

# Lambda Architektur für verteilte mobile Sensoren

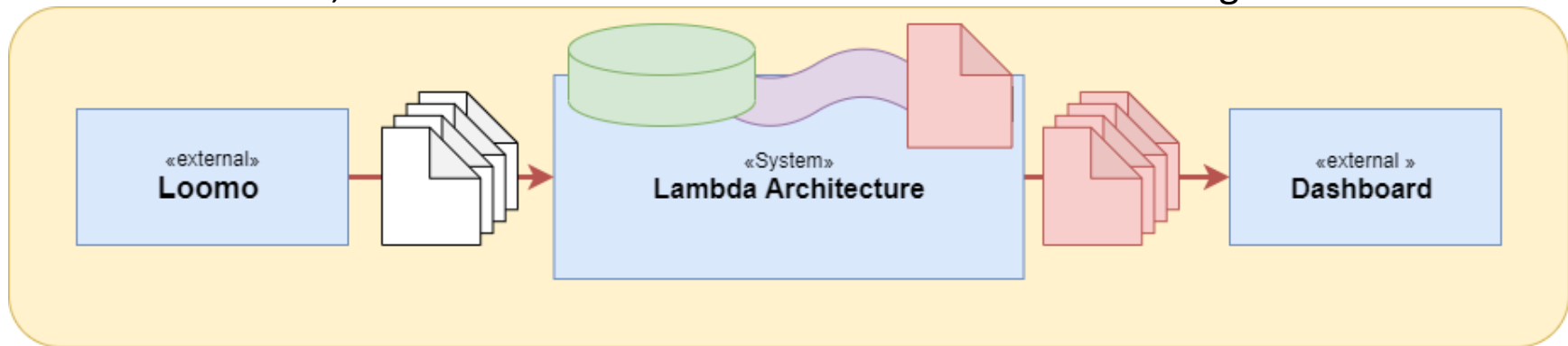
von Mike Wüstenberg

# Übersicht

1. Projekt Übersicht
2. Warum keine traditionellen Datenbank
3. Anforderungen an die Lambda Architektur
4. Aufbau der Lambda Architektur
5. Experiment

# Projekt Übersicht

Eine Lambda Architektur ist eine,  
Generische, skalierbare und fehlertolerante Datenverarbeitungsarchitektur.



Beispiel: Distanz Berechnung

{ 10:02, (10,10,0) }

Neu Daten

Zeit	Koordinaten
10:00	(0,0,0)
10:01	(0,10,0)
...	...

Berechnen

Distanz

0

10

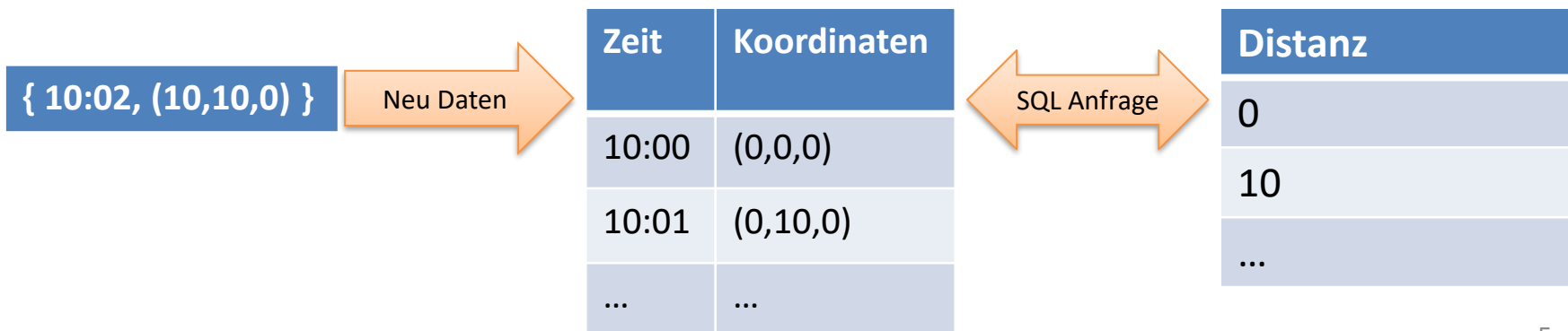
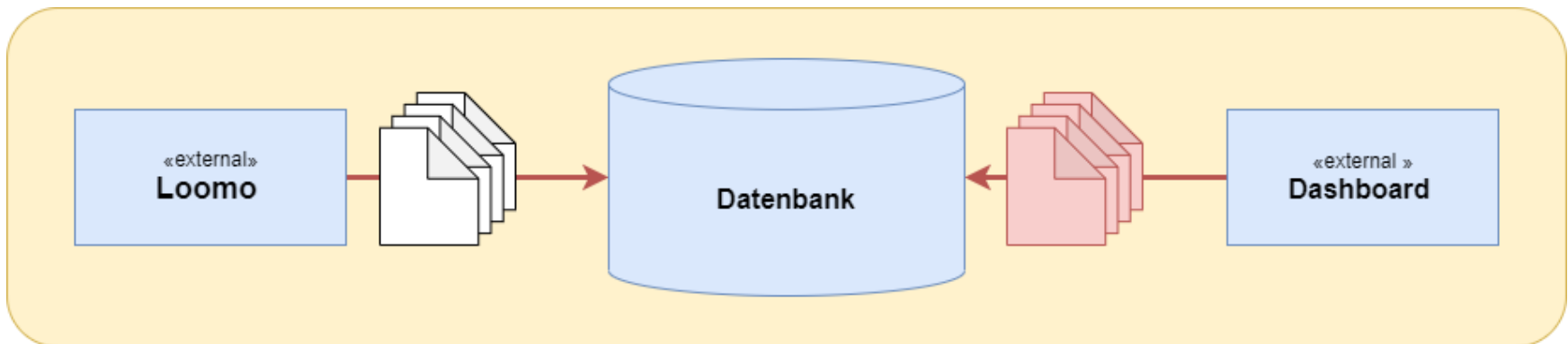
...

