

Analýza služeb kompilovaných v režimu Ahead-of-Time a Just-In-Time na platformě .NET

Bc. Noe Švanda



*** Nascanované zadání, strana 1 ***

*** Nascanované zadání, strana 2 ***

Prohlašuji, že

- beru na vědomí, že odevzdáním diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby;
- beru na vědomí, že diplomové práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k prezenčnímu nahlédnutí, že jeden výtisk diplomové práce bude uložen v příruční knihovně Fakulty aplikované informatiky. Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně;
- byl/a jsem seznámen/a s tím, že na moji diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 2 a 3 autorského zákona mohu užít své dílo – diplomovou práci nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen připouští-li tak licenční smlouva uzavřená mezi mnou a Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně s tím, že vyrovnání případného přiměřeného příspěvku na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše) bude rovněž předmětem této licenční smlouvy;
- beru na vědomí, že pokud bylo k vypracování diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tedy pouze k nekomerčnímu využití), nelze výsledky diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- beru na vědomí, že pokud je výstupem diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji,

- že jsem na diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.
- že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Ve Zlíně, dne

.....

podpis studenta

ABSTRAKT

Text abstraktu česky

Klíčová slova: Přehled klíčových slov

ABSTRACT

Text of the abstract

Keywords: Some keywords

Zde je místo pro případné poděkování, motto, úryvky knih, básní atp.

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 KOMPILACE KÓDU V PLATFORMĚ DOTNET	12
1.1 JIT KOMPILACE	12
1.1.1 Historie	12
1.1.2 CLR	13
1.1.3 Výhody a nevýhody	13
1.2 AOT KOMPILACE	14
1.2.1 Princip	14
1.2.2 Přehled podpory	14
1.2.3 Výhody	16
1.2.4 Nevýhody	16
2 MICROSERVICE ARCHITEKTURA	18
2.1 HISTORIE	18
2.2 POPIS	18
2.2.1 Virtualizace a kontejnerizace	18
2.2.2 Orchestrace	19
2.2.3 Základní principy	19
2.2.4 Serverless a mikroslužby	20
2.3 TESTOVÁNÍ	20
2.4 VÝHODY A NEVÝHODY	20
2.4.1 Výhody	20
2.4.2 Nevýhody	21
2.5 ZÁVĚR	21
3 MONITOROVÁNÍ APLIKACE	22
3.1 DRUHY DAT	22
3.1.1 Logy	22
3.1.2 Traces	22
3.1.3 Metriky	22
3.2 SBĚR DAT	22
3.2.1 Collectory	22
3.3 VIZUALIZACE DAT	23
3.4 IMPLEMENTACE MONITOROVÁNÍ	23
3.4.1 Sběr dat v monitorovaných službách	23

3.4.2	Nasazení služeb pro správu a kolekci dat	23
3.4.3	Vizualizace dat.....	24
3.5	KONFIGURACE.....	24
3.6	ZÁVĚR	24
II	PRAKTICKÁ ČÁST	25
4	TVORBA TECH STACKU.....	26
4.1	POŽADAVKY NA SW	26
4.1.1	Funkční požadavky	26
4.1.2	Nefunkční požadavky	26
4.2	POŽADAVKY NA HW	26
4.3	VÝBĚR TECHNOLOGIÍ.....	26
4.3.1	Kontejnerizace a orchestrace	26
4.3.2	Persistenční vrstva.....	27
4.3.3	Komunikační protokoly	27
4.3.4	Monitorovací nástroje	27
4.3.5	Testovací služby	28
4.4	NÁVRH A IMPLEMENTACE TESTOVACÍCH SLUŽEB.....	28
4.4.1	Předpoklady služeb.....	28
4.4.2	Implementace služeb	28
4.5	KONFIGURACE APLIKACE.....	29
4.5.1	Konfigurace služeb.....	29
4.5.2	Konfigurace monitorovacích nástrojů.....	29
4.5.3	Nastavení uživatelského rozhraní	29
5	TESTOVÁNÍ SCÉNÁŘŮ	30
5.1	POŽADAVKY NA SCÉNÁŘE	30
5.2	POPIS SCÉNÁŘŮ.....	30
5.2.1	Scénář 1 - TBS.....	30
5.2.2	Scénář 2 - TBS.....	30
5.3	ZPRACOVÁNÍ A VIZUALIZACE DAT	30
5.3.1	Monitorování v reálném čase.....	30
5.3.2	Sběr historických dat	30
III	ANALYTICKÁ ČÁST	31
6	ANALÝZA APLIKACE.....	32
6.1	ARCHITEKTURA.....	32
7	ANALÝZA TESTOVÁNÍ.....	33

7.1	CHARAKTERISTIKA TESTOVACÍHO PROSTŘEDÍ	33
7.2	VÝSLEDKY TESTOVÁNÍ.....	33
8	DOPORUČENÍ PRO POUŽITÍ AOT KOMPILACE V DOTNET	34
	ZÁVĚR.....	35
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	36
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	37
	SEZNAM OBRÁZKŮ	38
	SEZNAM TABULEK	39
	SEZNAM PŘÍLOH	40

ÚVOD

První řádek prvního odstavce v kapitole či podkapitole se neodsazuje, ostatní ano. Vertikální odsazení mezy odstavci je typické pro anglickou sazbu; czech babel toto respektuje, netřeba do textu přidávat jakékoliv explicitní formátování, viz ukázka sazby tohoto textu s následujícím odstavcem.

