



Операційні системи

Лекція 14

Концепція розподіленого
оброблення інформації



План лекції

- Обмін повідомленнями як єдиний спосіб керування розподіленими ресурсами
- Базові примітиви обміну повідомленнями



Особливості керування розподіленими ресурсами

- Найважливіша відмінність від централізованих систем – організація взаємодії між процесами
- Концептуально можливі лише два способи організації взаємодії між процесами:
 - За допомогою спільного використання одних і тих самих даних (спільна пам'ять)
 - За допомогою обміну повідомленнями
- У централізованих системах практично завжди застосовують спільну (поділювану) пам'ять
 - Семафор – окремий випадок спільної пам'яті (усі потоки звертаються до однієї змінної)
- У розподілених системах фізична спільна пам'ять відсутня
 - Тому єдина можливість – обмін повідомленнями
 - **Повідомлення** – це блок інформації, сформований процесом-відправником таким чином, щоби він був зрозумілий процесу-одержувачу



Формати повідомлень

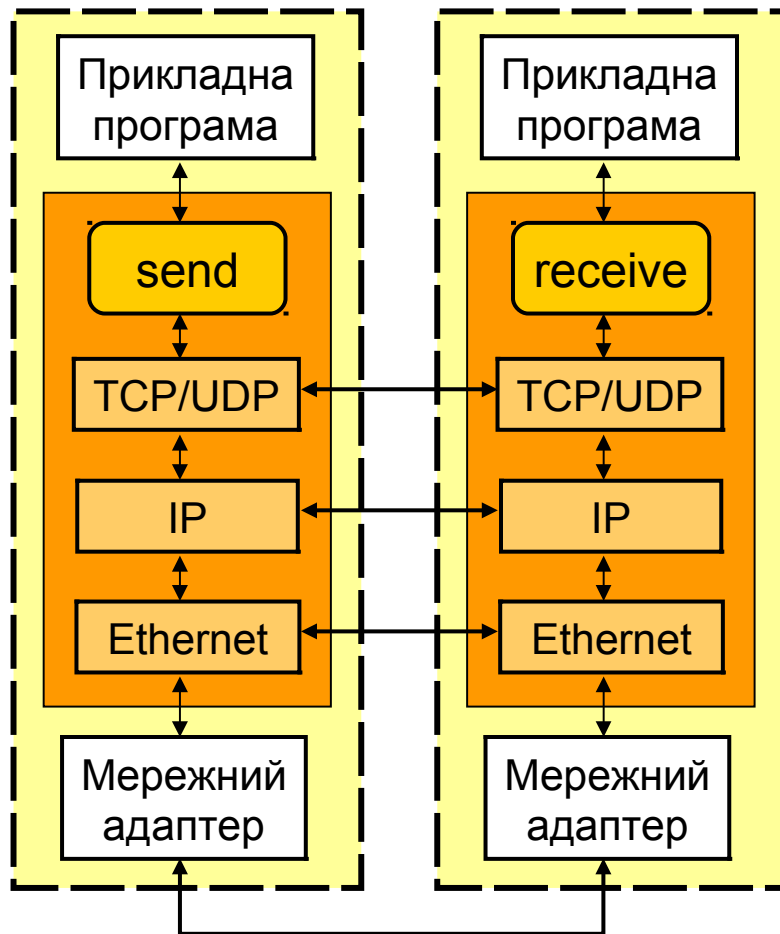
- Повідомлення як правило має:
 - **Заголовок**
 - **Тіло**
- Заголовок часто (але не завжди) має фіксовану довжину і містить дані чітко визначених типів і чітко визначеного обсягу
- Заголовок як правило містить такі елементи:
 - **Адреса** – набір символів, що однозначно ідентифікує процес-відправник і процес-одержувач
 - **Номер**, який є ідентифікатором повідомлення
 - Ідентифікатор **типу даних**, що містяться у повідомленні
 - Поле, яке визначає **обсяг даних**, що містяться у повідомленні
 - Інформація, яка дозволяє перевірити цілісність даних (**контрольна сума**)
- Повідомлення може не мати форматного заголовка. Тоді воно містить структуровану інформацію, яка у загальному випадку складається з таких полів:
 - Тип даних
 - Довжина даних
 - Значення даних



