



MapReduce-System

NVS Projekt 2

Alexander Grill CHIEF

3. März 2021

Informatik
HTBLUvA Wr.Neustadt
Österreich

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	2
1.1	Vorwort	2
1.2	Motivation	3
2	Aufgabenstellung	3
2.1	Erläuterung der Aufgabenstellung	3
2.2	Idee	3
2.3	Themenbereiche	3
3	Grundlagen	4
3.1	Was ist ein MapReduce System?	4
3.2	Map und Reduce	4
3.3	Ablauf	5
3.4	Vorteile Nachteile eines Map-Reduce Systems	6
3.5	Parallel Programming	7
3.6	Kommunikation	7
3.7	TCP/IP	10
4	Umsetzung	10
4.1	Aufbau	10
4.2	Source Code Dokumentation	10
4.3	Kommandozeilenparameter	10
4.4	Konsolenausgabe	10
4.5	Verwendete Bibliotheken	10
5	Anwendungsfälle	10
6	Schlusswort	10
7	Literatur	10

1 Einführung

In diesem Kapitel werden die Gründe der Umsetzung und das Thema, worum es in dieser Arbeit geht, genau erläutert. Es wird auch darauf eingegangen, welche Thematiken das Projekt umfassen soll und wie sich die Benotung auseinander setzt.

1.1 Vorwort

Der Virus "COVID-19" war im Jahr 2020 für die gesamte Bevölkerung auf der Erde eine riesengroße Herausforderung. Die Situation änderte sich am Beginn im darauffolgenden Jahr 2021 nicht, deshalb beschloss die Bundesregierung weitere Maßnahmen, Ausgangsbeschränkungen, Grenzkontrollen, FFP2-Maskenpflicht und weitere Regeln, die die Bevölkerung einzuhalten hat. Alle Schüler in Österreich müssen die Schule blockweise besuchen. Nur mit einem davor verpflichtenden Schnelltest und FFP2-Maske dürfen sie die Schule betreten. Da die Projektarbeiten im ersten Semester dementsprechend gut ausgefallen sind, beschloss Herr Professor Kolousek, dass Schüler in den fünften Klassen im Fach NVS statt der Praktischen Arbeit und dem Theorie Test eine Projektarbeit über den Semesterstoff machen müssen. Folgendessen muss die Dokumentation, über das gewählte Thema, dementsprechend einen weiteren Umfang umfassen als beim ersten Projekt im ersten Semester. Im praktischen Teil geht es in diesem Projekt, darum ein Map-Reduce System in Kombination mit Server-Client Kommunikation zu implementieren. Im theoretischen Teil, werden die Grundlagen, die für die Umsetzung relevant sind erklärt. Zusätzlich beinhaltet dies auch sämtliche Abschnitte wie, die Source Code Dokumentation, Abläufe, Erklärung bezgl. MapReduce-System, Aufbau und Anwendungsfälle.

Die zu erreichende Note hängt prinzipiell von der

- Beispielkategorie
- Art der Kommunikation
- Funktion, Umfang und Tiefe der Implementierung
- Fehlerbehandlung
- Ausgaben, Einhaltung der Coding Conventions, Kommentare
- Repository: Commits, Issues
- Ausarbeitung
- Einhaltung der Richtlinien

