

30221 - SISTEMAS DISTRIBUIDOS
Grado en Ingeniería Informática
Universidad de Zaragoza

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

Objetivos y requisitos

Objetivos

En términos generales, puede decirse que el problema fundamental de los sistemas distribuidos consiste en asignar las tareas de una aplicación distribuida a recursos computacionales. Por recurso computacional, se entiende en esencia, CPU, red de comunicación y almacenamiento. El objetivo es utilizar toda la capacidad computacional de los recursos para poder satisfacer los requisitos de la aplicación. Por tanto, es fundamental conocer los recursos computacionales para poder construir una arquitectura software distribuida de forma adecuada. En esta práctica vamos a analizar y diseñar arquitecturas cliente servidor y master-worker, para una aplicación muy sencilla que calcula los números primos en un intervalo dado. Para ello, analizaremos las características de la aplicación y los recursos computacionales, fundamentalmente las CPUs, del Laboratorio L1.02. Estos son los objetivos de esta práctica en particular:

- Familiarizarse con el lenguaje de programación Golang
- Familiarización con la arquitectura cliente servidor, secuencial y concurrente.
- Familiarización con la arquitectura master-worker.

Requisitos

- Golang versión go1.19 linux/amd64¹
- El protocolo *ssh* para ejecutar comandos remotos
- El código fuente auxiliar, que puede encontrarse en <https://github.com/rtolosana/eina-ssdd>

¹Disponible en <https://golang.org/doc/install>

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

1. Ejercicios

En esta práctica tenéis que realizar el siguiente ejercicio y escribir una memoria:

Ejercicio 1.

Diseñar (diagramas de secuencia) e Implementar (en Go) las 4 arquitecturas software descritas en la Sección 5.2:

- cliente-servidor secuencial
- cliente servidor concurrente creando una Goroutine por petición
- cliente servidor concurrente con un pool fijo de Goroutines
- máster-worker. En este caso, el máster, mediante comandos ssh, arrancará los workers antes de operar. De manera que no los tendréis que arrancar vosotros manualmente. El máster obtendrá de un fichero un listado de máquinas (IPs + puertos) donde puede lanzar workers.

En todas ellas hay que utilizar el paquete gob para serializar los mensajes.

Entrega: Diagramas y el código de los servidores, del máster y del worker

1.1. Instrucciones de Entrega

Deberéis entregar un fichero zip que contenga: (i) los fuentes para las 4 arquitecturas, y (ii) la memoria en pdf. La entrega se realizará a través de moodle en la actividad habilitada a tal efecto. **La fecha de entrega será no más tarde del día anterior anterior al comienzo de la siguiente práctica.**

2. Compilación y Ejecución en Golang

2.1. Compilación, ejecución y módulos en Golang

En las máquinas del Lab 2.10 está instalado el compilador de Golang v1.19. Esta versión del compilador será la referencia durante la asignatura. Para utilizarlo en las máquinas del laboratorio, podéis obtener la ruta en la que está instalado:

```
lab102-200:~/ whereis go
go: /usr/local/go /usr/local/go/bin/go
```

Y añadirlo en vuestra variable de entorno *PATH*:

```
lab102-200:~/ export PATH=$PATH:/usr/local/go/bin/
```

Para configurarlo de forma permanente en vuestra cuenta, podéis añadir la ruta de instalación de Golang a vuestro fichero *.profile*.

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

Además, también podéis descargarlo e instalarlo en vuestras máquinas, aquí las versiones del compilador para las distintas plataformas: <https://go.dev/dl/>.

Para la compilación de fuentes Golang, de manera que se genera un ejecutable a partir de los fuentes de un directorio, se puede ejecutar en el directorio:

```
lab102-200:~/ go build
```

También puede ejecutarse un fichero fuente directamente:

```
lab102-200:~/ go run <nombre_fuente.go>
```

A modo de ejemplo, se puede considerar el siguiente código HolaMundo en Golang, hello-world.go:

```
package main
import "fmt"
func main() {
    fmt.Println("hello world")
}
```

Si se ejecuta `go run hello-world.go`, se obtiene lo siguiente:

```
lab102-200:~/ go run hello-world.go
hello world
```

Alternativamente, el código se puede compilar de manera que se genere el ejecutable:

```
lab102-200:~/ go build hello-world.go
lab102-200:~/ ls
hello-world    hello-world.go
We can then execute the built binary directly.

lab102-200:~/ ./hello-world
hello world
```

