

MI - Concorrência e Conectividade

Acertando os Ponteiros

Vinicius Pereira Santana¹

¹Graduando em Engenharia de Computação.
Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Feira de Santana, Brasil.

vpsantana@ecomp.uefs.br

Abstract.

Resumo.

1. Introdução

Na modernidade, tempo tornou-se um elemento precioso. Não obstante, sua noção é bastante difusa e, por diversas vezes, é tema de discussões filosóficas e alvo de pesquisas na Física. O que se sabe é que ele norteia a vida das sociedades e constitui-se como moeda de troca nas relações de trabalho.

Nos sistemas computacionais não é diferente. Ter uma referência para a execução das tarefas é importante. Essas tarefas podem ser das mais variadas: desde a criação de um arquivo até a execução de um *back-up* agendado, por exemplo. Entretanto, por um aspecto construtivo, dispositivos diferentes (ou até mesmo iguais) podem mensurar os instantes de maneira diferente e, com o passar do tempo, naturalmente atrasar ou adiantar. Assim, é preciso buscar maneiras confiáveis de manter a sincronização dos relógios.

Neste aspecto, foi solicitado aos alunos do MI - Concorrência e Conectividade, da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), o desenvolvimento de uma solução distribuída para a sincronização aproximada de um grupo definido de relógios físicos com as seguintes características: utilização de um dos relógios como referência com o intuito de manter que o tempo sempre avance (monotonicidade) e a identificação e correção de possíveis falhas. A motivação é apresentar aos alunos os desafios e perspectivas quando é necessário que seja mantida a concordância entre os relógios.

Desse modo, o presente documento apresenta os conhecimentos necessários para a construção da solução solicitada (Seção 2), bem como apresenta os resultados obtidos (Seção 3). Por fim, são tecidas as conclusões (Seção 4).

2. Desenvolvimento

Diante da demanda estabelecida, é imediato iniciar o desenvolvimento do sistema com a definição da arquitetura. Se para que a sincronização dos relógios aconteça, os dispositivos devem conectar-se entre si. Desse modo, o modelo Cliente/Cliente deverá ser utilizado.

O modelo Cliente/Cliente é amplamente utilizado em arquiteturas distribuídas ou descentralizadas. Isto não significa que não exista um servidor, significa que a posse

desta função é dinâmica, ao contrário do modelo Cliente/Servidor que é estática. Assim, a depender das configurações, estado e objetivos, por exemplo, há troca no cargo de servidores. Recebe também a denominação Peer-to-Peer (P2P) [Kurose e Ross 2010].

Outro ponto importante no projeto é a escolha da linguagem de programação. Para o desenvolvimento deste sistema foi escolhida a linguagem Java. A codificação em Java permite um ganho ímpar em portabilidade. Desse modo, independente da plataforma de Sistema Operacional (*Windows*, *Linux* ou *MacOS*), a aplicação funcionará, exigindo apenas a instalação da máquina virtual fornecida pelo Java. Em outras palavras, isso significa praticidade e redução nos custos do projeto [Caelum 2017].

Levando em consideração as informações apresentadas, as subseções seguintes apresentarão conceitos e tópicos necessários ao desenvolvimento desta aplicação.

2.1. Sistemas Distribuídos

Para [Coulouris et. al. 2012], um sistema distribuído é aquele cujos componentes localizam-se em computadores interligados em rede e que coordenam suas ações por meio da troca de mensagens. Por exemplo, inclui-se os jogos *multiplayer* online e os sistemas de buscas web. Esta definição consegue caracterizar bem a maioria dos sistemas existentes e faz menção às características de concorrência no uso dos componentes, tolerância às falhas e ausência de um relógio comum.

A concorrência no uso dos componentes é uma realidade quase que inevitável em uma rede de computadores. Se um grupo de estudantes, nas suas residências, compartilham arquivos e escrevem o trabalho simultaneamente, é importante que o sistema tenha a capacidade de coordenar as ações da melhor forma.

Falhas podem acontecer a qualquer instante e é importante que seja dimensionado três itens: identificação das falhas, ações de emergência e os impactos. Assim, por exemplo, mensagens podem não ser recebidas ou atrasarem e os processos podem finalizar de maneira inesperada (*crash*). Em qualquer situação, o sistema deve continuar funcionando corretamente.

A ausência de um relógio comum tem início em dois problemas. O primeiro, como abordado anteriormente, é um aspecto construtivo: os dispositivos tendem a contabilizar diferente o tempo. Além disso, como é provável que os dispositivos estejam em locais distintos do mundo, questões de fuso horário são pertinentes. Neste cenário, é natural que aconteçam diferenças. Em sistemas nos quais o tempo é um elemento crucial, isto pode inviabilizar o funcionamento. Neste contexto, o uso de mensagens e a noção de causalidade (um evento só pode acontecer após o acontecimento de um determinado evento anterior) é indispensável. Mas, se a sincronização for inevitável, é importante lançar mão de alguma estratégia.

2.2. Sincronização Temporal em Sistemas Distribuídos

O grande trunfo da sincronização temporal, nos sistemas distribuídos, é fazer com que os componentes concordem com uma determinada hora, não necessariamente a hora tida como correta. Não obstante, para haver consistência temporal, é importante que a política seja mantida.