1.2 Motivation

In diesem NVS Projekt geht es darum, ein MapReduce-System mit der Programmiersprache C++ unter Linux mittels g++ Compiler umzusetzen. Im kurzem zusammengefasst soll eine große Menge an komplexen, unstrukturierten und eine Art von aufwendigen Daten verarbeitet werden. Das heißt es sollen Daten, die planlos abgespeichert sind, zusammengefasst werden, sodass diese wieder ihren Nutzen oder Sinn erbringen. Diese können dann für weitere Verarbeitungsschritte oder Datenanalysen verwendet werden. Die Daten werden am Beginn in kleiner Pakete aufgeteilt und diese werden identifiziert mit einem eindeutigen Schlüssel. In der nächste Phase werden die einzelnen Pakete parallel von unterschiedlichen, getrennten und unabhängigen Prozesse zusammengefasst. Danach werden die gruppierten Daten wieder einen Schlüssel zugeordnet, sodass diese wieder zusammengefasst und minimiert werden. Die Kommunikation zwischen den einzelnen Knoten, soll in dieser Arbeit mittel Server-Client Kommunikation passiern. Der Server hört auch einem Port ab, ob sich ein Client damit verbinen möchte, wenn eine Verbindung aufgebaut werden kann, soll die Splittung der Daten passier, daraufhin soll das Resultat weiter an dem Server gegeben werden, bis alle Daten vereint auf dem Master Server liegen. Die bearbeitetn Daten werden schlussendlich in einem JSON-File abgespeichert.

2 Aufgabenstellung

Diese Kapitel umfasst die genaue Erläuterung der Aufgabenstellung, als auch die Themenbereiche die dieser Projektarbeit. Darüber hinaus wird auch über die Idee der Umsetzung geschrieben.

2.1 Erläuterung der Aufgabenstellung

Ziel ist es das eine Menge von unstrukturierten Daten, so verarbeitet werden, dass diese danach wieder in ordnungsgemäßer Struktur vorliegen. Zuerste müssen die Daten

2.2 Idee

2.3 Themenbereiche

3 Grundlagen

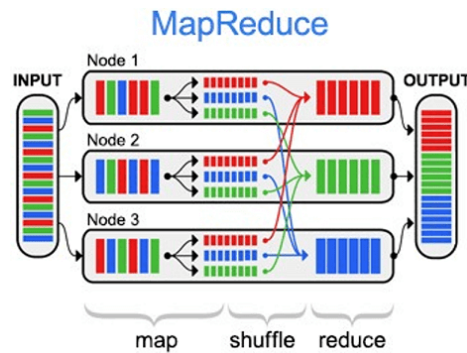
3.1 Was ist ein MapReduce System?

Das Verfahren wurde 2004 von Google entwickelt für die Indexierung von Webseiten. Das Framework wird bei Datenbanken eingesetzt und dient zur Verarbeitung von großen, komplexen, unstrukturierte Datenmengen. Dieses Verfahren findet Anwendung für BigData und Datawarehouse, weil in solchen Fällen große Datenmengen in kürzester Zeit mittels Software verarbeitet, analysiert, aggregiert als auch komprimiert werden. Map Reduce parallelisiert die Bearbeitung, durch die Verteilung auf mehrere gleichzeitig auszuführende Tasks. Der Grund, warum dieses Framework solche Datenmengen verarbeiten kann ist, weil die Aufgaben auf mehreren Rechnern aufgeteilt werden. Jeder einzelne Rechner startet Prozesse, die Parallel die Daten verarbeitet und auswertet. Ein einzelner Rechner stößt schnell an seine Grenzen, deshalb ist die Verarbeitung von Daten, mittels mehreren Knoten sehr effizient und bietet eine bessere Performance. Das Verfahren wurde in vielen verschiedenen Verfahren eingesetzt wie zum Beispiel für die Indizierung von Webseiten, nach einer Suchanfrage mit beliebigen Zeichenketten, ebenso im Umfeld von Google News wird MapReduce verwendet. Andere große Internetfirmen wie Yahoo, die ebenfalls das Verfahren für die Indexierung von Webseiten verwenden, als auch Facebook verwendet das System, um Spam Messages zu minimierung und die Ads zu optimieren. Wohingegen Amazon das Verfahren für das Clustering der Produkten verwendet

3.2 Map und Reduce

Die beiden Grundfunktionen des Verfahrens sind Map und Reduce. Sie sorgen für die Aufteilung der Aufgaben in kleinere parallelisierten Arbeitspakete und führen am Ende die Ergebnisse zusammen. Bei großen relationalen Datenbanken und komplexen Queries lassen sich typische Problem, bezüglich Verarbeitung von großen Datenmengen beseitigen. Die Map Funktion, verteilt die Aufgaben an unterschiedlichen Knoten eines Clusters. Die Reduce Funktion sortiert die verfassten Ergebnisse und fügt sie am Ende wieder zusammen. Die Funktionen Map und Reduce werden vom User bereitgestellt, weil diese schließlich zu den bereitgestellten Daten passen müssen.