# Problem Beschreibung

- Traditioneller Ansatz
- Monolithische relationale Datenbank

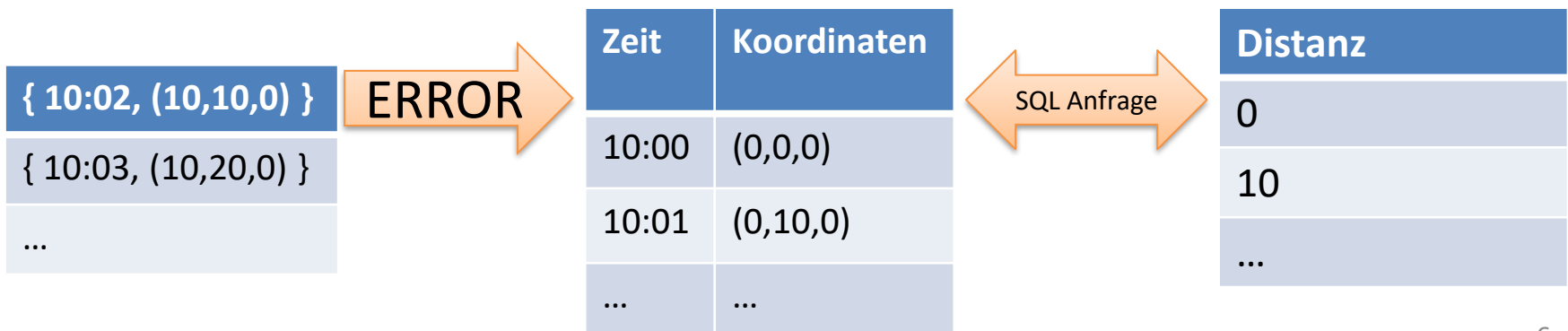
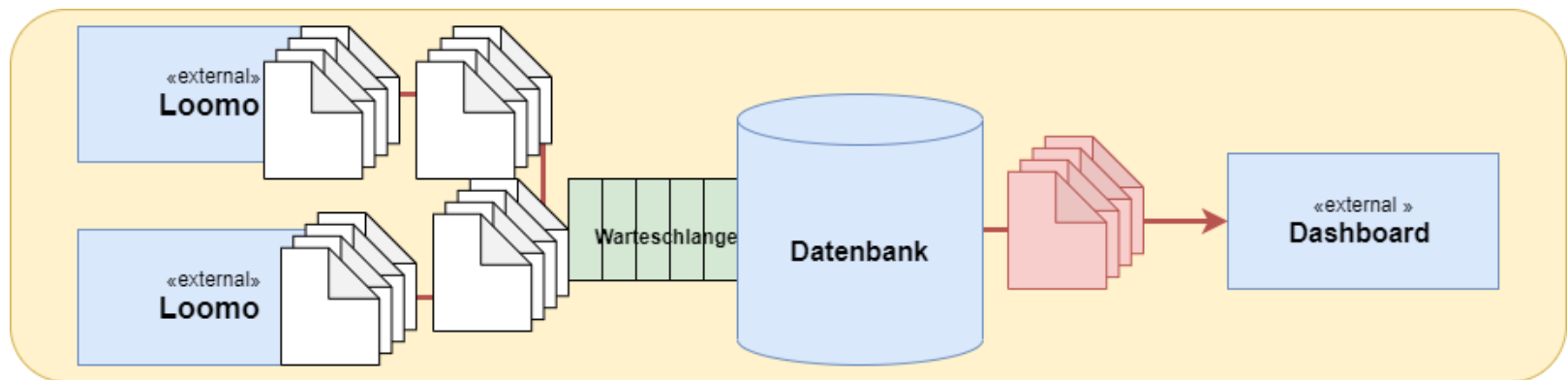
# Problem Beschreibung