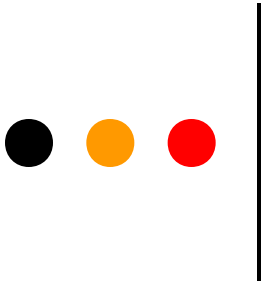
Базові примітиви обміну повідомленнями

- Будь-яка мережна ОС має підсистему обміну повідомленнями, яку також називають транспортною підсистемою
 - Її завдання, як і інших підсистем ОС – приховати від прикладних програм деталі складних мережних протоколів і надати прикладним програмам абстракції у вигляді простих примітивів обміну повідомленнями
- У найпростішому випадку системні засоби обміну повідомленнями можуть бути зведені до двох базових примітивів:
 - `send` (відправити)
 - `receive` (отримати)
- На основі примітивів будують більш потужні засоби мережних комунікацій, наприклад, такі як:
 - Розподілена файлова система
 - Служба виклику віддалених процедур

Примітиви обміну повідомленнями і мережні протоколи



- Виконання примітивів **send** і **receive** спирається на виконання усіх протоколів стеку, які лежать нижче, відповідно до моделі взаємодії відкритих систем (OSI)
- Наприклад, для стеку TCP/IP
 - Примітив **send** звертається до засобів транспортного рівня (протокол TCP або UDP)
 - Той у свою чергу звертається до засобів мережного рівня (протокол IP)
 - Той звертається до засобів нижнього рівня (наприклад, драйвера адаптера Ethernet)
 - Драйвер керує апаратним засобом (мережним адаптером)
 - Примітив **receive** на іншому боці приймає повідомлення від засобів транспортного рівня після того, як воно було послідовно оброблено усіма нижчими рівнями у зворотному порядку



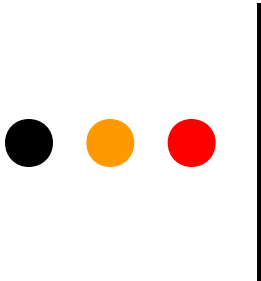
Варіанти реалізації базових примітивів

- Від реалізації базових примітивів залежить ефективність роботи мережі
- Основні питання, на які треба дати відповіді:
 - Як задають адресу одержувача?
 - Одержувач конкретного повідомлення завжди один, чи їх може бути кілька?
 - Чи необхідні гарантії доставки повідомлень?
 - Чи повинен відправник дочекатись відповіді на повідомлення перед тим, як продовжити роботу?
 - Як відправник, одержувач і комунікаційна підсистема повинні реагувати на відмови вузлів і каналів мережі?
 - Що робити, якщо приймач не готовий прийняти повідомлення? Чи відкинути його, чи зберегти у буфері?
 - Що робити, коли буфер переповнений?
 - Чи дозволено приймачу змінювати порядок оброблення повідомлень відповідно до їх важливості?
- Відповіді на ці запитання складають **семантику** конкретного протоколу передавання повідомлень



Синхронізація

- Спосіб синхронізації процесів у мережі цілком залежить від реалізації базових примітивів обміну повідомленнями, які бувають:
 - **Блокуючі** (синхронні)
 - Процес, що викликав примітив **send**, призупиняється до отримання з мережі підтвердження, що адресат отримав повідомлення
 - Процес, що викликав примітив **receive**, призупиняється до моменту отримання повідомлення
 - Якщо в процесі взаємодії процесів обидва примітиви є блокуючими, кажуть, процеси взаємодіють **синхронно**, в іншому випадку взаємодію вважають **асинхронною**
 - **Неблокуючі** (асинхронні)
 - Після виклику примітиву, керування повертається процесу миттєво
 - У процесі виклику ядру передається інформація про буфер, з якого треба взяти повідомлення для відправлення в мережу, або у який треба покласти повідомлення, що надійшло з мережі



