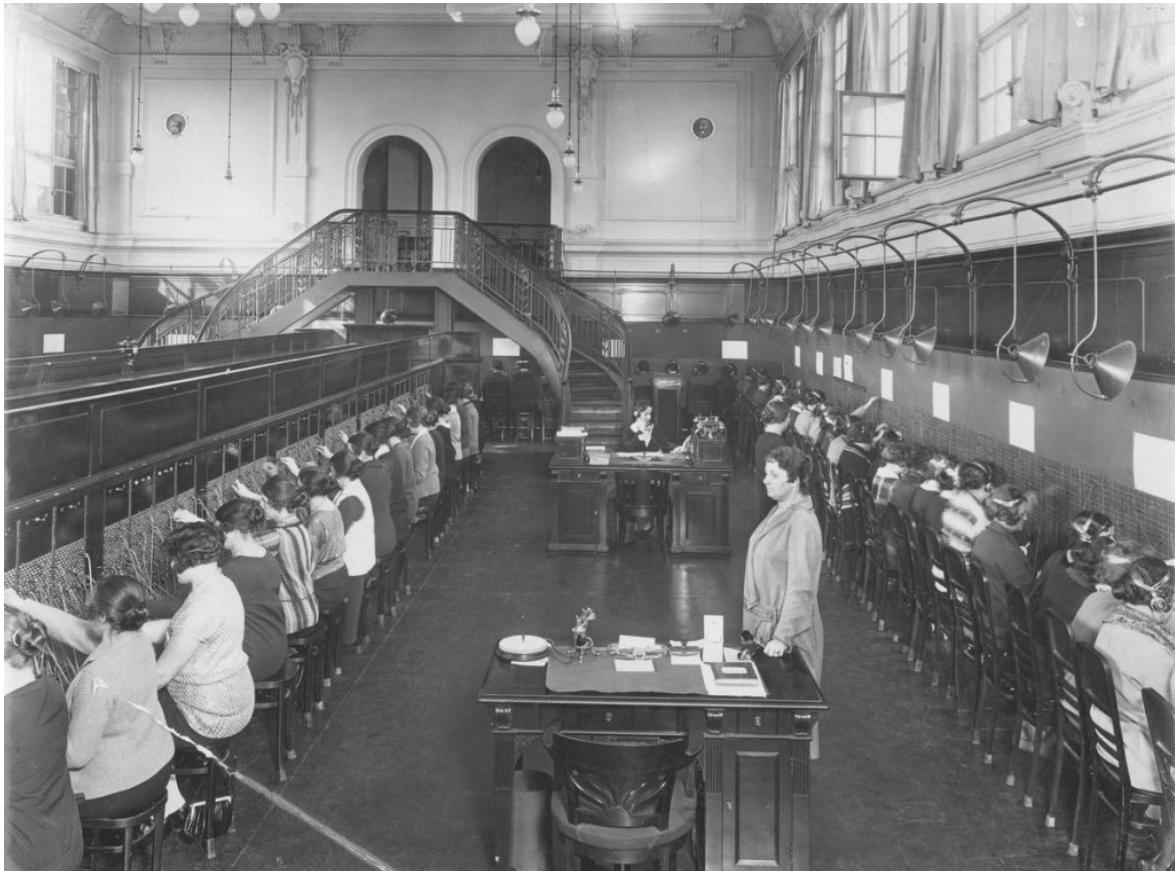
Sekcja ta stanowi krótki wstęp historyczny problemu jakiego podejmuje się praca oraz przytacza kluczowe znaleziska z powiązanej literatury w celu identyfikacji luk badawczej.

2.2. Historia

Na początku XX wieku, gdy sieci telekomunikacyjne dopiero się rozwijały, wszystkie połączenia zestawiane były ręcznie. W momencie, gdy abonent podniósł słuchawkę telefonu, jego aparat wysyłał sygnał do lokalnej centrali telefonicznej. Na tablicy świetlnej zapalała się lampka informująca telefonistkę o próbie połączenia. Telefonistka odbierała, pytając, z kim abonent chce się połączyć. Następnie wprowadzała odpowiednią wtyczkę do odpowiedniego gniazda na tablicy rozdzielczej, zestawiając fizyczne połączenie między dwoma liniami. Jeśli rozmowa miała się odbyć na większą odległość (np. między miastami) połączenie przekazywane było przez kolejne centrale. Każda centrala po drodze wymagała ręcznej obsługi przez pracujące w nich telefonistki.

Dziś taki scenariusz wydaje się wręcz absurdalny, a oferty pracy dla telefonistek dawno już zniknęły z tablic ogłoszeń. Praca wykonywana przez telefonistki (czyli komutacja łączy) nadal jest potrzebna do prawidłowego funkcjonowania sieci telekomunikacyjnych, lecz wykonywana jest przez programy komputerowe w sposób w pełni zautomatyzowany. Ręczna komutacja była pierwszym krokiem w kierunku rozwoju globalnych sieci telekomunikacyjnych i choć z dzisiejszej perspektywy wydaje się być bardzo pracochłonna i ograniczająca, bez niej nie powstałyby fundamenty, na których oparto późniejsze systemy automatyczne. Jest to przykład tego, jak technologia stopniowo uwalniała człowieka od bezpośredniej obsługi różnych systemów dając mu przestrzeń na rozwój w innych obszarach.

Na zasadzie indukcji możemy przyjąć, iż dziś znajdujemy się w podobnym położeniu - sieci telekomunikacyjne wciąż wymagają bezpośredniego zarządzania przez człowieka.



Rysunek 2.1. Pracowniczki warszawskiej centrali telefonicznej z końca lat 20. XX wieku

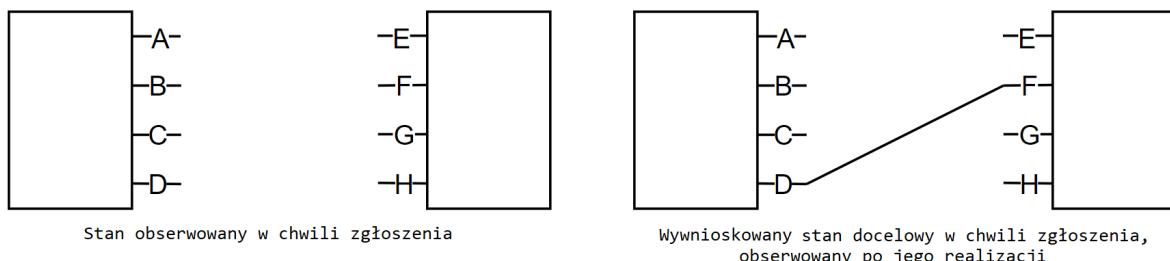
Współcześnie granica styku - system-człowiek - jest mocno przesunięta, a interakcja zachodzi na dużo wyższym poziomie abstrakcji – zamiast fizycznie łączyć linie, operatorzy zarządzają skomplikowanymi systemami sterowania ruchem telekomunikacyjnym.. Możliwe, że nie istnieje ostateczny punkt styku i systemy telekomunikacyjne zawsze będą wymagały nadzoru ludzkiego. Niezależnie od tej kwestii przesunięcie wspomnianej granicy w czasach telefonistek, a dziś wymaga automatyzacji innego rodzaju.

O telefonistkach możemy powiedzieć, że zarządzają one pracą systemu telekomunikacyjnego¹ regulując jego działanie. W momencie zgłoszenia zastawały system w pewnym stanie i w ramach realizacji zgłoszenia musiały doprowadzić system do nowego (docelowego) stanu. Cała ich praca tak naprawdę polegała na "wnioskowaniu"(ang. *reason*) jak ma wyglądać stan docelowy, a następnie na wykonaniu akcji sterującej, która doprowadzała system do tego stanu.

Pomówmy trochę o *wnioskowaniu*. Jak ono przebiega? Po pierwsze, telefonistka otrzymuje **dane**. **Dane** to fakty lub statystyki zebrane w celu analizy. Telefonistka gromadzi dane w formie faktów dotyczących zaistniałych zdarzeń. Na przykład: dzwoni aparat telefoniczny, telefonistka podnosi słuchawkę i słyszy, że abonent chce połączyć się z abonentem mieszkającym w kamienicy pod numerem 35 na ulicy Polnej. Następnie dostępne dane zostają przekształcone w *informację*. **Informacja** to dane pozbawione formy przekazu. Równie

¹ t.j. siecią PSTN

2. Stan wiedzy



Rysunek 2.2. Dwa stany systemu: przed, oraz po realizacji zgłoszenia o treści: "D"chce zadzwonić do "F"

dobra rozmowa z abonentem mogłyby przebiec zupełnie inaczej, a telefonistka mogłybytrzymać listowną prośbę o realizację połączenia. Różne dane mogą dostarczyć tą samą informację, czyli że abonent z określonego łączka chce zadzwonić się do abonenta z innego, konkretnego łączka. Gdy telefonistka uzyska informację o zgłoszeniu, łączy ją z posiadanymi już informacjami, np. dotyczącymi rozmieszczenia łączek na tablicy komutacyjnej. Następnie wykorzystuje swoją *wiedzę*, czyli zestaw wzorców umożliwiających interpretację oraz przewidywanie tego, co się wydarzyło, co dzieje się obecnie i co może się wydarzyć w przyszłości. **Wiedza** opiera się na informacji oraz umiejętnościach zdobytych dzięki *doświadczeniu* lub *edukacji*. Telefonistka obserwuje aktualny stan systemu i *wnioskując*, na podstawie wiedzy, wyobraża sobie stan docelowy (pożądany), a następnie definiuje akcje sterujące, które należy przeprowadzić na systemie, aby osiągnął on ten stan.

W przypadku komutacji proces wnioskowania jest stosunkowo prosty i możliwy do zapisania w języku programowania. Dlatego wraz z rozwojem technologicznym dokonano przejścia na automatyczne centrale telefoniczne. Jednak opisany powyżej schemat pozostaje aktualny. Do centrali trafiają dane w postaci sygnału na jednym z łączek. Sygnał zawiera numer MSISDN abonenta końcowego. Centrala przekształca te dane w informację, a następnie program w jej pamięci dokonuje wnioskowania. Wiedza potrzebna do wnioskowania zakodowana jest w programie. Dzięki programowalnym przełącznicom komutacyjnym również wykonanie akcji sterującej (czyli połączenie dwóch łączek) jest możliwe bez udziału człowieka.

W dzisiejszych czasach proces wnioskowania wykonywany przez ludzi nadzorujących systemy telekomunikacyjne nie jest już tak prosty. Dzięki wirtualizacji i programowalności funkcji sieciowych każdy rodzaj *wnioskowania*, który można sprowadzić do programu komputerowego, został już zautomatyzowany. Obecnie akcje wykonywane przez człowieka rzeczywiście wymagają jego inteligencji². Dlatego kolejnym etapem rozwoju telekomunikacji jest stworzenie inteligentnych sieci.

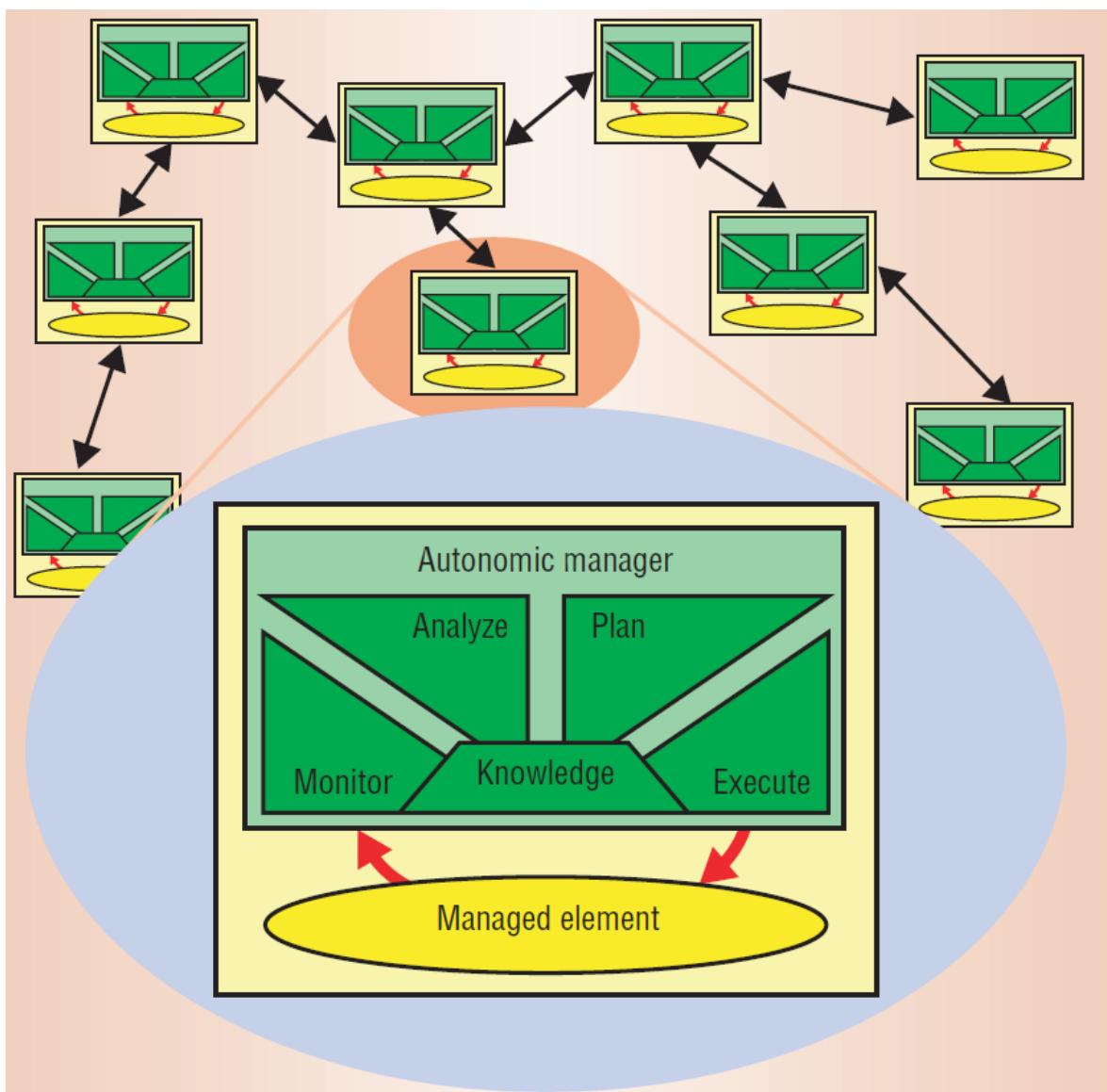
2.3. Przegląd literatury

2.3.1. Wstęp

Rozważania na temat inteligentnych systemów w kontekście niniejszej pracy należy zacząć od artykułu opublikowanego przez IBM w 2003 roku [2]. Wskazuje on, iż ówczesne

² lub sprawczości w świecie fizycznym, której komputerom brakuje

systemy informatyczne stają się coraz bardziej skomplikowane, co prowadzi do kryzysu zarządzania. Ręczna administracja przestaje być skalowalna, ponieważ systemy wymagają coraz większej liczby specjalistów do instalacji, konfiguracji oraz optymalizacji. IBM wskazuje, że jedyną opcją poradzenia sobie z tym problemem jest Autonomiczne Przetwarzanie (ang. *Autonomic Computing*). Nawiązuje ono do autonomicznego układu nerwowego człowieka, który zarządza pracą naszego serca lub utrzymaniem temperatury ciała, zwalniając świadomą część mózgu z tych obowiązków. W kontekście systemów informatycznych człowiek zwolniony był z konfiguracji, optymalizacji, naprawy oraz ochrony, gdyż powstałe systemy były "Self-CHOP" (ang. *Self-Configuration, Self-Optimization, Self-Healing, Self-Protection*). Jest to ważne pojęcie stanowiące podwaliny wielu dalszych badań. Architektura autonomicznych systemów przedstawiona jest na rysunku 2.3.



Rysunek 2.3. Architektura autonomicznych systemów IBM

Podstawową jej jednostką jest element autonomiczny (ang. *Autonomic Element*). Składa się on z zarządzanego komponentu (np. serwera, bazy danych, aplikacji czy urządzenia

2. Stan wiedzy

sieciowego) oraz autonomicznego menadżera (ang. *Autonomic Manager*), który steruje jego działaniem. Menedżer autonomiczny działa w cyklu MAPE-K (Monitor, Analyze, Plan, Execute, Knowledge). Faza "Monitor" zbiera dane o zarządzanym obiekcie, które to są analizowane i oceniane pod względem potencjalnych problemów w fazie "Analyze". "Plan" odpowiada za rozpisanie działań naprawczych lub optymalizacyjnych, które są przekazywane do "Execute" w celu wdrożenia w systemie zarządzanym. "Knowledge" nie jest fazą a repozytorium wiedzy, do której każdy z elementów cyklu ma dostęp. Tu gromadzona jest *wiedza*. Elementy autonomiczne mogą ze sobą współpracować i wymieniać się wiedzą. Inteligencja społeczna (ang. *social intelligence*) całego rozproszonego systemu rośnie wraz z liczbą interakcji pomiędzy elementami, podobnie jak w kolonii mrówek. Gdy przyjdzie nowy element, to zdobywa wiedzę od reszty populacji. Widzimy tu lekką inspirację [3].

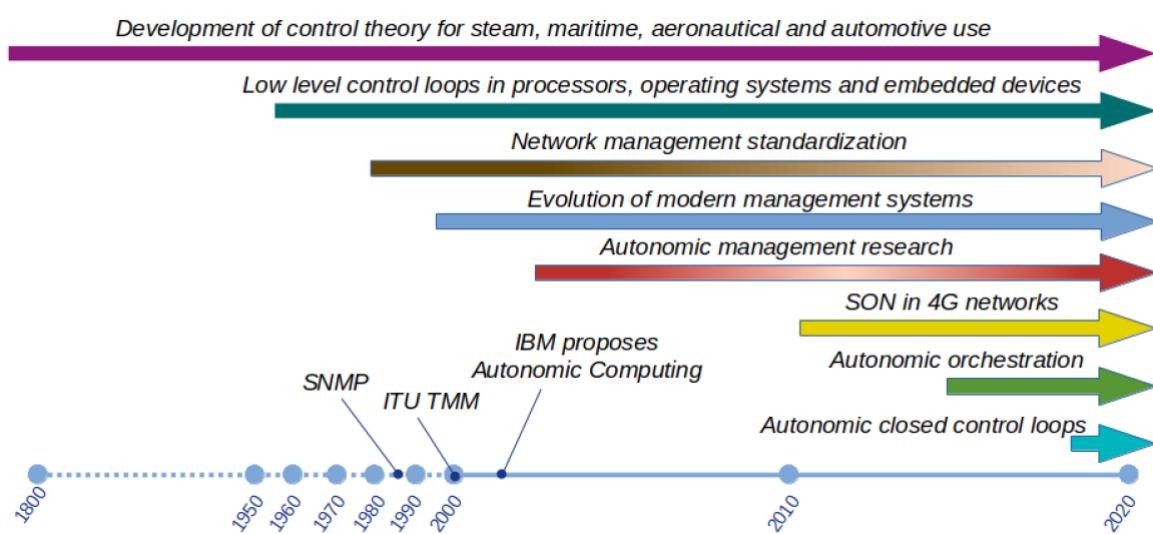
Następnie [4] opisuje ewolucję architektury sieci telekomunikacyjnych w kierunku większej automatyzacji wymieniając czynniki umożliwiające (ang. *enablers*) taki kierunek jako technologie: SDN (ang. *Software Defined Networks*) oraz NFV (ang. *Network Function Virtualization*).

Należy w tym momencie rozróżnić pojęcia Automatyzacji i Autonomiczności. Pierwsze odnosi się do predefiniowanego i zaprogramowanego procesu, podczas gdy drugie do aspektów związanych z samozarządzaniem. Zazwyczaj proces automatyczny nie jest w stanie zaadaptować się do zmian środowiska bez interwencji człowieka, co z kolei potrafi proces autonomiczny [5]. Czynnikiem technologicznym (ang. *enabler*) pozwalającym na przejście z automatyzacji na autonomiczność jest sztuczna inteligencja. [6] dokonuje przeglądu kierunków rozwoju badań na temat systemów ZSM. Czyli bezobsługowych systemów zarządzania siecią i usługami (ang. *Zero-touch network and Service Management*), gdzie sztuczna inteligencja odgrywa kluczową rolę. Artykuł wymienia projekty organizacji standaryzujących w tym kierunku:

- **ETSI GS ZSM** - specyfikuje referencyjną architekturę zarządzania siecią i usługami end-to-end. Framework ZSM jest postrzegany jako system zarządzania nowej generacji, który ma na celu pełną autonomiczność wszystkich procesów - od planowania, projektowania, dostarczania i wdrażanie, po udostępnianie, monitorowanie i optymalizację. Docelowo, w idealnym przypadku, powinien on działać w 100% samodzielnie bez ingerencji człowieka.
- **TM FORUM** - specyfikuje referencyjną architekturę CLADRA (Closed Loop Anomaly Detection and Resolution Automation) opartej o AI, która umożliwia dostawcom usług komunikacyjnych (CSP - ang. *Communication Service Providers*) na szybkie wykrywanie i rozwiązywanie problemów sieciowych.
- **ETSI GR ENI** - specyfikuje referencyjną architekturę kognitywnych systemów zarządzania siecią używając zamkniętych pętli sterowania oraz świadomych kontekstu polityk. O ile ETSI GS ZSM skupia się na technikach automatyzacji zarządzania oraz udostępniania usług end-to-end, to ENI koncentruje się na technikach AI, zarządzaniu poprzez polityki oraz zamkniętych pętlach sterowania.

Powыższe architektury zostaną dokładniej opisane w dalszej części pracy (zwłaszcza w części badawczej). Istotne na ten moment jest to, że każda z tych architektur opiera

swoje działanie o zamknięte pętle sterowania, co przewidział z resztą artykułu [7]. Wskazuje on, iż badanie oraz stosowanie zamkniętych pętli sterowania jest dosyć starą dyscypliną sięgającą aż od ery pary³ (Rysunek 2.4). Stosowane są one z powodzeniem w systemach morskich, lotniczych, motoryzacyjnych, przemysłowych ale też mikroprocesorach, systemach wbudowanych czy sterownikach urządzeń. Mimo że tego typu systemy są często złożone, cechują się determinizmem i dobrze określonymi granicami, co sprawia, że świetnie nadają się do zastosowania teorii sterowania⁴. Systemy telekomunikacyjne natomiast są słabo określonymi, stochastycznymi systemami, co sprawia, że zastosowanie teorii sterowania do ich zarządzania okazuje się wyjątkowo trudne. Stąd duże opóźnienie w ich adaptacji w branży telekomunikacyjnej. Od czasu pojawienia się propozycji Autonomicznego Zarządzania [2] w 00s oraz enablerów w postaci SDN&NFV w 10s zaczęły się pojawiać implementacje zamkniętych pętli sterowania w telekomunikacji. Niestety są one bardzo pragmatyczne i sztywne, skupione jedynie na dowożeniu danej funkcjonalności. Dodatkową problematyczność zagadnienia sprawia konieczność integracji systemów od wielu różnorodnych dostawców.



Rysunek 2.4. Zestawienie lini czasu rozwoju systemów zarządzania siecią oraz pętli sterowania

[7] wskazuje wyzwania jakim należy się przeciwstawić, aby umożliwić autonomiczność poprzez pętle sterowania w sieciach. Są to następujące kroki:

- Potrzebny jest model opisujący pętle sterowania w standardowy sposób. Pozwoli to uchronić się przed pragmatycznością i niesystematycznością.
- Potrzebny jest framework do wdrażania pętli sterowania umożliwiający ich zarządzanie oraz działanie (ang. *runtime*) w jednym miejscu.
- Potrzebne są (najlepiej) graficzne narzędzia do projektowania i symulacji pętli sterowania, tak aby ich wdrażanie nie wymagało specjalistycznych umiejętności technicznych.

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Steam

⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Control_theory

2.3.2. ONAP/CLAMP

Następnym punktem [7] jest omówienie systemu zarządzania ONAP⁵ (Open Network Automation Platform) [8]. ONAP to open-source'owa platforma do orkiestracji, zarządzania i automatyzacji usług sieciowych, rozwijana przez Linux Foundation. ONAP składa się z **wielu modułów i API**, które umożliwiają pełne **zarządzanie cyklem życia usług sieciowych**, od ich projektowania, poprzez wdrażanie, aż po operacje eksploatacyjne. Jego kluczowe elementy to:

- **Master Service Orchestrator (MSO)** – centralny komponent odpowiedzialny za orkiestrację.
- **SDN Controllers (APPC, SDNC, VFC)** – kontrolery zarządzające różnymi warstwami sieci.
- **A&AI (Active and Available Inventory)** – komponent do zarządzania inwentaryzacją zasobów sieciowych.
- **DCAE (Data Collection, Analytics and Events)** – moduł do analizy danych i obsługi pętli sterowania.
- **CDS (Controller Design Studio)** – moduł do modelowania intelligentnych konfiguracji komponentów sieciowych
- **CLAMP (Control Loop Automation Management Platform)** – zarządza zamkniętymi pętlami sterowania.

Komponentem odpowiedzialnym za pętle sterowania w ONAP jak i zarówno kandydatem na przeciwwieństwo wyzwaniom postawionym powyżej jest CLAMP⁶. Ma on jednak swoje ograniczenia:

- Wymaga stosowania architektury pętli zgodnej z MAPE-K, co ogranicza możliwość wdrożenia nietypowych pętli sterowania.
- Wymaga ścisłej integracji z innymi modułami ONAP takimi jak DCAE, CDS, czy silniki polityk, co ogranicza możliwości tworzenia pętli niezależnych od ekosystemu ONAP.
- Jest zoptymalizowany do prostych pętli sterowania. Brak natywnego wsparcia dla bardziej złożonych architektur jak pętle hierarchiczne, rozproszone lub współzależne.
- Brak wsparcia AI/ML w swoich komponentów.
- Ścisłe połączenie z wybranymi silnikami polityk takimi jak XACML⁷, Drools⁸ czy APEX⁹
- Ścisła specjalizacja w orkiestracji sieci SDN&NFV. Ciężko jest rozwijać pętle, które nie są związane z tym zagadnieniem.

2.3.3. Architektura referencyjna ETSI ZSM

Nadrzędnym celem projektowym ZSM jest umożliwienie nie wymagającego udziału człowieka (ang. *zero touch*) zarządzania siecią i usługami w środowisku wielu dostawców

⁵ <https://www.onap.org>

⁶ <https://docs.onap.org/projects/onap-policy-parent/en/istanbul/clamp/clamp-clamp-architecture.html>

⁷ <https://docs.onap.org/projects/onap-policy-parent/en/istanbul/xacml/xacml.html>

⁸ <https://docs.onap.org/projects/onap-policy-parent/en/istanbul/drools/drools.html>

⁹ <https://docs.onap.org/projects/onap-policy-parent/en/istanbul/apex/apex.html>

(ang. *multi-vendor environment*) [9]. Architektura przyjmuje pewien zestaw pryncipiów (zasad):

1. Modularność
2. Rozszerzalność
3. Skalowalność
4. Sterowane modelem, otwarte interfejsy
5. **Automatyzacja zarządzania w pętli zamkniętej**
6. Obsługa funkcji zarządzania bezstanowego
7. Odporność
8. Rozdzielenie obszarów zarządzania
9. Kompozycyjność usług
10. Interfejsy oparte na intencjach
11. Abstrakcja funkcjonalna
12. Prostota
13. Zaprojektowane do automatyzacji

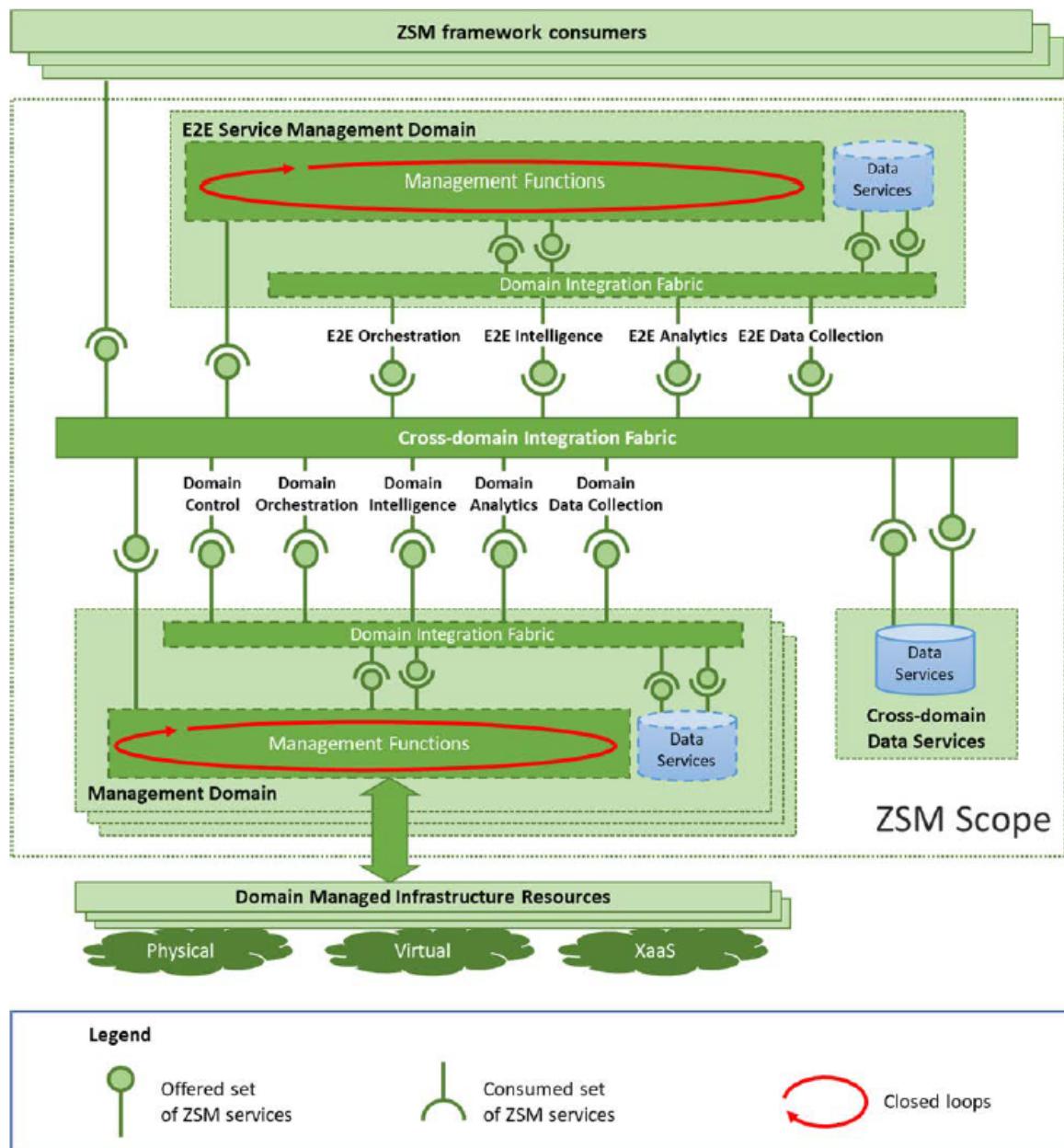
Framework ZSM podąża za trendem w branży polegającym na odejściu od monolitycznych ściśle powiązanych systemów na rzecz bardziej elastycznych zestawów usług zarządzania (ang. *management services*). Referencyjna architektura ZSM określa zestaw elementów składowych (ang. *building blocks*), które wspólnie umożliwiają konstruowanie bardziej złożonych usług i funkcji zarządzania. Konstrukcja ta odbywa się zgodnie ze wzorcami kompozycji i współpraca (ang. *composition and interoperation patterns*).

Logicznie, framework ZSM składa się z rozproszonych serwisów zarządzania (ang. *management services*) i serwisów danych (ang. *data services*), które zorganizowane są w domeny zarządzania (ang. *management domains*) oraz zintegrowane poprzez powłokę integracyjną (ang. *integration fabric*). Powłoka integracyjna również jest używana do komunikacji serwisów zarządzania z systemami zewnętrznymi.

Architektura referencyjna zapewnia środki do budowania i komponowania luźno powiązanych funkcji zarządzania (ang. *management functions*), które oferują serwisy zarządzania i wspólnie zapewniają kompleksowe zarządzanie danej domeny w sposób "zero-touch". Aby oferować swoje serwisy, funkcje udostępniają możliwość ich wywoływanego i komunikacji z nimi za pomocą end-point'ów.