Formátování druhého odstavce. Text text text text text text text text text text text.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KOMPILACE KÓDU V PLATFORMĚ DOTNET

Platforma dotnet od společnosti Microsoft představuje sadu nástrojů k vývoji aplikací v jazyce C# a jeho derivátech. Tato platforma je multiplatformní a umožňuje vývoj aplikací pro operační systémy Windows, Linux a macOS. Vývojáři mohou využívat nástroje pro vývoj webových aplikací, desktopových aplikací, mobilních aplikací a dalších. Platforma dotnet je postavena na dvou hlavních principech. Prvním z nich je *Common Language Runtime* (dále jen CLR), systémové prostředí zodpovídající za běh aplikací. Druhým principem je *Common Language Infrastructure* (dále jen CLI), konzolový nástroj-rozhraní, zodpovědné za kompilaci a spouštění aplikací. [?]

Využití runtime prostředí má historický původ. V dřívějších dobách byly programátoři limitováni možnostmi programovacích jazyků a nástrojů kompilujících kód do spustitelných binárních souborů. Ve snaze omezit tyto limity vzniklo několik projektů, které měly za cíl vytvořit prostředí, ve kterém by bylo možné spouštět kód v různých programovacích jazycích. Jedním z těchto projektů byl projekt *Java Virtual Machine* (dále jen JVM), který vznikl v roce 1995. Díky tomu bylo umožněno kompilovat kód v jazyce Java do univerzálního byte code, který je spustitelný na systémech s JVM. Zároveň tento proces tvorby a spouštění aplikací umožnil programátorům využít vyšší úroveň abstrakce a konceptů aplikační architektury.

Microsoft v reakci na JVM vydal v roce 2000 první .NET Framework, který umožňoval spouštět kód v jazyce C# na operačním systému Windows. Cílem prvních verzí .NET Framework nebylo primárně umožnit vývoj pro různé zařízení a operační systémy, ale zprostředkovat lepší nástroje pro vývoj aplikací. Konečně, v roce 2014 se dostavila i multiplatformnost dotnetu. Byl vydán .NET Core, který umožňoval spouštět kód v jazyce C# na operačních systémech Windows, Linux a macOS. [?]

1.1 JIT kompilace

JIT kompilace je proces, při kterém je kód kompilován do určité univerzální podoby, jenž v době spuštění aplikace je předkládán v běhovém prostředí na strojový kód. V případě dotnetu je tímto jazykem IL (Intermediate language) a výstupem kompilace dotnet aplikace jsou soubory s příponou .dll (mohou být i jiné). Takto vytvořený dll soubor je možné referencovat z jiných .dll souborů nebo jej přímo spustit přes CLI příkazem dotnet, pokud obsahuje vstupní funkci. Po spuštění je obsah .dll souboru načten běhovým prostředím CLR a kompilován na strojový kód.[?]

1.1.1 Historie

Text

1.1.2 CLR

Common Language Runtime (CLR) je součást virtuálního stroje frameworku .NET společnosti Microsoft, která poskytuje spravované prostředí pro spouštění aplikací .NET. Podporuje více programovacích jazyků, včetně jazyků C#, VB.NET a F#, a umožňuje jejich bezproblémovou spolupráci. CLR je zodpovědný za několik důležitých funkcí, které zvyšují produktivitu vývojářů a výkon aplikací. Spravuje paměť prostřednictvím automatického garbage collection, který pomáhá předcházet únikům paměti a optimalizuje využití prostředků. CLR také zajišťuje typovou bezpečnost a ověřuje, zda jsou všechny operace typově bezpečné, aby se minimalizovaly chyby při programování.

Klíčovou vlastností CLR je bezpečnost, která nabízí mechanismy, jako je zabezpečení přístupu ke kódu (CAS), které zabráňují neoprávněným operacím. Jeho podpora kompilace JIT (just-in-time) znamená, že kód zprostředkujícího jazyka je zkompilován do nativního kódu těsně před spuštěním, což zajišťuje optimální výkon na cílovém hardwaru. CLR usnadňuje zpracování chyb v různých jazycích a poskytuje konzistentní přístup k řešení výjimek. Navíc obsahuje nástroje pro ladění a profilování, které vývojářům pomáhají efektivně identifikovat a odstraňovat problémy s výkonem.

