



LABORATORIO di Reti di Calcolatori

Gestione client multipli: struttura server

Bibliografia

- ❖ slide della docente
- ❖ *testo di supporto*: D. Maggiorini, “Introduzione alla programmazione client-server”, Pearson Ed., 2009
 - ❑ cap.1 (tutto)

Client vs. server

❖ lato **server**:

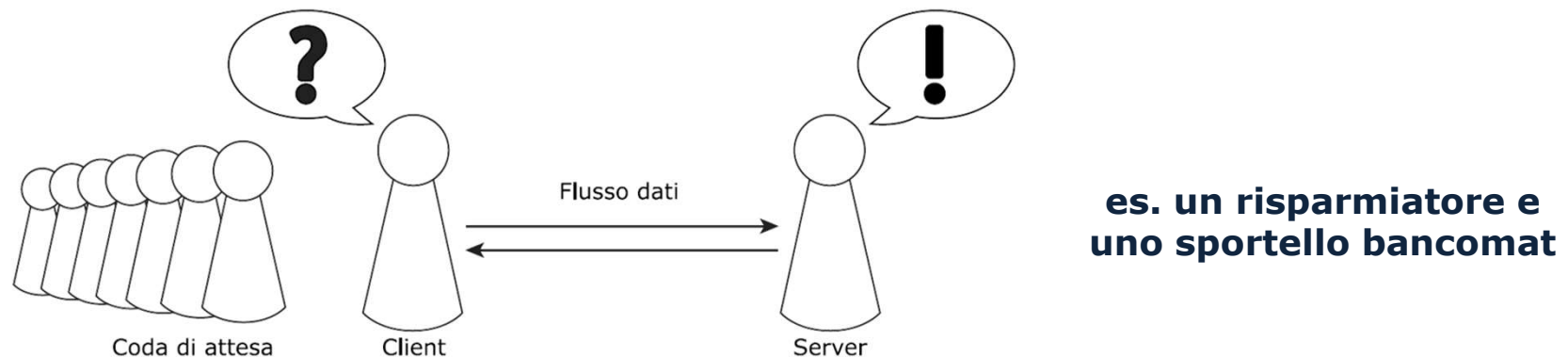
- ❑ mette a disposizione risorse (file, computazione, hardware...)
- ❑ sempre in attesa di clienti: indirizzo *“ben noto”*
- ❑ deve: controllare sicurezza (AAA)
gestire efficientemente più clienti contemporanei
- ❑ server farm / mirror

❖ lato **client**:

- ❑ usa risorse → inizia la comunicazione
- ❑ indirizzo qualsiasi (serve solo per la risposta)
- ❑ se termina inaspettatamente: server deve continuare ad operare

Server iterativo

- ❖ se il server è libero → il client può entrare in servizio immediatamente
- ❖ se il server è occupato →
 - (a) c'è spazio in coda e il client può mettersi in attesa
 - (b) la coda è piena e il servizio viene rifiutato



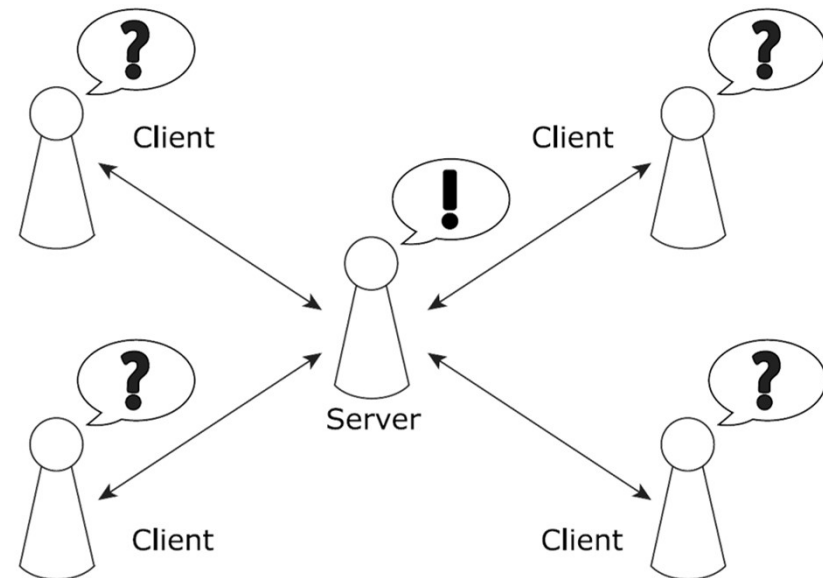
- ❖ Problemi
 - ❑ gestione coda; lunga attesa (starvation); attacchi Denial of Service (DoS)

Server concorrente

- ❖ La concorrenza dell'erogazione è un **apparente** parallelismo nel mantenere i rapporti (**time sharing**), non nell'inviare o ricevere dati.

es. la segretaria di un'azienda e gli impiegati che ci lavorano

server sfrutta tempi morti di un client (I/O bound) per servirne altri



- ❖ Problemi

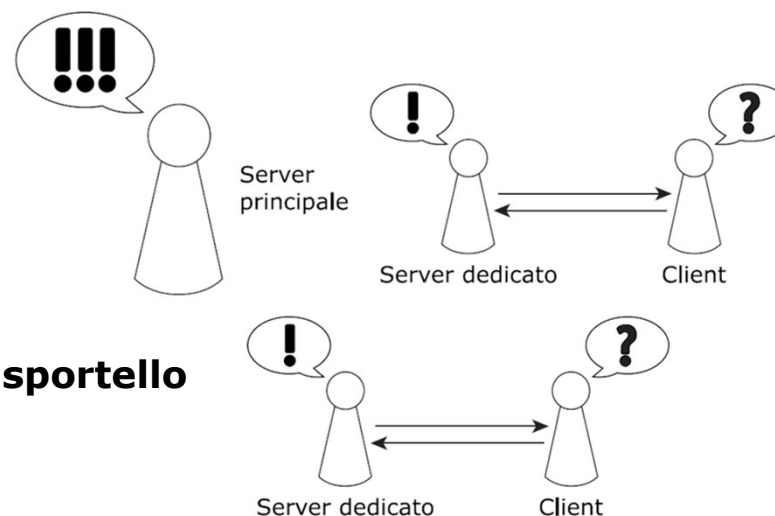
- ❑ gestione difficile: il server deve accentrare su di sé tutti i canali di comunicazione aperti con i client → non *scalabile*
- ❑ e se i canali finiscono?

