



# 회복 시스템

컴퓨터과학과 정재화

## 학습목차

- ① 회복 시스템의 개념
- ② 로그 기반 회복
- ③ 회복 알고리즘



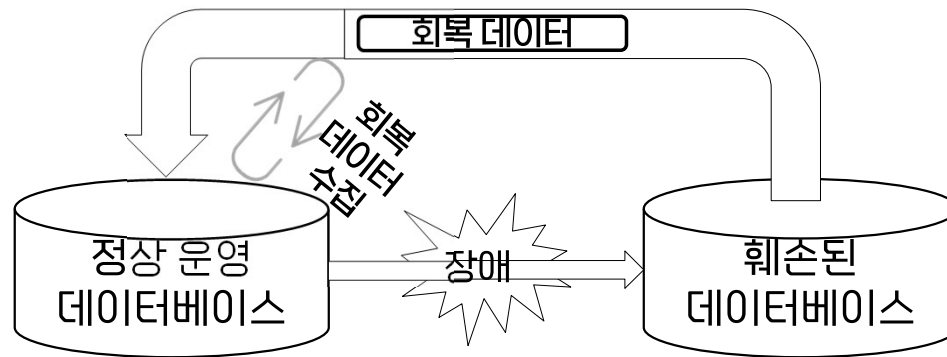
01

# 회복 시스템의 개념

- 회복의 역할
- 회복 데이터의 구성
- 데이터베이스 연산 처리 과정

## 회복의 역할

- ◇ 예상치 못한 HW 고장 및 SW 오류가 발생
  - ⊕ 사용자의 작업에 대한 안정적 디스크 반영 여부 보장이 불가능
- ◇ 오류 발생 이전의 일관된 상태로 데이터베이스를 복원시키는 기법이 요구
  - ⊕ 고장 원인 검출, DBMS의 안전성 및 신뢰성을 보장
- ◇ 데이터베이스는 데이터 복원 절차 내재화





# 시스템 실패(system failure)의 유형

---

## ▷ 트랜잭션 실패

- + 논리적: 잘못된 데이터 입력, 부재, 버퍼 오버플로, 자원 초과 이용
- + 시스템적: 운용 시스템의 교착상태 발생

## ▷ 시스템 장애

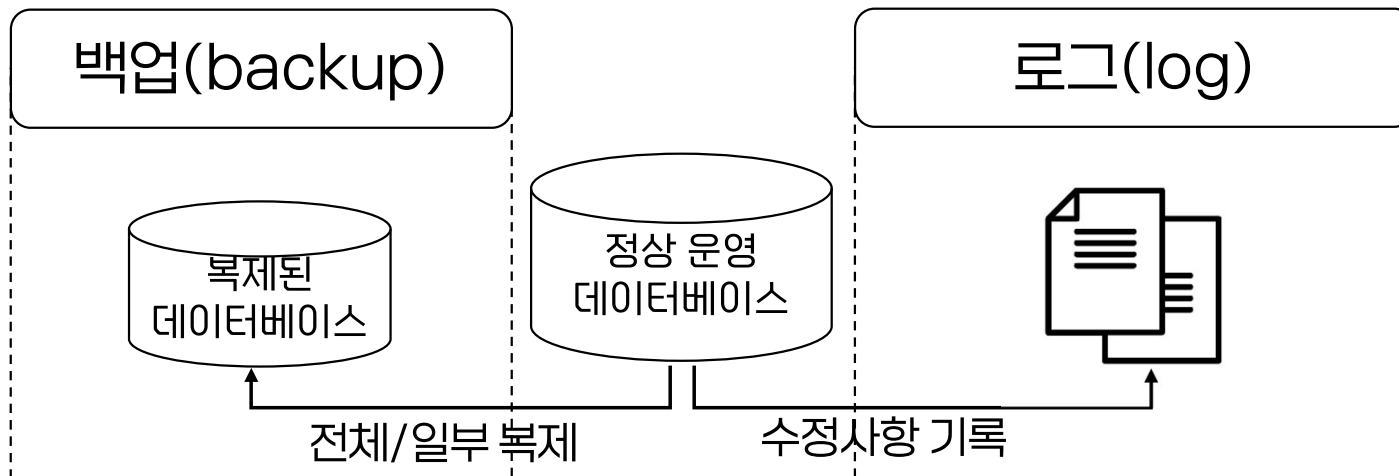
- + 시스템의 하드웨어 고장, 소프트웨어의 오류
- + 주기억장치와 같은 휘발성 저장장치의 내용 손실