2.2. Módulos en Golang

El código en Golang se organiza en módulos y típicamente un módulo se escribe en un fichero. Para poder hacer uso de los distintos módulos desde un programa hay que seguir las instrucciones precisas que podéis encontrar aquí:

<https://go.dev/doc/tutorial/create-module>

2.3. Depuración en Golang

El *logging* o registro de eventos en un programa es uno de los aspectos fundamentales para la depuración de errores de programación, descubrir problemas de rendimiento e incluso, en sistemas distribuidos, analizar problemas de sincronización. Los mensajes mostrados permiten realizar un análisis de una traza de ejecución una vez el programa se ha ejecutado. Una forma rudimentaria de registrar eventos consisten en escribir mensajes por pantalla (bien salida estándar o bien en la salida de error), haciendo uso de las bibliotecas de entrada salida. Sin embargo, los lenguajes de programación modernos

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

incorporan características específicas para registrar eventos. En Golang, hay un módulo de logging que puede ser útil para depurar programas. Un ejemplo de su uso podéis encontrarlo aquí:

<https://medium.com/@pradityadhitama/simple-logger-in-golang-f72dadf2c8c6>

La mayoría de las veces, cada evento registrado por el logger contendrá la siguiente información:

- La estampilla de tiempo de cuándo se produjo un evento o se generó un registro.
- El nivel de registro como depuración, error o información.
- Datos contextuales que ayuden a entender lo que ha ocurrido y permitan reproducir fácilmente la situación.

3. El Despliegue del Software en un Sistema Distribuido

El despliegue del software en un sistema distribuido es un aspecto muy complejo, sobre todo cuando son necesarios muchas bibliotecas o componentes software que pueden tener distintas versiones. Tal es así que sistemas como *Docker*² surgieron motivados para simplificar las tareas de despliegue.

Los sistemas distribuidos que desarrollaremos durante las prácticas utilizarán el hardware y la red de comunicación del laboratorio L1.02 del Edificio Ada Byron. Tanto el laboratorio L1.02 como todos los demás laboratorios de prácticas del Departamento de Informática tienen instalados el sistema de ficheros en red (*network file system* (NFS) en inglés). NFS se utiliza habitualmente en un entorno de red de área local para compartir los ficheros. Nos permite almacenar los ficheros de nuestra cuenta de usuario almacenados en el sistema NFS, de manera que podremos acceder a nuestros ficheros desde cualquier máquina de los laboratorios como si estuvieran almacenados localmente. Esta funcionalidad la podemos aprovechar para realizar el despliegue del software que desarrollemos: implementaremos nuestro código en Go en alguna máquina del L1.02, de manera que el código estará almacenado en nuestra cuenta y cuando vayamos a ejecutarlo en varias máquinas, podremos acceder a él desde cualquier punto, a través del NFS (basta con entrar en nuestra cuenta en todas las máquinas donde queramos ejecutar el código).

3.1. La Ejecución Remota de Scripts en Unix: SSH

Secure Shell (SSH) es, por un lado, un protocolo de transmisión de red que permite acceder a un servidor de forma remota y segura. Una aplicación muy habitual de SSH es proporcionar un acceso a la línea de comandos del servidor de forma remota, pero también permite ejecutar comandos shell de forma remota, sin utilizar la línea de comandos.

Por ejemplo, si se ejecuta el comando SSH de OpenSSH como en el siguiente fragmento de código:

```
1 $>ssh user1@server1 command1
```

²<https://www.docker.com/>

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

se consigue que el usuario *user1* ejecute el comando *command1* de forma remota en el servidor *server1*. Por defecto, ssh solicitará al usuario *user1* que introduzca su password.

3.2. Ejecución Remota de Scripts sin Password

Es posible iniciar sesión en un servidor Linux remoto sin tener que introducir interactivamente la contraseña. Esto permite automatizar la ejecución de determinados scripts. Para ello, hay que realizar estos 3 pasos, usando *ssh-keygen* y *ssh-copy-id*:

Vamos a asumir que estamos trabajando en una máquina cuya IP es 155.210.154.200 (local-host) y que queremos conectarnos remotamente a la máquina 155.210.154.201. Paso 1: Desde la línea de comandos de 155.210.154.200 vamos a crear las claves pública y privada mediante *ssh-key-gen*

```
rafaelt@local-host$ ssh-keygen
Generating public/private rsa key pair.
Enter file in which to save the key (/home/rafaelt/.ssh/id_rsa): [Enter key]
Enter passphrase (empty for no passphrase): [Press enter key]
Enter same passphrase again: [Press enter key]
Your identification has been saved in /home/rafaelt/.ssh/id_rsa.
Your public key has been saved in /home/rafaelt/.ssh/id_rsa.pub.
The key fingerprint is:
33:b3:fe:af:95:95:18:11:31:d5:de:96:2f:f2:35:f9 rafaelt@local-host
```