Server multi-processo

- ❖ Più server entrano in gioco contemporaneamente
 - ❑ entità distinte e contemporaneamente attive
 - ❑ più flussi esecutivi paralleli per la fornitura del servizio (processi / thread)
 - ❑ parallelismo reale?
 - scheduling CPU...

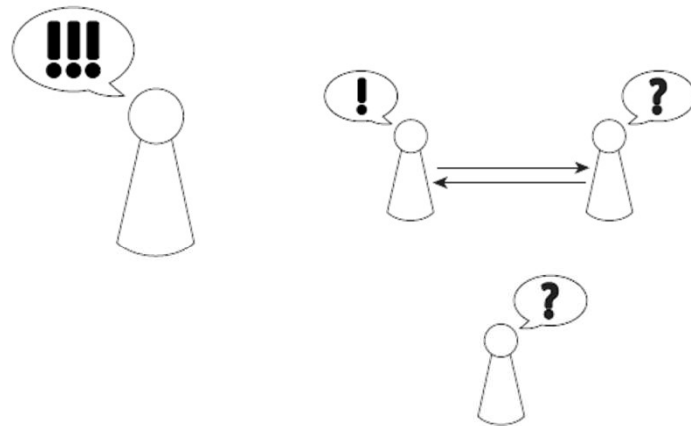
es. un correntista e la sua banca

- ogni cliente è delegato ad un diverso sportello

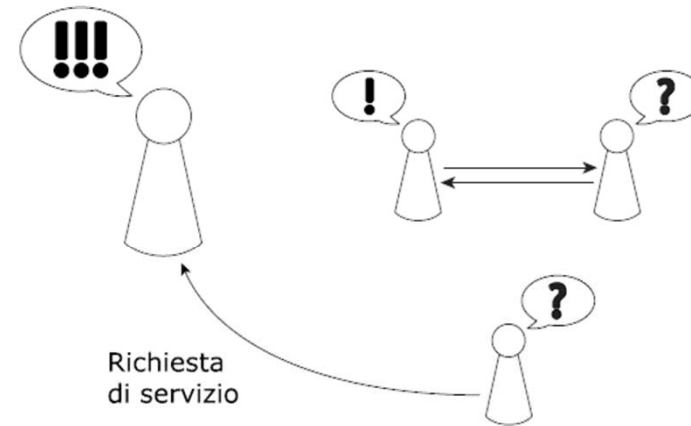


- ❖ Problemi
 - ❑ gestione limitatezza e carico computazionale di ciascun processo/thread
 - ❑ ogni thread gestisce la coda in modo iterativo o concorrente

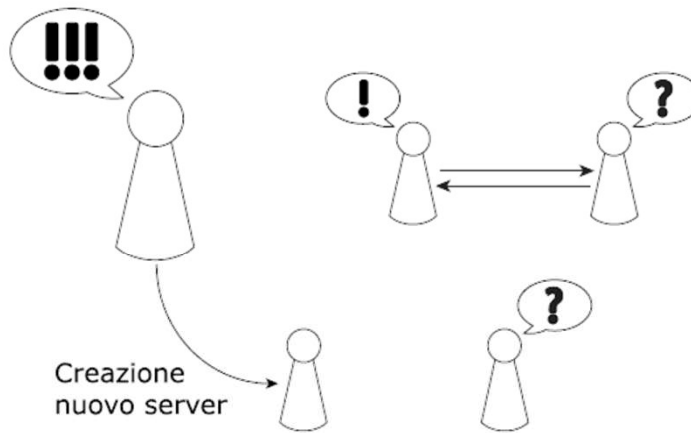
Server multi-processo



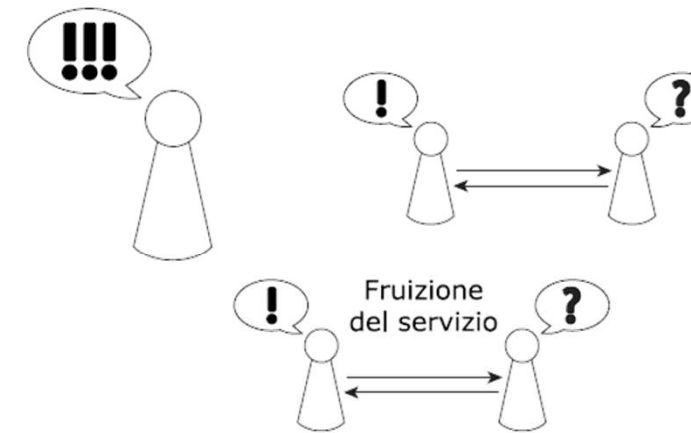
(a)



(b)



(c)