- 👍 Einfacher Aufbau
- 👍 Einfache SQL Anfragen
- 👎 Kleine Anzahl an Nachrichten



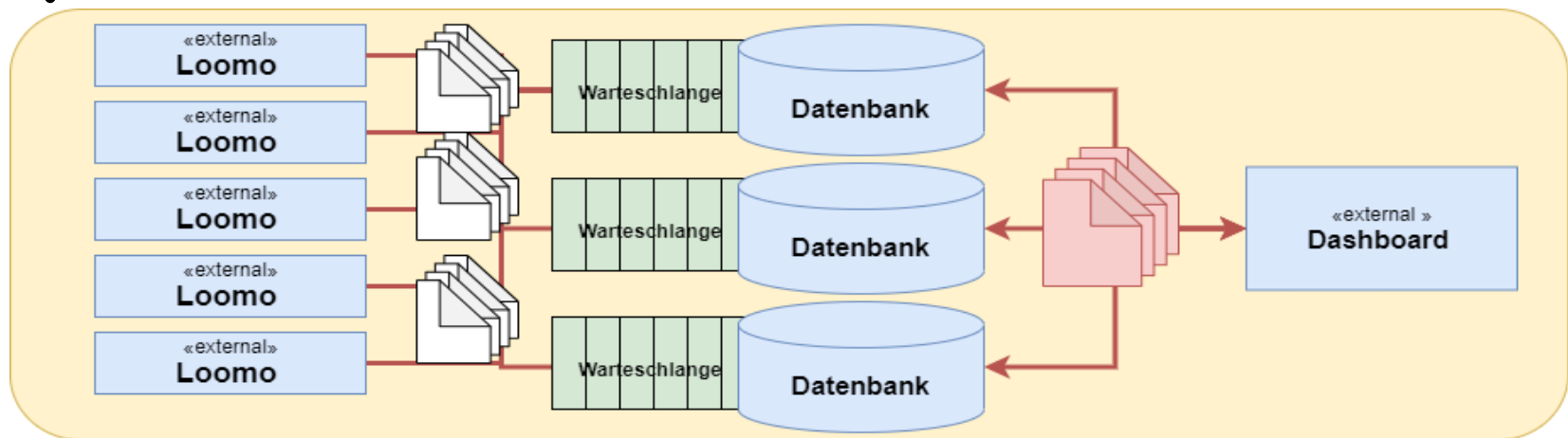
# Problem Beschreibung

- Schreibvorgänge überwältigen Datenbank
- Skalierung wird Notwendig



# Problem Beschreibung

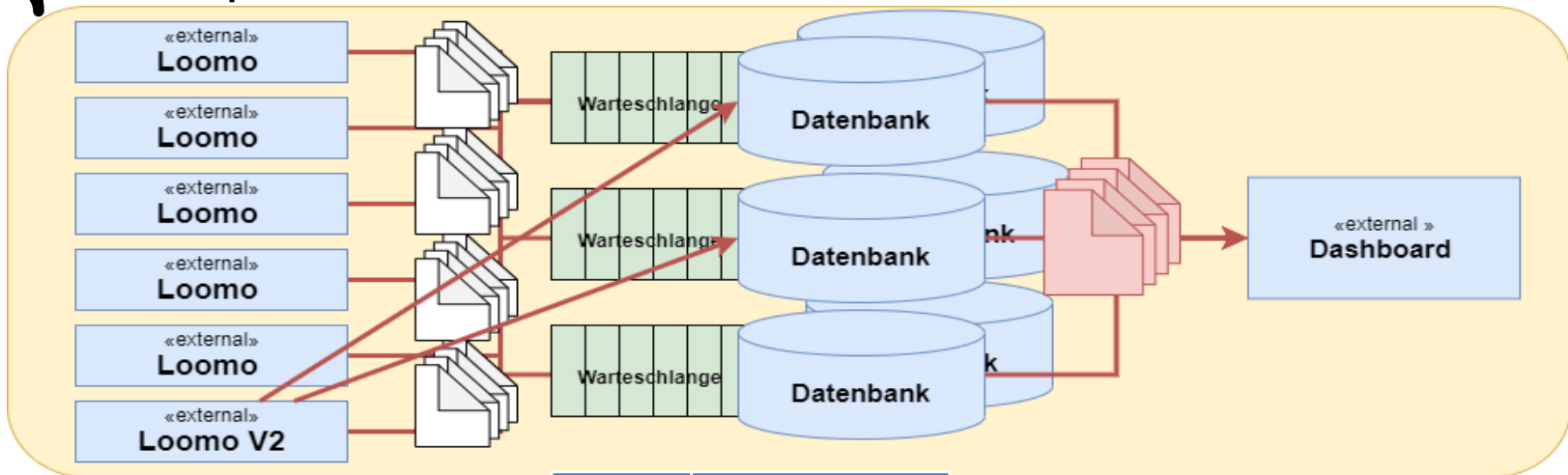
- 👎 Komplizierter Aufbau durch „Shard“ Verwaltung
- 👎 SQL Anfragen werden Komplizierter



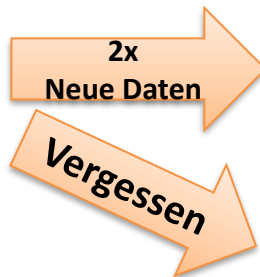
# Problem Beschreibung

👎 Fehlertoleranz Probleme

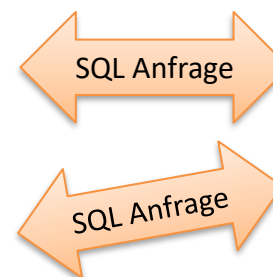
👎 Korrupte Daten



{ 10:02, (10,10,0) }
{ 10:03, (10,20,0) }
...



Zeit	Koordinaten
10:00	(0,0,0)
Zeit	Koordinaten
10:01	(0,10,0)



Distanz
0
10
??15??

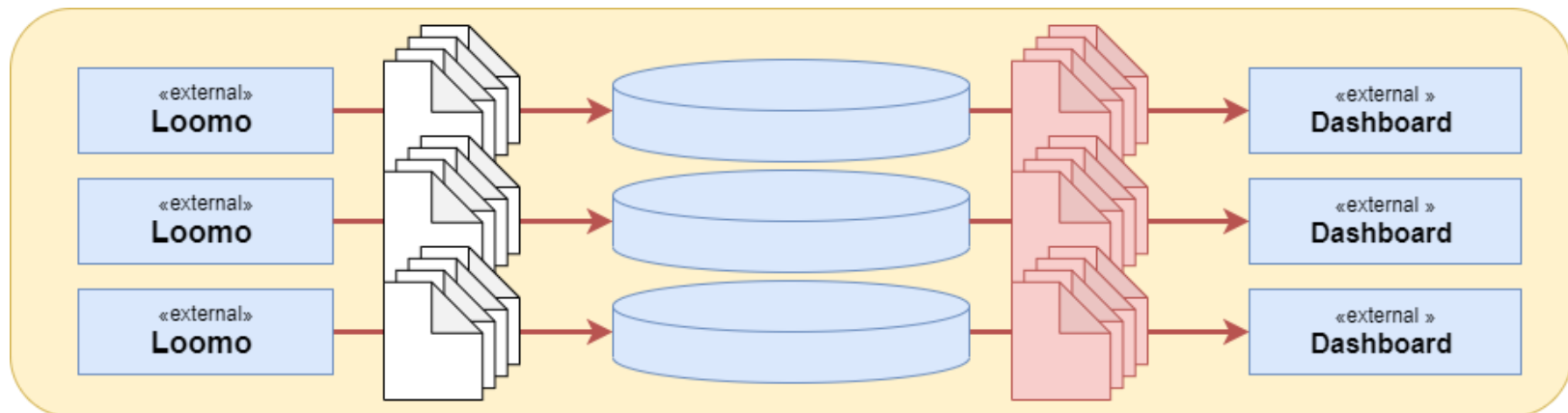


# Anforderungen

- Lambda Architektur

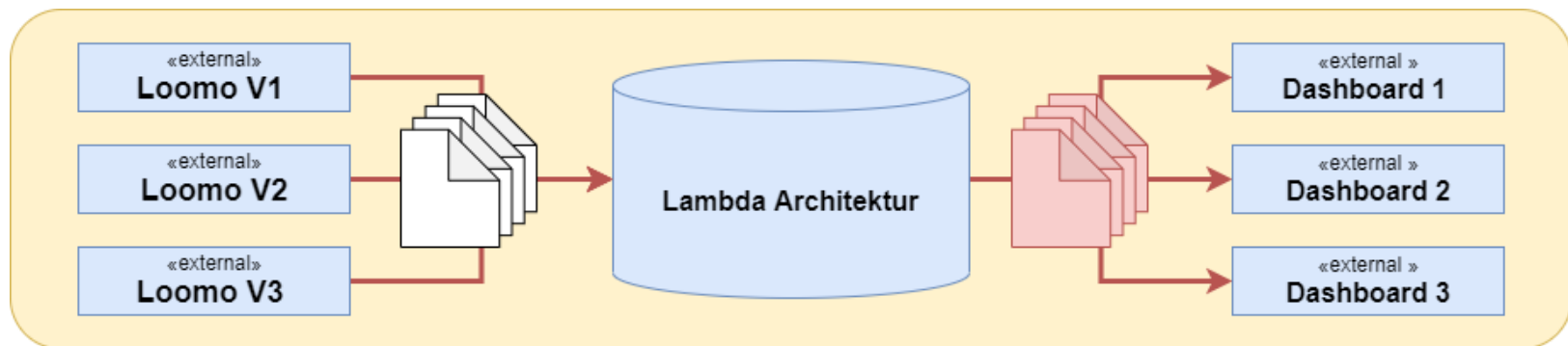
# Anforderungen

- Skalierbarkeit
  - Auf allen Ebenen
  - Verteilte Software vom Start
  - Horizontale Skalierung