3.3 Ablauf



Das Verfahren verläuft durch folgende Schritte:

- Split
 - Die bereitgestellten Daten werden aufgeteilt. Jeder Datensatz darin ist identifiziert durch einen Schlüssel-Wert. Diese Datenmenge wird nun in kleinere Datenmengen aufgeteilt und vom Master an die verfügbaren Knoten verteilt.
- Map
 - Nun wendet jeder Knoten auf die Daten die Map-Funktion an, die schließlich Key/Value Paare zurückgibt. Diese Ergebnisse werden zwischengespeichert.
- Shuffle
 - Bei diesem Schritt geht es darum den reduce-Knoten, die entsprechenden Daten zuzuteilen. Diese Zuteilung entspricht einer Fragmentierung. Hierbei wird den Knoten, die reduce ausführen, ein Key zugeteilt. Diese Knoten holen sich dann die bereits durch Map entstandenen Datensätze mit diesem Key und wenden reduce an.
- Reduce
 - Grundsätzlich ist die Aufgabe dieser Funktion, die Key/Value Paare anhand des Schlüssels zusammenzufassen und dabei die Summe der einzelnen Values zu bilden. Demnach ist die Ausgabe der Reduce-Funktion wieder ein Key/Value Paar mit dem gleichen Aufbau wie vor der Verarbeitung. Dies ermöglicht es, dass reduce mehrere Male angewendet werden kann, bis schließlich alle Daten gesammelt wurden.

3.4 Vorteile Nachteile eines Map-Reduce Systems

Map Reduce bietet eine Menge an Vorteilen, gegenüber den klassischen Verfahren der Datenverarbeitung, wie sie in den relationalen Datenbanksystemen verwendet werden.

Ein wesentlicher Vorteil ist, dass für die Verwendung eines solchen System ein einfacher normaler Rechner benötigt wird und keine Highend-Server. Ein Cluster-Verbund für die parallelisiert Datenverarbeitung kann bei Notwendigkeit ohne großen Aufwand realisiert werden. Ein Cluster-Verbund ist ein Netzwerk, das aus mehreren Rechner besteht die gleichzeitig miteinander verbunden sind und sich Daten austauschen. Aus diesem Grund ist ein MapReduces-System sehr kostensparsam und kann mit wenig Know-How und Erfahrungen umgesetzt und schlussendlich in Verwendung gebracht werden.

Ein weiterer Vorteil ist auch die Skalierbarkeit. Da die Daten auf den jeweiligen Knoten aufgeteilt werden, bietet das System eine zuverlässige Ausfallstoleranz und Verfügbarkeit, denn wenn ein Knoten ausfallen sollte, werden die Daten einfach an einem anderen Knoten und dort verarbeitet, somit läuft das System zu jederzeit in einem stabilen Zustand.

Durch die parallelisierte Verarbeitung von Daten ist dieses Verfahren deutlich effizienter und performanter als die Datenverarbeitung in relationalen Datenbanken. Im Terabyte-Bereich dauert das Verfahren oft nur Minuten, im Petabyte-Bereich Stunden, wobei andere Systeme deutlich mehr Zeit und Ressourcen für die Verarbeitung benötigen.

Während die Berechnungen schnell gehen, dauert der Datenzugriff länger als bei anderen Methoden. Die Daten müssen erst über das Netzwerk gestreamt werden. Dabei ist die Netzanbindung der Flaschenhals, vor allem im Hinblick auf die sehr unterschiedlichen Rechner innerhalb des Clusters und deren unterschiedliche schnelle Netzanbindung.

Um die Geschwindigkeit zu erhöhen, kann ein Cluster ausschließlich aus High-End-Servern bestehen. In diesem Fall sind die Kosten für das MapReduce-Verfahren immens hoch.