Тайм-аути у блокуючих примітивах

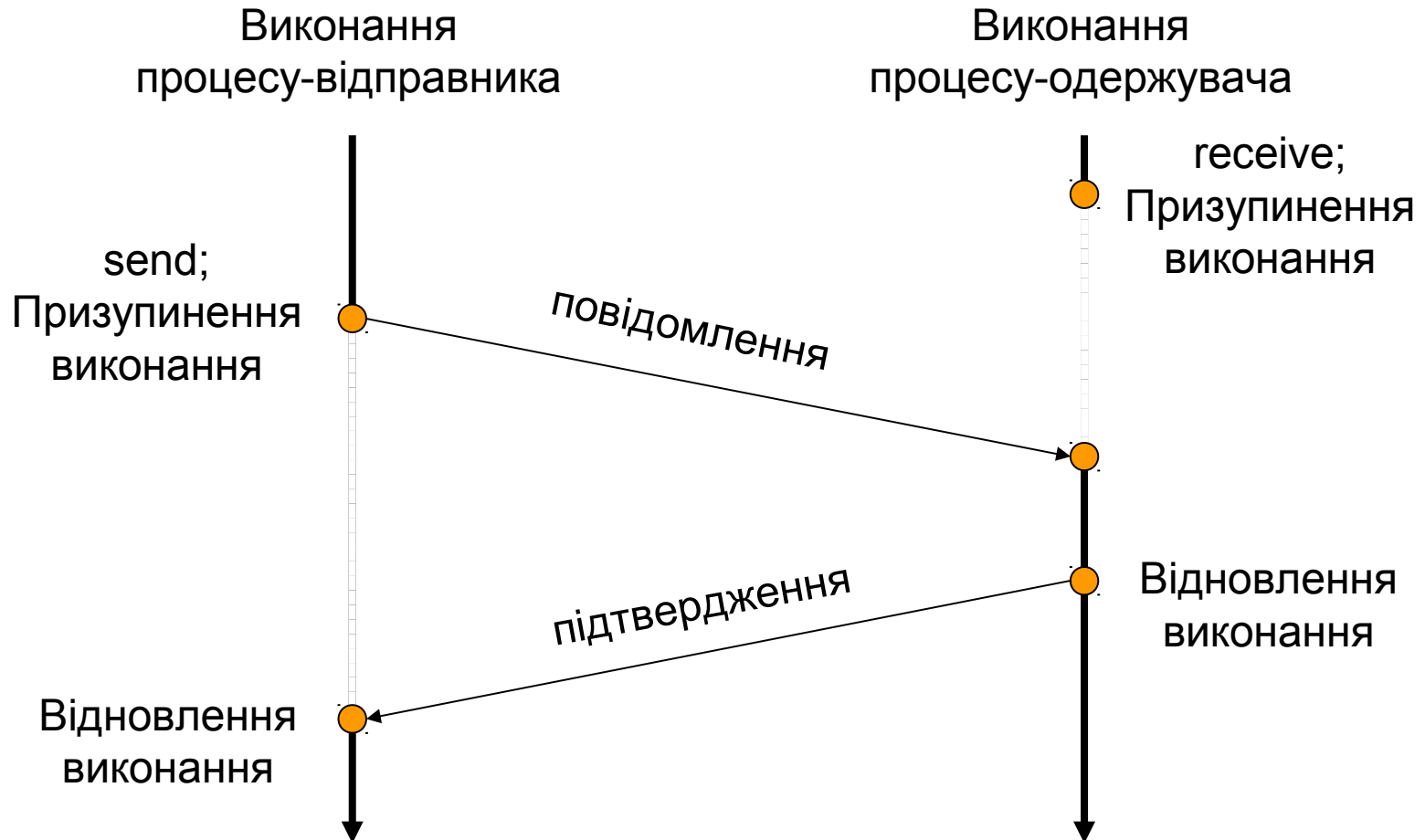
- Проблема блокуючих примітивів: процес може бути заблокованим назавжди
 - Це рівною мірою стосується і процесу, що здійснив виклик `send`, і процесу, що здійснив виклик `receive`
 - Блокування може статись, якщо
 - Повідомлення було втрачено в мережі внаслідок помилки
 - Інший процес-учасник обміну потерпів крах
- Для запобігання таким ситуаціям впроваджують механізм **тайм-аутів**
 - Задають інтервал часу, протягом якого триває очікування повідомлення (або підтвердження)
 - Якщо повідомлення (або підтвердження) не отримують протягом цього інтервалу, виклик завершується зі статусом “помилка”



