



DIPLOMARBEIT

Objektorientierte Entwicklung eines GUI-basierten Tools für die Simulation ereignisbasierter verteilter Systeme

Subversion Revision 448

Durchgeführt an der

Fachhochschule Aachen
Fachbereich Elektrotechnik und Informationstechnik

Eupener Str. 70
D-52066 Aachen

mit Erstprüfer und Betreuer Prof. Dr.-Ing. Martin Oßmann
und Zweitprüfer Prof. Dr. rer. nat. Heinrich Fassbender

durch

Paul C. Bütow

Matr.Nr.: 266617
Matthiashofstr. 15
D-52064 Aachen

Aachen, den 22. Juli 2008

Danksagungen

Ohne die Hilfe folgender Personen wäre die Anfertigung dieser Diplomarbeit in diesem Maße nicht möglich gewesen. Daher möchte ich mich bedanken bei:

- Martin Oßmann für die Betreuung der Diplomarbeit und der Bereitstellung des für mich sehr interessanten Themas
- Andre Herbst, für das Testen des Simulators; durch seine Hilfe wurden viele Mängel und Bugs aufgedeckt
- Mein Bruder Florian Bütow, für Tipps und Tricks rund um Java, für die Bereitstellung eines Buches sowie für das Testen des Simulators
- Meine Eltern Jörn und Leslie Bütow, die mir das Studium ermöglichten und stets für alle Dinge ein offenes Ohr hatten sowie für das Sponsoring eines weiteren Buches
- Die Open Source Gemeinde; diese Diplomarbeit wurde ausschließlich mithilfe von Open Source Software erstellt

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	7
1.1. Motivation	7
1.2. Grundlagen	8
2. Der Simulator	12
2.1. Die grafische Benutzerschnittstelle	12
2.1.1. Eine Beispielsimulation	20
2.2. Der Expertenmodus	20
2.3. Ereignisse	23
2.4. Protokolle	24
2.4.1. Beispiel (Dummy) Protokoll	28
2.4.2. Das Ping-Pong Protokoll	28
2.4.3. Das Broadcast-Sturm Protokoll	28
2.4.4. Das Protokoll zur internen Synchronisierung in einem syn- stem	28
2.4.5. Christians Methode zur externen Synchronisierung	28
2.4.6. Berkeley Algorithmus zur internen Synchronisation	28
2.4.7. Das Ein-Phasen Commit Protokoll	28
2.4.8. Das Zwei-Phasen Commit Protokoll	28
2.4.9. Der ungenügende (Basic) Multicast	28
2.4.10. Der zuverlässige (Reliable) Multicast	28
2.5. Zeitformate	28
2.5.1. "Normale Zeit"	28
2.5.2. Die Logische Uhr von Lamport	28
2.5.3. Die Vektor-Zeitstempel	28
2.6. Einstellungen	28
2.6.1. Simulationseinstellungen	28
2.6.2. Prozesseinstellungen	28

2.6.3. Protokolleinstellungen	28
3. Die Implementierung	29
3.1. Gliederung der Pakete	30
3.2. Editoren	30
3.3. Ereignisse	30
3.3.1. Interne Ereignisse	30
3.4. Protokolle	30
3.4.1. Protokoll-API	30
3.5. Serialisierung von Simulationen	30
3.5.1. Rückwärtskompatibel	30
3.6. Programmierrichtlinien	30
3.7. Entwicklungsumgebung	30
4. Ausblick	31
A. Schemata	32
B. Akronyms	33
C. Literaturverzeichnis	34