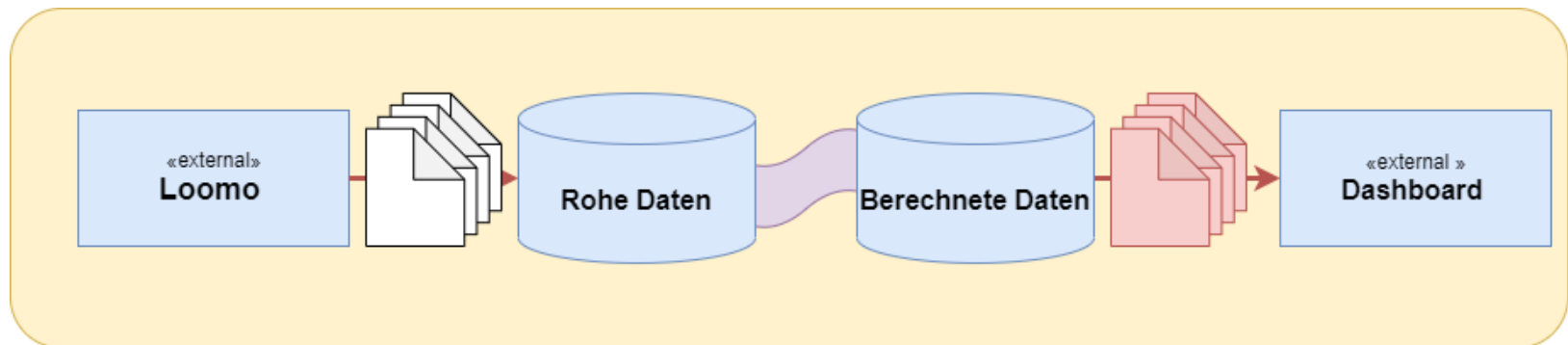
# Anforderungen

- Erweiterbarkeit
  - Neue Funktionen hinzuzufügen
  - Gleichbleibendes System
  - Migration der Daten in neues Format



# Anforderungen

- Fehlertoleranz
  - gegenüber Menschlichen Fehler
  - Neuberechnung von Ergebnissen
  - Unveränderlicher Daten

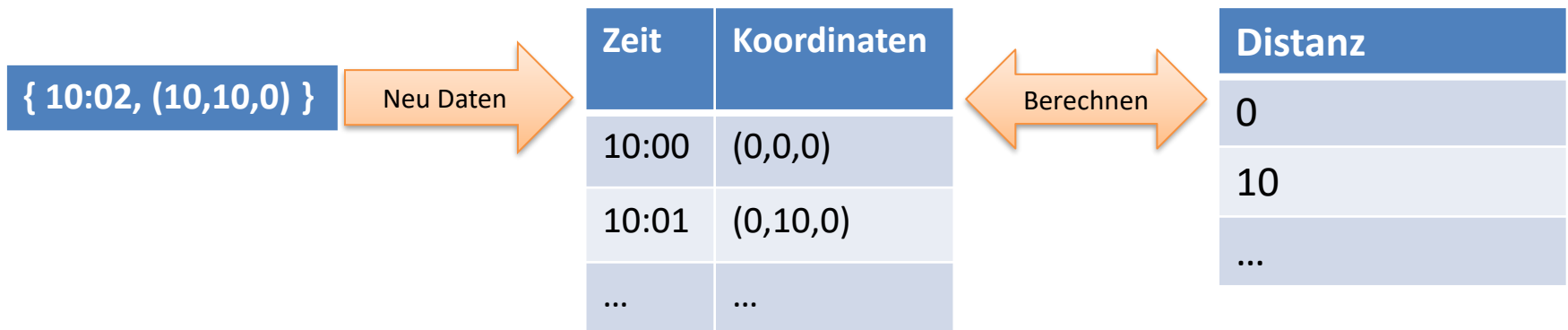


# Anforderungen

- Minimale Wartung
  - Reduzierung von Komplexität in Implementierung
  - Komplexität nicht in Kern Komponenten
  - Komplexität in Daten die verworfen werden
- Geringe Latenz
  - Schnelles Lesen
  - Schnelles schreiben wenn nötig

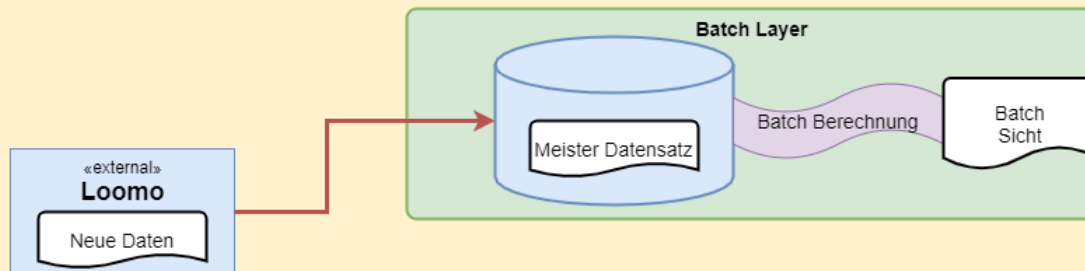
# Lambda Architektur

- Jede Ebene skalierbar
- 3 Layer



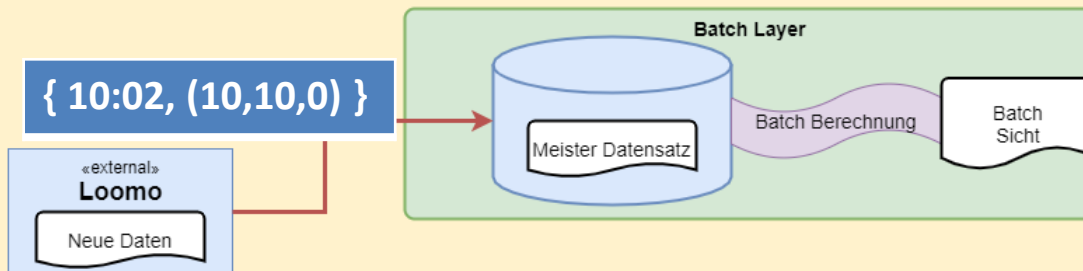
# Lambda Architektur

- Batch Layer
  - Speichert Daten im Original zustand
  - Alle Berechnungen auf kompletten Datensatz