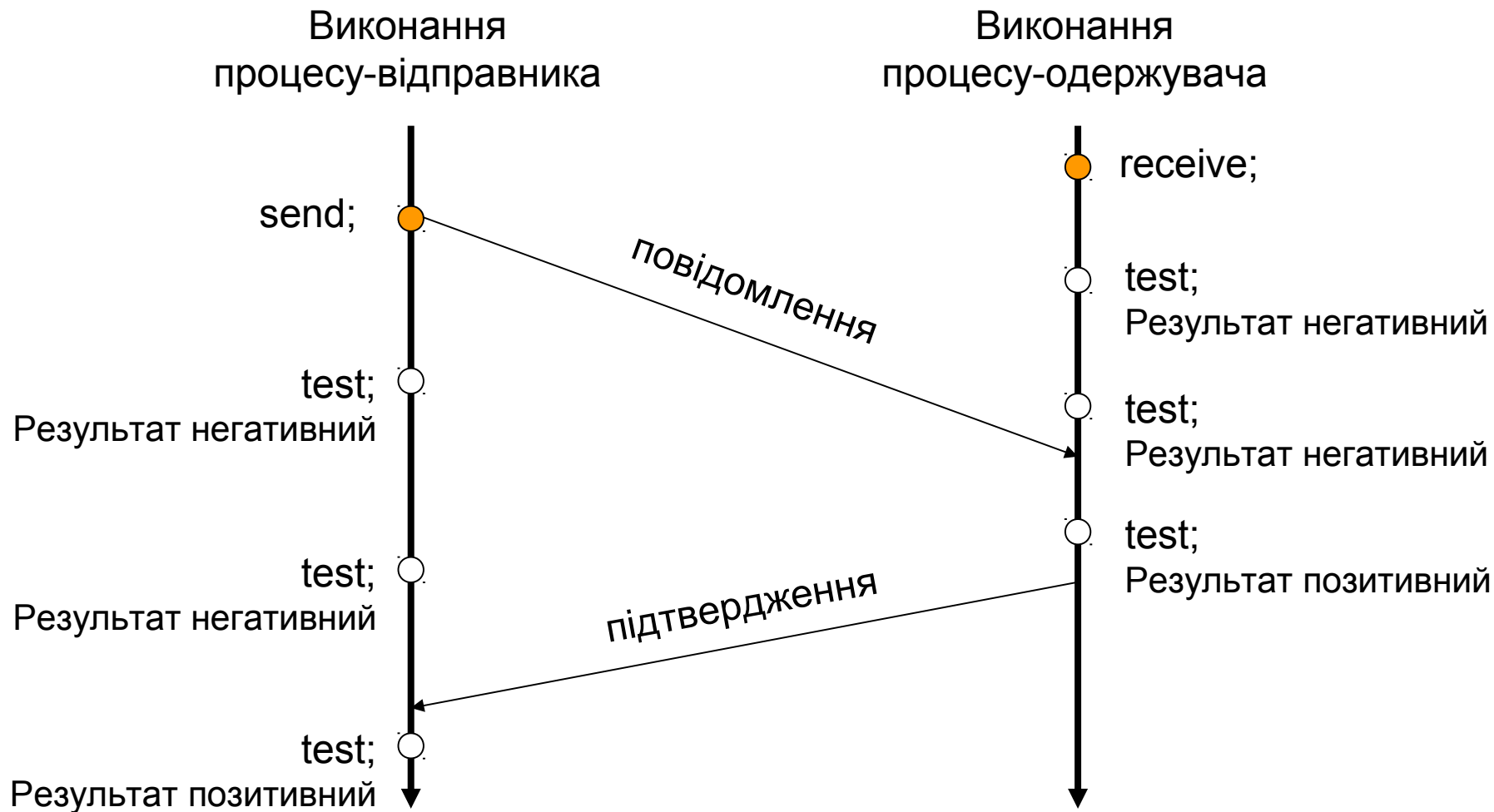
Особливості неблокуючих примітивів

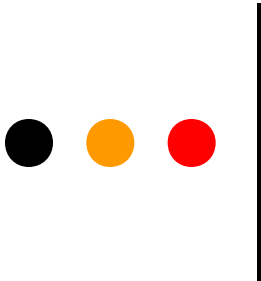
- Великою перевагою неблокуючих примітивів є паралельне виконання процесу, що викликав примітив, і процедур, які цей примітив реалізують
 - Ці процедури не обов'язково працюють у контексті процесу, що їх викликав
- Проблемою реалізації неблокуючих примітивів є робота з буфером повідомлень
 - Наприклад, необхідно реалізувати повідомлення процесу-одержувача про те, що повідомлення надійшло і знаходиться у буфері
 - Застосовують один із двох способів:
 - **Опитування (polling)**. Для цього вводять додатковий базовий примітив **test** (перевірити)
 - **Переривання (interrupt)**. Застосовують програмне переривання процесу-отримувача повідомлення. Перевагою є підвищена ефективність, недоліком – ускладнене програмування