Abbildungsverzeichnis

1.1. Ein verteiltes System bestehend aus 4 Computern	7
1.2. Client/Server Modell	8
1.3. Client/Server Protokolle	10
2.1. Der Simulator nach dem ersten Starten	12
2.2. Datei-Menü	13
2.3. Eine neue Simulation	14
2.4. Die Menüleiste inklusive Toolbar	14
2.5. Visualisierung einer noch nicht gestarteten Simulation	15
2.6. Rechtsklick auf einen Prozessbalken	16
2.7. Die Sidebar mit leerem Ereigniseditor	17
2.8. Die Ereignisauswahl via Sidebar	18
2.9. Der Ereigniseditor mit 3 programmierten Ereignissen	19
2.10. Das Loggfenster	19
2.11. Der Simulator im Expertenmodus	21
2.12. Die Sidebar im Expertenmodus	22

Tabellenverzeichnis

2.1. Farbliche Differenzierung von Prozessen und Nachrichten	17
--	----

Kapitel 1.

Einleitung

1.1. Motivation

In der Literatur findet man viele verschiedene Definitionen eines verteilten Systems. Vieler dieser Definitionen unterscheiden sich untereinander, so dass es schwerfällt eine Definition zu finden, die als Alleinige als die Richtige gilt. Andrew Tanenbaum und Marten van Steen haben für die Beschreibung eines verteilten Systems die folgende lockere Charakterisierung formuliert:

[Tan03] *“Ein verteiltes System ist eine Menge voneinander unabhängiger Computer, die dem Benutzer wie ein einzelnes, kohärentes System erscheinen”*

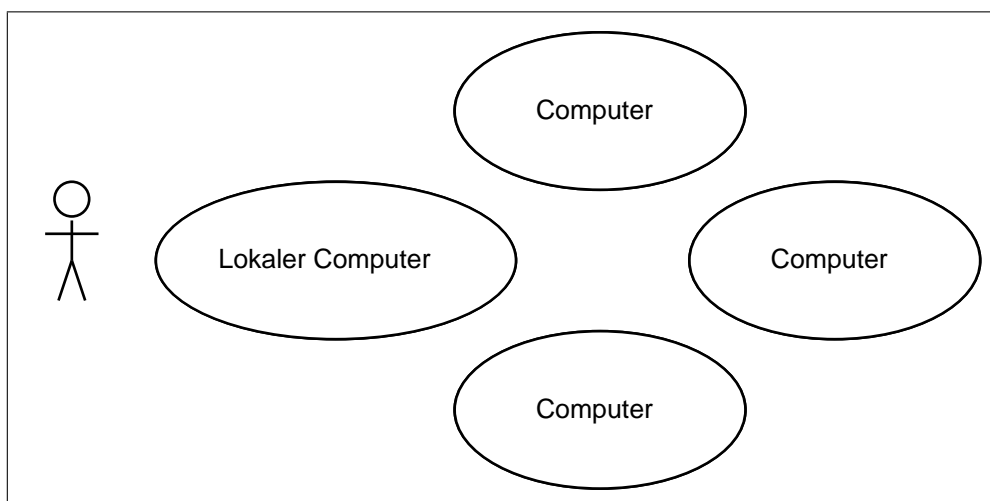


Abbildung 1.1.: Ein verteiltes System bestehend aus 4 Computern

Demnach erscheint dem Benutzer ein aus mehreren Computern bestehendes verteiltes System wie ein System, welches lediglich aus einem einzigen Computer besteht. Der Benutzer muss sich nur mit dem lokalen vor ihm befindenden Computer auseinandersetzen (Abbildung 1.1). Die Software des lokalen Computer stellt die reibungslose Kommunikation mit anderen Computern des verteilten Systems sicher und der Benutzer muss sich darum nicht selbst kümmern.

Hier betrachten wir ein verteiltes System von einer anderen Perspektive. Wir nehmen nicht die Sichtweise eines Endbenutzers ein, sondern wollen die grundlegenden Funktionsweisen, wie unabhängige Computer in einem verteilten System miteinander agieren, verstehen. Es sollen alle relevanten Ereignisse eines verteilten Systems sichtbar und verständlich repräsentiert werden.