Na rysunku 2.5 przedstawiono architekturę referencyjną. Poniżej krótkie omówienie jej elementów:

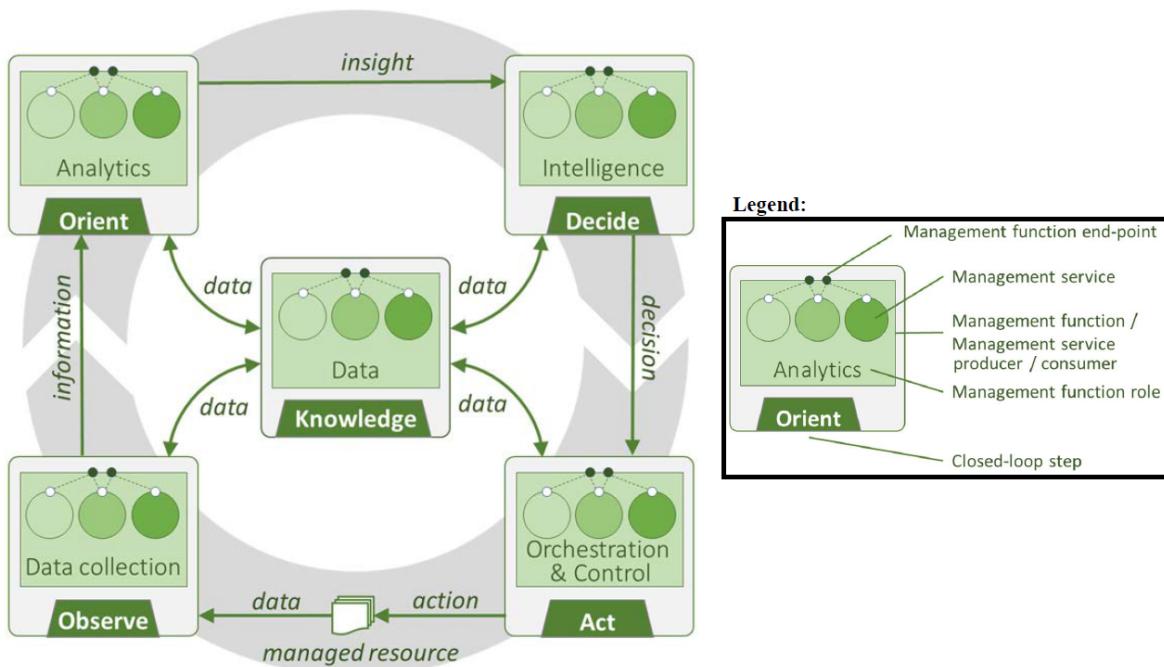
- Serwis zarządzania (ang. Management Service) - niewidoczna na rysunku, najmniejsza jednostka usługowa architektury, odpowiedzialna za niepodzielny aspekt składowy zarządzania
- Serwis danych (ang. Data Service) - jednostka odpowiedzialna za gromadzenie danych, informacji oraz wiedzy
- Funkcja zarządzania (ang. Management Function) - połączenie wielu serwisów zarządzania, odpowiedzialna za dany aspekt składowy zamkniętej pętli zarządzania
- Domena Zarządzania (ang. Management Domain) - odpowiedzialna za konkretną funkcjonalność zarządzania (np. analityka, orkiestracja, bezpieczeństwo)



Rysunek 2.5. Architektura referencyjna ZSM

- Domena Zarządzania end-to-end (ang. E2E Management Domain) - odpowiedzialna za zarządzanie usługami wymagającymi wielu funkcjonalności
- Powłoka integracji (ang. Integration Fabric) - odpowiedzialna za komunikacje pomiędzy wszystkimi komponentami

Pętle zarządzania komponowane są z funkcji zarządzania w sposób pokazany na rysunku 2.6. Jako model przyjęto strukturę pętli OODA [10] z wprowadzeniem komponentu wiedzy znanego z pętli MAPE-K [2].



Rysunek 2.6. Mapowanie pomiędzy elementami składowymi architektury ZSM a zamkniętą pętlą sterowania

Architektura ZSM również specyfikuje cykl życia zamkniętej pętli sterowania oraz koordynacje między pętlami. Cykl życia pętli podzielony jest na dwie fazy: "Design-Time" oraz "Run-Time" a ich poszczególne kroki obserwujemy na rysunku 2.7. Jeśli chodzi o koordynacje między pętlami to zdefiniowano dwa przypadki: pętle hierarchiczne oraz pętle peer-to-peer. Pętle mogą komunikować się w obrębie jednej domeny zarządzania jak i również między domenami.

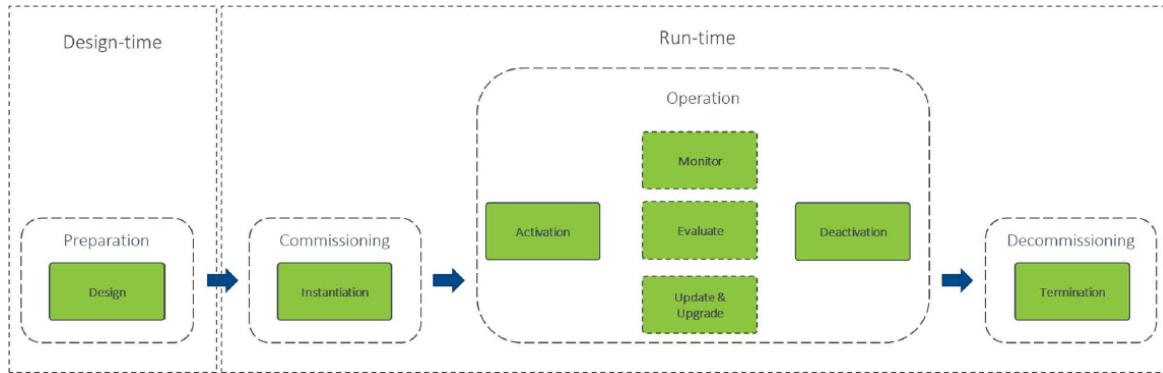
2.3.4. Architektura referencyjna CLADRA (TM Forum)

TM Forum specyfikuje architekturę referencyjną, która w oparciu o zamknięte pętle sterowania pomaga szybko wykrywać oraz rozwiązywać problemy występujące w sieciach. Podobnie jak architektura ETSI ZSM jest oparta o Open Digital Architecture (ODA) [11]. Nie jest to jednak specyfikacja techniczna tak jak w przypadku ETSI.

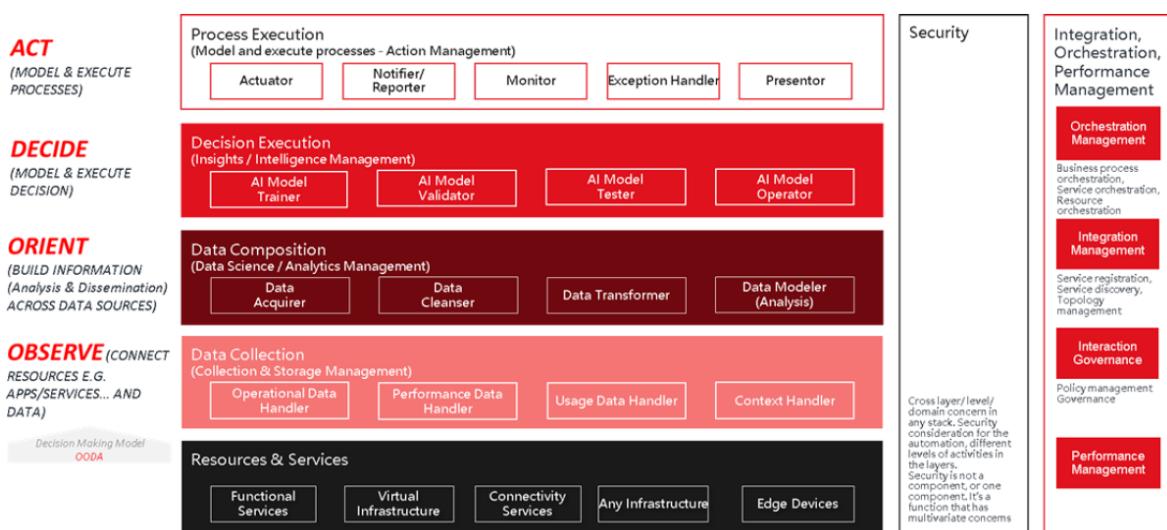
W [12] przedstawiono architekturę logiczną (Rysunek)

Opiera się ona na pętli OODA. Krok "Observe" jest odpowiedzialny za zbieranie danych z sieci, na podstawie których w drodze analizy budowana jest informacja w fazie "Orient". W kroku "Decide" podejmowane i modelowane są decyzje, które przekładają

2. Stan wiedzy



Rysunek 2.7. Fazy cyklu życia oraz aktywności zamkniętej pętli sterowania



Rysunek 2.8. Architektura logiczna CLADRA

się na konkretne workflow do wykonania. Krok "Act" orkiestruje wykonaniem workflow na zarządzanych zasobach. Warto zwrócić tu uwagę na aspekt, iż workflow akcji rekonalacyjnych do wykonania jest dopiero wnioskowane podczas iteracji pętli (w kontraste do workflow zdefiniowanego przed runtime danej iteracji). Jest to architektura na innym poziomie abstrakcji niż architektura ZSM. Konkretne jej implementacje przedstawione w [13] różnią się bardzo od siebie i tak jak wskazano w [7] są bardzo sztywne i skierowane na dany use-case. Natomiast podobnie jak architektura ETSI ZSM przewidywane jest uruchamianie na jednej platformie wielu różnych instancji pętli jednocześnie. Celem tych pętli jest autonomiczne zarządzanie realizowane za pomocą komunikacji z zewnętrznymi względem tej platformy zasobami.

[14] prezentuje koncepcję Menedżera Zamkniętych Pętli (ang. *Closed Loop Manager*), czyli komponentu architektury odpowiedzialnego za zarządzanie pętlami sterowania. Podobna kwestia poruszana jest również przez [5]. Taki menadżer w kontekście pętli sterowania jest odpowiedzialny za:

- Zarządzanie ich cyklem życia
- Konfiguracji ich celów zarządzania
- Monitorowanie ich stanu

Pełna tabela funkcjonalności proponowanych dla Menadżera Zamkniętych Pętli przez TM Forum znajduje się w Załączniku 11.

2.3.5. Architektura referencyjna ETSI ENI

ENI rozwija specyfikacje w kierunku Kognitywnego Systemu Zarządzania, który będzie samodzielnie regulował działanie sieci poprzez wykorzystanie technik sztucznej inteligencji, takich jak uczenie maszynowe (ang. *machine learning*) oraz wnioskowanie (ang. *reasoning*).

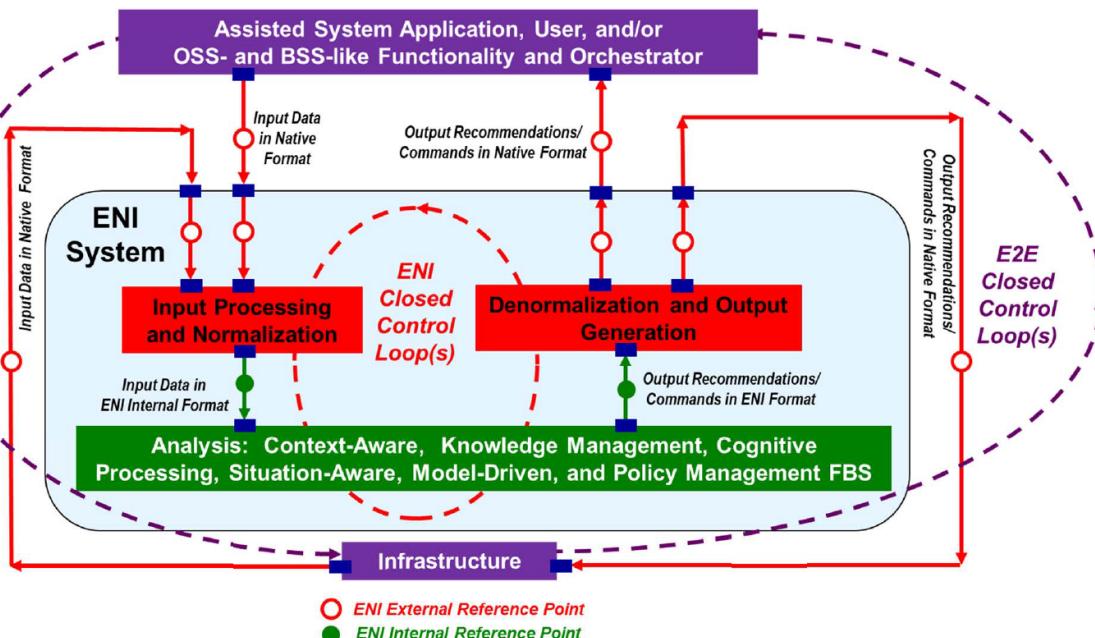
Z poprzedniej sekcji wiemy, że aby *wnioskować* potrzebna jest *wiedza*. Skąd taki system pozyskiwałby wiedzę? Otóż, dzieje się to poprzez proces *Uczenia Maszynowego*. Pierwsza faza czyli tzw. "trening", odbywa się jeszcze przed wdrożeniem systemu. Ale system również może uczyć się "z doświadczenia" (ang. *experience*), kiedy już jest w pełni operacyjny. Stąd mówimy o empirycznej inteligencji sieciowej (ang. *experiential networked intelligence*).

Architekturę [15] ENI obrazuje Rysunek 2.9. Fioletowe komponenty są zewnętrzne dla systemu ENI: górny stanowi jednostki zlecające mu zarządzanie, zaś dolny zarządzany obiekt (w tym przypadku zarządzana infrastruktura). Miedzy nimi występują pętle zarządzania end-to-end, co jest podobnym konceptem jak w przypadku ETSI ZSM. Oba komponenty zewnętrzne, z racji, że sieci telekomunikacyjne są środowiskiem z wieloma dostawcami (ang. *multi-vendor environment*), muszą przejść normalizację formatu danych (lub/i interfejsów) na jeden ogólny format rozumiany przez ENI System (tzw. ENI Format). Odpowiedzialne za to są dwa czerwone komponenty. Prawdziwym punktem kluczowym architektury jest komponent zielony. To w nim dokonywane są operacje zarządzania oparte na sztucznej inteligencji. Całość cyklu zamknięta jest pętlą sterowania.

Podczas gdy ZSM specyfikuje framework do orkiestracji i egzekwowania działań w sieci, to ENI może działać jako warstwa kognitywna dla ZSM. ZSM realizuje zamknięte pętle ster-

2. Stan wiedzy

wania, reagując na konkretne działa w czasie rzeczywistym. ENI analizuje długoterminowe trendy i dynamicznie dostosowuje polityki zarządzania w celu np. zapobiegania anomalii sieciowych. Kognitywność ENI również opiera się na zamkniętych pętlach sterowania i co ważne z punktu widzenia niniejszej pracy [16] dokonuje przeglądu różnych architektur zamkniętych pętli sterowania, które mogą zostać użyte w ENI System. Stanowi on świetne źródło wiedzy o charakterystykach zamkniętych pętli sterowania. Jego analiza znajduje się w następnej podsekcji.



Rysunek 2.9. Wysokopoziomowa architektura funkcjonalna ENI

2.3.6. Podsumowanie

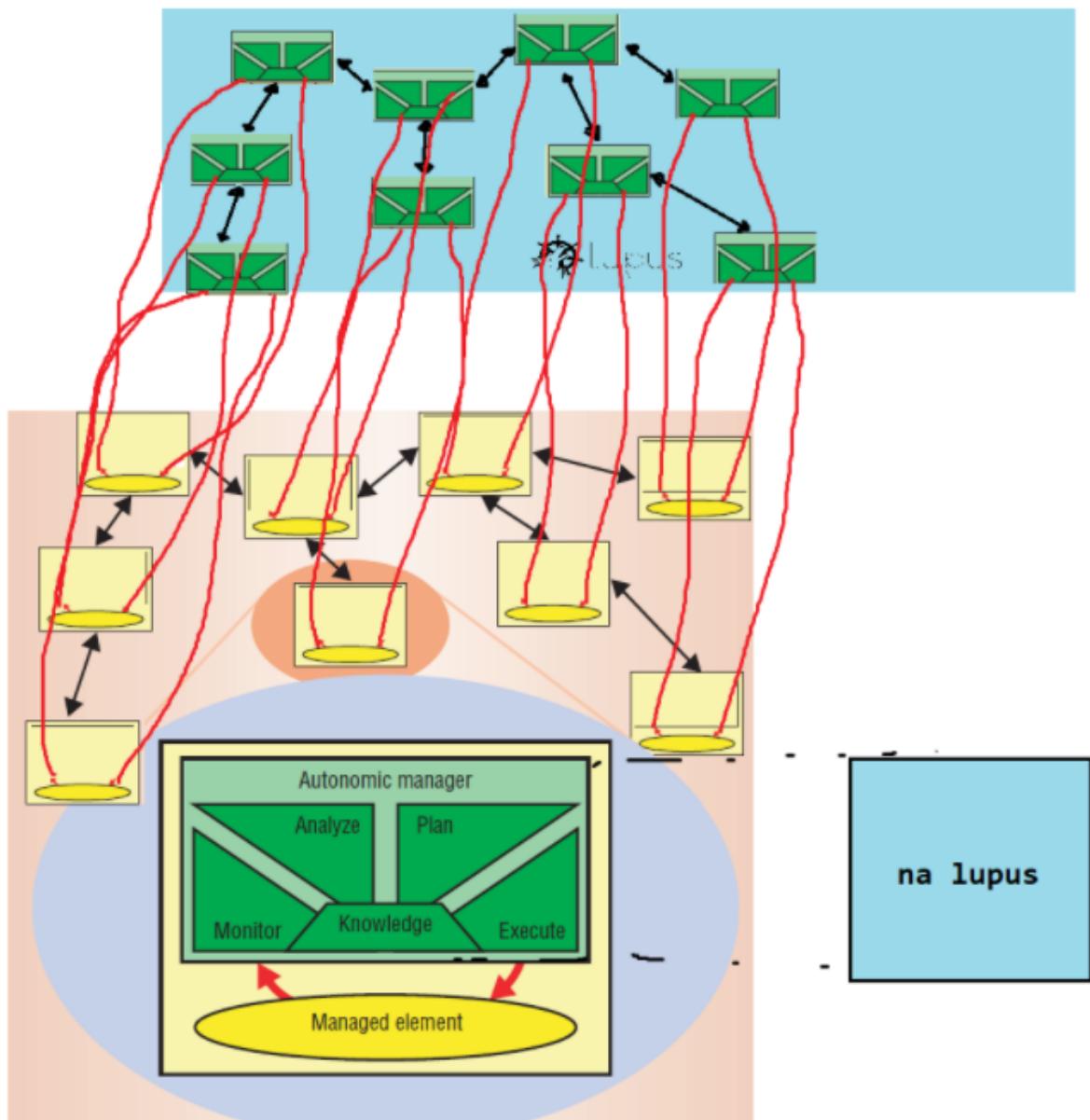
Niniejsza praca znajduje lukę, którą chce zapełnić w postaci platformy służącej do modelowania oraz uruchamiania zamkniętych pętli sterowania. Luka ta umotywowana jest wyzwaniami zdefiniowanymi przez [7], brakami w ONAP/CLAMP oraz zidentyfikowanie potrzeby takiej platformy w architekturach referencyjnych definiowanych przez ETSI GS ZSM oraz CLADRA.

Odnosząc się do architektury z [2] proponowana w niniejszej pracy platforma polega na wyniesieniu autonomicznych menadżerów do jednego wspólnego miejsca (Rysunek 2.10).

2.4. Przegląd architektur zamkniętych pętli sterowania ENI

2.4.1. Wstęp

Niniejsze pętle zostały przedstawione w kontekście późniejszej analizy, która będzie miała na celu wywiedzenie wymagań na platformę. Opis powstał na podstawie [16], który analizuje architektury zamkniętych pętli sterowania w celu wykorzystania ich w swojej modularnej architekturze.



Rysunek 2.10. Koncepcja wyniesienia autonomicznych menadżerów na wspólną platformę
(/TODO)

2.4.2. Typy pętli sterowania

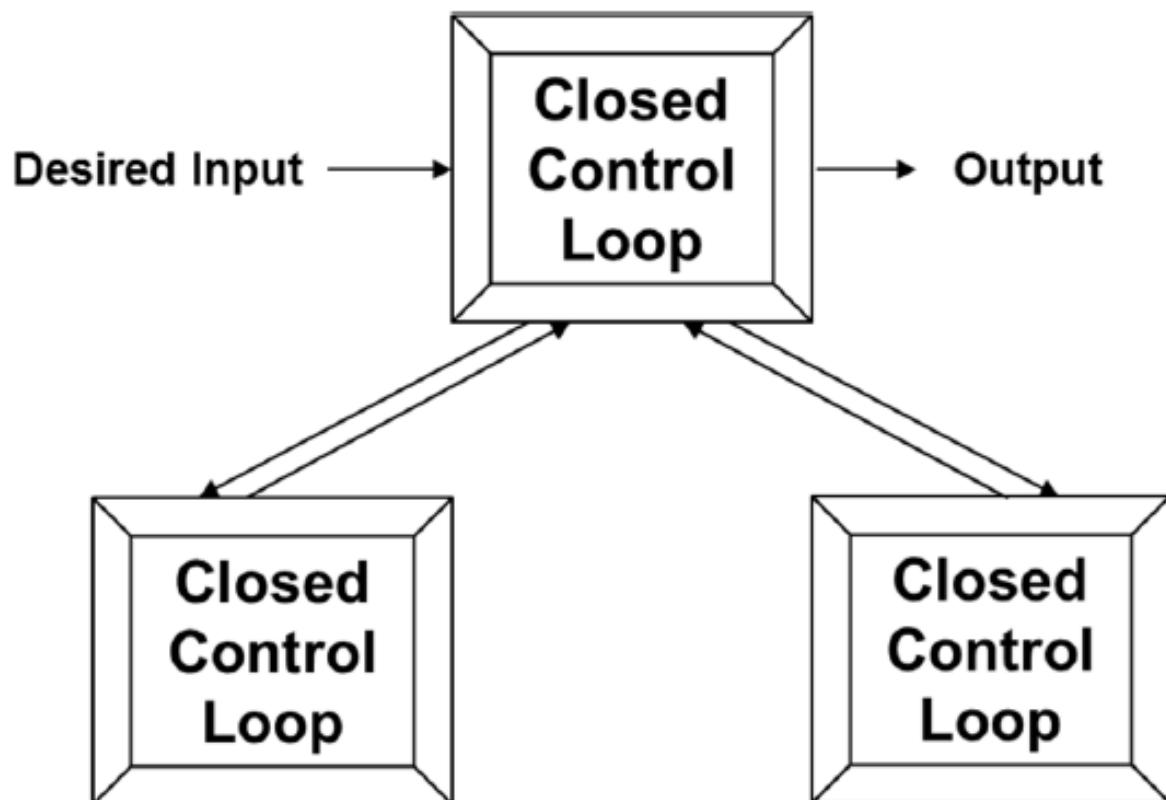
Większość architektur pętli sterowania dla systemów kognitywnych i adaptywnych używa mechanizmów:

- sprzężenia zwrotnego (ang. *ang. feedback*) - mechanizm, w którym system reaguje na swoje wyjście i dostosowuje swoje działanie na podstawie wyników,
- sprzężenia wyprzedzającego (ang. *ang. feedforward*) - mechanizm, w którym system przewiduje przyszłe zmiany i podejmuje działania, zanim błąd faktycznie się pojawi.

Te sygnały odgrywają kluczową rolę w stabilizowaniu systemu, ale też jego umiejętności empirycznego uczenia się. Pętlę, która wykorzystuje mechanizm feedbacku nazywamy **zamkniętą**.

Hierarchiczna koordynacja (organizacja) pętli przypomina drzewo. Organizacja ta pozwala, aby różne decyzje podejmowane były przez różne węzły drzewa. W ogólności, istnieje zestaw nadzorczych (ang. *supervisory*) pętli, które alokują zadania do pętli podwładnych (ang. *subordinary*). Każda podrzędna pętla wykonuje swoje zadania i zwraca rezultaty do swojej pętli nadzorowej.

Zaawansowane zastosowania pozwalają jednej grupie dedykowanych pętli przejąć kontrolę nad hierarchią w zależności od celów i zmian w środowisku.



Rysunek 2.11. Hierarchiczna organizacja zamkniętych pętli sterowania

Pętla **rozproszona** składa się z komponentów działających w różnych lokalizacjach, które komunikują się ze sobą poprzez mechanizmy przesyłania wiadomości.

Adaptacyjność pętli to dostosowywanie jej parametrów sterowania w czasie rzeczywistym albo na podstawie modelu, który definiuje pożądany efekt, albo używając analizy statystycznej do budowania modelu na podstawie mierzonych danych.

Federacją nazywamy grupę pól autonomicznych pętli sterowania, które używają formalnych kontraktów, aby regulować ich wzajemną interakcję i zachowania. Kontrakty obejmują zasady przyjmowania nowych członków federacji, regulacje dotyczące widoczności i rodzaju informacji jakie mogą być udostępnianie innym członkom federacji. Każda pętla federacji operuje na swoich lokalnych danych. Następnie decyzje podjęte przez każdą z nich są agregowane i publikowane jako wspólna decyzja federacji.

Kognitywną pętlą sterowania nazywamy taką, która z pośród dostępnych jej danych jest w stanie wyrozumieć nowe dane, informację i finalnie wiedzę, która pomoże jej osiągać cele zarządzania.

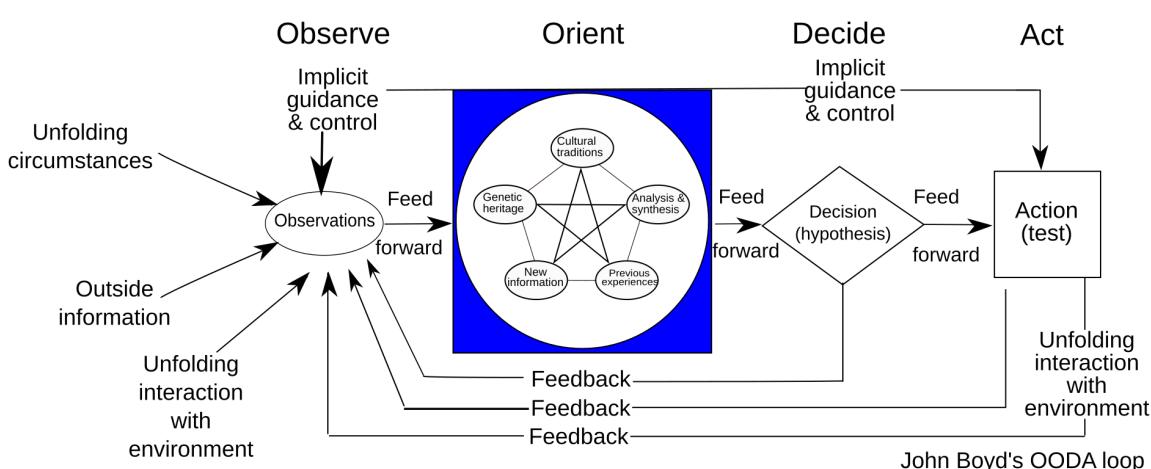
2.4.3. OODA

Architektura pętli OODA [10] jest widoczna na Rysunku 2.12.

Widoczne jest iż, każdy element posiada komunikację na trzech płaszczyznach:

- Otrzymanie danych od poprzedniego elementu lub środowiska zewnętrznego
- Przekazanie feedbacku do elementu "Observe" (za wyjątkiem "Orient")
- Przekazanie danych do następnego elementu lub środowiska zewnętrznego

Dodatkowo element "Orient" może przekazywać swoje dane do elementów "Observe" oraz "Act". Ze środowiskiem zewnętrznym komunikować mogą się jedynie elementy "Observe" oraz "Act", z czego każdy w innym kierunku. Mimo, iż pętla wydaje się być sekwencyjna, jest to złudzenie. Każdy element działa nieustannie a pobudzanie go do działania oparte jest na zasadzie otrzymania danych.



Rysunek 2.12. Architektura pętli OODA

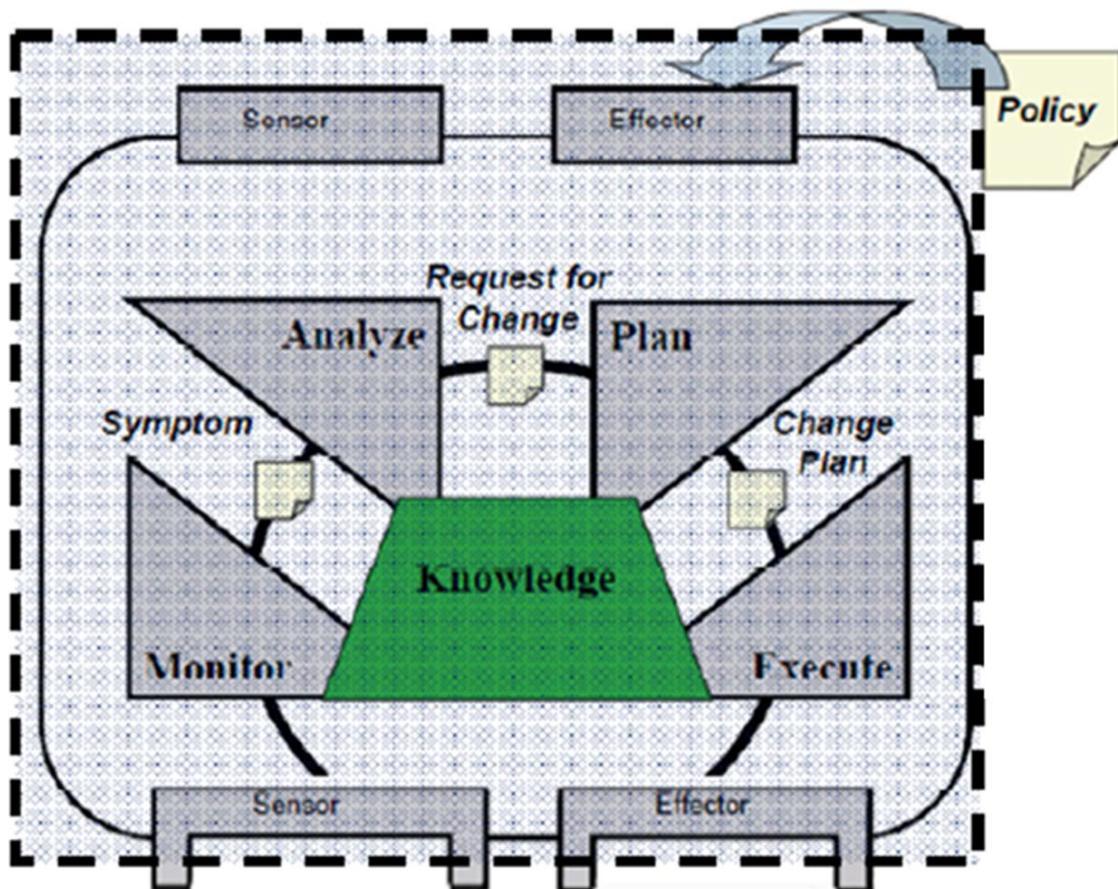
2.4.4. MAPE-K

Architektura pętli MAPE-K [2] jest widoczna na Rysunku 2.13.

Jest to pętla sekwencyjna, każdy element komunikuje się jedynie na dwóch płaszczyznach otrzymując dane od poprzedniego (lub środowiska zewnętrznego w przypadku

2. Stan wiedzy

"Monitor") i przekazując dane następnemu elementowi (lub do środowiska zewnętrznego w przypadku "Execute"). Dodatkowo każdy element podłączony jest do "Knowledge", które stanowi wspólne repozytorium wiedzy. Generowanie oraz konsumpcja wiedzy stanowi oddzielną komunikację i nie wpisuje się w *workflow pętli*.



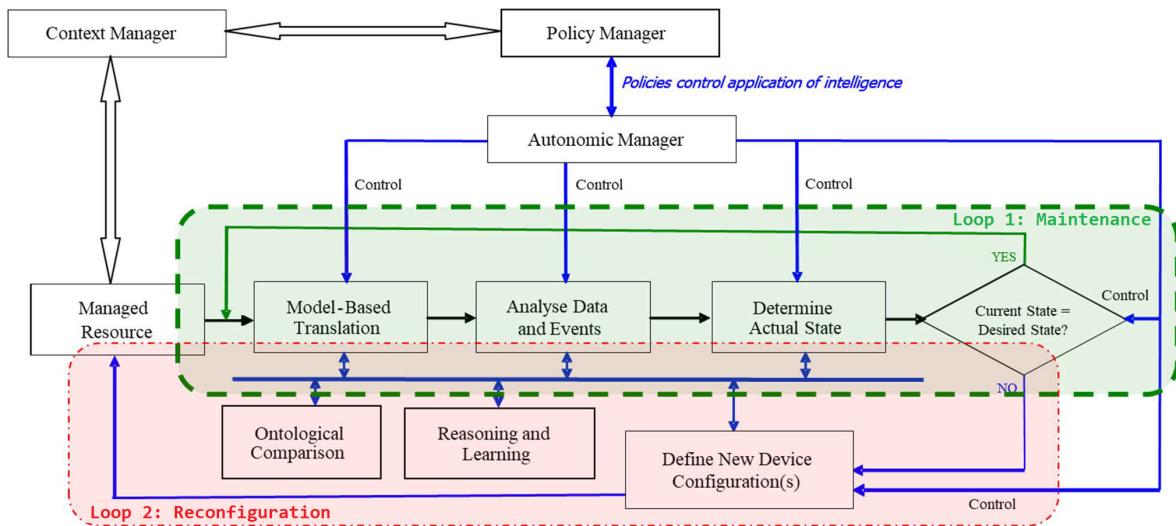
Rysunek 2.13. Architektura pętli MAPE-K

2.4.5. Focale

Architektura pętli Focale [17] jest widoczna na Rysunku 2.14. Workflow pętli jest sekwencyjne, ale z drugiej strony za pomocą wspólnej szyny danych każdy element może komunikować się z każdym. Ważnym atrybutem szyny jest to, że natywnie wspiera ona model informacji DEN-*ng* [18] oraz ontologii DENON-*ng* [17]. Widzimy tu też podłączony do każdego elementu "Autonomic Manager", koncepcję z [2]. Focale w każdej iteracji może przyjąć inny przebieg. Mówimy tu o pętli utrzymywanej, czyli przebiegu, który zachodzi w przypadku gdy system zarządzany nie wymaga żadnych akcji naprawczych lub optymalizacyjnych. Kiedy stan aktualny nie zgadza się ze stanem pożądanym, pętla przybiera przebieg rekonfiguracyjny.