Paso 2: Copiamos la clave pública en nuestra cuenta del servidor remoto (155.210.154.201) utilizando *ssh-copy-id*:

```
rafaelt@local-host$ ssh-copy-id -i ~/.ssh/id_rsa.pub 155.210.154.201
rafaelt@155.210.154.201's password:
```

Now try logging into the machine, with "ssh 'remote-host'", and check in:

```
.ssh/authorized_keys
```

to make sure we haven't added extra keys that you weren't expecting.

Paso 3: Ahora ya se pueden utilizar ssh sin necesidad de introducir el password de forma interactiva

```
rafaelt@local-host$ ssh 155.210.154.201 command1
Last login: Sun Nov 16 17:22:33 2008 from 192.168.1.2
```

De manera que ejecutará el comando *command1* en el servidor 155.210.154.201.

3.3. SSH desde Golang

Go cuenta con una biblioteca estándar que implementa la funcionalidad de SSH, lo cual posibilita la interacción con servidores SSH desde código Go. ¿Qué utilidad puede tener esto? Sin duda, va a ser importante para lanzar y automatizar la ejecución de procesos dentro de un sistema distribuido de forma remota.

4. Concurrencia en Golang

La concurrencia es una parte inherente del lenguaje de programación Go y para ello el lenguaje proporciona dos elementos fundamentales: las Goroutines y los canales síncronos. Las Goroutines son funciones o métodos que se ejecutan al mismo tiempo que otras funciones o métodos. Los goroutines pueden considerarse hilos (*threads*), pero en realidad la sobrecarga (*overhead* en inglés) asociada a una Goroutine es mínima en comparación con la de un thread. Por lo tanto, es común que las aplicaciones Go tengan miles de Goroutines ejecutándose al mismo tiempo, de hecho, están diseñadas para tal fin. Las Goroutines se multiplexan en una menor cantidad de threads. Incluso, podría darse el caso en que solo hubiera un thread en un programa con miles de Goroutines.

En el Fragmento de Código Gorutina simple ³, puede observarse el mecanismo, muy simple, con el que se diseñaron las Goroutines. En el código existen dos funciones `hello()` y `main()`, el programa principal. Una vez que se ejecuta `main`, en la línea 11 se ejecuta `go hello`, lo que hace que se cree una Goroutine que ejecuta la función `hello` simultáneamente con el programa principal `main`. Muy probablemente, el programa principal terminará antes que la Goroutine, finalizando la ejecución de todo el programa, de manera que a la Goroutine no le dará tiempo a ejecutarse completamente.

```
1 package main // Código Gorutina simple
2
3 import (
4     "fmt"
5 )
6
7 func hello() {
8     fmt.Println("Hello world goroutine")
9 }
10 func main() {
11     go hello()
12     fmt.Println("main function")
13 }
```

Las Goroutines, *dentro del mismo programa*, pueden comunicarse entre sí mediante canales síncronos, inspirados en el paradigma Communicating Sequential Processes (CSP, de Hoare) [1]. Los canales se pueden considerar como una tubería a través de la cual se comunican las Goroutines. Desde un punto de vista semántico, los canales síncronos bloquean al emisor y al receptor hasta que ambos estén en ejecución simultánea en el

³Disponible y ejecutable en https://play.golang.org/p/zC78_fc1Hn

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

canal, esto es, si un proceso escribe en el canal, este se quedará bloqueado hasta que el proceso receptor lea del canal. Y al revés, si un proceso receptor intenta leer de un canal antes de que el proceso productor escriba, también se quedará bloqueado.

En el Fragmento de Código Gorutina simple en orden ⁴, puede verse cómo pueden combinarse las Goroutines y los canales. El programa principal crea un canal de booleanos en la línea 12 y lanza la Goroutine hello en la línea 13, pasándole el canal como argumento. A partir de ahí, la Goroutine y el programa principal se sincronizarán a través del canal. Una vez que hello termine su ejecución, en la línea 9 le enviará el booleano true al programa principal. Nótese que el flujo de ejecución del programa principal estaba bloqueado, esperando, en la línea 14, hasta que la Goroutine hello escribiera en el canal.

```

1 package main // Código Gorutina simple en orden
2
3 import (
4     "fmt"
5 )
6
7 func hello(done chan bool) {
8     fmt.Println("Hello world goroutine")
9     done <- true
10 }
11 func main() {
12     done := make(chan bool)
13     go hello(done)
14     <-done
15     fmt.Println("main function")
16 }
```