1.1.3 Výhody a nevýhody

Mezi hlavní výhody se řadí zprostředkování následujícího:

- **Reflexe** - CLR umožňuje využívat reflexi, která umožňuje získat informace o kódu za běhu aplikace. Tímto je umožněno vytvářet aplikace, které jsou schopny měnit své chování za běhu.
- **Dynamické načítání** - CLR umožňuje dynamicky načítat knihovny za běhu aplikace. Tímto je umožněno vytvářet aplikace, které jsou schopny měnit své chování za běhu.
- **Větší bezpečnost** - CLR zajišťuje, že aplikace nemůže přistupovat k paměti, která jí nebyla přidělena. Tímto je zajištěna bezpečnost aplikace a zabráněno chybám, které by mohly vést k pádu aplikace.
- **Správa paměti** - CLR zajišťuje správu paměti pomocí GC. Tímto je zajištěno, že paměť je uvolněna vždy, když ji aplikace již nepotřebuje. Tímto je zabráněno tzv. memory leakům, které by mohly vést k pádu aplikace.
- **Větší přenositelnost** - CLR zajišťuje, že aplikace je spustitelná na všech operačních systémech, na kterých je dostupné běhové prostředí CLR.

Zatímco za nevýhody CLR se dá považovat:

- **Výkonnost** - I když určité optimalizace jsou prováděny pro konkrétní systém a architekturu, výkon CLR je nižší než výkon nativního kódu. Dalším výkonnostním měřítkem je rychlost startu aplikace, která je pro CLR vyšší než v případě nativního kódu.
- **Operační paměť** - CLR využívá více operační paměti, jak pro aplikaci, tak i pro běhové prostředí.
- **Velikost aplikace** - Přítomnost CLR nehraje zásadní roli v případě monolitických aplikací, ale v případě mikroslužeb je nutné CLR přidat ke každé službě. Tímto se zvyšuje velikost jedné aplikační instance.

1.2 AoT kompilace

AoT kompilace je proces, při kterém je kód kompilován do podoby systémově nativního kódu před spuštěním aplikace. V případě dotnetu je tímto jazykem C# a výstupem kompilace dotnet aplikace je spustitelný soubor ve formátu podporovaném operačním systémem konfigurovaným v procesu kompilace. Takto vytvořený soubor je možné spustit přímo bez potřeby CLR nebo využití dotnet CLI.

Jedná se o funkcionality vydanou bez plné podpory v roce 2022 s dotnet framework verzí 7. Vyráznější podporu získala v roce 2023 s vydáním dotnet 8. [?]

Filozofie Microsoftu ohledně AoT kompilace je, že vývojáři by měli mít možnost využít AoT kompilace, pokud je to vhodné, aniž by museli použít jiný programovací jazyk a sadu nástrojů.

1.2.1 Princip

Text

Deklarace rozhraní

Trimming

1.2.2 Přehled podpory

Funkcionalita Následující přehled představuje rozsah funkcionality implementované v rámci dotnet frameworku 8.0, konkrétně APS.NET k datu zveřejnění práce.

- REST minimal API
- gRPC API

- **JWT Authentication**
- **CORS**
- **HealthChecks**
- **HttpLogging**
- **Localization**
- **OutputCaching**
- **RateLimiting**
- **RequestDecompression**
- **ResponseCaching**
- **ResponseCompression**
- **Rewrite**
- **StaticFiles**
- **WebSockets**

Cíle kompilace Dotnet poskytuje podporu pro kompilaci zdrojového kódu v režimu AoT pouze pro určité operační systémy:

- **Windows** - plná podpora
- **Linux** - plná podpora
- **macOS** - plná podpora
- **Android** - částečná podpora
- **iOS** - částečná podpora
- **WebAssembly** - částečná podpora

1.2.3 Výhody

Mezi hlavní výhody se řadí zprostředkování následujícího:

- **Výkonnost** - CLR umožňuje využívat reflexi, která umožňuje získat informace o kódu za běhu aplikace. Tímto je umožněno vytvářet aplikace, které jsou schopny měnit své chování za běhu.
- **Paměťová zátěž** - CLR umožňuje dynamicky načítat knihovny za běhu aplikace. Tímto je umožněno vytvářet aplikace, které jsou schopny měnit své chování za běhu.

1.2.4 Nevýhody

Zatímco za nevýhody CLR se dá považovat:

- **Absence nástrojů z CLR** - Mnoho nástrojů, které jsou dostupné v CLR, nejsou dostupné v AoT kompilaci. Mezi tyto nástroje patří například reflexe, dynamické načítání knihoven a další.
- **Transformace kódu na pozadí** - Za účelem zachování obdobné definice API využívají vybrané knihovny techniku transformace kódu na pozadí. Tím je zajištěno, že uživatel může jednoduše využít funkcionalitu, jako například routování REST endpointů stejným způsobem jako v CLR kódu. Tím je ale značně abstrahována podoba a funkce kódu, který je vytvořen.
- **Absence dynamického načítání** - například `Assembly.LoadFile`.
- **Bez generování kódu za běhu** - například `System.Reflection.Emit`.
- **Žádné C++/CLI** - např. `System.Runtime.InteropServices.WindowsRuntime`
- **Windows: absence COM** - např. `System.Runtime.InteropServices.ComTypes`
- **Vyžaduje trimming (ořezávání)**, které má omezení.
- **Kompilace do jediného souboru**
- **Připojení běhových knihoven** - požadované běhové knihovny jsou součástí výsledného aplikačního souboru. To zvyšuje velikost samotného programu ve srovnání s aplikacemi závislými na frameworku.
- **System.Linq.Expressions** - výsledný kód používá svou interpretovanou podobu, která je pomalejší než run-time generovaný kompilovaný kód.