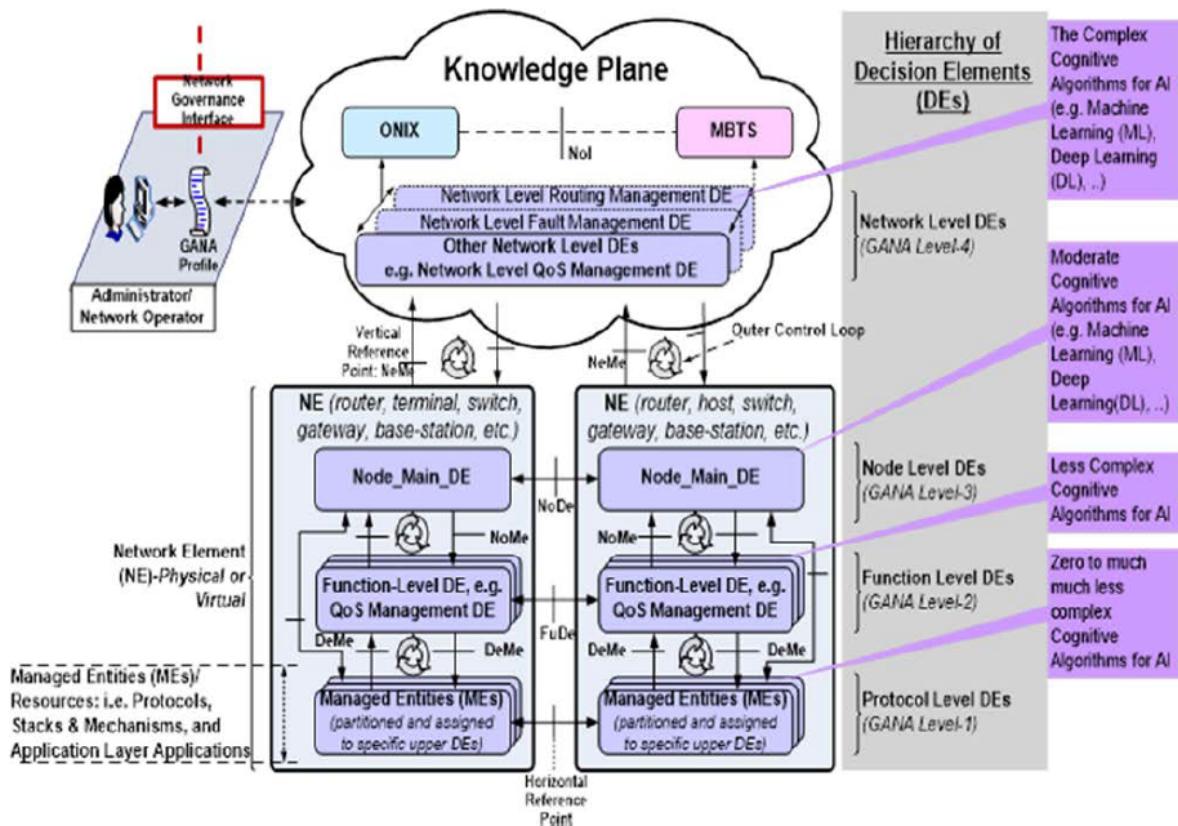
2.4.6. GANA

Architektura GANA (Generic Autonomic Network Architecture) [19] jest widoczna na Rysunku 2.15. Nie jest to konkretna pętla a raczej zestaw wielu hierarchicznych pętli



Rysunek 2.14. Architektura pętli Focale

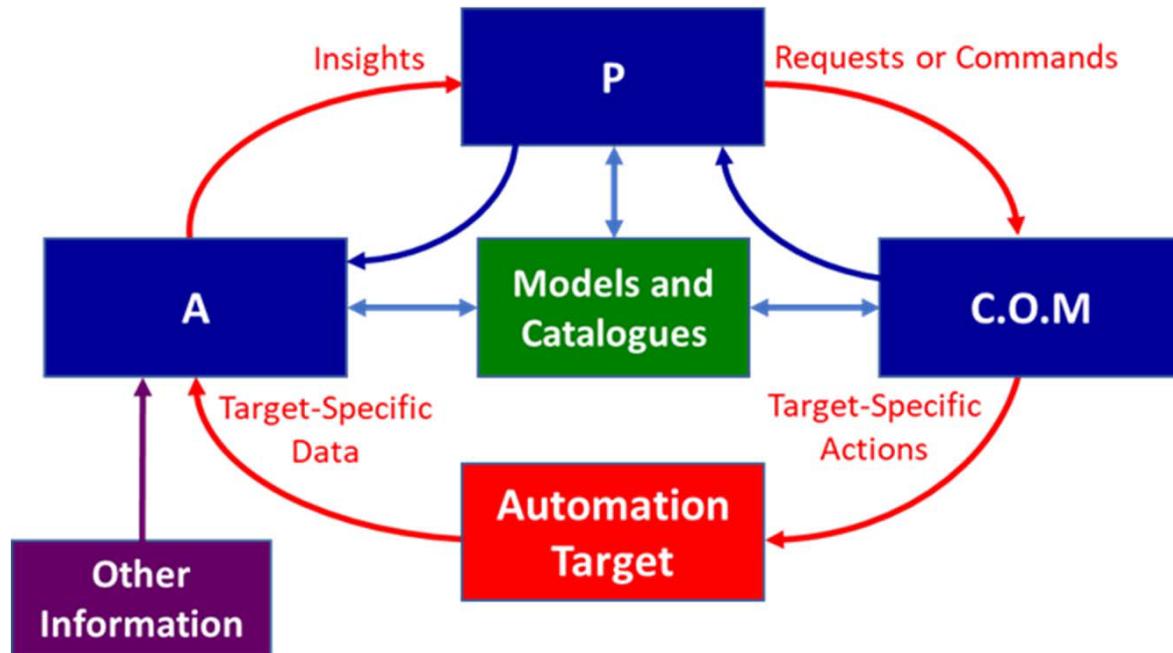
sterowania. Pętle najwyższego poziomu implementują tzw. szybkie pętle sterowania, które korzystają z kognitywności w najmniejszym stopniu (lub wcale). Idąc w górę hierarchii, stopień wykorzystania podejścia kognitywnego rośnie, a co za tym idzie pętle stają się coraz wolniejsze.



Rysunek 2.15. Architektura pętli GANA

2.4.7. COMPA

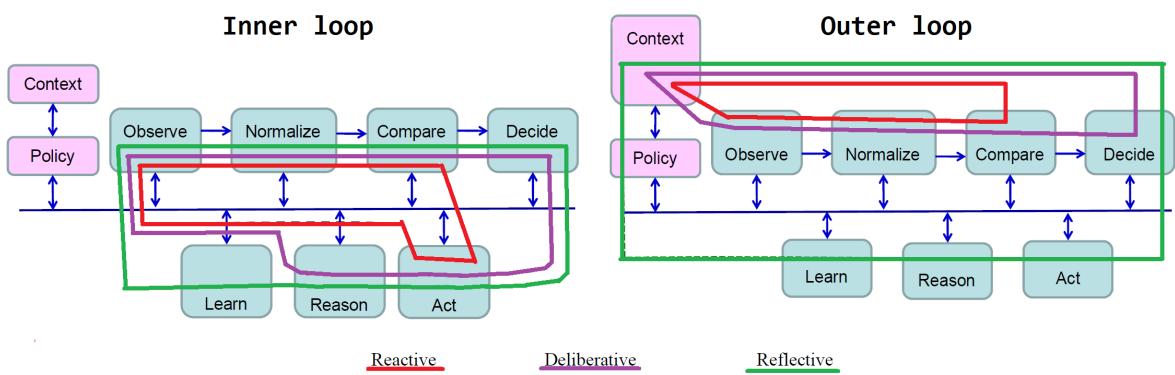
Architektura pętli COMPA (Control, Orchestration, Management, Policies, Analytics) [4] jest widoczna na Rysunku 2.16. Samo workflow pętli nie przynosi nic nowego ponadto co w poprzednich pętlach. Wartym uwagi jest jednak to, że systemem zarządzanym (tu "automation target") jednej pętli COMPA, może być inna instancja pętli COMPA, co wprowadza rekurencję.



Rysunek 2.16. Architektura pętli COMPA

2.4.8. Focale v3

Architektura pętli Focale v3 [20] jest widoczna na Rysunku 2.17. Jest to kolejna wersja architektury Focale, która zamiast używać dwóch alternatywnych pętli proponuje dwie nieustannie działające pętle. Jedna zewnętrzna, używana do rekoncylacji systemu zarządzanego na większą skalę w ramach reagowanie na zmiany kontekstu środowiska. Druga wewnętrzna, do rekoncylacji w ramach jednego określonego kontekstu (sytuacji) np. w jednej iteracji. Obie mają 3 alternatywne przebiegi inspirowane [3]. Przebieg reaktywny używany jest w wypadku gdy zmiany kontekstu już kiedyś się wydarzyły i były przeanalizowane. Przebieg obradujący (ang. *deliberative*) jest wykorzystywany gdy zmiana kontekstu jest zmiana, ale jej detale nie są jeszcze do końca zrozumiane, aby podjąć natychmiastową akcję. Przebieg refleksyjna ma miejsce, gdy zachodzą zupełnie nowe zmiany kontekstu i system musi się "nauczyć z nimi radzić". W kontekście komunikacji elementów wersja ta nie wnosi nic poza to co pętla FOCALE.



Rysunek 2.17. Architektura pętli Focale v3

3. Architektura

3.1. Wstęp

Niniejsza sekcja przedstawia zaproponowaną w pracy architekturę platformy, na której jest możliwe modelowanie oraz uruchamianie workflow zamkniętych pętli sterowania. Platformie nadano nazwę w celu ułatwienia jej opisu. Nazwa brzmi "Lupus". Powstała od przekształcenia angielskiego słowa "loops" oznaczającego pętle, oraz od zakotwiczenia o wyraz mający znaczenie nadające się na "maskotkę" projektu. "Lupus" po łacinie oznacza wilka, stąd w logo projektu wilk.

Architektura w rozumieniu ENI jest to "zbiór reguł i metod opisujących funkcjonalność, organizację oraz implementację systemu". Niniejsza sekcja pomija aspekt implementacji, która jest omówiona w następnej sekcji.

3.2. Wymagania i założenia

3.2.1. Wstęp

Niniejsza sekcja opisuje proces formułowania wymagań i założeń na platformę Lupus, przedstawiając przy tym aspekt badawczy pracy, który w całości został zebrany w jedno miejsce w celu łatwiejszego zobrazowania tego zagadnienia. Następne podsekcje tej sekcji przedstawiają architekturę w stanie końcowym, abstrahując od poniższej dyskusji. Taki podział ma nadzieję przynieść łatwiejszy odbiór czytelnikowi. Opis w tej podsekcji opiera się na analizach architektur systemów zarządzania i pętli sterowania przeprowadzonym w sekcji poprzedniej.

3.2.2. Wymagania ogólne

Obie architektury referencyjne ETSI ZSM oraz CLADRA definiują je jako framework umożliwiające budowanie zamkniętych pętli sterowania składających się z innych komponentów. Przewidują one wiele instancji zamkniętych pętli sterowania działających jednocześnie. Niniejsza praca proponuje architekturę platformy, która umożliwi budowanie oraz uruchamianie takich pętli. Z racji pełnienia tych dwóch ról, powinna również wcielić się w

3. Architektura

Menadżera Zamkniętych Pętli znanego z architektury CLADRA, który zarządza pętlami. Wnioskujemy z tego 3 główne grupy wymagań funkcjonalnych:

- wymagania na środowisko wykonawcze (ang. *runtime environment*),
- wymagania mówiące o tym jakie pętle powinno dać się modelować,
- wymagania mówiące o tym jakie funkcje zarządzania pętlami należy zapewnić

Z racji, iż pętle sterowania wykorzystywane są w wielu branżach, już w tym momencie można postawić wymaganie na to, aby platforma była skierowana do branży teleinformatycznej.

3.2.3. Wymagania na środowisko wykonawcze

Platforma musi się wpisać w architekturę referencyjną ETSI ZSM oraz CLADRA, dlatego powinna również być kompatybilna z ich architekturą wyjściową - ODA [11] oraz wspierać 12 pryncipiów architektury ZSM. Dodatkowo, wpisując się w aktualne trendy inżynierii oprogramowania platforma powinna być natywna dla chmur obliczeniowych (ang. *cloud-native*). Chcemy oprzeć platformę o już istniejące środowisko, tak aby nie trzeba było rozwijać własnego. Dużym atutem platformy byłoby znalezienie się środowiska dobrze znanego w branży teleinformatycznej, tak aby zmaksymalizować szansy jej adaptacji w społeczności. Stąd formułujemy następujące wymagania:

1. Środowisko wykonawcze powinno być dobrze znane w branży teleinformatycznej
2. Środowisko powinno wspierać 12 pryncipiów architektury ZSM
3. Środowisko powinno być *cloud-native*

3.2.4. Wymagania na modelowanie pętli

Punktem wyjścia jest możliwość zamodelowania dowolnej zamkniętej pętli sterowania przeanalizowanej w podsekcji 2.4. Przede wszystkim wymagane jest, aby zapewnić mechanizmów feedback'u i feedforward, co oznacza po prostu komunikacje pomiędzy elementami. Wymagane jest też wsparcie wszystkich opisanych typów pętli takich jak hierarchiczne, rozproszone czy federacyjne. Cechy adaptywności oraz kognitywności pętli nie tyczą się samej platformy, a raczej są implementowane w komponentach pętli wykonujących jej logikę obliczeniową (np. komponenty sztucznej inteligencji). Przykładowo w architekturze ETSI ZSM, te aspekty będą odzwierciedlane w serwisach zarządzania. Należy, więc w tym momencie zaznaczyć, iż część obliczeniowa logiki pętli jest delegowana przez platformę do komponentów zewnętrznych, które logicznie uruchomione są w innym miejscu, tak jak definiują to architektury referencyjne ETSI ZSM oraz CLADRA. Porównanie pętli OODA z MAPE-K pokazuje nam, że modelowane pętle mogą być zarówno sekwencyjne jak i nie. Sekwencyjność polega na wykonaniu operacji danego elementu jeden po drugim, brak sekwencyjności oznacza współbieżność elementów. W projekcie platformy przyjmujemy, iż współbieżność jest bardziej ogólna i na jej podstawie da się zaimplementować sekwencyjność. Sekwencyjność w współbieżnie działających elementach można osiągnąć poprzez pobudzanie ich w ustalonej kolejności. Z kolei pętle niesekwencyjne działają cały czas w oczekiwaniu na otrzymanie jednego z sygnałów: feedback, feedforward lub sygnału ze środowiska zewnętrznego. Dlatego definiujemy wymaganie, iż element jest

"pobudzany" danymi, co również wpisuje się w pryncypia architektury ZSM. Jak widzimy w pętli OODA, dany element pętli może pobudzać wiele innych elementów, niekoniecznie jeden, a w przypadku niektórych elementów możliwa też jest komunikacja ze środowiskiem zewnętrznym. Wnętrze elementu "Orient" pętli OODA posiada wewnętrzną skomplikowaną strukturę, może wykonywać wiele operacji (w tym wewnętrzną pętle). Wewnątrz elementu "Decide" widać podjęcie decyzji, które zmienia przebieg pętli. Każda iteracja pętli może mieć inny przebieg.

Tak jak wskazuje [7] wyrażanie modelu pętli powinno być zestandardyzowane i ujednolicone, tak aby zapoznanie się z jedną notacją lub językiem pozwalało na jej wielokrotne użycie w celu modelowania wielu różnych pętli sterowania. Użycie notacji nie powinno wymagać wyspecjalizowanej wiedzy technicznej, aby zwiększyć potencjalne grono użytkowników platformy. W idealnym przypadku platforma oferuje interfejs graficzny w celu łatwiejszego modelowania pętli, który pod spodem dokonuje translacji na zestandardowaną notację. Element wykonawczy, interpretujący notację, w której wyrażone jest workflow pętli powinien oraz sama notacji powinny być ogólne, nie narzucać żadnej logiki lub schematu pętli. Jedna pętla sterowania zazwyczaj dedykowana jest dla jednej funkcji zarządzania, jednego systemu zarządzanego lub domeny zarządzania, należy uogólnić to pojęcie. Z racji, że architektury ZSM oraz CLADRA przystosowane są do działania w środowisku wielu dostawców (ang. *multi-vendor environment*) oraz zgodnie z tym co proponuje pętla Focale v3, czyli konwersja danych pobieranych na jednolity wewnętrznie rozumiany model Platforma Lupa również powinna wspierać taką funkcjonalność, z tą różnicą że nie nastawia się na żaden konkretny model. Dodatkowo, systemy zarządzane w celu integracji z Lupa nie powinny być modyfikowane. Należy wprowadzić komponent, który zarówno integruje system zarządzany z Lupa bez jego modyfikacji oraz dokonuje translacji zbieranych danych na format wewnętrzny.

Z powyższych rozważań zdefiniowano następujące wymagania:

4. Platforma wspiera komunikacje między elementami pętli poprzez "pobudzanie" ich danymi.
5. Platforma wspiera koordynację pomiędzy pętlami w sposób hierarchiczny, federacyjny oraz rekurencyjny.
6. Elementy pętli działają współbieżnie.
7. Część obliczeniowa logiki pętli delegowana jest do komponentów zewnętrznych.
8. Element może pobudzać wiele elementów pętli lub komunikować się ze środowiskiem zewnętrznym.
9. Wewnętrznie element może posiadać własne workflow pozwalające np. na podejmowanie decyzji zmieniających przebieg pętli.
10. Element jest sterowany danymi (ang. *data-driven*).
11. Wyrażanie modelu pętli powinno być zestandardyzowane i ujednolicione poprzez określoną notację lub język.
12. Proponowana notacja nie powinna wymagać specjalistycznych umiejętności technicznych.
13. Kod notacji powinno dać utworzyć się za pomocą interfejsu graficznego.

14. Notacja powinna w jednolity sposób rozpatrywać zarządzany przez siebie byt.
15. Pętla komunikując się ze środowiskiem zewnętrznym powinna to robić za pośredniczeniem komponentu pozwalającego na translacje formatów danych oraz integrację.

Należy wyjaśnić pojęcia środowiska zewnętrznego oraz komponentów zewnętrznych. Komponenty zewnętrze są zewnętrzne względem platformy, ale działają w obrębie lub na rzecz systemu zarządzania (ENI, ZSM lub CLADRA). Środowisko zewnętrzne zaś jest również zewnętrzne dla samego systemu zarządzania specyfikowanego przez ETSI lub TM Forum i oznacza najczęściej infrastrukturę sieciową.

3.2.5. Wymagania na zarządzanie pętlami

Wymagania w tej kategorii są bardzo jasno określone i nie wymagają żadnych rozważań, bowiem aspekt zarządzania pętlami został wyczerpująco opisany w architekturze CLADRA jako zestaw funkcjonalności Menadżera Zamkniętych Pętli. Funkcjonalności przedstawiono w formie tabeli w Załączniku 11. Podsekcja definiuje tylko jedno zbiorcze wymaganie, które zawiera w sobie zapewnienie wszystkich funkcjonalności Menadżera Zamkniętych Pętli architektury CLADRA:

16. Platforma zapewnia wszystkie funkcje zarządzania pętlami zdefiniowane w Załączniku 11.

3.2.6. Dyskusja

Pracę rozpoczęto od wyboru środowiska wykonawczego, które spełniałoby postawione mu wymagania (1, 2, 3). Oprogramowaniem, które od razu przychodzi na myśl w zgodzie z hasłem cloud-native jest Kubernetes¹⁰. Jest on stworzony w celu wdrażania oprogramowania, które jest modularne oraz skalowalne co świetnie wpasowuje się w pryncypia architektury ZSM oraz, z racji szerokiej adopcji w systemach wielu dostawców, jest to platforma dobrze znana w branży. Dodatkowo Kubernetes swoim wbudowanym zasobom (ang. *built-in resources*) takim jak Pody czy Wdrożenia (ang. *deployments*) zapewnia funkcjonalności definiowane przez Wymaganie 16, co nasuwa pewien trop. Postawiono hipotezę, że gdyby pętle jako byt mogły występować tak samo jak zasoby wbudowane Kubernetes i podlegać dokładnie takiemu samemu cyklowi zarządzania pokryto by zestaw wymagań 1-3 oraz wymaganie 16. Krótka analiza pokazała, że jest to możliwe, bowiem Kubernetes pozwala definiować tak zwane zasoby własne¹¹ (ang. *Custom Resources*), które można rejestrować w swoim klastrze Kubernetes i korzystać dokładnie w ten sam sposób jak z zasobów wbudowanych. Zapoznano się dokładnie z tym konceptem. Każdy zasób wbudowany w Kubernetes ma swój kontroler, które reguluje jego działanie. Dla zasobów własnych możliwe jest ich rozwijanie za pomocą Wzorca Operatora¹² (ang. *Operator Pattern*). Kontrolery dla zasobów własnych nazywamy operatorami. Operatory można tworzyć za pomocą framework'u Kubebuilder¹³.

¹⁰<https://kubernetes.io>

¹¹<https://kubernetes.io/docs/concepts/extend-kubernetes/api-extension/custom-resources/>

¹²<https://kubernetes.io/docs/concepts/extend-kubernetes/operator/>

¹³<https://book.kubebuilder.io>

Zmaterializowanie zamkniętej pęli sterowania jako zasób Kubernetes spełnia wymaganie ?? w następujący sposób:

- Fx.1 Pętla może być zdefiniowana jako zasób Kubernetes poprzez plik manifestowy YAML. Parametry w nim zdefiniowane mogą zawierać nazwę oraz opis celu.
- Fx.2 Workflow pętli może być również zdefiniowane w pliku YAML.
- Fx.3 Wdrożenie pętli polega na zdefiniowaniu jej pliku YAML
- Fx.4 Stworzenie instancji polega na zaaplikowaniu jej pliku YAML (poprzez `kubectl apply -f <filename>`). Od tej pory jej cyklem życia zarządza Kubernetes
- Fx.5 Monitorowanie odbywa się za pomocą komendy `kubectl describe` lub monitorowania logów operatora
- Fx.6 Zakończenie działania pętli możliwe jest za pomocą komendy `kubectl delete`
- Fx.7 Usunięcie pętli polega na usunięciu jej pliku YAML
- Fx.8 Odkrywanie pętli polega na wyszukiwaniu określonego typu zasobów w Kubernetes (np. `kubectl get loops`)
- Fx.9 Ochrona pętli polega na ochronie samego klastra Kubernetes
- Fx.10 Zmiana pętli polega na modyfikacji jej pliku YAML i ponownym zaaplikowaniu
- Fx.11 Walidacja pętli polega na sprawdzeniu składni użytej w pliku YAML i możliwe jest przez odpowiednie przygotowanie zasobu własnego w Kubebuilder
- Fx.12 Przechowywanie pętli polega na przechowywaniu plików YAML w systemie plików (ang. *filesystem*)
- Fx.13 Kontrola pętli polega na działań utrzymywanych takich samych jak w przypadku zasobów wbudowanych Kubernetes
- Fx.14 Rekonfiguracja polega na modyfikacja pliku YAML lub rekonfiguracji komponentów pętli, która odbywa się poza Kubernetes
- Fx.15 Ekspozycja jest możliwa poprzez API Kubernetes
- Fx.16 Orkiestracja jest możliwa poprzez narzędzia oferowane jako dodatki do Kubernetes
- Fx.17 Wstrzymanie pętli polega na usunięciu instancji jej zasobu (`kubectl delete`) co jest akceptowalne z racji jej bezstanowości lub zapisywaniu stanu w komponentach zewnętrznych
- Fx.18 Przywrócenie pętli do polega na replikowaniu jej pliku YAML

3.3. Pojęcia i zasady

3.3.1. Wstęp

Ta podsekcja dokumentuje **Lupus** w formie wyjaśniania zdefiniowanych na jego potrzeby pojęć, koncepcji i zasad. Są one punktem wyjścia do dokładniejszych specyfikacji i zarazem zrozumienia architektury systemu. Sekcja ta zawiera wiele odnośników do definicji znajdujących się w załącznikach i nie wszystkie pojęcia tłumaczone są w tej sekcji.

3.3.2. Problem zarządzania

W rzeczywistym świecie często napotkamy sytuacje, w których byłoby dobrze, gdyby praca jakiegoś systemu mogła być stale regulowana. Na przykład:

3. Architektura

- chciałibyśmy, aby samochody miały funkcję regulującą pracę silnika w celu utrzymania stałej prędkości,
- przydałoby się, gdyby lodówka mogła utrzymywać chłodną, ale nie ujemną temperaturę, niezależnie od tego, jak często otwierane są drzwi lub jaka jest temperatura na zewnątrz,
- byłoby korzystne, gdyby serwer w chmurze mógł zagwarantować, że aplikacja z wystarczającymi zasobami do pokrycia potrzeb użytkowników będzie uruchomiona i działała.

Problemy wymienione powyżej można traktować jako **problemy zarządzania** (ang. *management problems*). Nazwa bierze się stąd, że nie ma żadnych technicznych ograniczeń uniemożliwiających osiągnięcie tych celów. Wszystkie wymienione systemy są odpowiednio wyposażone; np. możemy dodać więcej paliwa do silnika lub dostarczyć więcej mocy do sprężarki w lodówce. Problem leży w faktycznym wykonaniu tych czynności w odpowiednich momentach np. dodanie więcej paliwa, gdy auto zwalnia lub dostarczenie większej mocy, gdy temperatura w lodówce wzrasta. Dlatego jest to problem czystego zarządzania.

Systemem, którym chcemy zarządzać, nazywamy **System Zarządzany** (ang. *managed system*).

3.3.3. System Sterowania

System Sterowania (ang. *Control System*¹⁴) to system, który reguluje pracę **Systemu Zarządzanego**. Przykładowo jest to:

- tempomat, który reguluje pracę silnika w celu utrzymania stałej prędkości,
- lodówka, która reguluje pracę sprężarki w celu utrzymania stałej, chłodnej temperatury,
- Kubernetes, który reguluje liczbę działających Podów, aby utrzymać pożdaną dostępność aplikacji.

Innymi słowy mówiąc, **System Sterowania** rozwiązuje **Problem Zarządzania**.

3.3.4. Pętla Sterowania

Ogólną architekturą **Systemów Sterowania** używaną do rozwiązywania **Problemów Zarządzania** jest **Pętla Sterowania**.

Pętle sterowania są klasyfikowane w zależności od tego, czy wykorzystują mechanizmy sprzężenia zwrotnego (ang. *feedback mechanism*):

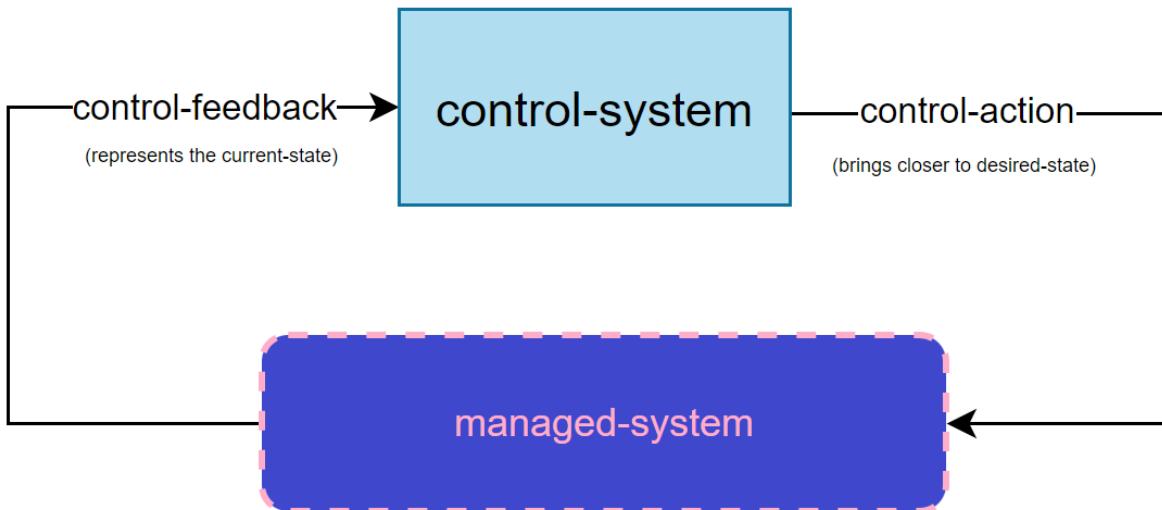
- **Otwarte Pętle Sterowania: Akcja Sterująca** (ang. *Control Action*) (czyli wejście do **Systemu Zarządzanego**) jest niezależne od wyjścia **Systemu Zarządzanego**.
- **Zamknięte Pętle Sterowania:** Wyjście **Systemu Zarządzanego** jest sprężane do wejścia **Systemu Sterowania** i wpływa na **Akcję Sterującą**.

W **Lupus** bierzemy pod uwagę wyłącznie **Zamknięte Pętle Sterowania**.

¹⁴innym tłumaczeniem na polski jest "regulator"

3.3.5. Zamknięta Pętla Sterowania

Jest to punkt wyjściowy dla naszej architektury referencyjnej (rys. 3.1).



Rysunek 3.1. Architektura referencyjna dla LUPUS

Architekturę (rys. 3.1) należy czytać, mając na uwadze następujące definicje:

- **System Sterowania** (ang. *Control System*) - system, który rozwiązuje **Problem Zarządzania** występujący w **Systemie Zarządzanym** za pomocą **Zamkniętej Pętli Sterowania**. W każdej iteracji **System Sterowania** analizuje **Sprzężenie Zwrotne** (ang. *Control Feedback*) i *wnioskuje Akcję Sterującą*.
- **Zamknięta Pętla Sterowania** - nieskończona pętla, która reguluje stan **Systemu Zarządzanego**, iteracyjnie zbliżając jego **Stan Aktualny** do **Stanu Pożądanego**.
- **Akcja Sterująca** (ang. *Control Action*) - akcja wykonywana na **Systemie Zarządzanym**, która ma na celu przybliżenie go do **Stanu Pożądanego**.
- **Sprzężenie Zwrotne** (ang. *Control Feedback*) - reprezentacja **Stanu Aktualnego** wysyłana z (odbierana od) **Systemu Zarządzanego**.

W powyższej architekturze **LUPUS** pełni rolę **Systemu Sterowania**.

3.3.6. Agenci Translacyjni

Z racji, że każdy system, bez żadnych modyfikacji (Wymaganie 7) może wejść w rolę **Systemu Zarządzanego**, potrzebujemy warstwy integracji między **Systemem Zarządzanym** a **LUPUS**, podobnej do koncepcji "API Broker" w architekturze ENI (rys. ??). Tak narodziła się koncepcja **Agentów Translacji** (ang. *Translation Agents*).

W każdym **wdrożeniu LUPUS**, **Użytkownik** musi stworzyć **Agentów Translacyjnych**.

Z punktu widzenia komunikacji, każdego **Agenta Translacyjnego** możemy podzielić na dwie części:

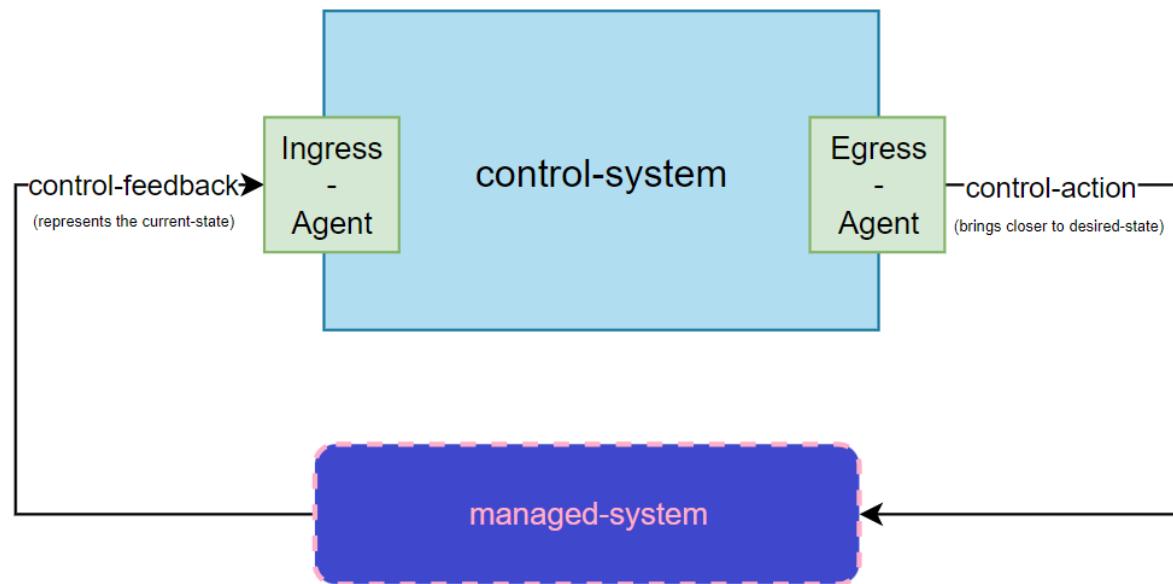
- Część komunikująca się z **Systemem Zarządzanym**. Jest zewnętrzna względem **LUPUS** i nie podlega żadnej specyfikacji.
- Część komunikująca się z **LUPUS**. Musi być zgodna z jednym z **Interfejsów LUPUS**: **LUPIN** lub **LUPOUT**.

3. Architektura

Mamy dwóch **Agentów Translacji**, jednego do komunikacji przychodzącej (ang. *Ingress*) i jednego do wychodzącej (ang. *Egress*).

W każdej iteracji pętli zadaniem **Agenta Ingress** jest odbieranie/zbieranie **Sprzężenia Zwrotnego** z **Systemu Zarządzanego** i translacja go na format zrozumiały przez **Lupus** za pomocą **Interfejsu Lupin**. Z kolei zadaniem **Agenta Egress** jest odbieranie **Finalnych Danych** i translacja ich na **Akcję Sterującą**, która później zostaje wysłana do (lub przeprowadzona na) **Systemie Zarządzanym**.

