

U-tad

GRADO EN INGENIERÍA DE SOFTWARE

**MACHMON - MONITORIZACIÓN
DE SISTEMAS**

Trabajo Fin de Grado

Autor:
Javier Lima

Junio 2020

Contents

1	Abstract	6
2	Introducción	7
2.1	Justificación y contexto	7
2.2	Planteamiento del problema	8
2.3	Objetivos del trabajo	8
2.3.1	Aumentar los conocimientos de sistemas Linux	8
2.3.2	Utilizar tecnologías nuevas	8
2.3.3	Modelo abstracto	9
2.3.4	Concurrencia	9
3	Estado de la cuestión	10
3.1	Marco teórico del trabajo	10
3.1.1	Base de datos	10
3.1.2	Master/Workers (Servidores/Clientes)	11
3.1.3	Recopilación de métricas	12
3.1.4	Generación de gráficas	13
3.2	Trabajos relacionados	14
3.2.1	Prometheus	14
3.2.2	Datadog	15
3.2.3	Graphite	17
4	Aspectos metodológicos	18
4.1	Metodología	18
4.2	Tecnologías empleadas	19
4.2.1	Docker	19
4.2.2	Protocol buffers	20
4.2.3	Grafana	21
4.2.4	InfluxDB	23
4.2.5	PyCharm	24
4.2.6	Python	24

4.2.7	Ubuntu	25
4.2.8	Bash	26
4.2.9	Nano	26
4.2.10	Git	26
4.2.11	Visual Studio Code	27
4.2.12	LaTeX	28
5	Desarrollo del trabajo	30
5.1	Estándares de métricas	30
5.1.1	cpusNumber	30
5.1.2	cpu	32
5.1.3	mem	32
5.1.4	disk	33
5.1.5	temperature	33
5.1.6	partitions	33
5.1.7	ioRatio	34
5.1.8	logs	34
5.1.9	processesNumber	34
5.1.10	process	35
5.1.11	latency	35
5.1.12	networkMetrics	36
5.1.13	systemAdditionalInfo	37
5.2	Script en bash	38
5.3	Servidor	40
5.4	Cliente	41
5.5	Generación de logs	42
5.6	Protocolo de comunicaciones	43
5.7	Generación de contenedores	46
5.7.1	Docker del servidor	47
5.7.2	Docker del cliente	49
5.7.3	Docker de la base de datos	51
5.7.4	Docker del visualizador de gráficas	52
5.7.5	Volúmenes	53
5.7.6	Redes internas	54
5.8	Arquitectura del sistema	55
5.9	Estudio de gráficas	59
5.9.1	CPU	59
5.9.2	DISK	60
5.9.3	RAM	60
5.9.4	Procesos	61
5.9.5	Temperatura	61

5.9.6	Latencia	62
5.9.7	Tarjetas de red	63
5.9.8	Ratio de entrada y salida	63
5.9.9	Particiones	64
5.9.10	Información adicional del sistema	65
6	Conclusiones	66
6.1	Posibles mejoras	67
7	Referencias	68
7.1	Bibliografía	68
7.2	Anexo	69

List of Figures

3.1	Tipos de bases de datos	11
3.2	Estructura cliente-servidor	12
3.3	Estructura de Prometheus	15
3.4	Arquitectura de Datadog	16
3.5	Arquitectura de Graphite	17
4.1	Container	20
4.2	VM	21
4.3	Ejemplo Protobuffer	22
4.4	Login Grafana	22
4.5	Logo InfluxDB	23
4.6	Logo Pycharm	24
4.7	Logo Python	25
4.8	Logo ubuntu	25
4.9	Logo bash	26
4.10	Logo nano	27
4.11	Logo git	27
4.12	Gráfica del desarrollo del trabajo en github	27
4.13	Ejemplo Visual Studio Code	28
4.14	Ejemplo LaTeX	29
5.1	Métricas JSON	31
5.2	Comandos script en bash	38
5.3	Preparación de variables	39
5.4	Inserción de métricas en un JSON	39
5.5	Server configuration	40
5.6	Client configuration	42
5.7	Formato de los logs	43
5.8	Logs del cliente	43
5.9	Logs del servidor	44
5.10	ProtocolBuffer version	44
5.11	Estructura mensaje	45

5.12	Configuración obligatoria del mensaje	45
5.13	Tipos básicos de mensaje	46
5.14	Estructura SystemMetrics	47
5.15	Configuración del servidor en docker	48
5.16	Dockerfile del servidor	48
5.17	Archivos del servidor	49
5.18	Configuración del cliente en docker	49
5.19	Dockerfile del cliente	50
5.20	Archivos del cliente	51
5.21	Configuración de la base de datos en docker	52
5.22	Configuración de la base de datos en su inicio	52
5.23	Configuración de Grafana en docker	53
5.24	Configuración de los volúmenes en docker	54
5.25	Configuración de las redes en docker	55
5.26	Diagrama de clases	55
5.27	Diagrama de flujo	57
5.28	Diagrama de la arquitectura	58
5.29	Estructura de las graficas en Grafana	59
5.30	Gráfica de la CPU	59
5.31	Gráfica del disco duro	60
5.32	Gráfica de la RAM	60
5.33	Tabla de procesos corriendo	61
5.34	Gauge de temperatura actual	61
5.35	Mapa de calor de las temperaturas máximas	62
5.36	Tabla de latencias	62
5.37	Tabla con las tarjetas de red	63
5.38	Gráfica con la media de kilobytes escritos por segundo	63
5.39	Gráfica con la media de kilobytes leídos por segundo	64
5.40	Gráfica paquetes transmitidos por la interfaz de red	64
5.41	Tabla con las particiones	64
5.42	Tabla con información adicional del sistema	65

Chapter 1

Abstract

This TFG covers a distributed system for monitoring systems (machines). The main objective of the project is to develop a distributed application for the collection of different states of distributed systems. A Server - Workers architecture is proposed, so that the Server runs on one machine, and the Workers run on the machines to be monitored.

The project also requires a communication protocol that has to be designed between the different pairs of the application (Server and Workers), abstracting the peculiarities of each system to be monitored. Once the data has been collected, the Server cleans it, enriches it and stores it, so the "UI" (user interface), in this case Grafana, can use the stored data to display graphs of them.

Python is used as the main language, at the same time bash is used to collect the metrics and protobuf for the communications protocol. As the main tool for managing the software life cycle, git and GitHub are used.

Chapter 2

Introducción

2.1 Justificación y contexto

La monitorización de los ordenadores, es común en todas las empresas con sistemas propios que manejen datos de forma digital, es un paso más en el control de los sistemas, permite aprovechar mejor los recursos, mejora la detección de incidencias, mejora la experiencia del cliente y como resultado se traduce en ahorro de costes y tiempo.

Los recursos de los que dispone un ordenador son muy amplios, el tener controlado en todo momento dichos recursos permiten tomar decisiones con mucha más seguridad. Pongamos un ejemplo, imaginémonos un sistema donde corren distintas aplicaciones, ¿cómo sabríamos si es viable introducir otra aplicación dentro del sistema?, a priori se introduce la aplicación dentro del sistema hasta que en algún momento deje de funcionar. En cambio, si desde un principio supiésemos la salud del sistema, cuanto porcentaje de cpu está gastando o cuanta memoria RAM queda libre para que trabajen paralelamente, podríamos adelantarnos a posibles incidencias y no saturar los sistemas de recursos o por el contrario darnos cuenta que deberíamos aprovechar más los recursos del sistema.

Tener monitorizado tus propios sistemas es una obligación para mantener la calidad de servicio, es un plus que cualquier cliente se sentería satisfecho, no solo hay que conformarse con elaborar una aplicación y ponerla a funcionar, hay que dejar preparadas ayudas que nos aporten valor por si ocurre alguna incidencia. No es fácil determinar si las degradaciones o interrupciones de servicio se deben a la propia aplicación o a la infraestructura, por lo que es imprescindible disponer de información de diagnóstico para descar-

tar de forma rápida posibles orígenes.

2.2 Planteamiento del problema

Todo este tiempo en la universidad hemos desarrollado código para generar valor con aplicaciones o scripts, pero ¿cómo medimos el rendimiento del sistema realmente?. Imaginemos que tenemos varias aplicaciones funcionando en una máquina, ¿cómo podríamos saber si es posible ejecutar una nueva aplicación dentro del sistema?. Machmon, es un proyecto para poder valorar la salud de un sistema, consiste en recoger métricas que nos aporten información sobre la salud de los ordenadores (como la CPU, memoria RAM, disco, etc) y representarlas gráficamente para sacar conclusiones sobre sus estados.

2.3 Objetivos del trabajo

Como propósito este trabajo tendrá unos objetivos a cumplir:

2.3.1 Aumentar los conocimientos de sistemas Linux

Linux es uno de los sistemas más populares entre los desarrolladores, la consola que tiene facilita mucho la operación de esas máquinas, además de su predominio absoluto en el mercado de servidores. Es por ello, que el uso de los sistemas Linux es fundamental.

2.3.2 Utilizar tecnologías nuevas

La ingeniería del software es un campo en permanente transformación, en cualquier momento aparece una aplicación nueva capaz de dejar obsoleta a otra. El conocer y entender las nuevas tecnologías nos facilita el trabajo, nos permite ver las utilidades de cada herramienta y los beneficios que nos pueda aportar.

Este trabajo tiene un fin, obtener la salud de los sistemas monitorizados, pero en el camino nos encontremos dificultades que seguramente una her-

ramienta nos las solucione.

2.3.3 Modelo abstracto

Trata de ser capaz de recibir métricas de cualquier tipo de sistema, que exista una entidad (un servidor) capaz de controlar los mensajes recibidos y almacenarlos para su tratamiento, sin necesidad de depender del tipo de sistema que sea (Windows, Linux o Mac), es decir, que si en algún momento se decide introducir una nueva máquina en el sistema sea capaz de entender los mensajes también y almacenarlos.

2.3.4 Concurrencia

Es un objetivo fundamental, es necesario tener en cuenta posibles mensajes que vengan a la vez. Debería de ser capaz de manejar información que llegue de forma concurrente.

Chapter 3

Estado de la cuestión

En esta sección se analiza el estado del arte para las diferentes piezas requeridas del proyecto, además de las herramientas existentes como los trabajos relacionados.

3.1 Marco teórico del trabajo

3.1.1 Base de datos

Una base de datos es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso. En este sentido; una biblioteca puede considerarse una base de datos compuesta en su mayoría por documentos y textos impresos en papel e indexados para su consulta.

Tras entender esto, necesitamos ir un paso más allá; nuestro sistema debe de describir el estado de los sistemas en tiempo real, es por ello que necesitamos controlar los tiempos de ingesta en la base de datos, es decir saber en todo momento cuando se ha recibido el dato para que a la hora de interpretarlo sea cómodo e intuitivo. Si no se tienen en cuenta los tiempos de ingesta, se vería que ocurrió una incidencia pero no se sabría cuando, una situación con poco valor, si un técnico realiza varias ejecuciones de otros sistemas que trabajan paralelamente y se genera una incidencia, no se podría saber cuáles de las cargas han podido generar dicha incidencia.

Según los conocimientos adquiridos una base de datos en SQL sería capaz de resolver nuestro problema, solo sería necesario estructurar la base de datos en función de los tiempos en los que lo reciba, pero nos obligaría a tener

presente los timestamp de entrada. Ante ello, SQL serviría pero exigiría un esfuerzo adicional a la hora de desarrollarlo, por tanto es más recomendable escoger otro tipo de bases de datos.



Figure 3.1: Tipos de bases de datos

Existen distintos tipos de base de datos, en la figura 3.1 se aprecian varios tipos como: distribuidas, orientadas a grafos, de red, deductivas, de series temporales, relacionales, no relacionales, etc; tras un entendimiento sobre la utilidad de ellas, se identifica que la que más nos conviene es una base de datos de series temporales, para que cada ingesta esté controlada por su tiempo de entrada y así poder visualizar con mayor facilidad los campos de la base de datos.

3.1.2 Master/Workers (Servidores/Clientes)

La arquitectura cliente-servidor es un modelo de diseño de software en el que las tareas se reparten entre los proveedores de recursos o servicios, llamados servidores, y los demandantes, llamados clientes. Un cliente realiza peticiones a otro programa, a el servidor en este caso, que se encarga de dar la respuesta. Esta idea también se puede aplicar a programas que se ejecutan sobre un solo ordenador, aunque es más ventajosa en un sistema operativo multiusuario distribuido a través de una red de ordenadores.

La idea principal es desarrollar un modelo con una estructura compuesta por Master/Workers siendo utilizadas las mismas metodologías que se usan en el presente. Dicho modelo debe incluir:

- Un servidor capaz de recibir multiples peticiones y saber tratarlas (balanceo de carga).
- Almacenamiento de la información.
- Comunicaciones.
- Disponibilidad.
- Generación de logs.
- Escalabilidad.
- Flexibilidad de configuraciones.
- Control de seguridad para empezar la comunicación con los clientes.
- Control de que clientes sean capaces de conectarse al servidor.

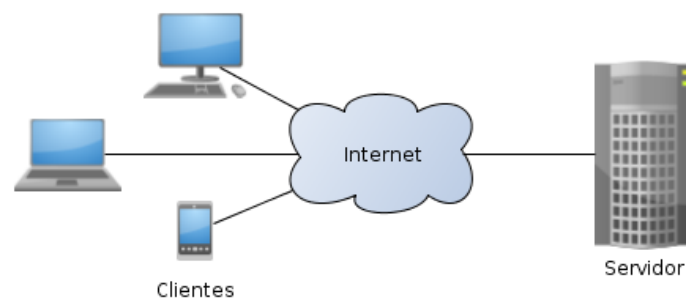


Figure 3.2: Estructura cliente-servidor

3.1.3 Recopilación de métricas

Actualmente existen infinidad de herramientas capaces de describir como es la salud de nuestros ordenadores, un ejemplo de ello son los plugins de telegraf que recogen métricas de todo tipo: cpu, disco, memoria RAM, latencia, temperatura y muchas más. Estas herramientas funcionan de la misma manera, preguntando al ordenador, algunas con comandos más complejos y otros más sencillos, pero viendo la esencia que tienen tan parecida sería posible desarrollar un script que recoja únicamente las métricas que necesitemos o incluso ir añadiendo nuevas métricas en un futuro.

3.1.4 Generación de gráficas

Un aspecto fundamental es la visualización de las métricas que recojamos, si en un principio existían infinidad de herramientas para obtener las métricas, estamos ante lo mismo o más herramientas para poder visualizarlas. Cabe destacar que sería posible diseñar una página web capaz de representarlas a tiempo real, pero con tantas herramientas que dan la mayoría hecho no sale rentable invertir el tiempo en desarrollarlo, obviamente si merece la pena intentarlo, pero en las empresas ya se miden las métricas con el uso de herramientas existentes así que adaptarse será lo más útil.

A continuación nombraré distintas herramientas, sus puntos fuertes y cuál de ellas disponen de mayor apoyo de la comunidad.

1. Cyfe:

De las más completas para crearte tu cuadro de mando avanzado. Puedes conectar un montón de fuentes diferentes y con una interfaz intuitiva. La posibilidad de redimensionar widgets rápidamente le da un plus de personalización bastante útil.

2. Klipfolio:

Es una herramienta analítica que da la posibilidad de ver una comparación de datos mensual para saber lo que se podría corregir.