## ▷ 디스크 실패

- + 비휘발성 디스크 저장장치의 손상 및 고장으로 인한 데이터 손실

## 회복 데이터의 구성

- ▶ 백업: 데이터베이스의 일부 또는 전체를 주기적으로 별도의 저장장치에 복제하는 방식
- ▶ 로그: 데이터 변경 이전과 이후의 값을 별도의 파일에 누적 기록하는 방식





## 데이터 저장 구조

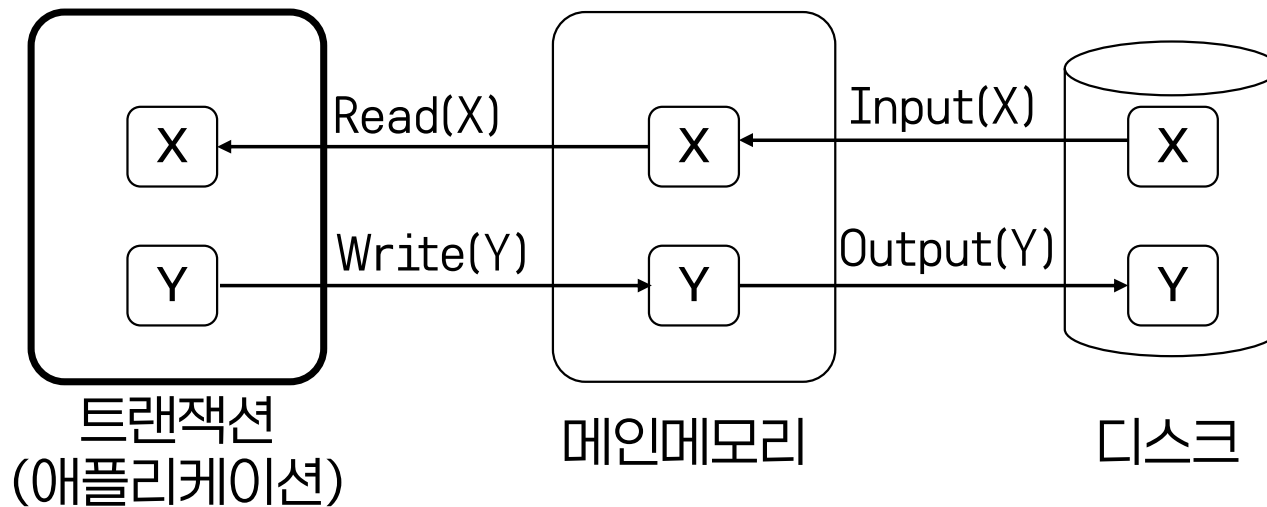
- ▷ 전체 데이터는 디스크와 같은 비휘발성 저장장치에 저장되며, 일부의 데이터만 주기억장치에 상주
- ▷ 데이터베이스는 데이터를 블록(block) 단위로 전송하고 블록 단위로 기억장소를 분할
- ▷ 트랜잭션은 디스크로부터 주기억장치로 데이터를 가져오며, 변경된 데이터는 다시 디스크에 반영

