

Analiza zmogljivosti oblačnih in strežniških storitev

Uredil prof. dr. Miha Mraz

Maj 2017

Kazalo

Predgovor	iii
1 Analiza zmogljivosti oblačne storitve DigitalOcean	1
1.1 Opis problema	1
1.2 Izbira tehnologij in algoritmov	1
1.2.1 Tehnologija na strani strežnika	1
1.2.2 Tehnologija za avtomatizacijo odjemalcev	2
1.2.3 Generiranje vhodnih podatkov	2
1.2.4 Izbrani algoritmi za sortiranje	3
1.3 Izbira ponudnikov	4
1.4 Rezultati meritev	4
1.4.1 Stevilo odjemalcev - Eksperiment 1	4
1.4.2 Velikost datotek - Eksperiment 2	6
1.4.3 Ozko grlo na strežniku - Eksperiment 3	6
1.4.4 Lokálnost - Eksperiment 4	7
1.4.5 Različne računske moči - Eksperiment 5	8

Predgovor

Pričujoče delo je razdeljeno v deset poglavij, ki predstavljajo analize zmogljivosti nekaterih tipičnih strežniških in oblačnih izvedenk računalniških sistemov in njihovih storitev. Avtorji posameznih poglavij so slušatelji predmeta *Zanesljivost in zmogljivost računalniških sistemov*, ki se je v štud.letu 2016/2017 predaval na 1. stopnji univerzitetnega študija računalništva in informatike na Fakulteti za računalništvo in informatiko Univerze v Ljubljani. Vsem študentom se zahvaljujem za izkazani trud, ki so ga vložili v svoje prispevke.

prof. dr. Miha Mraz, Ljubljana, v maju 2017

Poglavje 1

Analiza zmogljivosti oblačne storitve DigitalOcean

Žiga Kokelj, Tadej Hiti,
Miha Bizjak, Matej Kristan

1.1 Opis problema

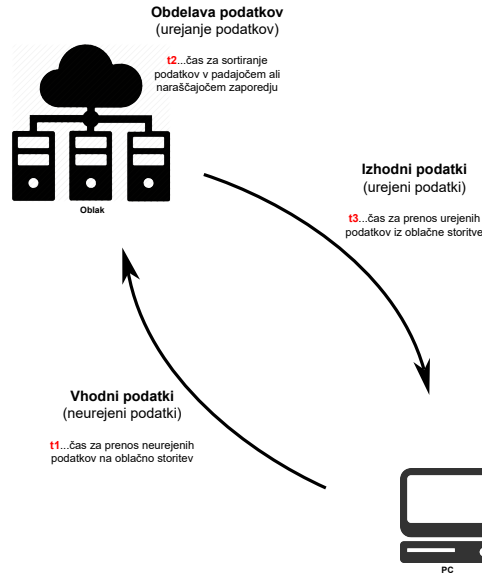
V zadnjem desetletju se na vseh področjih računalništva vse bolj uveljavljajo oblačne storitve in koncept odjemalec - strežnik (angl. client - server). Z večanjem hitrosti internetnih povezav končne delovne točke (predvsem osebni računalniki) izgubljajo del svojih primarnih funkcij. Hranjenje in obdelavo podatkov vse bolj prepuščajo oblačnim storitvam. V naši analizi smo se osredotočili na obdelavo podatkov na strani strežnika. Za breme smo izbrali datoteke različnih velikosti, ki vsebujejo naključna števila. Te datoteke odjemalci pošljejo na strežnik, ki jih mora urediti v naraščajočem vrstnem redu in poslati nazaj. Na sliki 1.1 je grafičen prikaz opisanega problema. Naše testiranje bo obsegalo merjenje čase čakanja klientov na urejeno datoteko ter merjenje obremenjenosti strežnika.

1.2 Izbira tehnologij in algoritmov

V tem razdelku so opisane tehnologije in algoritmi, ki smo jih uporabili za našo analizo.

1.2.1 Tehnologija na strani strežnika

Na oblačni storitvi smo implementirali strežnik, ki je napisan v jeziku javascript (CITIRAJ JAVASCRIPT) z uporabo knjižnice Node.js. Strežnik caka na HTTP



Slika 1.1: Shema delovanja sistema.

