

# RoundWord

Progetto per il Corso di Sistemi Distribuiti, a.a. 2012-2013

MATTEO BRUCATO e MIRO MANNINO

Università di Bologna

14 giugno 2013

## Sommario

## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>1</b>
1.1	Regole del gioco . . . . .	2
1.2	Obiettivi del progetto . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Aspetti progettuali</b>	<b>3</b>
2.1	Interpretare RoundWord come un sistema distribuito . . . . .	3
2.2	Architettura astratta . . . . .	4
2.3	Protocolli distribuiti . . . . .	4
2.3.1	Inizializzazione della partita . . . . .	4
2.3.2	Gestione dei turni . . . . .	5
2.3.3	Gestione dei guasti . . . . .	6
2.3.4	Elezione del turnHolder . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Aspetti implementativi</b>	<b>7</b>
3.1	Architettura . . . . .	7
3.1.1	Modellazione del gioco . . . . .	7
3.1.2	Comunicazione . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Valutazione</b>	<b>12</b>
<b>5</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>12</b>

## 1 Introduzione

La presente relazione tratta della realizzazione del progetto per il corso di sistemi distribuiti, dalla sua ideazione, alle scelte progettuali, agli aspetti implementativi, non senza includere difficoltà incontrate e ciò che abbiamo imparato da questa esperienza formativa.

Un gioco molto famoso tra i bambini di ogni età, ma giocato anche tra adulti senza limiti di età, consiste nel formare sequenze di parole collegate tra di esse attraverso sillabe. Il gioco è molto semplice e non richiede nessuna strumentazione né attrezzature particolari, e può esser giocato in qualunque contesto. Per giocare, basta avere una comune conoscenza del vocabolario italiano ed essere in grado di suddividere le parole in sillabe.

Non essendo a conoscenza del nome del gioco (nonostante lo abbiamo giocato sin da bambini), abbiamo deciso di chiamarlo *RoundWord* per il presente progetto.

## 1.1 Regole del gioco

All'inizio del gioco, i giocatori decidono di comune accordo una sequenza di gioco, ovvero l'ordine dei turni (giocando dal vivo, ci si mette spesso in cerchio). Ogni giocatore, al proprio turno, produrrà una singola parola. Il primo giocatore sceglie una parola qualunque, che deve essere *presente nel dizionario italiano* utilizzato dal gioco. Dal secondo giocatore in poi, scatta la regola per la scelta della parola:

- Sia  $w$  la parola prodotta dal giocatore precedente. Ad esempio “VERIFICA”.
- Sia  $w = w_1, w_2, \dots, w_n$  la sua suddivisione in sillabe. Ad esempio, “VE”, “RI”, “FI”, “CA”.
- Sia  $w' = w'_1, w'_2, \dots, w'_m$  la parola inserita dal giocatore corrente, e la sua suddivisione in sillabe.
- La parola  $w'$  è *valida* se è presente nel dizionario e se  $w_n = w'_1$ , ovvero se la prima sillaba della nuova parola è uguale all'ultima sillaba della parola precedente. Ad esempio, “CARI” e “CARATTERISTICA” sono tutte parole valide, mentre “CARTA”, “RESPIRARE” e “MANO” sono tutte parole non valide.

Ciò quindi crea una sequenza di parole tutte collegate tra di esse per mezzo dell'ultima e della prima sillaba tra ogni coppia di parole.

Per rendere più interessante il gioco, non basta che una parola sia *valida* affinché si possano guadagnare dei punti per il proprio turno. Vi è un altro requisito fondamentale: la parola deve essere *nuova*. Ovvero, la parola inserita non deve essere stata inserita precedentemente da alcun giocatore, durante il corso della corrente partita. Quindi, ogni giocatore deve tenere memoria della sequenza di parole generate da tutti i giocatori, ed evitare di riproporre una parola già inserita precedentemente. Per aiutare l'utente a capire le parole che sono state inserite, vengono visualizzate le ultime 6 parole.

Per complicare ulteriormente il gioco, e per evitare che il gioco duri troppo, ogni giocatore ha un limite di tempo entro il quale può proporre la sua parola.

Ogni giocatore, al proprio turno, può guadagnare o perdere punti, secondo le seguenti regole:

- Se la parola non è presente nel dizionario perde 80 punti.
- Se la parola non è valida perde 80 punti.
- Se la parola è *valida*, ma non è *nuova*, perde 50 punti.
- Se il giocatore non è riuscito a produrre la parola entro il limite di tempo stabilito per un singolo turno, perde 100 punti.
- Se la parola è valida e non è stata proposta precedentemente durante la stessa partita, il giocatore guadagna un numero di punti che dipende dalle lettere utilizzate, in base alla distribuzione delle lettere nelle parole italiane (e.g. 1 punto per la lettera A, 8 per la lettera G), dalla lunghezza della parola (i.e. 5 punti in più per ogni lettera inserita dopo la quinta), e dai millesimi di secondo impiegati (i.e. 0.02 punti per ogni millisecondo che l'utente aveva ancora a disposizione per rispondere).

Da notare che, nel caso un giocatore perda dei punti durante il proprio turno, la parola proposta non viene aggiunta alla lista delle parole utilizzate, il prossimo giocatore dovrà pertanto riprendere dalla parola dell'ultimo giocatore che era riuscito ad inserire una parola valida e nuova.

Un giocatore può ritirarsi in qualunque momento. In quel caso, il gioco continua tra i giocatori rimanenti, richiudendo il cerchio nella maniera naturale. Il gioco finisce quando un giocatore rimane

da solo, oppure quando nessun giocatore riesce a produrre parole valide e nuove per un intero ciclo di gioco. Nel primo caso, il vincitore è l'unico "superstite". Nel secondo caso è quello con il punteggio maggiore tra i giocatori superstiti.