3.5 Parallel Programming

3.6 Kommunikation

Das Prinzip der Kommunikation im Internet ist, dass man strikt sein sollen beim Senden der Daten und tolerant beim Empfangen. Der Zweck einer Kommunikation sind die Interoperabilität, das bedeutet das mehrere Systeme die aus Rechner bestehen in der Lage sind Daten untereinander auszutauschen, und die Fehlertoleranz, das bedeutet das die Daten durch festgelegte Regeln übertragen werden aber beim Empfangen in einer gewünschten Form umgewandelt werden können.

Beziehungen zwischen den einzelnen Knoten

- one-to-one
 - Ein Knoten kommuniziert mit einem anderen Knoten
- one-to-many
 - Ein Knoten spricht mit mehreren Knoten und alle lauschen und hören zu. Diese Art von Kommunikation zwischen den Rechnern nennt man multicast
- one-to-any
 - Ein Knoten spricht mit mehreren Knoten, jedoch betrifft das nur einen Knoten von mehreren.
- many-to-one
 - Mehrere Knoten sprechen zu einem konkreten Knoten
- many-to-many
 - Mehrere Knoten kommunizieren mit mehreren anderen Knoten.

Weiters ist beim Datenaustausch wichtig festzuhalten, in welche Richtung die Daten übertragen werden. Mittel simplex werden die Daten nur in eine Richtung übertragen. Bei half-duplex werden die Daten ebenso in eine Richtung übertragen, jedoch kann die Richtung in der Übertragen wird ändern. Bei der Variante duplex werden die Daten in beide Richtungen übertragen wie im TCP Protokoll realisiert, werden zwei Streams zur Verfügung gestellt um Daten zu senden und zu empfangen.

Im Grunde genommen unterscheidet man zwischen verbindungsorientierter und verbindungsloser Kommunikation. Bei der verbindungsorientierter Kommunikation wird eine Verbindung zwischen zwei Knoten aufgebaut, danach werden Daten ausgetauscht und zum Schluss kommt es zur Verbindungsabbau. Wohingegen bei der verbindungsloser Kommunikation nur die Datenübertragen werden und keine Verbindung aufgebaut und abgebaut wird. Es ist in der Regel effizienter, aber es wird nicht sichergestellt ob die Daten wirklich beim Empfänger angekommen sind.

Bei der Kommunikation werden auch Nachrichten ausgetauscht, die zum Aufbau, der Überwachung und dem Abbau einer Verbindung notwendig sind. Man spricht von in-band signalling, es wird ein gleicher logischer Kanal wie Nutzdaten und Steuerungsdaten verwendet, oder out-of-band signalling, hier wird ein getrennter logischer Kanal verwendet. Es gibt einen physischen Kanal der in mehrere logische Kanäle unterteilt sind.

Für die Kommunikation benötigt man auch festgelegte Regeln, die für eine Kommunikation notwendig sind, darunter versteht man den Begriff Protokoll. Das betrifft das Format der Nachrichten, Reihenfolge der Nachrichten und die Spezifikation der Fehlersituation. Es gibt zustandsbehaftete und zustandslose Protokolle. zustandsbehaftete Protokolle sind, jene bei denen die Nachrichten vom Zustand der zuvor gesendete Nachrichten abhängt. Bei dem zustandslos Protokoll heißt, die Nachrichten sind unabhängig von zuvor gesendeten Nachrichten.

Im Informationsaustausch spielt auch der Begriff Session eine wichtige Rolle. Dieser beschreibt eine feste Beziehung zwischen kommunizierenden Prozessen mit vereinbarten Eigenschaften wie Namen, Ressourcen, Charakteristika. Dadurch bildet sich ein gemeinsamer Zustand zwischen den einzelnen Prozessen. Um sicherzustellen welcher Knoten welcher ist und welche Rechte dieser hat bei der Kommunikation mit anderen hat, werden Mechanismen zur Authentifikation und Autorisierung. Bei HTTP sieht die Kommunikation folgendermaßen aus, ein Client der mittels Browser eine Seite aufruft sendet einen Request an den Server, dieser überprüft die Daten der Anfragen und welche Daten der Client benötigt und sendet den Client danach mittels Response die angefragten Daten zurück.