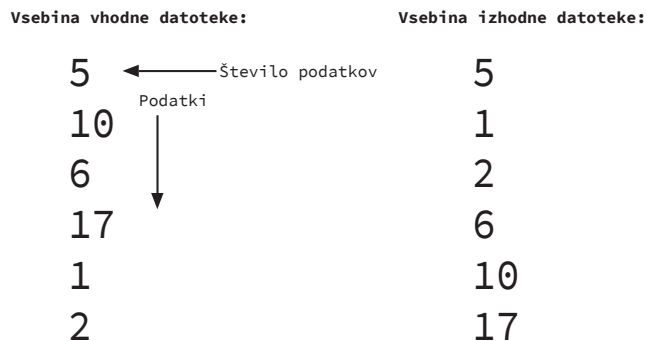
zahtave. Ko strežnik sprejme datoteko se začne izvajati program, ki števila v datoteki uredi po po vrsti. Ker je za ta program bistveno, da se izvede čim hitreje smo za ta namen uporabili programski jezik C (CITIRAJ C), ki spada med najhitrejšje programske jezike. Po končanem sortiranju strežnik urejeno datoteko pošlje nazaj odjemalcu.

1.2.2 Tehnologija za avtomatizacijo odjemalcev

Zaradi avtomatskega testiranja smo napisali skripto v programskem jeziku python, ki omogoča avtomatsko pošiljanje datotek na strežnik, ter počaka na odgovor(datoteka z urejenimi števili). Seveda ob tem zabeležimo še čas pred pošiljanjem zahteve in čas po prejetju urejene datoteke, da dobimo celotni čas potreben za to, da dobimo urejeno datoteko. Ker je odjemalcev lahko večje število, smo ta problem rešili z nitmi, kjer vsaka nit predstavlja enega odjemalca in pošilja zahteve na strežnik, preko istega IP naslova.

1.2.3 Generiranje vhodnih podatkov

V programskem jeziku C smo napisali generator datotek, ki ustvari datoteko ľfeljene velikosti z naključnimi šrevili. Za teste smo generirali datoteke velikosti: 10000, 20000, 30000, 40000 in 50000 števil tipa integer.



Slika 1.2: Slika prikazuje primer datoteke s katero operirata strežnik in odjemalec.

1.2.4 Izbrani algoritmi za sortiranje

Za namen testiranja smo implementirali dva algoritma. Najprej smo testirali z algoritmom za mehurčasto urejanje (bubble sort), ki ima časovno zahtevnost $O(n^2)$. Da bi testirali vpliv izbire algoritma smo implementirali tudi algoritem quicksort z povprečno časovno zahtevnostjo $O(n * \log(n))$.

```
function sort ( int[] data )  
    for ( int i = 0; i < data.length; i++ )  
        for ( int j = 0; j < data.length; j++ )  
            if ( data[i] < data[j] )  
                int tmp = data[i];  
                data[i] = data[j];  
                data[j] = tmp;  
            end if;  
        end for;  
    end for;  
end;
```

Slika 1.3: Slika prikazuje algoritem sortiranja z $O(n^2)$ časovno zahtevnostjo.

1.3 Izbira ponudnikov

Najprej smo izbrali ponudnika oblčnih storitev Cloud9, ki pa ni najbolj primeren za našo nalogo, saj je v prvi vrsti razvojno okolje na spletu in ne toliko ponik strežniskih storitev. Pri računsko zahtevnejših testih smo naleteli na težave, saj je strežnik po 120 sekundah povezavo zaprl. To je bil eden glavnih razlogov, da smo se odločili zamenjati ponudnika, saj smo le tako lahko izvedli vse željene teste. Izbrali smo ameriško podjetje DigitalOcean, ki je ponudnik istoimenske oblčne infrastrukture. Na našo srečo sodelujejo v projektu Github Education Pack in tako študentom nudijo 50\$ kredita za uporabo njihovih storitev. Svoje strežnike ima postavljene na osmih lokacijah po vsem svetu.

- New York (ZDA)
- San Francisco (ZDA)
- Amsterdam (Nizozemska)
- Singapur (Singapur)
- London (Združeno kraljestvo)
- Frankfurt (Nemčija)
- Bangalore (Indija)

V okviru študentskih kreditov so nam na voljo tri različne konfiguracije, ki se med seboj razlikujejo po količini dodeljenih resursov.

