

# Rapport sur le projet UGEGreed

DEBATS Julien - LY-IENG Steven

# Contents

1	Introduction . . . . .	2
1.1	Présentation du projet . . . . .	2
1.2	Présentation de l'application . . . . .	2
1.3	Détails sur le fonctionnement de l'application . . . . .	2
2	UGEGreed . . . . .	3
2.1	RFC . . . . .	3
2.2	Code . . . . .	3
3	Utilisation . . . . .	3
3.1	Connexion . . . . .	3
3.2	Déconnexion . . . . .	4
3.3	Lancement . . . . .	4
4	Difficulté rencontré . . . . .	4
4.1	Difficulté sur la RFC . . . . .	4
4.2	Difficulté sur le code . . . . .	4
5	Division du travail . . . . .	5
5.1	RFC . . . . .	5
5.2	Code . . . . .	5
6	Annexe . . . . .	5
6.1	Commentaires . . . . .	5
6.2	Remerciement . . . . .	5

# 1 Introduction

## 1.1 Présentation du projet

Le but du projet UGEGreed est de réaliser un système de calcul distribué au dessus du protocole TPC. L'idée est d'aider les chercheurs qui veulent tester des conjectures sur un très grand nombre de cas en distribuant leurs calculs sur plusieurs machines.

## 1.2 Présentation de l'application

Typiquement, un chercheur va vouloir tester une conjecture sur tous les nombres de 1 à 1 000 000 000. Pour cela, il va écrire une fonction Java qui teste cette conjecture pour un nombre  $n$  donné. Il ne lui reste qu'à exécuter cette fonction sur tous les nombres de 1 à 1 000 000 000. Cela peut prendre beaucoup de temps et on voudrait pouvoir accélérer le processus en partageant la vérification sur plusieurs machines. Par exemple, si l'on dispose de 10 machines, une machine peut vérifier les nombres de 1 à 100 000 000, une autre de 100 000 001 à 200 000 000, etc...

Le but des applications que vous allez développer sera de pouvoir se connecter les unes aux autres pour se répartir les tâches à faire. Ensuite, les applications téléchargeront le Jar correspondant et exécuteront le code pour chacune des valeurs qui leur ont été attribuées et renverront les réponses vers l'application qui a proposé la tâche initiale. C'est elle qui créera le fichier contenant toutes les réponses.

Nous vous donnerons le code nécessaire pour instancier une classe contenue dans un Jar. Ce n'est pas une difficulté du projet.

## 1.3 Détails sur le fonctionnement de l'application

Quand on démarre une application, on lui donne un port d'écoute sur lequel elle acceptera la connexion d'autres applications. On peut, en plus, donner l'adresse d'une autre application. Dans ce cas, l'application va commencer par se connecter à l'autre application. Si l'application est démarrée sans l'adresse d'une autre application, on dit qu'elle est démarrée en mode ROOT.

Par exemple, on peut démarrer une application en mode ROOT à l'adresse A sur le port 6666, puis une application à l'adresse B sur le port 7777 en lui disant de se connecter à A sur le port 6666, et enfin une autre application à l'adresse C sur le port 8888 en lui disant de se connecter sur l'application à l'adresse B sur le port 7777. Les trois applications forment un réseau qui vont pouvoir s'échanger des informations.

Une fois qu'une application est démarrée, l'utilisateur va pouvoir demander le test d'une conjecture en donnant l'url du Jar, le nom qualifié de la classe contenue dans le Jar et la plage des valeurs à tester. Les calculs à faire doivent être répartis entre les différents membres du réseau et les réponses doivent être collectées par l'application qui a fait la demande. De plus, les clients doivent pouvoir moduler la charge de travail qu'ils acceptent. Par exemple, si le client fait déjà beaucoup de calculs pour le réseau, il doit pouvoir refuser.

De plus votre protocole doit permettre à une application qui n'a pas été démarrée en ROOT de se déconnecter du réseau sans impacter le reste du réseau, ni perdre des calculs. En particulier, si cette application s'était engagée à faire des calculs, ces calculs devront être réalisés par d'autres applications du réseau après son départ.

Sauf en cas de déconnexion d'une autre application du réseau, les applications ne doivent pas initier d'autres connexions que la connexion qu'elles établissent au démarrage

## 2 UGEGreed

### 2.1 RFC

Vous pouvez consulter notre RFC à tout moment [ici](#)

### 2.2 Code

Nous avons en majorité utilisé la RFC pour faire la partie code même si il y a certains moment ou nous avons décidé de dévier légèrement de la RFC. Mais globalement cela reste la même chose TOADD?