Debido a la semántica de los canales síncronos, mediante la cual bloquean tanto al lector como al escritor, para aquellos escenarios en los que una Goroutine tiene que utilizar varios canales simultáneamente es necesaria una estructura de control que permita bloquearse en todos ellos y despertarse en cuanto uno esté disponible. La estructura de control Select ⁵ permite a una Goroutine esperar en múltiples canales simultáneamente, tanto en escritura como en lectura. Podemos tener cualquier número de declaraciones de casos dentro de Select, siempre habrá un canal en la guarda de cada declaración. Por tanto, al invocar Select, si ningún canal está listo, Select bloqueará al proceso invocante.

En cuanto haya una declaración activa (un canal listo para leer o escribir) se desbloqueará. Si hubiera varios activos a la vez, el sistema elige uno aleatoriamente.

En el Fragmento de código de la función handleMessages, hay un ejemplo ilustrativo de cómo se pueden combinar las Goroutines y los canales síncronos para solucionar el problema de la sección crítica. El fragmento corresponde a un servidor de un chat grupal centralizado que podéis encontrar en esta dirección ⁶.

⁴Disponible y ejecutable en <https://play.golang.org/p/I8goKv6ZMF>

⁵<https://golang.com/select/>

⁶https://github.com/akrennmair/telnet-chat/blob/master/03_chat/chat.go

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

```

1 func handleMessages(msgchan <-chan string,
2     addchan <-chan Client,
3     rmchan <-chan Client) { // Función handleMessages
4
5     clients := make(map[net.Conn]chan<- string)
6     for {
7         select {
8             case msg := <-msgchan:
9                 log.Printf("New message: %s", msg)
10                for _, ch := range clients {
11                    go func(mch chan<- string) {
12                        mch <- "\033[1;33;40m" + msg + "\033[m"
13                    }(ch)
14                }
15            case client := <-addchan:
16                log.Printf("New client: %v\n", client.conn)
17                clients[client.conn] = client.ch
18            case client := <-rmchan:
19                log.Printf("Client disconnects: %v\n", client.conn)
20                delete(clients, client.conn)
21        }
22    }
23 }

```

La Goroutine `handleMessages` gestiona la lista de personas que están activas en el chat durante la ejecución (variable `clients`), que es una tabla hash, una estructura de datos que almacena los participantes en el chat. A la Goroutine le llegan peticiones para añadir clientes al chat, borrar clientes del chat o para enviar mensajes a todos los participantes del chat. Notar que, aunque las peticiones pueden llegar a la vez, se atienden de una en una. Por último y no menos importante, múltiples Goroutines pueden leer simultáneamente del mismo canal hasta que este se cierre y múltiples Goroutines pueden escribir simultáneamente en el mismo canal hasta que este se cierre. Estas dos formas de utilizarlos se denominan Fan-out y Fan-in respectivamente. Tenéis más información al respecto en este link ⁷, estos patrones pueden ser muy útiles para construir la arquitectura máster-worker de esta práctica.

5. Programación Distribuida en Go

5.1. El formato de los datos

La comunicación entre procesos en un sistema distribuido requiere del intercambio de mensajes y estos a su vez se estructuran en datos. Estos datos deben serializarse para su transporte a través de la red de comunicación. En esta sección vamos a reseñar brevemente cuál es la funcionalidad que proporciona el lenguaje Go para este aspecto de la comunicación.

⁷<https://go.dev/blog/pipelines>

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

Si bien cuando la comunicación entre procesos se realiza a través de TCP o UDP, los procesos se intercambian información en forma de secuencias de bytes, los lenguajes de programación utilizan frecuentemente estructuras de datos para codificar y solucionar problemas computacionales. Cuando las estructuras de datos son multidimensionales o cuando muestran un tamaño variable, la transmisión de la información a través de la red se convierte en un reto, que aumenta a medida que aumenta el número de procesos del sistema y su heterogeneidad (sistema operativo, arquitectura hardware, etc.).

Una opción para poder realizar la comunicación, quizá la más básica, es que tanto el emisor como el receptor de los mensajes acuerden exactamente cómo se va a efectuar la serialización de las estructuras de datos en los mensajes (por serialización se entiende, cómo transformar una estructura de datos a una secuencia de bytes). Ningún tipo de descripción acerca de la codificación (marshalling en inglés) se incluye en el mensaje. A esta aproximación se le denomina implícita u opaca, porque tanto emisor como receptor tienen que saber cómo decodificar (unmarshalling en inglés) la información recibida a partir de una secuencia de bytes. Esta opción puede utilizarse en Go.