Синхронна взаємодія



Асинхронна взаємодія





Буферизація у примітивах обміну повідомленнями

- Примітиви бувають із застосуванням буферизації або без неї
 - (рос. – «буферизуемые» і «небуферизуемые»)
- Асинхронні примітиви завжди вимагають буферизацію
 - Для виключення втрат даних необхідним є буфер необмеженої довжини
 - Оскільки на практиці буфер завжди має обмежену довжину, можливі ситуації з переповненням буфера
 - Вихід – у керуванні потоком повідомлень (тобто, певне обмеження асинхронності)
- Синхронні примітиви можуть обходитись без буферизації взагалі
 - Повідомлення потрапляє у мережу безпосередньо з пам'яті процесу-відправника, а після одержання його з мережі – у пам'ять процесу-одержувача
 - На практиці для використання синхронних примітивів все ж передбачають буферизацію, обираючи буфер розміром в одне повідомлення



Примітив створення буфера

- Зазвичай ОС надає прикладним програмам спеціальний примітив для створення буферів **create_buffer**
- Процес повинен використовувати такий примітив перед відправленням і одержанням повідомлень
 - Тобто, перед **send** і **receive**
 - Часто буфер, що створений таким примітивом, називають **порт (port)** або **поштова скринька (mailbox)**
- Необхідно вирішити питання, що робити з одержаними повідомленнями, для яких буфер створено не було
 - Наприклад, якщо **send** на одному комп'ютері виконали раніше, ніж **create_buffer** на іншому
 - Один варіант – просто відмовитись від повідомлення
 - Перевага – простота
 - Інший варіант – помістити “неочікуване” повідомлення у спеціальний системний буфер на визначений час, очікуючи на виконання **create_buffer**
 - Недолік – проблема підтримання системного буфера



Надійні і ненадійні примітиви

- Повідомлення у мережі можуть втрачатись
- Три підходи до того, що з цим робити:
 1. Система не бере на себе зобов'язань щодо доставки повідомлень (**дейтаграмний** режим)
 - Реалізація надійної доставки – турбота прикладного програміста
 2. Ядро ОС одержувача повідомлень надсилає квитанцію-підтвердження на кожне повідомлення або групу повідомлень
 - У разі синхронних примітивів ОС розблоковує процес-відправник лише після одержання квитанції
 - Обробленням квитанцій займається підсистема обміну повідомленнями, прикладним процесам вони взагалі не видимі
 3. В якості підтвердження використовується відповідь
 - Застосовується у тих системах, де передбачається відповідь на кожний запит (характерно для архітектури клієнт-сервер)
- Надійність передавання повідомлень може також передбачати гарантії упорядкованості повідомлень



Способи адресації

- Адреси у вигляді констант
 - Можна застосовувати у дуже простій мережі
- Апаратні адреси мережних адаптерів
 - Адресують адаптер, але не процес
 - Важко знайти адресата у складній структурованій мережі
- Адресація машина-процес
 - Можна адресувати процеси за їх унікальними ідентифікаторами
 - Частіше адресують не процеси, а служби – за добре відомими номерами
 - Приклад – IP адреса і № порту
- Символьні адреси замість числових
 - Значно підвищують прозорість адресації
 - Приклад – система доменних імен
 - Перетворення символьних адрес на числові здійснюється
 - Або із застосуванням широкомовних запитів
 - Або із застосуванням централізованих служб



Механізм сокетів (sockets)