RAM	Število procesorjev	Prostor na disku(SSD)	Cena na mesec
512MB	1	20GB	5\$
1GB	1	30GB	10\$
2GB	2	40GB	20\$

Slika 1.4: Konfiguracije strežnikov, ki so na voljo za študentske kredite.

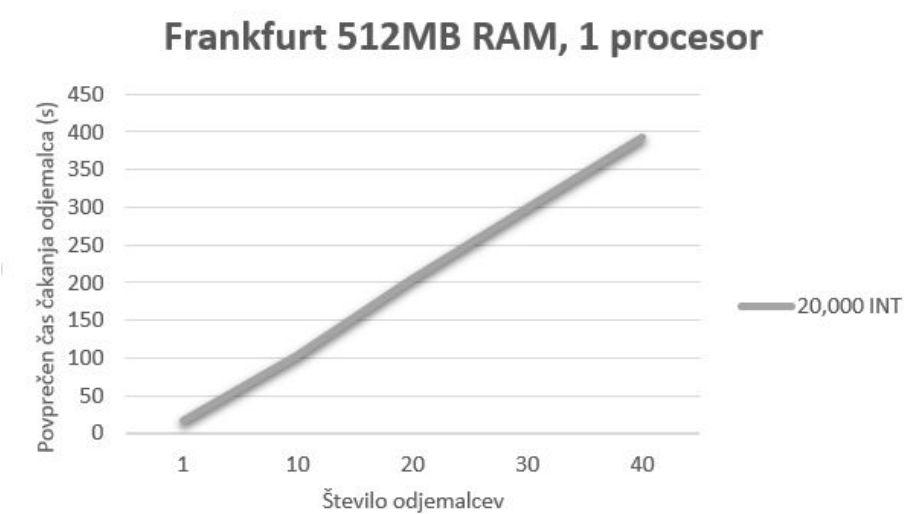
1.4 Rezultati meritev

1.4.1 Število odjemalcev - Eksperiment 1

- **Hipoteza:**
Naša hipoteza je, da se povprečen čas čakanja odjemalca približno linearno povečuje z večanjem števila odjemalcev, ki hkrati pošiljajo datoteke na strežnik.
- **Okoliščine meritve:**
Testiranje smo izvedli v četrtek 18.5.2017 med 21:00 in 21:30 na strežniku v Frankfurtu. Na strežniku je tekel operacijski sistem Linux Ubuntu

16.04. Na voljo smo imeli 512MB RAMa-, 1 procesor ter 20GB prostora na SSD trdem disku. Na strežniku je bil izbran algoritem za mehurčno urejanje(bubble sort). Skripto za simulacijo odjemalcev smo pgnali iz študentskega naselja Rožna dolina(Ljubljana). Da dostop je bila uporabljna internetna povezana s hitrostjo 100Mbps. Na strežnik smo pošiljali datoteke, ki so vsebovale 20,000 števil tipa integer in merili čase pri 1, 10, 20, 30 in 40 odjemalcih.

• Rezultati meritve:



Slika 1.5: Graf povprečnega časa cakanja odjemalcev v odvisnosti od števila odjemalcev.

Število odjemalcev	Povprečni cas obdelave[s]	Standardna deviacija
1	16.059	0
10	103.792	1.625
20	205.444	4.881
30	300.890	12.827
40	393.277	14.598

Slika 1.6: Tabela časov obdelav datoteke z 20 tisoč integer števili.

• Komentar meritve:

Iz grafa lahko zelo razločno vidimo, da se z večanjem števila odjemalcev linearno povečuje tudi povprečen čas čakanja posameznega odjemalca. To je rezultat, ki smo ga napovedali že v hipotezi, saj ima strežnik omejeno

število resursov in morajo zato ob večjem številu zahtevkov odjemalci dlje čakati. Prav tako lahko v tabeli opazimo, da se z večanjem števila odjemalcev povečuje tudi standardna deviacija. To pomeni, da ob višjih obremenitvah (več odjemalcev) vedno težje predvidimo čas obdelave datotek določenega klienta, saj prihaja do vedno večjih odstopanj.