Um dieses Ziel zu erreichen wurde ein Simulator entwickelt, der dies ermöglicht. Der Simulator wurde insbesondere für Lehr- und Lernzwecke entwickelt. Er inspiriert auch die Entwicklung eigener verteilter Systeme.

1.2. Grundlagen

Für das Verständnis wie die Simulation von verteilten Systemen funktioniert, werden hier einige Grundbegriffe erläutert. Eine Vertiefung findet erst in den nachfolgenden Kapiteln statt.

Client/Server Modell

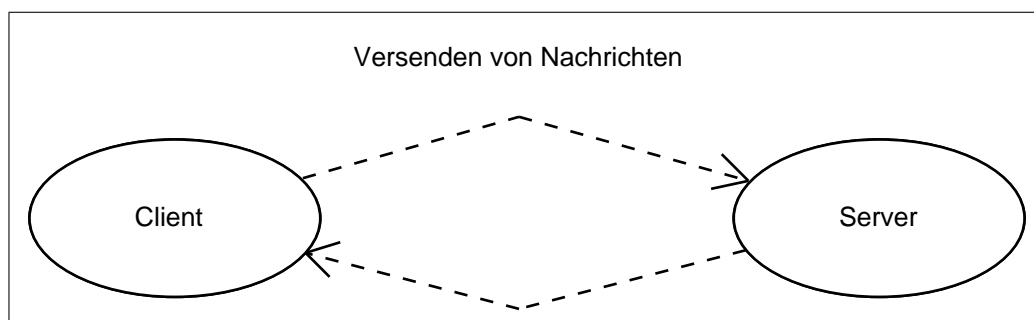


Abbildung 1.2.: Client/Server Modell

Der Simulator basiert auf dem Client/Server Prinzip. Jeder Simulation besteht in der Regel aus einem teilnehmenden Client und einem Server, die miteinander über Nachrichten kommunizieren (Abbildung 1.2). Bei komplexen Simulationen können auch mehrere Clients und/oder Server mitwirken. In der Regel empfangen Server nur Nachrichten, die von Clients verschickt wurden und *vice versa*.

Prozesse und deren Rollen

Ein verteiltes System wird anhand von Prozessen simuliert. Jeder Prozess nimmt hierbei eine oder mehrere Rollen ein. Beispielsweise kann ein Prozess die Rolle eines Clients einnehmen und ein weiterer Prozess die Rolle eines Servers. Ein Prozess kann auch Client und Server gleichzeitig sein. Es ist auch möglich, dass ein Prozess die Rollen mehrerer Server und Clients auf einmal einnimmt. Ob das sinnvoll ist hängt vom Szenario ab. Um einen Prozess zu kennzeichnen besitzt jeder Prozess eine **eindeutige** Prozess-Identifikationsnummer (PID).

Nachrichten

Damit das Client/Server Modell angewandt werden kann, müssen Nachrichten verschickt werden können. Eine Nachricht kann von einem Client- oder Serverprozess verschickt werden und kann beliebig viele Empfänger haben. Der Inhalt einer Nachricht hängt vom verwendeten Protokoll ab. Was unter einem Protokoll zu verstehen ist, wird später behandelt. Um eine Nachricht zu kennzeichnen besitzt jede Nachricht eine **eindeutige** Nachrichten-Identifikationsnummer (NID).

Lokale und globale Uhren

In einer Simulation gibt es **genau eine** globale Uhr. Sie stellt die aktuelle und **immer korrekte** Zeit dar. Eine globale Uhr geht nie falsch.

Zudem besitzt jeder beteiligter Prozess eine eigene lokale Uhr. Sie stellt die aktuelle, jedoch nicht zwangsmäßig global-korrekte, Zeit des jeweiligen Prozesses dar. Wenn die Prozesszeit nicht global-korrekt ist (nicht der globalen Zeit gleicht), dann wurde die Prozessuhr entweder im Laufe einer Simulation neugesetzt, oder sie geht wegen einer Uhrabweichung falsch. Die Uhrabweichung gibt an, um welchen Faktor die Uhr falsch geht. Wenn eine lokale Uhr nicht

neugesetzt wird und auch keine Uhrabweichung hat, dann gleicht ihre Zeit die der globalen Uhr.