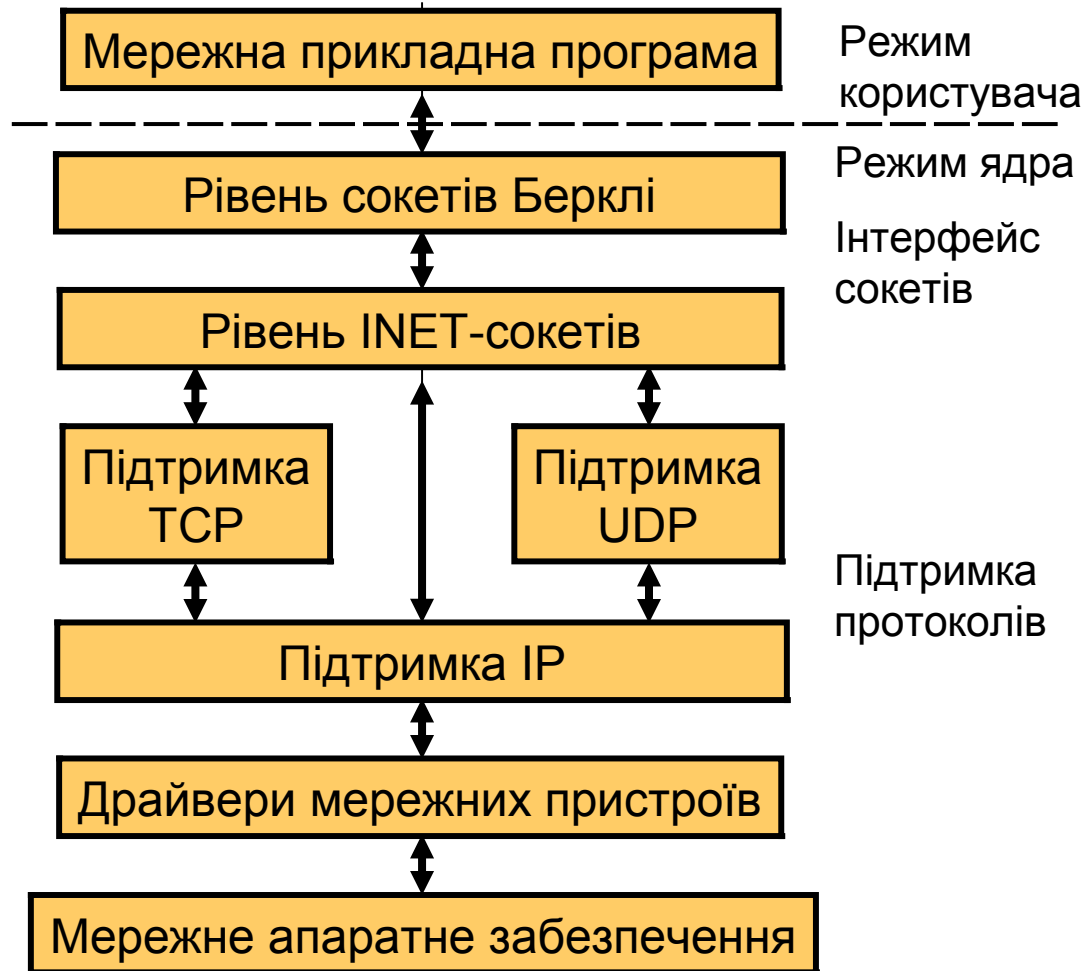
- Механізм сокетів є найпоширенішою системою обміну повідомленнями у мережі
 - Вперше був розроблений для версії 4.3 BSD UNIX (дотепер називають Berkeley Sockets – сокети Берклі)
 - Реалізацію для Windows називають Windows Sockets (WinSock)
- Програмний інтерфейс сокетів Берклі – це засіб зв'язку між прикладним рівнем мережної архітектури TCP/IP і транспортним рівнем
 - Фактично, це засіб зв'язку між кодом прикладної програми (що реалізує прикладний рівень) і реалізацією стека TCP/IP в ядрі ОС
 - Таким чином, інтерфейс сокетів – це набір системних викликів ОС