Frente a la estrategia implícita u opaca, se establece una aproximación que describe la estructura de los datos y se incorpora en los mensajes (metadatos); de manera que el proceso decodificador (unmarshaller) utilizará los metadatos del mensaje para extraer los datos de la secuencia binaria. Esta es la aproximación que se puede utilizar en Go; además Go utiliza su propio estándar, denominado Gob ⁸, que incorpora información sobre cómo se ha llevado a cabo la codificación (metadatos) dentro del mensaje, esto persigue un marshalling y unmarshalling (codificación y decodificación) más robustos. En la especificación del paquete Gob podéis encontrar ejemplos de utilización. Puede ser muy útil a la hora de realizar los ejercicios de esta práctica, de lo contrario el paso de mensajes puede convertirse en una labor muy tediosa.

5.2. Arquitecturas Cliente-Servidor y Máster Worker

La arquitectura cliente servidor es una de las más utilizadas en sistemas distribuidos. En esencia, consiste en un proceso servidor, que aglutina la mayor parte de la funcionalidad, y un conjunto de procesos clientes que solicitan al servidor esa funcionalidad mediante el intercambio de mensajes. Existen distintas variantes de esta arquitectura, así como distintas posibilidades de implementación que nos proporciona Go:

1. **La arquitectura cliente servidor secuencial** consiste en un servidor que atiende peticiones de forma secuencial, de una en una, de manera que cuando llegan varias peticiones, atiende una de ellas (a menudo la primera en llegar) y, una vez terminada, atiende la siguiente. Para reducir el tiempo de espera de los clientes, siempre que haya recursos hardware suficientes en el servidor y *siempre que la aplicación lo permita*, se puede utilizar la arquitectura cliente-servidor concurrente.
2. **La arquitectura cliente servidor concurrente** consiste en un servidor que puede atender varias peticiones en paralelo. En Go esto puede implementarse de

⁸<https://pkg.go.dev/encoding/gob>

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

varias formas:

- La más sencilla consiste en que inicialmente el servidor espera a que llegue una petición, una vez recibida se crea una Goroutine y se le pasa la petición para que la procese y devuelva el resultado.
 - Crear una Goroutine por cada petición conlleva un sobrecoste en tiempo y, por tanto, otra opción podría ser tener un conjunto fijo de Goroutines (Goroutine pool en inglés, patrón software pool de elementos) que atienden peticiones y se pueden reutilizar. Las Goroutines se comunican con el proceso principal servidor a través de dos canales síncronos: un canal donde el programa principal envía las tareas que se reciben y las Goroutines leen todas de ese canal y van extrayendo los datos de él (se realiza de forma oportunista, esto es, la primera que consigue obtener la tarea se la lleva) y otro canal donde las Goroutines escriben los resultados para que el programa principal del servidor los recoja. Alternativamente, podríamos prescindir de este canal de resultados y que las Goroutines enviaran directamente el resultado al cliente correspondiente. Podéis encontrar información al respecto y código fuente de ejemplo en Go en este link ⁹.
 - La tercera y última opción consiste en utilizar la función `Select` del paquete `socket`, que es equivalente a la función `Select` del lenguaje C. Esta funcionalidad tiene su origen en el SO UNIX. Hay llamadas especializadas en algunos sistemas operativos, como "epoll" en Linux o "kqueue" en FreeBSD, que optimizan aún más el multiplexado en accesos a descriptors de sockets y ficheros. Los diferentes elementos que operan sobre la técnica "epoll" de Linux están también disponibles en el package "syscall" de Go. Y estas son técnicas, no solo disponible en su librería estándar, sino utilizadas, directamente, en el runtime de Go.
3. **La Arquitectura Máster Worker** puede verse como una extensión de la arquitectura cliente-servidor concurrente con un pool de Goroutines, en la que existe un programa principal (máster) que reparte las tareas a un conjunto de procesos (workers). Sin embargo, a diferencia del cliente servidor, en el master worker, cada Goroutine no hace uso de los recursos propios de la máquina sino que interactúa con otro proceso remoto en otra máquina. Esta característica nos proporciona la ventaja de posibilitar la escalabilidad.