Architektura wraz z wprowadzeniem **Agentów Translacji** ukazana jest na rysunku 3.2.



Rysunek 3.2. Architektura referencyjna z agentami translacji

Specyfikacja interfejsów **Lupin** oraz **Lupout** zawarta jest w Załączniku 4.

3.3.7. Workflow pętli

Kiedy **Lupus** otrzyma **Stan Aktualny** poprzez interfejs **Lupin**, rozpoczyna się **Workflow Pętli**, które ma na celu dostarczać **Logikę Pętli** (ang. *Loop Logic*) i składa się z **Elementów Pętli** (ang. *Loop Elements*).

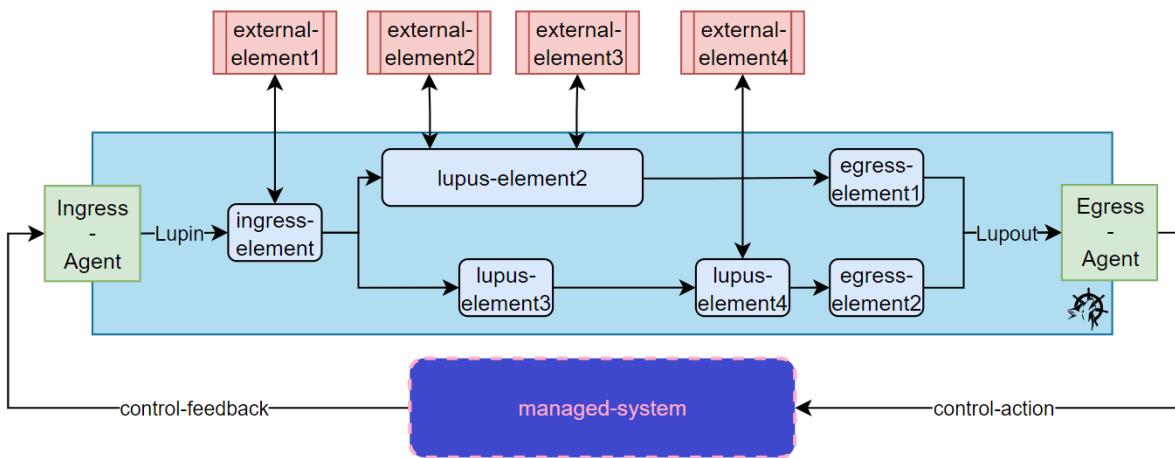
Elementem pętli może być zarówno:

- **Element Lupus**, który działa w warstwie sterowania Kubernetes, a jego misją jest wykonywać **Workflow Pętli**.
- referencja do **Elementu Zewnętrznego**, który działa poza warstwą sterowania Kubernetes, a jego misją jest wykonywać **Część Obliczeniową Logiki Pętli**.

Workflow Pętli jest wyrażany w **LupN**, specjalnej notacji do opisywania workflow pętli, której dokładna specyfikacja znajduje się w Załączniku 3.

Przykładowe **Workflow Pętli** pokazano na rysunku 3.3.

- Niebieskie, zaokrąglone prostokąty reprezentują **Elementy Lupus**.
- Czerwone prostokąty oznaczają **Elementy Zewnętrzne**.
- Niebieski obszar wyznaczony linią przerywaną wskazuje elementy działające w warstwie sterowania Kubernetes.



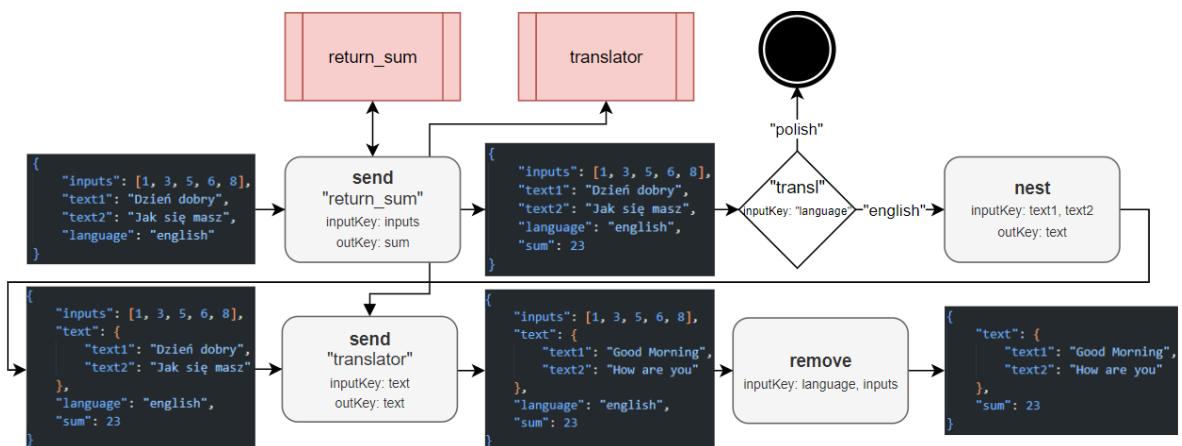
Rysunek 3.3. Przykładowe workflow pętli

- Wyróżniono **Elementy Lupus** odpowiedzialne za **Ingress** i **Egress**.
- Elementy Zewnętrzne** to zazwyczaj serwery HTTP (w szczególności serwery **Open Policy Agent**).
- Jeden **Element Lupus** może komunikować się z żadnym, jednym lub wieloma **Elementami Zewnętrznymi**, a liczba ta może się różnić w każdej iteracji pętli.

3.3.8. Dane i Akcje

Dane (ang. *data*) to nośnik informacji w ramach jednej iteracji pętli w formacie JSON. Na wejściu **Elementu Ingress** reprezentują one **Stan Aktualny Systemu Zarządzanego**. Następnie, w trakcie iteracji pętli, **Projektant** decyduje, jakie informacje będą przenosić. Zazwyczaj są to informacje związane z **Logiką Pętli**, takie jak wejścia (ang. *inputs*) do **Elementów Zewnętrznych** oraz ich odpowiedzi. Na końcu iteracji, gdy **Dane** trafiają do **Agenta Egress**, muszą reprezentować **Akcję Sterowania**.

Działanie pojedynczego **Elementu Lupus** jest opisane poprzez **Workflow Akcji**. **Akcje** wykonują różne operacje na **Danych**. Istnieje wiele rodzajów akcji, a kluczowym typem akcji jest "Send", która pozwala komunikować się **Elementowi Lupus** z **Elementem Zewnętrznym**. Inne typy akcji służą organizacji danych.



Rysunek 3.4. Przykładowe workflow akcji

3. Architektura

Pełna specyfikacja **Danych** znajduje się w Załączniku 5, zaś pełna specyfikacja **Akcji** w Załączniku 6.

3.3.9. Open Policy Agent

Open Policy Agent (OPA) to otwartoźródłowe narzędzie przeznaczone do definiowania, egzekwowania i zarządzania politykami w systemach oprogramowania. Systemy informatyczne odpytują serwery **OPA** podczas wykonywania operacji, które wymagają decyzji (np. decyzji dostępu, konfiguracji czy zachowania aplikacji). Dzięki takiemu podejściu można oddzielić logikę podejmowania decyzji od kodu aplikacji, co zwiększa modularność, wprowadza centralny punkt zarządzania politykami oraz ułatwia utrzymanie systemów.

Polityki w **OPA** definiowane są w języku Rego. Jest to deklaratywny język stworzony specjalnie na potrzeby **OPA**. Pozwala na tworzenie złożonych reguł i logiki decyzji. Oficjalna strona projektu dostępna jest pod linkiem: <https://www.openpolicyagent.org>.

Listing 1. Przykładowy kod rego

```
allow {  
    input.user.role == "admin"  
}  
  
allow {  
    input.user.role == "user"  
    input.action == "read"  
}
```

Open Policy Agent jest rekomendowanym **Elementem Zewnętrzny** dla **Lupus**.

3.4. Instrukcja Użycia

Niniejsza podsekcja prezentuje krótką instrukcję użycia platformy **Lupus**. **Użytkownikiem Lupus** może stać się dowolna organizacja bądź pojedyncza osoba. Ważne jest, aby zespół **Użytkownika** posiadał kompetencje z zakresu tworzenia oprogramowania. W zespole **Użytkownika** wyróżniamy rolę **Projektanta**, który jest odpowiedzialny jedynie za projektowanie i wyrażanie **Workflow Pętli** oraz niekoniecznie – zgodnie z Wymaganiem 8 – musi posiadać umiejętności techniczne.

Kiedy dany **Użytkownik** planuje użyć **Lupus** jako **Systemu Sterowania** do rozwiązywania **Problemu Zarządzania** w swoim **Systemie Zarządzanym**, powinien:

1. Zainstalować **Lupus** w swoim klastrze Kubernetes.
2. Zintegrować **System Zarządzany z Lupusem** poprzez implementację **Agentów Translacji**.
3. Zaplanować **Workflow Pętli**.
4. Przygotować **Elementy Zewnętrzne**.
5. Wyrazić **Workflow Pętli w LupN**.
6. Zaaplikować pliki manifestacyjne zawierające kod **LupN** w klastrze.

Podjęcie przez użytkownika takich akcji nazywamy pojedynczym **Wdrożeniem Lupus**.

3.4.1. Instalacja Luples

Luples jest zaimplementowany jako *Zasoby Własne* (ang. *Custom Resources*) w Kuberne-tes. Instalacja polega na zainstalowaniu tych zasobów w swoim klastrze.

Pełna dokumentacja tego procesu znajduje się w Załączniku 2.

3.4.2. Implementacja Agentów Translacji

To **Użytkownik** podczas **Wdrożenia** jest odpowiedzialny za implementację **Agentów Translacji**. Tylko **Użytkownik** zna specyfikę swojego **Systemu Zarządzanego**. Stąd w ze-spole **Użytkownika** potrzebne są umiejętności programistyczne.

Podczas implementacji należy kierować się specyfikacją **Interfejsów Luples** zawartą w Załączniku 4.

3.4.3. Planowanie Logiki Pętli

Workflow Pętli powinno wyrazić **Logikę Pętli**, czyli w każdej iteracji doprowadzić **System Zarządzany** do **Stanu Pożądanego**. **Użytkownik** w tym kroku jedynie modeluje wysokopoziomowo **Workflow Pętli**, rysując np. jego diagram. Dopiero takie spojrzenie podpowie **Użytkownikowi**, jakich **Elementów Zewnętrznych** potrzebuje.

3.4.4. Przygotowanie Elementów Zewnętrznych

Elementem Zewnętrznym może być dowolne oprogramowanie, które **Projektant** ma chęć włączyć w **Workflow Pętli**. Mogą to być już gotowe systemy (np. sztucznej inteligencji), ale równie dobrze **Użytkownik** może stworzyć oprogramowanie samodzielnie. Ważne jest to, aby wystawały one jakiś sposób komunikacji. Na razie jedynym wspieranym przez **Luples** sposobem jest komunikacja HTTP. **Użytkownik** musi umożliwić więc komunikację tego typu.

Rekomendowanym przez **Luples** typem **Elementu Zewnętrznego** jest serwer **Open Policy Agent**. Przygotowanie w tym wypadku polega na uruchomieniu takiego serwera oraz wgraniu mu odpowiednich polityk. **Użytkownik** jednakże może wydewelopować dowolny serwer HTTP.

Ostatnim możliwym **Elementem Zewnętrznym** są **Funkcje Użytkownika**. Są to funkcje w kodzie *kontrolera* zasobu **Luples Element**, które są definiowane przez **Użytkownika**. Stanowią one alternatywę dla serwerów HTTP, gdy specjalne wdrażanie takowych może się okazać zbyt kosztowne. Przykładowo, jeśli logika wykonywana przez dany **Element Zewnętrzny** miałaby mieć tylko kilka linijek kodu, dużo łatwiej użyć **Funkcji Użytkownika**. Ich dokładniejszy opis znajduje się w Sekcji 4.3.6.

3.4.5. Wyrażenie workflow pętli

Gdy już całe **Workflow Pętli** oraz **Elementy Zewnętrzne** są gotowe, czas wyrazić je w notacji **LupN**. Za jej pomocą wyraża się **Workflow Pętli** jako zbiór **Elementów Luples**, połączenia między nimi oraz specyfikacja każdego z nich.

3.4.6. Aplikacja plików manifestacyjnych

Aby stworzyć pętlę opisaną przez **Kod LupN** w pliku manifestacyjnym zasobu **Master**, należy wykonać komendę z listingu 2, która tworzy instancję *obiektu API* typu **Master**. Kontroler tego zasobu stworzy odpowiednie obiekty API typu **Element** według specyfikacji w pliku **LupN**. Podczas iteracji pętli, kontroler każdego **Elementu** interpretuje ich specyfikację, wykonując odpowiednie **Akcje na Danych. Workflow Akcji** również specyfikowane jest w notacji **LupN** (Załącznik 3).

Listing 2. Stworzenie zasobu *Master*

```
kubectl apply -f <nazwa_pliku>
```

4. Implementacja

4.1. Wstęp

Sekcja ta opisuje wydzieloną z architektury implementację LUPUS. Pierwsza jej części opisuje kluczowe mechanizmy Kubernetes, za pomocą których zaimplementowano LUPUS. Druga część opowiada o decyzjach podjętych podczas delopmentu platformy. To tu objawia się badawcza natura pracy.

4.2. Mechanizmy Kubernetes stojące za LUPUS

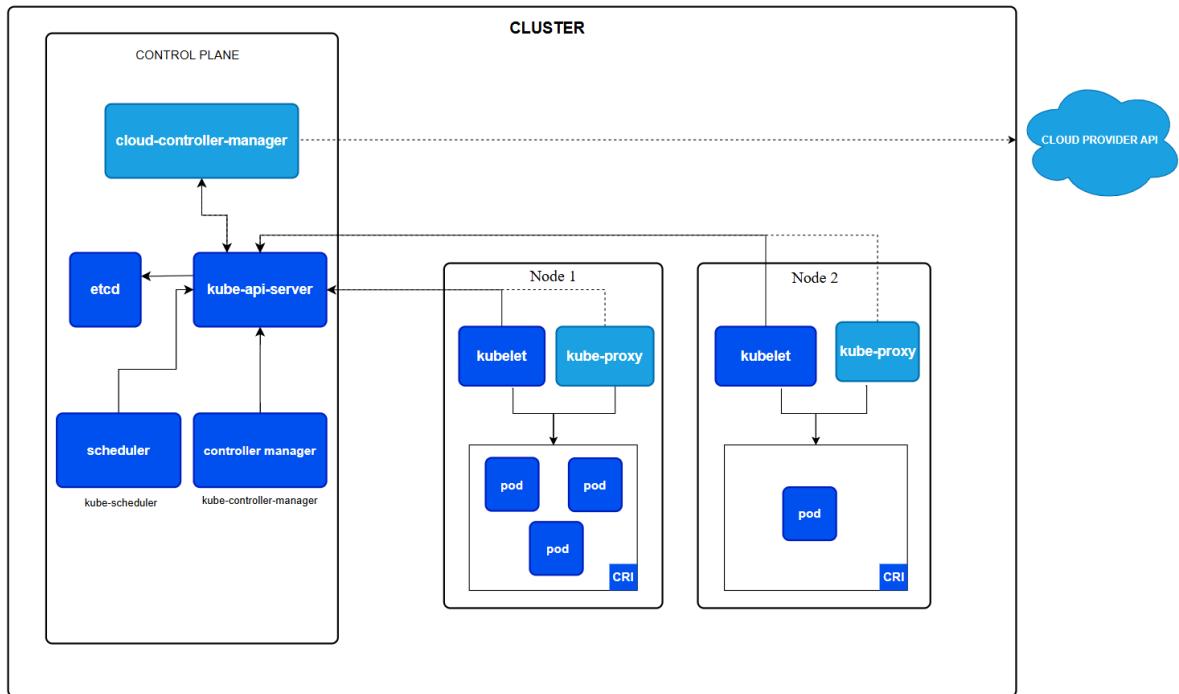
Niniejszy dokument zakłada znajomość czytelnika platformy Kubernetes na podstawowym poziomie.

4.2.1. Kontroler

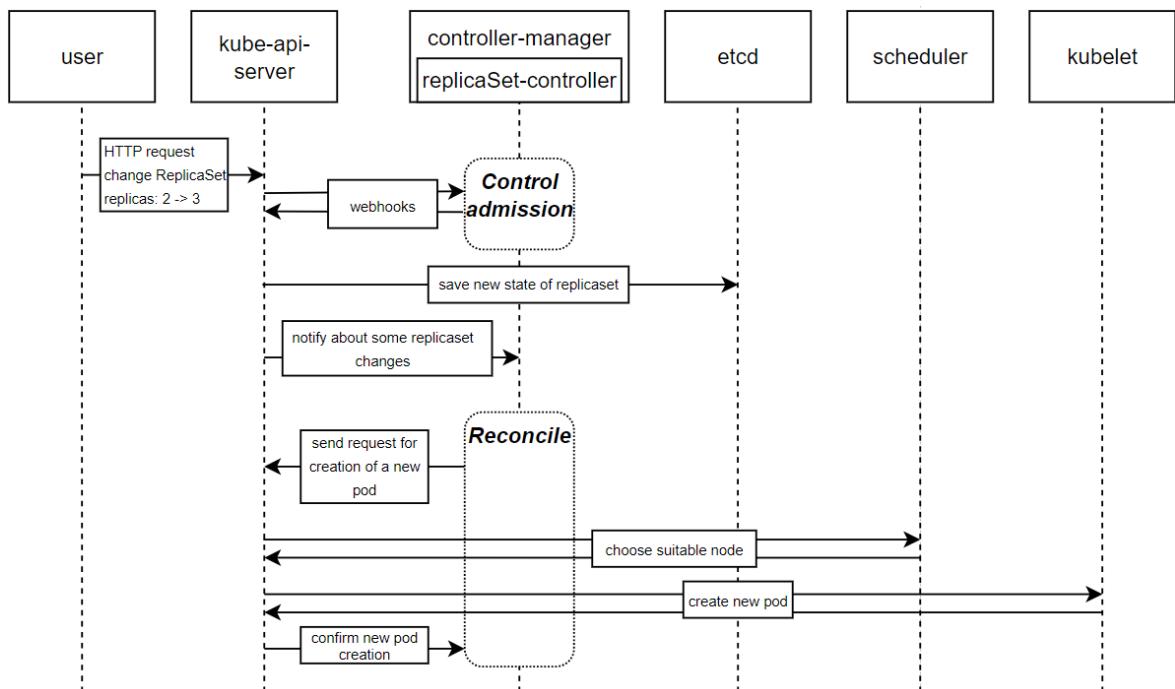
Działanie Kubernetes opiera się na zamkniętej pętli sterowania [odnośnik do artykułu]. **Aktualny Stan** systemu zapisany jest w bazie etcd. **Stan Pożądany** wyrażony jest poprzez pliki manifestacyjne. Każdy *Obiekt API* posiada swoją sekcję ‘spec’, to ona definiuje pożądanego stan danego obiektu. Każdy obiekt ma swój kontroler, który rekonalizuje jego aktualny stan do stanu pożądanego. Kontroler jest to proces działający w warstwie sterowania Kubernetes. Każdy typ (ang. *Kind*) wbudowanych zasobów (ang. *built-in resources*) ma swój kontroler stworzony przez zespół Kubernetes. Kontrolery każdego typu zasobu działają w podzie ‘kube-controller-manager’.

Flow pracy kontrolera pokazano na rysunku 4.2. Gdy ‘kube-api-server’ otrzyma żądanie zmiany danego obiektu API zanim ‘kube-api-server’ zleci utrwalenie tych zmian wykona tzw. *webhooki* do kontrolera danego obiektu. Webhooki nie są jednakże istotne z punktu widzenia niniejszej pracy dyplomowej¹⁵. Następnie, gdy doszło do zmian w obiekcie, kontroler zostaje o tym poinformowany. Jego misją jest rekonalizacja, czyli porównanie aktualnego stanu obiektu ze stanem pożądanym. Kontroler zawiera w sobie logikę rekonalizacji, która przybliży oba stany do siebie. Wykonanie logiki wiąże się często z przeprowadzeniem różnych akcji przez kontroler w innych częściach klastra.

¹⁵Dla zainteresowanych tematem: link



Rysunek 4.1. Architektura Kubernetes



Rysunek 4.2. Flow pracy kontrolera

4.2.2. Zasoby własne

Zasoby własne (ang. *Custom Resources*) rozszerzają wbudowane zasoby (ang. *built-in resources*) o niestandardowe, zdefiniowane przez użytkownika. Najczęściej tworzone są w celu zarządzania konfiguracją skomplikowanych lub stanowych aplikacji.

Czasami wbudowane typy zasobów (jak Pody, Wdrożenia (ang. *Deployments*), Serwisy (ang. *Services*)) nie są dla nas wystarczające, dlatego Kubernetes udostępnia możliwość

4. Implementacja

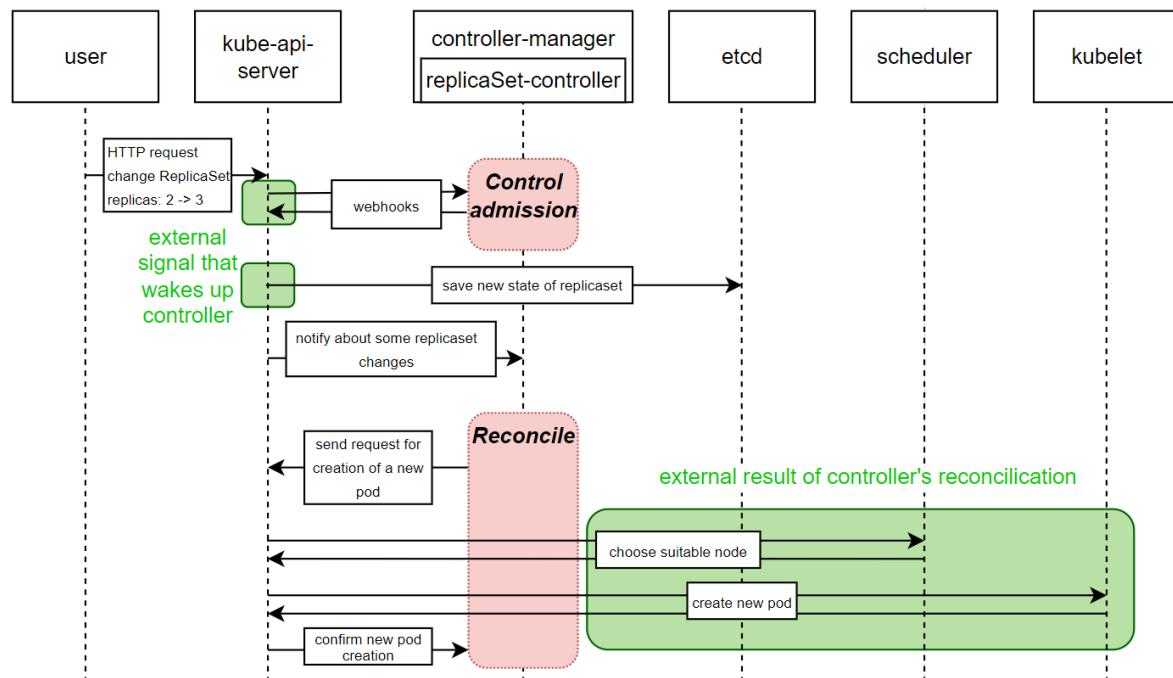
rejestrowania nowych typów. Aby tego dokonać należy stworzyć plik manifestacyjny YAML typu *Custom Resource Definition* a następnie zaaplikować go w klastrze. Po pomyślnej operacji, będzie można tworzyć obiekty nowego typu.

4.2.3. Operatory

Mechanizm ten służy do rozszerzania możliwości Kubernetes. Kiedy tworzymy Zasoby Własne (ang. *Custom Resources*), możemy również implementować dla nich kontrolery. Takie podejście nazywane jest "wzorem operatora" ("operator-pattern"). Często takie kontrolery nazywamy po prostu "operatorami". Nazwa "operator" wywodzi się z idei, że taki kontroler zazwyczaj zastępuje rzeczywistego operatora (człowieka), który zarządzałby aplikacją (dla której wdrożenie wymagało zdefiniowania Zasobu Własnego).

4.2.4. Kubebuilder

Kubebuilder jest frameworkm programistycznym do tworzenia textitZasobów Wła-nych oraz ich *Operatorów*. Pozwala na to, aby zaprogramować sekcje zaznaczone na rysunku 4.3.



Rysunek 4.3. Zaznaczenie elementów dających się zaprogramować podczas flow pracy kontrolera

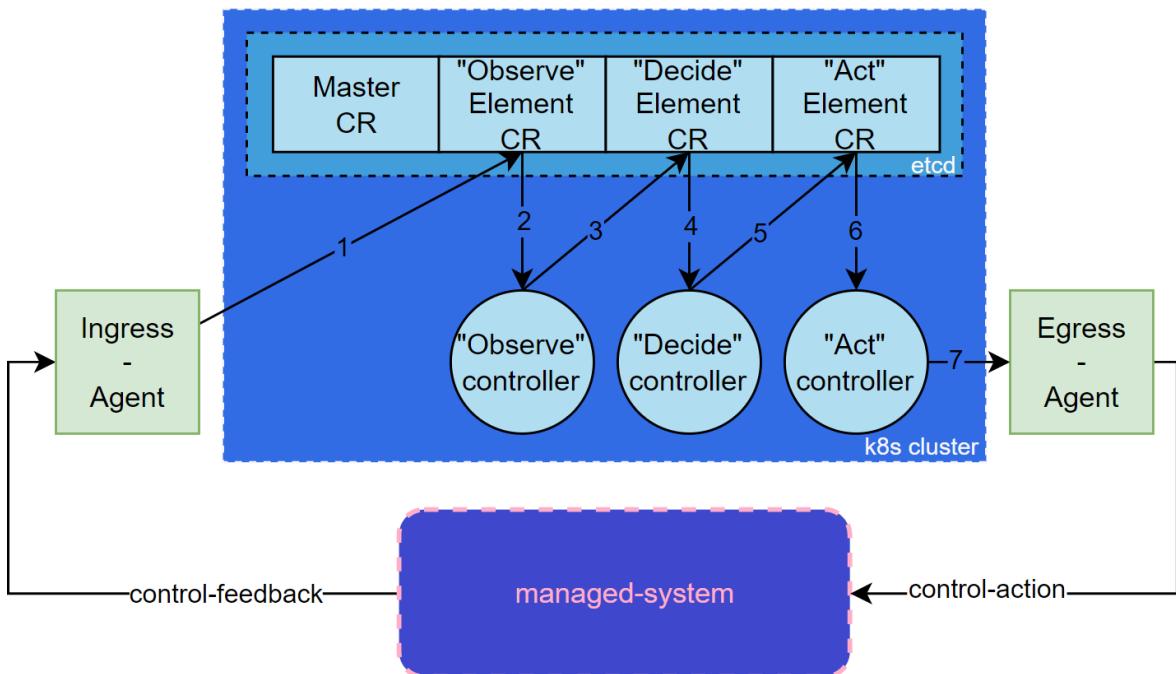
4.3. Decyzje podjęte podczas developmentu

4.3.1. Wstęp

W tym rozdziale objawia się badawcza natura pracy. Podczas realizacji projektu zbadano wiele podejść oraz rozwiązano wiele problemów implementacyjnych, aby dojść do postawionej w sekcji 3 architektury. Każda podsekcja omawia po jednym z aspektów – od wymagań do implementacji.

4.3.2. Komunikacja pomiędzy Elementami Lupus

Pierwszym krokiem w implementacji było wymyślenie sposobu na komunikację pomiędzy **Elementami Lupus**. Z racji, że **Elementy Lupus** są *Zasobami Własnymi*, wykorzystano tu natywne mechanizmy Kubernetes opisane w podsekcji 4.2 i 4.3. Ideą było to, że *Operator* jednego zasobu dokonuje zmian w obiekcie API innego elementu, co z kolei wywoła ponownie Operator z innym obiektem wejściowym. **Elementy Lupus** modyfikują nawzajem swój Status, a dokładniej jego pole `input`, przekazując tam swoją **Finalną Postać Danych**.



Rysunek 4.4. Komunikacja pomiędzy Elementami Lupus

Działa to w sposób ukazany na rysunku 4.4. Początkowo **Elementy Lupus** mogły przyjąć postać jednego z 4 typów: Observe, Learn, Decide lub Execute¹⁶. **Agent Ingress** modyfikował Status obiektu Observe, natomiast Operator Observe modyfikował Statusy obiektów Learn oraz Decide. Na koniec modyfikacje otrzymywał obiekt Execute, którego Operator przekazywał swoje **Dane** do **Agenta Egress**.

Z czasem jednak, aby nie narzucać konkretnej struktury pętli, zrezygnowano z 4 typów i stworzono jeden uniwersalny typ, którego Operator jest w stanie wykonać **Workflow Akcji**, co pozwalało na wyrażenie logiki dowolnego z 4 poprzednich typów. W ten sposób spełniono Wymaganie 5.

4.3.3. Dane

Wymaganie 5 nakazuje, aby **Elementy Lupus** były sterowane danymi (*data-driven*). **Dane** oraz **Workflow Akcji** spełniają to wymaganie. Dzięki nim **Elementy Lupus** mogą wykonać dowolny zestaw **Akcji** na **Danych**, dając **Projektantowi** pewną elastyczność. To właśnie **Dane** przekazywane są jako pole `input` w statusie obiektu API **Elementu Lupus**.

¹⁶W myśl pętli ODA

Z racji uniwersalności **Danych**, należało wybrać format, który pozwoli na ich możliwie dużą dowolność. Wybór padł na JSON, ze względu na jego ogólnie przyjęty standard i możliwości reprezentacji dowolnej struktury danych.

Kubernetes z kolei wymaga, aby pola umieszczane w Statusie Zasobu miały konkretny typ. Dokonano więc analizy, jaki typ nadaje się do reprezentacji obiektu JSON. Wybór padł na RawExtension. Jest to typ zdefiniowany przez zespół Kubernetes, używany do obsługi dowolnych surowych danych w formacie JSON lub YAML. Należy do pakietu k8s.io/apimachinery/pkg/runtime i jest często stosowany, gdy zasób musi osadzić lub pracować ze strukturą danych, która jest elastyczna, ale jednocześnie uporządkowana. RawExtension spełnia te wymagania.

Listing 3. Definicja struktury Go reprezentującej status Elementu Lopus

```
// ElementStatus defines the observed state of Element
type ElementStatus struct {
    // Input contains operational data
    Input runtime.RawExtension `json:"input"`
    // Timestamp of the last update
    LastUpdated metav1.Time `json:"lastUpdated"`
}
```

RawExtension to typ, którego użyjemy do przenoszenia **Danych** między **Elementami Lopus**. Pozostaje kwestia reprezentacji tych **Danych** w Operatorach **Lopus**.

Listing 4. Definicja struktury Go RawExtension w paczce k8s.io/apimachinery/pkg/runtime

```
type RawExtension struct {
    Raw []byte `json:"-"` // Serialized JSON or YAML data
    Object Object // A runtime.Object representation
}
```

Zamierzonym celem RawExtension według deweloperów Kubernetes jest umożliwienie deserializacji do określonej, znanej struktury. Jednak ze względu na Wymaganie 5 taka struktura nie istnieje. Potrzebujemy więc natywnej struktury Go, która jest w stanie reprezentować dowolny obiekt JSON. Pierwszym pomysłem, który się nasuwa, jest użycie typu Go interface, ponieważ może on reprezentować dowolne dane. Problem z interface polega jednak na tym, że nie można na nim operować – nie udostępnia żadnego interfejsu do interakcji. Jest to typ podstawowy.

Drugim pomysłem na reprezentację JSON-a było użycie map[string] interface, ponieważ większość instancji JSON-a to faktycznie obiekty klucz-wartość. Klucze w tym przypadku są typu string, a wartości mogą być dowolne (stąd użycie interface) w Go. W większości przypadków obiekty JSON zawierają kilka głównych pól (ang. *top-level fields*), co idealnie pasuje do reprezentacji map[string] interface.

Tak właśnie narodziło się pojęcie **Danych. Dane** to w rzeczywistości struktura opakowująca i dająca odpowiedni interfejs (ang. *Wrapper*) dla wspomnianej wcześniej mapy.

Listing 5. Definicja struktury Go dla *Danych*

```
type Data struct {
    Body map[string] interface {}
}
```

Ta struktura posiada bogaty zestaw funkcji (metod), które pełnią rolę interfejsu do pracy z **Danymi**. Metody te są wywoływanie podczas wykonywania **Akcji** i zazwyczaj – z wyjątkiem metod Get i Set – każda metoda odpowiada dokładnie jednej akcji. Kluczowym konceptem **Danych** jest **Pole Danych** (ang. *Data-field*). Jest ono odpowiednikiem pola w JSON-ie. Każde pole jest identyfikowane przez swój **Klucz** i przechowuje wartość. Za pomocą metody Get możemy pobrać wartość znajdująca się pod danym kluczem, a przy użyciu Set możemy ustawić nową wartość dla pola wskazanego określonym kluczem.

Nie obejmuje to jednak wszystkich obiektów JSON, jakie istnieją. JSON pozwala, aby element na najwyższym poziomie był tablicą. Nakłada to pewne ograniczenia na projektowanie pętli. Szczególnie JSON reprezentujący aktualny stan **Systemu Zarządzanego**, wysyłany przez **Interfejs Lupin**, musi być serializowalny do **map**[**string**] **interface**. Oznacza to, że nie może być:

- typem prymitywnym,
- tablicą,
- obiektem JSON z kluczami innymi niż **string**.