## 1.2 Obiettivi del progetto

L'obiettivo principale del presente progetto è la realizzazione del gioco in un ambiente distribuito, in cui varie entità distribuite (che chiameremo *peer*, vista la loro intrinseca natura client/server) comunicano tra loro attraverso una rete asincrona, non affidabile, come quella di Internet. In questo tipo di contesto sono necessari coordinazione tra i peer e gestione di stati condivisi. Infatti, lo stato del gioco, composto di elementi che devono essere condivisi tra i vari peer in maniera coerente, non può risiedere in un unico peer che funge da nodo centrale.

Sono state fatte delle semplificazioni per non dovere affrontare errori difficili da risolvere, che sono le stesse riportate dalle specifiche del progetto: per prima cosa si assume di avere delle comunicazioni affidabili (ovvero non è possibile che si guastino), ed i processi possono avere solamente guasti di tipo crash. Ciò significa che assumiamo sempre che un peer che non riusciamo a contattare, per un certo periodo di tempo, sia un peer che ha subito un crash, piuttosto che un peer che non riusciamo a contattare per via di un fallimento della rete, o per via di una temporanea indisponibilità del peer stesso.

Alcuni problemi correlati a queste assunzioni sono comunque stati risolti. Si pensi ad esempio che un peer che precedentemente dichiarato crashato, poiché lento o per ritardi di comunicazione, torna a comunicare con i peer della rete, viene comunque ignorato: il giocatore vedrà un messaggio che lo avverte del fatto che la propria connessione è troppo lenta e che quindi è stato cacciato fuori la partita, come avviene in molti giochi commerciali.

Inoltre, secondo le specifiche, come paradigma di comunicazione, è stato utilizzato remote invocation, in particolare il Remote Method Invocation (RMI) di Java. Ciò fornisce un modo semplice ed ad alto livello per comunicare tra i vari peer, che ha semplificato molto l'implementazione delle comunicazioni tra di essi, in quanto tale middleware permette di mascherare l'eterogeneità tra le varie macchine. Ciononostante non è sufficiente da solo per fornire tutte le funzionalità di un ambiente distribuito, come la coordinazione, la gestione degli errori e del tempo.

## 2 Aspetti progettuali

### 2.1 Interpretare RoundWord come un sistema distribuito

Interpretare questo gioco nell'ambito dei sistemi distribuiti non è particolarmente difficile. Infatti, ogni giocatore è controllato da un *peer*, in una rete distribuita in stile peer-to-peer (senza overlay). I turni a ciclo suggeriscono l'idea di un protocollo in stile *token-ring*, dove il detentore del turno viene equiparato al *leader* attuale, e la leadership viene passata al prossimo peer allo scadere di ogni turno (per questo motivo ci riferiremo a *leader*, *detentore del turno* o *coordinatore* come sinonimi). Lo stato condiviso tra i peer partecipanti consiste in:

- La lista dei peer (crashati e non crashati).
- La lista dei punteggi dei rispettivi giocatori.
- La lista completa delle parole inserite dai giocatori.
- L'identità del detentore del turno attuale (ovvero del leader attuale).

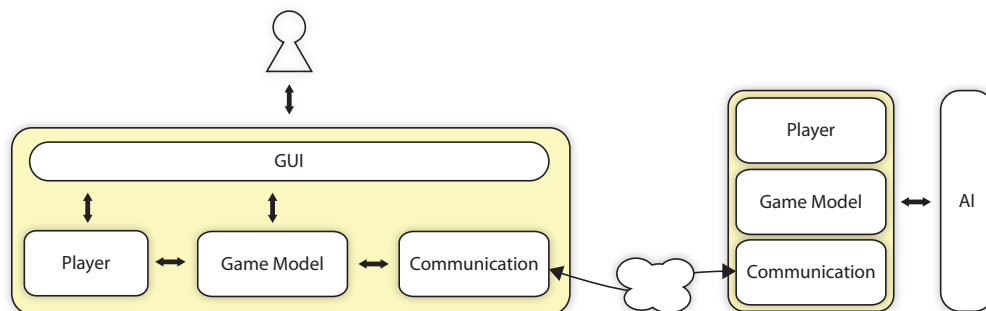


Figura 1: Architettura astratta del sistema

## 2.2 Architettura astratta

Il sistema, a livello astratto, è composto da tre componenti principali ben distinte tra loro: (1) il *modello del gioco*, (2) il *controllore dei giocatori* e (3) il *modulo di comunicazione*. Le tre componenti sono rappresentate in Figura 1.

La parte di modellazione del gioco racchiude a sua volta tutte le componenti che modellano il gioco, come ad esempio il tavolo di gioco, i giocatori e la gestione delle parole del dizionario. Questo modulo ignora il fatto che il gioco venga eseguito in rete o in locale, con utenti reali o intelligenze artificiali. Pertanto, esso fornisce solamente dei metodi per cambiare lo stato del gioco, e genera eventi per segnalare tali cambiamenti.

Il controllore dei giocatori gestisce le azioni dei giocatori e ne riporta le scelte sul modello di gioco. Per semplicità (e per maggior divertimento) abbiamo previsto che il gioco possa essere giocato sia da utenti reali che da intelligenze artificiali (AI). Una semplice AI è stata anche realizzata nel corso del progetto. Il controllore può essere quindi di due tipi: una GUI, per chiedere e ricevere input dall'utente e fornirgli output, e una AI, che simula le azioni di un giocatore "reale".

Il modulo di comunicazione è la parte centrale del sistema distribuito, in quanto gestisce l'interazione tra i peer del sistema. I compiti principali di questo modulo sono quelli di permettere lo scambio dei messaggi del gioco (le nuove parole inserite dai giocatori), la gestione dello stato condiviso e l'implementazione dei protocolli di gestione dei guasti di tipo crash. Ogni peer gestisce gli eventi generati dal giocatore locale e dai giocatori remoti, eseguendo di volta in volta le azioni opportune.