- 가져오기, 내보내기 연산은 블록 단위로 실행
  - 물리적 블록: 디스크 상의 블록
  - 버퍼 블록: 주기억장치에 임시적으로 상주하는 블록

# 데이터베이스 연산 처리 과정

## ▷ 메인 메모리와 디스크 사이의 연산

- + Input(X): 물리적 블록 X를 메인 메모리에 적재
- + Output(X): 버퍼 블록 X를 디스크에 저장







# Read와 Write 연산 처리 과정

---

## ▷ Read(X)의 처리 과정

- + 버퍼 블록 X가 메인 메모리에 없을 경우  
Input(X)를 수행
- + 버퍼 블록 X의 값을 변수 X에 할당

## ▷ Write(X)의 처리 과정

- + 버퍼 블록 X가 메인 메모리에 없을 경우 Input(X)를 수행
- + 변수 X의 값을 버퍼 블록 X에 할당

02

# 로그 기반 회복

- 로그 기반 회복의 개념
- Redo와 Undo 연산
- 체크포인트의 필요



## 로그 기반 회복의 개념

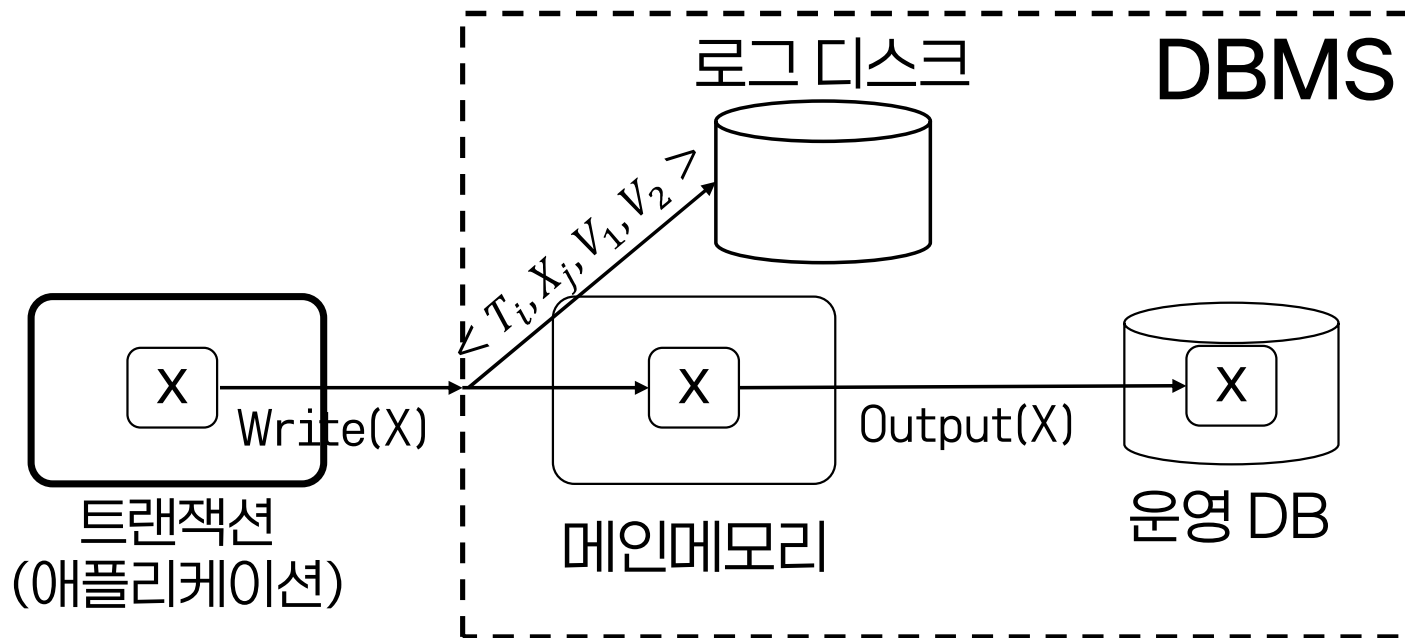
- ▷ 데이터베이스가 수행한 모든 수정 작업을 기록한 여러 종류의 로그를 사용하여 회복하는 시스템
- ▷ 로그 레코드의 종류