# Lambda Architektur

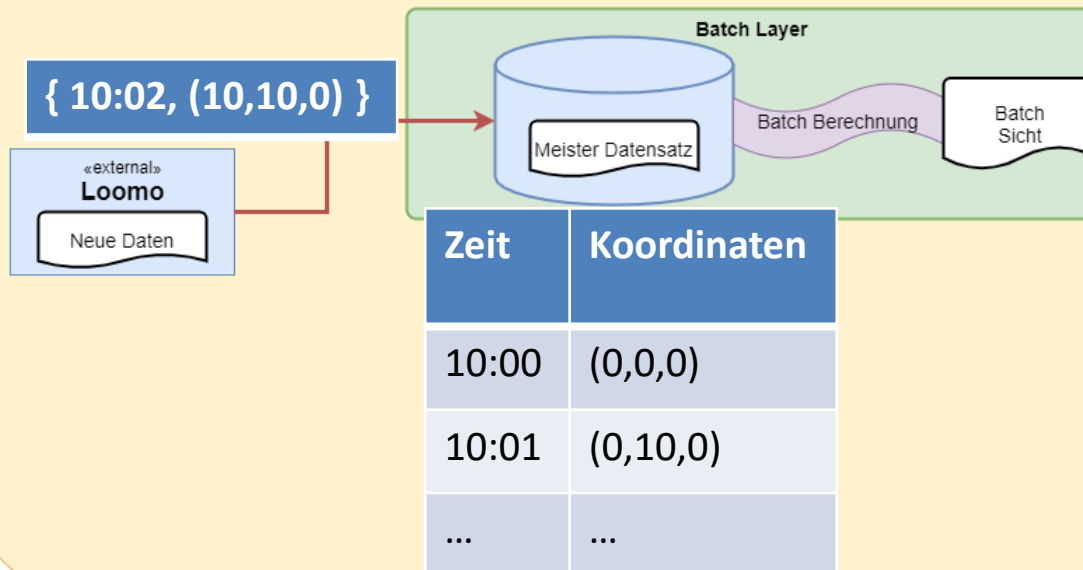
- Batch Layer
  - Speichert Daten im Original zustand
  - Alle Berechnungen auf kompletten Datensatz





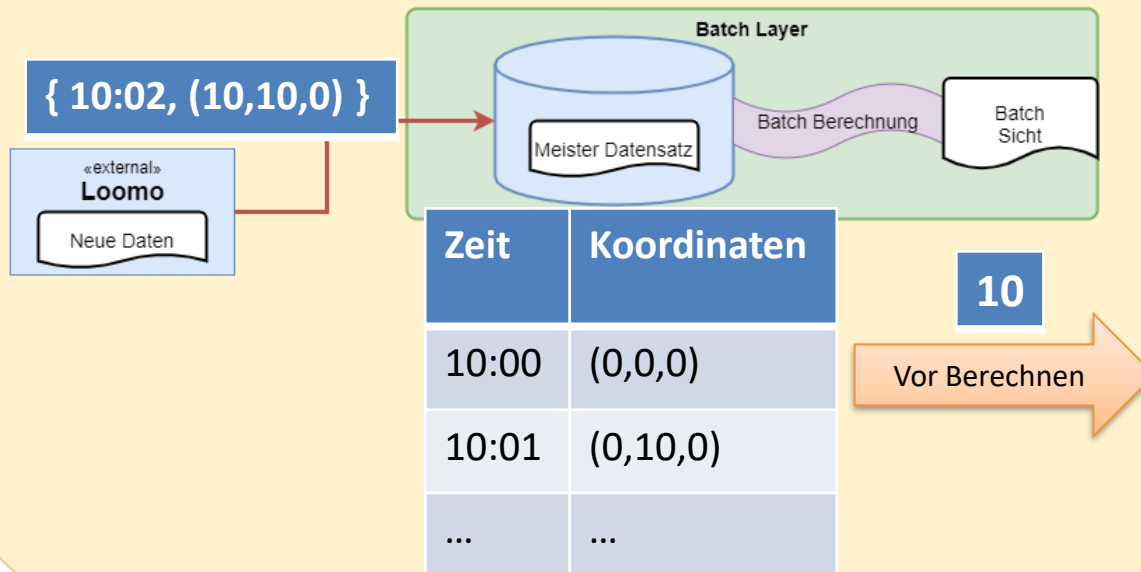
# Lambda Architektur

- Batch Layer
  - Speichert Daten im Original zustand
  - Alle Berechnungen auf kompletten Datensatz



# Lambda Architektur

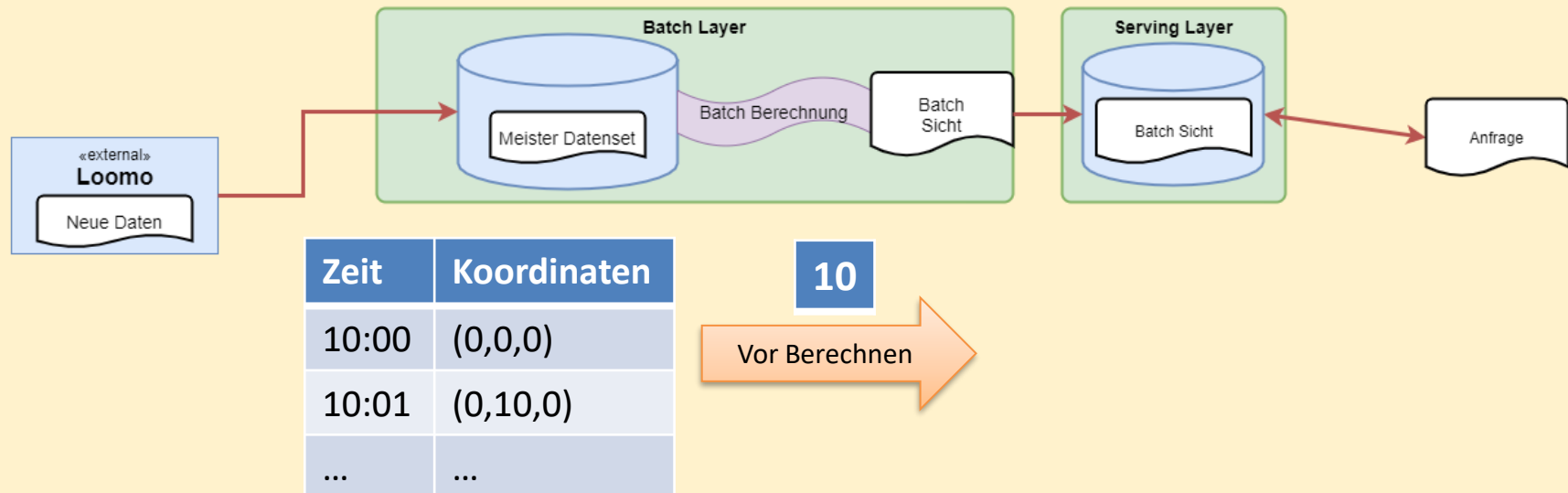
- Batch Layer
  - Speichert Daten im Original zustand
  - Alle Berechnungen auf kompletten Datensatz