(d)

server: confronti

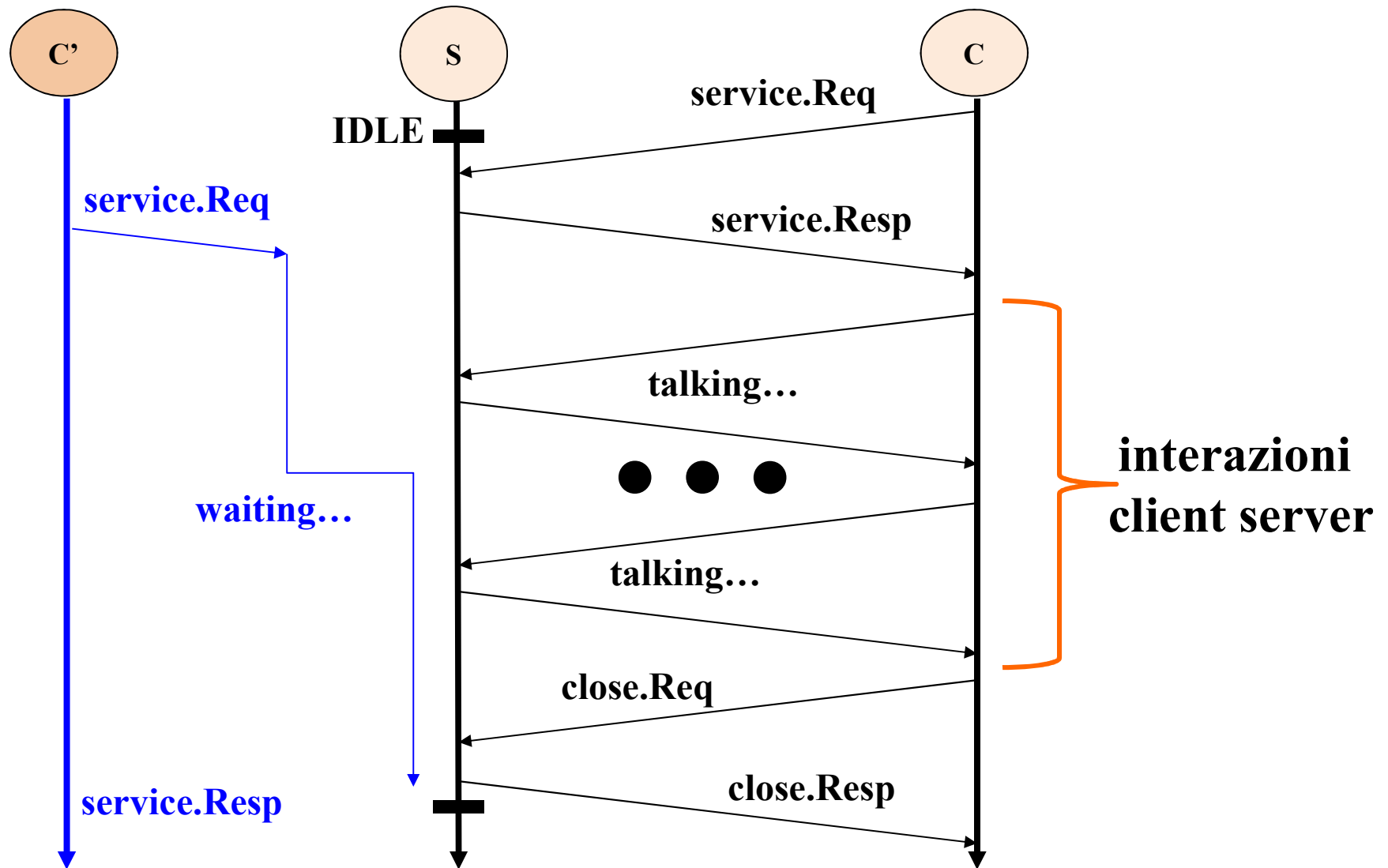
❖ server iterativo vs. concorrente:

- ❑ se interazione client-server è di solo un messaggio → sono comparabili
- ❑ altrimenti: interleaving tra interazioni con client diversi