Ereignisse

Eine Simulation besteht aus der Hintereinanderausführung von endlich vielen Ereignissen. Beispielsweise kann es ein Ereignis geben, welches einen Prozess eine Nachricht verschicken- oder den Prozess selbst abstürzen läßt. Jedes Ereignis tritt zu einem bestimmten Zeitpunkt ein. Wenn es zeitgleiche Ereignisse gibt, so werden sie in Wirklichkeit ebenso hintereinander ausgeführt, erscheinen aber in der Simulation als ob sie parallel ausgeführt würden. Dieser Umstand ist auf die Implementierung des Simulators zurückzuführen, worauf später noch genauer eingegangen wird. Dem Benutzer des Simulators stört dies jedoch nicht, da Ereignisse aus seiner Sicht parallel ausgeführt werden können.

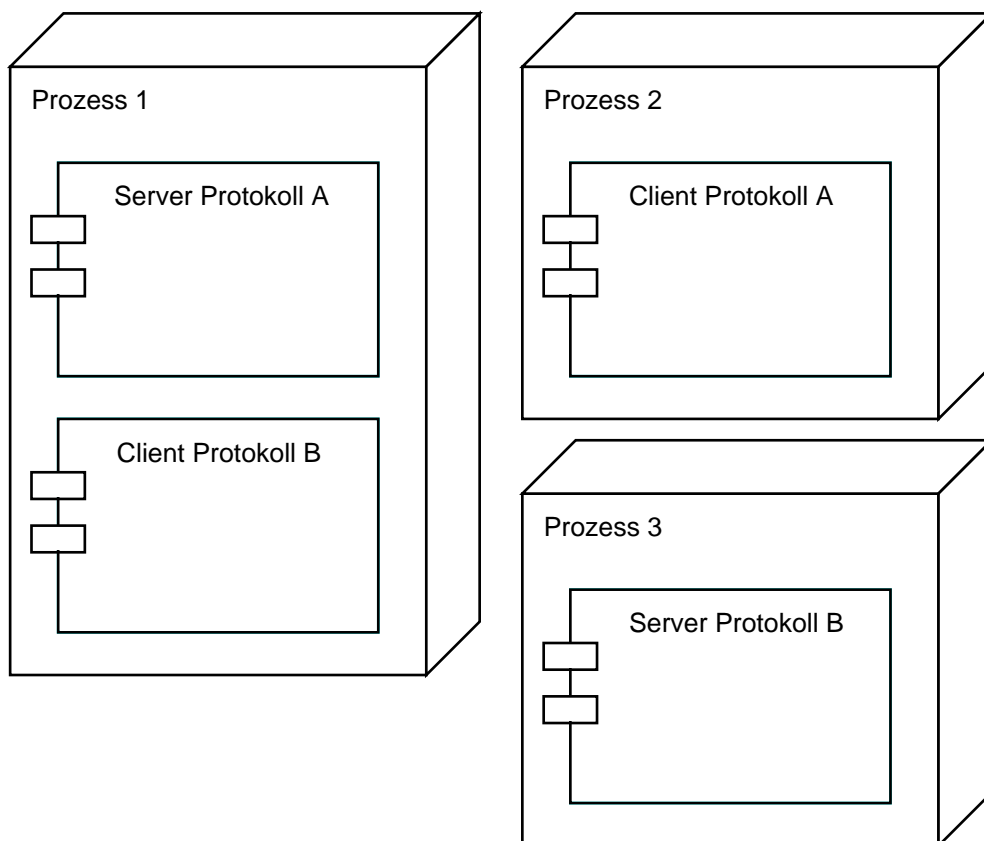


Abbildung 1.3.: Client/Server Protokolle

Protokolle

Eine Simulation besteht auch aus der Anwendung von Protokollen. Es wurde bereits erwähnt, dass ein Prozess die Rollen von Servern und/oder Clients annehmen kann. Bei jeder Server- und Clientrolle muss zusätzlich das dazugehörige Protokoll spezifiziert werden. Ein Protokoll definiert, wie ein Client und ein Server Nachrichten verschickt und wie bei Ankunft einer Nachricht reagiert wird. Ein Protokoll legt auch fest, welche Daten in einer Nachricht enthalten sind. Ein Prozess verarbeitet eine empfangene Nachricht nur, wenn er das jeweilige Protokoll versteht.

In Abbildung 1.3 sind 3 Prozesse dargestellt. Prozess 1 unterstützt serverseitig das Protokoll "A" und clientseitig das Protokoll "B". Prozess 2 unterstützt clientseitig das Protokoll "A" und Prozess 3 serverseitig das Protokoll "B". D.h., Prozess 1 kann mit Prozess 2 via Protokoll "A" und mit Prozess 3 via Protokoll "B" kommunizieren. Die Prozesse 2 und 3 sind zueinander inkompatibel und können voneinander erhaltene Nachrichten nicht verarbeiten.

In der Regel können Clients nicht mit Clients und Server nicht mit Server kommunizieren. Je nach verwendetem Protokoll kann dies jedoch variieren. Alle vom Simulator verfügbaren Protokolle werden später genauer behandelt.

Kapitel 2.