3. Clicdata:

Quizá tenga algunas limitaciones como cuadro de mandos general, pero su capacidad para resumir y crear grandes infografías de datos, es un añadido que pocas herramientas tienen. Como inconveniente cabe destacar que dispone de una limitación de espacio, su versión gratuita solo tiene habilitado 1 GB.

4. Qlik:

Qlik es otra de las herramientas de creación de dashboards más recientes que tenemos. Pese a que anteriormente se la conocía como QlikView, la nueva versión es mucho más intuitiva, ofreciendo la posibilidad de medir la experiencia de usuario en un dashboard muy visual y ameno, adaptándose a todo tipo de segmentos.

5. Sweetspot Intelligence:

Es una de las que mejor se han adaptado al cambio, puesto que cuenta con una versión mobile first, e incluso una para los SmartWatch, permitiendo búsquedas de KPIs por voz. Por otro lado, con Sweetspot pode-

mos programar actualizaciones de estado e interacciones sin necesidad de estar conectados a Internet.

6. DashThis:

DashThis es probablemente la herramienta con un diseño visual más atractivo, siendo a su vez una de las más completas, ofreciendo datos de una forma muy completa y avanzada. Se actualiza periódicamente de forma automática, con su posterior envío por correo, para que no tener que estar consultando continuamente la evolución de nuestros principales KPIs.

7. Grafana:

Es una plataforma de análisis para la generación de dashboards. Permite consultar, visualizar, alertar y comprender las métricas sin importar dónde estén almacenadas. Su creación de paneles fomenta una cultura basada en datos, además que es la más confiada por la comunidad.

3.2 Trabajos relacionados

Una de las partes más importantes en la infraestructura es la monitorización, es por ello que es necesario una investigación previa de las monitorizaciones existentes en el mercado. Destacan en su mayoría por generar un end to end donde el cliente solo necesite identificar que es lo que quiere monitorizar y como lo quiere hacer. Para ello existen diversas opciones.

3.2.1 Prometheus

Prometheus es un sistema de monitorización y de alerta open source creado en 2012 por la compañía SoundCloud. En su principio fue revolucionaria hasta tal punto que hoy en día se sigue utilizando en grandes empresas. Su utilidad se basa en registrar métricas en tiempo real en una base de datos de series de tiempo construida usando un modelo de extracción HTTP, que es un estilo de comunicación de red en el que la solicitud inicial de datos se origina en el cliente y luego es respondida por el servidor.

El ecosistema de Prometheus consiste de varios componentes:

- Un servidor para consultar y almacenar las series de datos.
- Un *Pushgateway* (una vía de enlace para las métricas) para permitir que los trabajos expongan sus métricas a Prometheus.

- Un sistema de manejo de alarmado.

Prometheus básicamente almacena todos los datos como series temporales. Cada serie de tiempo se identifica de forma única por su nombre identificativo y un conjunto de pares clave-valor, también conocidos como “labels”.

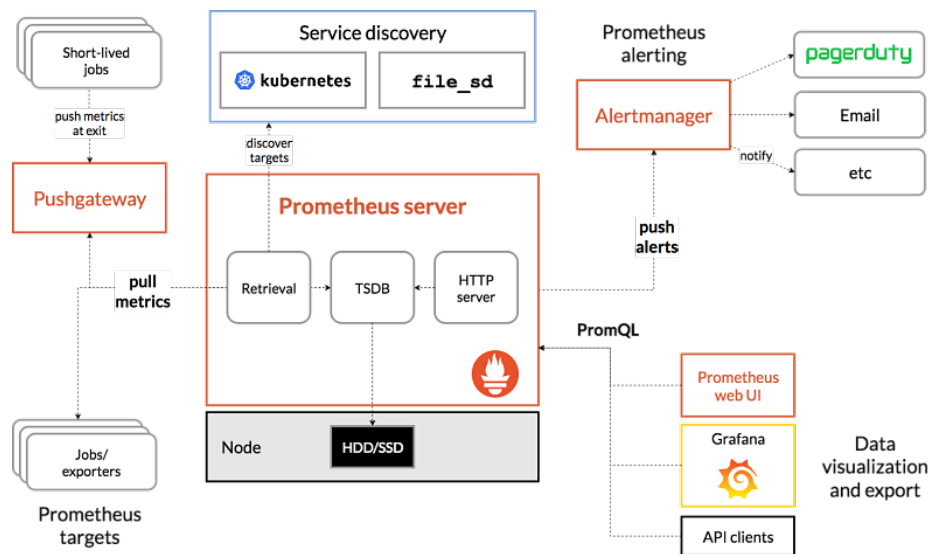


Figure 3.3: Estructura de Prometheus

Además esta herramienta dispone de distintos tipos de métricas que son las siguientes:

- **Counter:** es una métrica acumulativa que representa un solo contador cuyo valor puede solamente incrementar o reiniciar a cero.
- **Gauge:** es una métrica que representa un solo valor numeral que puede arbitrariamente subir o bajar.
- **Histogram:** muestrea las observaciones y las cuenta en categorías configurables. También proporciona una suma de todos los valores observados.

3.2.2 Datadog

Datadog es un servicio de monitorización para aplicaciones en la nube, que proporciona monitorización de servidores, bases de datos, herramientas y

servicios, a través de una plataforma de análisis de datos basada en “Software como Servicio” (un modelo de distribución de software donde el soporte lógico y los datos que maneja se alojan en servidores de una compañía, una TIC, al que se accede por internet).

Datadog ayuda a los desarrolladores y equipos de operaciones a ver su infraestructura completa (nube, servidores, aplicaciones, servicios, métricas y más) en un solo lugar. Esto incluye cuadros de mando interactivos en tiempo real que pueden personalizarse para las necesidades específicas de un equipo, capacidades de búsqueda de texto completo para métricas y eventos, herramientas de intercambio y discusión para que los equipos puedan colaborar utilizando los conocimientos que surjan, alertas específicas para problemas críticos y acceso a API para acomodar infraestructuras únicas.

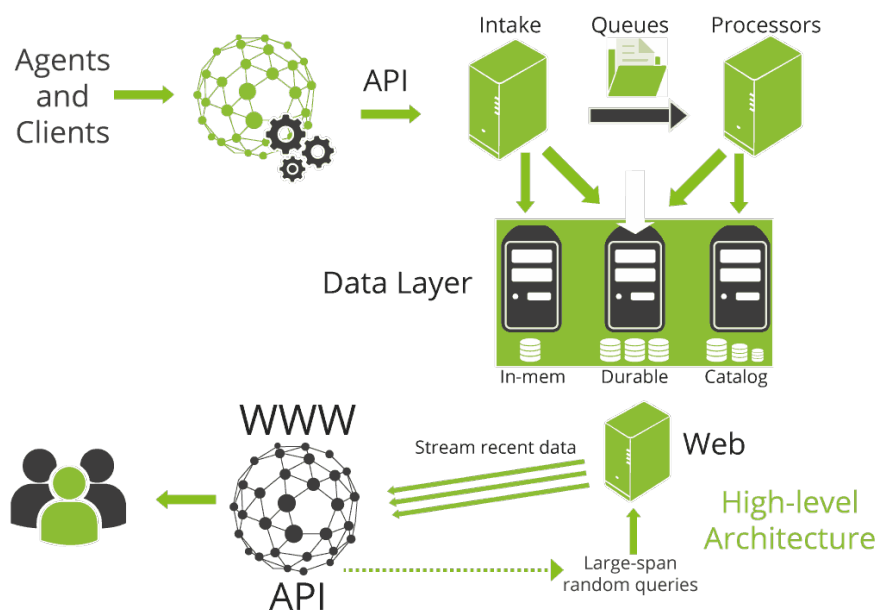


Figure 3.4: Arquitectura de Datadog

Datadog también se integra con varias herramientas de software de nube, empresa y desarrollador listas para usar, por lo que los flujos de trabajo establecidos del equipo no se modificarán ni se interrumpirán al adoptar el servicio de Datadog.

3.2.3 Graphite

En cierto modo, Graphite es más simple que Prometheus, con menos funciones y una simple razón de ser. Según su propia documentación, hace precisamente dos cosas:

1. Almacenar datos numéricos de series de tiempo.
2. Representar gráficos de estos datos.

Aunque Graphite no recopila métricas por el usuario, hay un componente, un demonio Twisted llamado Carbon, que escucha pasivamente datos de series de tiempo. Los datos se almacenan en una biblioteca simple llamada Whisper(similar en diseño a RDD, los datos se almacenan en una base de datos circular basada en búfer). Finalmente, los gráficos se pueden renderizar bajo demanda a través de una aplicación web Django simple.

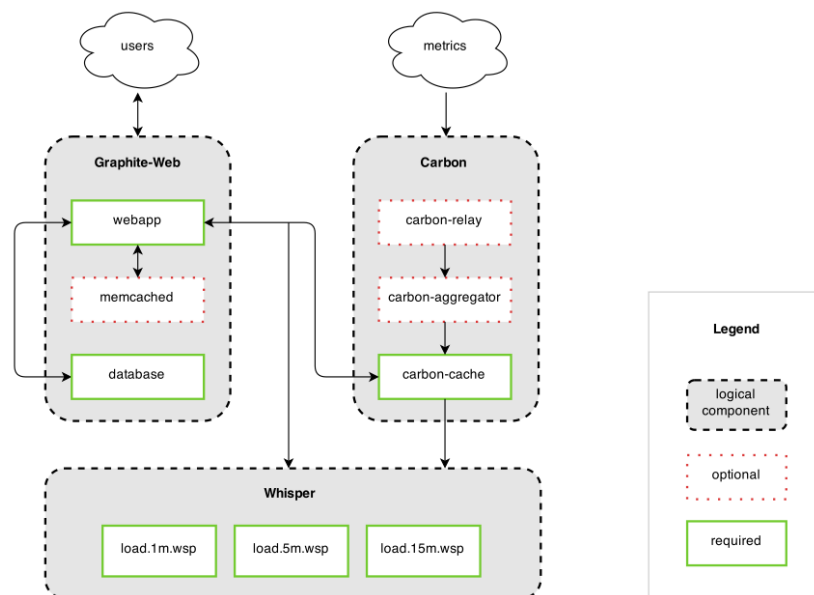


Figure 3.5: Arquitectura de Graphite

Chapter 4

Aspectos metodológicos

4.1 Metodología

El conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar el objetivo del trabajo rige una investigación científica y una planificación de fases para el desarrollo del proyecto. Se necesita un estudio de los conceptos que nos ayude a alcanzar nuestro objetivo. Se trata de barajar las posibilidades existentes para desarrollar cada una de las fases, las cuáles son:

- Investigación.
- Recopilación de métricas.
- Desarrollo de servidores y clientes.
- Ingesta en base de datos.
- Generación de gráficas.
- Documentación.

De forma excepcional, cabe destacar que como punto de continuidad y como procedimiento para llevar un control del trabajo de fin de grado, se ha realizado el desarrollo bajo la inclusión de la metodología “agile Scrum”. Scrum es un marco de trabajo para desarrollo ágil de software que se ha expandido a otras industrias. Es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo y obtener el mejor resultado posible de proyectos. Aunque sea una metodología colaborativa, se ha realizado individualmente, se han organizado reuniones a modo de reviews, entregas en forma de fin de sprints y plannings para priorizar las tareas más importantes.

4.2 Tecnologías empleadas

En la actualidad hay multitud de herramientas, facilitan el trabajo si se conocen y se utilizan según el propósito de su existencia.

A continuación se mostrarán todas las tecnologías utilizadas.

4.2.1 Docker

Un contenedor es una unidad de software estándar que empaqueta el código y todas sus dependencias para que la aplicación se ejecute de manera rápida y confiable de un entorno informático a otro. Una imagen de contenedor Docker es un paquete de software, independiente, gestionable y que incluye todo lo necesario para ejecutar una aplicación: código, tiempo de ejecución, herramientas del sistema, bibliotecas del sistema y configuraciones.

Las imágenes de docker se convierten en contenedores en tiempo de ejecución y, en el caso de los contenedores Docker, las imágenes se convierten en contenedores cuando se ejecutan en Docker Engine. Disponible para aplicaciones basadas en Linux y Windows, el software en contenedores siempre se ejecutará igual, independientemente de la infraestructura. Los contenedores aíslan el software de su entorno y aseguran que funcione de manera uniforme a pesar de las diferencias, por ejemplo, entre el desarrollo y la puesta en escena.

La tecnología de contenedores Docker se lanzó en 2013 como un motor Docker de código abierto. Aprovechó los conceptos informáticos existentes en torno a los contenedores y específicamente en el mundo de Linux, primitivas conocidas como cgroups y espacios de nombres. La tecnología de Docker es única porque se centra en los requisitos de los desarrolladores y operadores de sistemas para separar las dependencias de las aplicaciones de la infraestructura. El éxito en el mundo de Linux impulsó una asociación con Microsoft que llevó los contenedores Docker y su funcionalidad a Windows Server.

Comparación entre contenedores y máquinas virtuales

Los contenedores y las máquinas virtuales tienen beneficios similares de aislamiento y asignación de recursos, pero funcionan de manera diferente porque los contenedores virtualizan el sistema operativo en lugar del hardware. Los contenedores son más portátiles y eficientes.

Los contenedores son una abstracción en la capa de la aplicación que agrupa el código y las dependencias juntas. Se pueden ejecutar varios contenedores en la misma máquina y compartir el núcleo del sistema operativo con otros contenedores, cada uno de los cuales se ejecuta como procesos aislados en el espacio del usuario. Los contenedores ocupan menos espacio que las máquinas virtuales (las imágenes de los contenedores suelen tener un tamaño de decenas de MB), pueden manejar más aplicaciones y requieren menos máquinas virtuales y sistemas operativos.

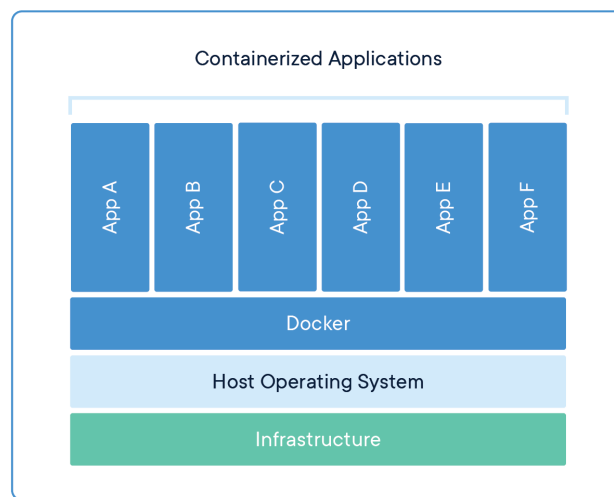


Figure 4.1: Container

En cambio, las máquinas virtuales (VM) son una abstracción del hardware físico que convierte un servidor en muchos servidores. El hipervisor permite que varias máquinas virtuales se ejecuten en una sola máquina. Cada VM incluye una copia completa de un sistema operativo, la aplicación, los binarios y bibliotecas necesarias, que ocupan decenas de GB. Las máquinas virtuales también pueden ser lentas para arrancar.