- **Kompatibilita knihoven s AoT** - né všechny knihovny runtime jsou plně anotovány tak, aby byly kompatibilní s Native AOT. To znamená, že některá varování v knihovnách runtime nejsou pro koncové vývojáře použitelná.

2 MICROSERVICE ARCHITEKTURA

Při vývoji softwaru je možné využít několik architektur, které se liší v několika aspektech. Jednou z těchto architektur je monolitická architektura. V této architektuře je celá aplikace rozdělena do několika vrstev, které jsou využívány k oddělení logiky aplikace. [?]

Microservice architektura je architektura, která je založena na principu oddělení aplikace do několika samostatných služeb. Každá z těchto služeb je zodpovědná za určitou část funkcionality aplikace. Služby jsou navzájem nezávislé a komunikují mezi sebou pomocí definovaných rozhraní. [?]

2.1 Historie

Původ microservice architektury nelze přesně definovat, důležitý moment však nastal v roce 2011, kdy Martin Fowler publikoval článek *Microservices* na svém blogu. V tomto článku popsal výhody a nevýhody této architektury a zároveň popsal způsob, jakým je možné tuto architekturu využít. [?] Dalším popularizačním momentem pro popularizaci bylo vydání knihy *Building Microservices* od Sama Newmana v roce 2015. Tato kniha popisuje způsob, jakým je možné využít microservice architekturu v praxi. [?]

Opravdový přelom přišel postupně, nástupem a popularizací virtualizace a kontejnerizace v průběhu let 2013 až 2015. Tímto bylo umožněno vytvářet a spouštět mikroslužby v izolovaných prostředích. Tímto bylo umožněno vytvářet mikroslužby, které jsou nezávislé na operačním systému a hardwaru, na kterém jsou spouštěny. Nejdůležitější v tomto ohledu je nepochybně projekt Docker, který byl vydán v roce 2013. Díky Dockeru bylo možno jednoduše definovat, vytvářet a spouštět kontejnerizované aplikace. [?]

2.2 Popis

Architektura mikroslužeb rozděluje složité softwarové aplikace na menší, spravovatelné části, které lze vyvíjet, nasazovat a škálovat nezávisle.

2.2.1 Virtualizace a kontejnerizace

Virtualizace a kontejnerizace jsou klíčové technologie, které umožňují architekturu mikroslužeb. Virtualizace umožňuje provozovat více operačních systémů na jednom fyzickém hardwarovém hostiteli, čímž se snižuje počet potřebných fyzických strojů a zvyšuje efektivita využití zdrojů. Kontejnerizace jde ještě o krok dále tím, že zabalí aplikaci a její závislosti do kontejneru, který může běžet na libovolném serveru Linux

nebo Windows. Tím je zajištěno, že aplikace funguje jednotně i přes rozdíly v prostředí nasazení.

Kontejnerizace je obzvláště důležitá pro mikroslužby, protože zapouzdřuje každou mikroslužbu do vlastního kontejneru, což usnadňuje její nasazení, škálování a správu nezávisle na ostatních. Synonymem kontejnerizace se staly nástroje jako Docker, které nabízejí ekosystém pro vývoj, odesílání a provoz kontejnerových aplikací.

2.2.2 Orchestrace

S rozšiřováním mikroslužeb a kontejnerů se jejich správa stává složitou. Nástroje pro orchestraci pomáhají automatizovat nasazení, škálování a správu kontejnerů. Mezi oblíbené orchestrační nástroje patří Kubernetes, Docker Swarm a Mesos. Zejména Kubernetes se stal de facto standardem, který poskytuje robustní rámec pro nasazení, škálování a provoz kontejnerových aplikací v clusteru strojů. Řeší vyhledávání služeb, vyvažování zátěže, sledování přidělování prostředků a škálování na základě výkonu pracovní zátěže.

2.2.3 Základní principy

Komunikace Mikroslužby spolu komunikují prostřednictvím rozhraní API, obvykle prostřednictvím protokolů HTTP/HTTPS, i když pro aplikace citlivější na výkon lze použít i jiné protokoly, například gRPC. Komunikační vzory zahrnují synchronní požadavky (např. RESTful API) a asynchronní zasílání zpráv (např. pomocí brokerů zpráv jako RabbitMQ nebo Kafka). Tím je zajištěno volné propojení mezi službami, což umožňuje jejich nezávislý vývoj a nasazení.

