

Принципы построения высоконагруженных систем
Институт прикладных компьютерных наук ИТМО

Домашнее задание 2.
Масштабируемость и балансировка нагрузки

Георгий Семенов
georgii.v.semenov@mail.ru

Мягкий дедлайн: Сб, 06.12.2025, 23:59 МСК
Жесткий дедлайн: Сб, 13.12.2025, 23:59 МСК

Данила Красов
DDIA25-HW2-**DanilaKrasov.pdf**

November 29, 2025

1 Проектирование высоконагруженных систем

В ходе выполнения упражнений в этом домашнем задании вам предстоит помочь корпорации «Репликон» разобраться с вопросами масштабирования и балансировки.

1.1 Масштабирование

Корпорация «Репликон» запускает свой видеохостинг и решила подготовить серверное оборудование для зон облака, в которых планируется разместить его сервисы CDN. В рамках этого процесса Cloud-команде требуется подобрать характеристики для «стойки мечты».

Стажер предложил использовать для всех новых стоек одинаковые машины с максимально возможными характеристиками CPU, RAM, Disk и Network.

Эта идея не очень понравилась опытным инженерам *Репликона*, которые на это возразили, что дорогие вертикальные улучшения серверов не всегда приводят к пропорциональному росту производительности из-за аппаратных ограничений, но совершенно не пояснили, о каких именно ограничениях идет речь.

Также, инженеры предложили не использовать отдельные серверные стойки для видеохостинга, а разместить CDN-сервисы, просто горизонтально масштабируя уже существующие сервера облака *Репликона*.

Задание:

1. (0.75 балл) Помогите стажеру понять – какие аппаратные ограничения имеют в виду опытные инженеры? (*Указание: рассмотрите, как процессор, память, диск и сеть с точки зрения материнской платы взаимодействуют друг с другом; приведите ≥ 3 ограничения и поясните их*)
2. (0.75 балл) Почему при горизонтальном масштабировании на всех машинах стараются использовать одни и те же hardware-характеристики (что такое vCPU)?

Решение:

1. С точки зрения аппаратных ограничений при вертикальном масштабировании (стажер хочет использовать наиболее мощные серверы) могут возникнуть следующие проблемы:
 - Ограничение по пропускной способности шины данных. Даже если процессор и память очень мощные, шина данных может стать "бутылочным горлышком", ограничивая скорость обмена данными между компонентами.
 - Иногда само приложение не может эффективно использовать все доступные ресурсы (например, старые игры не утилизируют многоядерные процессоры). Так, например, даже ваше веб-приложение с котиками будет упираться в разделяемый между потоками мьютекс, что не позволит эффективно использовать все ядра мощного процессора.

- Гипотетически, если нагрузить материнскую плату подключив наиболее мощные компоненты, то они могут начать конкурировать за ресурсы шины, что приведет к деградации производительности.
2. Мне кажется, что причина использования машин с похожими характеристиками при горизонтальном масштабировании заключается в том, что это упрощает управление ресурсами. Инженерам будет проще прогнозировать производительность и поведение системы. Балансировка нагрузки с помощью round-robin будет работать эффективнее. vCPU - это виртуальный процессор, который представляет собой логическое ядро процессора. Такие платформы оркестрации контейнеров, как Kubernetes, позволяют назначать подам определенное количество vCPU, измеряемое в долях физических ядер. С помощью такого подхода можно реплицировать поды с одинаковыми ресурсами.

□

1.2 Тонкости CAP-теоремы

Ведущий разработчик корпорации *Репликон* является огромным поклонником CAP-теоремы¹ и исследователя в области распределенных систем Мартина Клеппмана. В очередной раз перелистывая любимого «кабанчика»², ведущий разработчик неожиданно для себя обнаружил в книге своего кумира «махровый популизм» – Мартин назвал CAP-теорему «бесполезной»!