4.2.2 Protocol buffers

Protobuffer diseñado internamente por Google, es una herramienta que nos permite generar protocolos de comunicaciones o estructuras de mensajes para facilitar al usuario las comunicaciones, a través de la serialización de mensajes. La serialización es un proceso de codificación de un objeto en un

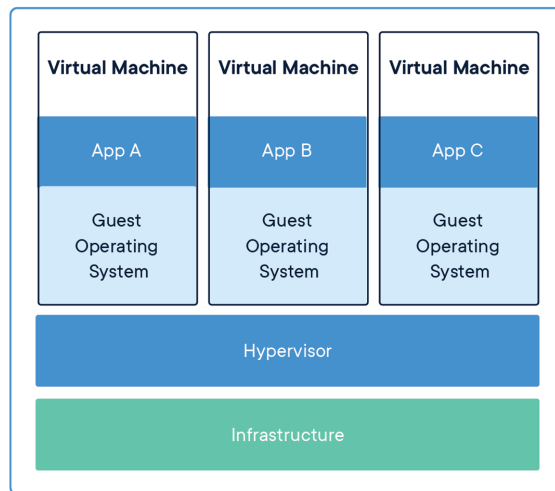


Figure 4.2: VM

medio de almacenamiento, como puede ser un archivo o un buffer en memoria, en ocasiones para transmitirlo a través de una conexión de red o para preservarlo entre ejecuciones de un programa. La serie de bytes que codifican el estado del objeto tras la serialización puede ser usada para crear un nuevo objeto, idéntico al original, tras aplicar el proceso inverso de deserialización. Además, dispone de un compilador que te permite una vez hecho el esquema de la estructura de datos codificarlo en distintos lenguajes; C++, Java, python, Objective-C y con la versión proto3 se puede trabajar con: Dart, Go, Ruby y C.

Según la página oficial de Google, los buffers de protocolo son el mecanismo extensible de lenguaje neutral, plataforma neutral para serializar datos estructurados; como en XML, pero más pequeño, más rápido y más simple. Uno define cómo desea que se organicen los datos una vez, luego puede usar un código fuente generado especial para escribir y leer fácilmente sus datos estructurados hacia y desde una variedad de flujos de datos y usando una variedad de lenguajes.

4.2.3 Grafana

El proyecto Grafana fue iniciado por Torkel Ödegaard en 2014 y en los últimos años se ha convertido en uno de los proyectos de código abierto más populares en GitHub. Le permite consultar, visualizar y alertar sobre métricas y registros sin importar dónde estén almacenados.

```
message Person {  
    required string name = 1;  
    required int32 id = 2;  
    optional string email = 3;  
}
```

Figure 4.3: Ejemplo Protobuffer

Grafana tiene un modelo de fuente de datos conectable y viene con un amplio soporte para muchas de las bases de datos de series de tiempo más populares como Graphite, Prometheus, Elasticsearch, OpenTSDB e InfluxDB. También tiene soporte incorporado para proveedores de monitoreo en la nube como Google Stackdriver, Amazon Cloudwatch, Microsoft Azure y bases de datos SQL como MySQL y Postgres. Grafana es la única herramienta que puede combinar datos de tantos lugares en un solo tablero.

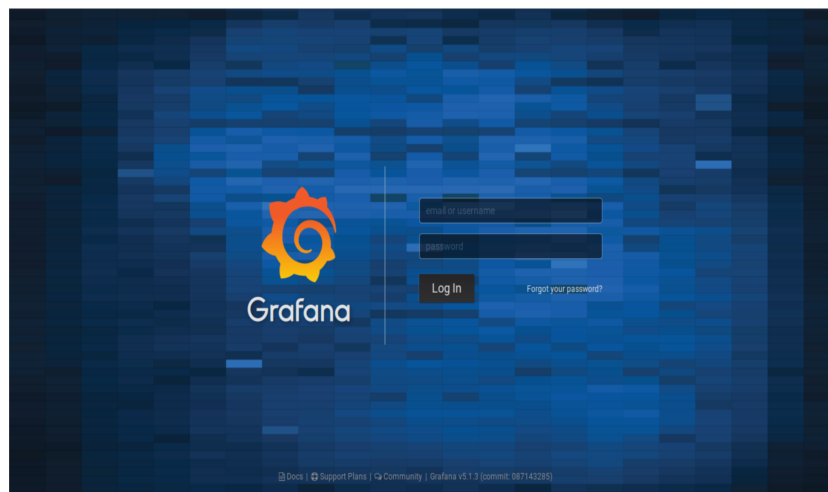


Figure 4.4: Login Grafana

Grafana Labs se enorgullece de liderar el desarrollo del proyecto Grafana, fomentando una comunidad próspera y asegurando que los clientes de Grafana

Labs reciban el soporte y las características de Grafana que necesitan.

4.2.4 InfluxDB

InfluxDB es una base de datos de series temporales desarrollada por Influx-Data. Está escrito en Go y optimizado para el almacenamiento rápido, la alta disponibilidad y la recuperación de datos de series de tiempo en campos como monitoreo de operaciones, métricas de aplicaciones, datos de sensores de Internet de las cosas y análisis en tiempo real. También tiene soporte para procesar datos y ser capaz de hacer agrupaciones, reducciones, añadir campos tras realizar cálculos, para resumir es capaz de hacer transformaciones sobre los datos obtenidos de las métricas a tiempo real.



Figure 4.5: Logo InfluxDB

InfluxDB no tiene dependencias externas y proporciona un lenguaje similar a SQL, escuchando en el puerto 8086, con funciones centradas en el tiempo, incorporadas para consultar una estructura de datos compuesta de medidas, series y puntos. Cada punto consta de varios pares clave-valor, por un lado el conjunto de campos y por el otro una marca de tiempo (un timestamp). Cuando se agrupan por un conjunto de pares clave-valor llamado conjunto de etiquetas, definen una serie. Finalmente, las series se agrupan por un identificador de cadena para formar una medida. Dicha medida es el jugo de la aplicación, gracias a esas medidas obtenidas a tiempo real podríamos hacer estudios sobre ellas y sacarle el máximo potencial.

Los valores pueden ser enteros de 64 bits, puntos flotantes de 64 bits, cadenas y booleanos. Los puntos se indexan por su tiempo y conjunto de etiquetas. Las políticas de retención se definen en una medición y controlan cómo se disminuyen y eliminan los datos. Por último, las consultas contin-

uas se ejecutan periódicamente, almacenando los resultados en una medición objetivo.

Los datos se escriben en tiempo real, puede leer en tiempo real, y cuando se está leyendo, se puede aplicar un modelo de aprendizaje automático. Entonces, en tiempo real, se puede pronosticar y detectar anomalías.

4.2.5 PyCharm

Es un IDE de python desarrollado por programadores y para programadores creado por Jet Brains, una herramienta que te facilita programar a través de: finalización de código inteligente, detección de errores de código sobre la marcha y posibles arreglos, navegación simple en proyectos, integración continua con Git y mucho más.

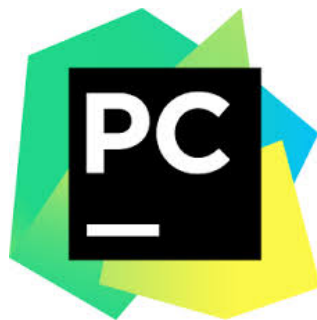


Figure 4.6: Logo Pycharm

4.2.6 Python

Python es un lenguaje de programación interpretado cuya filosofía hace hincapié en la legibilidad de su código. Creado por Guido van Rossum y lanzado por primera vez en 1991, sus construcciones de lenguaje y su enfoque orientado a objetos tienen como objetivo ayudar a los programadores a escribir código claro y lógico para proyectos a pequeña y gran escala. Admite múltiples paradigmas de programación , incluida la programación estructurada, orientada a objetos y funcional.

Es administrado por la Python Software Foundation y posee una licencia de código abierto, denominada Python Software Foundation License.



Figure 4.7: Logo Python

4.2.7 Ubuntu

Ubuntu es un sistema operativo de software libre y código abierto, una distribución de Linux basada en Debian. Actualmente corre en computadores de escritorio y servidores. Además, está orientado al usuario promedio, con un fuerte enfoque en la facilidad de uso y en mejorar la experiencia del usuario.



Figure 4.8: Logo ubuntu

Ubuntu incluye lo mejor en traducción e infraestructura de accesibilidad que la comunidad de Software Libre tiene para ofrecer, para que Ubuntu pueda ser utilizado por la mayor cantidad de personas posible. Dicho sistema es gratuito, no hay una tarifa adicional para la "edición empresarial", ya que está totalmente comprometido con los principios de desarrollo de código abierto; alentan a las personas a usar software de código abierto, mejorarlo y transmitirlo.

4.2.8 Bash

Es un lenguaje de comandos y shell de Unix, te permite programar sentencias que causan acciones. En este caso lee y ejecuta comandos desde un archivo, llamado script. Cuando se inicia Bash, ejecuta los comandos en una variedad de archivos de puntos, es similar a los comandos de script de shell Bash, que tienen permiso de ejecución habilitado y una directiva de intérprete como cabecera `#!/bin/bash`.



Figure 4.9: Logo bash

4.2.9 Nano

Nano es un editor de texto para sistemas Unix basado en curses, que es una biblioteca para el control de terminales sobre sistemas de tipo Unix, posibilitando la construcción de una interfaz para el usuario, para aplicaciones ejecutadas en un terminal. Esta escrito en C y es un clon de Pico, el editor del cliente de correo electrónico Pine. Nano trata de emular la funcionalidad y la interfaz de fácil manejo de Pico, pero sin la integración con Pine.

4.2.10 Git

Git es un software de control de versiones, pensando en la eficiencia y la confiabilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando éstas tienen un gran número de archivos de código fuente. Permite que varias personas puedan trabajar en el mismo proyecto sin pisarse los unos en los otros, además del control que te aporta sobre tu código, es capaz de volver a versiones anteriores del código.

```

      :::
iLE88Dj. :jd88888Dj:
.LGitE888D.f8GjjjL888E;
iE :8888Et. .G8888.
;i  E888,      ,8888,
    D888,      :8888:
    D888,      :8888:
    D888,      :8888:
    D888,      :8888:
    888W,      :8888:
    W88W,      :8888:
    W88W,      :8888:
    DGGD:      :8888:
                    :8888:
                    :W888:
                    :8888:
                    E888i
                    tw88D

```

Figure 4.10: Logo nano



Figure 4.11: Logo git

La comunidad utiliza con frecuencia git, hay varias variantes como gitlab o github que trabajan internamente con git, en este caso se ha utilizado github para el proceso de construcción del código.

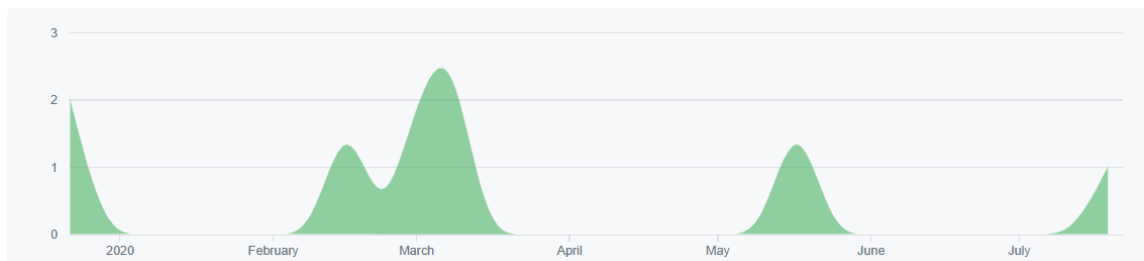


Figure 4.12: Gráfica del desarrollo del trabajo en github

4.2.11 Visual Studio Code

Visual Studio Code es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux y macOS. Incluye soporte para la depuración, control integrado de Git, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código. También es personalizable, por lo que los usuarios pueden cambiar el tema del editor, los atajos de teclado y las preferencias. Es gratuito y de código abierto, aunque la descarga oficial

está bajo software privativo e incluye características personalizadas por Microsoft. Visual Studio Code se basa en Electron, un framework que se utiliza para implementar Chromium y Node.js como aplicaciones para escritorio, que se ejecuta en el motor de diseño Blink.

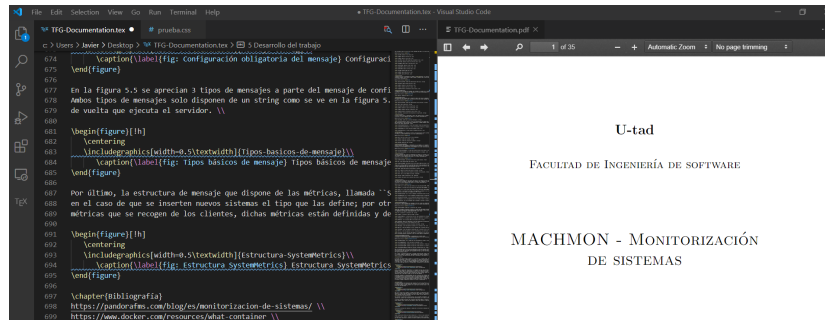


Figure 4.13: Ejemplo Visual Studio Code

Se ha utilizado este editor de texto para realizar la documentación por su fácil manejo y por todas las ayudas que aporta.

4.2.12 LaTeX

LaTeX es un sistema de composición de textos, orientado a la creación de documentos escritos que presenten una alta calidad tipográfica. Por sus características y posibilidades, es usado de forma especialmente intensa en la generación de artículos, libros científicos que incluyen, entre otros elementos, expresiones matemáticas, artículos académicos, tesis y libros técnicos, dado que la calidad tipográfica de los documentos realizados en LaTeX, se considera adecuada a las necesidades de una editorial científica de primera línea, muchas de las cuales ya lo emplean.

```

%Preambulo
\documentclass[ spanish, a4paper, 12pt, oneside]{report}
\usepackage{hyphenat}
\usepackage{graphicx}

\graphicspath{ {TFGImages/} }
% Cuerpo
\title{\Huge MACHMON - Monitorización de sistemas }
\author{Javier Lima}
\date{Junio 2020}

\begin{document}

\begin{titlepage}
  \centering
  {\bfseries\LARGE U-tad \par}
  \vspace{1cm}
  {\scshape\Large Facultad de Ingeniería de software \par}
  \vspace{3cm}
  {\scshape\Huge MACHMON - Monitorización de sistemas \par}
  \vspace{3cm}
  {\itshape\Large Proyecto Fin de Carrera \par}
  \vfill
  {\Large Autor: \par}
  {\Large Javier Lima \par}
  \vfill
  {\Large Junio 2020 \par}
\end{titlepage}

```

Figure 4.14: Ejemplo LaTeX

Chapter 5

Desarrollo del trabajo

Para empezar, es necesario tener claro la aspiración del trabajo, saber la salud de los sistemas. Para ello se ha desarrollado un script en bash capaz de obtener métricas de todo tipo: cpu, RAM, disco, etc e introducirlas en un archivo JSON. En la figura 5.1 se puede observar el resultado final de todas las métricas recogidas insertadas en dicho JSON.

A continuación se mostrarán todas las métricas recogidas detalladamente.

5.1 Estándares de métricas

Cabe destacar que se ha seguido un orden para recoger las medidas, todas siguen el siguiente estándar según el tipo de medida que sean:

- Memoria: kilobyte unidad utilizada para todas las métricas.
- Tiempo: milisegundos.
- Temperatura: grados celcius.

