Interface Grafica:

Cor Servidor

Cor FD

Cor Infetado

Cor down;

Ambiente:

Fault Detectors(Agents)

Servidores

Fault Detector(Server):

ID

ArrayList<FaultDetectors>

Server

Long PingTime (Sujeito a aprendizagem)

Estado (Healthy, Infected)

Server:

Prob. Ir abaixo – Random no inicio (0-10%)

Prob. Ser infetado – Random no inicio (0- 2%)

(Probs têm de aumentar com o tempo – aumento random decidido no inicio)

Estado (Healthy, Crashed, Infected)

Window de tempo (x, y)

responsePing – Responde numa window de tempo random

Comunica com vizinho e informa Fault Detector

1ª fase: Agente detetar crash

* 1. Implementar FD – Servidor

Implementar FD

Comportamento;

Comunicação com Servidor

Implementar Servidor

Variaveis;  
 Metodos;

* 1. Ambiente

Inicialização do ambiente

Passagem do tempo (TIKS)

Act dos agents/Servidor

Criar estruturas (Anel de servidores, Ligação FD)

* 1. Comunicação:

Comunicação entre Servidores

Comunicação entre FD

Remover/Inserir Servidores/FD

* 1. Interface Grafica:

Anel servidores;

Ligações Fault Detector;

Cores representando o estado do Sistema;

Remover/Inserir servidores

Associar “peças” com ID

1.5 Aprendizagem do FD

2ª fase: Desconfiança entre FD / Bizantinos

2.1 Infeção:

Servidores têm de ficar infetados

Servidores têm de infetar os neighbours

Servidores infetam FD

FD mentem e dizem que estão bem

2.2 Remover por infeção

FDs detetar infeção

FDs comunicar infeção

FDs viizinhos verificarem melhor os seus

Remoção de infetados

2.3 Infeção

Confiar/Não confiar