Der Simulator

2.1. Die grafische Benutzerschnittstelle

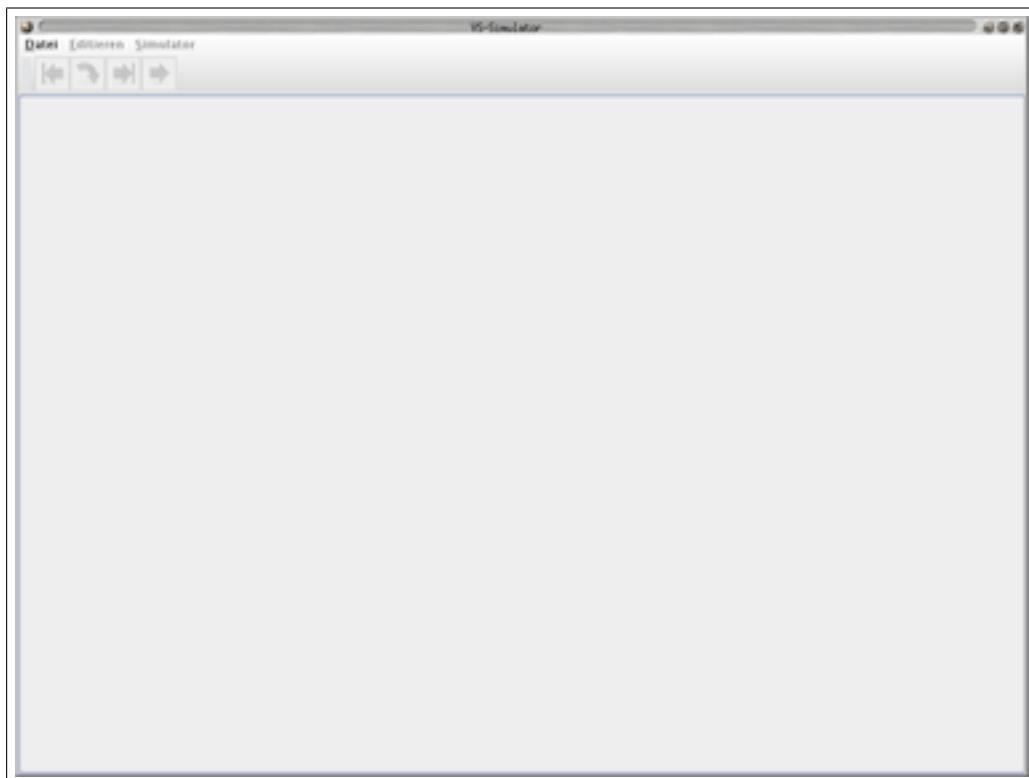


Abbildung 2.1.: Der Simulator nach dem ersten Starten

Der Simulator präsentiert sich nach dem ersten Starten wie in [Abbildung 2.1](#). Für die Erstellung einer neuen Simulation wird im Menü "Datei" ([Abbildung 2.2](#)) der Punkt "Neue Simulation" ausgewählt, wo anschließend das Einstellungsfenster für die neue Simulation erscheint.

Auf die einzelnen Optionen wird später genauer eingegangen und es werden nun nur die Standardeinstellungen übernommen. Die GUI mit einer frischen Simulation sieht dann wie in Abbildung 2.3 aus.



Abbildung 2.2.: Datei-Menü

Die Menüzeile

Im Datei-Menü (Abbildung 2.2) lassen sich neue Simulationen erstellen oder die aktuell geöffnete Simulation schliessen. Neue Simulationen öffnen sich standardmäßig in einem neuen Tab. Es können allerdings auch neue Simulationsfenster, die wiederum eigene Tabs besitzen, geöffnet oder geschlossen werden. In jedem Tab befindet sich eine von den Anderen vollständig unabhängige Simulation. Es können somit beliebig viele Simulationen parallel ausgeführt werden. Die Menüeinträge "Öffnen", "Speichern" und "Speichern unter" dienen für das Laden und Speichern von Simulationen.

Über das Editieren-Menü gelangt man zu den Simulationseinstellungen, worauf später genauer eingegangen wird. Es werden in diesem Menü auch alle beteiligten Prozesse zum Editieren aufgelistet. Wählt man dort einen Prozess aus, dann öffnet sich der dazugehörige Prozesseditor. Auf diesen wird ebenso später genauer eingegangen. Das Simulator-Menü bietet die selben Optionen wie die Toolbar, welche im nächsten Teilkapitel beschrieben wird.

