Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

**Arquiteturas de Software**

**PA3**

Ricardo Madureira nº:104624

Diogo Azevedo nº:104654

# Tática de arquitetura implementada

## Implementação do Cliente

Para a realização das funções do cliente, onde este será responsável, numa parte inicial, em enviar requests para uma entidade responsável para controlar e fazer a gestão dos requests. Esta entidade ira ser o LoadBalancer.

Para realizar estas trocas de informação realizamos a conexão entre estas duas entidades através de JavaSockets onde permitimos que o utilizador possa por o numero da porta de ligação que mais desejar.

Para o LoadBalancer saber se existe clientes conectados, a estratégia que realizamos foi sempre que um cliente é criado, este envia uma mensagem ao LoadBalancer a dizer “Clientevivo!” e posteriormente no LoadBalancer este irá comparar as mensagens recebidas e caso sejam iguais, temos a informação que um cliente se conectou ao nosso sistema.

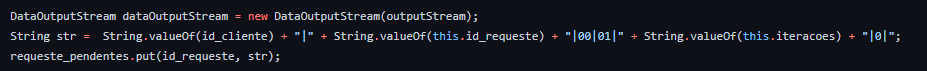
Uma imagem com texto, interior, laranja, escuro

Descrição gerada automaticamente



De seguida temos um botão onde será responsável por enviar requests ao nosso LoadBalancer, dentro deste botão realizamos a inicialização e execução do nosso Thread “Send\_Request”.

No nosso Thread “Send\_Request”, realizamos a conexão através dos sockets e construímos o formato dos nossos requests tal como pedido no enunciado.

Mas como podemos ter vários Clientes a enviar requests, não podemos por tudo na mesma variável pois assim só um cliente é que iria enviar requests, para tal, a estratégia utilizada foi utilizar uma HashMap onde esta irá guardar os ids dos clientes vivos e os requests que cada cliente enviar, para assim vários clientes enviarem informação.

Posteriormente, quando o tratamento dos requests for realizada, iremos receber na entidade Cliente esses requests e assim mostrar o seu resultado final.

Ao receber os requests finais, o que fazemos é remover da nossa hashMap o processamento final de cada requests do campo value, e percorrer esses valore para mostrar na nossa GUI.

(PRINT CODIGO, MUDAR CODIGO)

## Implementação LoadBalancer

De seguida no nosso LoadBalancer, iremos realizar a implementações dos vários aspetos do sistema, onde esta entidade será a responsável pelo controlo dos requests que serão enviadas para as diversas entidades.

Para realizar estas trocas de informação realizamos a conexão entre as entidades através de JavaSockets onde permitimos que o utilizador possa por o numero da porta de ligação que mais desejar.

Iremos ter três Threads que serão responsáveis por cada entidade no nosso sistema.

Teremos mais um Thread(ThreadLB\_Request) que será responsável por enviar os requests para serem processados para os servidores e outro Thread (ThreadLB\_ReceberRequest) que ira receber os requests finais e enviar de volta para os clientes.

Para a entidade Clientes, como foi mencionada anteriormente, aqui realizamos a comparação das mensagens vindas da entidade Cliente para verificar se existe clientes vivos. Caso haja, passamos á implementação no nosso “ThreadLB\_Request”.

### ThreadLB\_Request

Neste Thread o nosso objetivo é receber a informação de quantos servidores estão vivos, através da informação que recebemos do nosso Monitor e fazer a seleção correta de como os requests vao ser enviados para cada servidor com uma distribuição justa.

Depois de sabermos a informação de quantos servidores estão vivos, iremos observar a informação que cada servidor está a processar, para sabermos a quantidade que cada servidor pode ter. Depois de sabermos isso, temos uma variável com o valor igual 5, pois cada servidor no total só pode processar no máximo cinco requests e enquanto a informação nos diversos servidores for menor que cinco, nos inserimos os requests nesses servidores. Quando cada servidor tiver cheio (ou seja, com cinco requests a serem executados) incrementamos uma variável, inicializada a zero, que será responsável por nos informar que os servidores estão cheios.

(PRINT CODIGO ThreadLB\_Request)

De seguida ao realizarmos a escolha para onde irá cada requests, enviamos os requestes vindos de cada cliente para os servidores que estão vivos.

(PRINT CODIGO ThreadLB\_Request)

De seguida num Thread recebemos a informação vinda dos nossos servidores a dizer que temos servidores a correr.

Para recebermos a informação dos varios servidores, implementamos uma HashMap e inserimos os ids dos servidores e os requests associados a estes.

Para receber e enviar os requests finais para os clientes implementamos num Thread denominado de “ThreadLB\_ReceberRequest”

### ThreadLB\_ReceberRequest

(PRINT)

Para a entidade Monitor onde nos apresentamos a informação de quantos servidores estão online e a informação a ser processada em cada servidor, a ideia para saber se o Monitor se conectou ao nosso sistema é idêntica ao dos clientes, ou seja, iremos receber por parte do Monitor uma string a dizer “monitorvivo” e aqui no LoadBalancer iremos fazer a comparação para assim termos a informação que o Monitor esta operacional.