- +  $\langle T_i, X_j, V_1, V_2 \rangle$ :  $T_i$ 가 데이터 항목 변경 연산을 수행하여  $X_j$ 의 값을  $V_1$ 에서  $V_2$ 로 변경
- +  $\langle T_i, start \rangle$ :  $T_i$ 가 시작
- +  $\langle T_i, commit \rangle$ :  $T_i$ 가 커밋
- +  $\langle T_i, abort \rangle$ :  $T_i$ 가 취소

# 데이터 항목 변경

## ▶ WAL (Write-Ahead Log)

- ⊕ 트랜잭션은 데이터베이스 수정 전,  
로그 레코드를 생성하여 기록



## 회복을 위한 연산

### 회복 기법은 로그에 대해 두 연산을 사용

Redo( $T_i$ )

$T_i$ 에 의하여 수정된 새로운 값으로  
데이터베이스의 데이터 항목값을 수정

Undo( $T_i$ )

$T_i$ 에 의해 수정된 모든 데이터 항목을  
이전 값으로 복귀, 완료 후  $\langle T_i, abort \rangle$  기록

### 시스템 장애 발생 시

- + 로그에  $\langle T_i, start \rangle$  가 있지만  $\langle T_i, commit \rangle$  또는  $\langle T_i, abort \rangle$  를 포함하는 경우  $T_i$ 를 Redo
- + 로그에  $\langle T_i, start \rangle$  가 있지만  $\langle T_i, commit \rangle$  또는  $\langle T_i, abort \rangle$  를 포함하지 않는 경우  $T_i$ 를 Undo



# 데이터베이스 변경과 커밋

- ▷ 데이터베이스 변경 시 복구 알고리즘의 고려 사항
  - + 트랜잭션의 일부 변경 사항이 버퍼 블록에만 반영되고 물리 블록에 기록되지 않은 상태에서 트랜잭션이 커밋되는 상황
  - + 트랜잭션이 동작 상태에서 데이터베이스를 수정했으나 수정 후에 발생한 실패로 취소가 필요한 상황
- ▷ 트랜잭션 커밋 상황
  - +  $\langle T_i, commit \rangle$  로그 레코드가 안정된 저장장치에 기록 완료 시 트랜잭션 커밋으로 간주
  - +  $\langle T_i, commit \rangle$  로그 레코드가 기록되기 전에 장애가 발생하면 롤백