Wird die Seite neu geladen so verschwinden auch die Daten die in einem Cache zwischengespeichert sind und für weitere Aktionen relevant sind. Dies kann oft zu Problem führen, deshalb wird ein sogenannter Session-Cookie verwendet, in dem Daten abgelegt werden, die in einer Session entstehen und für weitere Tätigkeiten relevant sind und in diesem abgespeichert werden.

Protokolle sind hierarchisch angeordnet, das hat den Vorteil, dass mit Problemen zwischen den unterschiedlichen Protokollen besser umgehen kann und jede Schicht nur wissen muss was mit der darunterliegenden Schicht zu tun ist und wie Daten an die darüberliegenden Schicht geben kann. Die Schichten können auch ausgetauscht werden.

Die Kommunikation kann durch unterschiedlichen Stilen durchgeführt werden wie zum Beispiel wird ein gemeinsamer genutzer Knoten verwendet und auf diesem zugegriffen auf dem alle Daten abgespeichert werden, wie es bei Datenbanken der fall ist, beim Versenden von Nachrichten spricht man von nachrichten-orientierte Kommunikation, beim Aufruf einer Funktion oder Methoden die auf einem Client abgespeichert sind spricht man von Entfernte Funktionsaufrufe bzw. Entfernte Methodenaufrufe, wenn Daten verarbeitet werden wenn sie eintreffen spricht man von stream-orientierter Kommunikation.

Ein Nachrichtenaustausch kann entweder synchron oder asynchron passieren. Bei einer synchronen Austausch wird die Operation begonnen, wenn der Sender die Nachricht initiiert hat und der Empfänger bereit ist die Nachricht zu empfangen. Wobei bei einer asynchronen Nachrichtenaustausch, der Sender die Nachrichten unabhängig, ob der bereit ist oder nicht.

Semantik der Nachrichtenübermittlung

- no-wait-send
 - Der Sendeprozess wartet lediglich bis die Nachricht im Transportsystem zum Absenden bereitgestellt ist.
- synchronization send
 - Der Sendeprozess wartet bis die Nachricht vom Empfangsprozess entgegengenommen worden ist.
- remote-invocation send
 - Der Sendeprozess wartet bis die Nachricht vom Empfangsprozess verarbeitet und beantwortet worden ist.

Die Datenübertragen in einem Netzwerk kann transient sein(Message Passing), das heißt beide Kommunikationspartner müssen online sein, weil das Kommunikationssystem speichert Nachrichten nur solange, wie die sendende und die empfangene Operation ausgeführt wird, oder Persistent(Message Queueing), darunter versteht man das Kommunikationssystem speichert Nachrichten bis diese vollständig an den Empfänger ausgeliefert wurden.

Musterlösungen einer Datenübertragung kann sein request/response(A sendet an B, B sendet an A), oneway(A sendet an B, A sendet an B), batching(Zusammenfassung von oneway Nachrichten) und publish/subscribe. Daten können durch zwei verschiedenen Möglichkeiten interoperable übertragen werden, nämlich Daten werden ganz einfach in ein maschinenunabhängiges Format transformiert oder Empfänger muss sich um eine notwendige Konvertierung kümmern. Im ersten Fall müssen beide Kommunikationspartner die Daten so umwandeln, sodass diese für sie verständlich sind und im zweiten Fall spezifiziert der Sender den Datentyp aus einer Liste von vorgegebenen Datentypen.

3.7 TCP/IP

[socialMediaUse2020]

4 Umsetzung

4.1 Aufbau

4.2 Source Code Dokumentation

4.3 Kommandozeilenparameter

4.4 Konsolenausgabe

4.5 Verwendete Bibliotheken

5 Anwendungsfälle

6 Schlusswort

7 Literatur