Škálování Architektura mikroslužeb zvyšuje škálovatelnost. Služby lze škálovat nezávisle, což umožňuje efektivnější využití zdrojů a zlepšuje schopnost systému zvládat velké objemy požadavků. Běžně se používá horizontální škálování (přidávání dalších instancí služby), které usnadňuje nástroje pro kontejnerizaci a orchestraci.

Odolnost Robustnosti mikroslužeb je dosaženo pomocí strategií, jako jsou přerušovače, záložní řešení a opakované pokusy, které pomáhají zabránit tomu, aby se selhání jedné služby kaskádově přeneslo na ostatní. Izolace služeb také znamená, že problémy lze omezit a vyřešit s minimálním dopadem na celý systém. Kromě toho jsou kontroly stavu a monitorování nezbytné pro včasné odhalení a řešení problémů.

Vývoj Mikroslužby umožňují agilní vývojové postupy. Týmy mohou vyvíjet, testovat a nasazovat služby nezávisle, což umožňuje rychlejší iteraci a zpětnou vazbu. Nedílnou

součástí jsou pipelines pro kontinuální integraci a doručování (CI/CD), které umožňují automatizované testování a nasazení. Tento přístup podporuje kulturu DevOps a podporuje užší spolupráci mezi vývojovými a provozními týmy.

2.2.4 Serverless a mikroslužby

Serverless je model vývoje aplikací, který umožňuje vývojářům psát a nasazovat kód bez starostí o infrastrukturu. Tento model je založen na konceptu funkcí jako služby (FaaS), které jsou jednotlivé kusy kódu, které jsou spouštěny na základě událostí. Serverless a mikroslužby se často používají společně, protože oba modely podporují škálovatelnost, agilitu a odolnost. Serverless může být výhodný pro mikroslužby, které jsou založeny na událostech, jako jsou zpracování obrázků, zpracování zpráv nebo plánování úloh.

2.3 Testování

Testování mikroslužeb je klíčové pro zajištění kvality a spolehlivosti systému. Mikroslužby lze testovat na několika úrovních, včetně jednotkových testů, integračních testů a testů end-to-end. Jednotkové testy se zaměřují na testování jednotlivých komponent služby, zatímco integrační testy testují komunikaci mezi službami. Testy end-to-end testují celý systém z pohledu uživatele. Automatizované testování je klíčové pro rychlé a spolehlivé nasazení.

2.4 Výhody a nevýhody

2.4.1 Výhody

Zvýšená agilita Mikroslužby umožňují rychlé, časté a spolehlivé poskytování rozsáhlých a komplexních aplikací. Týmy mohou aktualizovat určité oblasti aplikace, aniž by to mělo dopad na celý systém, což umožňuje rychlejší iterace.

Škálovatelnost Služby lze škálovat nezávisle, což umožňuje přesnější přidělování zdrojů na základě poptávky. To usnadňuje zvládání proměnlivého zatížení a může zlepšit celkovou efektivitu aplikace.

Odolnost Decentralizovaná povaha mikroslužeb pomáhá izolovat selhání na jedinou službu nebo malou skupinu služeb, čímž zabraňuje selhání celé aplikace. Techniky, jako jsou jističe, zvyšují odolnost systému.

Technologická rozmanitost Týmy si mohou vybrat nejlepší nástroj pro danou práci a podle potřeby používat různé programovací jazyky, databáze nebo jiné nástroje pro různé služby, což vede k potenciálně optimalizovanějším řešením.

Flexibilita nasazení Mikroslužby lze nasazovat nezávisle, což je ideální pro kontinuální nasazení a integrační pracovní postupy. To také umožňuje průběžné aktualizace, modrozelené nasazení a kanárkové verze, což snižuje prostoje a rizika.

Modularita Tato architektura zvyšuje modularitu, což usnadňuje pochopení, vývoj, testování a údržbu aplikací. Týmy se mohou zaměřit na konkrétní obchodní funkce, což zvyšuje produktivitu a kvalitu.

2.4.2 Nevýhody

Komplexnost Správa více služeb na rozdíl od monolitické aplikace přináší složitost při nasazování, monitorování a řízení komunikace mezi službami.

Správa dat Konzistence dat mezi službami může být náročná, zejména pokud si každá mikroslužba spravuje vlastní databázi. Implementace transakcí napříč hranicemi vyžaduje pečlivou koordinaci a vzory jako Saga.

Zpoždění sítě Komunikace mezi službami po síti přináší zpoždění, které může ovlivnit výkonnost aplikace. Ke zmírnění tohoto jevu jsou nutné efektivní komunikační protokoly a vzory.

Provozní režie S počtem služeb roste potřeba orchestrace, monitorování, protokolování a dalších provozních záležitostí. To vyžaduje další nástroje a odborné znalosti.

