

РАЗПРЕДЕЛЕНИ ПРИЛОЖЕНИЯ

Павел Кюркчиев
Ас. към ПУ „Паисий Хилендарски“
@rkyurkchiev

УЕБ УСЛУГИ: GRPC

Какво е Remote procedure call (RPC)?

- RPC е модел за мрежово програмиране или техника за комуникация между процеси, използвана за комуникация от точка до точка между софтуерните приложения.
- RPC е протокол, който една програма може да използва, за да поиска услуга от друга програма, намираща се на отдалечен компютър, без да е необходимо да разбира подробностите на свързващата ги мрежата.

Модел на изпълнение

- RPC използва client-server модела.
- Начинът, по който работи RPC е: подател или клиент създава заявка под формата на процедура, функция или повикване към отдалечен сървър, сървъра приема заявката и започва обработката и. Когато отдалеченият сървър обработи заявката изпраща отговор към клиента и той продължава своя процес на работа.

- Използването на „lightweight processes“ или „threads“, които споделят едно и също адресно пространство, позволява няколко RPC заявка да се изпълняват едновременно.

Какво е gRPC?

- Представява рамка за разработка на RPC системи. Рамката първоначално е изработена от google за техни вътрешни нужди. Сега проекта е с отводен код.

ОСНОВНИ КОМПОНЕНТИ

- HTTP/2
- Protobuf serialization (proto3)
- Interface Definition Language (IDL)