5.1.1 cpusNumber

Recogeremos el número de cpus tanto en uso como totales y así poder hacer un seguimiento al rendimiento, obtendremos los elementos con los comandos `nproc` y `lscpu`. La métrica va a estar nombrada como `cpusNumber` y va a estar constituida por:

Nombre de la métrica: **cpusNumber**

```
{
  "Hostname": "c04f33d89c66",
  "SystemMetrics": "Ubuntu",
  "actualTime": 1591837086598,
  "metrics": {
    "latency": {
      "minRTT": 0.029,
      "meanRTT": 0.032,
      "maxRTT": 0.039,
      "mdevRTT": 0.006,
      "packageTransmitted": 3,
      "packageReceived": 3,
      "packageLossPercentage": 0,
      "timeRequest": 83
    },
    "cpu": {
      "userPercentage": 14.25,
      "nicePercentage": 0,
      "systemPercentage": 23.79,
      "iowaitPercentage": 0.14,
      "stealPercentage": 0,
      "idlePercentage": 61.82
    },
    "cpusNumber": {
      "cpusTotalNumber": 2,
      "cpusUsageNumber": 2
    },
    "ioRatio": {
      "deviceName": "sda",
      "transfersPerSecond": 8.31,
      "kilobytesReadsPerSecond": 2.73,
      "kilobytesWrittenPerSecond": 51.04,
      "kilobytesRead": 353619,
      "kilobytesWritten": 6619132
    }
  }
}
```

Figure 5.1: Métricas JSON

- cpusTotalNumber: número de cpus totales.(int)
- cpusUsageNumber: número de cpus en uso. (int)

5.1.2 cpu

Recogeremos los porcentajes de uso de la cpu, lo obtendremos con el comando "iostat -c" (que hay que instalarse). La métrica va a estar nombrada como cpu y va a estar constituida por:

Nombre de la métrica: **cpu**

- userPercentage: porcentaje de uso de cpu que se produjo durante la ejecución a nivel de usuario. (float)
- nicePercentage: porcentaje de uso de cpu que se produjo al ejecutar a nivel de usuario con buena prioridad. (float)
- systemPercentage: porcentaje de uso de cpu que se produjo durante la ejecución a nivel de sistema. (float)
- iowaitPercentage: porcentaje de tiempo que la CPU o las CPUs estuvieron inactivas durante las cuales el sistema tuvo una solicitud I/O de disco pendiente. (float)
- stealPercentage: porcentaje de tiempo que la CPU virtual o las CPUs pasaron en espera involuntaria mientras el hipervisor daba servicio a otro procesador virtual. (float)
- idlePercentage: porcentaje de tiempo que la CPU o las CPU estuvieron inactivas y el sistema no tenía una solicitud de I/O de disco pendiente. (float)

5.1.3 mem

La memoria RAM la obtenemos del comando free, nos centraremos tanto en la memoria RAM como la memoria swap. La métrica va a estar nombrada como mem y va a estar constituida por:

Nombre de la métrica: **mem**

- totalMem: memoria física total.(int)
- usedMem: memoria física en uso. (int)
- freeMem: memoria física libre. (int)
- sharedMem: memoria RAM compartida actualmente en uso. (int)
- buffersMem: memoria actual del búffer de caché. (int)
- cachedMem: memoria de la caché de disco. (int)
- swapTotalMem: memoria virtual total. (int)
- swapUsedMem: memoria virtual en uso. (int)
- swapFreeMem: memoria virtual libre. (int)

- totalRAM: memoria RAM total. (int)
- usedRAM: memoria RAM en uso. (int)
- freeRAM: memoria RAM libre. (int)

5.1.4 disk

La memoria del disco la obtenemos del comando `df --total`, nos centraremos en el cálculo total y dejamos a un lado el resto sistema de ficheros, en un futuro se podría añadir el desglose del cálculo total. La métrica va a estar nombrada `disk` y va a estar constituida por:

Nombre de la métrica: **disk**

- identifierName: nombre de identificación del disco. (string)
- totalDisk: memoria total del disco. (int)
- usedDisk: memoria en uso del disco. (int)
- freeDisk: memoria libre en el disco. (int)
- usagePercentDisk: porcentaje de uso del disco. (int)

5.1.5 temperature

La temperatura del sistema está mockeada, está seteada a 27 grados más un random de 0 a 11 grados La métrica va a estar nombrada como `temperature` y va a estar constituida por:

Nombre de la métrica: **temperature**

- degrees: temperatura del pc. (int)

5.1.6 partitions

Las particiones las obtenemos con el comando `df` memoria del disco la obtenemos del comando `df`, nos centraremos en la carpeta raíz utilizando el elemento `/dev/sda1` para filtrar con `grep`. La métrica va a estar nombrada como `partitions` y va a estar constituida por:

Nombre de la métrica: **partitions**

- identifierName: nombre de identificación de la partición. (string)
- type: tipo de partición. (string)
- totalDisk: memoria total de la partición. (int)
- usedDisk: memoria en uso de la partición. (int)
- freeDisk: memoria libre de la partición. (int)
- usagePercentDisk: porcentaje de uso del disco. (int)

- mountPoint: localización del directorio de la partición. (string)

5.1.7 ioRatio

El ratio de IO del disco lo obtendremos a partir del comando iostat, de donde filtraremos la salida para quedarnos con el disco principal sda. La métrica va a estar nombrada como ioRatio y va a estar constituida por:

Nombre de la métrica: **ioRatio**

- deviceName: nombre de la partición de memoria. (string)
- transfersPerSecond: indica el número de transferencias por segundo que se emitieron al dispositivo. Una transferencia es una solicitud I/O al dispositivo, se pueden combinar varias solicitudes lógicas en una sola solicitud porque es de tamaño indeterminado. (float)
- kilobytesReadsPerSecond: el número de kilobytes leídos del dispositivo por segundo. (float)
- kilobytesWrittenPerSecond: el número de kilobytes escritos en el dispositivo por segundo. (float)
- kilobytesRead: El número total de kilobytes leídos. (int)
- kilobytesWritten: El número total de kilobytes escritos. (int)

5.1.8 logs

Los logs del sistema los leeremos de archivo /var/log/syslog en nuestro sistema ubuntu. La métrica va a estar nombrada logs y va a estar constituida por:

Nombre de la métrica: **logs**

- date: fecha en la que se hizo el log. (datetime)
- nameHost: nombre del sistema. (string)
- process?: nombre del proceso del sistema??. (string)?
- message: mensaje del log. (string)

5.1.9 processesNumber

Número de procesos del sistema, lo obtendremos con el comando ps, el argumento -a nos devuelve solo los procesos activos, nos guardaremos el número de procesos activos y el número de procesos totales. La métrica va a estar nombrada como processesNumber y va a estar constituida por:

Nombre de la métrica: **processesNumber**

- activeProcessesNumber: el número de procesos activos de la máquina. (int)
- totalProcessesNumber: el número total de procesos de la máquina. (int)

5.1.10 process

La tabla de procesos del sistema la obtendremos del comando ps, filtramos el comando para que nos devuelva las entradas que nos interesan, que son las que tienen carga de cpu, es decir aquellas que tengan distinto de 0 el porcentaje de cpu. La métrica va a estar nombrada como process y va a estar constituida por:

- Nombre de la métrica: **process**
- usedPercentageCpu: porcentaje de uso de la cpu del proceso. (float)
 - pid: número identificador del proceso. (int)
 - usedPercentageMem: porcentaje de uso de la memoria RAM del proceso. (float)
 - nice: número que define la prioridad del proceso. Esta prioridad se llama Niceness en Linux, y tiene un valor entre -20 y 19. Cuanto más bajo sea el índice de Niceness, mayor será una prioridad dada a esa tarea. El valor predeterminado de todos los procesos es 0. (int)
 - group: nombre del grupo al que pertenece el proceso. (string)
 - user: nombre del usuario que ejecutó el proceso. (string)
 - state: estado en el que se encuentra el proceso (R en ejecución, S dormido, T detenido, X muerto). (string)
 - start: hora a la que empezó el proceso. (datetime)
 - cpuTime: tiempo de ejecución en cpu. (datetime)
 - command: descripción de la ejecución del proceso. (string)

5.1.11 latency

La latencia es el tiempo que lleva enviar una señal más el tiempo que lleva recibir un acuse de recibo de esa señal. Para calcularla utilizamos el comando ping en localhost con 3 paquetes y nos quedamos con el rtt. La métrica va a estar nombrada como latency y va a estar constituida por:

- Nombre de la métrica: **latency**
- minRTT: es el número mínimo que tardó una de las peticiones ECHO_REQUEST. (float)
 - meanRTT: es la media de lo que tardaron las peticiones ECHO_REQUEST. (float)

- maxRTT: es el número máximo que tardó una de las peticiones ECHO_REQUEST. (float)
- mdevRTT: es la desviación estándar, esencialmente un promedio de cuán lejos está cada RTT de ping de la RTT media. Cuanto más alto es el número, más variable es el RTT. (float)
- packageTransmitted: es el número de paquetes transmitidos durante la prueba de latencia. (int)
- packageReceived: es el número de paquetes recibidos durante la prueba de latencia. (int)
- packageLossPercentage: es el porcentaje de paquetes perdidos durante la prueba de latencia. (float)
- timeRequest: son los milisegundos que se han tardado en hacer la prueba de latencia. (int)
- clientServer: son los milisegundos que ha tardado el servidor en recibir las métricas. (int)

5.1.12 networkMetrics

Las métricas de red que disponen las tarjetas de red del sistema las obtendremos con el comando `ifconfig`. La métrica va a estar nombrada como `netWorkMetrics` y va a estar constituida por:

- Nombre de la métrica: **networkMetrics**
- networkCardName: nombre de la tarjeta de red. (string)
 - MTU: (unidad de transmisión máxima) es el tamaño de cada paquete recibido por la tarjeta de red. El valor de MTU para todos los dispositivos Ethernet de manera predeterminada se establece en 1500. Establecer un valor más alto podría poner en peligro la fragmentación del paquete o desbordamientos del búfer. (int)
 - IP: ip visible de la tarjeta de red. (string)
 - netMask: la máscara de red del sistema. (string)
 - broadcastAddress: la dirección que se usará para representar las transmisiones a la red. (string)
 - IPv6Address: es la etiqueta numérica usada para identificar la interfaz de red en una red IPv6. (string)
 - MACAddress: es la dirección MAC de la tarjeta de red. (string)
 - txQueueLen: denota la longitud de la cola de transmisión del dispositivo. Por lo general, lo configura en valores más pequeños para dispositivos más lentos con una latencia alta. (int)
 - connectionProtocol: protocolo de conexión utilizado. (string)
 - RXPackages: número de paquetes recibidos por la interfaz de red. (int)

- RXErrors: número de paquetes con error recibidos por la interfaz de red. (int)
- TXPackages: número de paquetes transmitidos por la interfaz de red. (int)
- TXErrors: número de paquetes con error transmitidos por la interfaz de red. (int)
- collisions: el valor de este campo debería ser idealmente 0. Si tiene un valor mayor que 0, podría significar que los paquetes están colisionando mientras atraviesan la red, una señal segura de congestión de la red. (int)

5.1.13 systemAdditionalInfo

La información adicional del sistema la obtendremos del comando uptime. La métrica va a estar nombrada como systemAdditionalInfo y va a estar constituida por:

Nombre de la métrica: **systemAdditionalInfo**

- systemRunningTime: es el tiempo que lleva funcionando el sistema. (string)
- usersLoggedInNumber: número de usuarios conectados. (int)
- systemLoadAverage1M: promedio de carga del sistema durante el último minuto. (float)
- systemLoadAverage5M: promedio de carga del sistema durante los últimos 5 minutos. (float)
- systemLoadAverage15M: promedio de carga del sistema durante los últimos 15 minutos. (float)

Una vez obtenidas las métricas, hay que almacenarlas en una base de datos. Para ello, hay que plantearse el cómo hacerlo, ¿qué forma sería la más eficiente? ¿qué cada sistema se pueda conectar a la base de datos para almacenarlas o solo una entidad es la encargada de introducirlas?. Por seguridad y por acoplamiento es mejor que solo una entidad sea capaz de almacenar las métricas, independientemente del tipo de sistema que sea.

Por lo tanto, es necesario desarrollar un sistema cliente-servidor, donde el servidor se encargue de almacenar las métricas de los sistemas y el cliente recogerlas y mandarlas. Indirectamente estos tipos de sistemas te obligan a gestionar las comunicaciones entre ellos, así que es necesario hacer un protocolo de comunicaciones para que se entiendan en todo momento el servidor y los clientes.

5.2 Script en bash

Es un script capaz de recoger todas las métricas anteriormente nombradas en el apartado 5.1 “Estándares de métricas”. Bash te permite programar en función de comandos, el uso de esos comandos nos obliga a seguir su orden y sintaxis, es por ello que con ciertos comandos, se ejecuta un filtrado para solo obtener las variables que necesitamos o como en todos los comandos eliminar aquello que nos de ruido con la ayuda de “grep”, “tail”, “sed”, “awk”, “cut” o “tr”.

```
#!/bin/bash
mainDisk=`df --total | grep 'total'`
mem=`free --total | sed "1d"`
date=`date +%s%3N`
times=`uptime | sed 's/,./g'`
systemRunningTime=`uptime -s`
cpu=`iostat -c | tail -n 4`
ioRatio=`iostat -d | grep "sda" | sed 's/,./g'`
cpusUsageNumber=`lscpu --extended -b | sed "1d" | wc -l`
cpusTotalNumber=`nproc --all`
#logs=`cat /var/log/syslog`
disks=`df -T | sed "1d"`
disksEntries=`df -T | sed "1d" | wc -l`
temperature=`echo $((RANDOM%11)+27))`
processesTable=`ps -e -o pcpu,pid,pmem,nice,state,group,user,start,ctime,args --sort pcpu | sed -e 's/$/ .endline/' | sed '/^ 0.0 /d' | s`
processesTableEntries=`ps -e -o pcpu,pid,pmem,nice,state,group,user,start,ctime,args --sort pcpu | sed '/^ 0.0 /d' | sed "1d" | wc -l`
activeProcessesNumber=`ps -a | wc -l`
totalProcessesNumber=`ps -ax | wc -l`
networkCards=`ifconfig`
latency=`ping 127.0.0.1 -c 3 | tail -n 2`
latencyPackageStatistics=($latency)
minRTT=`echo $latency | grep rtt | awk -F '/' '{print $4}' | cut -d '=' -f 2 | tr -d ' '`
meanRTT=`echo $latency | grep rtt | awk -F '/' '{print $5}'`
maxRTT=`echo $latency | grep rtt | awk -F '/' '{print $6}'`
mdevRTT=`echo $latency | grep rtt | awk -F '/' '{print $7}' | cut -d ' ' -f 1 | tr -d ' '`
host=`hostname`
```

Figure 5.2: Comandos script en bash

Una vez se han ejecutado los comandos que aparecen en la figura 5.2, se ejecuta un proceso de preparación de variables para su posterior inserción en un JSON, como se puede observar en la figura 5.3.