## 3 Utilisation

### 3.1 Connexion

TODO

Pour pouvoir lancer le code, il faudra se rendre au niveau du `//jar//` et lancer la commande

Pour la root

```
java -jar UGEGreed.jar <Host> <Port>
```

ou bien

```
java bin.fr.uge.greed.Application <Host> <Port>
```

Pour la une autre application

```
java -jar UGEGreed.jar <Host> <Port> <ServerHost> <ServerPort>
```

ou bien

```
java bin.fr.uge.greed.Application <Host> <Port> <ServerHost> <
    ServerPort>
```

#### Connexion établis

Lorsqu'une connexion s'établit la table de routage et la table de connexion se met à jour et nous affiche

```
-----Table of connexions-----
Conneted from : java.nio.channels.SocketChannel[connected local
    =/127.0.0.1:4444 remote=/127.0.0.1:51609]
```

```
-----RouteTable-----
/127.0.0.1:51609 : /127.0.0.1:51609
```

```
-----Table of connexions-----
Conneted from : java.nio.channels.SocketChannel[connected local
    =/127.0.0.1:4444 remote=/127.0.0.1:51609]
Conneted from : java.nio.channels.SocketChannel[connected local
    =/127.0.0.1:4444 remote=/127.0.0.1:51612]
```

```
-----RouteTable-----
/127.0.0.1:51609 : /127.0.0.1:51609,
/127.0.0.1:51612 : /127.0.0.1:51612
```



avoir fait plusieurs tests et demandé au professeur, il s'avérait que le problème ne venait pas de nous, mais de notre terminal, en effet nous utilisons un terminal Windows pour compiler et lancer le code. Nous avons réglé notre problème en ajoutant l'option `-cp` lors du démarrage des applications

Un autre problème que nous avons rencontré mais que nous nous y attendions déjà était le fait de reconnaître de quel `socketChannel` à été envoyé la trame. Nous avons décidé de changer un peu par rapport à la rfc et d'ajouter l'adresse qui a envoyé la trame et en regardant la table de routage on regardais de quel valeur venait l'adresse.

La table de routage aussi a fait partis des difficulté de ce projet, en effet lorsque l'on supprimais les connexions la table de routage ne se mettait pas à jour. elle ne se mettait à jour uniquement si on ajoutais des éléments, on a cependant réussi, au début on pensait utiliser des trames et envoyer pour mettre à jour la table de routage pour les applications à proximité mais nous avons trouvé une méthode pour le faire sans, cependant la table de routage des autres applications doivent être modifier pour supprimer l'application qui s'est déconnecté.

Après la soutenance Beta nous avons rencontré un problème majeur qui provenait des trames envoyé mais que nous avons essayé de régler, cependant lorsque nous avons soit disant réglé le problème des trames, nous avons eu un problème d'envoi des paquets, en effet les paquet s'envoyaient parfois mais parfois ne s'envoyaient pas. Nous pensons avoir réglé ce problème mais maintenant à par intermittence le terminal qui est sensé recevoir la trame boucle sans rien récupérer et est en mode write.

## 5 Division du travail

Pour ce qui est du partage du travail nous avons partagé assez équitablement, on a essayé de faire un maximum pour éviter que la charge de travail repose plus sur une personne qu'une autre. Aussi on essayais de travailler environ 3h par jours sur le projet weekend compris.

### 5.1 RFC

Pour la RFC, on a beaucoup travaillé de notre coté, mais on faisait des points pour assez vite comprendre la situation et échanger les idées entre nous et nous mettre d'accord dessus ou non.

### 5.2 Code

À ce niveau, on essayait d'avancer chacun de notre côté lorsque l'on pouvait, mais surtout, on a essayé un maximum de coder ensemble sur Eclipse à l'aide de l'extension `CodeTogether` comme ça, il était assez simple de savoir assez rapidement d'où venais l'erreur et on pouvait intervenir plus rapidement, lorsque l'on travaillait ensemble sur `CodeTogether`, on essayait d'envoyer un peu prêt le même nombre de commit chacun sur le git

## 6 Annexe

### 6.1 Commentaires

On a trouvé le projet de réseau plutôt intéressant, un projet qui nous laissait beaucoup de liberté, où il fallait poser beaucoup de questions pour pouvoir se donner une ligne directrice, même si le projet était assez complexe et nous pensions que le projet serait très très long, nous avons pris du plaisir à travailler dessus.

### 6.2 Remerciement

Nous remercions l'équipe chargé de la matière Réseau pour tout le soutien mais aussi les idées que vous nous avez données tout le long du projet.