

- Separat von DXRAM
- Bisher implementiert:
 - Leader Election
 - Log Replication
- Nur lokal mit Threads getestet, ohne Netzwerk, ohne Ausfälle

Nutzung

- Benutzung durch Klassen RaftServer und RaftClient
- Die Server bilden das Raft Cluster, Clients schicken nur Anfragen
- Bekommen eine Klasse RaftContext übergeben, mit
 - Eigener ID
 - Ids von allen Servern und Clients im Cluster
 - Sonstigen Parametern (z.B. Timeout-Länge)

To-Dos

- Wichtige Daten persistieren
- Mehrfachausführung von Client-Anfragen verhindern
- Testen
 - Manuelles Testen, lokal und verteilt
 - Unittests?
- Integration in DXRAM
- Konfigurationsänderungen (benötigt?)
- Log Kompaktierung