Por último, una vez ya filtrado los comandos y preparadas las variables con un orden preestablecido, el script se encarga de insertar todas las métricas recogidas en un JSON, como se puede observar en la figura 5.4.

```

countEntries=0
partitions='['
iterator=0
while [ $countEntries -lt $disksEntries ];do
  for e in 0 1 2 3 4 5 6;
  do
    case "$e" in 0)
      partitions+='{"identificatorName":"'${disks[$iterator]}'"', '
      ;;
    1)
      partitions+='${partitions}' "type":"'${disks[$iterator]}'", '
      ;;
    2)
      partitions+='${partitions}' "totalDisk":"'${disks[$iterator]}'", '
      ;;
    3)
      partitions+='${partitions}' "usedDisk":"'${disks[$iterator]}'", '
      ;;
    4)
      partitions+='${partitions}' "freeDisk":"'${disks[$iterator]}'", '
      ;;
    5)
      partitions+='${partitions}' "usagePercentDisk":"'${disks[$iterator]}%'", '
      ;;
    6)
      partitions+='${partitions}' "mountPoint":"'${disks[$iterator]}'", '
      ;;
    *)
      echo "ERROR: La métrica partitions no dispone de tantos parámetros"
      ;;
    esac
    ((iterator++))
  done;
  ((countEntries++))
done;

```

Figure 5.3: Preparación de variables

```

jsonData="{\"Hostname\":\"$host\", \"SystemMetrics\":\"Ubuntu\", \"actualTime\":\"${date}\", \"metrics\":{\"\
  \"latency\":{\"minRTT\":\"$minRTT\", \"meanRTT\":\"$meanRTT\", \"maxRTT\":\"$maxRTT\", \"mdevRTT\":\"$mdevRTT\", \"pac\
  \"packageReceived\":\"${latencyPackageStadistics[3]}\", \"packageLossPercentage\":\"${latencyPackageStadist\
  \"cpu\":{\"userPercentage\":\"$cpu[7]\", \"nicePercentage\":\"$cpu[8]\", \"systemPercentage\":\"$cpu[9]\", \
  \"idlePercentage\":\"$cpu[12]\"}, \"\
  \"cpusNumber\":{\"cpusTotalNumber\":\"$cpusTotalNumber\", \"cpusUsageNumber\":\"$cpusUsageNumber\"}, \"\
  \"ioRatio\":{\"deviceName\":\"${ioRatio[0]}\", \"transfersPerSecond\":\"${ioRatio[1]}\", \"kilobytesReadsPer\
  \"kilobytesRead\":\"${ioRatio[4]}\", \"kilobytesWritten\":\"${ioRatio[5]\"}, \"\
  \"disk\":{\"identificatorName\":\"${mainDisk[0]}\", \"totalDisk\":\"${mainDisk[1]}\", \"usedDisk\":\"${mainDis\
  \"temperature\":{\"degrees\":\"$temperature\"}, \"\
  \"partitions\":\"$partitions\", \"\
  \"process\":\"$process\", \"\
  \"processesNumber\":{\"activeProcessesNumber\":\"$activeProcessesNumber\", \"totalProcessesNumber\":\"$t\
  \"mem\":{\"totalMem\":\"$mem[1]\", \"usedMem\":\"$mem[2]\", \"freeMem\":\"$mem[3]\", \"sharedMem\":\"$mem[4]}\
  \"cachedMem\":\"$mem[6]\", \"swapTotalMem\":\"$mem[8]\", \"swapUsedMem\":\"$mem[9]\", \"swapFreeMem\":\"$me\
  \"usedRAM\":\"$mem[13]\", \"freeRAM\":\"$mem[14]\"}, \"\
  \"systemAdditionalInfo\":{\"systemRunningTime\":\"$systemRunningTime\", \"usersLoggedOnNumber\":\"$times[0\
  \"networkMetrics\":\"$networkMetrics\"}}\"

echo $jsonData | jq . > metricsData.json

```

Figure 5.4: Inserción de métricas en un JSON

5.3 Servidor

El servidor está desarrollado en python, en la versión 3.7. En primer lugar, el servidor se encarga de setear su propia configuración según un json que permite actualizar la dirección IP, el puerto o el tamaño del buffer para el control de las comunicaciones, también te permite controlar que sistemas pueden comunicarse con el servidor, un plus de seguridad que solo deja conectarse con máquinas ya conocidas, además setea la contraseña por la cuál se conectan los clientes al servidor y por el último los formatos elegidos para el sistema de logs que dispone el servidor, el sistema de logs es simplemente para tener un control de errores, en el caso de que algo falle en el sistema quedará reflejado en un archivo aparte llamado SystemMetrics-Server.log.

```
{
  "serverIp": "192.168.1.114",
  "port": 5005,
  "allowedHosts": [
    "javi-VirtualBox",
    "8ccfca32bea8",
    "e472acf27711",
    "c04f33d89c66",
    "raspberrypi"
  ],
  "buffer_size": 5096,
  "logging": {
    "format": "%(asctime)-15s - %(levelname)s - %(message)s",
    "name": "/logs/SystemMetrics_Server.log"
  },
  "secretPassword": "P0t4t0 c4n 1 c0nn3ct?"
}
```

Figure 5.5: Server configuration

Dicho servidor siempre está funcionando, en el momento que haya sido ejecutado entrará en un bucle de donde no podrá salir hasta que un usuario pare la ejecución. En primer lugar prepara el socket por el cuál permitirá la comunicación y una vez hecho eso entra en un bucle infinito con el siguiente algoritmo; aceptamos una comunicación entrante (a través de una línea bloqueante que nos la da la librería "socket") y se la derivamos a un thread, con esto permitimos que haya concurrencia y en el caso de que otro cliente quiera comunicarse con el servidor podrá dicho servidor lanzar otro thread para que se comuniquen. Además cada conexión entrante tiene un timeout, es decir

solo podrán comunicarse por un período de tiempo, en este caso 120 segundos.

El servidor dispone de un bucle infinito que funciona como una espera activa hasta que llegue un mensaje, esto derivará en la creación de un thread para encargarse de la comunicación. Cuando un thread es creado se pone a la escucha de nuevos mensajes, en donde solo hay 3 posibles mensajes: un mensaje de respuesta que da el servidor para avisar a los clientes de que la primera comunicación ha ido bien, un segundo mensaje que contiene las métricas, por lo tanto cada thread trata dichas métricas y las almacena en una base de datos de series de tiempo llamada InfluxDB y por último un mensaje para cercionarse de que se cierran las conexiones con los clientes. Siempre ocurre el mismo algoritmo, el cliente en primera instancia se dispone a comunicarse con el servidor, le manda un mensaje con la contraseña anteriormente vista y si coincide el servidor le manda un respuesta de que todo ha ido bien, el cliente al recibir dicho mensaje le manda las métricas al servidor, una vez recibidas el servidor las parsea y las almacena en InfluxDB con un timestamp, por último si todo ha ido correctamente el cliente le manda un mensaje al servidor para cerrar la comunicación.

5.4 Cliente

El cliente sigue la misma estructura del servidor está escrito en python en la versión 3.7, se inicia y se setea su propia configuración. Dispone de un JSON donde lee en que ip se encuentra el servidor, la ip propia donde poder comunicarse, el puerto, el tamaño del buffer, la contraseña para interactuar con el servidor, los formatos elegidos para el sistema de logs y a diferencia de la configuración del servidor éste dispone de dos parámetros más: que tipo de sistema es(debian, windows, ubuntu, etc) y que tipo de métricas enviará, estos últimos parámetros son para llevar un control de que sistema es cada uno para que en un futuro si quisiéramos filtrar por los sistemas de un solo tipo pudiésemos.

Una vez el cliente se ha seteado, se prepara para empezar la comunicación con el servidor. En primer lugar, le manda un mensaje con la contraseña y se pone a la espera de la respuesta del servidor, si todo ha ido bien ejecuta un script en bash que calcula las métricas del sistema y las introduce en un JSON, una vez generado el JSON lee las métricas del archivo y crea el mensaje con ellas para mandarlas al servidor. Por último, corta la comunicación con el servidor para que la próxima vez que vaya a mandar métricas empiece

```
{
  "serverIp" : "192.168.1.114",
  "clientIp" : "172.20.0.2",
  "port" : 5005,
  "buffer_size" : 4096,
  "systemClient" : "Debian",
  "systemMetrics" : "DebianPc",
  "initMessage" : "P0t4t0 c4n 1 c0nn3ct?",
  "metricsJsonPath" : "metricsData.json",
  "logging": {
    "format": "'%(asctime)-15s - %(levelname)s - %(message)s'",
    "name": "/logs/SystemMetrics_Client.log"
  }
}
```

Figure 5.6: Client configuration

el algoritmo desde cero.

5.5 Generación de logs

Por defecto, los sistemas operativos crean múltiples logs en los que se registran y clasifican diferentes tipos de procesos. Los sistemas realizan protocolos sobre eventos de aplicaciones (programas), eventos del sistema, eventos relacionados con la seguridad, eventos de configuración y eventos reenviados. Consultar la información contenida en un log puede ayudar a un administrador a solucionar problemas.

Para llevar un mayor control sobre nuestra aplicación se han generado archivos de logs tanto para el cliente como para el servidor, esos logs son informativos, son escrituras que hacen en un fichero cuando ocurre un acción importante en el sistema. Ambos ficheros de logs siguen la misma estructura, como se aprecia en la figura 5.7, está compuesto por la hora en la que ocurre, el tipo de información que es, INFO o ERROR, sus nombres son bastantes descriptivos, uno describe lo que va pasando en la aplicación y el otro informa de un error y por último un mensaje descriptivo sobre lo ocurrido. Todos esos logs se van escribiendo en un fichero que podemos nombrarlo como queramos.

Por el lado del cliente, solo es posible que ocurra un error, que no sea capaz de conectarse con el servidor, en cambio en los logs del servidor se

```

"logging": {
  "format": "%(asctime)-15s - %(levelname)s - %(message)s",
  "name": "/logs/SystemMetrics_Client.log"
}

```

Figure 5.7: Formato de los logs

puede observar el porqué ha fallado, es decir los logs del cliente son mera información descriptiva, en cambio en los del servidor se va especificando que fallos pueden ocasionarse. En este sistema disponemos de cinco posibles fallos:

- Que no se haya podido insertar en la base de datos.
- Que no exista conexión previa con el cliente, es decir que haya pasado por alto un paso.
- Que el host que se intente conectar no lo tenga contemplado el servidor, que no esté en los hosts permitidos.
- Que se mande un mensaje de establecer conexión cuando ya están conectados.
- Que la clave de seguridad al empezar una comunicación sea incorrecta.

```

2020-06-01 21:30:07,859 - INFO - [*] Iniciando el cliente: '
2020-06-01 21:30:07,860 - INFO - [*] Estableciendo conexión con: 192.168.1.114:5005'
2020-06-01 21:30:07,862 - INFO - [*] Recibiendo respuesta del: 192.168.1.114:5005'
2020-06-01 21:30:09,213 - INFO - [*] Ejecutando script para obtener las métricas'
2020-06-01 21:30:12,225 - INFO - [*] Seteando el mensaje con las métricas a enviar'
2020-06-01 21:30:12,238 - INFO - [*] Enviando métricas a: 192.168.1.114:5005'
2020-06-01 21:30:17,244 - INFO - [*] Finalizando conexión con: 192.168.1.114:5005'

```

Figure 5.8: Logs del cliente

5.6 Protocolo de comunicaciones

Para entender el protocolo de comunicaciones, hay que entender protobuf, una herramienta que permite programar los mensajes tal y como quieras. Protobuf te permite setear atributos en las cabeceras, que él por detrás se encarga de comprimirlos y generar una estructura de datos serializada, por lo tanto una vez llegue el mensaje a su destino solo habría que deserializarlo para obtener cada métrica.

```

'2020-06-06 14:09:36,149 - INFO - [*] Iniciando el servidor: '
'2020-06-06 14:09:36,150 - INFO - [*] Esperando mensajes en 192.168.1.114:5005'
'2020-06-06 14:10:02,265 - INFO - [*] Conexión establecida con: <socket.socket fd=728, family=A
'2020-06-06 14:10:02,266 - INFO - [*] Esperando mensajes en 192.168.1.114:5005'
'2020-06-06 14:10:03,269 - INFO - [*] Mensaje recibido: config {
  hostname: "raspberrypi"
  message_type: START_COMMUNICATION
  ip: "192.168.1.108"
  port: 5005
}
startCommunication {
  password: "F0t4t0 c4n 1 c0nn3ct?"
}
'2020-06-06 14:10:03,271 - INFO - [*] Conexión establecida con 192.168.1.108:5005, raspberrypi'
'2020-06-06 14:10:06,272 - INFO - [*] Mensaje de confirmación enviado a 192.168.1.108:5005, ras
'2020-06-06 14:10:09,021 - INFO - [*] Conexión establecida con: <socket.socket fd=760, family=A
'2020-06-06 14:10:09,022 - INFO - [*] Esperando mensajes en 192.168.1.114:5005'
'2020-06-06 14:10:09,022 - INFO - [*] Mensaje recibido: config {
  hostname: "c04f33d89c66"
  message_type: START_COMMUNICATION
  ip: "172.20.0.2"
  port: 5005
}
startCommunication {
  password: "F0t4t0 c4n 1 c0nn3ct?"
}
'2020-06-06 14:10:09,023 - INFO - [*] Conexión establecida con 172.20.0.2:5005, c04f33d89c66'
'2020-06-06 14:10:10,304 - INFO - [*] Mensaje recibido: config {
  hostname: "raspberrypi"
  message_type: METRICS
  ip: "192.168.1.108"
  port: 5005
}
data {

```

Figure 5.9: Logs del servidor

La versión utilizada es proto3, que a diferencia de proto2 cambia la sintaxis y los campos siempre son opcionales a la hora de generar la estructura del mensaje, no permite poner campos requeridos, Google decidió eliminarlo para evitar posibles fallos. Ante ello solo queda el control por parte de la aplicación, es decir, cuando se mande un mensaje se asegure de que ciertos campos hayan sido rellenados previamente.

```

syntax = "proto3";

package TFG;

```

Figure 5.10: ProtocolBuffer version

La estructura principal del mensaje se compone de 4 estructuras de mensajes distintos, de donde solo 1 es obligatoria, la configuración.

Dicha configuración define que tipo de mensaje será, a través de una enumeración que mostrará si es un ACK, si es un mensaje para cerrar la comunicación, en caso contrario para crearla o un mensaje con las métricas del sistema .

El mensaje de tipo “Config”, dispone del hostname de quién manda el

```

message Message{
    Config config = 1;
    StartCommunication startCommunication = 2;
    SystemMetric data = 3;
    ACK ack = 4;
}

```

Figure 5.11: Estructura mensaje

mensaje, la ip y el puerto por el cuál se comunican. La enumeración “Message type” identifica que tipo de mensaje es, por lo tanto aunque no ponga que sean campos requeridos es necesario rellenarlo siempre que se manden mensajes entre sistemas.

```

message Config {
    string Hostname = 1;

    enum Message_Type {
        CLOSE_COMMUNICATION = 0;
        METRICS = 1;
        START_COMMUNICATION = 2;
        ACK = 3;
    }

    Message_Type message_type = 2;
    string ip = 3;
    int32 port = 4;
}

```

Figure 5.12: Configuración obligatoria del mensaje

En la figura 5.12 se aprecian 3 tipos de mensajes a parte del mensaje de configuración obligatorio, dejando para el final el mensaje de tipo “System-Metric”, se proseguirá explicar los tipos de mensajes “ACK” y “StartCommunication”. Ambos tipos de mensajes solo disponen de un string como se ve en la figura 5.13, en el caso de “StartCommunication” la contraseña por la cuál va a permitir empezar la interacción con el servidor y en el caso de “ACK” el mensaje de vuelta que ejecuta el servidor.

Por último, la estructura de mensaje que dispone de las métricas, llamada “SystemMetric” que se puede observar en la figura 5.14. Esta estructura

```
message StartCommunication {  
    string password = 1;  
}  
  
message ACK {  
    string response = 1;  
}
```

Figure 5.13: Tipos básicos de mensaje

de mensaje dispone de un string que define el tipo de métricas que recibe: ubuntu, raspbian y en el caso de que se inserten nuevos sistemas el tipo que las define; por otro lado un timestamp de la hora a la que se mandó el mensaje, dicho timestamp es obligatorio con el trato de InfluxDB, la base de datos de series temporales y finalmente todas las métricas que se recogen de los clientes, dichas métricas están definidas y detalladas en el apartado 5.1 “Estándares de métricas”. En el caso de que una métrica no se pueda recoger, se seteará al valor 0 por defecto.

