

Fundamentos de Sistemas Distribuídos

Trabalho Prático

-

Mestrado em Engenharia Informática
Universidade do Minho
Relatório

Grupo

PG41080	João Ribeiro Imperadeiro
PG41081	José Alberto Martins Boticas
PG41091	Nelson José Dias Teixeira

3 de Janeiro de 2020

Resumo

Este trabalho prático tem por base a implementação de um sistema de troca de mensagens com persistência e ordenação. Para tal, à semelhança do que feito durante as aulas, foi utilizada a linguagem *Java* (que é orientada aos objetos) por forma a tomar partido de algumas classes já existentes para este tipo de problemas, como por exemplo a classe *Atomix*. De forma geral, o sistema pretendido pode ser descrito como semelhante ao *Twitter* com alguns requisitos extra de correção.

Conteúdo

1	Introdução	2
2	Implementação	3
2.1	Servidor	3
2.1.1	Inicialização	3
2.1.2	Pedidos bloquantes vs. não bloquantes	4
2.1.3	Coerência/Ordenação	4
2.1.4	Gestão dos dados	4
2.1.5	<i>Two-phase Commit</i>	5
2.2	Cliente	5
2.2.1	Interface	6
2.3	Funcionalidades extra	6
2.3.1	Novos servidores	6
2.3.2	Modularização de código	6
3	Testes	7
3.1	Testes de funcionamento	7
3.2	Teste de performance	7
4	Conclusão	8
A	Observações	9

Capítulo 1

Introdução

Neste projeto é requerida a elaboração de um sistema distribuído, semelhante ao *Twitter*, baseado na troca de mensagens. Este sistema deve satisfazer alguns requisitos que foram impostos pelo docente da unidade curricular, que se listam de seguida.

- o sistema deve incluir um conjunto de servidores que se conhecem todos entre si. Estes não devem ter qualquer interação direta com o utilizador. Admite-se ainda a possibilidade de cada um dos servidores ser reiniciado, devendo garantir que o sistema continua operacional depois de todos os servidores estarem novamente a funcionar;
- o sistema deve incluir clientes que se ligam a qualquer um dos servidores. Admite-se também que o cliente possa ser reiniciado e posteriormente ligado a um novo servidor.
- admite-se que tanto os clientes como os servidores possam fazer uso de memória persistente.
- o cliente deve incluir uma interface rudimentar para interagir com o sistema. Nesta deve-se incluir as seguintes funcionalidades:
 - permitir a publicação de uma mensagem etiquetada com um ou mais tópicos;
 - indicar qual a lista de tópicos subscritos;
 - obter as últimas 10 mensagens enviadas para os tópicos subscritos.
- o conjunto de mensagens obtido por cada cliente em cada operação deve refletir uma visão causalmente coerente das operações realizadas em todo o sistema, por esse ou outros utilizadores.

Capítulo 2

Implementação

O sistema implementado tem como requisito a inclusão de um conjunto de servidores que se conhecem todos entre si e que não devem ter qualquer interação direta com o utilizador. Por isso, foi criada uma interface (***Client.java***) que trata de suavizar essa interação e cumpre os restantes requisitos apresentados anteriormente.

Foi importante definir algumas diretivas antes de se passar à implementação do sistema. Vamos agora enumerar algumas das decisões tomadas, que serão posteriormente explicadas:

- Cada servidor contém toda a informação do sistema.
- Existe *total order* entre os servidores.
- Os pedidos dos clientes são de dois tipos (bloqueantes e não bloqueantes):
 - Os **pedidos bloqueantes** são: enviar mensagens (*tweets*) e subscrever tópicos.
 - Os **pedidos não bloqueantes** são: ver mensagens (*tweets*) e ver a lista dos tópicos subscritos.
- O cliente não usa memória persistente, ao contrário dos servidores, onde são guardados todos os dados.
- Os servidores utilizam o protocolo *Two-phase Commit* para garantir a própria consistência e a coerência do sistema.

2.1 Servidor

2.1.1 Inicialização

Quando é iniciado, o servidor procura uma base de dados. Se encontrar uma e o respetivo ficheiro de *logs*, assume essa mesma base de dados e tenta aplicar as transações pendentes no ficheiro de *logs*, caso exista alguma. Caso não encontre uma base de dados, assume que está a ser criado um novo sistema, de raiz.

Para a inicialização do primeiro servidor, deve ser executado o ficheiro ***Twitter.java***, com a indicação do endereço *IP* e da porta. Os restantes servidores devem ter a mesma indicação, para além da indicação do endereço *IP* e da porta de um outro servidor já inicializado, por forma a poderem juntar-se a este.

Aquando da criação de novos servidores, que não o primeiro, é realizado um *two-phase commit* para garantir que todos os outros servidores já criados estão a par do novo membro do *cluster*. Isto permite que sejam adicionados novos servidores mais tarde.