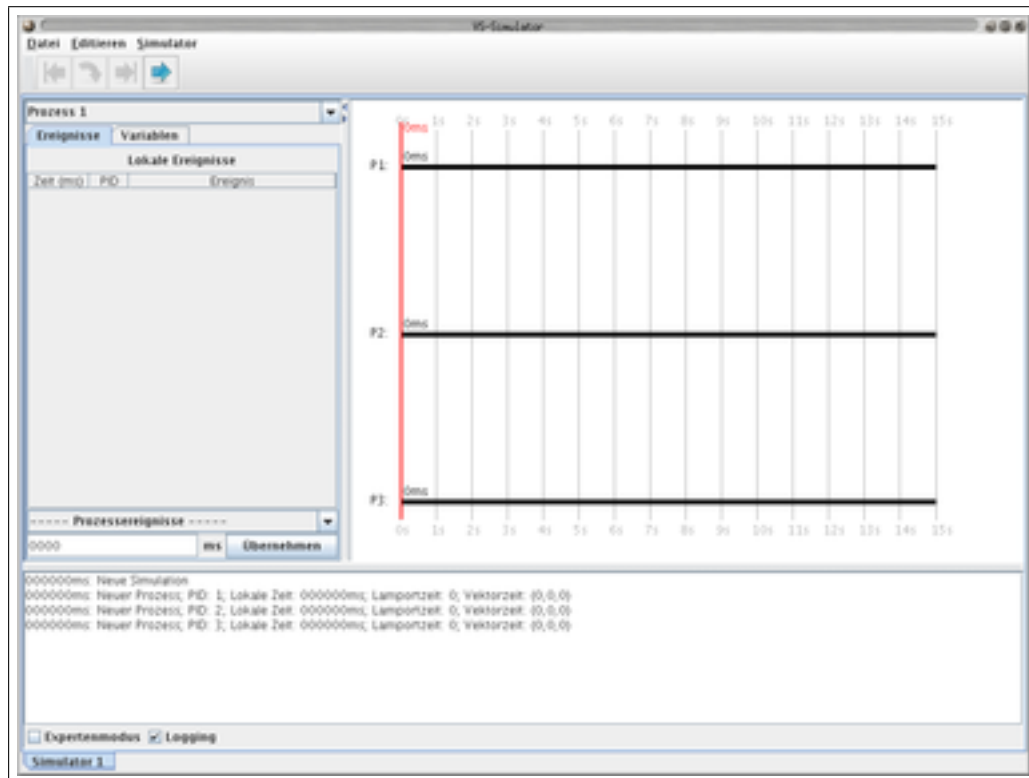


Abbildung 2.3.: Eine neue Simulation

Einige Menüunterpunkte sind erst erreichbar, wenn im aktuellen Fenster bereits eine Simulation erstellt oder geladen wurde.

Die Toolbar

Oben links im Simulator befindet sich die Toolbar (Abbildung 2.4). Die Toolbar enthält die Funktionen, die vom Benutzer am häufigsten verwendet werden.



Abbildung 2.4.: Die Menüleiste inklusive Toolbar

Die Toolbar bietet vier verschiedene Funktionalitäten an:

- Starten der Simulation; kann nur betätigt werden, wenn die Simulation derzeit nicht läuft.

- Pausieren der Simulation, kann nur betätigt werden, wenn die Simulation derzeit läuft.
- Wiederholen der Simulation, kann nicht betätigt werden, wenn die Simulation noch nicht gestartet wurde.
- Zurücksetzen der Simulation, kann nur betätigt werden, wenn die Simulation pausiert wurde oder wenn die Simulation abgelaufen ist.

Die Toolbar lässt sich auch nach Belieben repositionieren (z.B. links, rechts oder unten des Simulatorfensters). Hierfür muss per “Drag-n-Drop” die “raue Fläche” zur Zielposition gezogen werden.