# Lambda Architektur

- Serving Layer

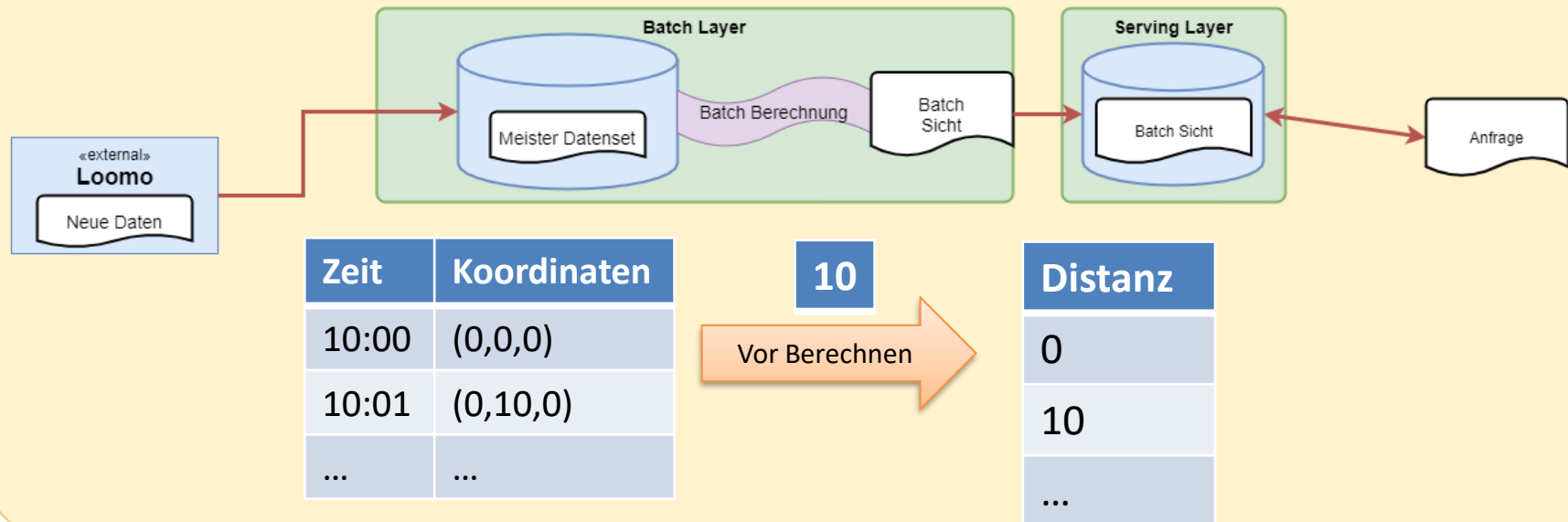
- Speichert Vorberechnete Daten vom Batch Layer
- Bietet Vorberechnete Daten an
- Muss nur wenig können



# Lambda Architektur

- Serving Layer

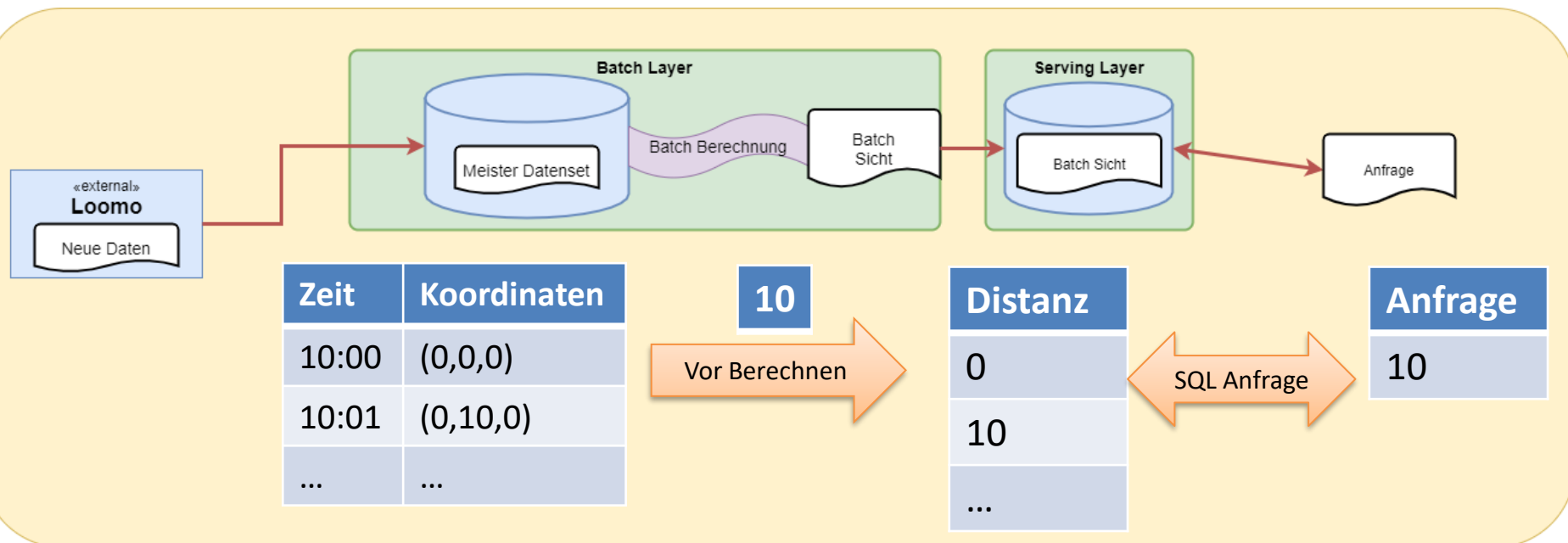
- Speichert Vorberechnete Daten vom Batch Layer
- Bietet Vorberechnete Daten an
- Muss nur wenig können



# Lambda Architektur

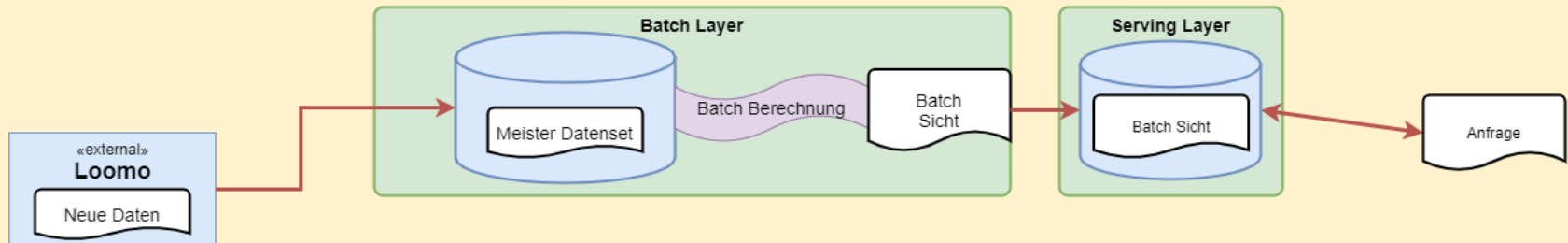
- Serving Layer

- Speichert Vorberechnete Daten vom Batch Layer
- Bietet Vorberechnete Daten an
- Muss nur wenig können