4.3.4. Polimorfizm w Go

Notacja **LupN** pozwala, aby wiele jej obiektów posiadało swój typ. Przykładowo akcje są różnorakiego typu. Mają pewną część wspólną, ale też pola szczególne dla każdego typu. Go jest statycznie typowanym językiem, który nie posiada dziedziczenia ani tradycyjnego obiektowego polimorfizmu. Dlatego dokonano analizy jak w Go osiągnąć tę wielopostaciowość.

Polimorfizm poprzez interfejsy

Natywnym sposobem na polimorfizm w Go jest ten osiągany poprzez interfejsy. To zagadnienie najlepiej tłumaczy poniższy kod.

Listing 6. Przykład polimorfizmu poprzez interfejsy

```
package main

import (
    "fmt"
)

type Forwarder interface {
    Forward() string
}

type NextElement struct {
```

```
Name string
}

func (e *NextElement) Forward() string {
    return fmt.Sprintf("Forwarding_to_element:_%s", e.Name)
}

type Destination struct {
    URL string
}

func (d *Destination) Forward() string {
    return fmt.Sprintf("Forwarding_to_destination:_%s", d.URL)
}

func ProcessForwarder(f Forwarder) {
    fmt.Println(f.Forward())
}

func main() {
    element := &NextElement{Name: "Element1"}
    destination := &Destination{URL: "https://example.com"}

    ProcessForwarder(element)
    ProcessForwarder(destination)
}
```

Jak to działa

- **Definicja interfejsu:** Forwarder definiuje metodę Forward(), którą muszą zaimplementować określone typy.
- **Konkretne implementacje:** NextElement oraz Destination implementują metodę Forward().
- **Zastosowanie:** Każdy typ spełniający interfejs Forwarder może być przekazywany do funkcji oczekujących obiektu Forwarder.

Polimorfizm poprzez wskaźniki oraz pole dyskryminatora

Kolejnym potężnym i idiomatycznym wzorcem w Go jest **polimorfizm w stylu Go z użyciem wskaźników**, gdzie struktura posiada opcjonalne pola wskaźnikowe, a pole type (znacznik) określa, które z tych pól jest istotne w czasie działania programu.

Listing 7. Przykład polimorfizmu poprzez wskaźniki oraz pole dyskryminatora

```
type Next struct {
    // Type specifies the type of next loop-element
    Type string `json:"type"
```

```

    // List of input keys (Data fields) that have to be forwarded
    Keys [] string 'json:"keys"'
    // One of the fields below is not null
    Element      *NextElement 'json:"element",omitempty'
    Destination *Destination 'json:"destination",omitempty'
}

type NextElement struct {
    Name string 'json:"name"'
}

type Destination struct {
    URL string 'json:"url"'
}

func (n *Next) Validate() error {
    if n.Type == "element" && n.Element == nil {
        return fmt.Errorf("Element must be set
for type 'element'")
    }
    if n.Type == "destination" && n.Destination == nil {
        return fmt.Errorf("Destination must be set
for type 'destination'")
    }
    if n.Element != nil && n.Destination != nil {
        return fmt.Errorf("Only one of Element
or Destination can be set")
    }
    return nil
}

```

Jak to działa

Unia tagowana to wzorzec, w którym pole tag określa, którą z kilku możliwych reprezentacji danych wykorzystuje dany obiekt. W Go jest to realizowane poprzez kombinację:

- Pole dyskryminujące typ (np. Type string).
- Pola wskaźnikowe dla możliwych wariantów. Jeśli dane pole nie występuje w aktualnej reprezentacji obiektu, jego wartość jest po prostu nil.
- Podczas działania programu możemy zweryfikować, której reprezentacji danych używa obiekt, i odpowiednio na tej podstawie podjąć działanie.

Podczas działania programu możemy zweryfikować, której reprezentacji danych używa obiekt, i odpowiednio na tej podstawie podjąć działanie.

Porównanie

Porównanie zostało przedstawione w tabeli 4.1

Funkcja	Polimorfizm przez wskaźniki	Polimorfizm przez interfejsy
Zachowanie w czasie działania	Używa dyskryminatora (Type) i pól wskaźnikowych	Używa implementacji metod do polimorfizmu
Bezpieczeństwo typów	Wymaga jawnej walidacji	Wymuszane podczas komplikacji za pomocą interfejsów
Serializacja	Bezproblemowa z JSON	Mожет wymagać niestandardowego marshaling
Rozszerzalność	Dodaj nowe pola wskaźnikowe i zaktualizuj enum Type	Dodaj nowe typy implementujące interfejs
Łatwość użycia	Prosta, ale wymaga ręcznej walidacji	Czysta i idiomatyczna w Go
Wspólne zachowanie	Wymaga zewnętrznej logiki	Enkapsulowane w metodach interfejsu

Tabela 4.1. Porównanie polimorfizmu przez wskaźniki i przez interfejsy w Go.

Polimorfizm przez wskaźniki oferuje przejrzystą reprezentację danych, która może być łatwo serializowana i deserializowana (np. do formatu JSON lub YAML). Dodatkowo wspiera włączenie pola type jako części modelu danych, dzięki czemu może być ono również przechowywane lub przesyłane. Z drugiej strony polimorfizm przez interfejsy jest natywny dla Go, bardziej przejrzysty i gwarantuje silne sprawdzanie typów podczas komplikacji.

Podsumowanie:

- Polimorfizm przez wskaźniki jest preferowany w aplikacjach skoncentrowanych na danych.
- Polimorfizm przez interfejsy jest preferowany w aplikacjach skoncentrowanych na zachowaniach.

W **Lupus** polimorfizm był potrzebny do reprezentacji różnych typów (odmian) niektórych **Obiektów LupN**, takich jak **Actions** lub **Next**, dlatego wybrano polimorfizm poprzez wskaźniki oraz pole dyskryminatora.

4.3.5. Dwa rodzaje workflow

W **Lupus** występują dwa rodzaje *workflow*: **Workflow Pętli**, które definiuje przepływ pracy **Elementów Lupus**, oraz **Workflow Akcji**, które definiuje przepływ **Akcji** we wnętrzu pojedynczego elementu. Występują między nimi pewne różnice w możliwościach, wynikające ze sposobu implementacji komunikacji między ich węzłami.

- Węzły w **Workflow Pętli** komunikują się ze sobą poprzez pobudzanie operatorów.
- Węzły w **Workflow Akcji** komunikują się poprzez pamięć RAM zaallokowaną przez pojedynczy operator **Elementu Lupus**.

Różnice są widoczne w specyfikacji LupN w Załączniku 3.

4.3.6. Funkcje użytkownika

Zgodnie z Wymaganiem 6, **Elementy Lupus** nie wykonują **Części Obliczeniowej Logiki Pętli**. Zamiast tego, jest ona delegowana do **Elementów Zewnętrznych**.

Pojawiają się tutaj dwa aspekty:

- Co w sytuacji, gdy ktoś potrzebuje wykonać małą i prostą operację na **Danych** (np. dodanie dwóch pól), a wdrażanie dedykowanego serwera HTTP jest nieekonomiczne?
- Każda platforma ramowa powinna być rozszerzalna. Powinniśmy zapewnić mechanizm umożliwiający rozszerzanie naszej platformy.

Z tych dwóch powodów wdrożono funkcję o nazwie „Definiowane przez użytkownika, wewnętrzne funkcje Go” (lub w skrócie – **Funkcje Użytkownika**).

Użytkownik może definiować własne fragmenty kodu Go jako funkcje i wywoływać je jako jedną z **Destynacji** w akcji **Send**.

W repozytorium kodu z projektem Kubebuilder znajduję plik o nazwie `user-functions.go`¹⁷. To w nim **Użytkownik** może definiować swoje funkcje. Plik posiada już jedną przykładową funkcję.

Listing 8. Przykładowa funkcja użytkownika

```
// Exemplary user-function. It just returns the input
func (UserFunctions) Echo(input interface{}) (interface{}, error) {
    return input, nil
}
```

Funkcja jako argument przyjmuje `interface`, który będzie reprezentował **pole danych**.¹⁸ Zwracanym typem jest również `interface`, który zostanie przez akcję `send` wpisany jako **pole danych**.

Nazwa `UserFunctions` jest strukturą, która gromadzi funkcje użytkownika.

Listing 9. Struktura składająca funkcje użytkownika jako swoje metody.

```
// UserFunctions struct for user-defined, internal functions
type UserFunctions struct {
```

Powstaje teraz pytanie jak wywołać takową funkcję w notacji **LupN**. Na szczęście funkcje w Go mogą być używane jako typy i przechowywane jako wartości. Dzięki temu mogą zostać zapisane jako wartości w mapie klucz-wartość, gdzie nazwy funkcji typu `string` pełnią rolę kluczy.

Listing 10. Mapa przechowująca funkcje użytkownika

```
// A global map to store function references
var FunctionRegistry = map[string]func(input interface{}) (interface{}, error){}
```

¹⁷<https://github.com/0x41gawor/lupus/blob/master/lupus/internal/controller/user-functions.go>

¹⁸Pola lub pola, gdyż pod tym pojęciem może też się kryć użycie “*”

4. Implementacja

Następnie, z pomocą biblioteki `reflect`¹⁹ można zaimplementować funkcję, która iteruje po metodach struktury `UserFunctions` i zapisuje je do powyższej mapy jako wartości, dla których kluczami są nazwy funkcji.

Listing 11. Funkcja zapełniająca mapę funkcji użytkownika

```
// RegisterFunctions dynamically registers user-defined functions
func RegisterFunctions(target interface{}) {
    t := reflect.TypeOf(target)
    v := reflect.ValueOf(target)

    for i := 0; i < t.NumMethod(); i++ {
        method := t.Method(i)

        // Ensure the method matches the required signature
        if method.Type.NumIn() == 2 && // Receiver + input
            method.Type.NumOut() == 2 && // Output + error
            method.Type.In(1).Kind() == reflect.Interface && // Input:
            method.Type.Out(0).Kind() == reflect.Interface && // Output
            method.Type.Out(1).Implements(reflect.TypeOf((*error)(nil)).Interface())
        {
            funcName := method.Name
            FunctionRegistry[funcName] = func(input interface{}) (interface{}, error) {
                // Call the user-defined function
                result := method.Func.Call([]reflect.Value{v, reflect.ValueOf(error)})
                if len(result) != 2 || !result[1].IsNil() {
                    err := result[1].Interface().(*error)
                }

                return result[0].Interface(), err
            }
        }
    }
}
```

Funkcja widoczna na listingu 11 jest wywoływana podczas inicjalizacji paczki kontrolera z strukturą `UserFunctions` jako argument.

Listing 12. Inicjaliza mapy

```
func init() {
```

¹⁹<https://pkg.go.dev/reflect>

```

    // Fill in the FunctionRegistry map with functions defined as a method of Use
    RegisterFunctions(UserFunctions{})
}

```

Od tego momentu funkcja może zostać wywołana po nazwie w funkcji obsługującą akcję Send w interpreterze Operatora Elementu Lupus.

Listing 13. Wywołanie funkcji użytkownika w akcji send

```

func sendToGoFunc(funcName string, body interface{}) (interface{}, error) {
    if fn, exists := FunctionRegistry[funcName]; exists {
        return fn(body)
    } else {
        return nil, fmt.Errorf("no_such_UserFunction_defined")
    }
}

```

W notacji **LupN** wystarczy zapis:

Listing 14. Użycie funkcji użytkownika w LupN

```

- name: "bounce"
  type: send
  send:
    inputKey: "field1"
    destination:
      type: gofunc
      gofunc:
        name: echo
        outputKey: "field2"

```

5. Test platformy na emulatorze sieci 5G

5.1. Wstęp

Niniejsza sekcja omawia przypadek użycia (ang. *use case*) proponowanej architektury na emulatorze sieci 5G stworzonej za pomocą Open5GS oraz UERANSIM. Przedstawia emulator sieci 5G sam w sobie. Następnie prezentuje przykładowy **Problem Zarządzania** oraz zaaplikowanie **Lupus** w celu rozwiązywania tego problemu. Sekcja omawia proces pojedynczego **Wdrożenia Lupus**.

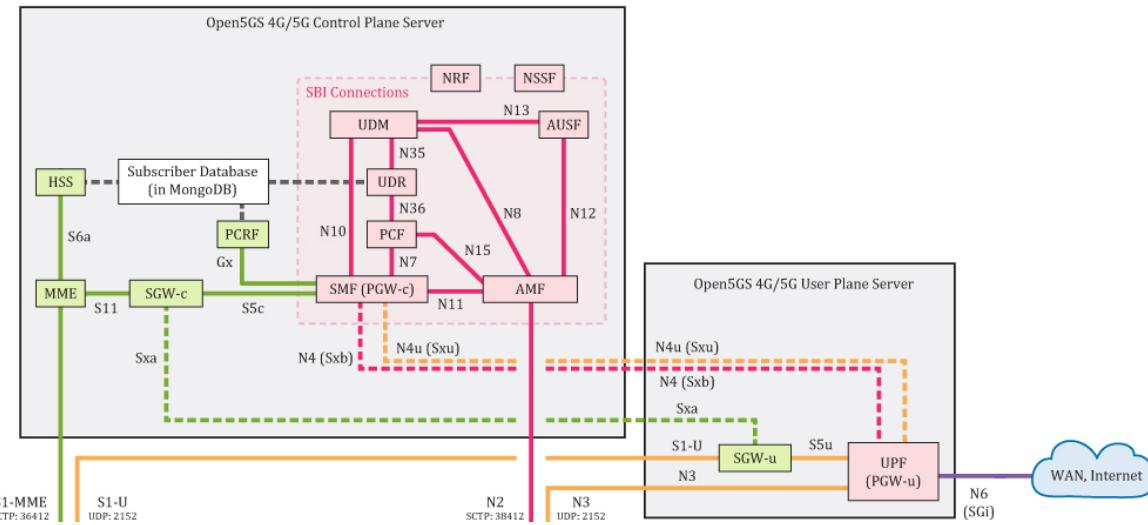
5.2. Emulator sieci 5G

5.2.1. Open5GS

Pierwszym komponentem emulatora jest otwartoźródłowe oprogramowanie Open5GS. Oficjalna strona projektu znajduje się tutaj: <https://open5gs.org/open5gs/>. Open5GS

5. Test platformy na emulatorze sieci 5G

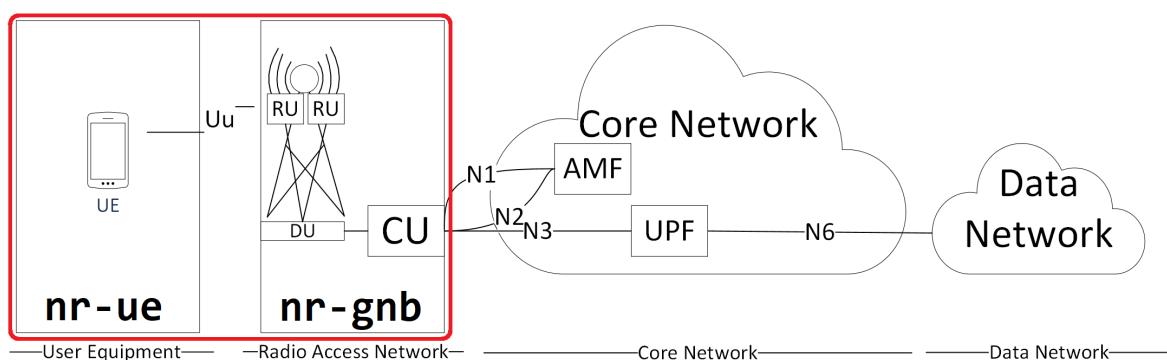
emuluje sieć rdzeniową (ang. *core network*) czwartej oraz piątej generacji sieci standaryzowanych przez 3GPP. Architektura oprogramowania przedstawiona jest na rysunku 5.1.



Rysunek 5.1. Architektura Open5GS

5.2.2. UERANSIM

Drugim komponentem emulatorka jest otwartoźródłowe oprogramowanie UERANSIM. Oficjalna strona projektu: <https://github.com/aligungr/UERANSIM>. UERANSIM symuluje Radiową Sieć Dostępową (ang. *Radio Access Network (RAN)*) wraz z Terminalami Abonenta (ang. *User Equipment (UE)*). UERANSIM składa się z dwóch programów nr-ue oraz nr-gnb, które można uruchamiać w wielu instancjach. Ich rolę w architekturze sieci 5G przedstawiono na rysunku 5.2 w czerwonej obwódkie.



Rysunek 5.2. Architektura UERANSIM

5.2.3. Wdrożenie na Kubernetes

Emulator sieci 5G złożony z Open5GS oraz UERANSIM wdrożono na klastrze Kubernetes według repozytorium: <https://github.com/niloysh/open5gs-k8s>. Przeprowadzenie

kroków wskazanych w repozytorium skutkuje stanem podów w klastrze przedstawionym na rysunku 5.3.

NAMESPACE	NAME	READY	STATUS	RESTARTS	AGE
cluster-network-addons	cluster-network-addons-operator-5ddc679dbc-z4bpq	2/2	Running	48 (9m28s ago)	51d
cluster-network-addons	ovs-cni-amd64-f48tz	1/1	Running	26 (9m28s ago)	51d
kube-flannel	kube-flannel-ds-rgzcc	1/1	Running	25 (9m28s ago)	51d
kube-system	coredns-5dd5756b68-77dc9	1/1	Running	24 (9m28s ago)	51d
kube-system	coredns-5dd5756b68-wtspf	1/1	Running	24 (9m28s ago)	51d
kube-system	etcd-open5gs-vm	1/1	Running	24 (9m28s ago)	51d
kube-system	kube-apiserver-open5gs-vm	1/1	Running	24 (9m28s ago)	51d
kube-system	kube-controller-manager-open5gs-vm	1/1	Running	29 (9m28s ago)	51d
kube-system	kube-multus-ds-92ndr	1/1	Running	24 (9m28s ago)	51d
kube-system	kube-proxy-25kj5	1/1	Running	24 (9m28s ago)	51d
kube-system	kube-scheduler-open5gs-vm	1/1	Running	30 (9m28s ago)	51d
kube-system	metrics-server-596474b58-x5l28	1/1	Running	19 (9m28s ago)	43d
open5gs	mongodb-0	1/1	Running	23 (9m28s ago)	45d
open5gs	open5gs-amf-57f756b4cb-f4hv8	1/1	Running	31 (9m28s ago)	43d
open5gs	open5gs-ausf-cc8ccb99-qsjvb	1/1	Running	36 (9m28s ago)	45d
open5gs	open5gs-bsf-57d59cd58f-bhm6p	1/1	Running	36 (9m28s ago)	45d
open5gs	open5gs-nrf-c85cfcd4-c8mg8	1/1	Running	25 (9m28s ago)	45d
open5gs	open5gs-nssf-748c6b66d8-2m84p	1/1	Running	35 (9m28s ago)	45d
open5gs	open5gs-pcf-5999669bdd-6ds12	1/1	Running	36 (9m28s ago)	45d
open5gs	open5gs-scp-6b7d795854-j8d74	1/1	Running	36 (9m28s ago)	45d
open5gs	open5gs-smf1-5b4df46b97-5dt47	1/1	Running	37 (9m28s ago)	45d
open5gs	open5gs-smf2-c96c8c9c5-2rq2p	1/1	Running	37 (9m28s ago)	45d
open5gs	open5gs-udm-6bbdbbb86c-nxcgl	1/1	Running	40 (9m28s ago)	45d
open5gs	open5gs-udr-64d75654f5-x6zt4	1/1	Running	37 (9m28s ago)	45d
open5gs	open5gs-upf1-65c4f9d55d-2gb16	1/1	Running	16 (9m28s ago)	39d
open5gs	open5gs-upf2-594d6bc47f-tmqkb	1/1	Running	13 (9m28s ago)	36d
open5gs	open5gs-webui-669b694b5c-hfrtf	1/1	Running	22 (9m28s ago)	45d
open5gs	ueransim-gnb-64679ddb7-nj6lr	1/1	Running	21 (9m28s ago)	43d
openebs	openebs-localpv-provisioner-56d6489bbc-2kd77	1/1	Running	32 (9m28s ago)	51d
openebs	openebs-ndm-fd6fp	1/1	Running	48 (8m19s ago)	51d
openebs	openebs-ndm-operator-5d7944c94d-8f8cn	1/1	Running	24 (9m28s ago)	51d

Rysunek 5.3. Stan podów w klastrze

Programy UERANSIM typu nr-ue będą uruchamiane poza klastrem. Tej decyzji dokonano z prostego powodu. System operacyjny hostujący klastre (Ubuntu 22.04 LTS) posiada dużo większe możliwości, jeśli chodzi o narzędzia generowania ruchu, niż okrojony system operacyjny użyty w podach UERANSIM.

5.3. Wdrożenie Lopus

Sekcja opisuje użycie **Lopus** jako **Systemu Sterowania** dla **Problemu Zarządzania** opisanego w następnej podsekcji dla emulatorka sieci 5G, który przyjmie z kolei rolę **Systemu Zarządzanego**.

5.3.1. Problem Zarządzania

Celem jest utrzymanie żądanych wartości zasobów dla funkcji płaszczyzny użytkownika (ang. *User Plane Function, UPF*) na optymalnym poziomie. Optymalność oznacza zapewnienie wystarczających zasobów do obsługi obciążenia, ale jednocześnie unikanie ich nadmiernego przydziału, co pozwala na ograniczenie niepotrzebnych kosztów związanych z wynajmem zasobów chmurowych.

W ramach wdrożenia Open5GS, w tym dla komponentu UPF, istnieje kilka instancji uruchomieniowych (ang. *Deployments*), jak pokazano na rysunku 5.4.

Każdy *pod* w klastrze Kubernetes posiada zdefiniowane wartości dotyczące przydziału zasobów:

NAME	READY	UP-TO-DATE	AVAILABLE	AGE
open5gs-amf	1/1	1	1	45d
open5gs-ausf	1/1	1	1	45d
open5gs-bsf	1/1	1	1	45d
open5gs-nrf	1/1	1	1	45d
open5gs-nssf	1/1	1	1	45d
open5gs-pcf	1/1	1	1	45d
open5gs-scp	1/1	1	1	45d
open5gs-smf1	1/1	1	1	45d
open5gs-smf2	1/1	1	1	45d
open5gs-udm	1/1	1	1	45d
open5gs-udr	1/1	1	1	45d
open5gs-upf1	1/1	1	1	45d
open5gs-upf2	1/1	1	1	45d
open5gs-webui	1/1	1	1	45d
ueransim-gnb	1/1	1	1	43d

Rysunek 5.4. Wdrożenia Open5GS, w tym instancje UPF

- **requests** – określa ilość zasobów CPU oraz pamięci operacyjnej (RAM), jaką dany pod żąda od środowiska chmurowego. Kubernetes zapewnia, że *węzeł* posiada wystarczające zasoby, aby spełnić te wymagania przed przydzieleniem poda do *węzła*.
- **limits** – maksymalna ilość zasobów, jaką pod może zużyć. Przekroczenie tych wartości skutkuje zakończeniem procesu (np. jego ubiciem w celu ochrony środowiska).

Dodatkowo możliwe jest monitorowanie rzeczywistego (aktualnego, chwilowego) wykorzystania procesora i pamięci operacyjnej.

Mechanizmy dostępne w Kubernetes

Kubernetes umożliwia:

- monitorowanie bieżącego zużycia CPU oraz pamięci dla konkretnego poda,
- monitorowanie zdefiniowanych wartości **requests** i **limits** dla konkretnego poda,
- aktualizację wartości **requests** i **limits** dla konkretnego poda.

Wdrożenie komponentu UPF w repozytorium open5gs-k8s wykorzystuje następujące wartości zasobów:

Listing 15. Konfiguracja zasobów dla UPF w Open5GS

```
resources:
  requests:
    memory: "256Mi"
    cpu: "200m"
  limits:
    memory: "512Mi"
```

```
cpu: "500m"
```

Niniejsza konfiguracja jest traktowana jako punkt operacyjny (punkt pracy), który powinien być wystarczający w normalnych warunkach (np. przez 80% czasu). Jednak w sytuacjach, gdy pojedynczy pod UPF sporadycznie przekracza te wartości, konieczne jest zwiększenie dostępnych zasobów oraz proporcjonalne podniesienie limitów.

Zakłada się, że każdorazowe przekroczenie wartości operacyjnych CPU lub pamięci skutkuje przydzieleniem dodatkowych 20% zasobów dla `requests` oraz ustawieniem `limits` na poziomie dwukrotności nowej wartości `requests`.

Przykładowa adaptacja zasobów

- Gdy zużycie CPU osiąga wartość 270m:
 - `requests` zostaje zwiększone do $270m \times 1.2 = 324m$,
 - `limits` zostaje zwiększone do $324m \times 2 = 648m$.
- Analogiczne zasady dotyczą przydziału pamięci operacyjnej.

Jeśli rzeczywiste wykorzystanie zasobów jest znacznie niższe od wartości operacyjnej, nie jest podejmowana żadna akcja korygująca. Nadmierne skalowanie w dół skutkowałoby zbyt częstymi restartami podów, co w konsekwencji generowałoby większe koszty niż wynikające z niedostatecznego wykorzystania zasobów.

5.3.2. Implementacja Agentów Translacji

Agent Ingress

Agent Ingress okresowo pobiera aktualne zużycie zasobów oraz zdefiniowane wartości `requests` oraz `limits` dla podów UPF w obu wdrożeniach (ang. *deployments*). Następnie, zgodnie ze specyfikacją **Interfejsu Lupin**, będzie aktualizował pole Input statusu obiektu API **Elementu Ingress** obiektem JSON, jak pokazano na listingu 16 z przykładowymi wartościami. Jednocześnie taki obiekt JSON będzie stanowił początkową postać **Danych**.

Listing 16.

```
{
  "open5gs-upf1": {
    "actual": {
      "cpu": "1m",
      "memory": "18Mi"
    },
    "requests": {
      "cpu": "100m",
      "memory": "128Mi"
    },
    "limits": {
      "cpu": "250m",
      "memory": "256Mi"
    }
  },
}
```

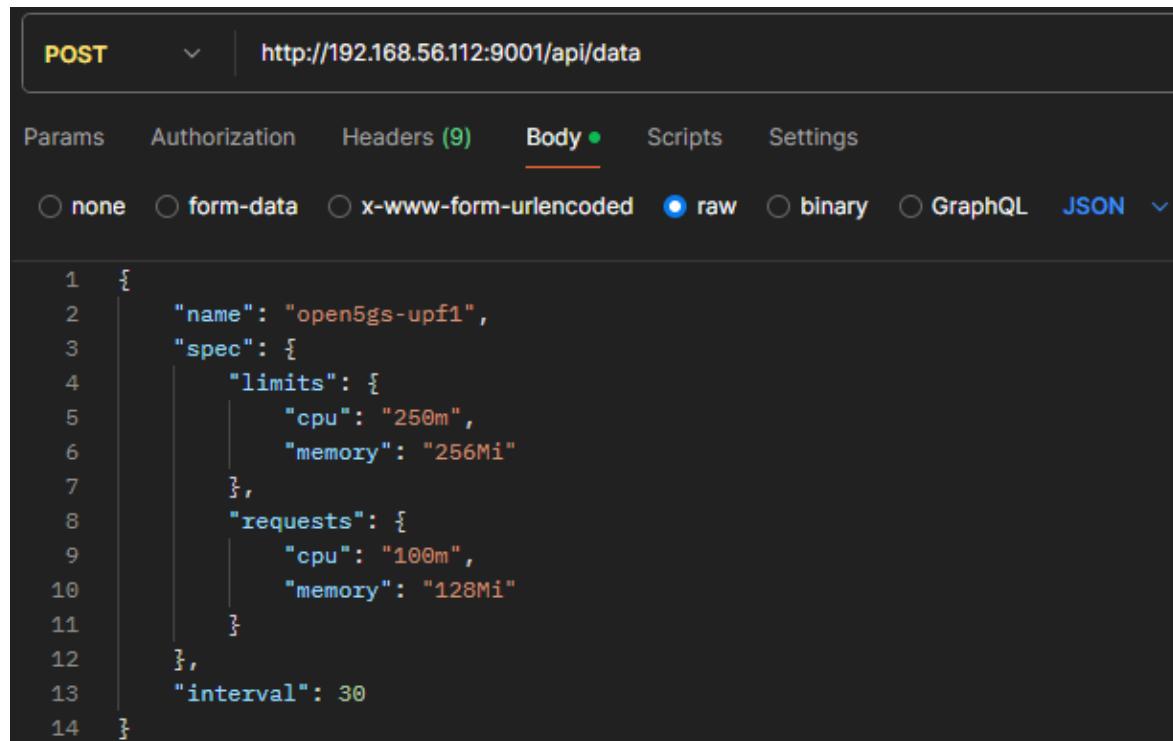
5. Test platformy na emulatorze sieci 5G

```
        "open5gs-upf2": {
            "actual": {
                "cpu": "1m",
                "memory": "25Mi"
            },
            "requests": {
                "cpu": "200m",
                "memory": "256Mi"
            },
            "limits": {
                "cpu": "500m",
                "memory": "512Mi"
            }
        }
    }
```

Kod agenta Ingress znajduje się w Załączniku 7.

Agent Egress

Agent Egress udostępnia endpoint HTTP, który przyjmuje dane w postaci przedstawionej na rysunku 5.5



Rysunek 5.5. Endpoint Egress Agent przyjmujący finalne dane

Następnie dla wdrożenia (ang. *deployment*) zadanego polem `name` zmodyfikuje zdefiniowane wartości `requests` oraz `limits` według pola `spec`. Opcjonalne jest pole `interval`, które określa z jakim interwałem czasowym (w sekundach) raportować aktualne zużycie

zasobów. Agent Egress odpowiednio wysteruje tym polem Agenta Ingress. Kod Agenta Egress znajduje się w Załączniku 8.

5.3.3. Planowanie Logiki Pętli

Analizując dane wejściowe z listingu 16 można wyróżnić cztery możliwe stany pojedynczego wdrożenia UPF:

- **NORMAL** – wartości requests i limits ustawione na wartości domyślne, rzeczywiste zużycie (actual) pozostaje poniżej wartości domyślnych.
- **NORMAL_TO_CRITICAL** – wartości requests i limits nadal są domyślne, ale rzeczywiste zużycie (actual) przekracza wartości domyślne.
- **CRITICAL** – wartości requests i limits przekraczają wartości domyślne, a rzeczywiste zużycie (actual) również pozostaje powyżej wartości domyślnych.
- **CRITICAL_TO_NORMAL** – wartości requests i limits nadal przekraczają wartości domyślne, ale rzeczywiste zużycie (actual) spadło poniżej wartości domyślnych.

W zależności od stanu systemu należy podjąć następujące działania:

- **NORMAL** – brak działań, system działa poprawnie.
- **NORMAL_TO_CRITICAL** – dostosowanie wartości requests i limits, ustawienie interwału obserwacji na wysoki (HIGH).
- **CRITICAL** – dostosowanie wartości requests i limits do aktualnego zapotrzebowania.
- **CRITICAL_TO_NORMAL** – przywrócenie wartości requests i limits do wartości domyślnych, ustawienie interwału obserwacji na niski (LOW).

W związku z powyższym opisem pętla powinna w każdej iteracji określi punkt pracy, czyli stan w jakim znajduje się UPF. Jeśli jest to stan NORMAL, nie ma potrzeby aby wykonywać jakiekolwiek akcje sterujące. W przeciwnym wypadku, należy "dostroić" UPF odpowiednimi wartościami requests oraz limits. Jeśli UPF jest lub zbliża się do stanu krytycznego należy je ustawić z odpowiednim zapasem, zaś jeżeli UPF wraca już do stanu normalnego należy przywrócić im wartości domyślne. Na sam koniec, jeżeli mamy jeden ze stanów przejściowych (NORMAL_TO_CRITICAL bądź CRITICAL_TO_NORMAL) należy zmienić interwał obserwacji odpowiednio na wysoki lub niski.

Z tego opisu widzimy, że **Część obliczeniowa** logiki pętli składa się z trzech części:

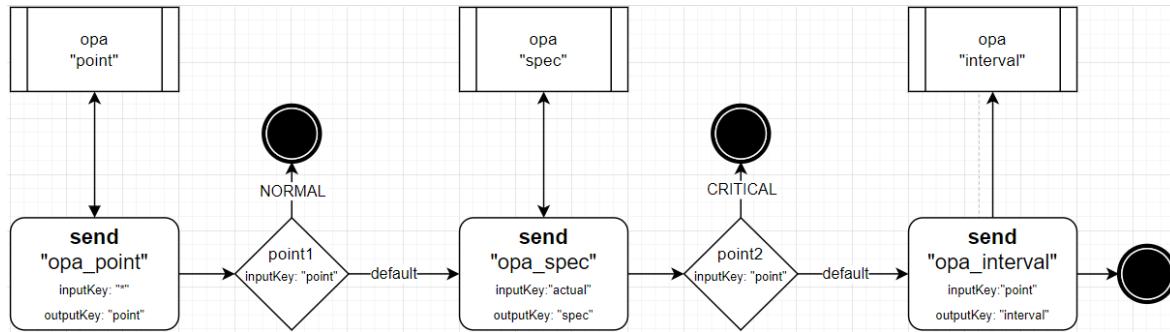
- Ustalenie punktu pracy
- Obliczenie wartości requests oraz limits
- Ustalenie wartości interwału na podstawie punktu pracy

Dlatego też powstaną trzy **Elementy Zewnętrzne**:

- **POINT** – akceptuje "*" (wszystkie **Pola Danych**), zwraca "point".
- **SPEC** – akceptuje "actual", zwraca "spec" zawierające wartości "requests" oraz "limits".
- **INTERVAL** – akceptuje "point", zwraca "interval".

A **Workflow Akcji dla Elementu Lupus** odpowiedzialnego za rekoncyliację jednego wdrożenia będzie wyglądało jak na rysunku 5.6.