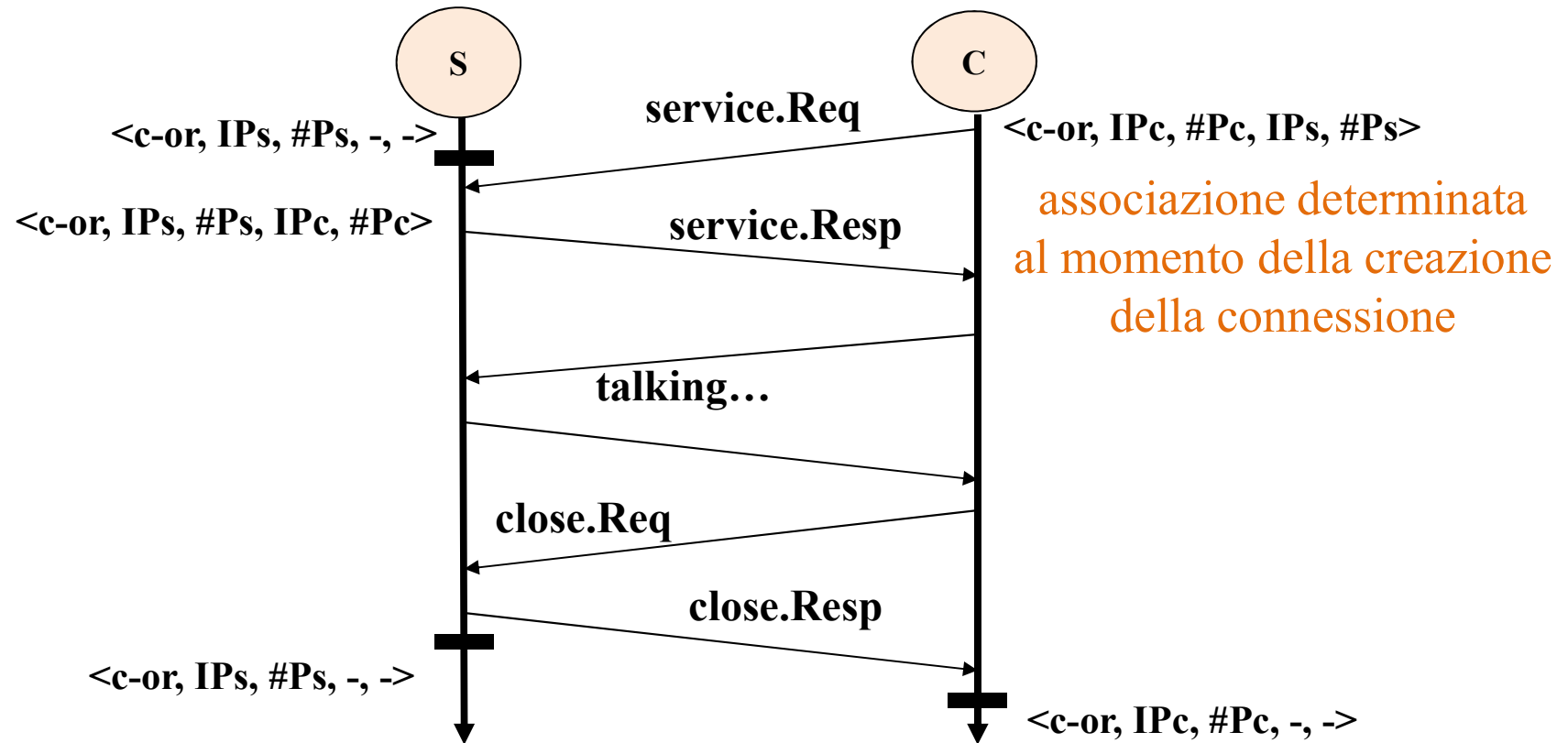
❖ server concorrente vs. multi-processo:

- ❑ concorrente sfrutta tempi morti di un client per servirne altri
- ❑ multi-processo: gestisce parallelamente diversi client in funzione di politica di scheduling
- ❑ processi: hanno spazi di memoria *separati*
- ❑ thread: condividono spazio di indirizzamento
 - meccanismi di gestione accessi concorrenti
- ❑ in C si preferiscono *processi*, in Java si preferiscono *thread*

Server iterativo: diagramma temp.