(PRINT CODIGO Logic\_Monitor)

## Implementação Monitor

Esta entidade, será responsável por mostrar o estado dos servidores e o processamento que está ocorrer em cada servidor.

Para realizar estas trocas de informação realizamos a conexão entre as entidades através de JavaSockets onde permitimos que o utilizador possa por o número da porta de ligação que mais desejar.

Numa primeira fase e idêntico ao que mencionamos anteriormente, enviamos para o nosso LoadBalancer uma mensagem, “monitovivo” para assim dar-mos sinal ao nosso Load que o Monitor esta a conectar-se ao nosso sistema.

(PRINT Logic\_lb)

De seguida, realizamos a conexão do nosso Monitor com a nossa entidade Servidor para assim termos acesso ás informações provenientes no servidor para realizarmos os objetivos mencionados anteriormente

Para tal, iremos receber uma mensagem vinda do servidor a dizer que este está a tentar se conectar com ele e realizamos a comparação das mensagem para assim estabelecermos uma conexão que nos ira permitir recebr informação proveniente do servidor.

De seguida, para realizarmos os objetivos estabelecidos inicialmente para esta entidade, implementamos um Thread, denominado de “ThreadMonitor”, onde iremos explicar mais detalhadamente o seu funcionamento.

(PRINT Logic\_recived\_fromservers)

### ThreadMonitor

Neste Thread, inicialmente começamos por arranjar uma forma de ver o conteúdo que cada servidor está a processar e mostrar na nossa GUI.

Para isto, inicialmente recebemos a informação que os servidores estão a processar para realizarmos a uma comparação, sempre que compararmos informação igual incrementamos o nosso contador. Caso isso nao aconteça, mostramos o resultado na nossa GUI.

(PRINT )

De seguida mostramos quais os servidores que estao online da mesma forma

(PRINT)

## Implementação do Servidor

Nesta entidade o nosso objetivo é tratar os requests que recebemos provenientes no nosso LoadBalancer e voltar a enviar para o LoadBalancer com as características pedidas no enunciado.

Para realizar estas trocas de informação realizamos a conexão entre as entidades através de JavaSockets onde permitimos que o utilizador possa por o número da porta de ligação que mais desejar.

Em primeiro começamos por estabelecer conexão com o nosso LoadBlancer com a mesma logica nas entidades anteriormente referidas, mandamos uma mensagem ao nosso LoadBlancer para ele saber que temos servidores vivos.

(PRINT)

De seguida realizamos uma implementação para cumprirmos com os requisitos estabelecidos na UC4, ou seja, fazer com que cada servidor processe tres informações em simultâneo e ter uma queue com o máximo de 2 posições para processar mais 2 requests, caso ultrapasse estes numero rejeitamos os restantes requests

Para implementar o processamento em simultâneo, o que fazemos foi ter uma variavel que ira contar o número de requests, e uma HashMap que recebe esta contagem e os requests inseridos, enquanto que esta contagem for menor que três incrementamos o numero de requests e inserimos o numero de requests e o requests associado na noss hashMap e posteriormente mostramos este resultado na GUI.

De seguida temos um Thread (ServerRequest) que será responsável por processar os requests recebidos.

(PRINT)

### 

### ServerRequest

Neste Thread, onde é passado como parametro os requests recebidos, iremos realizar o seu processamento consoante o numero “Niter” fornecido pelo utilizador no lado do Cliente. Para tal, realizamos o parsing da string recebida e retiramos o numero que corresponde ao niter e definimos o nosso NA como uma string. Se o nosso niter que recebemos for menor que nove (ou seja, menor que nove pois é as casas decimais do nosso NA) realizamos a substring corresponde ao nosso NA, ou seja, deslocamos a vírgula consoante o número de niter que recebemos. Feito este processamento, temos que ir de novo á string que processamos e mudarmos o estado desta para “02”.

Feito isto, multiplicamos o nosso niter pelos 5 segundos definidos no enunciamos e enviamos o nosso requests final.

(PRINT)

Voltando para a nossa main, para realizar a questão da Queue, implementamos uma ArrayList, e se o tamanho desta lista for menor que dois, inserimos o request na lista. Quando tiver completa, ou seja, o servidor no total tera cinco request iremos rejeitar os requests seguintes, mudando o estado no request para “03” e enviamos o LoadBalancer.

(PRINT)

Para enviar a informação de que os servidores estão online e o que estão a processar, como mencionamos anteriormente, enviamos para o Monitor uma mensagem para darmos sinal que estamos vivos e enviar a informação dita anteriormente.

(PRINT)