Junto con este enunciado, tenéis disponible unos ficheros de ayuda, en esta dirección <https://github.com/rtolosana/eina-ssdd>:

- Un cliente ya terminado y que no hay que cambiar que envía peticiones / tareas con un intervalo que siempre es el mismo [1000, 70000]. Simplemente lo invocaremos con distintos parámetros para que genere cargas de trabajo diferentes.

⁹<https://golangbot.com/buffered-channels-worker-pools/>

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

- Un servidor, por completar, que contiene una función para resolver esta práctica. En particular: IsPrime y FindPrimes. La primera determina si un número entero dado es primo o no y devuelve true o false, respectivamente. La segunda toma como entrada un intervalo y devuelve un array con todos los números primos en el intervalo.

6. Calidad de Servicio (Quality of Service)

La calidad de servicio (QoS) es la medición cuantitativa del desempeño general de un sistema distribuido. Para ello, a menudo se consideran aspectos relacionados con la red de comunicación (tales como la pérdida de paquetes, la tasa de bits, el rendimiento, el retardo de transmisión, la disponibilidad, etc.), con el procesamiento (uso de memoria, tiempo de respuesta, throughput, consumo energético o coste económico) y con el almacenamiento.

Normalmente, estos requisitos varían de una aplicación a otra y, en ocasiones, también dependen de las preferencias del usuario. Por ejemplo, en una aplicación de videoconferencia, un usuario puede querer una frecuencia de cuadros de 12 fps y una frecuencia de muestreo de audio de 44 khz. Otro usuario puede querer una velocidad de fotogramas de video de 15 fps y audio de 32 khz. Del mismo modo, puede haber otros requisitos, como que se requiera cifrado o no. La asignación de recursos suficientes a diferentes aplicaciones para satisfacer estas limitaciones es un problema de gestión de recursos y de QoS.

En esta práctica, vamos a considerar el QoS para el cliente, de manera que el tiempo total de ejecución T de una tarea es:

$$T = t_{ex} + t_{xon} + t_o \quad (6.1)$$

donde t_{ex} es el tiempo de ejecución efectivo de la tarea en la máquina donde se ejecute, en condiciones ideales, esto es, de forma aislada sin ningún otro proceso que interaccione y desvirtúe la ejecución; t_{xon} es el tiempo de transmisión requerido al intercambiar los mensajes en la red para realizar la ejecución y t_o es el tiempo de overhead que surge cuando aparecen tiempos de espera u otro tipo de interferencia en las prestaciones debidos a la gestión de la ejecución. En esta práctica, para simplificar el problema, *nuestras tareas van a ser siempre las mismas, de manera que, en condiciones ideales, t_{ex} es constante.*

Como métrica de QoS consideraremos que T no puede ser mayor en ningún caso que el doble del t_{ex} . Dicho de otro modo, intentaremos que se cumpla lo siguiente:

$$t_{ex} + t_{xon} + t_o < 2 * t_{ex}$$

En esta práctica se proporciona el cliente que mide T . En primer lugar, realizaremos un análisis para determinar cuántas peticiones puede atender un servidor manteniendo el QoS y posteriormente validaremos nuestro análisis experimentalmente.

6.1. Análisis del QoS de la Arquitectura Cliente Servidor

Para realizar un análisis de cuál es el QoS que cada arquitectura puede soportar, hay que calcular el throughput del sistema, esto es, el número de tareas por unidad de tiempo que cada sistema es capaz de procesar.

En primer lugar, estudiaremos y calcularemos cuál es el t_{ex} . Para el cálculo del tiempo de ejecución efectivo, deberéis ejecutar un número significativo de veces (por ejemplo 10 veces) una tarea en condiciones ideales, esto es, de forma aislada y sin que se estén ejecutando otros procesos en la máquina (aparte del SO, claro está). Con todas esas mediciones calcularéis la media aritmética y ese será vuestro t_{ex} , tiempo de ejecución efectivo.

Si tomamos como ejemplo la arquitectura cliente servidor secuencial, el throughput (μ) del servidor, esto es, el número máximo de tareas por unidad de tiempo que puede procesar viene dado por:

$$\mu = 1/t_{ex}$$

asumiendo que el t_{xon} y t_o son prácticamente despreciables frente a t_{tex} y que *el servidor secuencial solo es capaz de procesar una tarea a la vez*.

Por tanto, para cargas de trabajo menores o iguales a μ el servidor será capaz de mantener el QoS. Sin embargo, para cargas de trabajo mayores a μ , comienza a aparecer un tiempo de espera, que hará que no se cumpla el QoS.