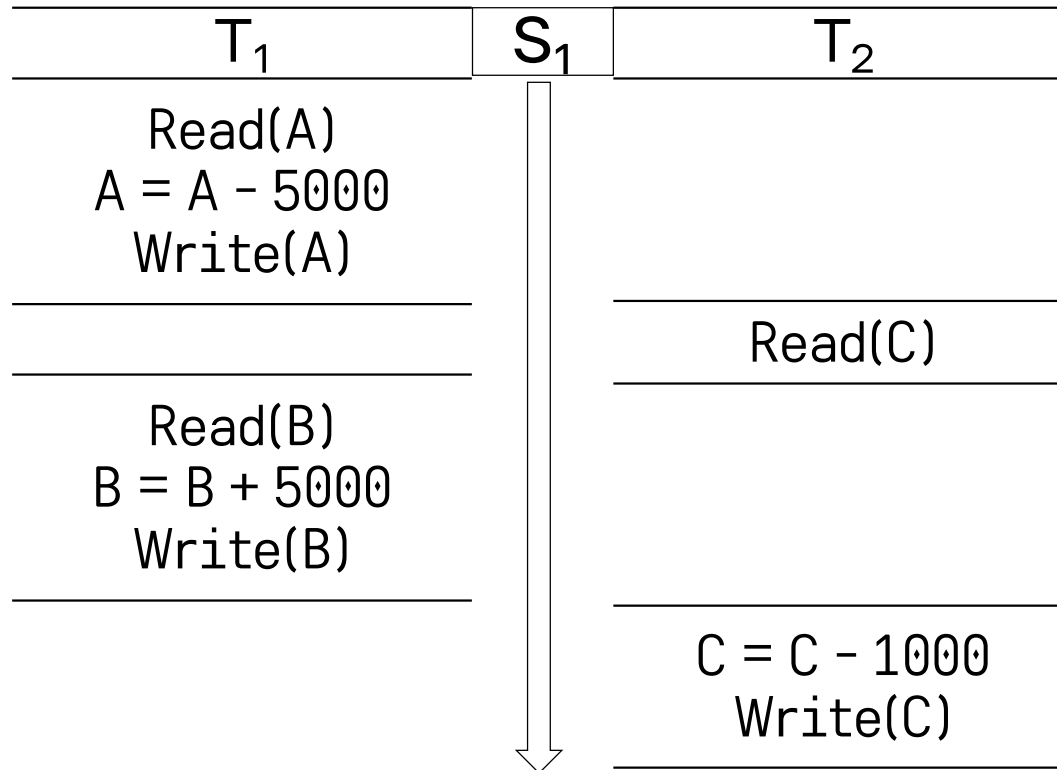
## 회복의 유형

---

- ▷ 회복은 트랜잭션에 의해 요청된 갱신 작업이 디스크에 반영되는 시점에 따라 구분
- ▷ 지연 갱신 회복(deferred update restore)
  - + 부분 커밋까지 디스크 반영을 지연시키고 로그에만 기록
  - + 실패 시, 별도의 회복 작업 필요 없이 로그만 수정
- ▷ 즉시 갱신 회복(immediate update restore)
  - + 갱신 요청을 곧바로 디스크에 반영
  - + 실패 시, 디스크에 반영된 갱신 내용을 로그를 바탕으로 회복

# 은행 시스템의 트랜잭션의 예

◇  $A = 30,000$     $B = 10,000$     $C = 50,000$





# **로그와 데이터베이스 상태**

.....

로그	지연 갱신 DB	즉시 갱신 DB
$\langle T_1, start \rangle$	A=30000,B=10000,C=50000	A=30000,B=10000,C=50000
$\langle T_1, A, 30000, 25000 \rangle$	A=30000,B=10000,C=50000	A=25000,B=10000,C=50000
$\langle T_2, start \rangle$	A=30000,B=10000,C=50000	A=25000,B=10000,C=50000
$\langle T_1, B, 10000, 15000 \rangle$	A=30000,B=10000,C=50000	A=25000,B=15000,C=50000
$\langle T_1, commit \rangle$	A=25000,B=15000,C=50000	A=25000,B=15000,C=50000
$\langle T_2, C, 50000, 40000 \rangle$	A=25000,B=15000,C=50000	A=25000,B=15000,C=40000
$\langle T_2, commit \rangle$	A=25000,B=15000,C=40000	A=25000,B=15000,C=40000

# 시스템 장애 발생 상황

상황 1	상황 2	상황 3
$\langle T_1, start \rangle$ $\langle T_1, A, 30000, 25000 \rangle$	$\langle T_1, start \rangle$ $\langle T_1, A, 30000, 25000 \rangle$ $\langle T_2, start \rangle$ $\langle T_1, B, 10000, 15000 \rangle$ $\langle T_1, commit \rangle$ $\langle T_2, C, 50000, 40000 \rangle$	$\langle T_1, start \rangle$ $\langle T_1, A, 30000, 25000 \rangle$ $\langle T_2, start \rangle$ $\langle T_1, B, 10000, 15000 \rangle$ $\langle T_1, commit \rangle$ $\langle T_2, C, 50000, 40000 \rangle$ $\langle T_2, commit \rangle$

# 체크포인트의 필요

## ▷ 로그 기반 회복 시스템의 한계

- + 로그의 크기는 시간이 지남에 따라 계속 증가하므로 대용량 로그의 탐색 비용이 매우 커짐
- + Redo를 해야하는 트랜잭션 중 대부분은 이미 데이터베이스에 반영
- + 반영된 트랜잭션의 재실행은 시스템 자원의 낭비