Složitost vývoje a testování Mikroslužby sice zvyšují flexibilitu vývoje, ale také komplikují testování, zejména pokud jde o testování end-to-end, které zahrnuje více služeb.

Integrace služeb Zajištění bezproblémové spolupráce služeb vyžaduje robustní správu API, řízení verzí a strategie zpětné kompatibility.

2.5 Závěr

Architektura mikroslužeb je metoda vývoje softwarových systémů, které jsou rozděleny do malých, nezávislých služeb komunikujících prostřednictvím přesně definovaných rozhraní API. Tyto služby jsou vysoce udržitelné a testovatelné, volně provázané, nezávisle nasaditelné a organizované podle obchodních schopností. Tento přístup k architektuře umožňuje organizacím dosáhnout větší agility a škálování jejich aplikací.

3 MONITOROVÁNÍ APLIKACE

Monitorování aplikací je klíčovým aspektem moderního vývoje a provozu softwaru, který týmům umožňuje sledovat výkon, stav a celkové chování aplikací v reálném čase. Zahrnuje shromažďování, analýzu a interpretaci různých typů dat a informací, které zajišťují hladký a efektivní chod aplikací a umožňují rychle identifikovat a řešit případné problémy.

3.1 Druhy dat

Pro efektivní monitorování aplikace je nezbytné porozumět různým typům dat a informací, které lze shromažďovat:

3.1.1 Logy

Protokoly jsou záznamy o událostech, ke kterým dochází v rámci aplikace nebo jejího provozního prostředí. Poskytují podrobné, časově označené záznamy o činnostech, chybách a transakcích, které mohou vývojáři a provozní týmy použít k řešení problémů, pochopení chování aplikace a zlepšení spolehlivosti systému.

3.1.2 Traces

Trasy se používají ke sledování toku požadavků v aplikaci, zejména v distribuovaných systémech, kde jedna transakce může zahrnovat více služeb nebo komponent. Sledování pomáhá identifikovat úzká místa, pochopit problémy s latencí a zlepšit celkový výkon aplikací.

3.1.3 Metriky

Metriky jsou kvantitativní údaje, které poskytují přehled o výkonu a stavu aplikace. Mezi běžné metriky patří doba odezvy, využití systémových prostředků (CPU, paměť, diskové I/O), chybovost a propustnost. Sledování těchto metrik pomáhá při proaktivním ladění výkonu a plánování kapacity.

3.2 Sběr dat

Efektivita monitorování aplikací do značné míry závisí na schopnosti efektivně shromažďovat relevantní data.

3.2.1 Collectory

Kolektory jsou nástroje nebo agenti, kteří shromažďují data z různých zdrojů v rámci aplikace a jejího prostředí. Mohou být nasazeny jako součást infrastruktury aplikace

nebo mohou být provozovány jako externí služby. Kolektory jsou zodpovědné za shromažďování protokolů, stop a metrik a za předávání těchto dat do monitorovacích řešení, kde je lze analyzovat a vizualizovat. Efektivní sběr dat je nezbytný pro monitorování v reálném čase a pro zajištění toho, aby shromážděná data přesně odrážela stav a výkon aplikace.

3.3 Vizualizace dat

Vizualizace dat je klíčovým aspektem monitorování aplikací, který umožňuje rychle porozumět stavu a chování aplikací. Vizualizace může zahrnovat různé typy grafů, tabulek, dashboardů a dalších nástrojů, které umožňují zobrazit data v uživatelsky přívětivé podobě. Vizualizace dat umožňuje týmům identifikovat vzory, problémy a příležitosti, které by jinak mohly zůstat skryty v datech.

3.4 Implementace monitorování

Implementace monitorování aplikací zahrnuje několik klíčových kroků, včetně definice klíčových metrik, výběru monitorovacích nástrojů, nasazení kolektorů a vizualizaci dat. Týmy by měly také vytvořit procesy pro řešení problémů, které byly identifikovány prostřednictvím monitorování, a pro využití dat k plánování kapacity a optimalizaci výkonu.

3.4.1 Sběr dat v monitorovaných službách

Implementace sběru dat zahrnuje inkorporaci funkcionality monitorování a zprostředkování dat v rámci předdefinovaného rozhraní. Sběr je realizován zpravidla sérií čítačů a zapisovačů, které jsou využívány k získávání dat z různých zdrojů. Takto sbíraná data jsou kategorizována a značkována pro identifikaci.

Realizace monitorování je zajištěna buďto použitím existujících implementací v rámci sw knihoven nebo vytvořením vlastní implementace dle potřeb aplikace a monitorovacích protokolů.

3.4.2 Nasazení služeb pro správu a kolekci dat

Nasazení služeb pro správu a kolekci dat je zajištěno pomocí nástrojů, které jsou schopny zprostředkovat sběr dat z různých zdrojů a zároveň zajišťují jejich zpracování a zobrazení. Tímto je zajištěno, že data jsou zpracována a zobrazena v reálném čase.