5. Test platformy na emulatorze sieci 5G



Rysunek 5.6. Workflow Akcji Elementu Lupus

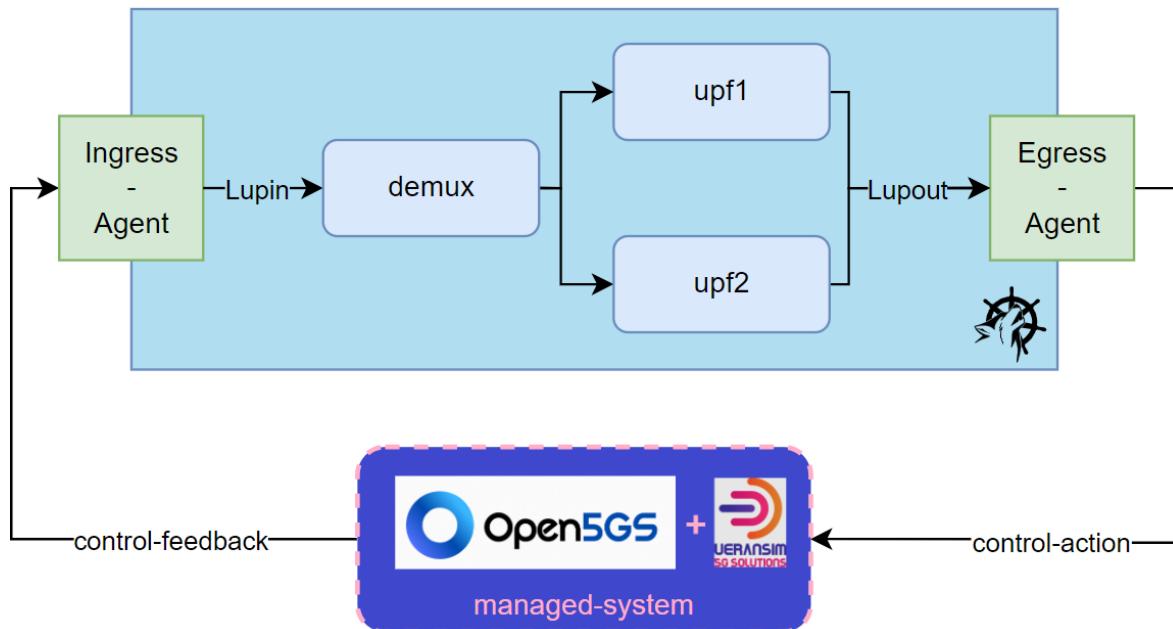
5.3.4. Przygotowanie Elementów Zewnętrznych

Każdy z **Elementów Zewnętrznych** przygotowano jako aplikację Python emulującą serwer **Open Policy Agent**.

Implementacje można znaleźć w Załączniku 9.

5.3.5. Wyrażenie workflow pętli w notacji LupN

Workflow Pętli pokazano na rysunku 5.7.



Rysunek 5.7. Workflow Pętli

Element demux służy do rozdzielenia **Danych** na dwie części. Każde wdrożenie UPF ma swój dedykowany element upf 1 lub upf 2, który obsługuje je według **Workflow Akcji** przedstawionego w poprzedniej podsekcji. Elementy upf1 oraz upf2 niezależnie pobudzają endpoint /api/data **Agenta Egress**.

Kod **LupN** znajduje się w Załączniku 10. Ostatnim krokiem w celu uruchomienia pętli jest zaaplikowanie **Pliku LupN**.

5.3.6. Prezentacja działania jednej iteracji pętli

Iterację rozpoczyna **Agent Ingress**, który pobiera **Dane** z Kubernetes (rys. 5.8). Następnie aktualizuje on Status obiektu API lola-demux (rys. 5.9), który wykonuje swoje **Workflow Akcji** (rys. 5.10), skutkujące aktualizacją Statusu obiektów API upf1 i upf2 (rys. 5.11). To skutkuje wywołaniem Operatora dla tych obiektów. Operator wykonuje dla obu **Workflow Akcji** (rys. 5.12). Na koniec oba elementy wywołują endpoint api/data serwowany przez **Agenta Egress** (rys. 5.13).

```
ejek@open5gs-vm:~/lupus$ python3 examples/open5gs/sample-loop/ingress-agent.py --interval 30
 * Serving Flask app 'ingress-agent'
 * Debug mode: off
2025/01/30 17:02:02 Round: 1
[{"open5gs-upf1": {"requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}}, {"open5gs-upf2": {"requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}}}
Updated Kubernetes custom resource status successfully.
```

Rysunek 5.8. Logi Agenta Ingress

```
Status:
Input:
  open5gs-upf1:
    Actual:
      Cpu: 1m
      Memory: 19Mi
    Limits:
      Cpu: 250m
      Memory: 256Mi
    Requests:
      Cpu: 100m
      Memory: 128Mi
  open5gs-upf2:
    Actual:
      Cpu: 1m
      Memory: 19Mi
    Limits:
      Cpu: 250m
      Memory: 256Mi
    Requests:
      Cpu: 100m
      Memory: 128Mi
  Last Updated: 2025-01-30T17:07:09.652335Z
Events: <none>
```

demux

Rysunek 5.9. Status obiektu API "lola-demux"

Gdy pobudzimy funkcję UPF do większej pracy ruchem z UE, widzimy raportowane większe zużycie zasobów przez odpowiednie wdrożenie (rys. 5.14). Aktualne zużycie przekraczające zdefiniowany punkt pracy powoduje otrzymanie od elementu zewnętrznego opa-point punktu NORMAL_TO_CRITICAL, co z kolei wpływa na workflow akcji (rys. 5.15). W kolejnych iteracjach w logach Agenta Ingress widzimy błąd spowodowany tym, że Pod UPF1 chwilowo nie istnieje, stało się tak dlatego iż Agent Egress w poprzedniej iteracji zmienił jego wartość requests oraz limits, co poskutkowało restartem Poda. Po restartie widzimy iż Agent Ingress rapportuje nowe wartości requests i limits dla Poda UPF1.

6. Test platformy na emulatorze sieci 5G

```
2025-01-30T17:09:12Z INFO ===== START OF lola-demux RECONCLIER:  
    {"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-demux", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-demux", "reconcileID": "cf248c50-8c3b-43ae-97a0-4be35949d2c5"}  
-----print-----Data:  
{"open5gs-upf1": {"actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf1", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}, "open5gs-upf2": {"actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf2", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}}  
2025-01-30T17:09:12Z INFO Success exit encountered {"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-demux", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-demux", "reconcileID": "cf248c50-8c3b-43ae-97a0-4be35949d2c5"}  
2025-01-30T17:09:12Z INFO Succesfully sent final Data to Next element {"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-demux", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-demux", "reconcileID": "cf248c50-8c3b-43ae-97a0-4be35949d2c5"}  
2025-01-30T17:09:12Z INFO Element sucessfully reconciled {"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-demux", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-demux", "reconcileID": "cf248c50-8c3b-43ae-97a0-4be35949d2c5", "name": "lola-demux"}  
2025-01-30T17:09:12Z INFO ===== START OF lola-upf1 RECONCLIER:  
    {"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-upf1", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-upf1", "reconcileID": "9bf0585c-8afb-4209-a3e8-8dc5795b43f4"}
```

Rysunek 5.10. Logi operatora element rekoncylującego obiekt API "lola-demux"

Status:	
Input:	
Actual:	
Cpu:	1m
Memory:	19Mi
Limits:	
Cpu:	250m
Memory:	256Mi
Name:	open5gs-upf1
Requests:	
Cpu:	100m
Memory:	128Mi
Last Updated:	2025-01-30T17:07:40Z
Events:	<none>

Status:	
Input:	
Actual:	
Cpu:	1m
Memory:	19Mi
Limits:	
Cpu:	250m
Memory:	256Mi
Name:	open5gs-upf2
Requests:	
Cpu:	100m
Memory:	128Mi
Last Updated:	2025-01-30T17:07:40Z
Events:	<none>

Rysunek 5.11. Statusy obiektów API "lola-upf1" oraz "lola-upf2"

```
2025-01-30T17:09:12Z INFO ===== START OF lola-upf1 RECONCLIER:  
{"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-upf1", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-upf1", "reconcileID": "9bf0585c-8afb-4209-a3e8-8dc5795b43f4"}  
-----print1-----Data:  
{"actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf1", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}  
Sending {"input": {"actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf1", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}} to POST http://192.168.56.112:9500/v1/data/policy/point  
-----print2-----Data:  
{"actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf1", "point": "NORMAL", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}  
2025-01-30T17:09:12Z INFO Success exit encountered {"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-upf1", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-upf1", "reconcileID": "9bf0585c-8afb-4209-a3e8-8dc5795b43f4"}  
Sending {"actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf1", "point": "NORMAL", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}} to POST http://192.168.56.112:9001/api/data  
2025-01-30T17:09:12Z INFO Succesfully sent final Data to Next element {"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-upf1", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-upf1", "reconcileID": "9bf0585c-8afb-4209-a3e8-8dc5795b43f4"}  
2025-01-30T17:09:12Z INFO Element sucessfully reconciled {"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-upf1", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-upf1", "reconcileID": "9bf0585c-8afb-4209-a3e8-8dc5795b43f4", "name": "lola-upf1"}  
2025-01-30T17:09:12Z INFO ===== START OF lola-upf2 RECONCLIER:  
{"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-upf2", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-upf2", "reconcileID": "07d57cd1-723-46e8-834c-b8be308237ca"}
```

Rysunek 5.12. Logi operatora element rekoncylujacego obiekt API "lola-upf1"

Dokumentacja elektroniczna całego procesu wraz z instrukcją uruchomienia na właściwym środowisku znajduje się pod linkiem: <https://github.com/0x41gawor/lupus/tree/master/examples/open5gs>.

```

192.168.56.112 - - [30/Jan/2025 17:10:14] "POST /api/data HTTP/1.1" 200 -
{"actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf1"
, "point": "NORMAL", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}
192.168.56.112 - - [30/Jan/2025 17:10:45] "POST /api/data HTTP/1.1" 200 -
{"actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf2"
, "point": "NORMAL", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}
192.168.56.112 - - [30/Jan/2025 17:10:45] "POST /api/data HTTP/1.1" 200 -
{"actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf1"
, "point": "NORMAL", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}
192.168.56.112 - - [30/Jan/2025 17:11:15] "POST /api/data HTTP/1.1" 200 -
{"actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf2"
, "point": "NORMAL", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}
192.168.56.112 - - [30/Jan/2025 17:11:15] "POST /api/data HTTP/1.1" 200 -

```

Rysunek 5.13. Logi Agenta Egress

```

ejek@open5gs-vm:~/lupus$ python3 examples/open5gs/sample-loop/ingress-agent.py --interval 30
* Serving Flask app 'ingress-agent'
* Debug mode: off
2025/01/30 18:36:46 Round: 1
{"open5gs-upf1": {"requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "actual": {"cpu": "0m", "memory": "19Mi"}}, "open5gs-upf2": {"requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}}}
Updated Kubernetes custom resource status successfully.
2025/01/30 18:37:19 Round: 2
{"open5gs-upf1": {"requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "actual": {"cpu": "51m", "memory": "19Mi"}}, "open5gs-upf2": {"requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}}}
Updated Kubernetes custom resource status successfully.
2025/01/30 18:37:52 Round: 3
{"open5gs-upf1": {"requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "actual": {"cpu": "108m", "memory": "19Mi"}}, "open5gs-upf2": {"requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}}}
Updated Kubernetes custom resource status successfully.
Error fetching actual usage for pod open5gs-upf1-855cf568bb-2np85: Error from server (NotFound): podmetrics.metrics.k8s.io "open5gs/open5gs-upf1-855cf568bb-2np85" not found
2025/01/30 18:38:24 Round: 4
{"open5gs-upf1": {"requests": {"cpu": "129m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "259m", "memory": "256Mi"}, "actual": {}}, "open5gs-upf2": {"requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}}}
Updated Kubernetes custom resource status successfully.
2025/01/30 18:38:57 Round: 5
{"open5gs-upf1": {"requests": {"cpu": "129m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "259m", "memory": "256Mi"}, "actual": {"cpu": "114m", "memory": "17Mi"}}, "open5gs-upf2": {"requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "actual": {"cpu": "1m", "memory": "19Mi"}}}
Updated Kubernetes custom resource status successfully.

```

Rysunek 5.14. Logi Agenta Ingress przy pobudzeniu ruchem

6. Podsumowanie

6.1. Wstęp

//TODO ze świeżą głową

- Wyzwania
- Analiza wyników w odniesieniu do założeń i celów pracy.
- Możliwe ograniczenia.
- Porównanie uzyskanych rezultatów z literaturą lub istniejącymi rozwiązaniami.
- Możliwości rozwoju i przyszłych badań.

6. Podsumowanie

```
2025-01-30T18:37:53Z    INFO    Element sucessfully reconciled {"controller": "element", "controllerGroup": "lup
us.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-demux", "namespace": "default"}, "namespace": "
default", "name": "lola-demux", "reconcileID": "8a78e89d-fd16-4f1a-87aa-f26ff67a9b5e", "name": "lola-demux"}
2025-01-30T18:37:53Z    INFO    ===== START OF lola-upf1 RECONCLIER:
{"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-upf1", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-upf1", "reconcileID": "6f3171e8-e
65e-4f0f-8b0c-cb8928fde1f0"}
-----print1-----Data:
{"actual": {"cpu": "108m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf1", "requests
": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}
Sending {"input": {"actual": {"cpu": "108m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5g
s-upf1", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"} } to POST http://192.168.56.112:9500/v1/data/policy/point
-----print2-----Data:
{"actual": {"cpu": "108m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf1", "point": "
NORMAL_TO_CRITICAL", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}}
Sending {"input": {"cpu": "108m", "memory": "19Mi"} } to POST http://192.168.56.112:9500/v1/data/policy/spec
-----print3-----Data:
{"actual": {"cpu": "108m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf1", "point": "
NORMAL_TO_CRITICAL", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "spec": {"limits": {"cpu": "259m", "memory": "256Mi"}, "
requests": {"cpu": "129m", "memory": "128Mi"} }
-----print4-----Data:
{"actual": {"cpu": "108m", "memory": "19Mi"}, "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5gs-upf1", "point": "
NORMAL_TO_CRITICAL", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "spec": {"limits": {"cpu": "259m", "memory": "256Mi"}, "
requests": {"cpu": "129m", "memory": "128Mi"} }
-----print5-----Data:
{"actual": {"cpu": "108m", "memory": "19Mi"}, "interval": "HIGH", "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name": "open5g
s-upf1", "point": "NORMAL_TO_CRITICAL", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "spec": {"limits": {"cpu": "259m", "
memory": "256Mi"}, "requests": {"cpu": "129m", "memory": "128Mi"} }
2025-01-30T18:37:53Z    INFO    Success exit encountered {"controller": "element", "controllerGroup": "lup
us.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-upf1", "namespace": "default"}, "namespace": "d
efault", "name": "lola-upf1", "reconcileID": "6f3171e8-e65e-4f0f-8b0c-cb8928fde1f0"}
Sending {"actual": {"cpu": "108m", "memory": "19Mi"}, "interval": "HIGH", "limits": {"cpu": "250m", "memory": "256Mi"}, "name
": "open5gs-upf1", "point": "NORMAL_TO_CRITICAL", "requests": {"cpu": "100m", "memory": "128Mi"}, "spec": {"limits": {"cpu": "
259m", "memory": "256Mi"}, "requests": {"cpu": "129m", "memory": "128Mi"} } } to POST http://192.168.56.112:9001/api/data
2025-01-30T18:37:53Z    INFO    Succesfully sent final Data to Next element {"controller": "element", "contro
llerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-upf1", "namespace": "default"}, "namespac
e": "default", "name": "lola-upf1", "reconcileID": "6f3171e8-e65e-4f0f-8b0c-cb8928fde1f0"}
2025-01-30T18:37:53Z    INFO    Element sucessfully reconciled {"controller": "element", "controllerGroup": "lup
us.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-upf1", "namespace": "default"}, "namespace": "d
efault", "name": "lola-upf1", "reconcileID": "6f3171e8-e65e-4f0f-8b0c-cb8928fde1f0", "name": "lola-upf1"}
2025-01-30T18:37:53Z    INFO    ===== START OF lola-upf2 RECONCLIER:
{"controller": "element", "controllerGroup": "lupus.gawor.io", "controllerKind": "Element", "Element": {"name": "lola-upf2", "namespace": "default"}, "namespace": "default", "name": "lola-upf2", "reconcileID": "f4973e77-f
53e-4f0f-8b0c-cb8928fde1f0"}
```

Rysunek 5.15. Logi z workflow akcji elementu "upf1" przy pobudzeniu ruchem

Bibliografia

- [1] ETSI GR ENI 017 - "Experiential Networked Intelligence (ENI); Overview of Prominent Closed Control Loops Architectures", Dostęp zdalny (24.01.2025): https://www.etsi.org/deliver/etsi_gr/ENI/001_099/017/02.02.01_60/gr_ENI017v020201p.pdf, 2024.
- [2] J. O. Kephart i D. M. Chess, „The Vision of Autonomic Computing”, *IEEE Computer*, t. 36, nr. 1, s. 41–50, 2003. DOI: 10.1109/MC.2003.1160055. adr.: https://www.researchgate.net/publication/2955831_The_Vision_Of_Autonomic_Computing.
- [3] M. Minsky, *The Society of Mind*. New York, United States: Simon & Schuster, 1986, ISBN: 978-0671657130.
- [4] D. P. Doyle, „Architecture Evolution for Automation and Network Programmability”, *Ericsson Review*, 2014. adr.: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=7006f5e8c7b83f2ea265a6155ff9b4cfe11d4011>.
- [5] N. Alliance, „Automation and Autonomous System Architecture Framework”, spraw. tech. Version 1.0, 2022. adr.: https://www.ngmn.org/wp-content/uploads/NGMN_AAAF_v1.0.pdf.
- [6] C. Benzaid i T. Taleb, „AI-Driven Zero Touch Network and Service Management in 5G and Beyond: Challenges and Research Directions”, *IEEE Network*, 2020. DOI: 10.1109/MNET.001.1900252. adr.: https://www.researchgate.net/publication/339224458_AI-Driven_Zero_Touch_Network_and_Service_Management_in_5G_and_Beyond_Challenges_and_Research_Directions.
- [7] L. Fallon, J. Keeney i R. K. Verma, „Autonomic Closed Control Loops for Management, an Idea Whose Time Has Come?”, w *Conference on Network and Service Management (CNSM)*, 2019. DOI: 10.23919/CNSM46954.2019.9012687. adr.: https://www.researchgate.net/publication/339554962_Autonomic_Closed_Control_Loops_for_Management_an.idea.whose.time.has.come.
- [8] ONAP, „Open Network Automation Platform (ONAP) Architecture White Paper”, spraw. tech., 2018. adr.: https://www.onap.org/wp-content/uploads/sites/20/2018/06/ONAP_CaseSolution_Architecture_0618FNL.pdf.
- [9] ETSI, „Zero-touch Network and Service Management (ZSM); Reference Architecture”, ETSI, spraw. tech. ETSI GS ZSM 002 V1.1.1, 2019. adr.: https://www.etsi.org/deliver/etsi_gs/ZSM/001_099/002/01.01.01_60/gs_ZSM002v010101p.pdf.
- [10] J. R. Boyd, *The Essence of Winning and Losing*, Edited by Chet Richards and Chuck Spinney, 1995. adr.: https://slightlyeastofnew.com/wp-content/uploads/2010/03/essence_of_winning_loosing.pdf.
- [11] T. Forum, *Open Digital Architecture*, Dostęp online: 07.02.2025, 2018. adr.: <https://www.tmforum.org/resources/publication/open-digital-architecture/>.
- [12] T. Forum, „AI Closed Loop Automation - Anomaly Detection and Resolution”, TM Forum, spraw. tech. IG1219 V2.1.0, 2021. adr.: <https://www.tmforum.org/>

6. Bibliografia

- resources/introductory-guide/ig1219-ai-closed-loop-automation-anomaly-detection-and-resolution-v2-1-0/.
- [13] T. Forum, „Closed Loop Automation Implementation Architectures”, TM Forum, spraw. tech. TR284 V3.1.0, 2021. adr.: <https://www.tmforum.org/resources/how-to-guide/tr284-ai-closed-loop-automation-implementation-architectures-v3-1-0/>.
 - [14] T. Forum, „AI Closed Loop Automation Management”, TM Forum, spraw. tech. IG1219A V1.1.0, 2022. adr.: <https://www.tmforum.org/resources/introductory-guide/ig1219a-ai-closed-loop-automation-management-v2-0-0/>.
 - [15] ETSI, „Experiential Networked Intelligence (ENI); System Architecture”, ETSI, spraw. tech. ETSI GS ENI 005 V3.1.1, 2023. adr.: https://www.etsi.org/deliver/etsi_gs/ENI/001_099/005/03.01.01_60/gs_ENI005v030101p.pdf.
 - [16] ETSI, „Overview of Prominent Control Loop Architectures”, ETSI, spraw. tech. ETSI GR ENI 017 V2.2.1, 2024. adr.: https://www.etsi.org/deliver/etsi_gr/ENI/001_099/017/02.02.01_60/gr_ENI017v020201p.pdf.
 - [17] J. Strassner, N. Agoulmine i E. H. Lehtihet, „FOCALE - A Novel Autonomic Networking Architecture”, *ITSSA Journal*, t. 3, nr. 1, s. 64–79, 2007. adr.: https://www.researchgate.net/publication/268441498_FOCALE_-_A_Novel_Autonomic_Networking_Architecture.
 - [18] J. Strassner, „DEN-ng: achieving business-driven network management”, *IEEE Communications Magazine*, t. 41, nr. 10, s. 90–96, 2003. adr.: <https://ieeexplore.ieee.org/document/1015622>.
 - [19] „ETSI TS 103 195-2 V1.1.1 (2018-05): Autonomic network engineering for the self-managing Future Internet (AFI); Generic Autonomic Network Architecture; Part 2: An Architectural Reference Model for Autonomic Networking, Cognitive Networking and Self-Management”, ETSI, spraw. tech., 2018. adr.: https://www.etsi.org/deliver/etsi_ts/103100_103199/10319502/01.01.01_60/ts_10319502v010101p.pdf.
 - [20] J. Strassner, J. W.-K. Hong i S. van der Meer, „The Design of an Autonomic Element for Managing Emerging Networks and Services”, w *International Conference on Ultra Modern Telecommunications*, 2009. DOI: 10.1109/ICUMT.2009.5345533. adr.: https://www.researchgate.net/publication/221003980_The_design_of_an_Autonomic_Element_for_managing_emerging_networks_and_services.

Wykaz symboli i skrótów

Architektura – Zbiór reguł i metod opisujących funkcjonalność, organizację oraz implementację systemu.

Dane – Fakty oraz statystyk zebrane razem w celu analizy. Stanowią podstawę do wydobycia z nich informacji

Definicje Zasobów Własnych (ang. Custom Resource Definitions) – Pliki manifestacyjne YAML służące do zarejestrowania w klastrze nowe zasoby własne

Doświadczenie (ang. Experience) – Proces zdobywania wiedzy przez system podczas funkcjonowania w środowisku docelowym .

Edukacja (ang. Education) – Proces zdobywania wiedzy przez system poza środowiskiem docelowym, np. podczas trenowania modelu .

Wiedza (ang. Knowledge) – Zestaw wzorców, które są wykorzystywane do wyjaśniania, a także przewidywania tego, co się wydarzyło, dzieje lub może się wydarzyć w przyszłości. Bazuje na danych, informacjach oraz umiejętnościach zdobytych poprzez doświadczenie oraz edukację

ENI – Experiential Networked Intelligence

ETSI – European Telecommunications Standards Institute

Reprezentacja pojęć będących przedmiotem zainteresowania środowiska w formie niezależnej od formy danych

Kognitywność (ang. cognition) – Proces rozumienia danych oraz informacji w celu produkcji nowych danych, informacji oraz wiedzy

Kognitywny System Zarządzania Siecią – System zarządzania siecią, który jest jednocześnie kognitywny. Docelowy system specyfikowany przez ENI

Kontroler (ang. controller) – Proces monitorujący stan obiektów API w klastrze i doprowadzający je do stanu pożądanego

Obiekt API (ang. API object) – Zasób reprezentujący element klastra, np. Poda, Deployment, Service. Jest przechowywany w etcd i zarządzany przez API Server. Jest to konkretna instancja danego typu (ang. Kind) zasobów

Plik Manifestowy YAML (ang. YAML Manifest File) – Plik konfiguracyjny zapisany w formacie YAML, definiujący obiekty API Kubernetes. Służy do deklaratywnego zarządzania zasobami klastra

Polityka (ang. Policy) – Zestaw reguł, który jest używany do zarządzania i kontrolowania zmiany i/lub utrzymania stanu jednego lub więcej zarządzanych obiektów

Regulator (ang. Control System) – Pojęcie z teorii sterowania. System, który reguluje pracę obiektu

Sterowany danymi (ang. Data-Driven) – Nie narzucający żadnej logiki pętli – logika jest interpretowana na podstawie danych.

System ENI – Centralny punkt architektury ENI. Odpowiedzialny za zamkniętą pętlę sterowania, za pomocą której ENI chce osiągnąć kognitywność. Lupus aspiruje do tego, aby zaproponować architekturę dla Systemu ENI na Kubernetes

System kognitywny – System, który uczy się, wnioskuje oraz podejmuje decyzje w sposób przypominający ludzki umysł

Uczenie maszynowe (ang. Machine Learning) – proces, który zdobywa nową wiedzę i/lub aktualizuje istniejącą wiedzę w celu optymalizacji funkcjonowanie systemu przy użyciu przykładowych obserwacji

Świadomość kontekstu (ang. Context Aware) – Posiadanie przez system informacji oraz wiedzy, które opisują środowisko w jakim znajduje się dana jednostka w celu lepszego doboru wzorca do rozwiązyania danego problemu

Wzorzec (ang. pattern) – Generyczne, reużywalne rozwiązanie danego problemu. Część składowa wiedzy .

Warstwa Sterowania (ang. Control Plane) – Zestaw komponentów zarządzających statem klastra Kubernetes. W szczególności *Controller Manager*, który nadzoruje kontrolery zasobów

Workflow – Sekwencja połączonych węzłów, czasami zależnych warunkowo, która realizuje określony cel. Zazwyczaj workflow definiuje się w celu organizacji pracy.

Wnioskowanie (ang. reasoning) – Proces, w którym system wyciąga logiczne wnioski z dostępnych danych i wiedzy

Wzorzec Operator (ang. Operator Pattern) – Rozszerzenie Kubernetes pozwalające rozwijać kontrolery dla zasobów własnych

Zasoby Własne (ang. Custom Resources) – Mechanizm rozszerzenia klastra Kubernetes o nowe typy obiektów API

Spis rysunków

2.1 Pracowniczki warszawskiej centrali telefonicznej z końca lat 20. XX wieku	11
2.2 Dwa stany systemu: przed, oraz po realizacji zgłoszenia o treści: "D" chce zadzwonić do "F"	12
2.3 Architektura autonomicznych systemów IBM	13
2.4 Zestawienie lini czasu rozwoju systemów zarządzania siecią oraz pętli sterowania	15
2.5 Architektura referencyjna ZSM	18
2.6 Mapowanie pomiędzy elementami składowymi architektury ZSM a zamkniętą pętlą sterowania	19
2.7 Fazy cyklu życia oraz aktywności zamkniętej pętli sterowania	20
2.8 Architektura logiczna CLADRA	20
2.9 Wysokopoziomowa architektura funkcjonalna ENI	22
2.10 Koncepcja wyniesienia autonomicznych menadżerów na wspólną platformę (//TODO)	23
2.11 Hierarchiczna organizacja zamkniętych pętli sterowania	24
2.12 Architektura pętli OODA	25
2.13 Architektura pętli MAPE-K	26
2.14 Architektura pętli Focale	27
2.15 Architektura pętli GANA	27

2.16 Architektura pętli COMPA	28
2.17 Architektura pętli Focale v3	29
3.1 Architektura referencyjna dla Luples	35
3.2 Architektura referencyjna z agentami translacji	36
3.3 Przykładowe workflow pętli	37
3.4 Przykładowe workflow akcji	37
4.1 Architektura Kubernetes	41
4.2 Flow pracy kontrolera	41
4.3 Zaznaczenie elementów dających się zaprogramować podczas flow pracy kontrolera	42
4.4 Komunikacja pomiędzy Elementami Luples	43
5.1 Architektura Open5GS	52
5.2 Architektura UERANSIM	52
5.3 Stan podów w klastrze	53
5.4 Wdrożenia Open5GS, w tym instancje UPF	54
5.5 Endpoint Egress Agent przyjmujący finalne dane	56
5.6 Workflow Akcji Elementu Luples	58
5.7 Workflow Pętli	58
5.8 Logi Agenta Ingress	59
5.9 Status obiektu API "lola-demux"	59
5.10 Logi operatora element rekoncylującego obiekt API "lola-demux"	60
5.11 Statusy obiektów API "lola-upf1" oraz "lola-upf2"	60
5.12 Logi operatora element rekoncylującego obiekt API "lola-upf1"	60
5.13 Logi Agenta Egress	61
5.14 Logi Agenta Ingress przy pobudzeniu ruchem	61
5.15 Logi z workflow akcji elementu "upf1" przy pobudzeniu ruchem	62

Spis tabel

4.1 Porównanie polimorfizmu przez wskaźniki i przez interfejsy w Go.	48
--	----

Spis załączników

1. Definicje Luples	68
2. Instalacja Luples	70
3. Specyfikacja notacji LupN	71
4. Specyfikacja interfejsów Luples	79
5. Specyfikacja obiektu danych	80
6. Specyfikacja akcji	81

7. Kod Agenta Ingress	84
8. Kod Agenta Egress	86
9. Kod Elementów Zewnętrznych	88
10. Kod LupN	91
11. Funkcje Menadżera Zamkniętych Pętli	96

Załącznik 1. Definicje Lupus

Specyfikacja w formie elektronicznej znajduje się pod linkiem: <https://github.com/0x41gavor/lupus/blob/master/docs/defs.md>.

Akcja (ang. Action) – Obiekt LupN. Za jej pomocą możliwe są operacje na danych.

Akcja Sterująca (ang. Control Action) – Akcja wywnioskowana przez System Sterowania i wykonywana na Systemie Zarządzanym przez Agenta Egress. Akcja Sterowania ma za zadanie przybliżyć Stan Aktualny do Stanu Pożądanego.

Agent Translacji (ang. Translation Agent) – Agent oprogramowania na styku Lupus oraz Systemu Zarządzanego pełniący rolę integratora. Termin zbiorczy na Agent Ingress i Agent Egress.

Agent Egress (ang. Egress Agent) – Jeden z agentów translacji umieszczony na wyjściu z Lupus. Przekazuje finalne dane reprezentujące akcję sterowania do systemu zarządzanego. Implementuje interfejs Lupout.

Agent Ingress (ang. Ingress Agent) – Jeden z agentów translacji umieszczony na wejściu do Lupus. Przekazuje stan aktualny zarządzanego systemu do Lupus. Implementuje interfejs Lupin.

Część Obliczeniowa (ang. Computing Part) – Część logiki pętli odpowiedzialna za obliczenia. Wykonywana jest przez elementy zewnętrzne, nie elementy Lupus.

Dane (ang. Data) – Nośnik informacji w jednej iteracji pętli. Informacje zapisane są w formacie JSON.

Destynacja (ang. Destination) – Referencja do Elementu Zewnętrznego. Jednoznacznie opisuje żądaną HTTP, jakie ma wykonać Operator Zasobu Element.

Element (ang. Element) – Typ (ang. kind) obiektu API stanowiącego Element Lupus.

Element Egress (ang. Egress Element) – Ostatni element w danej ścieżce workflow pętli. Implementuje interfejs Lupout.

Element Ingres (ang. Ingress Element) – Pierwszy element w workflow pętli. Implementuje interfejs Lupin.

Element Lupus (ang. Lupus Element) – Jeden z elementów pętli. Działa w warstwie sterowania Kubernetes. Jego celem jest wyrażenie workflow pętli oraz delegacja części obliczeniowej do elementów zewnętrznych.

Element Pętli (ang. Loop Element) – Element realizujący jednostkę logiki pętli. Termin zbiorczy na Element Lupus oraz Element Zewnętrzny.

Element Zewnętrzny (ang. External Element) – Jeden z elementów pętli. Działa poza klastrem Kubernetes. Jego celem jest część obliczeniowa logiki pętli.

Finalne dane (ang. *Final Data*) – Postać danych po wykonaniu ostatniej akcji z workflow akcji Elementu Egress. To ona definiuje Akcję Sterującą.

Funkcje użytkownika (ang. *User Functions*) – Alternatywa dla wdrażania serwerów HTTP do prostych obliczeń. Funkcje użytkownika działają jak elementy zewnętrzne, ale są wykonywane w klastrze Kubernetes. Jest to jedna z dostępnych Destynacji w Lupn.

Interfejs Lupin (ang. *Lupin interface*) – Interfejs wejściowy do Lupus. Implementować go musi Agent Ingress oraz Element Ingress.

Interfejs Lupout (ang. *Lupout interface*) – Interfejs wyjściowy z Lupus. Implementować go musi Agent Egress oraz Element Egress.

Interfejsy Lupus (ang. *Lupus interfaces*) – Termin zbiorczy na Interfejs Lupin oraz Interfejs Lupout.

Kod LupN (ang. *LupN code*) – Kod wyrażający notację LupN. Zbiór obiektów LupN zapisanych w YAML. Zapisany jest w pliku LupN.

Logika Pętli (ang. *Loop logic*) – Kroki, które muszą zostać wykonane, aby w każdej iteracji pętli przybliżyć Stan Aktualny do Stanu Pożądanego. Instrukcje określające, jak na podstawie reprezentacji Stanu Aktualnego ma zostać *wywnioskowana* Akcja Sterująca.