5.7 Generación de contenedores

Una vez desarrollado los puntos claves como el cliente y el servidor, pasamos a la virtualización de los mismos, esto nos permite abstraernos en la capa de la aplicación que agrupa el código y las dependencias juntas. Se pueden ejecutar varios contenedores en la misma máquina y compartir el núcleo del sistema operativo con otros contenedores, cada uno de los cuales se ejecuta como procesos aislados en el espacio del usuario.

Para ello, generamos un archivo llamado “docker-compose.yml”, dicho archivo es una herramienta que permite simplificar el uso de Docker. A partir de archivos YAML es mas sencillo crear contenedores, conectarlos, habilitar puertos, volúmenes, etc. En vez de utilizar Docker via una serie inmemorable de comandos bash y scripts, Docker Compose te permite mediante archivos YAML para poder instruir al Docker Engine a realizar tareas, programáticamente. Y esta es la clave, la facilidad para dar una serie de instrucciones, y luego repetirlas en diferentes ambientes.

```

message SystemMetric {
  string SystemMetrics = 1;
  int64 actualTime = 2;

  message latency {
    float minRTT = 1;
    float meanRTT = 2;
    float maxRTT = 3;
    float mdevRTT = 4;
    int32 packageTransmitted = 5;
    int32 packageReceived = 6;
    float packageLossPercentage = 7;
    int32 timeRequest = 8;
    int32 clientServer = 9;
  }

  message cpu {
    float userPercentage = 1;
    float nicePercentage = 2;
    float systemPercentage = 3;
    float iowaitPercentage = 4;
    float stealPercentage = 5;
    float idlePercentage = 6;
  }
}

```

Figure 5.14: Estructura SystemMetrics

El archivo YAML dispone de varios servicios, por lo tanto, vamos a subdividirlo en secciones para hablar sobre cada una de ellos.

5.7.1 Docker del servidor

Como se puede apreciar en la figura 5.15, el servidor dispone de unas configuraciones base que se nombraran a continuación.

Este docker se llama “server-metrics” y siempre que ocurra un error interno se reiniciará el docker, esto nos permite evitar tener que solucionar posibles fallos que pueda dar la aplicación, además la imagen de docker se va a construir en función de un Dockerfile (un archivo de configuración interno de Docker) como se puede observar en la figura 5.16, se trata de una configuración básica por no decir sencilla, solo se encarga de generar el entorno de python donde va a trabajar, copiar archivos de configuración a la raíz de la máquina, instalar las dependencias de las librerías de python, que en este caso son las librería de influx y de ProtocolBuffer, y actualizar la máquina


```
server_metrics:
  restart: always
  build:
    context: .
    dockerfile: ./config/server/Dockerfile
  container_name: server_metrics
  entrypoint:
    - /entrypoint.sh
  working_dir: /server_metrics/
  volumes:
    - ./server_metrics:/server_metrics
  depends_on:
    - influxdb
```

Figure 5.15: Configuración del servidor en docker

con un update.

```
# Use an official node runtime as a parent image
FROM python:3.6
ENV PYTHONUNBUFFERED 1
COPY ./config/server/entrypoint.sh .
COPY /config/server/requirements.txt .
RUN pip3 install --upgrade pip -r requirements.txt
RUN apt-get update
```

Figure 5.16: Dockerfile del servidor

La imagen docker del servidor necesita que le especifiquemos un “entry-point”, que simplemente es un script en bash para explicarle el proceso o los procesos que se va a encargar de hacer, en este caso simplemente ejecuta el script del servidor (python server.py) que está escrito en python. Asimismo, especificamos donde queremos que trabaje la máquina, es decir, en que carpeta, la carpeta “server-metrics” dispone de todos los archivos necesarios para que pueda trabajar el servidor sin que ocurra fallos, dichos archivos se pueden observar en la figura 5.17.

Especificamos que este contenedor depende del de “influxdb” ya que no puede inicializarse este docker primero, generaría problemas de sincronización, el servidor se encarga de insertar las métricas en la base de datos, si la base de datos no está levantada aún ocasionará fallos. Para concluir, en este

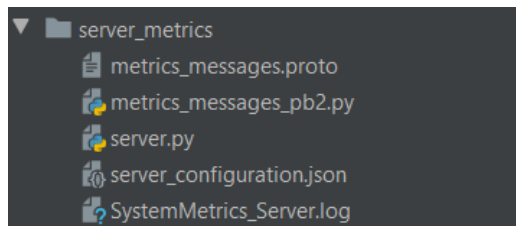


Figure 5.17: Archivos del servidor

docker se especifica un volumen, cuando un contenedor es borrado, toda la información contenida en él, desaparece, dejamos de tener almacenamiento persistente en nuestros contenedores, es decir, que no se elimine al borrar el contenedor, es necesario utilizar volúmenes de datos, dichos datos en un servidor no aportan mucho, pero a la hora de recoger los logs nos interesa que no se borren.

5.7.2 Docker del cliente

Como se observa en la figura 5.18, el cliente dispone de unas configuraciones base que se nombrarán a continuación.

```
client_cron_metrics:
  restart: always
  build:
    context: .
    dockerfile: ./config/client/Dockerfile
  container_name: client_cron_metrics
  entrypoint:
    - /entrypoint.sh
  working_dir: /client_cron_metrics/
  volumes:
    - ./client_cron_metrics:/client_cron_metrics
  depends_on:
    - server_metrics
```

Figure 5.18: Configuración del cliente en docker

Este docker se llama “client-cron-metrics” y siempre que ocurra un error

interno se reiniciará el docker, esto nos permite evitar tener que solucionar posibles fallos que pueda dar la aplicación, además la imagen de docker se va a construir en función de un Dockerfile (un archivo de configuración interno de Docker) como se puede observar en la figura 5.19, se trata de una configuración básica solo se encarga de generar el entorno de python donde va a trabajar, copiar archivos de configuración a la raíz de la máquina, instalar las dependencias de las librerías de python, que en este caso es la librería de ProtocolBuffer, instalar un par de programas que nos ayudan a recoger métricas, y actualizar la máquina con un update.

```
# Use an official node runtime as a parent image
FROM python:3.6
ENV PYTHONUNBUFFERED 1
COPY ./config/client/entrypoint.sh .
COPY /config/client/requirements.txt .
RUN pip3 install --upgrade pip -r requirements.txt
RUN apt-get update
RUN apt-get install jq -y
RUN apt-get install net-tools
RUN apt-get install sysstat -y
```

Figure 5.19: Dockerfile del cliente

La imagen docker del cliente necesita que le especifiquemos un “entry-point”, que simplemente es un script en bash para explicarle el proceso o los procesos que se va a encargar de hacer, en este caso simplemente ejecuta el script del cliente (python client.py) que está escrito en python. Asimismo, especificamos donde queremos que trabaje la máquina, es decir, en que carpeta, la carpeta “client-cron-metrics” dispone de todos los archivos necesarios para que pueda trabajar el servidor sin que ocurra fallos, dichos archivos se pueden observar en la figura 5.20.

Especificamos que este contenedor depende del de “server-metrics” ya que no puede inicializarse este docker primero, generaría problemas de comunicación, el cliente se comunica con el servidor, si mandamos un mensaje desde el cliente antes de que se inicie el servidor ocurriría un timeout y perderíamos esa primera comunicación. Para concluir, en este docker se especifica un volumen, cuando un contenedor es borrado, toda la información contenida en él, desaparece, dejamos de tener almacenamiento persistente en nuestros contenedores, es decir, que no se elimine al borrar el contenedor, es necesario

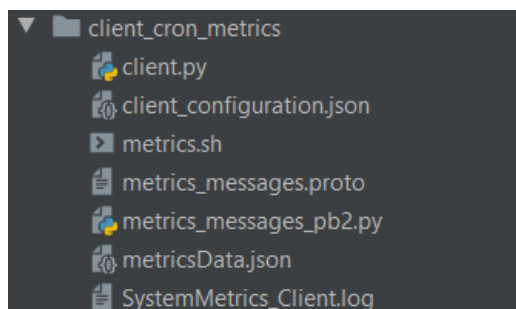


Figure 5.20: Archivos del cliente

utilizar volúmenes de datos, dichos datos en un cliente no aportan mucho, pero a la hora de recoger los logs nos interesa que no se borren.

5.7.3 Docker de la base de datos

Como se observa en la figura 5.21, la base de datos dispone de unas configuraciones base que se nombrarán a continuación.

El docker de InfluxDB dispone de las configuraciones más básicas, se especifica la versión de la imagen que queremos tener, en este caso la última, como solo queremos almacenar datos la versión no resulta tan importante como lo podría ser si fuésemos a generar campos calculados a partir de variables. Asimismo, le ponemos un nombre al contenedor y un hostname, este hostname no nos servirá para comunicarnos desde el servidor ya que en la configuración le hemos dicho que pertenece a una red interna, por lo que si quisiéramos comunicarnos con la base de datos tiene que ser a través de la red que se llama monitoring por el puerto que seteamos por defecto el 8086, de dicha red hablaremos más adelante. En el caso de que falle la base de datos, esta se reiniciará como método de contención ya que le pusimos un restart “on-failure”. Además, se han seteado unas variables de entorno para garantizar el acceso a la base de datos como se observa en la imagen. Por último, la base de datos necesita un volumen para no perder ningún dato, la persistencia en las bases de datos es fundamental y más cuando disponemos de ingestas cada dos minutos.

Cabe destacar que el script del proceso del servidor es el que se encarga de generar la política de retención en la primera inserción que se haga, en este caso mensual, cada 30 días se van eliminando los datos recogidos, en el caso

```

influxdb:
  image: influxdb:latest
  container_name: influxdb
  hostname: influxdb
  restart: on-failure
  ports:
    - 8086:8086
  networks:
    - monitoring
  volumes:
    - influxdb-volume:/var/lib/influxdb
  environment:
    - INFLUXDB_DB=metrics
    - INFLUXDB_ADMIN_USER=admin
    - INFLUXDB_ADMIN_PASSWORD=admin1234
    - INFLUXDB_USER=admin2
    - INFLUXDB_PASSWORD=admin1234
    - INFLUXDB_HTTP_AUTH_ENABLED=false
    - INFLUXDB_HTTP_READINESS_TIMEOUT=30

```

Figure 5.21: Configuración de la base de datos en docker

de que queramos aumentar o disminuir el tiempo de retención se podrían crear nuevas políticas.

```

client = InfluxDBClient(host='178.17.22.1', port=8086, database='metrics')
if {'name': 'metrics'} not in client.get_list_database():
    client.create_database('metrics')
    client.create_retention_policy("Monthly", "4w", "2", database='metrics')
    client.create_user("admin", "admin1234", admin=True)

```

Figure 5.22: Configuración de la base de datos en su inicio

5.7.4 Docker del visualizador de gráficas

Como se observa en la figura 5.23, el visualizador de gráficas dispone de unas configuraciones base que se nombraran a continuación.

El docker de Grafana dispone de las configuración más básica, se especifica

```
grafana:
  image: grafana/grafana:7.0.3
  container_name: grafana
  restart: on-failure
  ports:
    - 4000:3000
  networks:
    - monitoring
  volumes:
    - grafana-volume:/var/lib/grafana
```

Figure 5.23: Configuración de Grafana en docker

la versión de la imagen que queremos tener. Asimismo, le ponemos un nombre al contenedor y en el caso de que falle Grafana, esta se reiniciará como método de contención ya que le pusimos un restart “on-failure”. Grafana se aloja en una red interna llamada monitoring, la cuál se hablará en este mismo apartado en una subsección distinta, además hay una conversión de puertos, Grafana por defecto se setea en el puerto 3000 pero se ha hecho una conversión al puerto 4000 ya que el 3000 ya estaba siendo utilizado por otra aplicación. Por último, se dispone de un volumen para mantener la persistencia, puede parecer inútil en esta aplicación, pero si quisiéramos cambiar la versión de Grafana por una más reciente o estable perderíamos todos los dashboards realizados.

5.7.5 Volúmenes

Docker como servicio gestiona por si solo la persistencia de la información de una manera muy simple, cada imagen y contenedor que tengamos en nuestro equipo se conservarán hasta que los borremos. En cada contenedor creado tendremos asociado un “volumen” en nuestro equipo real donde se almacenarán los ficheros que copiamos a ese contenedor. Existen tres maneras distintas de gestionar espacios para contenedores, dos de ellas serán persistentes (volume o bind volume) y la tercera no (TMPFS temporal file system). Al decir que “no es persistente” queremos decir que cuando un contenedor se apague todos los ficheros almacenados en esa carpeta se borrarán y en cada corrida del contenedor comenzaremos con ese espacio vacío.

Un volúmen es la manera sencilla y predefinida para almacenar todos los ficheros (salvo unas pocas excepciones) de un contenedor, usará el espacio de nuestro equipo real y en “/var/lib/docker/volumes” creará una carpeta para cada contenedor. En este trabajo se harán dos volúmenes como recursos externos, lo que significa que ya se ha definido en Docker, en este caso mediante la consola de comandos con un create volume, como se observa en la figura 5.24.

```
volumes:
  grafana-volume:
    external: true
  influxdb-volume:
    external: true
```

Figure 5.24: Configuración de los volúmenes en docker

5.7.6 Redes internas

De forma predeterminada, Docker-Compose configura una única red para su aplicación. Cada contenedor que de un servicio se une a la red predeterminada y es accesible para otros contenedores en esa red y detectable por ellos con un nombre de host idéntico al nombre del contenedor.

En lugar de simplemente usar la red de aplicaciones predeterminada, se puede especificar las propias redes con la palabra clave “networks” que abstraer la red predeterminada a una de nivel superior. Esto permite crear topologías más complejas y especificar opciones y controladores de red personalizados. También puede usarse para conectar servicios a redes creadas externamente que no son administradas por Docker-Compose.

En este caso como se ve en la figura 5.25, se ha creado una red interna llamada monitoring que sirva como puente entre los contenedores, configurada con una máscara de red constituida por un rango de 24 que implica que puedan conectarse 255 máquinas.

```
networks:
  monitoring:
    driver: bridge
    ipam:
      config:
        - subnet: 178.17.22.0/24
```

Figure 5.25: Configuración de las redes en docker

5.8 Arquitectura del sistema

Durante este apartado se expondrán diagramas que ayuden al entendimiento del sistema.

