

ΚΑΤΑΝΕΜΗΜΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Εργαστηριακοί Συνεργάτες: ΔΟΥΜΑ ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ 1 η ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ανάπτυξη κατανεμημένου συστήματος με Java Sockets και RMI

3212017206 Τσότρας Χρήστος

Σάμος, Δευτέρα, 2020



συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

Κατάλογος Περιεχομένων

1.	Συντομη περιγραφη της εφαρμογης3
2.	Υλοποιηση4
	Α) Βασικες σχεδιαστικες αρχες4
	Β) Παραδοχες εκτος προδιαγραφων5
	Γ) Οδηγιες για την εκτελεση5
	Δ) Οθονες εκτελεσης6
3.	Συνθηκες ανταγωνισμου
4.	Αρχικτεκτονικη/Τεχνολογια υλοποιησης12
5.	Ασφαλεια13



συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

Συντομη περιγραφη της εφαρμογης

Σκοπός της εφαρμογής είναι η δημιουργία ενός κατανεμημενου συστήματος κρατήσεων το οποιο υποστηριζεται απο 2 δυο εξυπηρετητές (ο πρωτος διαχειριζεται το κεντρικο συστημα κρατησεων και ο δευτερος την κεντρικη βαση δεδομενων) και πολλους χρηστες που μπορει να ειναι ή διαχεριστες του συστηματος ή πιθανοι αγοραστές των εισητηρίων.

Η εφαρμογη μπορει να υποστηριξει οποιοδηποτε θέαμα καθως και οσες παρασταστεις εχουν προγραμματιστει να γίνουν.

Ο χρήστης μπορεί να φτιαξει προφιλ, να αυθεντικοποιηθει και επειτα να περιηγηθει στην εφαρμογη.

Ο χρήστης μπορει να διαλεξει μεταξυ 4 επιλογων :

- Μπορει να ψαξει θεαματα παραστασεις
- Μπορει να κλεισει εισητηρια και να δεσμευσει θεσεις
- Μπορει να ακυρωσει παραγγελια.
- Μπορει να αποσυνδεθει.

Σαν διαχειρηστης μπορει επιπλεον να:

- Προσθεσει θεαμα/παραστασεις
- Απενεργοποιηση θεαμα
- Διαγραψει χρηστη



συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Α) ΒΑΣΙΚΕΣ ΣΧΕΔΑΣΤΙΚΕΣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ

- \rightarrow Καθε προτζεκτ (client-server-database) θα εχει ξεχωριστη κλαση για να συνδεεται με τον αντιστοιχο εξυπηρετητη
- ightarrowΥλοιποιηθηκαν τρεις(3) κλασεις που αντιστοιχουν σε οντοτητες, Show , Event, Order, User. Οπου η κλαση Event κληρονομει απο την Show
- ightarrowΗ κλαση Order εχει ως παραμετρους ενα αντικειμενο Event και τις θεσεις που εκλεισε ο χρηστης
- → Οταν ο χρηστης προσθετει ενα Show αποθηκευται σαν κλειδι σε ενα HashMap και δημιουργειται μια κενη λιστα η οποια δεχεται Event. Ετσι το καθε Show εχει και μια αντιστοιχη λιστα με τις παραστασεις.



συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

Β) <u>ΠΑΡΑΔΟΧΕΣ ΠΕΡΑΝ ΤΩΝ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ</u>

Δεν υλοποιηθηκαν:

- Ακυρωση παραγγελιας
- Ειδικες εκπωσεις στην παραγγελια εισητηριων
- Διαγραφη χρηστη
- Απενεργοποιηση χρηστη

Γ) <u>ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ</u>

Πρωτο βημα ειναι η εκτελεση της βαση δεδομενων, επειτα η εκτελεση του σερβερ.

Αφου γινει η εκκινηση των δυο εξυπηρετητων τοτε μπορούν οι χρηστές να χρησιμοποιησούν την εφαρμογη.

Ο χρηστης θα πρεπει ή να φτιαξει προφιλ αν δεν εχει ή να αυθεντικοποιηθει για να εμφανιστει το main menu της εφαρμογης.

Επειτα περιηγειται αναλογα με τις αναγκες του.