1.4.2 Velikost datotek - Eksperiment 2

- **Hipoteza:**

Z tem eksperimentom smo želeli preveriti odvisnost povprečnega časa čakanja klientov glede na velikost datotek. Da bi se izničili vpliv števila odjemalcev na ta poizkus smo teste ponovili na več različnih številih odjemalcev. V tem primeru postavljamo hipotezo, da se z večanjem velikosti datoteke večja tudi povprečni čas čakanja klientov.

- **Okoliščine meritve:**

Testiranje smo izvedli v četrtek 18.5.2017 med 21:30 in 24:00 na strežniku v Frankfurtu. Na strežniku je tekel operacijski sistem Linux Ubuntu 16.04. Na voljo smo imeli 512MB RAMa, 1 procesor ter 20GB prostora na SSD trdem disku. Na strežniku je bil izbran algoritem za mehurčno urejanje (bubble sort). Skripto za simulacijo odjemalcev smo pognali iz študentskega naselja Rožna dolina (Ljubljana). Da dostop je bila uporabljna internetna povezava s hitrostjo 100Mbps. Na strežnik smo pošiljali datoteke, ki so vsebovale 10,000, 15,000, 20,000, 25,000, 30,000, 40,000 in 50,000 števil tipa integer. Meritve smo ponovili na 1, 10, 20, 30 in 40 odjemalcih.

- **Rezultati meritve:**

TODO: Zagotovi, da bo graf 1.7 tule..

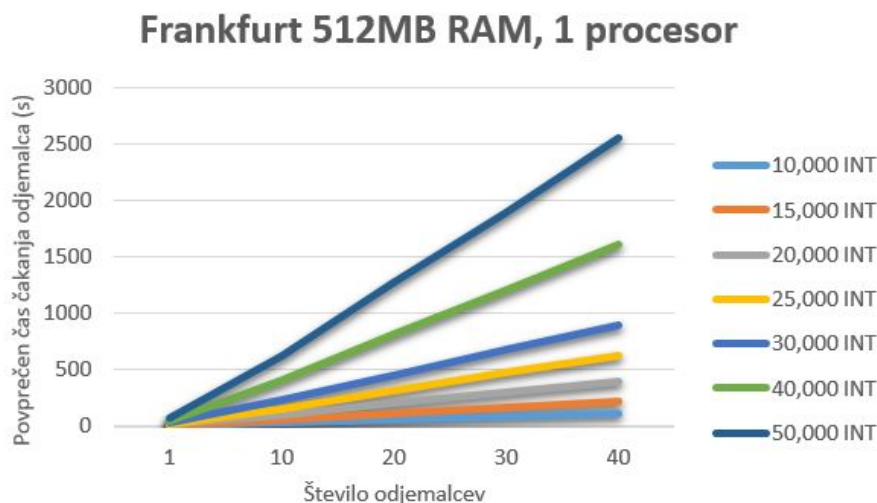
- **Komentar meritve:**

Iz grafa zelo razločno vidimo, da se povprečen čas čakanja posameznega odjemalca z večanjem velikosti datotek zelo hitro povečuje. Pri 40 odjemalcih in datoteki velikosti 10,000 števil tipa integer je povprečni čas čakanja približno 170 s. Pri datoteki velikosti 50,000 števil pa ta časa znaša že več kot 2550 s. To je bilo pričakovano, saj je uporabljen algoritem za mehurčno urejanje (bubble sort), ki ima časovno zahtevnost $O(n^2)$. Rezultati tega eksperimenta potrjujejo, da se tudi na oblaku potreben čas za obdelavo datotek z algoritmom bubble sort povečuje približno z kvadratom velikosti datotek.