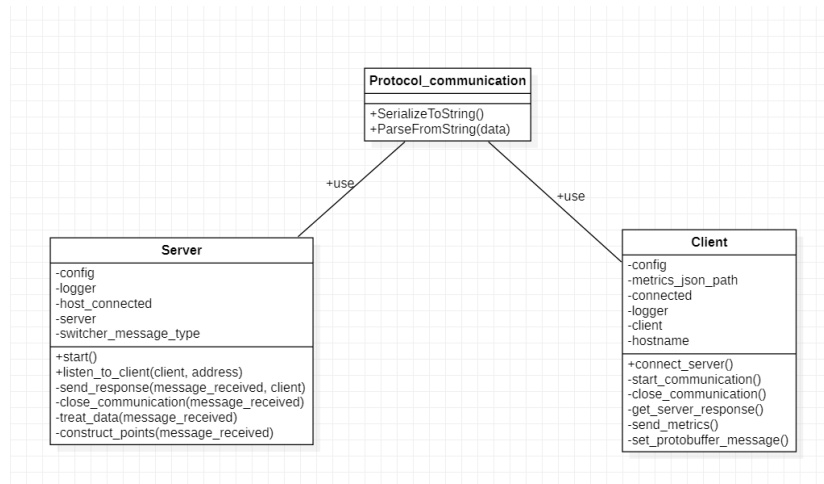


Figure 5.26: Diagrama de clases

Como se observa en la figura 5.26, se aprecian 3 clases: el servidor, el cliente y el protocolo de comunicación. El servidor y el cliente fueron crea-

dos bajo el mismo diseño, se aprecia que ambas clases disponen de loggers para tener controlado los logs de los sistemas y una configuración dinámica. Describiendo primero en el servidor, se ven 3 atributos y 6 funciones, de donde 2 públicas y 4 privadas; empezando por los atributos el servidor tiene una lista con todos los clientes conectados, un switch que permite identificar que tipo de mensaje recibe y un atributo llamado servidor que refleja la conexión con el socket por el cuál se comunica. En cuanto a sus funcionalidades, comenzando por las públicas, el servidor es capaz de empezar la secuencia de comunicaciones y generar hilos para que sean capaces de atender a los clientes. Continuando con las funcionalidades privadas, el servidor es capaz de: generar una respuesta al empezar una comunicación, cerrar una comunicación, tratar los mensajes que reciben con los datos de las métricas y la construcción de puntos que se ingestarán en la base de datos.

Por otro lado, el cliente dispone de 4 atributos privados además de los anteriormente nombrados, esos atributos son: un string con el camino que debe buscar el cliente para encontrar el archivo generado con las métricas, un booleano que describe si estamos conectados o no, un string con el hostname del cliente y un atributo llamado cliente que refleja el socket por el cuál se va a comunicar con el servidor. En cuanto a sus funcionalidades, hay solo una que es pública que es la que se encarga con conectar con el servidor y 5 privadas que se encargan de: empezar una comunicación, cerrar una comunicación, esperar la respuesta del servidor, preparar el mensaje que se a mandar y enviar las métricas obtenidas del sistema.

Por último, hay que señalar que ambas clases, tanto el servidor como el cliente trabajan con una clase autogenerada por ProtocolBuffer para las comunicaciones, es por ello que existe una relación de uso entre las clases y el protocolo de comunicación.

En la figura 5.27, se observa el diagrama de flujo de la aplicación, que es una representación gráfica que muestra como fluyen las acciones dentro del programa, sirve de ayuda para solucionar un problema de forma estructurada. Se aprecian 2 caminos, uno que hace referencia al flujo principal de la aplicación y el otro que funciona como control de seguridad. En primer lugar, como mero trámite de seguridad se pide una clave para empezar la conexión con el servidor, si coincide continúa la comunicación, en cambio si no coinciden se rechaza la conexión y el cliente puede volver a intentar establecer conexión con el servidor cambiando la contraseña. Una vez empezada la comunicación, el cliente sabe que la contraseña ha sido correcta por lo cuál puede proceder a obtener las métricas que residen en su sistema a

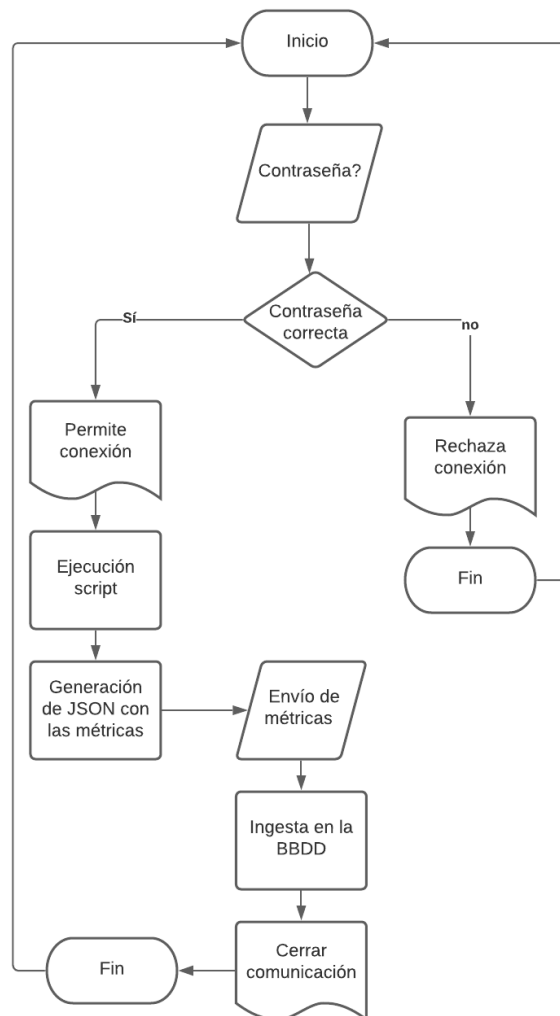


Figure 5.27: Diagrama de flujo

través de un script en bash, que a su vez dicho script generará un JSON con todos los datos obtenidos. Una vez se tenga el fichero con los datos se enviará al servidor y éste se encargará de ingestar las métricas en la base de datos. Por último, para llevar un control de los sistemas que están conectados con el servidor, éste se encarga de cerrar la comunicación con el cliente, para así se vuelva a desarrollar el flujo desde el principio.

Como se aprecia en la figura 5.28 se ve el diagrama de la arquitectura del sistema. Empezando por los clientes, se deduce que uno está realizado en

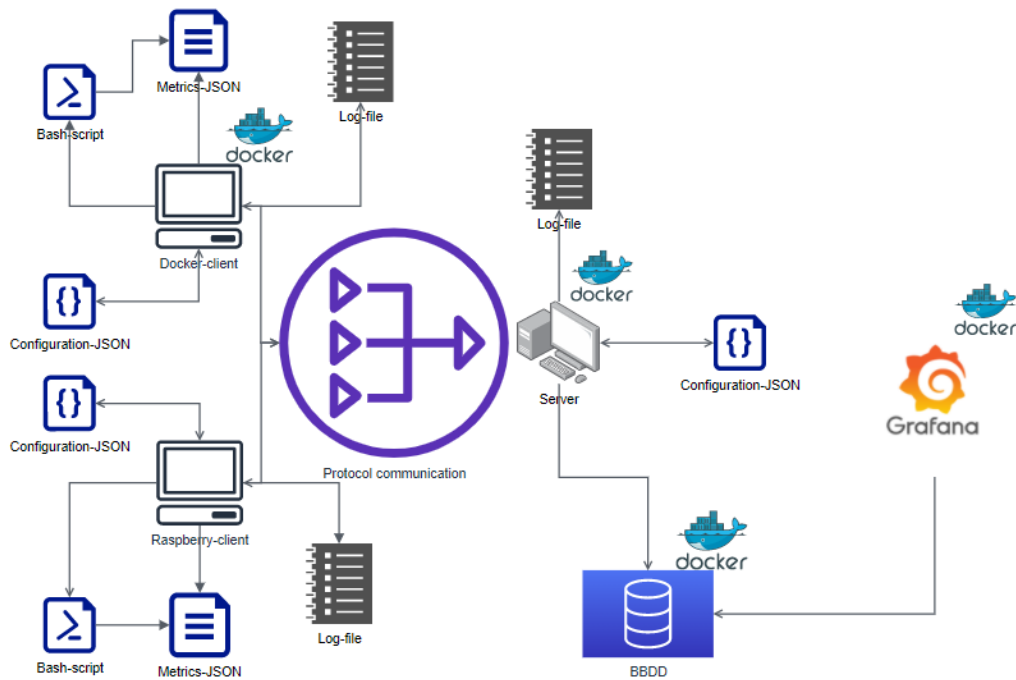


Figure 5.28: Diagrama de la arquitectura

docker y el otro en una raspberry, en cambio ambos trabajan de la misma manera, se configuran solos con su JSON de configuración; a su vez tienen su archivo de logs donde van escribiendo lo que sucede en todo momento dentro de la aplicación, tienen un script en bash que va a generar un JSON con las métricas obtenidas y una comunicación constante con el servidor a través del protocolo de comunicación. Ese mismo servidor encapsulado en docker se inicializa con un archivo de configuración y también va escribiendo en un fichero de logs lo que va sucediendo; además, se encarga del control concurrente de mensajes que puedan llegar con el uso de hilos, que estos a su vez serán los encargados de introducir en la base de datos las métricas obtenidas, para su posterior tratamiento en el docker de Grafana, que a través de consultas se podrán visualizar las métricas.

5.9 Estudio de gráficas

Tras elaborar todo el sistema, se necesita que de un solo vistazo seamos capaces de entender el comportamiento de las máquinas. Con el uso de grafana logramos ese objetivo, ya que permite hacer consultas a InfluxDB para visualizar las métricas ingestadas a tiempo real. A continuación se evidenciarán en secciones las gráficas realizadas según el tipo de métrica que es, como se observa en la figura 5.29.

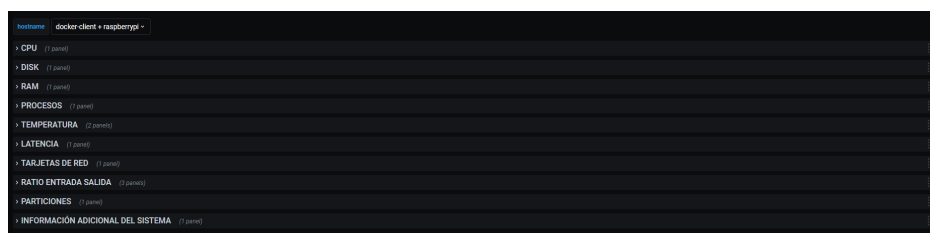


Figure 5.29: Estructura de las graficas en Grafana

Además, Grafana permite filtrar por hostnames, así cuando quieras ver la salud de uno de ellos sea más fácil.

5.9.1 CPU

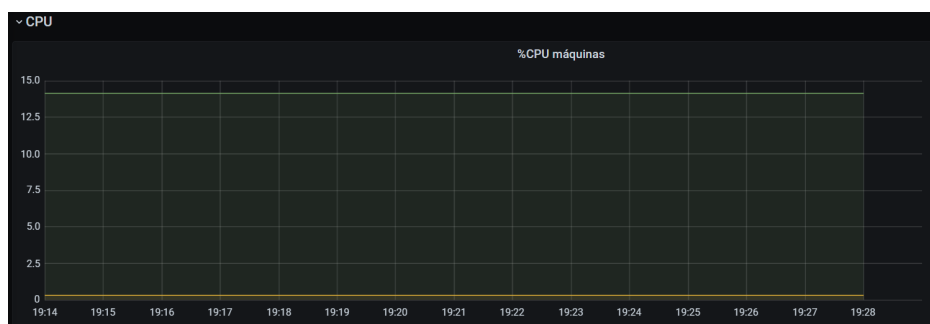


Figure 5.30: Gráfica de la CPU

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.30, se aprecia el porcentaje de uso de la CPU.
- **Consulta:** `SELECT last("userPercentage") FROM "Monthly"."Cpu" WHERE $timeFilter GROUP BY time(2m), "hostname"`

5.9.2 DISK

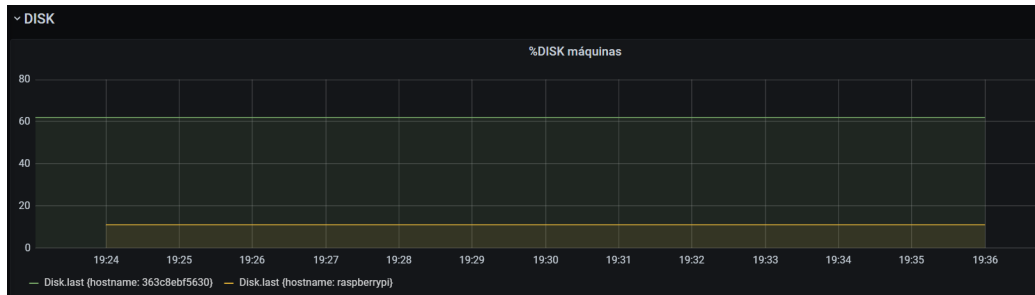


Figure 5.31: Gráfica del disco duro

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.31, se aprecia el porcentaje de uso del disco duro.
- **Consulta:** `SELECT last("usagePercentDisk") FROM "Monthly"."Disk" WHERE $timeFilter GROUP BY time(2m), "hostname" fill(null)`

5.9.3 RAM

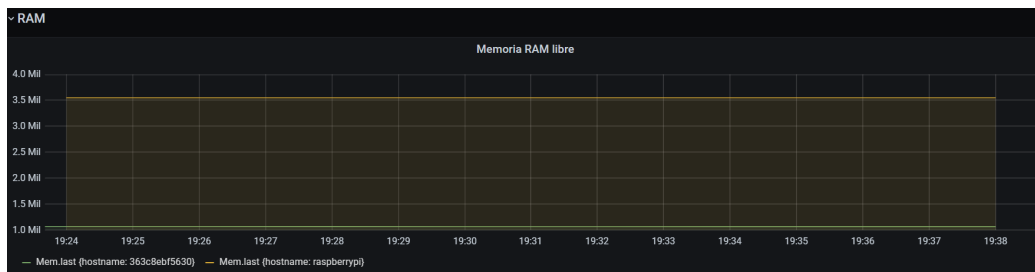


Figure 5.32: Gráfica de la RAM

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.32, se aprecia la memoria RAM libre del sistema.
- **Consulta:** `SELECT last("freeRAM") FROM "Monthly"."Mem" WHERE $timeFilter GROUP BY time(2m), "hostname" fill(null)`

- PROCESOS										
Procesos corriendo										
Time	hostname	command	cpuTime	group	pid	process start	state	usedPercentageCpu	usedPercentageMem	user
2020-08-10 19:40:00	363c8ebf5930	python client.py	00:00:00	S	7	17:40:34	root	5.6	1.2	root
2020-08-10 19:40:00	raspberry	/usr/lib/ncp/ncp 0 -s...	00:00:39	S	482	15:31:36	root	0.20	2	root

Figure 5.33: Tabla de procesos corriendo

5.9.4 Procesos

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.33, se aprecian todos los procesos que estén corriendo en las máquinas.
- **Consulta:** `SELECT last("command") AS "command", last("cpuTime") AS "cpuTime", last("group") AS "group", last("pid") AS "pid", last("start") AS "process start", last("state") AS "state", last("usedPercentageCpu") AS "usedPercentageCpu", last("usedPercentageMem") AS "usedPercentageMem", last("user") AS "user" FROM "Monthly"."Process" WHERE $timeFilter and time < now()-1m GROUP BY time(2m), "hostname" fill(null)`

5.9.5 Temperatura

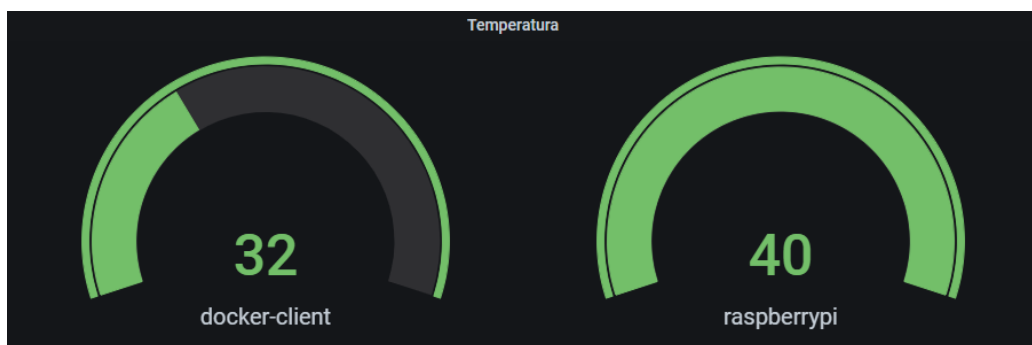


Figure 5.34: Gauge de temperatura actual

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.34, se aprecia un “Gauge” (medida de Grafana) que indica la temperatura actual de las máquinas.
- **Consulta:** `SELECT last("degrees") AS "degrees" FROM "Monthly"."Temperature" WHERE $timeFilter GROUP BY time($__interval), "hostname"`