2.1.2 Pedidos bloqueantes vs. não bloqueantes

Os pedidos que o cliente pode fazer a um servidor do sistema foram divididos em dois tipos:

- bloqueantes - enviar mensagens e inscrever tópicos;
- não bloqueantes - ler mensagens e ler a lista de tópicos inscritos.

Um pedido bloqueante implica que o servidor tenha de comunicar o mesmo aos restantes servidores, iniciar um *two-phase commit* e só depois responder ao cliente. Afirmativamente quando todos os servidores estão disponíveis para receber a atualização, ou negativamente, caso contrário.

Um pedido não bloqueante não implica que o servidor tenha de comunicar com os restantes servidores, podendo desde logo responder ao cliente.

O que acontece se um dos servidores tiver uma falha e não tiver ainda sido reiniciado, quando outro recebe um pedido? Se o pedido que o servidor recebe for bloqueante, então o mesmo fica bloqueado à espera que o servidor que falhou seja repostado. Se o pedido for não bloqueante, então o servidor responde de imediato, uma vez que não põe em causa a coerência do sistema.

2.1.3 Coerência/Ordenação

Os servidores têm *total order*, implementada através de um contador. Isto garante que a resposta a pedidos não bloqueantes efetuados ao mesmo tempo em servidores diferentes é igual, quer em termos de conteúdo como em termos de ordenação.

O facto de a ligação entre um servidor e um cliente utilizar o protocolo *TCP*, permite uma visão causalmente coerente (*causal order*), uma vez que é impossível que uma mensagem "ultrapasse" outra. Ou seja, se um cliente envia duas mensagens para o servidor, a primeira chegará ao destino em primeiro lugar e, portanto, será imediatamente processada.

2.1.4 Gestão dos dados

A informação sobre o sistema, como os tópicos inscritos por um utilizador ou as mensagens partilhadas pelo mesmo, é guardada em todos os servidores. Cada servidor tem uma base de dados, um objeto *DBHandler* (definida no ficheiro ***DBHandler.java***), que contém a seguinte informação:

- um conjunto (*HashSet<Address>*) com os endereços de todos os outros servidores;
- uma lista (*ArrayList<Tweet>*) de todos os *tweets* (mensagens enviadas por utilizadores), sendo que um *Tweet* é composto por uma *string username* (que identifica um utilizador), outra *string content* (com o conteúdo da mensagem/*tweet*) e ainda um conjunto (*HashSet<String>*) de tópicos;
- um mapa (*HashMap<String, ArrayList<Integer>*) de tópicos para uma lista de inteiros, sendo que esta lista de inteiros corresponde aos índices dos *tweets* com esse tópico.
- um mapa (*HashMap<String, HashSet<String>*) de *usernames* para um conjunto de tópicos inscritos (pelo utilizador identificado por esse *username*).

Deste modo, um servidor tem sempre, em memória volátil, toda a informação existente, não havendo assim o atraso da leitura de disco. De realçar que os objetos *DBHandler* de cada servidor devem ser iguais para todos os servidores, uma vez que representam toda a informação do sistema.

2.1.5 *Two-phase Commit*

Sempre que uma operação bloqueante é despoletada, todos os servidores recebem essa informação e, caso tudo esteja em conformidade, prosseguem à gravação da informação. Para isso, é usado o protocolo *two-phase commit*. Portanto, todos os servidores inicializam um objeto *TPCHandler*, definido no ficheiro *TPCHandler.java*, que guarda a seguinte informação:

- os endereços dos outros servidores, para comunicar com os mesmos;
- a base de dados (objeto *DBHandler*), para ser alterada;
- um contador, para garantir *total order*;
- dois *logs* (um de servidor e um de coordenador), que permitem reiniciar uma transação no caso de um servidor falhar a meio da mesma;
- um mapa com os os tcps de coordenador
- um mapa de endereços (de cada um dos outros servidores) para outro mapa de inteiros para pares estado da transação/transação (*HashMap<Address, TreeMap<Integer, Pair<TPCStatus, TwoPhaseCommit>>*), que corresponde às transações por completar.

Mas como é controlado o *two-phase commit*? Neste sistema, por não ser implementada tolerância a faltas (uma vez que não é objeto de estudo desta unidade curricular), foi decidido, por razões de simplicidade, que, numa transação, o coordenador é sempre o servidor que recebe o pedido e, consequentemente inicia a mesma. Assim, este é quem controla o *two-phase commit*.

O coordenador envia a informação a todos os servidores (incluindo ele próprio) e pergunta se todos podem guardar a informação. No caso de todos os servidores darem resposta positiva, o coordenador indica-lhes que devem guardar a informação na base de dados (memória persistente), sendo a transação bem sucedida.