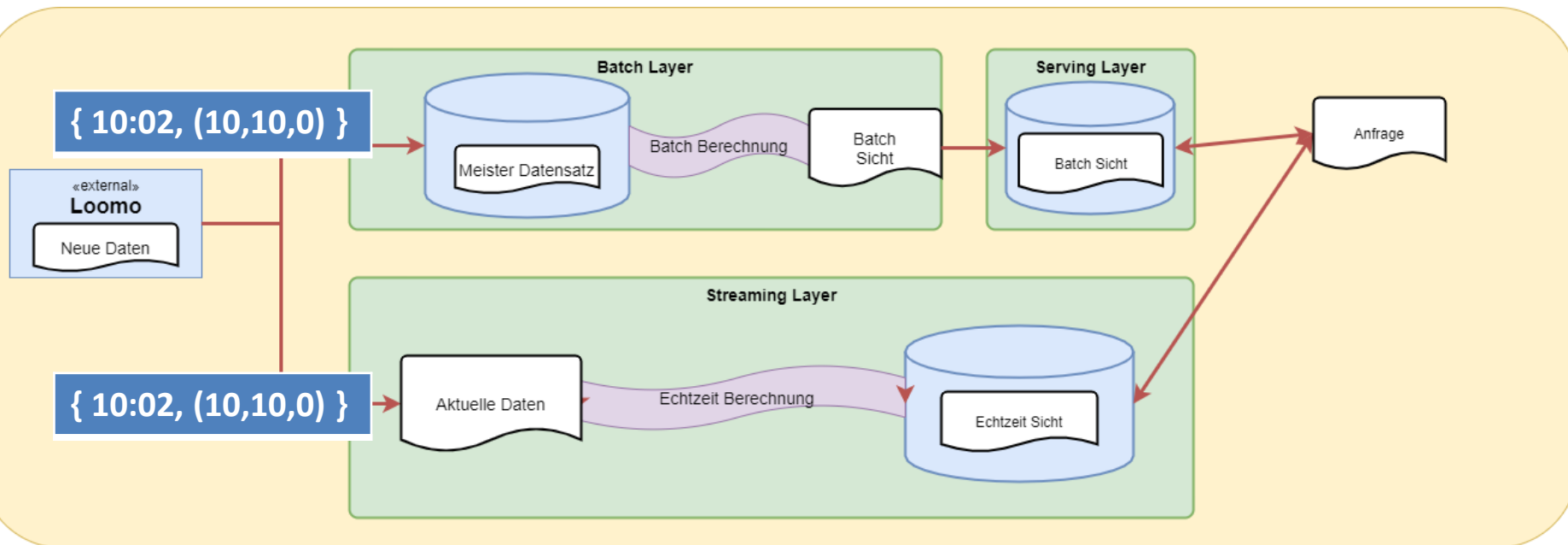
# Lambda Architektur

- Erfüllte Anforderungen
  - Skalierbar
  - Fehlertoleranz
  - Erweiterbarkeit
  - Minimale Wartung