## 체크포인트 기법

- ◇ 현재 시점에 메인 메모리의 버퍼 블록에 존재하는 모든 로그 레코드를 안정 저장장치로 기록
- ◇ 수정된 모든 버퍼 블록을 디스크에 반영
- ◇ 로그 레코드  $\langle \text{checkpoint } ListT \rangle$ 를 안정한 저장장치에 기록
  - ⊕  $ListT$ 는 체크포인트 시점에 실행 중인 트랜잭션 목록



## 체크포인트를 이용한 회복

### ▷ 체크포인트 기법을 이용한 회복 과정

- + 로그의 마지막부터 역방향으로 탐색하여  $\langle checkpoint ListT \rangle$  레코드를 찾음
- +  $ListT$ 에 존재하는  $\langle checkpoint ListT \rangle$  이후에 실행된 트랜잭션에 대해서만 Redo와 Undo 연산 수행
  - 로그에  $\langle T_i, commit \rangle$  또는  $\langle T_i, abort \rangle$ 가 없는  $ListT$ 안의 모든 트랜잭션을 Undo
  - 로그에  $\langle T_i, commit \rangle$  또는  $\langle T_i, abort \rangle$ 가 있는  $ListT$ 안의 모든 트랜잭션을 Redo

03

## 회복 알고리즘

- 트랜잭션 롤백 알고리즘
- 시스템 장애 후 회복 알고리즘

## ☆ 트랜잭션 $T_i$ 의 롤백 알고리즘

---

- ▷ 1단계: 로그를 역방향으로 탐색
- ▷ 2단계:  $T_i$ 의 로그 레코드  $\langle T_i, X_j, V_1, V_2 \rangle$ 에 대하여
  - + 데이터 항목  $X_j$ 에  $V_1$ 기록
  - + 로그 레코드  $\langle T_i, X_j, V_1 \rangle$ 을 로그에 기록
- ▷ 3단계:  $\langle T_i, start \rangle$ 를 찾은 이후
  - + 역방향 탐색을 중단
  - + 로그 레코드  $\langle T_i, abort \rangle$ 를 로그에 기록

# 트랜잭션 롤백 알고리즘

$T_0$

Read(A);

$A = A - 5000;$

Write(A);

Read(B);

$B = B + 5000;$

Write(B);

트랜잭션

< $T_0$  start>  
< $T_2$ , C, 750, 60>  
< $T_0$ , A, 30000, 25000>  
< $T_5$ , D, 54900, 10>  
< $T_0$ , B, 10000, 15000>  
< $T_0$ , B, 10000>  
< $T_0$ , A, 30000>  
< $T_0$ , abort>

로그





## 시스템 장애 후 회복 알고리즘

- ◇ 시스템 장애 이후, 재시작 시 Redo와 Undo 단계를 수행
- ◇ Redo 단계
  - + 최근의 체크포인트에서부터 순방향 로그 탐색
  - + 롤백 대상할 트랜잭션의 Undo 리스트인 *ListofUndo*를 *ListT*로 초기화
  - +  $\langle T_i, X_j, V_1, V_2 \rangle, \langle T_i, X_j, V_1 \rangle$  형태의 모든 레코드를 재실행
  - +  $\langle T_i, start \rangle$  발견 시,  $T_i$ 를 *ListofUndo*에 추가
  - +  $\langle T_i, abort \rangle, \langle T_i, commit \rangle$  발견 시  $T_i$ 를 Undo 리스트에서 제거