LupN (ang. *LupN*) – Notacja do wyrażania workflow pętli za pomocą obiektów LupN. Zapisywana w pliku LupN.

Lupus (ang. *Lupus*) – System o proponowanej w pracy architekturze, który pełni rolę Systemu Sterowania.

Lupus Master (ang. *Lupus Master*) – Nadzorca pojedynczej pętli Lupus. Odpowiedzialny za kreację obiektów Zasobu Lupus Element.

Master (ang. *Master*) – Typ (ang. *kind*) obiektu API dla Lupus Master.

Open Policy Agent (ang. *Open Policy Agent*) – Serwer HTTP dedykowany do definiowania polityk i stosowania ich w systemach informatycznych.

Operator Zasobu Master (ang. *Master Operator*) – Kontroler zasobu Master. Odpowiedzialny za interpretację workflow pętli notacji LupN i tworzenie obiektów Element.

Obiekt LupN (ang. *LupN Object*) – Obiekty składające się na składnię LupN za pomocą, których wyrażane jest workflow pętli

Operator Zasobu Element (ang. *Element Operator*) – Kontroler zasobu Element. Odpowiedzialny za interpretację workflow akcji notacji LupN i jego wykonanie.

Plik LupN (ang. *LupN file*) – Plik manifestowy YAML zasobu Master. Zapisana jest w nim notacja LupN.

Pole Danych (ang. *Data Field*) – Jedno pole JSON w danych. Dostępne pod kluczem. Przekazywane jako wejście/wyjście akcji.

Problem Zarządzania (ang. *Management Problem*) – Problem występujący w Systemie Zarządzanym, który System Sterowania ma za cel rozwiązać.

Projektant (ang. *Designer*) – Jednostka użytkownika odpowiedzialna jedynie za projekt pętli. Nie musi posiadać umiejętności technicznych, a jedynie posługiwać się notacją LupN.

Sprzężenie Zwrotne (ang. *Control Feedback*) – Reprezentacja Stanu Aktualnego wysyłana przez (lub pobierana z) Systemu Zarządzanego.

Stan Aktualny (ang. *Current State*) – Obserwowany w danej chwili stan Systemu Zarządzanego. Kontrastuje ze Stanem Pożądanym.

Stan Pożądany (ang. *Desired State*) – Pożądany stan obserwowany w Systemie Zarządzanym, który System Sterowania próbuje osiągnąć. Zazwyczaj można go wywieść z Problemu Zarządzania.

System Sterowania (ang. *Control System*) – System odpowiedzialny za rozwiązywanie Problemu Zarządzania w Systemie Zarządzanym za pomocą Zamkniętej Pętli Sterowania. LUPUS aspiruje do tej roli.

System Zarządzany (ang. *Managed System*) – Dowolny system w posiadaniu Użytkownika, w którym występuje Problem Zarządzania.

Użytkownik (ang. *User*) – Organizacja lub indywidualność, która ma za cel użyć LUPUS w celu rozwiązywania Problemu Zarządzania w swoim Systemie Zarządzanym. W zespole użytkownika potrzebne są kompetencje programistyczne (do wdrożenia agentów translacji oraz elementów zewnętrznych), a także wyróżnia się rolę Projektanta.

Wdrożenie LUPUS (ang. *LUPUS deployment, LUPUS usage or LUPUS application*) – Pojedyncze rozwiązywanie Problemu Zarządzania przez Użytkownika w danym Systemie Zarządzanym.

Workflow Akcji (ang. *Actions Workflow*) – *Workflow* złożone z Akcji w pojedynczym Elementie LUPUS. Interpretowane przez Operatora Zasobu Element.

Workflow Pętli (ang. *Loop Workflow*) – *Workflow* złożone z Elementów Pętli. Musi realizować Logikę Pętli.

Zamknięta Pętla Sterowania (ang. *Closed Control Loop*) – Sposób, w jaki LUPUS jako System Sterowania rozwiązuje Problem Zarządzania.

Załącznik 2. Instalacja LUPUS

Specyfikacja w formie elektronicznej znajduje się pod linkiem: <https://github.com/0x41gawor/lupus/blob/master/docs/installation.md>.

2.1. Przedmowa

Instalacja **LUPUS** wymaga umiejętności technicznych oraz podstawowej znajomości operacyjnej Kubernetes.

LUPUS jest zaimplementowany jako projekt Kubebuilder²⁰. Zalecanym sposobem instalacji **LUPUS** jest sklonowanie tego repozytorium i przyjęcie roli dewelopera tego projektu.

Nie istnieje coś takiego jak instalacja **LUPUS** (np. w systemie operacyjnym). Można zainstalować **Zasoby Własne dla Elementów LUPUS** w klastrze Kubernetes i uruchomić dla nich **Kontrolery**. Niniejszy załącznik opisuje właśnie taki proces.

²⁰<https://book.kubebuilder.io>

2.2. Wymagania wstępne

Użytkownik musi posiadać działający klaster Kubernetes. Może to być Minikube²¹, zainstalowany silnik kontenerów (ang. *container engine*) (np. Docker²²) oraz język Go²³.

2.2.1. Instalacja Kubebuilder

Instrukcja dostępna pod adresem: <https://book.kubebuilder.io/quick-start>.

2.3. Klonowanie repozytorium

Listing 17. Klonowanie repozytorium

```
git clone https://github.com/0x41gawor/lupus  
cd lupus
```

2.4. Instalacja CRD w klastrze

To polecenie zastosuje **CRD** (pl. Definicje **Zasobów Własnych**) dla **Master** i **Element**, umożliwiając ich użycie.

Listing 18. Instalacja CRD

```
make install
```

2.5. Uruchomienie kontrolerów

To polecenie uruchomi *kontrolery* dla *zasobów własnych master i element*.

Listing 19. Uruchomienie kontrolerów

```
make run
```

Istnieje możliwość uruchomienia kontrolerów jako pody w klastrze Kubernetes. W tym celu użytkownik jest zaproszony do bliższego zapoznania się z platformą Kubebuilder. Dopóki **Użytkownik** jest pewien, że nie będzie dopisywał **Funkcji Użytkownika** nie jest to zalecane podejście.

Załącznik 3. Specyfikacja notacji LupN

Specyfikacja w formie elektronicznej znajduje się pod linkiem: <https://github.com/0x41gawor/lupus/blob/master/docs/spec/lupn.md>.

LupN (od ang. *loop* oraz *Notation*) to język/notacja służąca do wyrażania **Workflow Pętli**. Nie zawiera opisu **Części Obliczeniowej Logiki Pętli**. **Część Obliczeniowa** jest określona poza **Lupus**, w **Elementach Zewnętrznych**.

²¹<https://minikube.sigs.k8s.io/docs/>

²²<https://docs.docker.com>

²³<https://go.dev>

LupN specyfikuje:

- **Workflow Pętli**, czyli workflow **Elementów Lupus**,
- odniesienia do **Elementów Zewnętrznych**, wyrażone jako **Destynacje**,
- **Workflow Akcji** w ramach **Elementu Lupus**,
- odniesienie (lub odniesienia) do **Agenta Egress** jako **Destynacja**.

Jak można zauważyć, LupN wyraża **workflow** na dwóch poziomach: globalnym (czyli **Workflow Elementów Lupus**) oraz wewnątrz **Elementu Lupus** (czyli **Workflow Akcji**). Możliwości obu poziomów są do siebie zbliżone, ale ostatecznie różne. Ten dokument również omówi tę kwestię.

Z punktu widzenia implementacji **Plik LupN** to w rzeczywistości *YAML manifest file* dla **Zasobu Własnego Master**. Po zaaplikowaniu (ang. *apply*), **Operator Zasobu Master** uruchamia **Elementy Lupus**, które realizują wyrażone **Workflow Pętli**.

LupN wyraża **Workflow Pętli** poprzez specyfikację różnych obiektów w notacji YAML. Nazwijmy te obiekty **Obiekta LupN**. Załącznik 3 specyfikuje te obiekty oraz relacje między nimi. Wskazuje również, co oznacza użycie każdego z nich w kontekście **Workflow Pętli** i jak **Operator Zasobu Element** je interpretuje w czasie działania.

Okazuje się, że obiekty YAML w **YAML manifest files** są pochodnymi struktur Golang (typów Golang), dlatego możemy opisać **Obiekty LupN** na podstawie tych struktur Golang. Obiekty YAML w **Pliku LupN** są pochodnymi struktur Go, dlatego **Obiekty LupN** możemy opisać na ich podstawie.

Wymagane jest wcześniejsze zapoznanie się z YAML. Ten dokument nie obejmuje translacji dokonywanej przez Kubernetes między strukturami Go a reprezentacjami obiektów YAML. Serializacja jest wykonywana przez controller-gen i opisana w *Kubebuilder Book*. Tłumaczenie to można łatwo zaobserwować i nauczyć się, analizując przykłady zamieszczone w repozytorium projektu: <https://github.com/0x41gawor/lupus/tree/master/examples>

3.1. Możliwości LupN

Ze względu na różnice implementacyjne węzłów omówione w sekcji 4.3.5, możliwości Workflow Pętli oraz Workflow Akcji różnią się od siebie. Sekwencja wykonawcza elementów jest definiowana poprzez obiekty next. Każdy element definiuje listę kolejnych elementów. Zazwyczaj jest to jeden element. Możliwe są rozgałęzienia (ang. *forks*) czyli lista z większą ilością elementów, ale wtedy zostaje wywołane wiele elementów niezależnie. Nie ma możliwości na zsynchronizowane powrotne złączenie przepływu danych. W przypadku akcji stosowany jest ten sam mechanizm opierający się na definiowaniu następnej akcji, z tym, że tutaj może być ona tylko jedna. Flow akcji interpretowane jest bowiem przez kontroler elementu, który procesuje je po jednej na raz. Z tego powodu możliwe jest sterowanie przepływem (ang. *flow control*), które zostało zaimplementowane jako specjalny typ akcji - switch.

3.2. Specyfikacja

Plik LupN posiada 4 główne pola (ang. *top-level fields*).

Listing 20. Główne pola pliku LupN

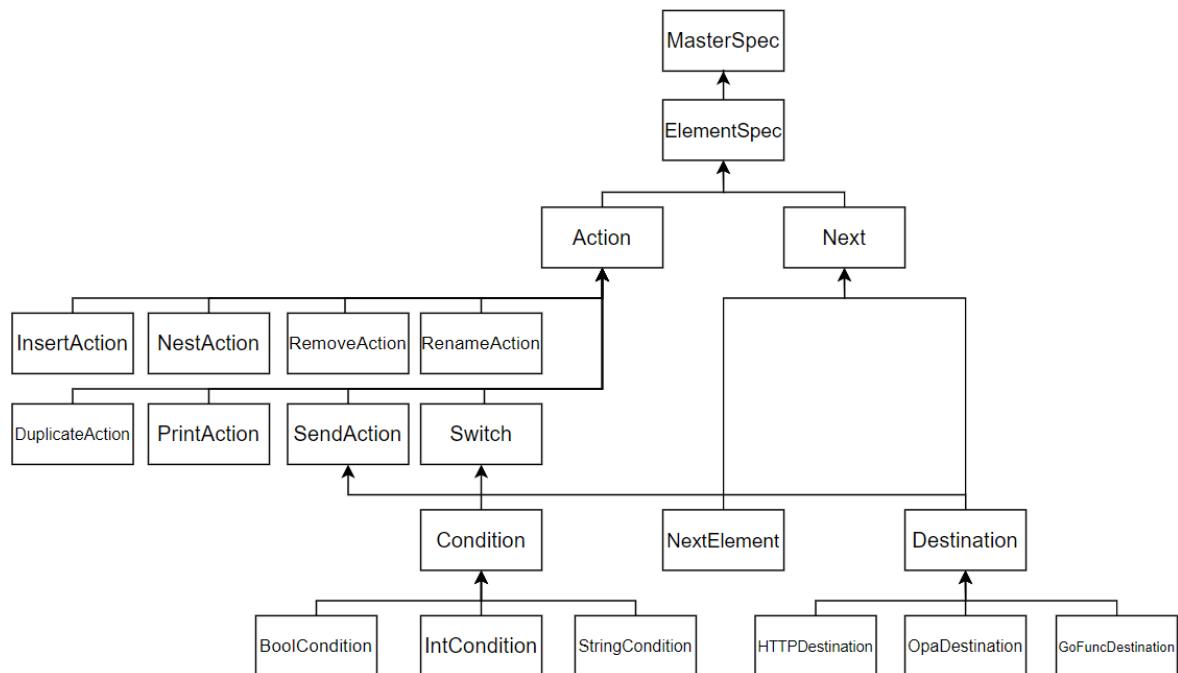
```
apiVersion: lupus.gawor.io/v1
kind: Master
metadata:
  labels:
    app.kubernetes.io/name: lupus
    app.kubernetes.io/managed-by: kustomize
  name: lola
spec:
  <lupn-objects>
```

Każde z nich musi być ustawione jak w 20 oprócz `metadata.name`, to pole odróżnia instancje pętli między sobą w obrębie klastra Kubernetes.

Notacja LupN rozpoczyna się od pola `spec`. Każdy obiekt Lupn zostanie opisany poprzez swoją definicję w Go.

3.2.1. Drzewo obiektów LupN

Podczas przeglądania specyfikacji **obiektów LupN** pomocne będzie śledzenie aktualnej pozycji w drzewie zależności obiektów.



Rysunek 3.1. Drzewko zależności obiektów LupN

3.2.2. MasterSpec

Listing 21. MasterSpec

```
// MasterSpec defines the desired state of Master
type MasterSpec struct {
    // Name of the Master CR (indicating the name of the loop)
    Name string `json:"name"`
    // Elements is a list of Lupus-Elements
    Elements []*ElementSpec `json:"elements"`
}
```

Każdy element na liście Elements spowoduje, że **Operator Zasobu Master** stworzy obiekt API typu **Lupus Element**.

3.2.3. ElementSpec

Listing 22. MasterSpec

```
// ElementSpec defines the desired state of Element
type ElementSpec struct {
    // Name is the name of the element, its distinct from Kubernetes API Object name,
    // but rather serves ease of management aspect for loop-designer
    Name string `json:"name"`
    // Descr is the description of the lupus-element, same as Name it serves as
    // the ease of management aspect for loop-designer
    Descr string `json:"descr"`
    // Actions is a list of Actions that lupus-element has to perform
    Actions []Action `json:"actions,omitempty"`
    // Next is a list of next objects (can be lupus-element or external-element)
    // to which send the final-data
    Next []Next `json:"next,omitempty"`
    // Name of master element (used as prefix for lupus-element name)
    Master string `json:"master,omitempty"`
}
```

3.2.4. Next

Listing 23. Next

```
// Next specifies the next loop-element in a loop workflow,
// it may be either lupus-element or reference to an external-element
// It allows to forward the whole final-data, but also parts of it
type Next struct {
    // Type specifies the type of next loop-element, lupus-element (element)
    // or external-element (destination)
    Type string `json:"type"\u00d7kubebuilder:"validation:Enum=element,destination"`
    // List of input keys (Data fields) that have to be forwarded
    // Pass array with single element '*' to forward the whole input
    Keys []string `json:"keys"`
    // One of the fields below is not null
    Element     *NextElement `json:"element,omitempty"\u00d7kubebuilder:"validation:Optional"`
    Destination *Destination `json:"destination,omitempty"\u00d7kubebuilder:"validation:Optional"`
}
```

3.2.5. NextElement

Listing 24. NextElement

```
// NextElement indicates the next loop-element
// in loop-workflow of type lupus-element
type NextElement struct {
    // Name is the lupus-name of lupus-element
    // (the one specified in Element struct)
```

```

    Name string ‘json：“name”’
}

```

3.2.6. Destination

Listing 25. Destination

```

// Destination represents an external-element
// It holds all the info needed to make a call to an external-element
// It supports calls to HTTP server, Open Policy Agent or user-functions
type Destination struct {
    // Type specifies if the external element is: a HTTP server in general,
    // a special kind of HTTP server like Open Policy Agent or internal, a user-function
    Type string ‘json：“type”’kubebuilder:“validation:Enum=http;opa;gofunc”
    // One of these fields is not null depending on a Type
    HTTP *HTTPDestination ‘json：“http,omitempty”’kubebuilder:“validation:Optional”
    Opa *OpaDestination ‘json：“opa,omitempty”’kubebuilder:“validation:Optional”
    GoFunc *GoFuncDestination ‘json：“gofunc,omitempty”’kubebuilder:“validation:Optional”
}

```

3.2.7. HTTPDestination

Listing 26. HTTPDestination

```

// HTTPDestination defines fields specific to a HTTP type
// This is information needed to make a HTTP request
type HTTPDestination struct {
    // Path specifies HTTP URI
    Path string ‘json：“path”’
    // Method specifies HTTP method
    Method string ‘json：“method”’
}

```

3.2.8. OpaDestination

Listing 27. OpaDestination

```

// OpaDestination defines fields specific to Open Policy Agent type
// This is information needed to make an Open Policy Agent request
// Call to Opa is actually a special type of HTTP call
type OpaDestination struct {
    // Path specifies HTTP URI, since method is known
    Path string ‘json：“path”’
}

```

3.2.9. GoFuncDestination

Listing 28. GoFuncDestination

```

// GoFuncDestination defines fields specific to GoFunc type
// This is information needed to call an user-function
type GoFuncDestination struct {

```

```

    // Name specifies the name of the function
    Name string `json:"name"'

}

```

3.2.10. Action

Listing 29. Action

```

// Action represents operation that is performed on Data
// Action is used in Element spec. Element has a list of Actions
// and executes them in a workflow manner
// In general, each action has an input and output keys that define
// which Data fields it has to work on
// Each action indicates the name of the next Action in Action Chain
// There is special type - Switch. Actually, it does not perform any operation on Data,
// but rather controls the flow of Actions chain
type Action struct {
    // Name of the Action, it is for designer to ease the management of the Loop
    Name string `json:"name"`
    // Type of Action
    Type string `json:"type" `kubebuilder:"validation:Enum=send,nest,remove,rename,duplicate,print,insert,switch"`
    // One of these fields is not null depending on a Type.
    Send     *SendAction      `json:"send,omitempty" `kubebuilder:"validation:Optional"`
    Nest    *NestAction       `json:"nest,omitempty" `kubebuilder:"validation:Optional"`
    Remove   *RemoveAction    `json:"remove,omitempty" `kubebuilder:"validation:Optional"`
    Rename   *RenameAction    `json:"rename,omitempty" `kubebuilder:"validation:Optional"`
    Duplicate *DuplicateAction `json:"duplicate,omitempty" `kubebuilder:"validation:Optional"`
    Print    *PrintAction     `json:"print,omitempty" `kubebuilder:"validation:Optional"`
    Insert    *InsertAction    `json:"insert,omitempty" `kubebuilder:"validation:Optional"`
    Switch   *Switch          `json:"switch,omitempty" `kubebuilder:"validation:Optional"`
    // Next is the name of the next action to execute, in the case of Switch-type action it stands as a default branch
    Next string `json:"next"`
}

```

Pole Next, oprócz nazw akcji, może przyjąć jedną z dwóch zdefiniowanych wartości. Wartość final oznacza, że postać **Danych** po tej akcji jest już w swojej **Finalnej Postaci** i musi zostać przekazana do następnego **Elementu LUPUS**. Wartość exit oznacza nagłe zaniechanie aktualnej iteracji **Pętli Sterowania** (zazwyczaj wskutek błędu).

3.2.11. SendAction

Listing 30. SendAction

```

// SendAction is used to make call to external-element
// Element's controller obtains a data field using InputKey,
// and attaches it as a json body when performing a call to destination.
// Response is saved in data under an OutputKey
type SendAction struct {
    InputKey    string      `json:"inputKey"`
    Destination Destination `json:"destination"`
    OutputKey   string      `json:"outputKey"`
}

```

3.2.12. InsertAction

Listing 31. InsertAction

```

// InsertAction is used to make a new field and insert value to it
// Normally new fields are created as an outcome of other types of actions

```

```

// It is useful in debugging or logging,
// e.g. can indicate the path taken by the actions workflow
type InsertAction struct {
    OutputKey string ‘json：“outputKey”‘
    Value      runtime.RawExtension ‘json：“value”‘
}

```

3.2.13. NestAction

Listing 32. NestAction

```

// NestAction is used to group a number of data-fields together.
// Element's controllers gather fields indicated by InputKeys list
// and nest them in a new field under an OutputKey.
type NestAction struct {
    InputKeys []string ‘json：“inputKeys”‘
    OutputKey string ‘json：“outputKey”‘
}

```

3.2.14. RemoveAction

Listing 33. RemoveAction

```

// RemoveAction is used to delete a data-field.
// Elements' controllers remove fields indicated by the list InputKeys
type RemoveAction struct {
    InputKeys []string ‘json：“inputKeys”‘
}

```

3.2.15. RenameAction

Listing 34. RenameAction

```

// RenameAction is used to change the name of a data-field.
// InputKey indicates a field to be renamed
// OutputKey is the new field name.
type RenameAction struct {
    InputKey string ‘json：“inputKey”‘
    OutputKey string ‘json：“outputKey”‘
}

```

3.2.16. DuplicateAction

Listing 35. DuplicateAction

```

// DuplicateAction is used to make a copy of a data-field.

```

```

// InputKey indicates the field of which value has to be copied.
// OutputKey indicates the field to which values have to be pasted in.
type DuplicateAction struct {
    InputKey string ‘json：“inputKey”’
    OutputKey string ‘json：“outputKey”’
}

```

3.2.17. PrintAction

Listing 36. PrintAction

```

// PrintAction is used to print the value of each field
// indicated by InputKeys in a controller’s console.
// It is useful in debugging or logging.
type PrintAction struct {
    InputKeys []string ‘json：“inputKeys”’
}

```

3.2.18. Switch

Listing 37. Switch

```

// Switch is a special type of action used for flow-control
// When Element’s controller encounters switch action on the chain
// it emulates the work of a switch known in other programming languages
type Switch struct {
    Conditions []Condition ‘json：“conditions”’
}

```

3.2.19. Condition

Listing 38. Condition

```

// Condition represents a single condition present in Switch action
// It defines on which Data field it has to be performed,
// the actual condition to be evaluated,
// and the next Action if evaluation returns true.
type Condition struct {
    // Key indicates the Data field that has to be retrieved
    Key string ‘json：“key”’
    // Operator defines the comparison operation, e.g. eq, ne, gt, lt
    Operator string ‘json：“operator”’kubebuilder:“validation:Enum=eq,ne,gt,lt”
    // Type specifies the type of the value: string, int, float, bool
    Type string ‘json：“type”’kubebuilder:“validation:Enum=string,int,float,bool”
    // One of these fields is not null depending on a Type.
    BoolCondition *BoolCondition ‘json：“bool,omitempty”’kubebuilder:“validation:Optional”
    IntCondition *IntCondition ‘json：“int,omitempty”’kubebuilder:“validation:Optional”
    StringCondition *StringCondition ‘json：“string,omitempty”’kubebuilder:“validation:Optional”
    // Next specifies the name of the next action to execute if evaluation returns true
    Next string ‘json：“next”’
}

```

3.2.20. BoolCondition

Listing 39. BoolCondition

```
// BoolCondition defines a boolean-specific condition
type BoolCondition struct {
    Value bool `json:"value"`
}
```

3.2.21. IntCondition

Listing 40. IntCondition

```
// IntCondition defines an integer-specific condition
type IntCondition struct {
    Value int `json:"value"`
}
```

3.2.22. StringCondition

Listing 41. StringCondition

```
// StringCondition defines a string-specific condition
type StringCondition struct {
    Value string `json:"value"`
}
```

Załącznik 4. Specyfikacja interfejsów Lupus

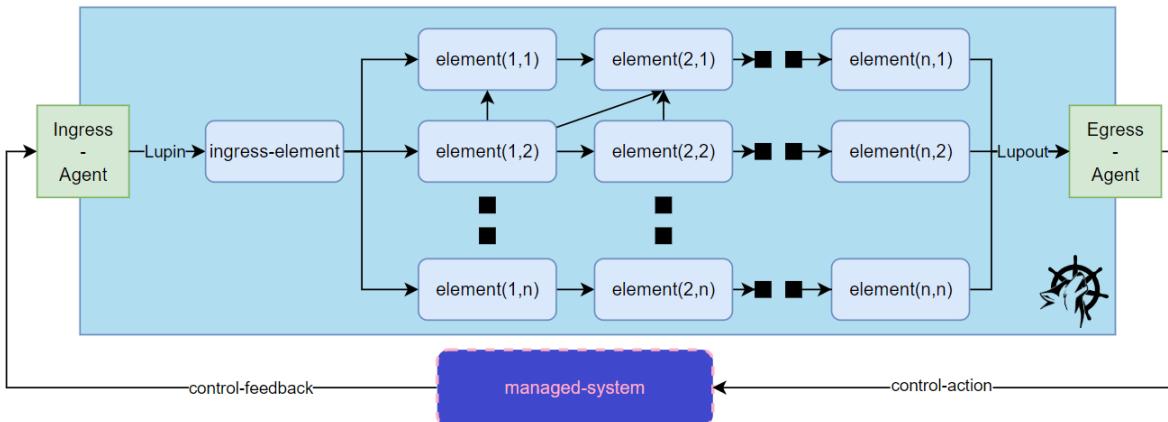
Specyfikacja w formie elektronicznej znajduje się pod linkiem: <https://github.com/0x41gawor/lupus/blob/master/docs/spec/lupin-lupout.md>.

4.1. Architektura

4.2. Interfejs Lupin

Projektant może zdefiniować wiele **Elementów Lupus**, połączonych na różne, skomplikowane sposoby. Musi jednak zdecydować, który z nich zostanie wywołany przez **Agenta Ingress**. Taki element można nazwać **Elementem Ingress**. **Lupus** zaleca posiadanie tylko jednego **Elementu Ingress**.

Jeśli **Agent Ingress** chce zasygnalizować, że można zaobserwować nowy stan **Systemu Zarządzanego** (co oznacza, że musi zostać uruchomiona nowa iteracja **Pętli Sterowania**), musi zmodyfikować pole **Status . Input** w *obiekcie API Elementu Ingress*. Wartość umieszczona w tym polu będzie reprezentować nowy **Aktualny Stan**.



Rysunek 4.1. Architektura Lupus

Pole **Status . Input** w **Ingress Element CR** jest typu **RawExtension**, co oznacza, że podlega pod specyfikację **Danych** (Załącznik 5).

JSON przesłany w tym miejscu będzie stanowił **Dane** dla tego elementu.

Oprogramowanie implementuje interfejs **Lupin**, jeśli w pewnym miejscu swojego kodu wysyła żądanie HTTP do **kube-api-server**, które aktualizuje status **Elementu Ingress**, a dokładniej pole **input**. Wartość musi być obiektem JSON, który reprezentuje **Aktualny Stan Systemu Zarządzanego**.

4.3. Interfejs Lupout

Punktem wyjścia z **Systemu Sterowania Lupus** jest ostatni **Element Lupus**, czyli **Element Egress**. Wysyła on swoje **Finalne Dane** (lub ich część) do **Agenta Egress**. **Agent Egress** musi przekształcić to wejście w **Akcję Sterowania**, wykonywaną bezpośrednio na **Systemie Zarządzanym**.

Oprogramowanie implementuje interfejs **Lupout**, jeśli implementuje serwer HTTP, który akceptuje wejściowe **Dane** w formacie JSON i tłumaczy je na **Akcję Sterowania**, wykonywaną na **Systemie Zarządzanym**.

Załącznik 5. Specyfikacja obiektu danych

Specyfikacja w formie elektronicznej znajduje się pod linkiem: <https://github.com/0x41gawor/lupus/blob/master/docs/spec/data.md>.

Dane są kluczowym elementem spełnienia Wymagania 5. **Dane** to sposób, w jaki **Użytkownik**, podczas każdej iteracji, może:

- uzyskać informacje o **Aktualnym Stanie**,
- przechowywać pomocnicze informacje (takie jak odpowiedzi od **Elementów Zewnętrznych**),
- przechowywać informacje debuggingowe,
- zapisywać informacje potrzebne do sformułowania **Akcji Sterowania**.

Dane są reprezentowane jako JSON dający się zapisać w strukturze Go `map [string] interface{}`. Nie mogą, więc być jedną z następujących form obiektu JSON:

- typem prymitywnym,
- tablicą,
- obiektem JSON z kluczami innymi niż `string`.

To, w jaki sposób można operować na **Danych**, prezentuje specyfikacja akcji (Załącznik 6).

Kluczowym pojęciem jest **Pole Danych**. Jest to pojedyncze pole JSON dostępne pod danym kluczem. Jest jednostką operacyjną danych. Przekazywane jako wejście lub wyjście akcji.

Parametry kluczowe wejściowe lub wyjściowe akcji akceptują znak *. Jego użycie wskazuje na przekazanie całego obiektu danych jako wejście/wyjście do/z akcji. Dodatkowo też klucze wejściowe/wyjściowe akcji wspierają zagnieżdżanie pól za pomocą operatora kropki (.).

Załącznik 6. Specyfikacja akcji

Specyfikacja w formie elektronicznej znajduje się pod linkiem: <https://github.com/0x41gawor/lupus/blob/master/docs/spec/actions.md>.

Specyfikacja **Akcji** w LupN znajduje się w Załączniku 3. Niniejszy dokument prezentuje przykładowe działanie **Akcji** na **Danych**.

Akcje zostały opracowane jako najbardziej atomowe operacje, które, gdy zostaną odpowiednio połączone, stanowią narzędzie umożliwiające **Projektantowi Pętli** pełne operowanie na **Danych**.

Czasami operacja, która na pierwszy rzut oka wydaje się atomowa, wymaga użycia dwóch połączonych **Akcji**. Z drugiej strony, zdarza się, że operacja początkowo uznana za atomową okazuje się jedynie szczególnym przypadkiem bardziej ogólnej operacji. Dobrym przykładem jest nieistniejąca już **Akcja concat**. Została ona zaprojektowana do łączenia dwóch pól w jedno, jednak okazało się, że jest to specyficzny przypadek **Akcji nest**, w której lista `InputKey` zawiera tylko dwa elementy.

6.1. Podział ogólny

Mamy 8 typów akcji:

- **Send**
- **Nest**
- **Remove**
- **Rename**
- **Duplicate**
- **Insert**
- **Print**
- **Switch**

Możemy wyróżnić następujące kategorie:

- 6 akcji, które mogą być używane do modyfikacji danych:
{Send, Nest, Remove, Rename, Duplicate, Insert}
- 1 akcja do komunikacji z **Elementami Zewnętrznyimi**:
{Send}
- 2 akcje do debugowania:
{Insert, Print}
- 1 akcja do logowania:
{Print}
- 1 akcja do sterowania przepływem **workflow akcji**:
{Switch}

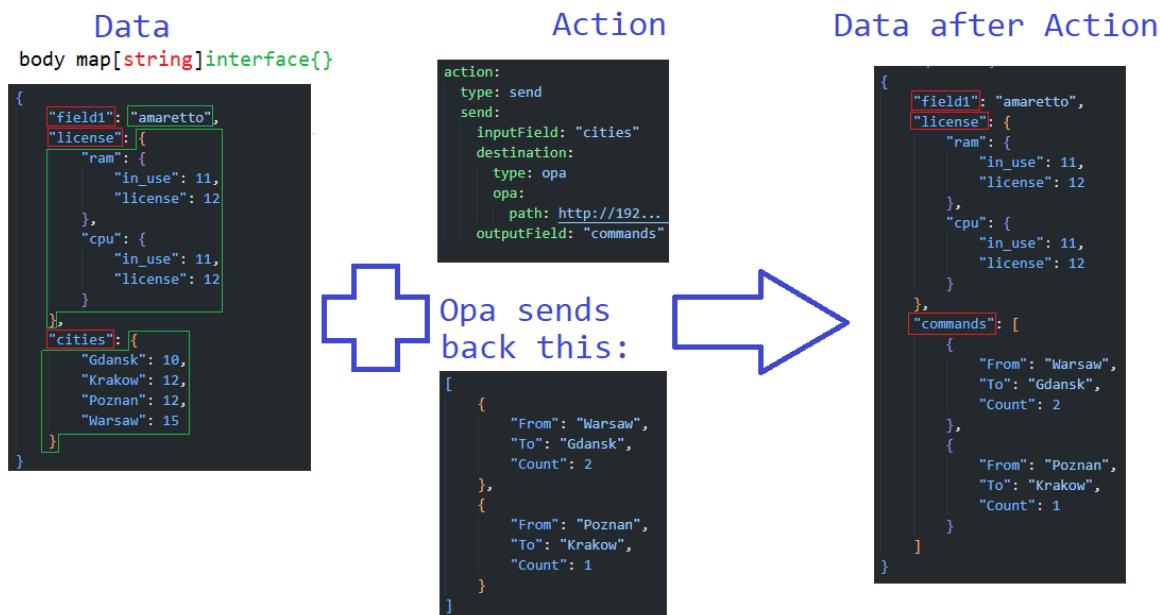
6.2. Przykłady

Ta sekcja przedstawi przykładowe użycie 6 akcji, które mogą modyfikować dane.