Die Visualisierung

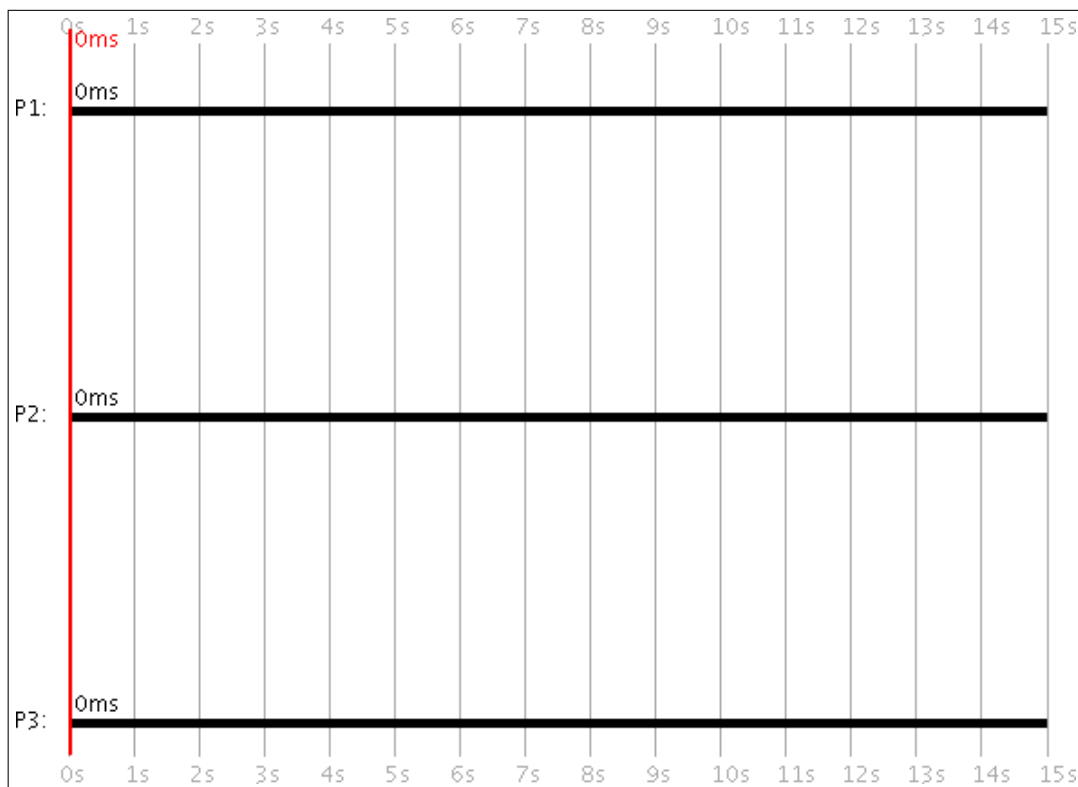


Abbildung 2.5.: Visualisierung einer noch nicht gestarteten Simulation

Mittig rechts in Abbildung 2.3 befindet sich die grafische Repräsentation der Simulation. Die X-Achse gibt die Zeit in Millisekunden an. Unsere Demo-Simulation endet nach genau 15 Sekunden. In Abbildung 2.5 sind 3 Prozesse (mit den PIDs 1, 2 und 3) dargestellt, die jeweils einen eigenen horizontalen schwarzen Balken besitzen. Auf diesen Prozessbalken kann der

Benutzer die jeweilige lokale Prozesszeit ablesen. Die vertikale rote Linie stellt die globale Simulationszeit dar.