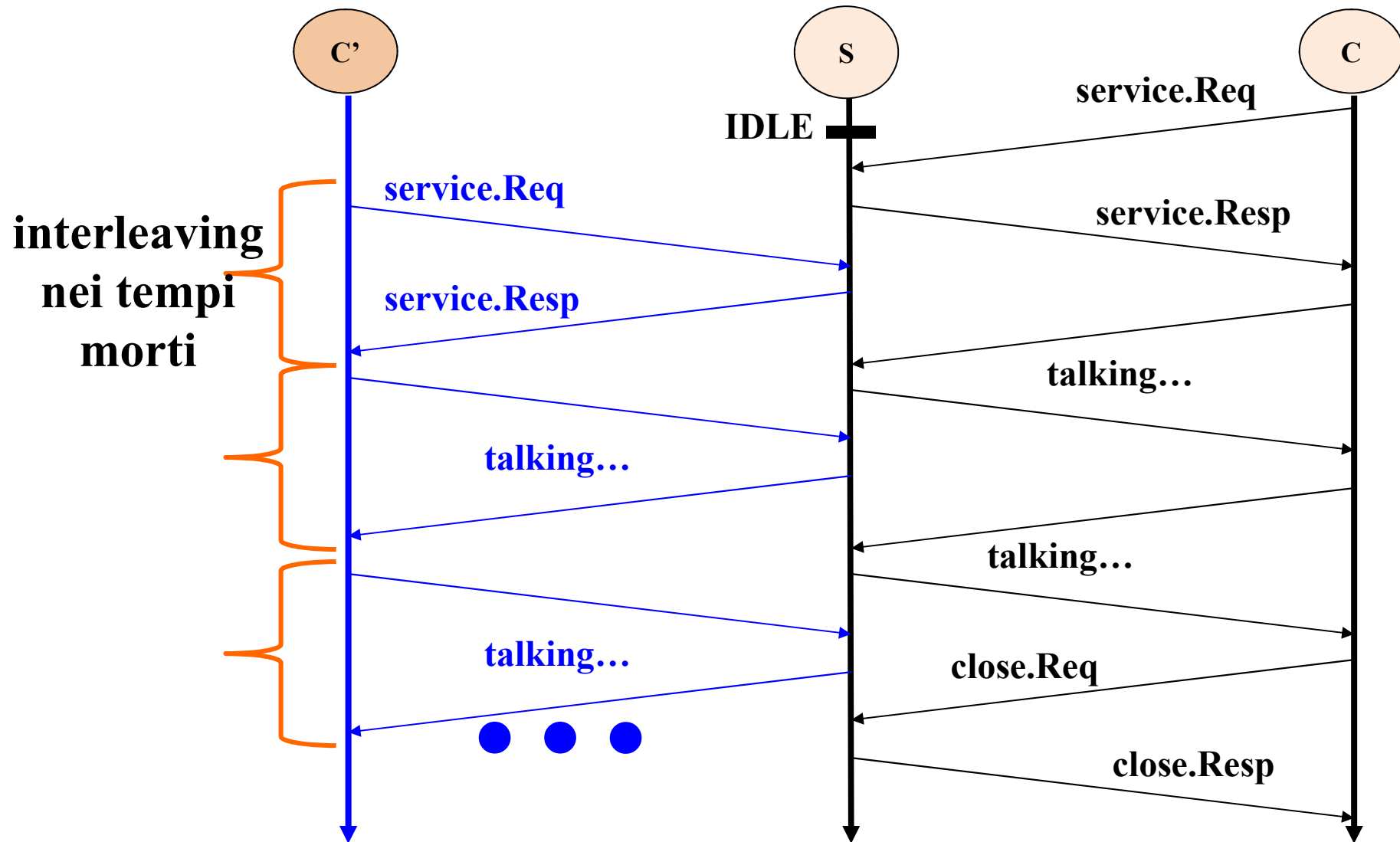


conn-oriented con server iterativo

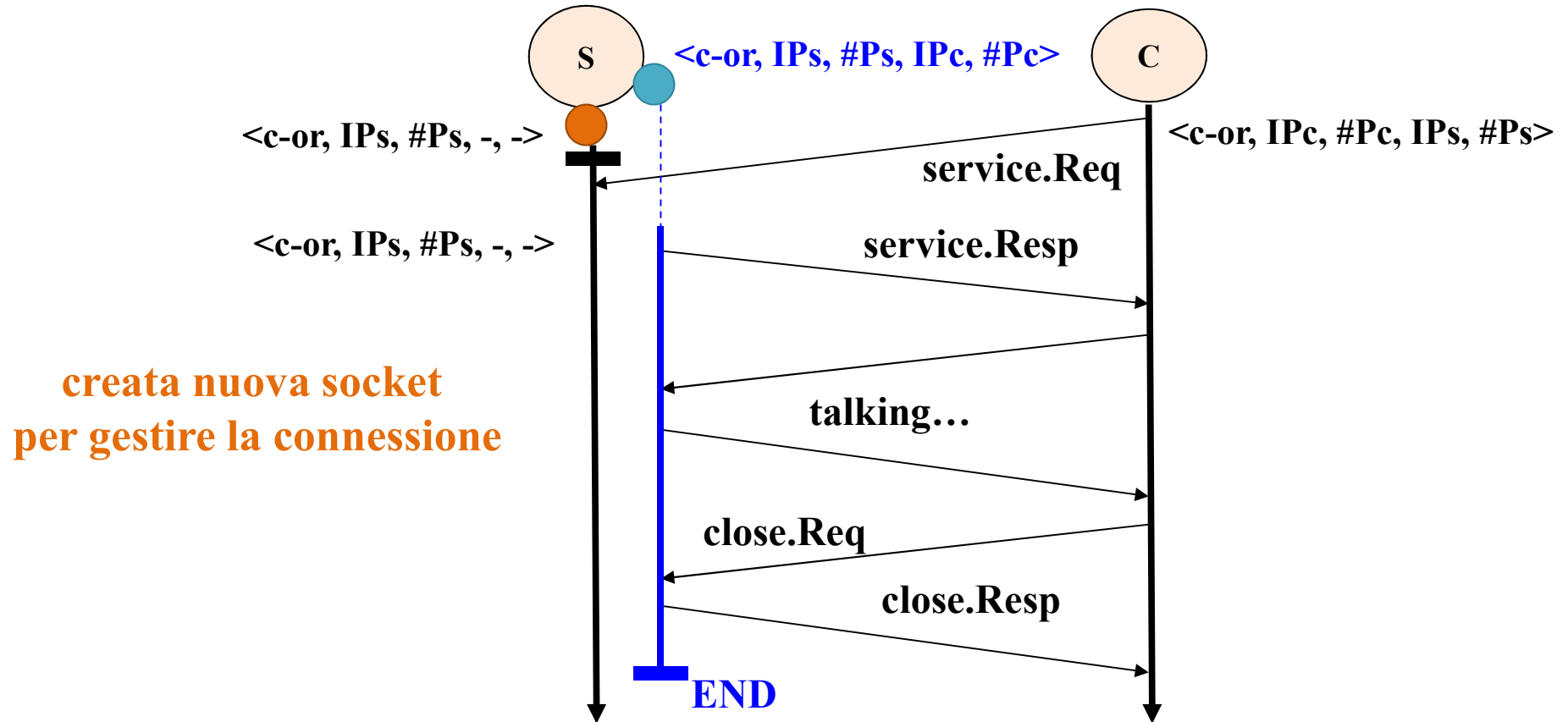


- ❖ l'associazione è *completamente definita* per tutta la conversazione
 - ❑ server *non può* associarsi ad altri client
 - ❑ in effetti: la socket poi non può essere ri-usata con altri...

Server concorrente: diagr. temp.