1.4.3 Ozko grlo na strežniku - Eksperiment 3

- **Hipoteza:**

Z našimi meritvami smo strežnike obremenili do najvišjih dovoljenih meja. V praksi ob maksimani obremenitvi sistema vedno obstaja neko ozko grlo



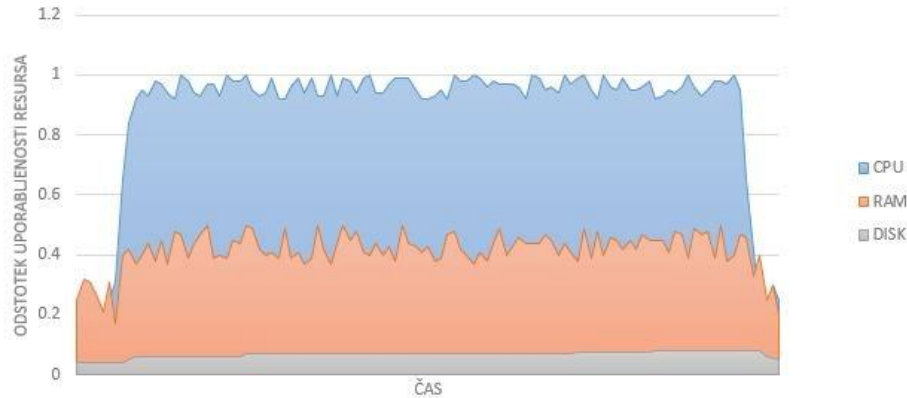
Slika 1.7: Graf povprečnega časa čakanja odjemalcev v odvisnosti od velikosti datotek.

sistema, ki ne more delovati hitreje in z tem postavlja neko mejo hitrosti delovanja sistema. V našem primeru predpostavljamo, da je najbolj obremenjena komponenta procesor, saj je sortiranje operacija, ki zahteva relativno veliko računske moči.

- **Okoliščine meritve:**
Obremenitve strežnika smo merili med Eksperimentom 2 (LINK).
- **Rezultati meritve:**
TODO: Zagotovi, da bo graf tule
- **Komentar meritve:**
Iz grafa (LINK) lahko razločno razberemo, da je ozko frlo našega sistema procesor, saj je praktično ves čas izvajanja testov 100

1.4.4 Lokálnost - Eksperiment 4

- **Hipoteza:**
Zaradi možnosti izbire lokacije strežnika smo hoteli preveriti vpliv lokacije na povprečni čas čakanja odjemalcev. Poleg strežnika v Frankfurtu smo vzpostavili tudi strežnik v San Franciscu. Naša hipoteza je, da bomo hitrejšje odzive dobivali od strežnika v Frankfurtu, saj nam je fizično precej bližje, kot San Francisco.
- **Okoliščine meritve:**
Strežnika imata dodeljeno enako količino resursov in nameščeno identično



Slika 1.8: Graf zasedenosti resursov med izvajanjem testovs.

programsko opremo. Ta je enaka kot v testu 2 (TODO: LINK) To je bilo potrebno zagotoviti, da izključimo vpliv programske opreme na hitrost odzivov strežnika. Testiranje smo izvedli v "ponedeljek 22.5.2017 med 10:00 in 14:00 po času UTC+01:00. Zaradi časovnih pasov je bila ura v San Franciscu v času testiranja med 1:00 in 5:00 zjutraj. Teste smo ponovili z datotekami velikosti 20,000 in 50,000 celih števil.

- **Rezultati meritve:**

TODO: zagotovi, da bosta oba grafa tule.