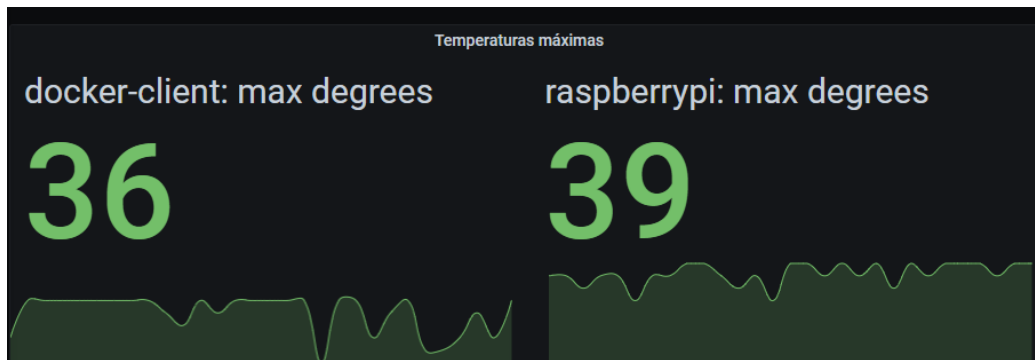


Figure 5.35: Mapa de calor de las temperaturas máximas

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.35, se aprecia un “Stat” (medida de Grafana, un mapa de calor) que indica la temperatura máxima alcanzada de las máquinas.
- **Consulta:** `SELECT max(“degrees”) AS “degrees” FROM “Monthly”.“Temperature” WHERE $timeFilter GROUP BY time(2m), “hostname”`

5.9.6 Latencia

Time	hostname	Latencia			packageReceived	packageTransmitted	timeRequest(ms)
		maxRTT	minRTT	meanRTT			
2020-08-20 17:38:00	docker-client	0.033	0.024	0.027	3	3	66
2020-08-20 17:40:00	docker-client	0.031	0.027	0.028	3	3	64
2020-08-20 17:38:00	raspberrypi						
2020-08-20 17:40:00	raspberrypi	0.086	0.047	0.060	3	3	101

Figure 5.36: Tabla de latencias

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.36, se ve la latencia que producen los sistemas en la misma red local mediante pings con el servidor.
- **Consulta:** `SELECT last(“maxRTT”) AS “maxRTT”, last(“minRTT”) AS “minRTT”, last(“meanRTT”) AS “meanRTT”, last(“packageReceived”) AS “packageReceived”, last(“packageTransmitted”) AS “packageTransmitted”, last(“timeRequest”) AS “timeRequest(ms)” FROM “Monthly”.“Latency” WHERE $timeFilter and Time < now() - 1m GROUP BY time(2m), “hostname” fill(null)`

Tarjetas de red										
Time	hostname	networkCardName	IP	netMask	MTU	broadcastAddress	MACAddress	connectionProtocol	RXPackages	TXPackages
2020-08-20 17:46:00	docker-client									
2020-08-20 17:48:00	docker-client	eth0	172.18.0.2	255.255.0.0	1500	172.18.255.255	02:42:ac:12:00:02	(Ethernet)	14	6
2020-08-20 17:46:00	raspberrypi									
2020-08-20 17:48:00	raspberrypi	wlan0	192.168.0.18	255.255.255.0	1500	192.168.0.255	dca6:32:6e:f4:93	(Ethernet)	5265	2557

Figure 5.37: Tabla con las tarjetas de red

5.9.7 Tarjetas de red

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.37, se ven las tarjetas de red de cada sistema.
- **Consulta:** `SELECT last("networkCardName") AS "networkCardName", last("IP") AS "IP", last("netMask") AS "netMask", last("MTU") AS "MTU", last("broadcastAddress") AS "broadcastAddress", last("MACAddress") AS "MACAddress", last("connectionProtocol") AS "connectionProtocol", last("RXPackages") AS "RXPackages", last("TXPackages") AS "TXPackages" FROM "Monthly"."NetworkMetrics" WHERE $timeFilter and time > now()-1m GROUP BY time(2m), "hostname" fill(null)`

5.9.8 Ratio de entrada y salida

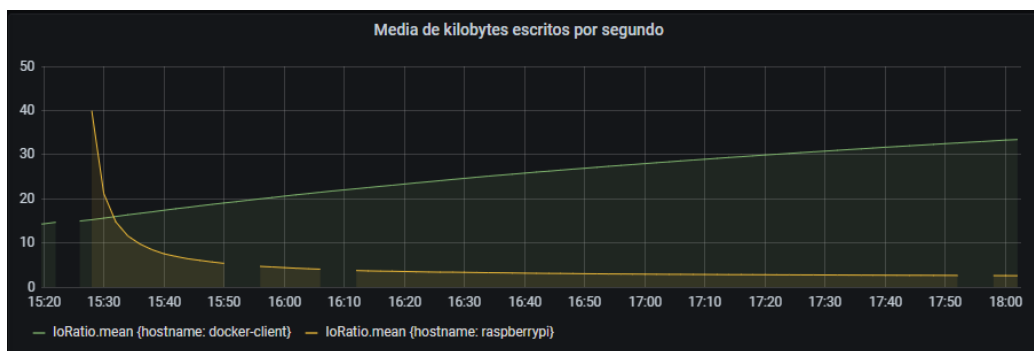


Figure 5.38: Gráfica con la media de kilobytes escritos por segundo

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.38, se identifica una gráfica que describe la media de kilobytes escritos por segundo en un período de tiempo.
- **Consulta:** `SELECT mean("kilobytesWrittenPerSecond") FROM "Monthly"."IoRatio" WHERE $timeFilter GROUP BY time(2m), "hostname" fill(null)`

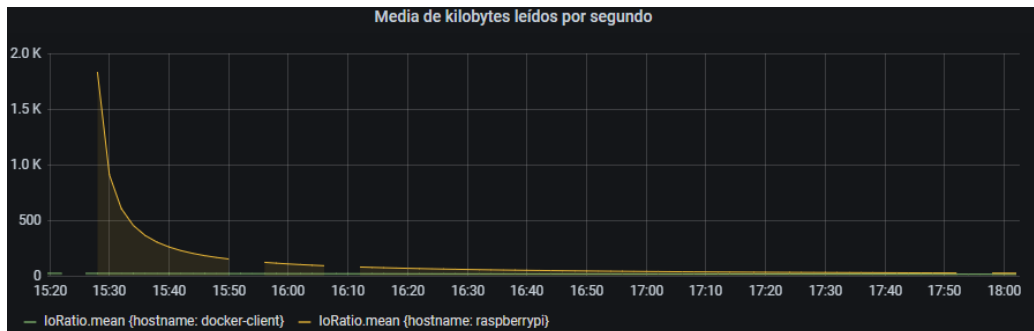


Figure 5.39: Gráfica con la media de kilobytes leídos por segundo

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.39, se identifica una gráfica que describe la media de kilobytes leídos por segundo en un período de tiempo.
- **Consulta:** `SELECT mean("kilobytesReadsPerSecond") FROM "Monthly"."IoRatio" WHERE $timeFilter GROUP BY time(2m), "hostname" fill(null)`



Figure 5.40: Gráfica paquetes transmitidos por la interfaz de red

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.40, se aprecia los paquetes transmitidos por la interfaz de red de cada sistema.
- **Consulta:** `SELECT last("TXPackages") FROM "Monthly"."NetworkMetrics" WHERE $timeFilter GROUP BY time(2m), "hostname"`

5.9.9 Particiones

PARTICIONES								
Particiones de las máquinas								
Time	hostname	identificadorName	mountPoint	type	totalDisk	usedDisk	freeDisk	usagePercentDisk
2020-08-10 19:46:00	363cdeb5630	tmpfs	/sys/firmware	tmpfs	1018508	35586052	1018508	62
2020-08-10 19:48:00	363cdeb5630	tmpfs	/sys/firmware	tmpfs	1018508	35586220	1018508	62
2020-08-10 19:46:00	raspberrypi							
2020-08-10 19:48:00	raspberrypi	tmpfs	/run/user/1000	tmpfs	397036	8	397028	1

Figure 5.41: Tabla con las particiones

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.41, se aprecia las particiones existentes en cada sistema.
- **Consulta:** `SELECT last("identificatorName") AS "identificatorName", last("mountPoint") AS "mountPoint", last("type") AS "type", last("totalDisk") AS "totalDisk", last("usedDisk") AS "usedDisk", last("freeDisk") AS "freeDisk", last("usagePercentDisk") AS "usagePercentDisk" FROM "Monthly"."Partitions" WHERE $timeFilter and time < now()-1m GROUP BY time(2m), "hostname" fill(null)`

5.9.10 Información adicional del sistema

Tiempo de inicio de clientes		
Time	hostname	last
2020-08-20 18:00:00	docker-client	2020-08-20 08:47:46
2020-08-20 18:02:00	docker-client	2020-08-20 08:47:46
2020-08-20 18:00:00	raspberrypi	
2020-08-20 18:02:00	raspberrypi	2020-08-20 15:26:03

Figure 5.42: Tabla con información adicional del sistema

- **Descripción:** como se observa en la figura 5.42, se ve información adicional del sistema, concretamente la hora de arranque de los ordenadores.
- **Consulta:** `SELECT last("systemRunningTime") FROM "Monthly"."SystemAdditionalInfo" WHERE $timeFilter and Time < now()-1m GROUP BY time(2m), "hostname"`

Chapter 6

Conclusiones

Se ha desarrollado el proyecto según los objetivos propuestos y se han adquirido conocimientos en mayor profundidad sobre los sistemas y la monitorización sobre ellos. No obstante, este proyecto es mejorable, se dispone de un sistema básico capaz de entender el rendimiento de los sistemas, con el uso de herramientas externas que nos benefician en nuestro propósito. Necesitará un trabajo posterior para adecuarlo mejor a la utilidad deseada. En cambio, cabe destacar, que en su conjunto y desde el punto de vista de ingeniería, el desarrollo de las distintas clases y piezas del sistema, se han hecho con la intención de que sean modulares, con poco acoplamiento y máxima cohesión.

Hoy en día la salud de los ordenadores nos aporta un punto de visión mas amplio sobre lo que podemos hacer o no con dichas máquinas. Es vital que haya un control sobre las posibles incidencias que ocurren en ellas, el monitorizarlas es un plus necesario. Las empresas en la actualidad tienen su propio departamento para tratarlas, desarrollan aplicaciones y una vez terminadas se da la instrucción de monitorizar las máquinas en las que se encuentre la aplicación. Es decir, ya la aplicación debe contar con un control de errores, pero no tiene porque haber fallado la aplicación, ante eso solo queda bajar un nivel y entender que está sucediendo internamente.

Otro factor importante es la toma de decisiones, el tener monitorizado las máquinas con anterioridad te permite prever posibles incidencias, abaratar costes y tiempo. Te aporta un conocimiento detallado del rendimiento, además de estar todo supervisado por un técnico se pueden añadir alarmas que hagan que éste no esté tan pendiente de posibles picos de explotación.

6.1 Posibles mejoras

Este proyecto es superable, como se ha visto en el desarrollo del trabajo, monitorizar es algo necesario, por lo cuál podríamos ampliar nuestro abanico de máquinas. Al ser un sistema concurrente, él introducir una tercera máquina no sería un gran costo, en cambio, ambos clientes son sistemas Linux, es por ello que sería necesario desarrollar un script para Windows que genere las mismas métricas anteriormente comentadas. Al utilizar protobuf, necesitaríamos compilar el sistema de comunicaciones para Windows y con ello tendríamos una clase autogenerada que nos permita realizar comunicaciones entre sistemas Linux y Windows.

Otro punto a mejorar, es la posibilidad de introducir otros nuevos tipos de sistemas, un ejemplo de ello es arduino. En este caso, sería más costoso generar las comunicaciones ya que protobuf no nos permite autogenerar clases con estos tipos de sistemas, aunque se podría generar un script capaz de sustituir la clase autogenerada de comunicaciones. Si incluyesemos estos tipos de sistemas podríamos incluso monitorizar con sensores, por ejemplo: la humedad relativa o la temperatura del ambiente en el que se encuentre el servidor.

Algo llamativo es que se monitorice los clientes pero no el servidor. El servidor al encontrarse en un contenedor, él medir la cpu, la memoria RAM y todas las métricas anteriormente nombradas no tendría sentido, ya que los contenedores fueron creados con la idea de que el uso sea con el mínimo de recursos posibles, además de que las medidas obtenidas nos engañarían, ya que utilizarían un porcentaje de uso del contenedor no de la máquina real. No obstante, seguramente haya métricas que solo generen los contenedores, es por ello que se debería hacer una investigación sobre todas las medidas que nos proporciona un contenedor y que el servidor se encargue de ingestar las métricas necesarias.

Por último, ya que se observa que se puede medir el rendimiento del servidor, se podría medir también el rendimiento de la base de datos(InfluxDB) y el visualizador de gráficas(Grafana) que están corriendo en contenedores distintos. Deberían tener un comportamiento parecido a los clientes; mandar mensajes continuos al servidor, éste se encargue de ingestar todas las métricas y Grafana poder visualizarlas.

Chapter 7

Referencias

7.1 Bibliografía

<https://pandorafms.com/blog/es/monitorizacion-de-sistemas/>
<https://www.docker.com/resources/what-container>
<https://developers.google.com/protocol-buffers>
<https://medium.com/jmtorres/protocol-buffers-f5b266783652>
<https://grafana.com/oss/grafana/>
<https://en.wikipedia.org/wiki/InfluxDB>
<https://www.influxdata.com/>
<https://www.jetbrains.com/es-es/pycharm/>
<https://help.ubuntu.com/lts/installation-guide/s390x/ch01s01.html>
<http://metodos.fam.cie.uva.es/latex/apuntes/apuntes3.pdf>
<https://docs.latexbase.com/symbols>
<https://www.comoinstalarlinux.com/como-usar-el-editor-nano-linux/>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Curses>
<https://git-scm.com/>
<https://code.visualstudio.com/>
<https://es.wikipedia.org/wiki/LaTeX>
<https://www.ticportal.es/glosario-tic/base-datos-database>
<https://www.40defiebre.com/mejores-herramientas-dashboard-analitica-web>
<https://dockertips.com/utilizando-docker-compose>
<https://dockertips.com/volumenes>
<https://docs.docker.com/compose/networking/>
<https://grafana.com/docs/grafana/latest/features/datasources/elasticsearch/templating>
<https://grafana.com/docs/grafana/latest/variables/templates-and-variables/>
<https://www.paradigmadigital.com/dev/puedo-prometer-y-prometheus/>
<https://logz.io/blog/prometheus-vs-graphite/>

<https://www.datadoghq.com/>
<https://graphiteapp.org/>

7.2 Anexo

-