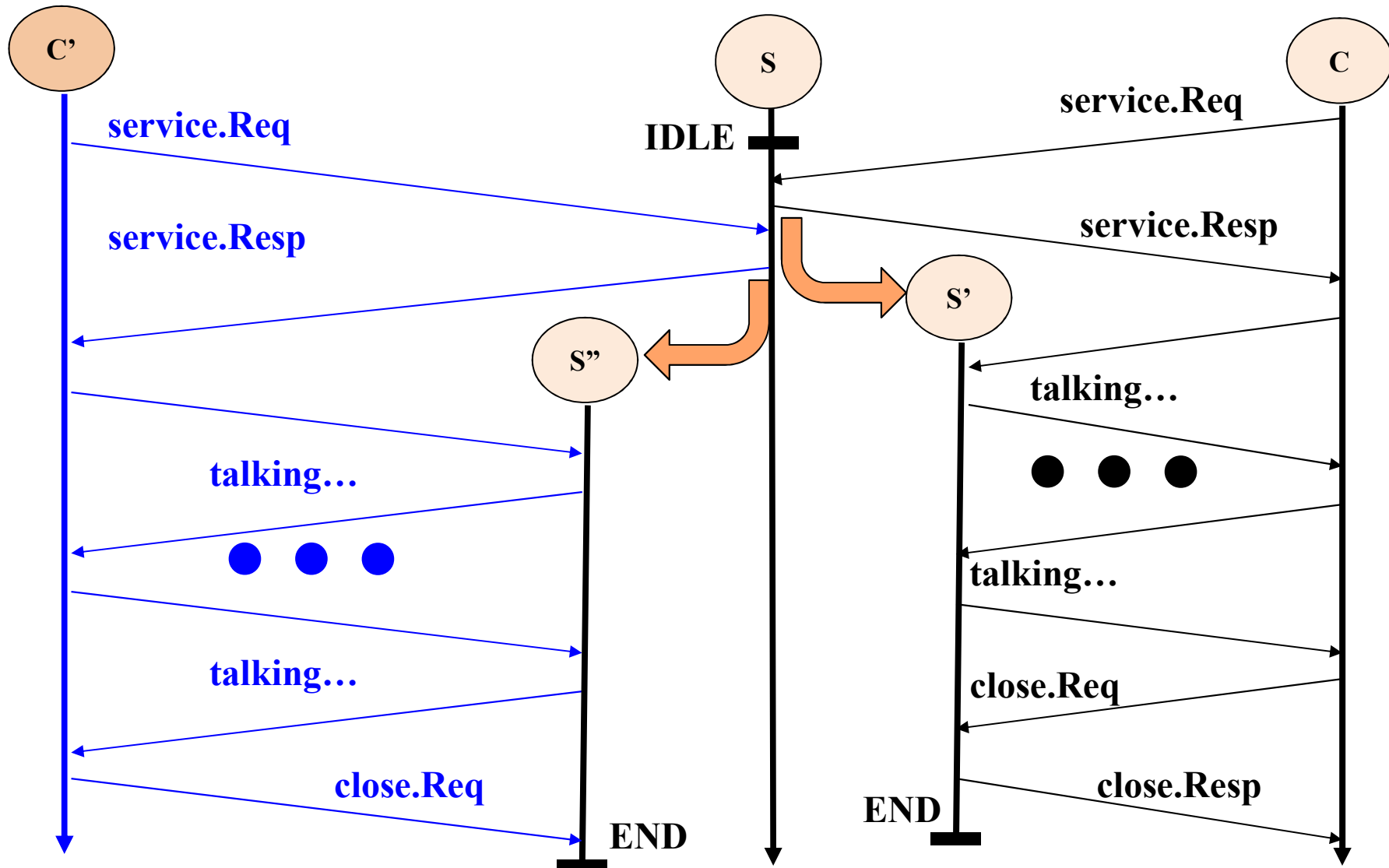


conn-oriented con server concorrente



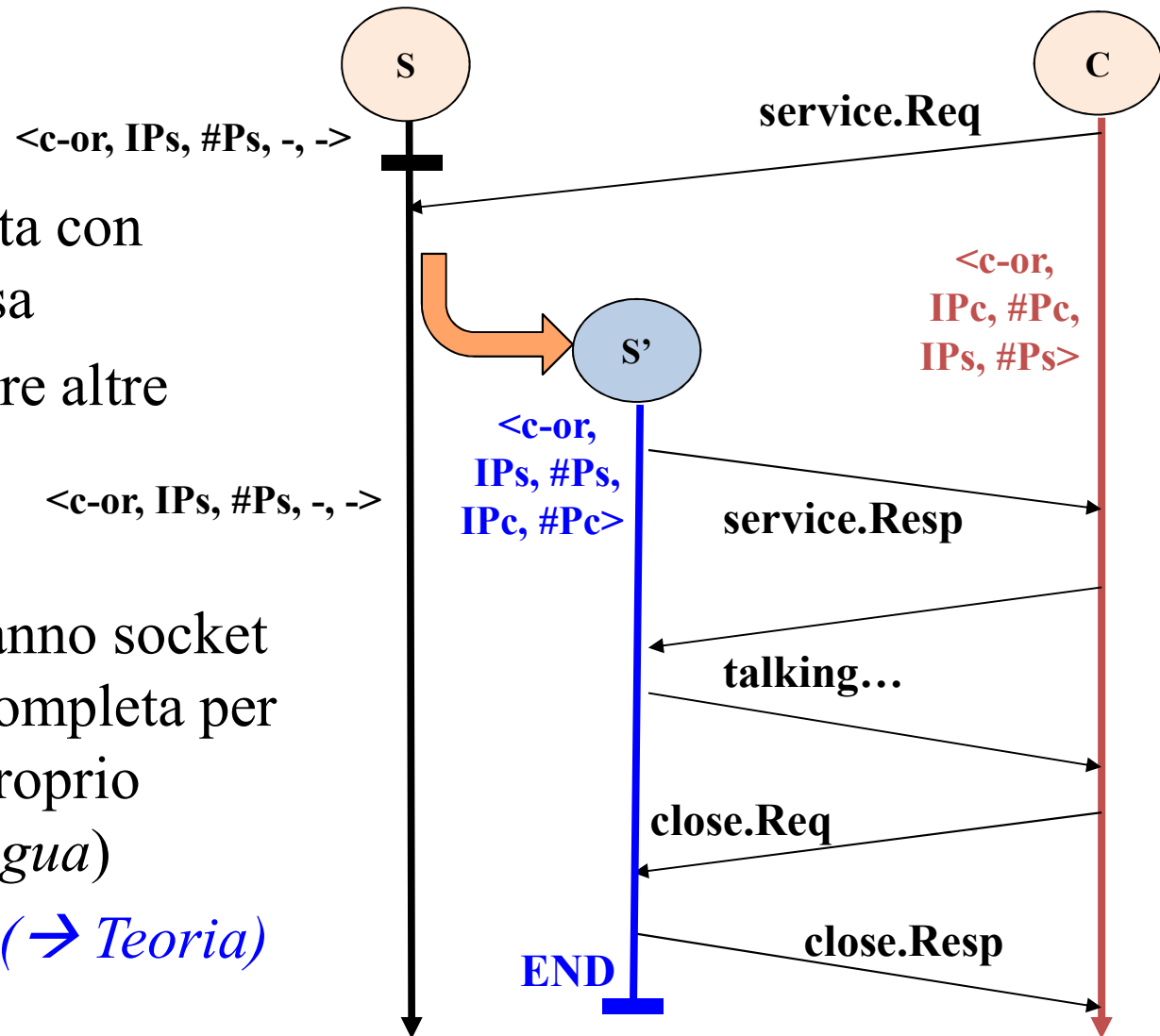
- ❖ su socket con associazione parzialmente definita si possono accettare altre richieste di connessione
- ❖ server monitora tutti i suoi canali (socket)