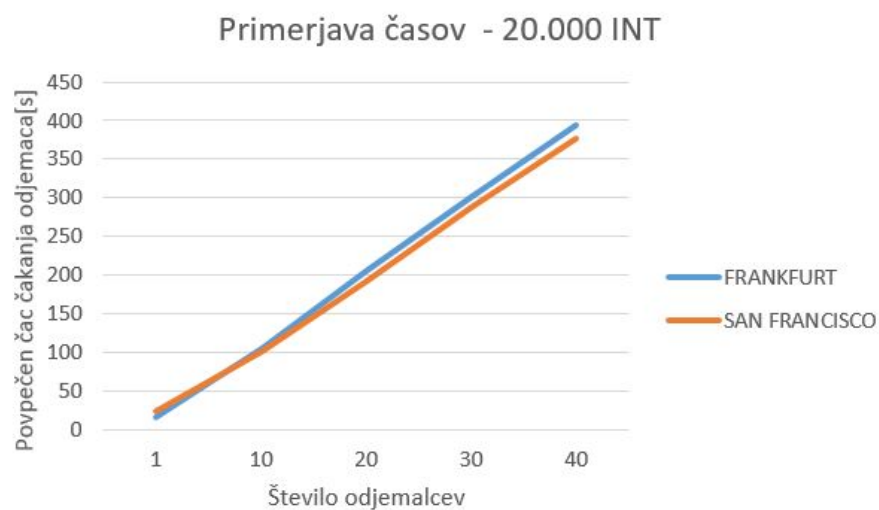
- **Komentar meritve:**

Rezultati meritev niso potrdili naše hipoteze, saj je strežnik v San Franciscu kljub večji oddaljenosti hitreje odzival in vračal urejene datoteke. Razlike so vse bolj opazne bo večji obremenitvi sistema (večje datoteke in več odjemalcev). Pri datoteki velikost 20,000 števil in enem odjemalcu lahko vidimo, da nam rezultate hitreje vrne strežnik Frankfurtu. Rezultate si razlagamo na način, da je bil strežnik v Frankfurtu bolj obremenjen v času izvajanja testov. Pri majhnih primerih je kljub svoji obremenjenosti uspel rezultat vrniti pred strežnikom v San Franciscu. Z večanjem računske zahtevnosti problema pa je vse bolj do izraza prišla manjša zasedenost infrastrukture v San Franciscu. Drug možen razlog bi bili lahko zmoglivejši procesorji strežnikov lociranih v San Franciscu, vendar interne informacije o zgradbi strežniških centrov žal niso javne.

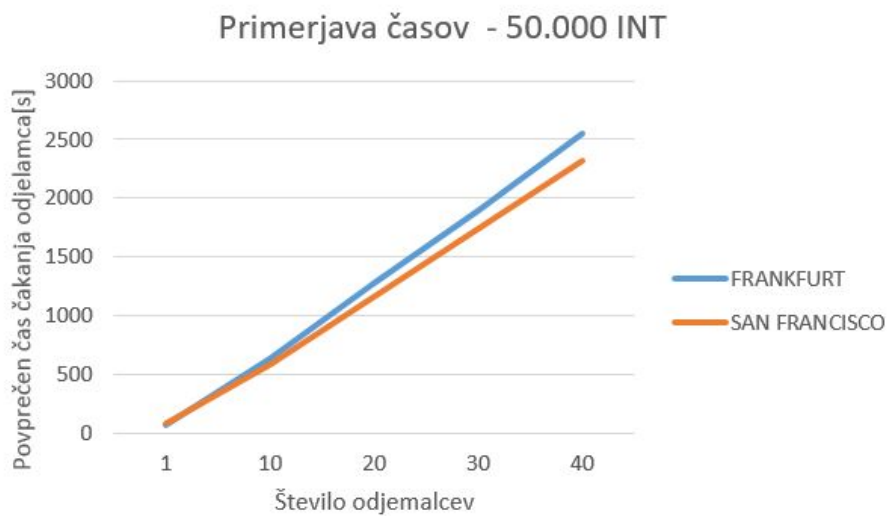
1.4.5 Različne računske moči - Eksperiment 5

- **Hipoteza:**

Naša hipoteza, ki jo bomo preverili v tem poizkusu je, da se povprečni čas čakanja odjemalcev bistveno zmanjša, če je strežnik bolj zmogljiv.



Slika 1.9: Graf povprečnega časa cakanja odjemalcev v odvisnosti od lokacije na primeru datoteke z 20,000 števili