3.4.3 Vizualizace dat

Vizualizace dat je zajištěna pomocí nástrojů, které jsou schopny zobrazit data v uživatelsky přívětivé podobě. Tímto je zajištěno, že data jsou zobrazena v reálném čase a jsou přehledná a srozumitelná.

3.5 Konfigurace

Konfigurace monitorování je zajištěna pomocí konfiguračních souborů, které definují chování monitorovacích nástrojů a sběr dat. Ovlivnit chování monitorovacího systému může být provedeno jak na straně monitorovacích nástrojů, respektive služeb, tak i na straně aplikací a služeb, které jsou monitorovány.

3.6 Závěr

Monitorování aplikací je nezbytným nástrojem pro vývoj a provoz moderních softwarových systémů. Zahrnuje shromažďování, analýzu a interpretaci různých typů dat a informací, které umožňují týmům sledovat výkon, stav a chování aplikací v reálném čase. Tímto je zajištěno, že aplikace jsou spolehlivé, výkonné a efektivní.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 TVORBA TECH STACKU

Na této stránce je k vidění způsob tvorby různých úrovní nadpisů.

4.1 Požadavky na SW

Aplikace pro svůj účel nezávislého testování výkonu a škálovatelnosti mikroslužeb vyžaduje několik požadavků, které jsou rozděleny na funkční a nefunkční.

4.1.1 Funkční požadavky

Sběr a vizualizace dat Aplikace musí být schopna sbírat a vizualizovat data o výkonu a škálovatelnosti mikroslužeb. To zahrnuje sběr a vizualizaci metrik, protokolů a tras.

Testování scénářů Aplikace musí být schopna provádět testování scénářů, které simuluje zátěž na mikroslužby a zjišťuje, jak se chovají za různých podmínek.

Konfigurace aplikace Aplikace musí být schopna konfigurovat testovací scénáře, které se mají provést, a způsob, jakým se mají provést.

4.1.2 Nefunkční požadavky

Výkon Implementace aplikace, respektive jejich služeb, musí být schopna zvládnout zátěž, která je na ně kladena. To zahrnuje schopnost zvládnout požadavky na výkon a škálovatelnost.

4.2 Požadavky na HW

Hardware, na kterém bude aplikace provozována, musí výkonnostně dostačovat pro provozování testovacích scénářů a sběr a vizualizaci dat. Týká se to primárně počtu jader, velikosti paměti a rychlosti diskového I/O. Provozované služby mají určitou základní režii, která se musí brát v potaz.

4.3 Výběr technologií

Součástí tvorby tech stacku je výběr technologií, které budou použity pro implementaci aplikace. Výběr technologií je závislý na požadavcích na aplikaci a HW, na kterém bude aplikace provozována.

4.3.1 Kontejnerizace a orchestrace

Základním prvkem nasazení aplikace je kontejnerizace a orchestrace. Kontejnerizace zajišťuje, že aplikace bude spouštěna v izolovaném prostředí, které je nezávislé na

hostitelském systému. Orchestrace zajišťuje, že aplikace bude spouštěna na dostupných zdrojích a bude schopna zvládnout zátěž, která je na ni kladena.

Pro kontejnerizaci byla zvolena technologie Docker. Docker je open-source platforma pro kontejnerizaci aplikací, která umožňuje vytvářet, spouštět a spravovat kontejnery.

Pro orchestraci byla vybrána technologie Kubernetes. Kubernetes je open-source platforma pro orchestraci kontejnerů, která umožňuje automatizovat nasazování, škálování a správu aplikací. Kubernetes je schopný pracovat s kontejnery, které jsou vytvořeny pomocí Dockeru.

4.3.2 Persistenční vrstva

Pro persistenci relačních dat byla zvolena technologie PostgreSQL. PostgreSQL je open-source relační databázový systém, který je schopný zvládnout velké množství dat a zároveň poskytovat vysoký výkon.

4.3.3 Komunikační protokoly

Pro komunikaci mezi službami byl zvolen protokol HTTP. Verze HTTP/2 byla zvolena pro její schopnost zvládnout vysoký počet požadavků a zároveň poskytovat vysoký výkon.

4.3.4 Monitorovací nástroje

Pro monitorování aplikace byl zvolen Grafana observability stack pro jeho pokrytí komplexní škály monitorovacích dat. Grafana observability stack zahrnuje nástroje pro sběr, vizualizaci a analýzu dat.

Grafana je open-source platforma pro vizualizaci a analýzu dat. Grafana umožňuje vizualizovat data z různých zdrojů, včetně časových řad, protokolů a tras.

Prometheus je open-source systém pro sběr a vizualizaci metrik. Prometheus umožňuje sbírat metriky z různých zdrojů, včetně aplikací, systémů a služeb.

Loki je open-source systém pro sběr a vizualizaci protokolů. Loki umožňuje sbírat protokoly z různých zdrojů, včetně aplikací, systémů a služeb.