Server multiprocesso: diagr. temp.

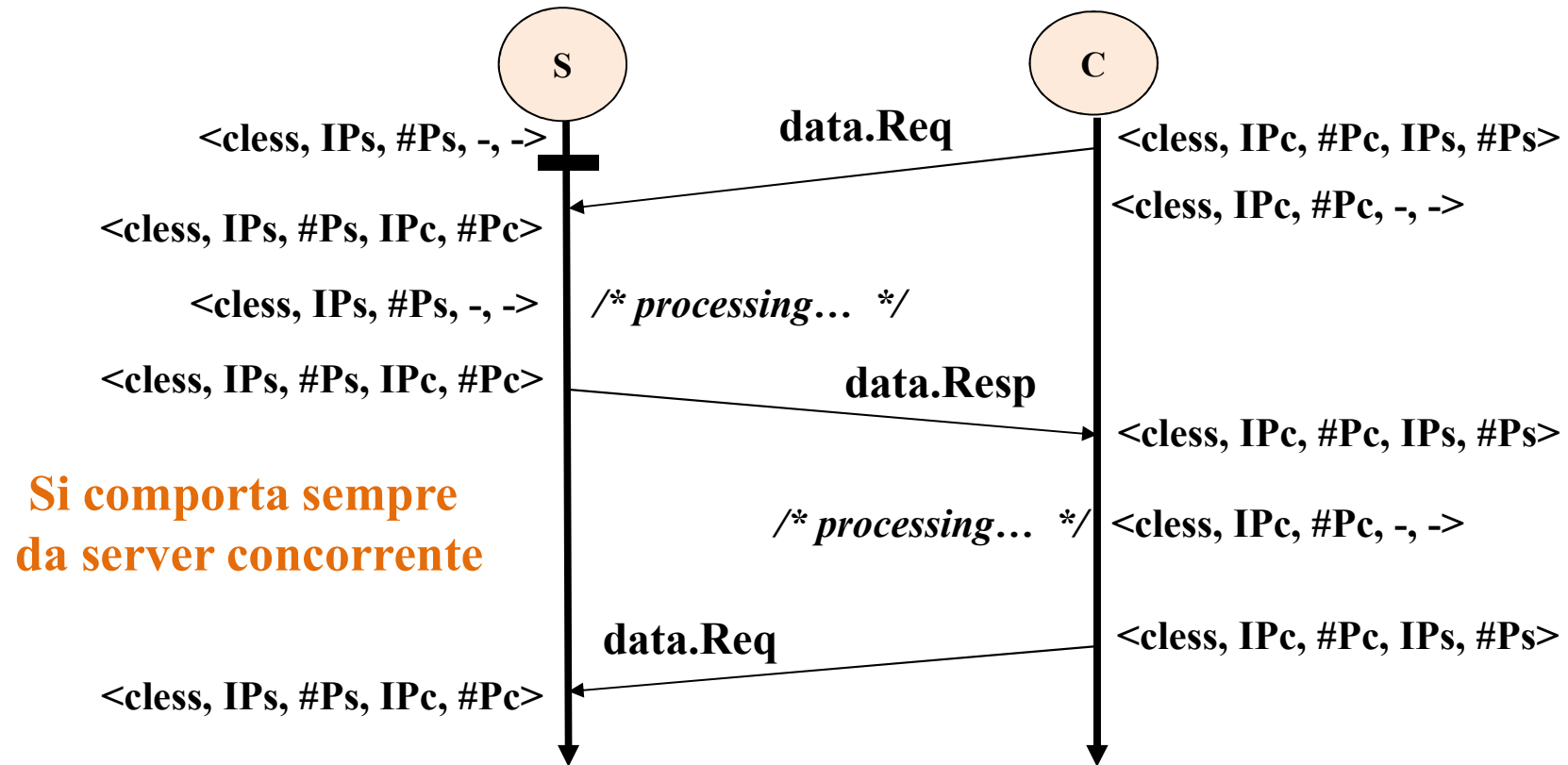


conn-oriented con server multiproc.

- ❖ server primario resta con socket non connessa
- ❖ su essa può accettare altre richieste
- ❖ server secondari hanno socket con associazione completa per gestire ognuno il proprio client (che *disambigua*)
- ❖ *così funziona FTP (→ Teoria)*



E connectionless?