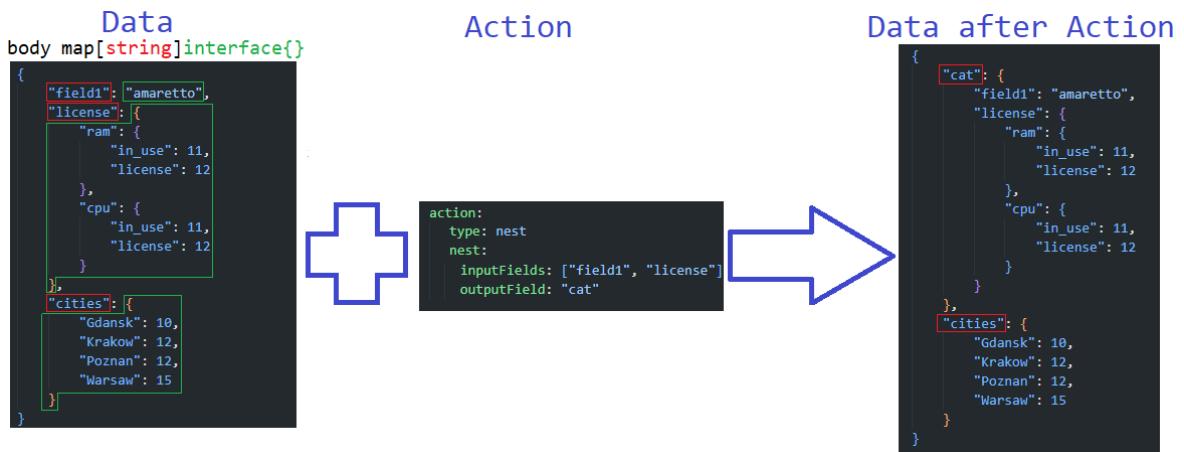
Każdy przykład zawiera:

- reprezentację JSON stanu **danych** przed modyfikacją akcji,
- notację **LupN** zastosowanej akcji,
- reprezentację JSON stanu **danych** po modyfikacji akcji

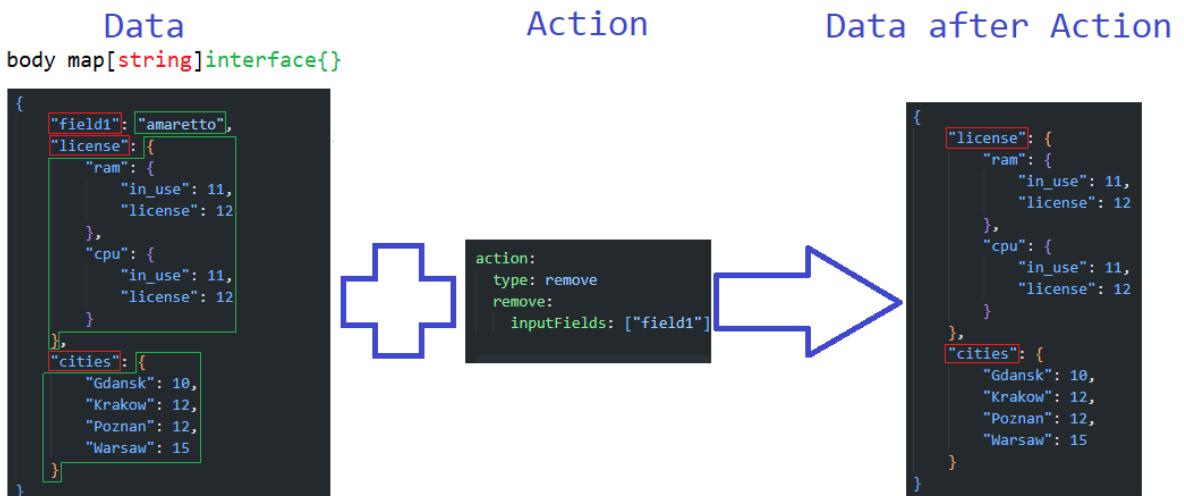
6.2.1. Send



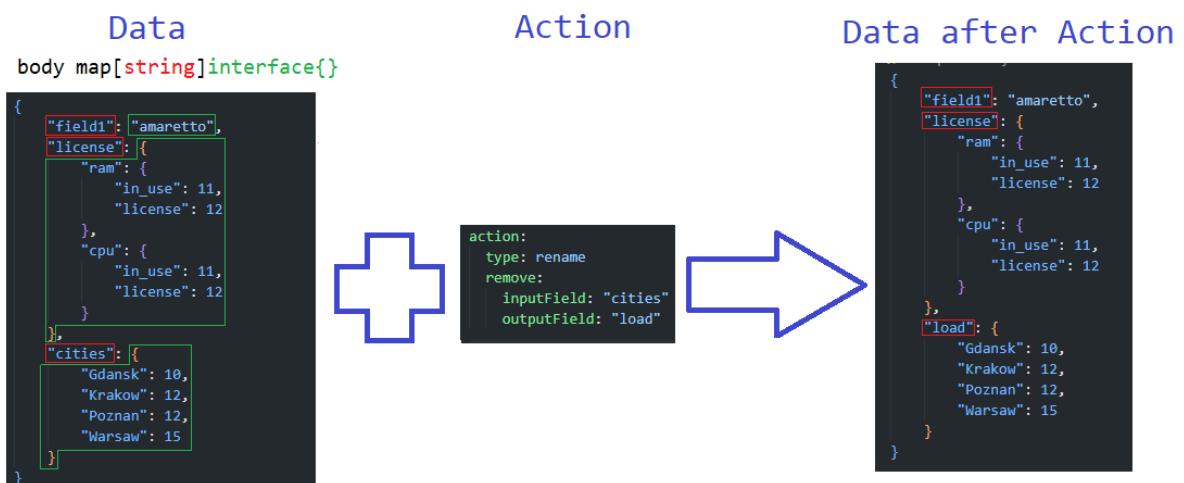
Rysunek 6.1. Przykład modyfikacji danych przez akcję Send



Rysunek 6.2. Przykład modyfikacji danych przez akcje Nest



Rysunek 6.3. Przykład modyfikacji danych przez akcje Remove



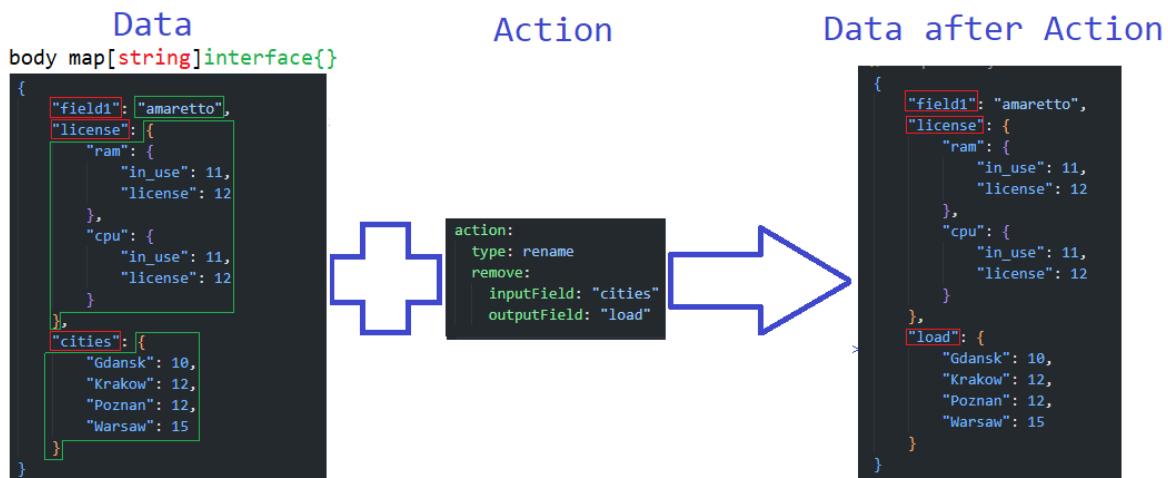
Rysunek 6.4. Przykład modyfikacji danych przez akcje Rename

6.2.2. Nest

6.2.3. Remove

6.2.4. Rename

6.2.5. Duplicate



Rysunek 6.5. Przykład modyfikacji danych przez akcje Duplicate

6.2.6. Insert

Załącznik 7. Kod Agenta Ingress

Kod w wersji elektronicznej znajduje się pod linkiem: <https://github.com/0x41gawor/lupus/blob/master/examples/open5gs/sample-loop/ingress-agent.py>

Listing 42. Kod Agenta Ingress

```
from kubernetes import client, config
import argparse
import time
import json
from datetime import datetime
import subprocess
from kubernetes.client import CustomObjectsApi
from flask import Flask, request, jsonify
from threading import Thread

# Load Kubernetes configuration
config.load_kube_config()

# Kubernetes API clients
core_v1_api = client.CoreV1Api()
apps_v1_api = client.AppsV1Api()

import logging
log = logging.getLogger('werkzeug')
log.setLevel(logging.ERROR)

global interval
round = 0

def get_pods_by_deployment_prefix(prefix):
    try:
        # List all deployments in the current namespace
        log.info("Getting pods for deployment prefix: %s", prefix)
        response = core_v1_api.list_namespaced_pod(namespace='open5gs', label_selector=f'deployment={prefix}')
        return [pod.metadata.name for pod in response.items]
    except Exception as e:
        log.error("Error getting pods: %s", str(e))
        return []

def get_deployment_status(deployment_name):
    log.info("Getting status for deployment: %s", deployment_name)
    response = apps_v1_api.read_namespaced_deployment_status(name=deployment_name, namespace='open5gs')
    return response.status
```

```

deployments = apps_v1_api.list_deployment_for_all_namespaces(watch=False)
matching_deployments = [d for d in deployments.items if d.metadata.name.startswith(prefix)]
# Find all pods associated with matching deployments
pods = core_v1_api.list_pod_for_all_namespaces(watch=False)
deployment_pod_map = {}
for deployment in matching_deployments:
    filtered_pods = []
    for pod in pods.items:
        if pod.metadata.owner_references:
            for owner in pod.metadata.owner_references:
                if owner.kind == "ReplicaSet" and owner.name.startswith(deployment.metadata.name):
                    filtered_pods.append(pod)
    deployment_pod_map[deployment.metadata.name] = filtered_pods

return deployment_pod_map
except client.rest.ApiException as e:
    print(f"Exception when calling Kubernetes API: {e}")
    return {}

def get_pod_resources(pod):
    containers = pod.spec.containers
    resource_info = []
    for container in containers:
        resources = container.resources
        resource_info.append({
            "container_name": container.name,
            "requests": resources.requests or {},
            "limits": resources.limits or {},
        })
    return resource_info

def get_pod_actual_usage(pod_name, namespace):
    try:
        # Use kubectl top to fetch actual usage (requires metrics-server installed)
        result = subprocess.run(
            ["kubectl", "top", "pod", pod_name, "-n", namespace, "--no-headers"],
            stdout=subprocess.PIPE,
            stderr=subprocess.PIPE,
            text=True
        )
        if result.returncode == 0:
            usage_data = result.stdout.strip().split()
            if len(usage_data) >= 3:
                return {
                    "cpu": usage_data[1],
                    "memory": usage_data[2],
                }
        else:
            print(f"Error fetching actual usage for pod {pod_name}: {result.stderr}")
            return {}
    except Exception as e:
        print(f"Error running kubectl top for pod {pod_name}: {e}")
        return {}

def get_json_data():
    deployment_prefix = "open5gs-upf"
    deployment_pod_map = get_pods_by_deployment_prefix(deployment_prefix)
    metrics = {}

    for deployment_name, pods in deployment_pod_map.items():
        # Initialize deployment entry in metrics
        metrics[deployment_name] = {
            "requests": {},
            "limits": {},
            "actual": {}
        }

        for pod in pods:
            pod_name = pod.metadata.name
            namespace = pod.metadata.namespace

            # Resource requests and limits
            resource_info = get_pod_resources(pod)
            for container_info in resource_info:
                metrics[deployment_name]["requests"] = container_info["requests"]
                metrics[deployment_name]["limits"] = container_info["limits"]

            # Actual resource usage
            actual_usage = get_pod_actual_usage(pod_name, namespace)
            metrics[deployment_name]["actual"] = actual_usage

    return json.dumps(metrics)

def send_to_kube(state):
    custom_objects_api = CustomObjectsApi() # Use CustomObjectsApi to interact with CRDs

```

```

try:
    # Retrieve the custom resource
    observe = custom_objects_api.get_namespaced_custom_object(
        group="lupus.gawor.io",
        version="v1",
        namespace='default',
        plural="elements",
        name='lola-demux'
    )

    # Update the 'status.input' field with the state
    observe_status = observe.get('status', {})
    observe_status['input'] = json.loads(state) # Convert JSON string to an object
    observe_status['lastUpdated'] = datetime.utcnow().isoformat() + "Z" # Proper ISO 8601 format

    # Update the custom resource's status
    custom_objects_api.patch_namespaced_custom_object_status(
        group="lupus.gawor.io",
        version="v1",
        namespace='default',
        plural="elements",
        name='lola-demux',
        body={"status": observe_status} # Send only the 'status' field
    )
    print("Updated Kubernetes custom resource successfully.")
except Exception as e:
    print(f"Error updating custom resource:{e}")

def periodic_task():
    json_data = get_json_data()
    timestamp = datetime.utcnow().strftime('%Y/%m/%d %H:%M:%S')
    global round
    round = round + 1
    print(timestamp + "Round:" + str(round) + "\n" + json_data)
    send_to_kube(json_data)

app = Flask(__name__)

@app.route('/api/interval', methods=['POST'])
def update_interval():
    global interval
    try:
        data = request.get_json()
        if "value" in data and isinstance(data["value"], int) and data["value"] > 0:
            interval = data["value"]
            return jsonify({"message": "Interval updated successfully", "new_interval": interval}), 200
        else:
            return jsonify({"error": "Invalid input. 'value' must be a positive integer."}), 400
    except Exception as e:
        return jsonify({"error": str(e)}), 500

if __name__ == "__main__":
    parser = argparse.ArgumentParser(description='Periodic K8s metrics fetcher')
    parser.add_argument('--interval', type=int, default=60, help='Interval in seconds for periodic task')
    args = parser.parse_args()

    # Declare that you are modifying the global variable
    interval = args.interval

    # Start Flask server in a separate thread
    flask_thread = Thread(target=lambda: app.run(host='0.0.0.0', port=9000, debug=False, use_reloader=False))
    flask_thread.daemon = True
    flask_thread.start()

    while True:
        periodic_task()
        time.sleep(interval)

```

Załącznik 8. Kod Agenta Egress

Kod w wersji elektronicznej znajduje się pod linkiem: <https://github.com/0x41gawor/lupus/blob/master/examples/open5gs/sample-loop/egress-agent.py>

Listing 43. Kod Agenta Egress

```

from flask import Flask, request, jsonify
from kubernetes import client, config
from kubernetes.client.rest import ApiException

```

```

app = Flask(__name__)

# Load Kubernetes config (use kubeconfig if running locally, in-cluster config if running in a cluster)
try:
    config.load_incluster_config()
except:
    config.load_kube_config()

# Function to patch deployment resources
def patch_deployment_resources(namespace, deployment_name, resource_type, cpu, memory):
    try:
        api_instance = client.AppsV1Api()

        # Define the patch
        patch = {
            "spec": {
                "template": {
                    "spec": {
                        "containers": [
                            {
                                "name": "upf",
                                "resources": {
                                    "resource_type.split('.')[ -1]: { # Extract "requests" or "limits"
                                        "cpu": cpu,
                                        "memory": memory
                                    }
                                }
                            ]
                        ]
                    }
                }
            }
        }

        # Patch the deployment
        api_response = api_instance.patch_namespaced_deployment(name=deployment_name, namespace=namespace, body=patch)
        return api_response
    except ApiException as e:
        return str(e)

import requests

def send_interval_request(url: str, value: int):
    headers = {
        "Content-Type": "application/json"
    }
    data = {
        "value": value
    }
    try:
        response = requests.post(url, json=data, headers=headers)
        response.raise_for_status() # Raise an exception for HTTP errors
        return response.json()
    except requests.RequestException as e:
        print(f"Request failed: {e}")
        return None

@app.route('/api/data', methods=['POST'])
def get_data():
    data = request.get_json()
    print(data)
    if "spec" in data:
        deployment_name = data.get('name')
        namespace = 'open5gs'
        lim_cpu = data['spec']['limits'].get('cpu')
        lim_ram = data['spec']['limits'].get('memory')
        req_cpu = data['spec']['requests'].get('cpu')
        req_ram = data['spec']['requests'].get('memory')
        res1 = patch_deployment_resources(namespace, deployment_name, 'resources.limits', lim_cpu, lim_ram)
        res2 = patch_deployment_resources(namespace, deployment_name, 'resources.requests', req_cpu, req_ram)

    if "interval" in data:
        interval = data['interval']
        response = send_interval_request("http://192.168.56.112:9000/api/interval", interval)

    return jsonify({"res": "ok"})

if __name__ == '__main__':
    app.run(host='0.0.0.0', port=9001)

```

Załącznik 9. Kod Elementów Zewnętrznych

Kod w wersji elektronicznej znajduje się pod linkiem: <https://github.com/0x41gawor/lupus/blob/master/examples/open5gs/sample-loop/opa.py>

Listing 44. Kod Elementów Zewnętrznych

```
from flask import Flask, request, jsonify

app = Flask(__name__)

# Hardcoded default values
DEFAULT_VALUES = {
    "requests": {
        "memory": "128Mi",
        "cpu": "100m"
    },
    "limits": {
        "memory": "256Mi",
        "cpu": "250m"
    }
}

# ----- Parsing Helpers -----
def parse_cpu(cpu_str: str) -> int:
    """
    Convert a CPU string to an integer representing millicores.

    Examples:
    "300m" -> 300
    "2" -> 2000 (interpreted as 2 CPU cores -> 2000 millicores)
    "1.5" -> 1500
    """
    cpu_str = cpu_str.strip().lower()
    if cpu_str.endswith("m"):
        # e.g. "300m" -> 300
        numeric_part = cpu_str[:-1] # remove "m"
        return int(float(numeric_part))
    else:
        # e.g. "2" -> 2000, "1.5" -> 1500
        return int(float(cpu_str) * 1000)

def parse_memory(mem_str: str) -> int:
    """
    Convert a memory string to an integer representing megabytes (MB).

    Examples:
    "300Mi" -> 300
    "1Gi" -> 1024
    "1024Ki" -> 1
    "512" -> 512 (no unit, assume MB)
    """
    mem_str = mem_str.strip()
    lower_str = mem_str.lower()

    if lower_str.endswith("mi"):
        # e.g. "300Mi"
        numeric_part = lower_str.replace("mi", "")
        return int(float(numeric_part))
    elif lower_str.endswith("gi"):
        # e.g. "2Gi" -> 2 * 1024 = 2048
        numeric_part = lower_str.replace("gi", "")
        return int(float(numeric_part) * 1024)
    elif lower_str.endswith("ki"):
        # e.g. "1024Ki" -> 1024 / 1024 = 1
        numeric_part = lower_str.replace("ki", "")
        return int(float(numeric_part) / 1024)
    else:
        # e.g. "512" -> 512
        return int(float(lower_str))

# ----- Comparison Helpers -----
def is_higher_cpu(actual_cpu_str, default_cpu_str) -> bool:
    """
    Return True if actual_cpu_str is higher than default_cpu_str (in millicores).
    """
    return parse_cpu(actual_cpu_str) > parse_cpu(default_cpu_str)

def is_higher_memory(actual_mem_str, default_mem_str) -> bool:
    """
    Return True if actual_mem_str is higher than default_mem_str (in MB).
    """
    return parse_memory(actual_mem_str) > parse_memory(default_mem_str)
```

```

def is_default_cpu(actual_cpu_str, default_cpu_str) -> bool:
    """Return True if actual == default (in millicores)."""
    return parse_cpu(actual_cpu_str) == parse_cpu(default_cpu_str)

def is_default_memory(actual_mem_str, default_mem_str) -> bool:
    """Return True if actual == default (in MB)."""
    return parse_memory(actual_mem_str) == parse_memory(default_mem_str)

# ----- Core Logic -----
def determine_point(data):
    """
    Determine the operational point type:

    1. NORMAL
        - actual < default_values['requests'] for both cpu, memory

    2. NORMAL_TO_CRITICAL
        - requests == default_values['requests']
        - limits == default_values['limits']
        - actual > default_values['requests'] for cpu or memory

    3. CRITICAL
        - actual, requests, limits are ALL higher than the defaults
        (at least one field of each is higher than the default)

    4. CRITICAL_TO_NORMAL
        - requests, limits are above their defaults
        - actual is below the default (requests) for both cpu, memory
    """

    # Extract input values
    req_cpu_str = data["requests"]["cpu"]
    req_mem_str = data["requests"]["memory"]
    lim_cpu_str = data["limits"]["cpu"]
    lim_mem_str = data["limits"]["memory"]
    act_cpu_str = data["actual"]["cpu"]
    act_mem_str = data["actual"]["memory"]

    # Extract defaults
    def_req_cpu = DEFAULT_VALUES["requests"]["cpu"]
    def_req_mem = DEFAULT_VALUES["requests"]["memory"]
    def_lim_cpu = DEFAULT_VALUES["limits"]["cpu"]
    def_lim_mem = DEFAULT_VALUES["limits"]["memory"]

    # 1. NORMAL: actual < default_values.requests (cpu & mem)
    condition_normal = (not is_higher_cpu(act_cpu_str, def_req_cpu) and
                        not is_higher_memory(act_mem_str, def_req_mem))

    # 2. NORMAL_TO_CRITICAL:
    #     - requests == default (cpu & mem)
    #     - limits == default (cpu & mem)
    #     - actual > default.requests for cpu or memory
    condition_normal_to_critical = (
        is_default_cpu(req_cpu_str, def_req_cpu) and
        is_default_memory(req_mem_str, def_req_mem) and
        is_default_cpu(lim_cpu_str, def_lim_cpu) and
        is_default_memory(lim_mem_str, def_lim_mem) and
        (
            is_higher_cpu(act_cpu_str, def_req_cpu) or
            is_higher_memory(act_mem_str, def_req_mem)
        )
    )

    # 3. CRITICAL:
    #     - actual is higher than default requests (cpu or mem)
    #     - requests is higher than default requests (cpu or mem)
    #     - limits is higher than default limits (cpu or mem)
    condition_critical = (
        (is_higher_cpu(act_cpu_str, def_req_cpu) or is_higher_memory(act_mem_str, def_req_mem)) and
        (is_higher_cpu(req_cpu_str, def_req_cpu) or is_higher_memory(req_mem_str, def_req_mem)) and
        (is_higher_cpu(lim_cpu_str, def_lim_cpu) or is_higher_memory(lim_mem_str, def_lim_mem))
    )

    # 4. CRITICAL_TO_NORMAL:
    #     - requests, limits are above defaults
    #     - actual is below default.requests for cpu & mem
    #     => requests > default, limits > default, actual < default
    condition_critical_to_normal = (
        (is_higher_cpu(req_cpu_str, def_req_cpu) or is_higher_memory(req_mem_str, def_req_mem)) and
        (is_higher_cpu(lim_cpu_str, def_lim_cpu) or is_higher_memory(lim_mem_str, def_lim_mem)) and
        (not is_higher_cpu(act_cpu_str, def_req_cpu)) and
        (not is_higher_memory(act_mem_str, def_req_mem))
    )

    # Decide which point applies in priority order
    if condition_critical:
        return "CRITICAL"

```

```

        elif condition_normal_to_critical:
            return "NORMAL_TO_CRITICAL"
        elif condition_critical_to_normal:
            return "CRITICAL_TO_NORMAL"
        elif condition_normal:
            return "NORMAL"
        else:
            # Fallback if no exact condition matched
            return "NORMAL"

def _int_mul(value: int, factor: float) -> int:
    """
    Multiplies an integer by a float factor and returns an int.
    E.g. _int_mul(100, 1.2) -> 120
    """
    return int(value * factor)

def _cpu_to_str(millicores: int) -> str:
    """
    Format an integer millicore value back into a string with the 'm' suffix.
    E.g. 120 -> '120m'
    """
    return f"{millicores}m"

def _mem_to_str(megabytes: int) -> str:
    """
    Format an integer MB value back into a string with the 'Mi' suffix.
    E.g. 256 -> '256Mi'
    """
    return f"{megabytes}Mi"

def generate_spec(actual: dict) -> dict:
    """
    Given something like:
    actual = {"cpu": "110m", "memory": "18Mi"}
    Return a dict of the form:
    {
        "spec": {
            "requests": {"cpu": "...", "memory": "..."},
            "limits": {"cpu": "...", "memory": "..."}
        }
    }
    Where each CPU/memory is either scaled from actual (if above defaults)
    or uses the default value (if at or below defaults).
    """
    # Parse default values
    def_req_cpu = parse_cpu(DEFAULT_VALUES["requests"]["cpu"])
    def_req_mem = parse_memory(DEFAULT_VALUES["requests"]["memory"])
    def_lim_cpu = parse_cpu(DEFAULT_VALUES["limits"]["cpu"])
    def_lim_mem = parse_memory(DEFAULT_VALUES["limits"]["memory"])

    # Parse actual values
    actual_cpu = parse_cpu(actual["cpu"])
    actual_mem = parse_memory(actual["memory"])

    # ----- CPU logic -----
    if actual_cpu > def_req_cpu:
        requests_cpu = _int_mul(actual_cpu, 1.2)
        limits_cpu = _int_mul(actual_cpu, 2.4)
    else:
        requests_cpu = def_req_cpu
        limits_cpu = def_lim_cpu

    # ----- Memory logic -----
    if actual_mem > def_req_mem:
        requests_mem = _int_mul(actual_mem, 1.2)
        limits_mem = _int_mul(actual_mem, 2.4)
    else:
        requests_mem = def_req_mem
        limits_mem = def_lim_mem

    return {
        "result": {
            "requests": {
                "cpu": _cpu_to_str(requests_cpu),
                "memory": _mem_to_str(requests_mem)
            },
            "limits": {
                "cpu": _cpu_to_str(limits_cpu),
                "memory": _mem_to_str(limits_mem)
            }
        }
    }

# ----- Flask Endpoints -----
@app.route("/v1/data/policy/point", methods=["POST"])

```

```

def logic_endpoint():
    data = request.get_json(force=True)
    point = determine_point(data['input'])
    return jsonify({"result": point})

@app.route("/v1/data/policy/spec", methods=["POST"])
def spec_endpoint():
    data = request.get_json(force=True)
    actual = data['input']
    spec_obj = generate_spec(actual)
    return jsonify(spec_obj)

@app.route("/v1/data/policy/interval", methods=["POST"])
def interval_endpoint():
    data = request.get_json(force=True)
    point_value = data['input']
    if point_value in ("NORMAL_TO_CRITICAL", "CRITICAL"):
        interval = "HIGH"
    else:
        interval = "LOW"

    return jsonify({"result": interval})

if __name__ == "__main__":
    # Run the Flask app. You can also set a different port, debug mode, etc.
    app.run(host="0.0.0.0", port=9500, debug=True)

```

Załącznik 10. Kod LupN

Kod w wersji elektronicznej znajduje się pod linkiem: <https://github.com/0x41gawor/lupus/blob/master/examples/open5gs/sample-loop/master.yaml>

Listing 45. Kod LupN

```

apiVersion: lupus.gawor.io/v1
kind: Master
metadata:
  labels:
    app.kubernetes.io/name: lupus
    app.kubernetes.io/managed-by: kustomize
  name: lola
spec:
  name: "lola"
  elements:
    - name: "demux"
      descr: "Demuxes_Data_input_into_separate_elements_for_each_UPF_deployment"
      actions:
        - name: "insert1"
          type: insert
          insert:
            outputKey: "open5gs-upf1"
            value: {name: "open5gs-upf1"}
            next: "insert2"
        - name: "insert2"
          type: insert

```

```

insert:
    outputKey: "open5gs-upf2"
    value: {name: "open5gs-upf2"}
    next: "print"
- name: "print"
  type: print
  print:
    inputKeys: [ "*"]
    next: final
next:
- type: element
  element:
    name: "upf1"
    keys: [ "open5gs-upf1"]
- type: element
  element:
    name: "upf2"
    keys: [ "open5gs-upf2"]
- name: "upf1"
  descr: "Reconciliation_of_UPF1_deployment"
  actions:
- name: "print1"
  type: print
  print:
    inputKeys: [ "*"]
  next: "opa-point"
- name: "opa-point"
  type: send
  send:
    inputKey: "*"
    destination:
      type: opa
      opa:
        path: http://192.168.56.112:9500/v1/data/policy/point
        outputKey: "point"
  next: "print2"
- name: "print2"
  type: print
  print:
    inputKeys: [ "*"]
  next: "switch1"
- name: "switch1"

```

```

type: switch
switch:
  conditions:
    - key: "point"
      operator: eq
      type: string
      string:
        value: "NORMAL"
      next: final
    next: "opa-spec"
  - name: "opa-spec"
    type: send
    send:
      inputKey: "actual"
      destination:
        type: opa
        opa:
          path: http://192.168.56.112:9500/v1/data/policy/spec
          outputKey: "spec"
      next: "print3"
  - name: "print3"
    type: print
    print:
      inputKeys: [ "*" ]
      next: "switch2"
  - name: "switch2"
    type: switch
    switch:
      conditions:
        - key: "point"
          operator: eq
          type: string
          string:
            value: "CRITICAL"
          next: final
        next: "print4"
      - name: "print4"
        type: print
        print:
          inputKeys: [ "*" ]
          next: "opa-interval"
      - name: "opa-interval"
    
```

```

type: send
send:
    inputKey: "point"
    destination:
        type: opa
        opa:
            path: http://192.168.56.112:9500/v1/data/policy/interval
            outputKey: "interval"
            next: "print5"
- name: "print5"
    type: print
    print:
        inputKeys: [ "*" ]
        next: final
next:
- type: destination
destination:
    type: http
    http:
        path: http://192.168.56.112:9001/api/data
        method: POST
        keys: [ "*" ]
- name: "upf2"
    descr: "Reconciliation_of_UPF2_deployment"
    actions:
        - name: "print"
            type: print
            print:
                inputKeys: [ "*" ]
                next: "opa-point"
        - name: "opa-point"
            type: send
            send:
                inputKey: "*"
                destination:
                    type: opa
                    opa:
                        path: http://192.168.56.112:9500/v1/data/policy/point
                        outputKey: "point"
                        next: "print2"
- name: "print2"
    type: print

```

```

print:
    inputKeys: [ "*" ]
    next: "switch1"
- name: "switch1"
    type: switch
    switch:
        conditions:
            - key: "point"
                operator: eq
                type: string
                string:
                    value: "NORMAL"
            next: final
        next: "opa-spec"
- name: "opa-spec"
    type: send
    send:
        inputKey: "actual"
        destination:
            type: opa
            opa:
                path: http://192.168.56.112:9500/v1/data/policy/spec
                outputKey: "spec"
        next: "print3"
- name: "print3"
    type: print
    print:
        inputKeys: [ "*" ]
        next: "switch2"
- name: "switch2"
    type: switch
    switch:
        conditions:
            - key: "point"
                operator: eq
                type: string
                string:
                    value: "CRITICAL"
            next: final
        next: "print4"
- name: "print4"
    type: print

```

```

print:
    inputKeys: [ "*" ]
next: "opa-interval"
- name: "opa-interval"
    type: send
send:
    inputKey: "point"
destination:
    type: opa
opa:
    path: http://192.168.56.112:9500/v1/data/policy/interval
    outputKey: "interval"
next: "print5"
- name: "print5"
    type: print
print:
    inputKeys: [ "*" ]
next: final

next:
    - type: destination
destination:
    type: http
http:
    path: http://192.168.56.112:9001/api/data
    method: POST
keys: [ "*" ]

```

Załącznik 11. Funkcje Menadżera Zamkniętych Pętli

Załącznik specyfikuje funkcjonalności realizowane przez komponent architektury CLA-DRA o nazwie Menadżer Zamkniętych Pętli, który jest odpowiedzialny za ich zarządzanie. Tabela pozostała w języku angielskim w oryginalnej formie jak w [14].

#	Function	Description
Fx.01	Define Closed Loop	Provides the capability to define a closed loop based on a distinct name, goal, and detailed requirements (policies, actions required, impact entities, etc.).
Fx.02	Design Closed Loop	Enables the input of workflows, actions, and control flows that configure and realize a named closed loop for defined goals. Can be applied to existing or new loops.
Fx.03	Deploy Closed Loop	Registers a closed loop in a closed loop manager so that it can be controlled by a closed loop controller (instantiate, terminate, monitor, remove, secure).
Fx.04	Instantiate Closed Loop	Creates another instance of an existing closed loop at runtime, including initializing and starting it.
Fx.05	Monitor Closed Loops	Tracks a closed loop throughout its lifecycle.
Fx.06	Terminate Closed Loops	Stops or terminates a running closed loop instance, either abruptly or gracefully. Includes reporting on impact.
Fx.07	Remove Closed Loop	Decommissions a closed loop and nullifies its existence in a closed loop management system or platform.
Fx.08	Discover Closed Loop	Identifies and automatically discovers closed loops within the scope of a closed loop management system or platform.
Fx.09	Secure Closed Loop	Assigns security restrictions, such as access control, and manages security concerns, such as vulnerabilities.
Fx.10	Administer Closed Loop	Manages and applies changes to a closed loop, including policy assignments, modifications, and state alterations.
Fx.11	Validate Closed Loop	Ensures the validity or accuracy of the design, deployment, and security of closed loops by incorporating real-life data and environments.
Fx.12	Store Closed Loop	Stores closed loops to support design and other functions.
Fx.13	Control Closed Loop	Controls closed loops, including calling other functions and managing segment changes, monitoring, troubleshooting, and maintenance.
Fx.14	Configure Closed Loop	(Re)configures parameters of a closed loop instance.
Fx.15	Expose Closed Loop	Announces closed loops with information about dependencies.
Fx.16	Orchestrate Closed Loops	Plans and arranges the launch of closed loops.
Fx.17	Pause Closed Loop	Pauses a closed loop function due to scheduling, troubleshooting, etc.
Fx.18	Resume Closed Loop	Resumes a closed loop function after resolving scheduling conflicts or troubleshooting.

Tabela 11.1. Funkcje Menadżera Zamkniętych Pętli