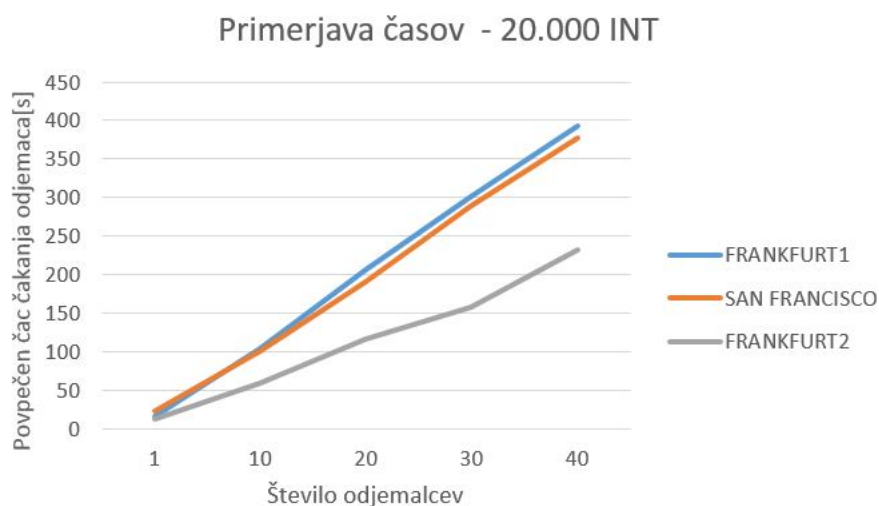
Slika 1.10: Graf povprečnega časa cakanja odjemalcev v odvisnosti od lokacije na primeru datoteke z 50,000 števili

- Okoliščine meritve:

Testiranje smo izvedli v "torek 23.5.2017 med 00:30 in 02:30 na strežniku v Frankfurtu. Na strežniku je tekel operacijski sistem Linux Ubuntu 16.04. Na voljo smo imeli 2 GB RAM-a ter 2 procesorja. Na strežniku je bil izbran algoritem za mehurčno urejanje(bubble sort). Skripto za simulacijo odjemalcev smo pognali iz študentskega naselja Rožna dolina(Ljubljana). Da dostop je bila uporabljna internetna povezava s hitrostjo 100Mbps. Na strežnik smo pošiljali datoteke, ki so vsebovale 20,000 in 50,000 števil tipa integer in merili čase pri 1, 10, 20, 30 in 40 odjemalcih.

- **Rezultati meritve:**

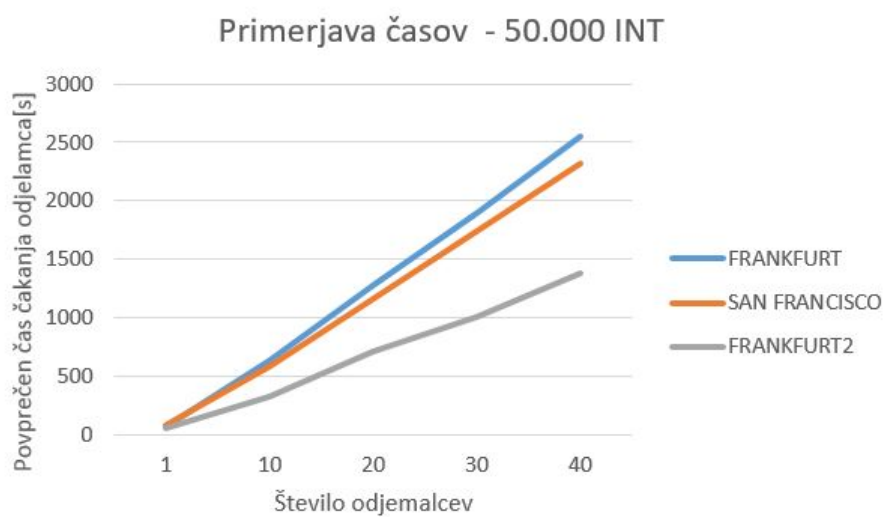
V spodnjem grafu so vizualizirani "povprečni časi odziva treh različnih strežnikov. Strežnik Frankfurt1 in San Francisco imata identično konfiguracijo, kot je opisana v eksperimentu N (LINK). Strežnik Frankfurt2 pa ima na voljo 2 procesorja ter 2GB RAM-a.



Slika 1.11: Graf povprečnega časa cakanja odjemalcev treh različnih strežnikov na primeru datotek z 20,000 števili.

- **Komentar meritve:**

Meritve potrjujejo našo predpostavko, da višja zmogljivost strežnikov pripomore k bistveno nižjim povprečnim časom potrebnim za odziv.



Slika 1.12: Graf povprečnega časa cakanja odjemalcev treh razičnih strežnikov na primeru datotek z 50,000 števili.

Literatura

- [1] “Welcome to Python.org.” <https://www.python.org/>, Marec 2017.
- [2] “Node.js.” <https://nodejs.org/>, Marec 2017.