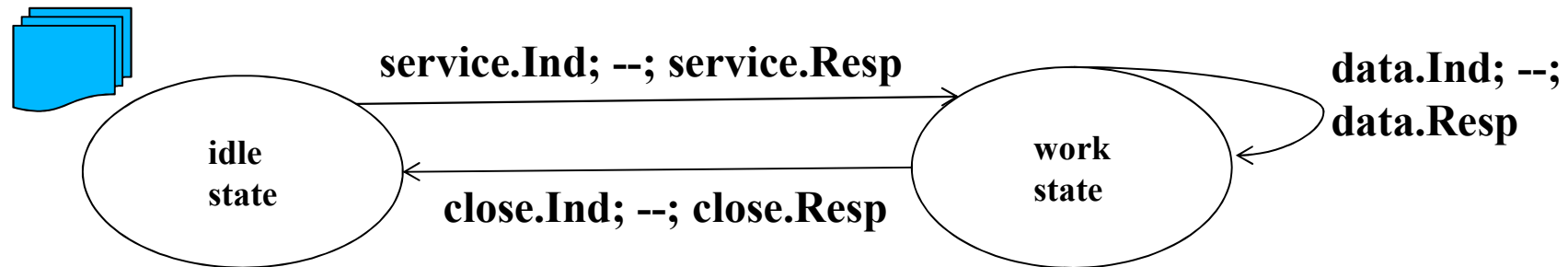


- ❖ l'associazione è *sempre parzialmente definita* tranne nell'istante in cui si verifica l'invio/ricezione di un messaggio
 - ❑ possibile interleaving di diverse conversazioni

Confronto modelli servizio

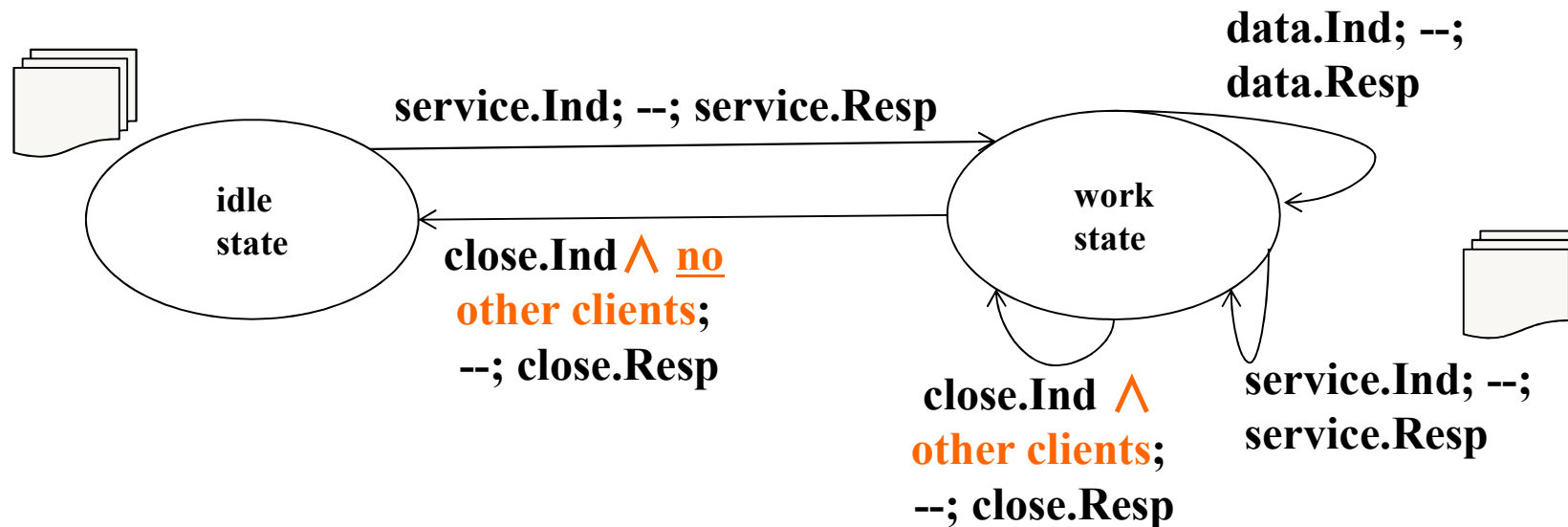
- ❖ cosa succede se interazione con server è di 1 messaggio?
 - ❑ server iterativo è molto simile a quello concorrente
 - ❑ allora: *scelta server può dipendere da modalità interazione*
- ❖ concorrenza di server multi-processo è reale?
 - ❑ beh... con una sola CPU... 😊
 - ❑ server figli gestiscono unico client, quindi non sono né iterativi né concorrenti!
- ❖ server concorrente è il più difficile da implementare
 - ❑ in ogni istante può ricevere messaggi di qualunque tipo
 - ❑ ... si vede negli automi!

Server iterativo: ASF



- ❖ esce da Idle quando riceve service.Req
- ❖ quando vi entra, ne esce immediatamente se esistono altre service.Req in coda
 - ❑ cioè in attesa all'interfaccia con livello inferiore
- ❖ lo ASF del client è sempre uguale ➔ **esercizio!**

Server concorrente: ASF



- ❖ serve ancora la coda? beh, è quella con livello inferiore → SÌ
- ❖ abbiamo messo tutte le transizioni possibili?
 - ❑ può ricevere service.Req mentre Idle? dipende... ritrasmissioni, messaggi in ritardo... forse sì!
 - ❑ **attenzione a gestire anche situazioni “anomale” dovute a caratteristiche livelli inferiori → gestione eccezioni (o segmentation fault!)**