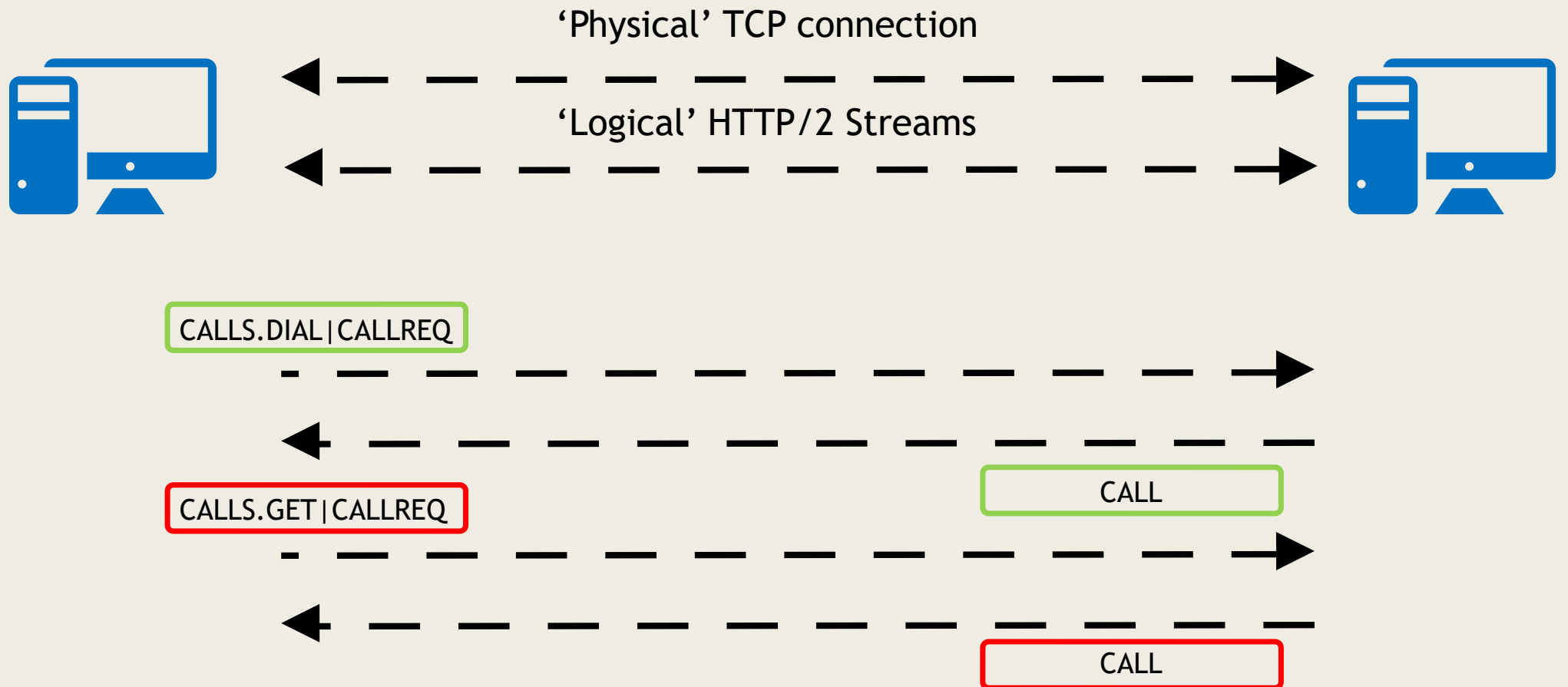
Начини на комуникация

- Unary RPC
- Server streaming RPC
- Client streaming RPC
- Bidirectional streaming RPC
 - Deadlines/Timeouts

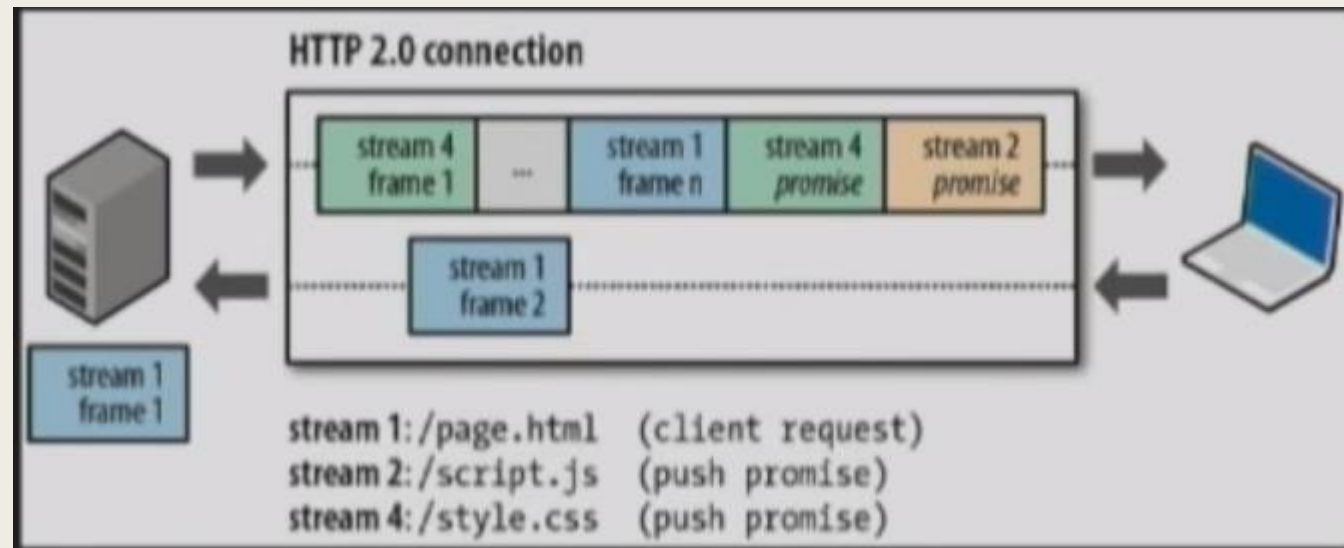
Легенда

- **Unary** - клиента изпраща едно запитване до сървъра и получава един отговор
- **Stream** - клиента изпраща запитване до сървъра и получава стрeam за четене (последователност от съобщения)

GRPC: on the wire 1



GRPC: on the wire 2



Имплементация

- 3 високо производителни събитийно базирани имплементации
 - C
 - Ruby, Python, node.js, PHP, C# Objective-C, C++ всички са “C” базирани
 - *Java*
 - Netty + boringSSL via JNI
 - *Go*
 - Чиста имплементация на Go използваща stdlib crypto/tls пакет

RESTful vs gRPC

- Ресурс базиран
- IDL опционален
- Синхронен по подразбиране
- Unary
- Перфектен за serverless системи
- API базиран
- IDL насочен
- Асинхронен по природа
- Streaming или Unary
- Най -важна е производителността

ВЪПРОСИ ?