Tal como os pedidos bloqueantes, a junção de um servidor também inicia um *two-phase commit*, por ser uma operação relevante (a partir daqui todas as operações bloqueantes devem passar por este novo servidor) e que implica a alteração da base de dados dos servidores. Se o *two-phase commit* for bem sucedido, o novo servidor recebe todas as informações do sistema, por forma inserir-se no mesmo e poder dar uma resposta consistente aos clientes.

Importa ainda referir que foi necessário definir um tipo diferente de *two-phase commit*, os heartbeats.

2.2 Cliente

Um servidor pode ser ligado a qualquer servidor, sendo que pode ainda desconectar-se e ligar-se a um outro servidor, sem perder os seus dados ou a ordenação dos mesmos. Para ser identificado, o utilizador fornece o seu username quando se conecta ao servidor. Se o username não existir na base de dados, é criado. Se já existir, assume as informações já existentes.

Não foi implementada autenticação de utilizadores, por não ser relevante para a prática e demonstração das capacidades adquiridas nesta disciplina, pelo que não existe qualquer *login* e/ou registo de utilizadores.

Com *Two-phase Commit* e *total order*, é assegurado que as respostas que o cliente recebe refletem uma visão consistente do estado de todos os servidores.

2.2.1 Interface

Um utilizador pode tomar 6 ações através da interface que lhe é disponibilizada:

- *Tweet* - publicar uma mensagem (tweet);
- *Subscribe* - subscrever tópicos, mantendo os que já subscreve;
- *View subscriptions* - visualizar quais os tópicos que subscreve;
- *Last 10 from all subscribed topics* - visualizar os últimos 10 tweets sobre os tópicos que subscreve;
- *Last 10 from specific topics* - visualizar os últimos 10 tweets sobre um conjunto de tópicos específico, a definir;
- *Exit* - terminar a conexão ao servidor/sistema.

2.3 Funcionalidades extra

2.3.1 Novos servidores

O sistema foi implementado de forma a que possam ser adicionados servidores ao mesmo tempo depois deste já ter sido utilizado, permitindo assim a alteração do número de servidores a qualquer momento no tempo e não ficando o sistema restringido ao número de servidores com que foi inicializado. Não foi implementada a possibilidade de um servidor se desconectar do sistema, embora a mesma seja fácil (um simples *two-phase commit*).

2.3.2 Modularização de código

Quanto à modularização do código, os elementos que compõem este grupo dividiram o mesmo em 3 partes:

- *client*: classe relativa ao cliente e à sua interface;
- *common*: conjunto de classes partilhadas pelo cliente e pelos servidores;
- *server*: classes relativas à implementação dos servidores, incluindo a que trata o ficheiro de *logs*.

Capítulo 3

Testes

3.1 Testes de funcionamento

O sistema foi testado localmente (uma única máquina e vários processos), por forma a garantir que o mesmo funcionava corretamente e que todos os requisitos eram cumpridos.

Para além destes primeiros testes, foram realizados ainda testes adicionais em máquinas remotas (com recurso à plataforma *DigitalOcean*). Estas máquinas estão espalhadas por diferentes cidades, países e continentes, nomeadamente em Londres (Inglaterra), Nova Iorque (EUA), Toronto (Canadá), Frankfurt (Alemanha), Singapura e na Índia. Nestas máquinas, foram criados três servidores e alguns clientes. Pudemos conferir que o sistema funcionava corretamente também nestas condições, com os servidores, espalhados pelos locais enunciados, a conectarem-se sem problemas. Confirmamos ainda que os clientes conseguiam executar todas as ações disponibilizadas pela interface de utilizador e que o sistema mantinha a sua consistência e coerência, bem como tinha um comportamento correto em todas as circunstâncias. Para isso, foi simulada a falha de um e de dois dos servidores e o sistema cumpriu o que fora por nós proposto.

3.2 Teste de performance

Capítulo 4

Conclusão

Após a demonstração da abordagem adotada pelo grupo na implementação do sistema pedido dá-se por concluída a realização deste projeto. Neste foi possível satisfazer todos os requisitos requeridos bem como acrescentar algumas funcionalidades extra que foram por nós entendidas como relevantes e/ou interessantes.

Foi possível experimentar as dificuldades na implementação de um sistema distribuído, nomeadamente de garantir a coerência, consistência e estabilidade do mesmo. Pudemos também perceber que o protocolo *two-phase commit* permite dar passos importantes no alcance da consistência.

Para além disso, foi possível aprofundar o conhecimento de alguns dos aspetos relativos à componente prática desta unidade curricular, melhorando, assim, a nossa capacidade na implementação de sistemas que abordam esta filosofia computacional.

Apêndice A

Observações

- Biblioteca *Atomix*:
`https://atomix.io/`
- Documentação *Java*:
`https://docs.oracle.com/en/java/javase/11/docs/api/index.html`