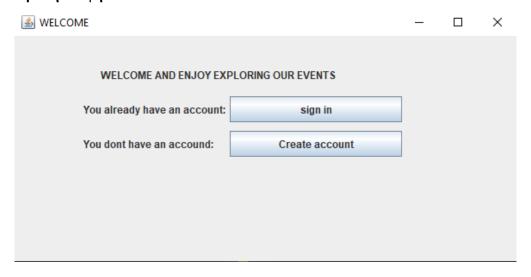
συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

Δ) <u>ΟΘΟΝΕΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ</u>

Για παραδειγμα ας πουμε οτι ο χρηστης ειναι admin και θελει να φτιαξει το admin προφιλ του και ενα προσθεσει ενα θεαμα , ας υποθεσουμε οτι ενας αλλος χρηστης συνδεεται στην εφαρμογη, ψαχνει και κλεινει 2 εισητηρια για την μοναδικη παρασταση του θεαματος

Πρωτη επαφη

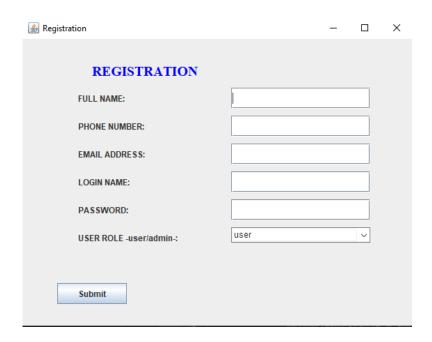


Ο χρηστης παταει create account

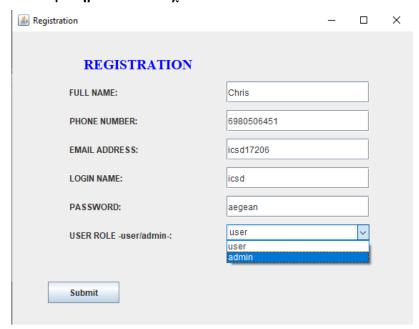


συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ



Και συμπληρωνει τα στοιχεια του



Επειτα παταει submit και προσπαθει να κανει log in



συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ



Παταει log in και αυθεντικοποιειται οποτε εμφανιζεται το main menu





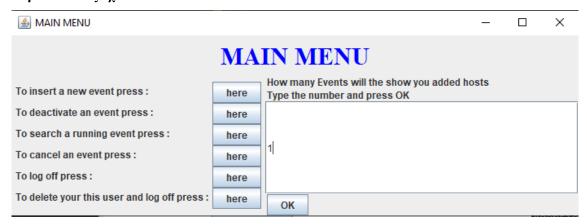
συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

Ο χρηστης παταει το κουμπι για να προσθεσει Show

MAIN MENU		- 🗆 X				
MAIN MENU						
To insert a new event press :	here	Fill the following information : Title of the show				
To deactivate an event press :	here	Limni Twn Kyknwn				
To search a running event press :	here	Type of the show				
To cancel an event press :	here	Mpaleto				
To log off press :	here	Date of the show				
		17/05/2020				
To delete your this user and log off press :	here	Total seats for the show				
		400				
		ADD SHOW				

Συμπληρωνει τα στοιχεια και προσθετει το show, τωρα βαζει εναν αριθμο για ποσες παρασταστεις εχει αυτο το show



Για παραδειγμα βαζει μια παρασταση και παταει οκ



συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

	- 🗆 X					
MAIN MENU						
To insert a new event press :	here	Event number :1 date of the event				
To deactivate an event press :	here	17/05/2020				
To search a running event press:	here	time of the event				
To cancel an event press :	here	20:00				
	nore	price of the event				
To log off press:	here	50				
To delete your this user and log off press :	here	DONE				

Προσθετει τις πληροφοριες τις παραστασης και και πατει done επιστρεφοντας στο main menu

Τωρα ενας αλλος χρηστης εισερχεται στην εφαρμογη και παταει να ψαξει καποιο show

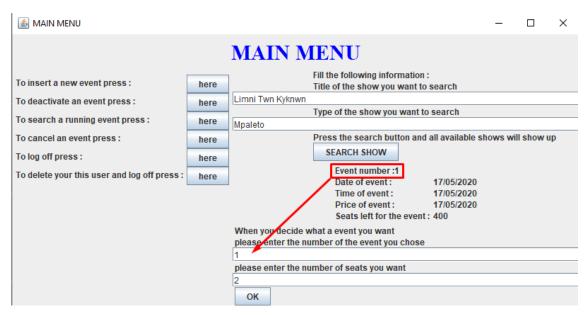


Προσθετει τα στοιχεια και παταει search show



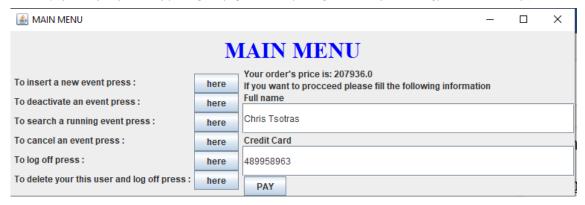
συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ



Και εμφανιζονται ολες οι παραστασεις οι οποιες εχουν εναν αριθμο κωδικο, οποτε οποια παρασταση διαλεξεις βαζεις τον αριθμο της και ποσες θεσεις θες να κρατησεις.