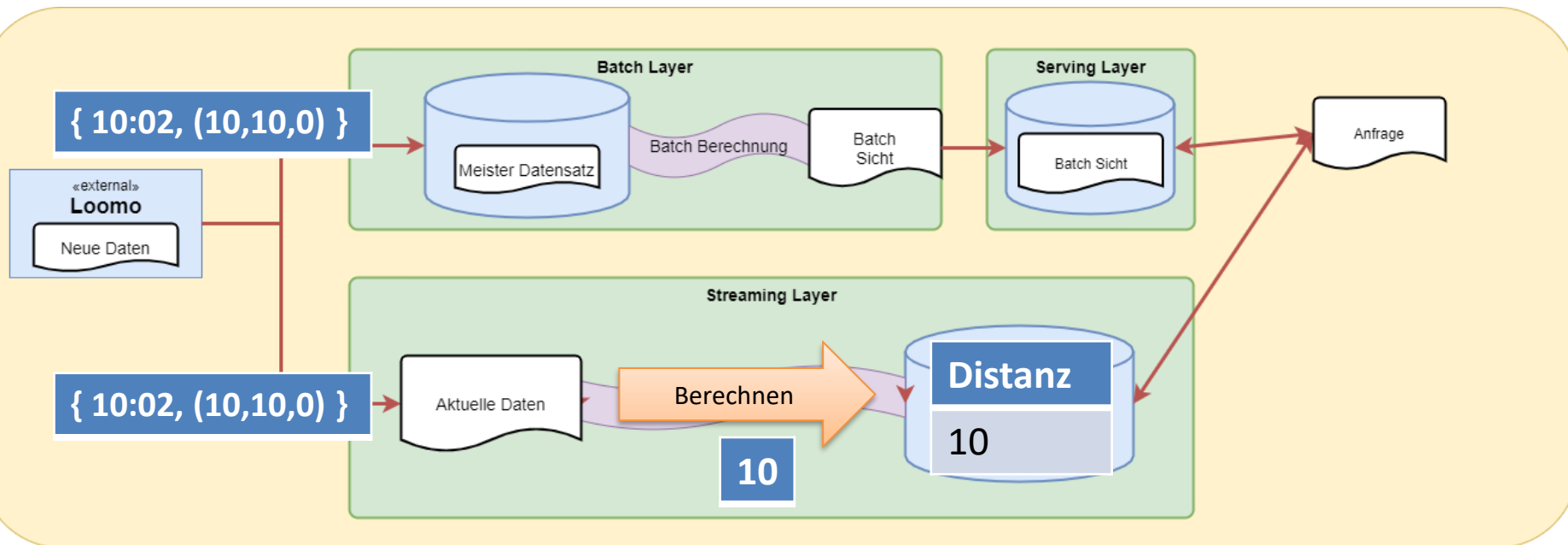
# Lambda Architektur

- Streaming Layer
  - Echtzeit Berechnung
  - Schnelle inkrementelle Algorithmen



# Lambda Architektur

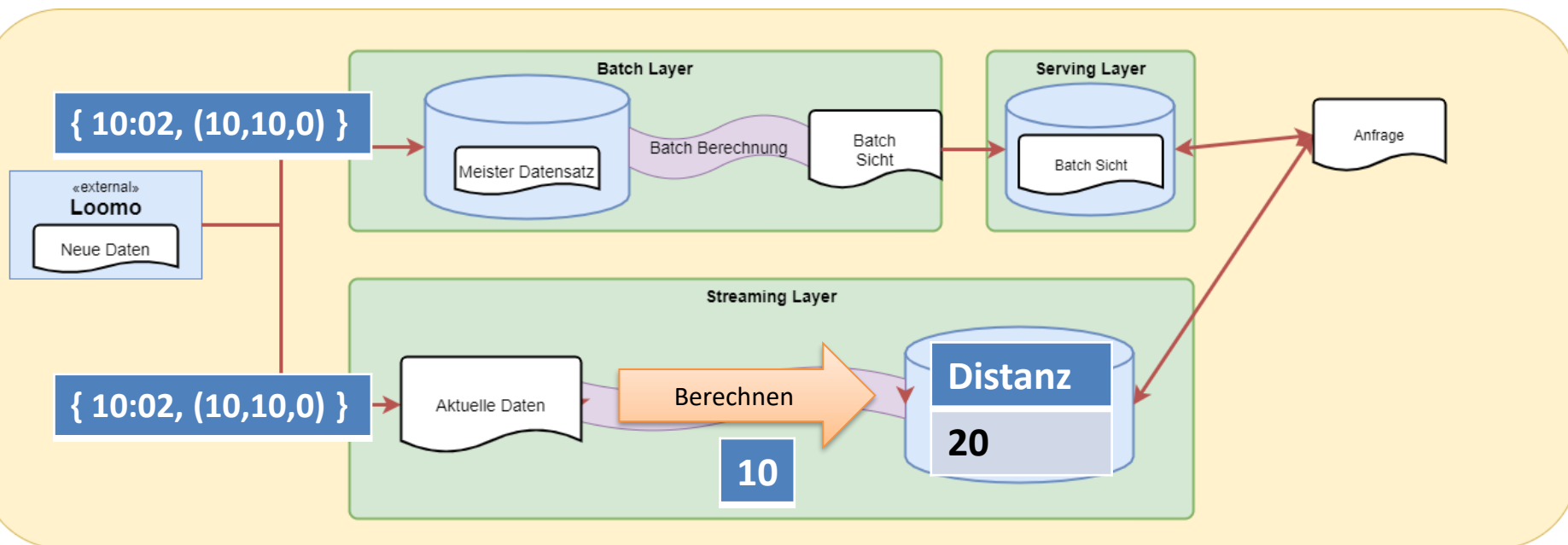
- Streaming Layer
  - Echtzeit Berechnung
  - Schnelle inkrementelle Algorithmen





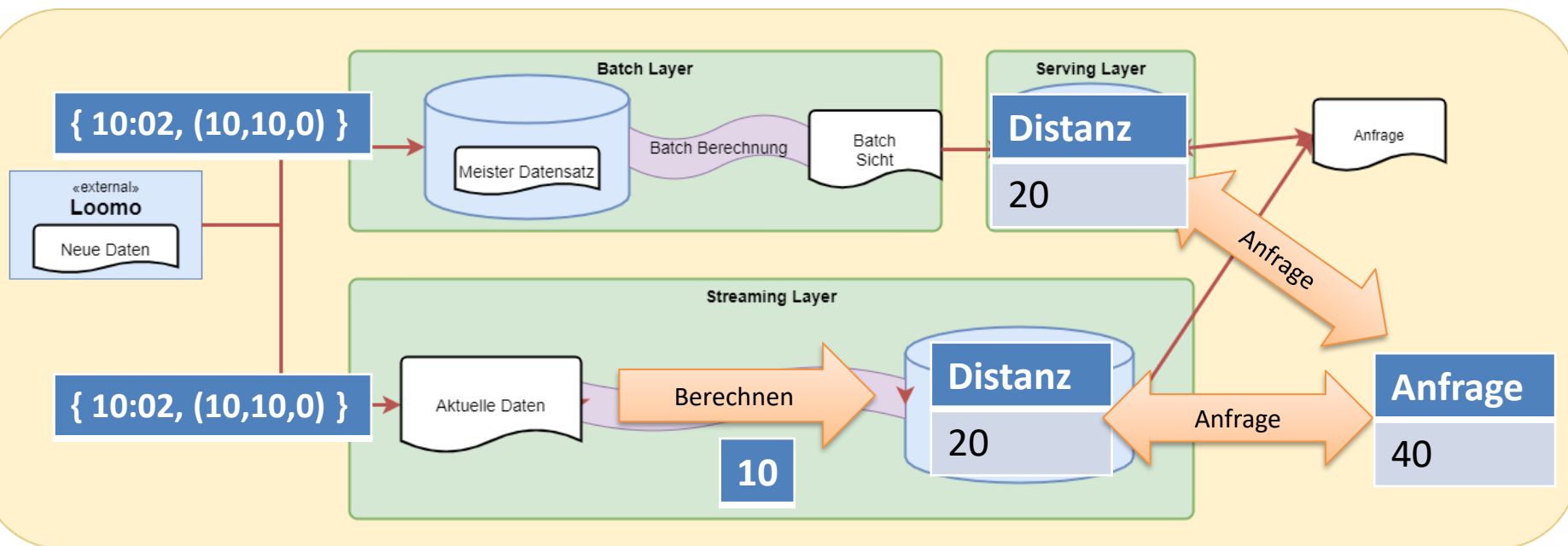
# Lambda Architektur

- Streaming Layer
  - Echtzeit Berechnung
  - Schnelle inkrementelle Algorithmen



# Lambda Architektur

- Streaming Layer
  - Echtzeit Berechnung
  - Schnelle inkrementelle Algorithmen



# Experiment

- Erhöht sich die Berechnungszeit mit der Anzahl an Nachrichten?
- Skalierbarkeit des Streaming Layer
- Skalierung über die Anzahl Nachrichten

# 1. Experiment

- Daten Vorbereitung
  - Einlesen der Daten
  - Abflachen der Hierarchie
  - Normalisierung
- Erwartung
  - Konstante Komplexität
  - Berechnungszeit bleibt gleich.

## 2. Experiment

- Spark eigene „Aggregation“
  - Daten WiFi stärke
  - Minimum, Maximum, Durchschnitt
- Erwartung
  - Erstmal Linear Komplex mit Anzahl an Daten
  - Speichert zwischen Ergebnisse
  - Berechnungszeit abhängig von Batch Größe

# 3. Experiment

- Distanz Berechnung „genau“
  - „ROS Odometry“ Daten
  - Sammeln und Sortieren der Daten
- Erwartung
  - Quadratische Komplexität
  - Möglicher Einfluss durch Datenübertragung
  - Berechnungszeit abhängig von Anzahl Daten

# 4. Experiment

- Distanz Berechnung „ungenau“
  - „ROS Odometry“ Daten
  - Buffern des letzten Eintrags
  - Sammeln der Zwischen Ergebnisse
- Erwartung
  - Konstante Komplexität
  - Berechnungszeit bleibt gleich.

# Fragen?



# Quellen

- Nathan Marz, James Warren:
  - Big Data Principles and Best Practices of Scalable Realtime Data Systems