Per gestire le comunicazioni con gli altri peer, il modulo è suddiviso in due sotto-moduli: uno che funge da client (chiamato *client side*) e uno che funge da server (chiamato *server side*). Il client side gestisce i messaggi in uscita (non è altro che un thread fornito di una coda di messaggi), mentre il server side gestisce i messaggi in entrata ed esegue tutte le azioni opportune, in base al tipo di messaggio ed ai dati in esso contenuti. Ad esempio, per gestire l'evento del giocatore locale che ha inserito una parola, un peer crea un messaggio specificando il peer destinatario e lo pone in uscita aggiungendolo semplicemente alla coda di messaggi in uscita del proprio client side; successivamente, tale messaggio verrà processato e inviato chiamando l'opportuna funzione del server side del peer destinatario.

## 2.3 Protocolli distribuiti

Nel seguito, descriveremo i protocolli di comunicazione e interazione distribuita facenti parte del modulo di comunicazione.

### 2.3.1 Inizializzazione della partita

La procedura di inizializzazione della partita utilizza un server centrale ed è l'unica procedura del gioco che prevede componenti centralizzate. Tale scelta, oltre che essere prevista nelle specifiche, è

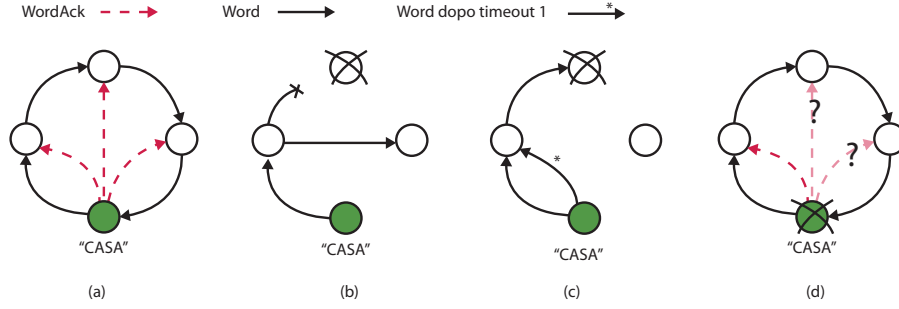


Figura 2: Invio del messaggio Word e gestione dei guasti.

un'importante semplificazione che elimina il bisogno di complicate procedure di discovery distribuite. Ma è anche un'assunzione realistica e molto usata in parecchi giochi commerciali.

Il server centrale, chiamato *registrar*, è un server HTTP che provvede a raccogliere gli indirizzi IP e le porte dei vari peer che vogliono giocare, ed i nickname dei relativi giocatori. Tale server viene configurato in esecuzione per creare partite di  $N$  giocatori, e quindi dà il via libera solo dopo che sono state fatte  $N$  richieste proveniente da altrettanti giocatori differenti.

Al momento del raggiungimento delle  $N$  richieste, il registrar manda, ad ogni giocatore, la lista degli utenti (e relativi peer) che parteciperanno alla partita. Tale lista  $[p_1, p_2, \dots, p_N]$  è ordinata ed identica per tutti, stabilendo quindi quale sarà l'ordine con il quale avverranno i turni di gioco. Ogni lista di giocatori arriva ai vari peer in momenti differenti, e per questo motivo è necessario che tutti i peer siano a conoscenza del fatto che tutti gli altri l'abbiano già ricevuta prima di poter iniziare la partita. Se così non fosse il peer che detiene il turno, iniziando a giocare, potrebbe assumere falsamente che alcuni peer abbiano subito un guasto. Il peer che deve per primo iniziare a giocare (ha il turno), invia pertanto un messaggio di *Hello*, attendendo che questo ritorni indietro. Nel caso in cui tale messaggio non dovesse ritornare (si utilizza un timeout), la partita viene annullata, per fare sì che se ne possa ricreare una nuova.

### 2.3.2 Gestione dei turni

Il protocollo di gestione dei turni svolge molteplici funzionalità. Da un lato permette al detentore del turno attuale di inviare la parola scelta dall'utente agli altri giocatori partecipanti, da un altro permette di individuare eventuali guasti (di tipo crash) durante l'esecuzione del gioco.

I turni ruotano in senso orario, secondo l'ordine stabilito dal registrar al momento dell'inizializzazione. Il peer corrente (denominato *turnHolder*), dopo che il giocatore ha deciso la parola, deve inviarla a tutti gli altri peer. L'invio della parola procede ad anello, attraverso un messaggio *Word*, come illustrato in Figura 2(a). Il *turnHolder* invia infatti la parola solo al peer successivo. Quest'ultimo, sapendo di non essere il *turnHolder*, provvederà al semplice forward della parola al peer ancora successivo. Ogni turno è identificato in maniera univoca da un *turnId*, fatto incrementare solo dal *turnHolder* al momento opportuno (creazione di una nuova parola). Ogni volta che un peer effettua un forward, però, deve attendere un ulteriore messaggio da parte del *turnHolder*, denominato *WordAck*, prima di poter passare al turno di gioco successivo. Questo messaggio è necessario per catturare il guasto relativo al crash del *turnHolder* stesso dopo il completamento dell'anello. In Figura 2(a) è evidente come il messaggio *WordAck* non sia inviato anch'esso ad anello, ma sia inviato in sequenza direttamente ad ogni peer (una sorta di multicast).

Questo protocollo prevede quindi due ack. Il primo è implicitamente fornito al *turnHolder* dal fatto che il messaggio *Word* da lui inviato gli sia tornato indietro. Ciò infatti significa due cose: che l'anello è chiuso e che tutti i peer ancora attivi hanno ricevuto la nuova parola. Il secondo ack è esplicito, ed

è caratterizzato dal messaggio di WordAck inviato dal turnHolder solo se il giro del messaggio Word è stato completato. Tale messaggio sancisce la fine del turno attuale e indica che anche il turnHolder ha effettuato il cambio di turno con successo.

### 2.3.3 Gestione dei guasti

Questo protocollo è resistente tre tipi di guasti: (1) il crash di un nodo della rete che non stia attivamente partecipando ad una comunicazione, (2) il crash di un forwarder del messaggio Word e (3) il crash del turnHolder. I crash vengono individuati mediante diversi timeout e relativi messaggi di acknowledgement. Essi vengono gestiti mediante ridondanza: i messaggi vengono re-inviati quando necessario. Il turnId viene utilizzato anche per ignorare messaggi relativi a turni precedenti.

**Crash di un peer generico** Il primo caso è raffigurato in Figura 2(b). Quando un forwarder (o il turnHolder) prova a contattare un peer che è crashato, l'eccezione generata (impossibilità di connettersi al nodo) fa sì che il peer si accorga dell'errore. Il peer allora proverà semplicemente a inviare il messaggio al primo peer attivo immediatamente successivo al peer crashato. Al messaggio Word verrà incorporata l'informazione sul peer morto, in modo tale che tutti i nodi ne siano a conoscenza.

**Crash di un forwarder** Se invece a crashare è un forwarder, dopo aver ricevuto la parola, ad accorgersene sarà il turnHolder, in quanto scatterà il primo timeout (*timeout 1*). Tale timeout viene fatto partire dal turnHolder all'invio del messaggio Word, proprio per catturare il crash di nodi forwarder. Questo caso è illustrato in Figura 2(c). Una volta scattato il timeout, il turnHolder invierà nuovamente il messaggio Word, con lo stesso turnId.

**Crash del turnHolder** Infine, potrebbe essere il turnHolder stesso a crashare. Questo è il caso più delicato, ed anche il più difficile da gestire. Infatti, il turnHolder potrebbe crashare in vari momenti: (1) prima di avere inviato il messaggio Word, oppure (2) dopo averlo inviato, prima di aver ricevuto il messaggio indietro dall'anello, e infine (3) dopo aver ricevuto indietro il messaggio Word dall'anello.

Il terzo caso è raffigurato in Figura 2(d) ed è gestito attraverso un ulteriore timeout che tutti gli altri peer settano dopo aver ricevuto il messaggio Word dal turnHolder (o indirettamente, dai forwarder). I peer attendono un ulteriore acknowledgment dal turnHolder, denominato WordAck, prima di poter settare il cambio del turno. Questo ack è necessario per rispondere ai requisiti del progetto, ovvero per poter gestire almeno due guasti contemporanei di tipo crash. Se un peer non riceve tale messaggio entro il timeout, il turnHolder attuale viene considerato crashato ed è necessario stabilire chi è il detentore del turno attuale (attraverso un algoritmo simile all'elezione del leader).

Il secondo caso è simile al terzo, in quanto i peer che hanno ricevuto il messaggio Word faranno partire il timeout per il messaggio di WordAck, il quale scatterà e il crash del turnHolder verrà catturata e gestita allo stesso modo.

Il primo caso, invece, è il più delicato. Il turnHolder potrebbe crashare prima ancora di avere inviato il messaggio Word la prima volta. In questo caso, è necessario che gli altri peer siano in grado di identificare una morte arbitraria del turnHolder. Ciò viene fatto attraverso un ulteriore timeout, che ogni peer gestisce durante tutto il tempo del gioco. Secondo questo protocollo, il turnHolder è considerato come un leader che cede il comando ogni turno. Ogni peer si aspetta di ricevere messaggi dal leader (direttamente o indirettamente, come nel caso di un messaggio Word forwardato) entro un certo tempo. Se ciò non avviene, bisogna lanciare un algoritmo di ri-elezione del leader, per individuare chi è il prossimo turnHolder ancora attivo. Questo algoritmo è discusso nella sezione successiva.

### 2.3.4 Elezione del turnHolder

Come detto in precedenza, vi è un'analogia tra il concetto di leader e quello di turnHolder. In particolare, il leader è il gestore attuale del turno e ha il compito di inviare a tutti la nuova parola scelta dall'utente e stabilire il cambio del turno. A differenza dei leader più comuni, che cambiano solo quando crashano, il leader del nostro gioco deve cambiare ad ogni turno in modo circolare, ovvero in senso orario ad anello. Ciò significa che, a meno di crash, è prevedibile chi sarà il prossimo leader.

Dato che ogni peer conosce gli identificativi di tutti gli altri peer, essi sanno anche chi sono i candidati leader nel momento in cui una nuova elezione deve essere eseguita. Supposto che il peer  $j$  sia l'attuale leader, il peer  $i$  sa che i potenziali candidati leader sono  $j, j + 1, \dots$ , fino a  $i - 1$  (supponendo aritmetica modulo  $N$ ). Se tutti loro non dovessero rispondere all'elezione, solo allora  $i$  potrebbe capire di essere effettivamente lui il nuovo leader (e quindi il detentore del turno attuale). Nessun peer dopo  $i$  può essere un candidato, in quanto  $i$  stesso è ancora vivo.

Questo semplice ragionamento suggerisce di utilizzare l'algoritmo *Bully* studiato a lezione per la realizzazione dell'elezione del leader in ambiente distribuito. Infatti, in tale algoritmo si assume che tutti i peer sappiano gli identificativi di tutti gli altri peer e possano identificare univocamente i candidati leader. Quando contattato, colui che sa di essere il leader risponde con un messaggio *SetTurnHolder* a tutti i peer che non sono possibili candidati, ovvero tutti i peer eccetto se stesso.

L'algoritmo Bully è tale da gestire anche i guasti eventuali durante l'elezione. Essi sono gestiti per mezzo di due timeout, settati entrambi da coloro che indicano l'elezione.

## 3 Aspetti implementativi

### 3.1 Architettura

#### 3.1.1 Modellazione del gioco

Il gioco in sé viene rappresentato da poche classi: **GameTable**, **Word**, **Player** e **Dictionary**.

La classe **Word** rappresenta una parola del gioco. Consiste di una semplice stringa, ma ha numerosi metodi utili per scomporla in sillabe e determinarne il valore in punteggi. Inoltre essa è serializzabile, poiché deve poter essere inviata lungo la rete. La classe **Dictionary** rappresenta un dizionario, e contiene semplici metodi per il lookup di una parola, mentre la classe **Player** rappresenta un giocatore, con un nickname, un punteggio, uno stato (attivo o non attivo).

La classe **GameTable** rappresenta il tavolo di gioco. Essa contiene informazioni quali: la lista delle parole che sono state inserite, come anche la lista dei giocatori, ed il giocatore che detiene il turno. Inoltre ha dei metodi per modificare lo stato del gioco, come quello per determinare chi è il prossimo detentore del turno, o per inserire una nuova parola. Tale classe non ha un'idea del fatto di come viene controllato un giocatore; seguendo il design pattern chiamato *Observer Pattern*, la classe è stata progettata per generare degli eventi, quali ad esempio l'inserimento di una nuova parola, il cambio del turno, o la terminazione del gioco.

Sono poi presenti diversi listener che rispondono in maniera passiva a questi eventi seguendo delle azioni opportune. Queste stesse entità che fungono anche da listener, possono comunque avere dei ruoli attivi, come ad esempio l'inserimento di nuove parole. L'entità più semplice, chiamata **FakePlayer**, che rappresenta un agente che gioca automaticamente, consiste ad esempio in un semplice loop, che inserisce una parola, e che rimane in attesa fin tanto che il **GameTable** non genera un evento, in modo da segnalare che tale agente è il detentore del prossimo turno. Al contrario, un giocatore reale ha tanti oggetti, che rappresentano varie componenti dell'interfaccia. Ognuno di essi può fungere anche da listener, in modo da poter aggiornare le varie informazioni che gli competono. Questa ha anche un ruolo attivo, poiché inserisce le parole che sono state scritte dall'utente, calcolando anche il tempo impiegato per farlo. Anche il **Peer** funge da listener. Può reagire ad un evento come l'inserimento di

una nuova parola, mandando dei messaggi per informare anche agli altri peer di tale evento, oppure può inserire nuove parole sulla base dei messaggi ricevuti dagli altri peer.

In figura 3.1.1 possiamo osservare il diagramma delle classi di tutta la parte di modellazione del gioco. Questa, come si può intuire, comprende solamente una piccola parte dell'intera applicazione, che corrisponde agli elementi che abbiamo cercato di descrivere in maniera approfondita. Da notare che anche il **Player** può generare un evento (che avviene al cambio del punteggio), ma questi vengono esclusivamente intercettati dal **GameTable** che a sua volta genera l'evento **playerPointsUpdate()**. Quest'ultimo serve solamente alla parte dell'interfaccia per aggiornare visivamente il punteggio dei giocatori.

### 3.1.2 Comunicazione

I **Peer** è un entità che controlla un determinato giocatore (**Player**). Esso, al momento della creazione di un gioco, si registra come listener per intercettare gli eventi del **GameTable**. Fatto ciò, ogni volta che l'utente locale ad esempio inserisce una parola, crea un messaggio di tipo **WordMsg** e lo aggiunge alla coda dei messaggi di uscita del **ClientSide** chiamando il metodo **send\_msg()**.

Il **ClientSide** è un thread con metodi e campi in più rispetto ad un normale thread, nasce e muore insieme al peer, provvedendo alla gestione dell'invio dei messaggi del peer. Si compone di una coda: è stato deciso di utilizzare la **BlockingQueue**, ma senza limitazioni nella dimensione, per fornire una coda che potesse essere utilizzata da più thread (il thread del peer e quello del **ClientSide**). Il metodo **send\_msg\_rmi(Msg)** altro non fa che "eseguire" il messaggio, raccogliendo tutti gli eventuali errori che possono essere generati da Java RMI.

Utilizziamo il termine "eseguire" poiché un messaggio, in generale, è in realtà una classe che contiene un metodo **execute()** che chiama il metodo remoto presente nel server side del peer destinatario. Ogni tipo di messaggio esegue quindi un metodo differente, e i parametri del messaggio vengono utilizzati come argomenti per i metodi che vengono richiamati.

Il **ServerSide** è invece una classe, istanziata solamente una volta per ogni peer, che costituisce l'insieme dei metodi che possono essere richiamati da ogni messaggio. Facendo un esempio, il metodo **execute()**, del messaggio di tipo **WordMsg**, esegue il metodo del **ServerSide** del destinatario chiamato **word()**, specificando come argomenti quelli propri del messaggio: chi lo ha generato (chi detiene il turno), la parola inserita, il tempo impiegato per inserire la parola, se esiste un vincitore (cioè la partita può terminare), e la lista dei peer morti che si sono accumulati lungo il percorso.

C'è quindi un disaccoppiamento tra il peer e l'invio dei messaggi. Questo poiché, per implementare il progetto, è stato utilizzato *Java RMI*, e di conseguenza inviare un messaggio equivale ad eseguire una funzione in un oggetto remoto: nel nostro caso è il client side ad eseguire la funzione nel server side del destinatario. Detto ciò è stato deciso di creare un thread separato (il client side) che si occupasse solo dell'invio dei messaggi, in modo da non bloccare l'intera applicazione per lunghi periodi (si pensi all'attesa causata da un peer che non risponde, oppure ad un messaggio che altro non è che una chiamata ricorsiva). In tal modo, il peer che deve solamente fare un forward a  $P_2$  del messaggio proveniente da un peer  $P_1$ , all'interno del metodo nel server side (invocato da  $P_1$ ), creerà un messaggio analogo a quello generato da  $P_1$ , cambiando solamente il destinatario, ed incodandolo al proprio client side, con il risultato che il client side di  $P_1$  termina immediatamente, senza aspettare che  $P_2$  riceva il messaggio.

Nel seguente estratto, molto semplificato, del codice del **ClientSide** possiamo vedere quali siano le azioni base intraprese dal metodo **execute()** di un messaggio di tipo **WordMsg**.

```
registry = LocateRegistry.getRegistry(destPeer.IPAddr, destPeer.serverPortno);
stub = registry.lookup("ServerSide");
response = stub.word(id, word, time, winnerId, crashedPeer);
```



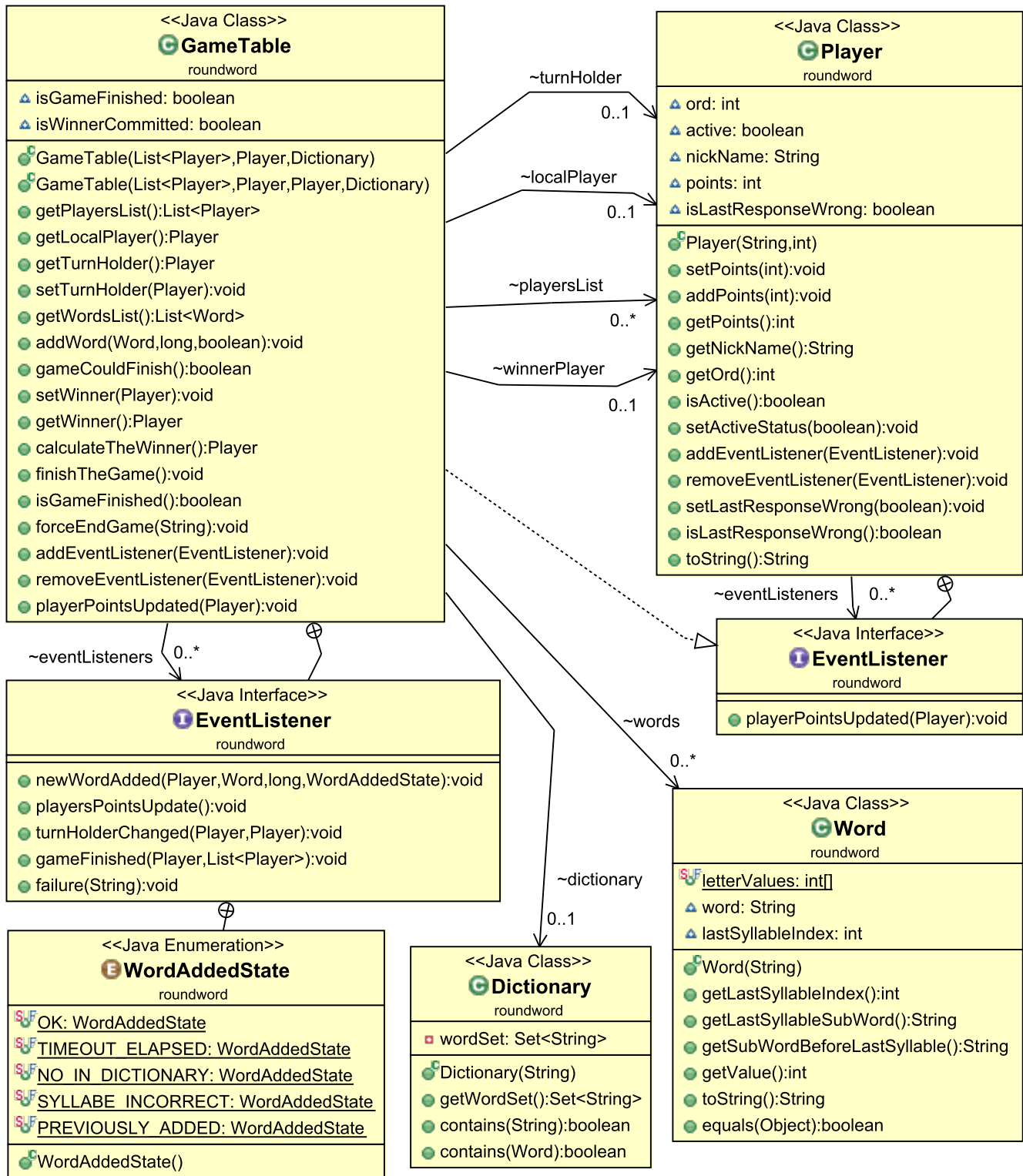


Figura 3: Il diagramma delle classi di tutta la parte di modellazione del gioco, escludendo quindi tutte le classi per far partire il gioco, le classi di comunicazione, le classi per i giocatori automatici, e le classi per l'interfaccia con l'utente.

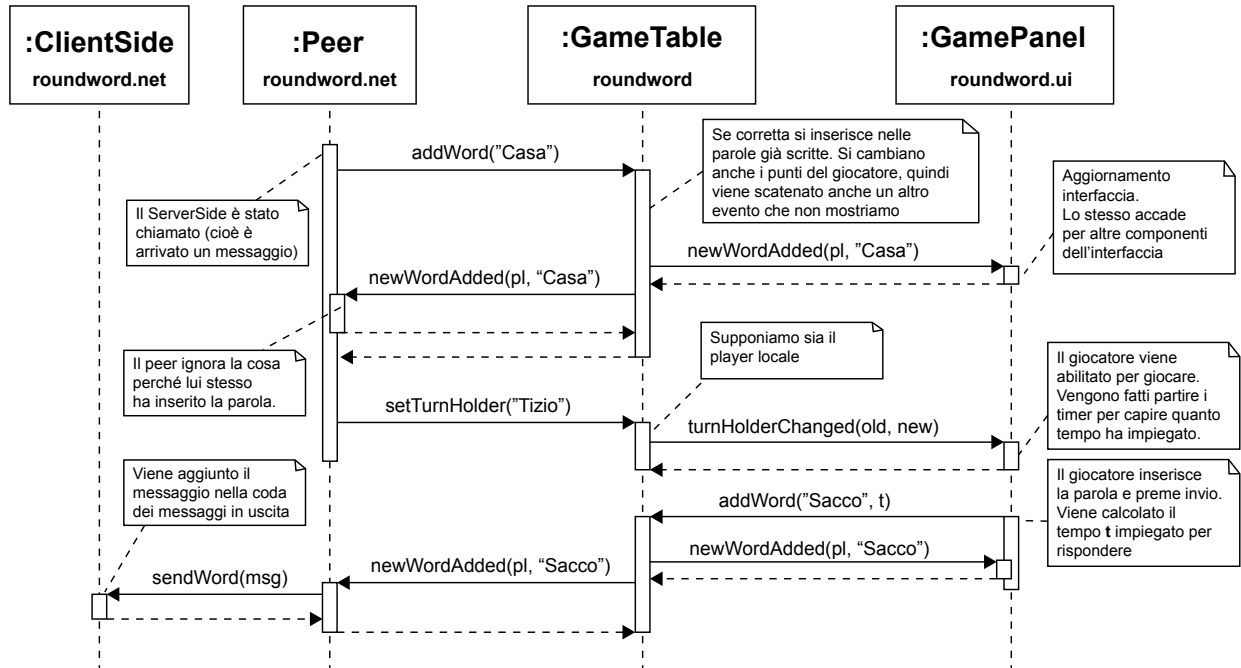


Figura 4:

In figura 3.1.2 possiamo osservare il comportamento della parte di comunicazione, messo in relazione con tutta la parte di modellazione del gioco. Le classi dell'interfaccia mostrate nel diagramma non sono state menzionate poiché inutili ai fini del progetto di sistemi distribuiti, possiamo solamente dire che il `GamePanel` è una componente dell'interfaccia che si occupa di inserire le parole da parte dell'utente.

Il `ClientSide` ed il `ServerSide`, come anche il `Peer` vengono eseguiti in thread differenti. Detto ciò è stato molto importante gestire la concorrenza, soprattutto quando vengono modificati i campi del `Peer`. In particolare sono stati utilizzati i meccanismi di locking messi a disposizione da Java, per garantire che nessun thread potesse compiere delle operazioni contemporaneamente sul `peer`. Questa decisione non è limitante in termini di efficienza, poiché tali sono stati fatti in modo da non comprendere i ritardi di trasmissione della rete, ma solamente in modo da comprendere solamente le piccole porzioni che modificano o leggono i valori del `peer`.

Per quanto riguarda invece l'implementazione dei timeout, è stata utilizzata la classe messa a disposizione da Java, chiamata `Timer`. Questa, memorizzata all'interno del `Peer`, provvede ad eseguire determinate task dopo un certo periodo di tempo. Tali task (chiamati da Java `TimerTask`) possono comunque essere annullati, ad esempio in seguito ad una ricezione di un messaggio. Ogni task viene comunque memorizzato all'interno del `Peer` stesso, in modo che ogni metodo (del `Peer`, `ClientSide` o `ServerSide`) possa crearli, e salvandoli abbiamo la possibilità (anche da parte di altri metodi) di poterli annullare. I task utilizzati sono i seguenti:

- `helloTask`: per catturare il fatto che il messaggio *hello* non è ritornato indietro.
- `lastWordTask`: per catturare la morte dei forwarder del messaggio *word*.
- `lastElectionTask`: per catturare la morte del peer che detiene il turno attuale.
- `firstPhaseElectionTask`: per catturare la morte dei peer candidati durante l'elezione.

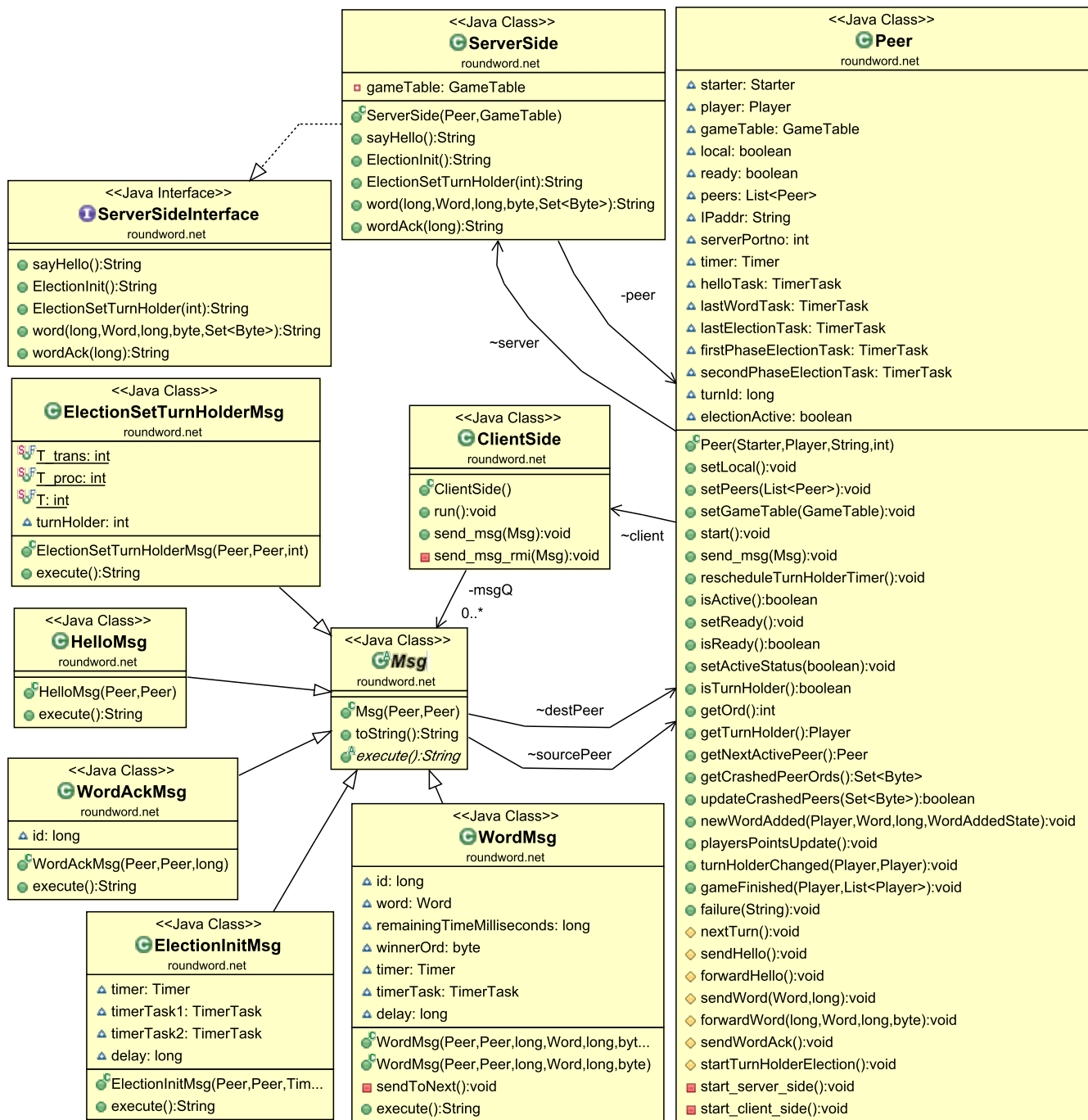


Figura 5: Il diagramma delle classi di tutta la parte di comunicazione del gioco. Da notare `ServerSideInterface` che estende la classe `Remote`, e quindi viene solamente utilizzata per Java RMI, in modo che i client side dei vari peer possano chiamare in remoto i metodi del `ServerSide`.

- **secondPhaseElectionTask**: per catturare la morte del peer eletto nella seconda fase dell'elezione.

Ognuno di questi viene creato e distrutto in momenti differenti. Ad esempio **lastWordTask** viene creato al momento dell'invio di un messaggio di *word*, e ricreato quando invece si riceve un nuovo messaggio.

## 4 Valutazione

Il sistema realizzato è un gioco di parole distribuito, senza componenti centralizzate dal momento della registrazione fino alla fine della partita. Ogni partecipante è un'entità simile alle altre (*peer*) e un guasto (crash) di una qualunque di esse non pregiudica il funzionamento globale del sistema. I peer possono crashare e i crash vengono identificati e gestiti in maniera opportuna, permettendo ai partecipanti rimanenti di continuare a giocare. Una soluzione totalmente centralizzata sarebbe stata certamente molto più semplice da realizzare, ma avrebbe creato tutti i problemi tipici delle soluzioni non distribuite. In particolare, ci sarebbe stato un *single point of failure*, e la presenza di possibili colli di bottiglia, rendendolo anche molto più sensibile ad attacchi di tipo DoS.

La soluzione proposta è particolarmente efficiente per quanto riguarda la dimensione dei messaggi scambiati tra i peer nella rete. Infatti, una soluzione meno efficiente che era stata inizialmente valutata prevedeva l'invio di tutto lo stato condiviso dopo ogni azione. In altre parole, il *turnHolder* calcolerebbe il nuovo stato e lo invierebbe per intero ad ogni peer. Ogni messaggio quindi conterrebbe tutta la lista delle parole finora prodotte, la quale cresce nel tempo. Il nostro protocollo, invece, prevede di inviare solo gli ultimi update dello stato, e ogni peer ne calcola la nuova versione indipendentemente. In termini della dimensione dello stato, i nostri messaggi hanno dimensione  $O(1)$ .

Il nostro gioco è anche facilmente integrabile grazie alla sua architettura aperta ed estendibile. Il registrar è stato realizzato con HTTP (similmente a ciò che viene fatto in molti giochi commerciali), ed utilizza Java RMI per permettere di essere utilizzato in diverse architetture. Un porting su Android non sarebbe particolarmente complesso.

## 5 Conclusioni

Sarebbe interessante portare avanti questo progetto anche in ambiente mobile, dove sicuramente un gioco simile può avere successo. Per quanto riguarda la giocabilità ci sono diverse proposte e migliorie. Prima di tutto potrebbe essere più divertente creare dizionari divisi per sezioni, in modo da limitare l'inserimento delle parole solamente a quelle di una determinata categoria scelta all'inizio del gioco. Inoltre, sarebbe interessante, in seguito ad uno studio di usabilità decidere se prevedere casi di terminazione che potrebbero divertire di più i giocatori, come ad esempio la vittoria di un giocatore che realizza moltissimi punti con una sola parola. Poi potrebbe essere anche utile sfruttare tutta la parte già realizzata dei giocatori automatici per rimpiazzare i giocatori che hanno avuto un crash.

Alcuni protocolli utilizzati per la parte di comunicazione potrebbero essere migliorati. Ad esempio si potrebbe considerare di far partire il gioco, nonostante l'inizializzazione sia fallita, dopo un certo numero di secondi, lasciando al gioco stesso il compito di dichiarare chi ha avuto un guasto e chi no. Ciò è stato tralasciato poiché le specifiche del progetto non prevedevano guasti che non fossero di tipo crash, ma sarebbe comunque utile, ai fini della giocabilità, migliorare questa parte. Inoltre, anche la parte che trova quali peer sono morti potrebbe essere migliorata, con un messaggio che gira continuamente nella rete. Tale approccio è comunque stato scartato poiché più difficile da gestire, ma potrebbe velocizzare la partita, dichiarando in maniera più rapida che chi detiene il turno ha subito un guasto.