Ведущий разработчик был в ярости! Такого предательства он не мог простить. Он решил написать гневное письмо Мартину Клеппману, в котором изложил бы все свои аргументы в пользу важности CAP-теоремы. Но перед этим он решил подробнее изучить вопрос и изучить, почему же исследователь так считает.

Задание:

1. (1.5 балл) «Докажите» (или покажите) CAP-теорему, показывая несовместность каждой двойки свойств с оставшимся третьим свойством. Приведите по примеру соответствующих систем и соответствующий тип consistency.
2. (0.75 балл) Приведите ≥ 3 критических аргумента Мартина Клеппмана о CAP-теореме из книги (раздел «Теорема CAP»).
3. (0.75 балл) Наряду с CAP-теоремой существует также PACELC-теорема. Сформулируйте PACELC-теорему и объясните, как она расширяет CAP-теорему.
4. (2 балл) (*) Свойство SEC (strong eventual consistency) считается «разрешением» CAP-теоремы. Объясните, что это за свойство и почему рассматривая набор свойств {SEC, A, P} мы избегаем противоречия CAP-теоремы.
5. (3 балла) (*) В статье «A Critique of the CAP Theorem» Мартин Клеппман более подробно критикует классическую формулировку CAP-теоремы, а также неявно предлагает альтернативную формулировку на основе «delay-sensitivity framework». Сформулируйте ее.

Решение:

□

¹CAP-теорема (Brewer, 2000): в распределённых системах невозможно одновременно обеспечить все три свойства: согласованность (consistency), доступность (availability) и устойчивость к разделению (partition tolerance).

²«Кабанчик» – это книга Мартина Клеппмана «Высоконагруженные приложения: программирование, масштабирование, поддержка». Для работы над заданием можно воспользоваться текстом на [русском](#) или [английском](#) языке

1.3 Модели репликации

Для хранения пользовательских данных в «Репликоне» решили воспользоваться платформой хранения больших данных YTsaurus, а точнее – ее механизмом [реплицированных динамических таблиц](#), которые представляют собой key-value хранилища в реляционном стиле.

Если коротко, применение **модифицирующих операций** сводится к добавлению соответствующей записи в очередь операций на master-кластере. Затем каждое изменение из лога последовательно применяется на всех slave-кластерах синхронно и/или асинхронно (это может приводить к рассогласованию данных между master- и slave-кластерами в течение некоторого времени). Пока операция модификации не применена на всех slave-кластерах, она не очищается из очереди на master-кластере. **Операции чтения** производятся на slave-кластерах.

Задание:

1. (1.25 балл)

- Сформулируйте общее и различия между понятиями *федерация* и *шардирование* в контексте баз данных.
- Как эти подходы помогают масштабировать системы хранения данных?
- Что делать, если мы уперлись в пределы вертикального масштабирования внутри одной СУБД (при федерации) / партиции (при шардировании)?

2. (1.25 балла)

- Опишите с точки зрения CAP-теоремы, к какому классу систем можно отнести реплицированные динамические таблицы в YTsaurus.
- Предположим, что один из slave-кластеров отказал. Почему в этот момент система все еще может считаться доступной?
- Какой тип согласованности (consistency) обеспечивается реплицированными динамическими таблицами? Это модель ACID или BASE?

3. (2 балла) (*) Утверждается, что CRDT-типы³ способны решить задачу master-master репликации. Объясните, что это за типы данных и почему им не требуется механизм консенсуса для обеспечения согласованности.

Решение:

□

³Хабр: [Наивное введение в CRDT-типы](#)

1.4 Балансировка нагрузки

«Дореплицировались!» – подумал лид Конвергентий Смоуктуновский одной из команд «Репликона», когда его поисковая система картинок с котиками «Котоморфизм» сложилась карточным домиком под напором пользователей.

СТО «Репликона» не остался в долгу и поручил Конвергентию разобраться с проблемой, хотя и не очень обрадовался тому, что лид в его подчинении не догадался заранее позаботиться о масштабировании и балансировке нагрузки в критически важном сервисе.