Основні концепції механізму сокетів

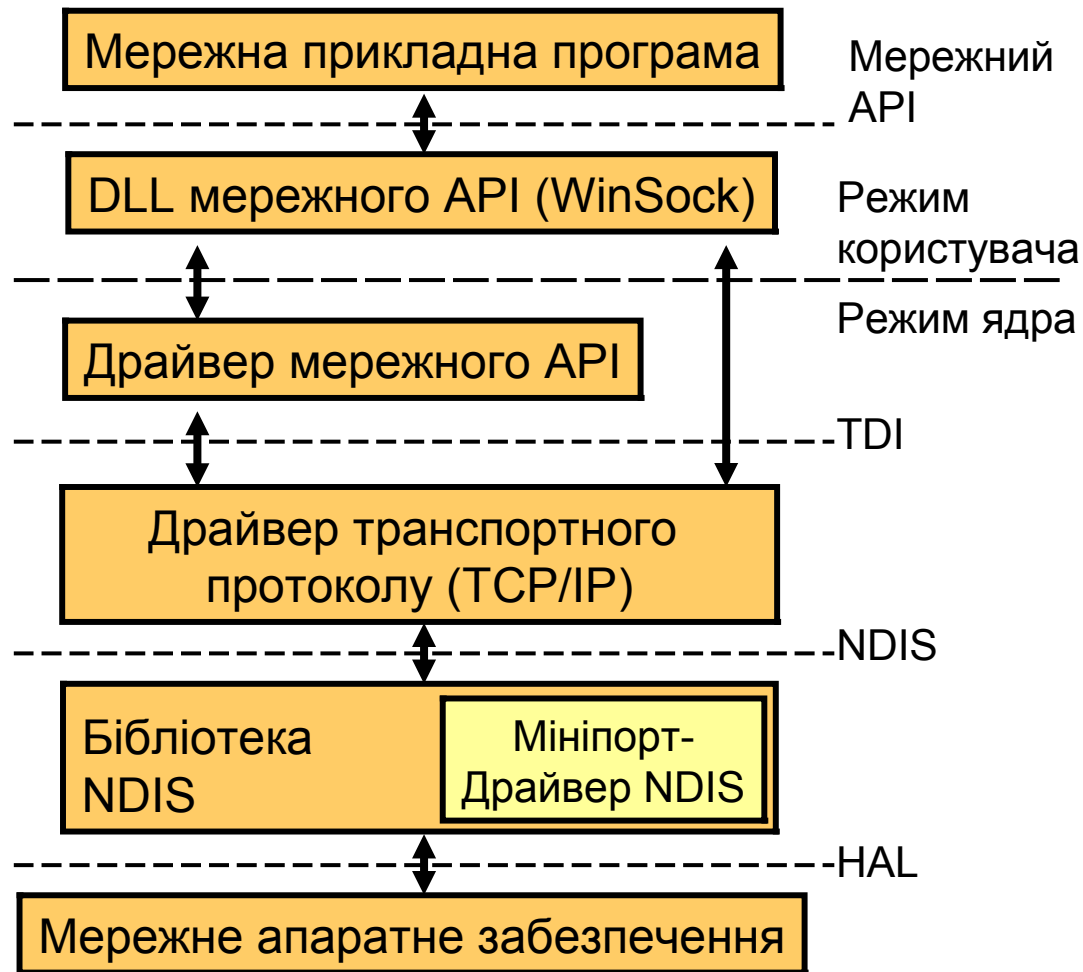
- Застосування абстрактної кінцевої точки з'єднання
 - Саме ця точка має назву *сокет* (*socket* – гніздо)
 - З'єднання між двома процесами здійснюється через пару сокетів
- Незалежність від мережних протоколів і технологій
 - Застосовується поняття *комунікаційний домен* (*communication domain*), який характеризується певним набором властивостей
 - Приклади – домен Інтернету (протоколи стеку TCP/IP), домен UNIX, або локальний домен (комп'ютер з його файловою системою)
- Сокет може мати як високорівневе символічне ім'я (адресу), так і низькорівневе
 - У домені Інтернету високорівневе ім'я – URL, низькорівневе – IP-адреса + порт
 - У домені UNIX ім'я сокету – це ім'я файлу
- Для кожного комунікаційного домену можуть існувати сокети різних типів
 - Наприклад, *дейтаграмні* (*datagram*) сокети і *потоківі* (*stream*) сокети
 - Потоківі з'єднання гарантують надійну упорядковану доставку

Архітектура мережної підтримки Linux



- Ядро розрізняє два рівня підтримки інтерфейсу сокетів
- На верхньому – інтерфейс сокетів Берклі, реалізований за допомогою універсальних *об'єктів сокетів Берклі*
 - Об'єкти реалізовані як файли, і містять:
 - тип сокета,
 - стан сокета,
 - універсальні операції сокетів,
 - показчик на відповідний об'єкт INET-сокета
- На нижньому – реалізації інтерфейсу сокетів, що залежать від конкретної мережної архітектури
 - Наприклад, INET-сокети

Архітектура мережної підтримки Windows



- Драйвери транспортних протоколів надають драйверам мережних API універсальний інтерфейс транспортного драйвера (Transport Driver Interface, TDI)
- Мініпорт-драйвери NDIS відповідають за взаємодію драйверів транспортних протоколів і мережного апаратного забезпечення
 - Наприклад, драйвери конкретних мережних адаптерів
 - NDIS – Network Driver Interface Specification (специфікація інтерфейсу мережного драйвера)