6.2. Validación Experimental

Para verificar esto experimentalmente se puede ejecutar la arquitectura cliente servidor secuencial proporcionada y generar cargas de trabajo que sean menores y mayores que μ . El número mínimo de experimentos que pueden realizarse para verificarlo dos:

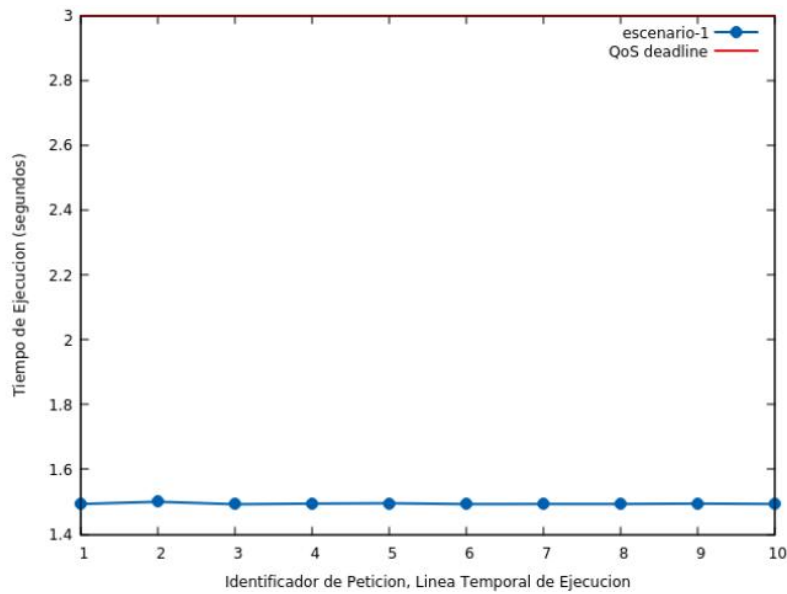
- carga de trabajo igual a μ
- carga de trabajo mayor que μ .

En el primer caso, se puede observar cómo se mantiene el QoS, mientras que no sucede en el segundo. El cliente proporcionado escribe por salida estándar el tiempo T observado para cada petición. Se proporciona un script de gnuplot que permite visualizar gráficamente la salida de un experimento. La Figura 1 muestra un experimento para el cliente servidor secuencial en el que la carga de trabajo es igual al throughput. En la Figura 2, la carga de trabajo es ligeramente mayor que el throughput. Los experimentos demuestran que el análisis era correcto.

6.3. Generación de Timestamps para Medir el Tiempo de Ejecución

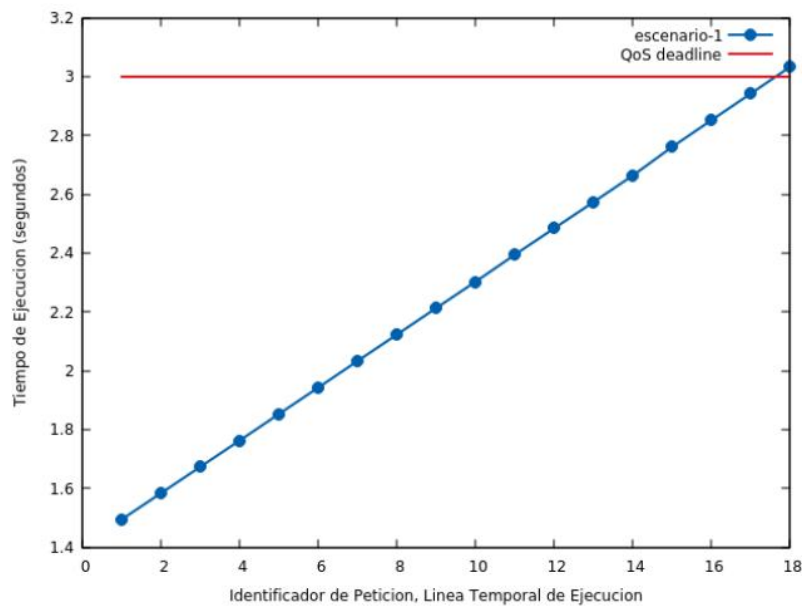
Los sistemas operativos proporcionan cierto soporte para poder medir el tiempo de ejecución de las operaciones, así como para cualquier otra funcionalidad relacionada con aspectos temporales. Apoyado en esas llamadas al sistema, Go proporciona el paquete `time`. En esta práctica puede ser de utilidad medir el tiempo de ejecución total de ciertas

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos



Gráfica 1
servidor secuencial
carga = 0.67 peticiones/s

Figura 1: Experimento con $\lambda = \mu$, carga de trabajo igual al throughput del sistema