Чтобы быстро исправить техдолг перед внедрением полноценного кэша на основе Redis, Конвергентий решил выполнить простые шаги:

1. Переехать из одной зоны в три геораспределенные зоны с балансировкой нагрузки между ними с помощью **nginx**, чтобы «Котоморфизм» спокойно переживал отказ одной из зон.
2. Добавить **fallback** на уровне балансировщика, чтобы отображать типовые картинки с котиками, если «Котоморфизм» снова начнет «мяукать» под нагрузкой.

Помогите Конвергентию выполнить поставленные задачи, чтобы «Котоморфизм» снова начал радовать пользователей. В папке `homeworks/cotomorphism` находится тестовый стенд из нескольких узлов «Котоморфизма», которые возвращают различные картинки с котиками. С помощью эндпоинтов `/degrade/on` и `/degrade/off` можно включать и выключать «режим деградации», при котором сервер начинает возвращать ошибку 503 вместо картинки.

В вашем распоряжении baseline-конфигурация `default.conf`, которая балансирует нагрузку между тремя узлами «в разных зонах» «Котоморфизма» с помощью round-robin.

```
upstream app_backend {
    server cat1:80;
    server cat2:80;
    server cat3:80;
}

upstream app_fallback {
    server cat_cached:80;
}

server {
    listen 80;
    server_name _;
```

```
location / {  
    proxy_pass http://app_backend;  
}  
  
location @fallback {  
    proxy_pass http://app_fallback;  
}  
}
```

Задание:

1. (0.75 балл) Сделайте так, чтобы при возникновении ошибки 503 от одного из узлов без каких-либо дальнейших попыток балансировщик переадресовывал запрос на upstream app_fallback.
2. (0.75 балл) Настройте балансировщик так, чтобы он пытался повторить запрос на другой узел при возникновении ошибок 503. Если cat1, cat2, cat3 лежат, то необходимо спроксировать запрос на upstream app_fallback.
3. (0.75 балл) Добавьте кэширование запроса картинок на уровне балансировщика с временем жизни кэша 5 секунд.
4. (0.75 балл) Добавьте **rate limiting** на уровне балансировщика: не более 1 запроса в секунду от одного клиента. Убедитесь, что при превышении лимита вы падаете на app_fallback.

Указание: оформите ваше решение как минимальный набор команд, которые надо дописать в baseline-конфигурацию. Воспользуйтесь блоком minted..

Решение:

□

1.5 Кэширование

Уверенный мидл разработчик Шардимир в свободное время от работы в «Репликоне» играет в Minecraft и больше всего на свете любит мод [ComputerCraft](#), который добавляет в игру компьютеры, которые работают на операционной системе и поддерживают программы в виде скриптов на языке Lua. Единственное, что огорчает Шардимира в этом mode, – это необходимость писать на совершенно бесполезном в жизни языке Lua.

Шардимир получил задание от своего тимлида Конвергентия – реализовать кэш для сервиса «Котоморфизм» на основе Redis. Какое же было удивление Шардимира, когда он осознал, что для этого ему придется написать пару Lua-скриптов для Redis!

```
return 'Hello World'  
  
EVAL "return 'Hello World'" 0
```

Помогите Шардимиру реализовать **cache-aside** кэширование запросов к сервису «Котоморфизм» с помощью [Lua-скриптов для Redis](#). Поднять консоль можно с помощью папки `homeworks/redis`.

Задание:

1. (1 балл) Напишите два скрипта: один принимает в качестве аргументов поисковый запрос (строка), TTL (в секундах) и путь к файлу (строка); скрипт должен сохранить в Redis значение из файла по ключу поискового запроса. Второй должен принимать в качестве аргумента поисковый запрос (строка) и возвращать значение по этому ключу из Redis. Вам могут пригодиться команды EVAL, GET, SETEX.
2. (1 балл) Реализуйте rate limiter для пользователя как соответствующие Lua скрипты для Redis. Вам могут пригодиться команды INCR, EXPIRE.

Решение:

