

Gossip & CYCLON

Vorlesung: Verteilte Systeme 2013

Gliederung

1. Gossip

1. Überblick
2. Struktur
3. Anwendungsbeispiele
 1. Datenaustausch
 2. Peerauswahl
 3. Topologiekonstruktion
 4. Ressourcenverwaltung
 5. Berechnung

2. CYCLON

1. Allgemein
2. Algorithmus
3. Eigenschaften
 1. Konnektivität
 2. Konvergenz
 3. Ingradverteilung
 4. Robustheit
 5. Selbstheilung
4. Fazit

Gossip: Überblick

- probabilistischer Informationsaustausch
- Wiederholung der einzelnen Arbeitsschritte (endlos)
- analog zur Gerüchteverbreitung oder zu Krankheitsepidemien
- historisch zur Sicherung der Konsistenz verteilter Datenbanken

Gossip: Struktur

Begriffserklärung Peers

- Prozesse
- haben Cache mit Referenzen zu anderen Peers
- ggf. auch peer-spezifische Informationen im Cache

Gossip Struktur: Peerauswahl

- verschiedene Auswahlkriterien je nach Anwendung
- Unterschiede bei Auswahl über kabellose oder kabelgebundene Verbindungen
- Simulation eines anderen Verbindungstyps möglich, häufig teuer und unnötig
- kaum Unterschiede auf Applikationsschicht zwischen synchron und asynchron
- asynchron ist kein "richtiges" Gossiping

Gossip Struktur: Datenaustausch

- Peers entscheiden, welche Daten sie austauschen
- entweder Applikationsdaten oder Referenzen zu anderen Peers werden ausgetauscht

Gossip Struktur: Verarbeitung

- stark anwendungsabhängig

Gossip Anwendung: Verteilung 1/2

- Nachrichten/Daten in einem Netzwerk (möglichst gleichmäßig) verteilen
- Jeder Knoten hat lokalen Cache, in welchem die Nachrichten/Datensätze abgelegt werden

Peerauswahl

Zufällige Auswahl einer bestimmten Anzahl von Kommunikationspartnern

Datenaustausch

Eine Nachricht aus dem lokalen Cache eines Peers in den lokalen Cache eines anderen Peers kopiert

Gossip Anwendung: Verteilung 2/2

Datenverarbeitung

Eventuell Weiterleitung neuer Nachrichten an höhere Schichten, Löschung veralteter Nachrichten

- push/pull/hybrid Modus
- Durchschnittliche Verbreitungsgeschwindigkeit: $O(\log N)$ mit N = Anzahl der Knoten

Gossip Anwendung: Partnerfindung 1/2

Peerauswahl

Austauschpartner werden zufällig aus einem lokalen Cache (Nachbarliste) ausgewählt

Datenaustausch

Weitergabe der lokalen Liste

Datenverarbeitung

Empfangene Nachbarlisten werden in lokale Liste eingefügt

Gossip Anwendung: Partnerfindung 2/2

- Grundlage für viele andere Gossipingsysteme
- Anzahl übernommener Nachrichten ausschlaggebend für Diversität des lokalen Cache
- In dynamischen Netzwerken Mechanismus zur Löschung veralteter(inaktiver) Knoten notwendig
- Annahme eines homogen strukturierten zugrundeliegenden Netzes

Gossip Anwendung: Topologie Konstruktion

- Manchmal striktere Kontrolle über Overlay-Netzkonstruktion notwendig

Peerauswahl

Zufällige Auswahl aus dem lokalen Cache

Datenaustausch

Listen von Peers

Datenverarbeitung

Einfügen der empfangenen Liste in den lokalen Cache und Bewertung der neuen Peers (evtl. Löschung von Peers)

Gossip Anwendung: Topologie Konstruktion

- Jeder Peer hat nur partielle Sicht auf das Gesamtsystem
- Einführung einer Bewertungsfunktion für Nachbarn
- Bewertungsfunktionen
 - Anbindungsgeschwindigkeit
 - Verfügbarkeit
 - ID-abhängige Kriterien (z.B. Ringkonstruktion)

Gossip Anwendung: Ressourcenverwaltung

Peerauswahl

Zufällige Auswahl aus dem lokalen Cache

Datenaustausch

Statusinformationen über benachbarte Peers

Datenverarbeitung

Updaten des lokalen Cache mit neuen
Statusinformationen

- Fehlererkennung
- Verwerfen von Statusinformationen fehlerhafter Peers

Gossip Anwendung: Berechnungsschlontz

- Aggregationen wie Durchschnittsfindung, Extremwertbestimmung
- Einsatz z.B. in Sensornetzen

Peerauswahl

Zufällige Auswahl aus dem lokalen Cache

Datenaustausch

Anwendungsabhängiges Datum wird kopiert

Datenverarbeitung

Neues Datum wird aus dem empfangenen und dem lokalen Datum berechnet

Gliederung

1. Gossip

1. Überblick
2. Struktur
3. Anwendungsbeispiele
 1. Datenaustausch
 2. Peerauswahl
 3. Topologiekonstruktion
 4. Ressourcenverwaltung
 5. Berechnung

2. CYCLON

1. Allgemein
2. Algorithmus
3. Eigenschaften
 1. Konnektivität
 2. Konvergenz
 3. Ingradverteilung
 4. Robustheit
 5. Selbstheilung
4. Fazit

CYCLON: Allgemein

- Algorithmus zur Peerauswahl
- Zufällig mit gleicher Wahrscheinlichkeit aus gesamten Netzwerk
- Nur lokale Sicht
- Oft als Service für höhere Schichten verwendet

CYCLON: Enhanced Shuffling 1/2

Für Knoten P

1. Erhöhe Alter um eins für alle Nachbarn
2. Wähle ältesten Nachbar Q und $I-1$ zufällige Nachbarn
3. Ersetze Qs Eintrag mit dem Alter 0 und Adresse von P
4. Sende aktualisierte Teilmenge zu Q
5. Empfange eine Teilmenge von Q mit i eignen Einträgen
6. Verwerfe Einträge die auf P zeigen und in Ps Cache liegen
7. Aktualisiere Ps Cache und füge alle verbleibenden Einträge hinzu. (erst die leeren Cacheeinträge nutzen, dann ersetze die Einträge, die man zu Q geschickt hat)

CYCLON: Enhanced Shuffling 2/2

Für Knoten Q:

1. Wähle l zufällige Nachbarn, sende an P
2. Verwerfe Einträge die auf Q zeigen und in Qs Cache liegen
3. Aktualisiere Qs Cache und füge alle verbleibenden Einträge hinzu. (erst die leeren Cacheeinträge nutzen, dann ersetze die Einträge, die man zu P geschickt hat)

Parameter

- c Cachegröße
- l shufflelength (Anzahl d. ausgetauschten Nachbarn)
- ΔT Zeitintervall zwischen den Nachrichten

CYCLON: Enhanced Shuffling cont'd

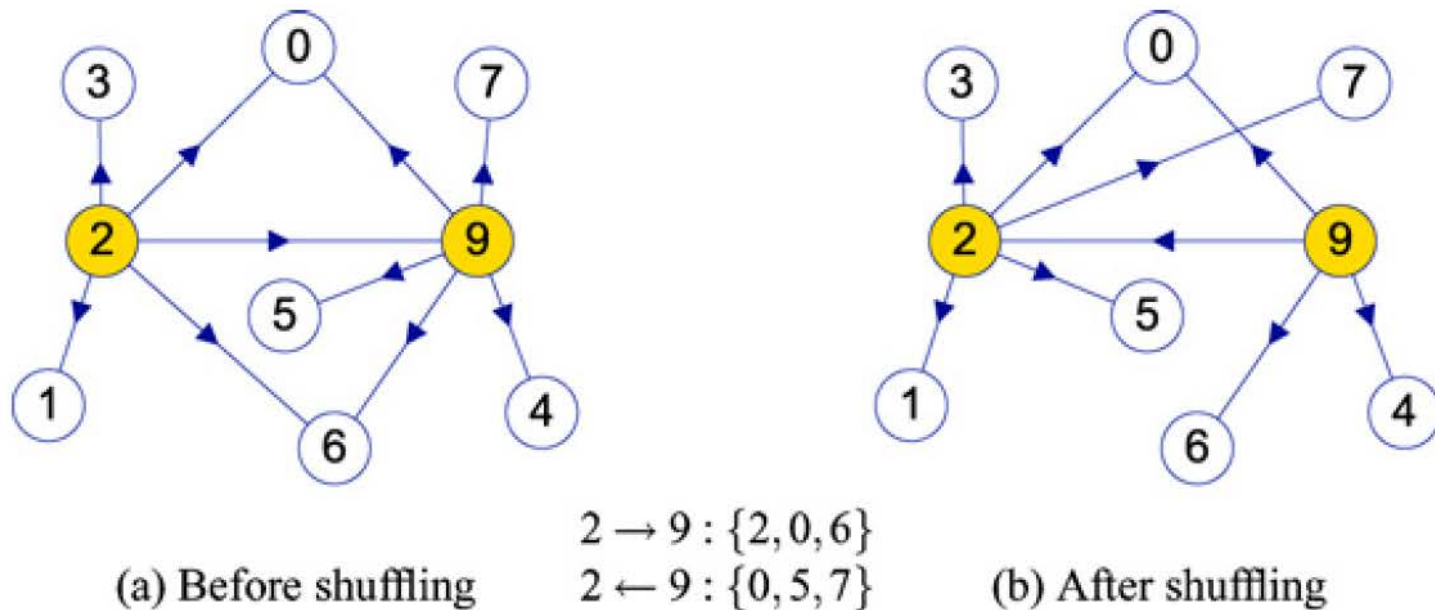


Fig. 1. An example of shuffling between nodes 2 and 9. Note that, among other changes, the link between 2 and 9 reverses direction.

CYCLON: Grundlegende Eigenschaften

- Konnektivität (DEMO)
- Konvergenz
- Ingradverteilung (DEMO)
- Robustheit - Selbstheilung

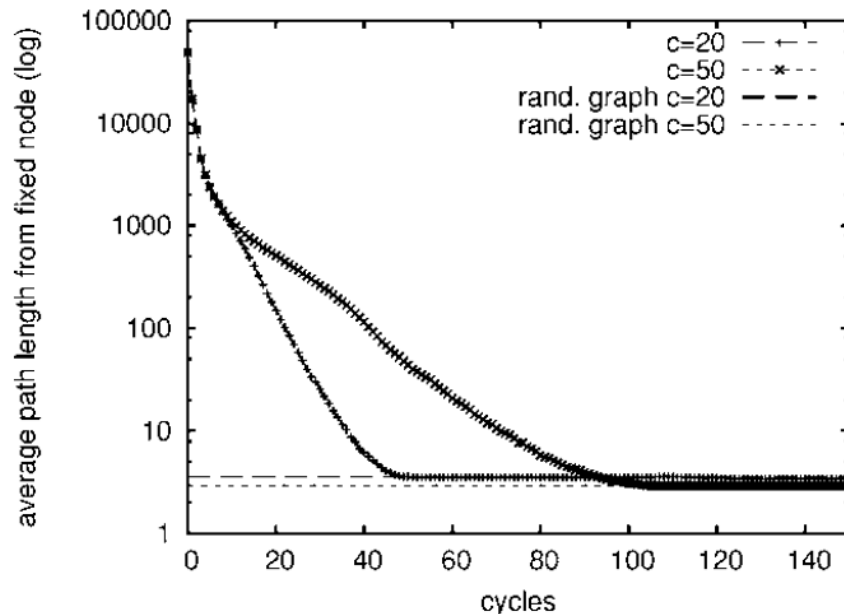
CYCLON: Konnektivität

- Shuffling stellt sicher:
 - Kein Knoten wird aus dem Netzwerk entfernt

→ Netzwerk wird nicht partitioniert

(Annahme: Zuverlässige Übertragung)

CYCLON: Konvergenz



- Durchschnittlicher kürzester Weg im Netzwerk
- Enhanced shuffling konvergiert zu Zufallsgraphen

CYCLON: Ingradverteilung

Ausgrad

Nachbarn eines Knoten

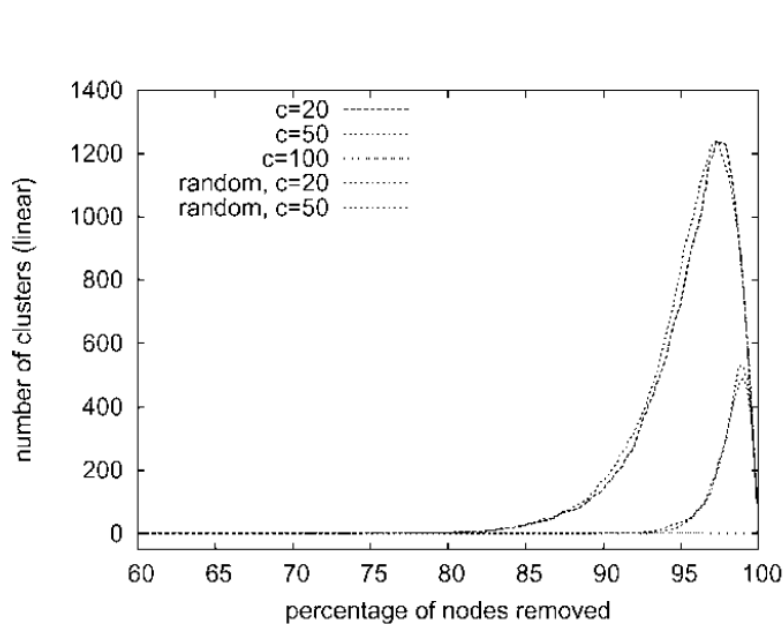
- Ausgrad ist durch Cachegröße gegeben

Ingrad

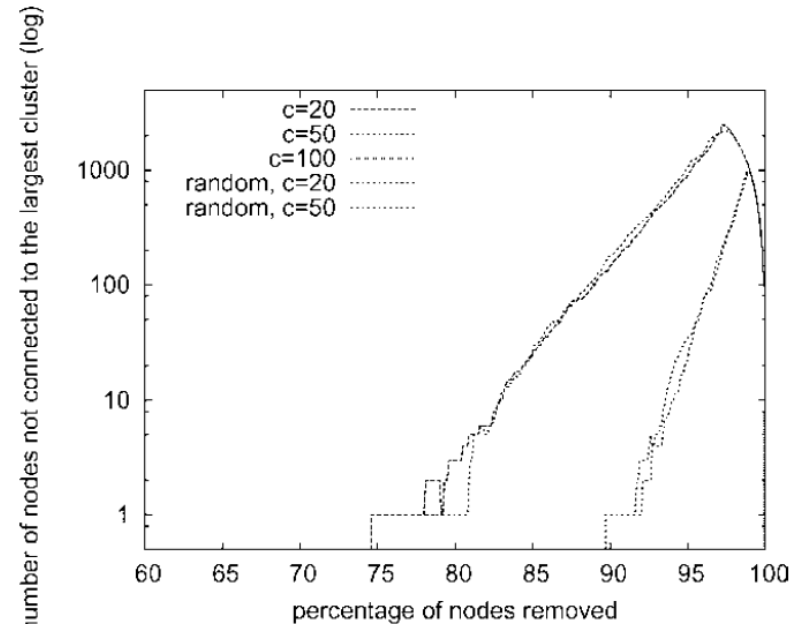
Nachbarn die den Knoten kennen

- Ideal ist gleichmässige Verteilung des Ingrad
- z.B. Überlastung einzelner Knoten verhindern

CYCLON: Robustheit



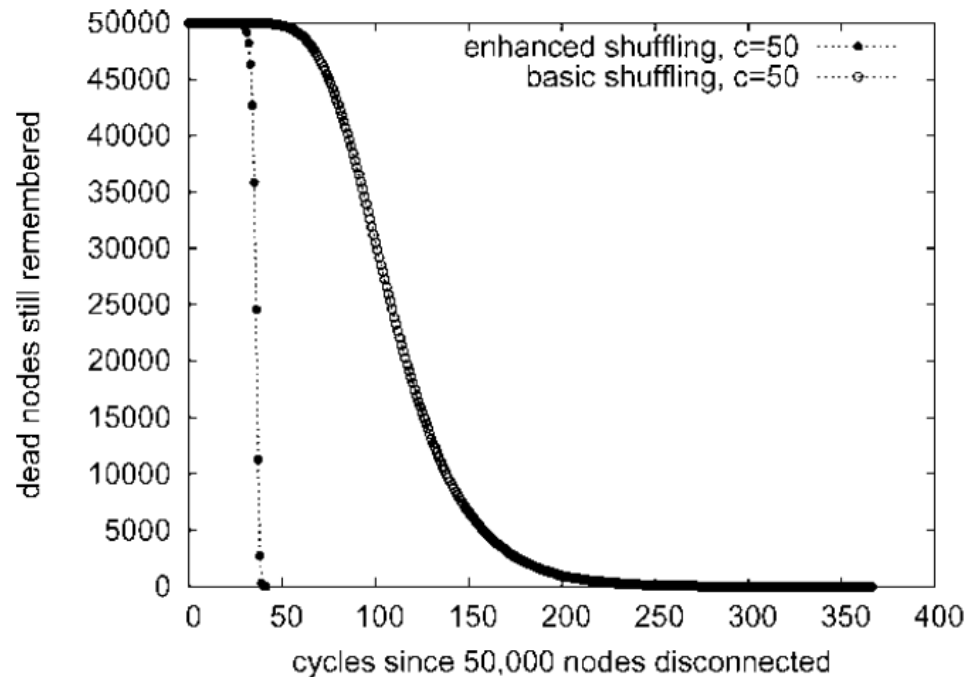
(a)



(b)

- 100.000 Knoten
- 80% der Knoten können entfernt werden bevor Partitionierung einsetzt

CYCLON: Selbstheilung



- Anzahl Zyklen bis Deadlink aus Netzwerk verschwindet
- enhanced deutlich besser als basic

CYCLON: Fazit

Dargestellte Eigenschaften (Robustheit, Ingradverteilung, kurze durchschnittliche kürzeste Wege) sind Eigenschaften des Gesamtsystems.

CYCLON schafft es diese dezentral, mit minimalen Aufwand und ausschließlich lokaler Sicht sehr gut zu approximieren.

Quellen

- Spyros Voulgaris, Daniela Gavidia, Maarten van Steen, **CYCLON: Inexpensive Membership Management for Unstructured P2P Overlays**. Journal of Network and Systems Management, Vol. 13, No. 2, June 2005
- Anne-Marie Kermarrec, Maarten van Steen, **Gossiping in Distributed Systems**. ACM SIGOPS Operating Systems Review - Gossip-based computer networking, Volume 41 Issue 5, October 2007