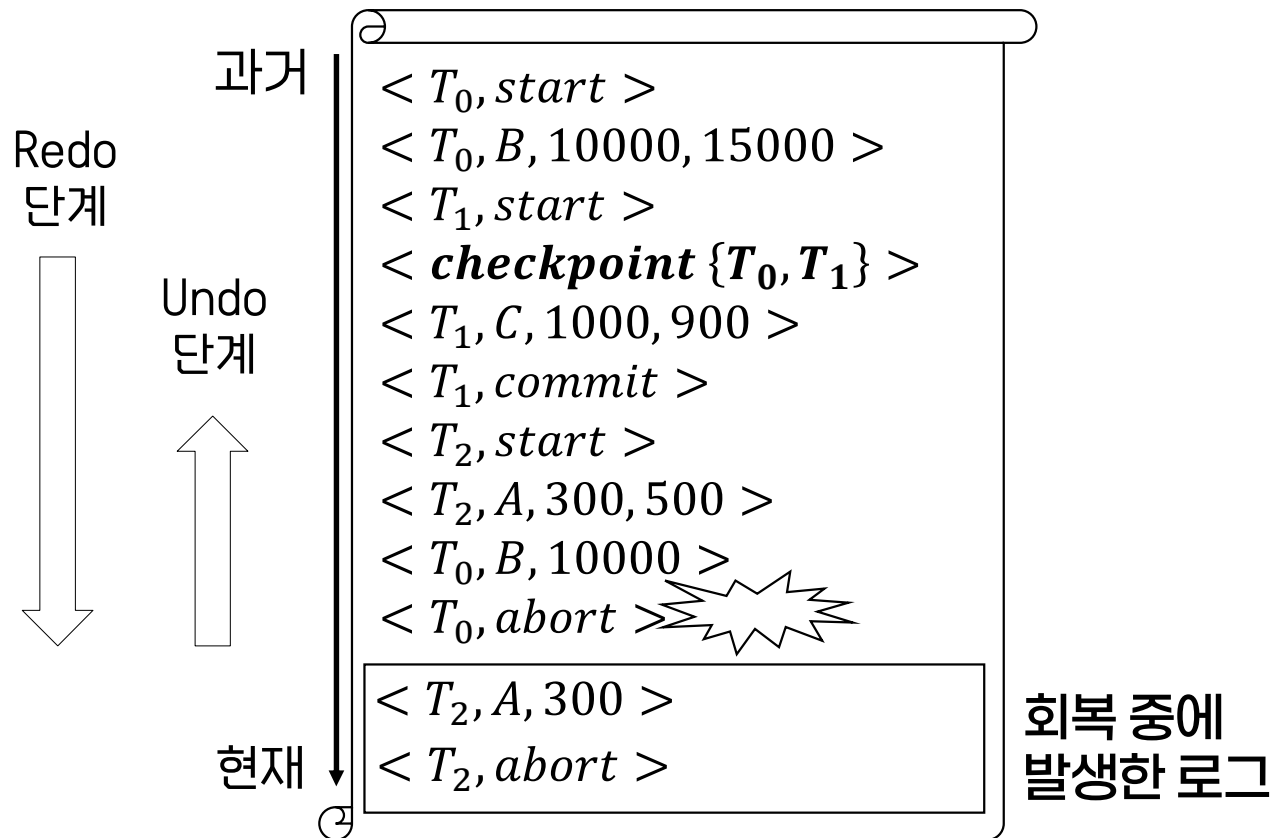
# 시스템 장애 후 회복 알고리즘

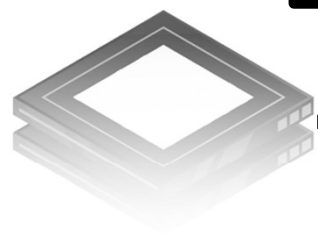
---

## ▷ Undo 단계 (역방향 로그 탐색)

- +  $ListofUndo$ 의 트랜잭션의 로그레코드를 찾으면 트랜잭션 롤백 알고리즘 1단계 수행
- +  $ListofUndo$ 의 트랜잭션  $T_i$ 에 대해  $\langle T_i, start \rangle$ 를 만나면 로그에  $\langle T_i, abort \rangle$ 를 기록하고  $ListofUndo$ 에서 제거
- +  $ListofUndo$ 에 트랜잭션이 존재하지 않는 상태가 되면 Undo 단계를 종료

# 로그를 통한 회복 작업 과정





**수고하셨습니다**