Neste plano, o algoritmo contido no *Berkley Software Distribution* (BSD) é uma solução elegante. Quando uma sincronização é necessária, um coordenador (escolhido

previamente e que atende ao conceito de servidor dinâmico) solicita que os dispositivos enviem suas estampas de tempo. Ao receber, o mesmo avalia cada estampa com a própria e responde com o ajuste que cada dispositivo deve fazer para manter-se sincronizado. Assim, a concordância temporal é alcançada [Coulouris et. al. 2012]. Entretanto, esta solução permite que tempo possa avançar ou retroceder, pois o ajuste mantém relação de dependência com quem ocupa o cargo de coordenador. Em aplicações críticas, tal comportamento temporal é indesejado.

Com o objetivo de adaptar o algoritmo para o desenvolvimento do sistema proposto, duas modificações foram feitas:

- 1º) A escolha do coordenador é baseada em critérios que garantem a monotonicidade temporal. Em outras palavras, coordenadores (servidores dinâmicos) são aqueles cuja estampa de tempo é a maior entre as demais, momentaneamente.
- 2º) O coordenador envia sua estampa de tempo em períodos fixos. Deste modo, todos os dispositivos constantemente são sincronizados.

2.3. Algoritmo de Eleição

As partes integrantes de um sistema distribuído necessitam manter certo nível de organização, não sendo diferente no desenvolvimento desta solução. Um modo de manter a organização é a existência de hierarquia. Desse modo, é preciso determinar, mesmo que por um instante ou não, quem será responsável por enviar as estampas e quem as receberá. Na literatura, esta coordenação é provida por um algoritmo de eleição.

O objetivo mais simples desta classe é permitir que alguém possa conduzir a realização de uma determinada tarefa. Não obstante, é fornecido também uma modo para identificar possíveis falhas e providências. Aqui, falha é compreendida como a não resposta do coordenador corrente ou estampa de tempo enviada sem assegurar a monotonicidade do tempo. Na arquitetura proposta, foi escolhido a utilização do Algoritmo de *Bully* (tradução livre, Valentão), com modificações [Coulouris et. al. 2012].

O algoritmo define três tipos básico de mensagens. A primeira é uma convocatória para a realização de uma eleição. A segunda consiste de uma resposta para um pedido de eleição. Por fim, uma mensagem que notifica o vencedor da eleição que, em outras palavras, será o coordenador.

Para avaliar o funcionamento, é importante considerar a existência de um processo P que pode ter se recuperado de uma falha ou identificou a ocorrência de uma falha. As seguintes ações são possíveis [Wikipedia, 2017]:

- Se P possui a maior identificação (neste caso, estampa de tempo), ele envia uma mensagem de vitória. Caso contrário, somente os que possuem maiores identificações são notificados sobre a eleição.
- Se P não recebe nenhuma resposta após o início de uma eleição, então ele envia uma mensagem de vitória.
- Se P recebe uma resposta de um processo com maior identificação, P não enviará mais mensagens e aguardará uma mensagem de vitória. (Caso não haja mensagem de vitória, o processo é reiniciado).
- Se P recebe uma mensagem de eleição de um processo com menor identificação, P envia uma resposta e inicia uma nova eleição.

- Se P recebe uma mensagem que possui uma estampa de tempo, P trata o remetente como coordenador.

Na implementação corrente, quando P identifica a ocorrência de falha, este assume o papel de coordenador. Caso P seja de fato o coordenador, não há modificações. Caso contrário, o sistema vai ajustando até encontrar o verdadeiro coordenador. Tal configuração dá mais dinâmica e permite sincronizar mais rapidamente os dispositivos.

2.4. Implementação Cliente/Cliente

Para realizar a comunicação entre os dispositivos, com o auxílio do Java, foi definido um grupo de *multicast*. Este compreende os interessados em enviar e receber mensagens. Além disto, *Threads* e o protocolo de transporte UDP foram utilizados também. No aspecto comunicativo, é importante que os dispositivos possam se comunicar de maneira eficiente e padronizada. Desse modo, é importante definir um protocolo de comunicação. As informações estão na Tabela 1.

Tabela 1. Protocolo de comunicação estabelecido neste *software*.

Operação	Cod. da Operação	Qtd. de Parâmetros
Enviar Hora (Eleição)	1001	4
Enviar Hora	1002	3
Realizar Eleição	1003	4
Responder Eleição	1004	2
Vencedor Eleição	1005	1

3. Resultados

4. Conclusões

Referências

- Caelum (2017). Java e Orientação a Objetos - Curso FJ - 11. Disponível em: <www.caelum.com.br/apostilas>. Acesso em: 8 julho 2017.
- Kurose, F. e Ross, K. (2010). *Redes de computadores e a Internet: uma abordagem top-down*. 5 ed. São Paulo: Pearson.
- Coulouris, G., Dollimore, J., Kindberg, T. e Blair, G. (2012). *Distributed Systems: Concepts and Design*. 5 ed. Boston: Pearson.
- Wikipedia (2017). Bully algorithm. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Bully_algorithm>. Acesso em: 26 junho 2017.