Gráfica 2
servidor secuencial
carga = 0.71 peticiones/s

Figura 2: Experimento con $\lambda > \mu$, carga de trabajo mayor que el throughput del sistema

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

operaciones. En el fragmento de código del cliente de esta práctica, que se proporciona, se puede ver un ejemplo de utilización.

```
1 // fragmento de código correspondiente al cliente de esta práctica
2     start := time.Now()
3     id := 1
4     err = encoder.Encode(int64(40000))
5     if err != nil {
6         log.Fatal("encode error:", err)
7     }
8
9     var pisequence string
10    err = decoder.Decode(&pisequence)
11    end := time.Now()
12    fmt.Println(id, "\t", end.Sub(start))
```

La variable `start` almacena el tiempo en el instante de ejecución en que se ejecuta la instrucción `Now()` del paquete `time`. A continuación, se ejecutan una secuencia de operaciones, después se vuelve a medir el tiempo y se almacena en la variable `end`. Finalmente, se imprime por pantalla el tiempo transcurrido desde `start` a `end`, que se obtiene de restar `end - start`, operación proporcionada por el paquete `time`. De esta forma se puede medir el tiempo de ejecución de una secuencia de operaciones y esta técnica se conoce como habitualmente instrumentación del código y en este caso es intrusivo.

7. Descripción del Problema de esta Práctica

El código auxiliar para resolver esta práctica podéis encontrarlo en <https://github.com/rtolosana/eina-ssdd/tree/main/practica1>. Para poder diseñar las arquitecturas de sistemas distribuidos más adecuadas, vamos a estudiar el modelo de aplicación de esta práctica (qué problema computacional tenemos que resolver) y los recursos computacionales con los que contamos.

7.1. Modelo de Aplicación

El modelo de aplicación que utilizaremos en esta práctica es uno de los más sencillos posibles desde un punto de vista de los sistemas distribuidos. La aplicación consiste en una única tarea que recibe la entrada, proporciona una salida y termina. Es importante resalta que al haber una única tarea, no hay interdependencias con otras tareas. Por eso, es uno de los tipos de aplicación más sencillos desde un punto de vista de los sistemas distribuidos. La aplicación es sobre todo intensiva en CPU, puede no requiere de mucha red de comunicación y no requiere de almacenamiento. En particular, la aplicación de esta práctica consiste en encontrar los números primos dentro de un intervalo [1000, 70000] dado como argumento.

Práctica 1: Conceptos y Mecanismos Básicos

7.2. Especificación Técnica de las Máquinas del Lab1.02

En el laboratorio L1.02, donde vamos a desarrollar las prácticas, contamos con 20 máquinas cuya especificación técnica podéis observar a continuación (la podéis obtener si ejecutáis la instrucción *lscpu* en el sistema operativo).

```
lab102-198:~/lscpu
Architecture:      x86_64
CPU op-mode(s):    32-bit, 64-bit
Byte Order:        Little Endian
CPU(s):            6
On-line CPU(s) list: 0-5
Thread(s) per core: 1
Core(s) per socket: 6
Socket(s):         1
NUMA node(s):      1
Vendor ID:         GenuineIntel
CPU family:        6
Model:            158
Model name:        Intel(R) Core(TM) i5-9500 CPU @ 3.00GHz
Stepping:          10
CPU MHz:           4401.206
CPU max MHz:       4400,0000
CPU min MHz:       800,0000
BogoMIPS:          6000.00
Virtualization:    VT-x
L1d cache:         32K
L1i cache:         32K
L2 cache:          256K
L3 cache:          9216K
NUMA node0 CPU(s): 0-5
```

Es importante resaltar que cada máquina tiene 6 cores de 64 bits, son Intel Core i5-9500 y que nos van a permitir ejecutar hasta 6 instancias en paralelo de nuestra aplicación. Para obtener información sobre la memoria disponible (en Gigabytes), podéis ejecutar la instrucción `free -giga`:

```
lab102-198:~/ free --giga
```

| | total | used | free | shared | buff/cache | available |
|-------|-------|------|------|--------|------------|-----------|
| Mem: | 33 | 0 | 31 | 0 | 0 | 32 |
| Swap: | 2 | 0 | 2 | | | |

Estas máquinas cuentan con 33 GB y 2 GB para el Swap, sin duda, hay memoria suficiente para ejecutar 6 instancias en paralelo (1 por core) de la aplicación de esta práctica.

Referencias

- [1] Charles Antony Richard Hoare. Communicating sequential processes. *Communications of the ACM*, 21(8):666–677, 1978.