Tempo je open-source systém pro sběr a vizualizaci tras. Tempo umožňuje sbírat trasy z různých zdrojů, včetně aplikací, systémů a služeb.

OpenTelemetry je open-source systém pro sběr a vizualizaci metrik, protokolů a tras. OpenTelemetry umožňuje sbírat metriky, protokoly a trasy z různých zdrojů, včetně aplikací, systémů a služeb.

K6 K6 je nástroj pro výkonové testování, který umožňuje vývojářům testovat výkon svých aplikací. K6 umožňuje vývojářům vytvářet a spouštět testy, které simulují reálné uživatelské scénáře. Tímto je zajištěno, že aplikace je schopna zvládnout požadavky uživatelů. K6 je nástroj, který je možné využít pro testování mikroslužeb, protože umožňuje vývojářům vytvářet testy, které simulují reálné uživatelské scénáře.

4.3.5 Testovací služby

Pro implementaci testovacích služeb byl zvolena technologie dotnet, konkrétně jazyk C#. Dotnet je open-source platforma pro vývoj a provozování aplikací, která umožňuje vytvářet výkonné a škálovatelné aplikace. Služby budou implementovány jako mikroslužby, které budou spouštěny v kontejnerech. Služby jsou vytvořeny ve dvou verzích, které se liší v použitém způsobu kompilace, a to JIT a AoT.

4.4 Návrh a implementace testovacích služeb

4.4.1 Předpoklady služeb

Služby musí být implementovány tak, aby v obou kompilačních verzích poskytovaly totožnou funkcionalitu. Jejich chování musí být konfigurovatelné na úrovni kontejneru, který je spouští. Zároveň musí sbírat data o svém chování a poskytovat je monitorovacím nástrojům.

AoT kompilované služby budou otestovány s ohledem na možné kompilační optimalizace, které ovlivňují výsledný program. Toto chování je ovlivněno atributem *OptimizationPreference*, který je součástí konfigurace služby.

4.4.2 Implementace služeb

SRS - Signal Readings Service Služba v systému hraje roli čtecího zařízení, které čte data ze zdroje a poskytuje je ostatním službám. Tato služba simuluje základní kámen celého systému, značně ovlivňuje výkon a škálovatelnost celého systému. Očekává se velké množství požadavků na tuto službu.

Za účelem zjednodušení implementace není využito čtení dat ze skutečného zdroje, ale jsou generována náhodná data. Načež data jsou následně poskytována se simulovaným zdržením, časově založenému na měření skutečného zdržení systému při čtení dat ze vzdáleného zdroje u obdobného systému. Tato služba je implementována jako REST API (TODO: pokud konečná implementace bude gRPC, změň tuto sekci), které

poskytuje data ve formátu JSON. (TODO: Obrázek návrhu architektury a rozhraní služby).

FUS - File Upload Service Služba v systému hraje roli zapisovacího zařízení, které zapisuje data do zdroje. Tato služba hraje roli méně vytíženého služby, která nemá značný vliv na fungování systému jako celku. Požadavky, jenž musí vyřídit nejsou kritické a nutné řešit s minimální odezvou.

Služba je implementována s REST API rozhraním. (TODO: Obrázek návrhu architektury a rozhraní služby).

4.5 Konfigurace aplikace

4.5.1 Konfigurace služeb

Grafana

Prometheus

Loki

Tempo

OpenTelemetry

Postgres

SRS - Signal Readings Service

FUS - File Upload Service

TWS - Test Workers Service

4.5.2 Konfigurace monitorovacích nástrojů

4.5.3 Nastavení uživatelského rozhraní

5 TESTOVÁNÍ SCÉNÁŘŮ

Na této stránce je k vidění způsob tvorby různých úrovní nadpisů.

5.1 Požadavky na scénáře

5.2 Popis scénářů

5.2.1 Scénář 1 - TBS

5.2.2 Scénář 2 - TBS

5.3 Zpracování a vizualizace dat

5.3.1 Monitorování v reálném čase

5.3.2 Sběr historických dat

III. ANALYTICKÁ ČÁST

6 ANALÝZA APLIKACE

6.1 Architektura

Popis výsledné struktury aplikace, včetně popisu jednotlivých služeb a jejich vzájemné interakce.

TODO: NDepend graf

7 ANALÝZA TESTOVÁNÍ

7.1 Charakteristika testovacího prostředí

7.2 Výsledky testování

8 DOPORUČENÍ PRO POUŽITÍ AOT KOMPILACE V DOTNET

TODO: AoT kompilovaný kód přináší xxx za cenu yyy. Na základě výsledků zzz usuzuji...

ZÁVĚR

Text závěru.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

CPU	Central Processing Unit
PTFE	Polytetrafluoroethylene
VNA	Vector Network Analyser

SEZNAM OBRÁZKŮ

SEZNAM TABULEK

SEZNAM PŘÍLOH

P I.	Název přílohy
------	---------------

PŘÍLOHA P I. NÁZEV PŘÍLOHY

Obsah přílohy