

Verteilte Systeme

Prof. Dr. Martin Becke

CaDS - HAW Hamburg

Version 0.9

Inhalt

1 Architektur

- Datenseparation

2 Kommunikation

- Kopplung
- Mechanismen und Policies
- States
- Transaktion

Architektur in Verteilten Systemen

Allgemein

- ▶ Freiheitsgrade der Realisierung
- ▶ Am Ende Aufruf ISA der Architekturen
- ▶ Notwendigkeit der Kommunikation
- ▶ Zerlegung beherrschbar durch Zerlegungsmethoden

Zerlegungsmethoden

Teile-und-Herrsche-Strategie

- ▶ Funktional
- ▶ Ressourcenorientiert

Zerlegungsmethoden

Funktional

- ▶ Kleinere, im besten Fall atomare, Funktionen/Prozeduren
- ▶ Funktionen sind von einander unabhängig
- ▶ Sprachen theoretisch austauschbar (Sprachen Turing-vollständig)
- ▶ Kosten : Zeit und Speicher

- ▶ Funktionssignatur
 - ▶ Name
 - ▶ Parameter
 - ▶ Rückgabotyp
 - ▶ Bedingungen/Einschränkungen
- ▶ Funktionssemantik/-Definition
 - ▶ Ausführungslogik
 - ▶ Fehlerbehandlung
 - ▶ Beschreibung durch Kommentare, Dokumentation oder Code

```
function sum(a: int, b: int) -> int;
```

Listing 1 – Funktionssignatur

```
function sum(a: int, b: int) -> int {  
    return a + b;  
}
```

Listing 2 – Funktionssemantik

- ▶ Kleinere, auf Ressourcen orientierte Sicht
- ▶ Einheit auf eine bestimmte Ressource spezialisiert
- ▶ Nur Set von Funktionen : Basis CRUD
- ▶ Häufig intuitiver als Funktionen

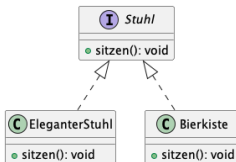


Figure – Funktionale Zerlegung mit Interface

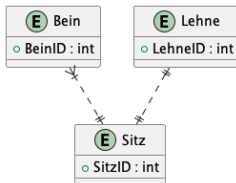


Figure – Ressourcen-orientierte Zerlegung mit Relation

```
public class ChessBoard {  
    private Piece[] [] board;  
  
    public ChessBoard() {  
        this.board = new Piece[8][8];  
        // Initialize the board with the starting  
        // positions of pieces  
        // e.g. add new Piece(PieceType.ROOK,  
        // Color.WHITE) to board[0][0] for the white  
        // rook in the top-left corner.  
    }  
  
    public void setPiece(int row, int col, Piece  
        piece) {  
        board[row][col] = piece;  
    }  
}
```

```
CREATE TABLE ChessBoard (  
    id INT PRIMARY KEY,  
    row INT,  
    col INT,  
    pieceType VARCHAR(10),  
    pieceColor VARCHAR(5)  
);
```

Listing 4 – Schachbrett - Datenbank

Datenseparation

Einführung

- ▶ Daten auf mehreren Knoten in einem Netzwerk
- ▶ Aufteilung von Daten in kleine Teile
- ▶ Verschiedene Methoden

Datenseparation

Methoden

- ▶ Horizontale Partitionierung
- ▶ Vertikale Partitionierung
- ▶ Sharding
- ▶ Replikation

Inhalt

1 Architektur

- Datenseparation

2 Kommunikation

- Kopplung
- Mechanismen und Policies
- States
- Transaktion

Kommunikation

Schnittstellen

- ▶ Datenaustausch
- ▶ Ressourcenmanagement
- ▶ Koordination
- ▶ Fehlererkennung und -behebung
- ▶ Skalierung

Kommunikation

Art

- ▶ Synchrone Kommunikation
- ▶ Asynchrone Kommunikation

Kommunikation

Art

- ▶ Persistente Kommunikation
- ▶ Transiente Kommunikation

Kommunikation

Art

- ▶ Signal
- ▶ Event
- ▶ Nachricht

Kopplung

Idee

- ▶ Art und Weise wie interagiert und kommuniziert wird
- ▶ Wahl der Kopplungsart wesentlich für Aufbau und Leistung
- ▶ Starker Einfluss auf Interoperabilität und Integration

Kopplung

Arten

- ▶ Direkte Kopplung
 - ▶ Mediator-System
 - ▶ Middleware
- ▶ Indirekte Kopplung
- ▶ Losgekoppelte Kopplung
- ▶ Strukturelle Kopplung

Mechanismen und Policies

Diskussion

- ▶ Mechanismen
- ▶ Policies

Mechanismen und Policies

Mechanismen

- ▶ Kommunikation
- ▶ Synchronisation
- ▶ Replikation
- ▶ Konsistenz
- ▶ ...

Mechanismen und Policies

Policies

- ▶ Ressourcenallokation
- ▶ Fehlerbehandlung
- ▶ Sicherheit
- ▶ Lastverteilung
- ▶ ...

Mechanismen und Policies

Beispiele

- ▶ Scheduler
- ▶ API Design (left, right, up, down)

States

Einordnung

- ▶ stateful
- ▶ stateless

Transaktion

Idee

- ▶ Eine Sequenz von Operationen
- ▶ Wichtig für Konsistenz und Integrität
- ▶ ACID-Eigenschaften

Transaktion

Beispiele

- ▶ Bankwesen
- ▶ E-Commerce
- ▶ Verteilte Datenbanken
- ▶ Roboter/Urlaub (Diskussion)

Transaktion

Transaktionsmanager

- ▶ Verschachtelte Transaktionen
- ▶ Größere Transaktionen separat abschließen
- ▶ Koordiniert zurückzurollen

Transaktionsmanager

Aufgaben

- ▶ Koordination
- ▶ Protokollierung und Wiederherstellung
- ▶ Isolierung und Synchronisation
- ▶ Commit und Rollback

Transaktion

Message Passing

- ▶ Kommunikationsparadigma
- ▶ Grundlegendes Konzept
- ▶ Nutzt Nachrichten, die Daten oder Anweisungen enthalten

Message Passing

Eigenschaften

- ▶ Asynchrone Kommunikation
- ▶ Lose Kopplung
- ▶ Skalierbarkeit

Message Passing

Beispiele

- ▶ Message Queues
- ▶ Message Passing Interface (MPI)
- ▶ Publish-Subscribe-Systeme
- ▶ MOM

Message Passing

Actor-Modell

- ▶ Setzt auf das Konzept von Message Passing auf
- ▶ Ist ein Konzept für das Design von verteilten Systemen
- ▶ Actoren sind grundlegende Recheneinheiten
- ▶ Isolation
- ▶ Nachrichtenbasiert
- ▶ Lokalitätstransparent
- ▶ Fehlertolerant
- ▶ Beispiel CAF (HAW Hamburg)

Idempotent

Eigenschaft

- ▶ Operationen, die wiederholt ausgeführt werden können, ohne dass sich das Ergebnis nach der ersten Anwendung ändert
- ▶ Beispiel HTTP Put

DHT

Eigenschaft

- ▶ Schlüssel-Wert-Speichersystem
- ▶ Bedeutung im Peer-to-Peer-Netzwerk
- ▶ Wichtig ist der Schlüsselraum