Τελος σου εμφανιζεται το παραθυρο της πληρωμης οπου λεει την τελικη τιμη υπολογιζοντας τις θεσεις με την τιμη ανα ατομο.Προσθετεις τα στοιχεια και πατας pay.



Επιστρεφοντας στον admin user ο οποιος μετα το περας του show θελει να το απενεργοποιησει



συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ



Προσθετει τα στοιχεια και πατωντας delete show διαγραφεται οριστικα.

ΣΥΝΘΗΚΕΣ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Σε εφαρμογες οπως την παρουσα, δηλαδη στην οποια υποστηριζεται η χρηση απο πολλαπλους χρηστες συγχρονως οι συνθηκες ανταγωνισμου ειναι συχνο φαινομενο.

Ενα απλο σεναριο εκτελεσης το οποιο καταληγει στην εμφανιση συνθηκης ανταγωνισμου ειναι δυο χρηστες να ειναι συνδεδεμενοι με τον σερβερ της εφαρμογης και να καλουν συγχρονως μια συγκεκριμενη συναρτηση

Ενας τροπος αντιμετωπισης, της συνθηκης ανταγωνισμου, τον οποιο μας παρέχει με ευκολία η java είναι να υλοποιουμε τις συναρτησείς που είναι πίθανο να εμφανίσουν συνθηκές ανταγωνίσμου με την παραμέτρο synchronized.



συστήματος με Java Sockets και RMI

ΤΣΟΤΡΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

Η παραμετρος **synchronized** ουσιαστικα κλειδωνει την συναρτηση οταν αυτη καλειται και την ξεκλειδωνει οταν τελειωσει τις εντολες της. Στο μεσοδιαστημα αυτο κανενας αλλος χρηστης δεν μπορει να καλεσει την συναρτησει αυτη, με αποτελεσμα να επιλυονται προβλημα ανταγωνισμου.

Στην εφαρμογη που υλοποιηθηκε πιο συγκεκριμενα synchronized μεθοδοι ηταν ολες οι μεθοδοι που υλοποιουσαν το **RMI interface.**

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ/ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Με την αρχιτεκτονικη (πελατη-εξυπηρετητη-εξυπηρετητη) επιτυγχανεται η διαφοροποιηση του server διακομιστη με της βασης δεδομενων, ετσι ο σερβερ ειναι πιο "ελαφρυς" απο δεδομενα και υλοποιει μονο τις συναρτησεις που χρειαζονται ειτε για να κανει υπολογισμους ειτε για να στελνει δεδομενα στον αλλο εξυπηρετητη.

Επισης με την αρχιτεκτονική αυτή ο χρηστής δεν έχει αμέση επαφή με τον διακομιστή που διαγειρίζεται όλες τις πληροφορίες της εφαρμογής.

ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Σε μια ρεαλιστική εκδοσή της εφαρμογής η ασφαλεία είναι βασικό στοίχειο για την λειτουργικότητα της εφαρμογής.

Βασικα στοιχεια ασφαλειας δεδομενων θα μπορουσαν να ληφθουν στα στοιχεια των χρηστων, οπως το username, password και αλλα ευαισθητα δεδομενα που αφορουν τους χρηστες.

Καθε φορα που καποιο ευαισθητο δεδομενο μπαινει σε εναν διαυλο επικοινωνιας ειτε αυτος ειναι RMI ειτε JAVA SOCKETS θα πρεπει να ειναι σε κρυπτοραφημενη μορφη ετσι ωστε σε περιπωση υποκλοπης του να μην αποκαλυφθουν οι πληροφοριες.

Ετσι και οι δυο εξυπηρετητες και η μερια του χρηστη θα αποκρυπτογραφει οταν λαμβανει και θελει να επεξεργαστει πληροφοριες αλλα στην αποθηκευση και αποστολη αυτων θα πρεπει να ειναι κρυπτογραφημενα.