Die Prozessbalken dienen auch für Start- und Zielpunkte von Nachrichten. Wenn beispielsweise Prozess 1 eine Nachricht zum Prozess 2 verschickt, so wird eine Linie vom einen Prozessbalken zum Anderen gezeichnet. Nachrichten, die ein Prozess an sich selbst schickt, werden nicht visualisiert. Sie werden aber im Loggfenster (mehr dazu später) protokolliert.

Eine andere Möglichkeit einen Prozesseditor aufzurufen ist ein Linksklick auf den zum Prozess gehörigen Prozessbalken. Dies muss also nicht zwingend über das Simulator-Menü geschehen. Ein Rechtsklick hingegen öffnet ein Popup-Fenster mit weiteren Auswahlmöglichkeiten (Abbildung 2.6). Ein Prozess kann über das Popup-Menü nur dann abstürzen oder wiederbelebt werden, wenn die Simulation aktuell läuft.

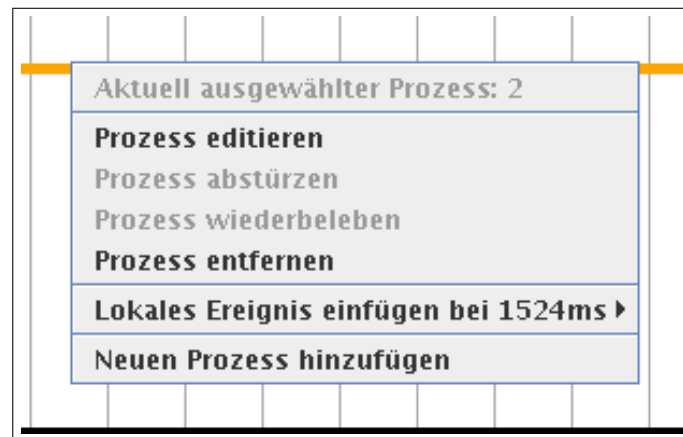


Abbildung 2.6.: Rechtsklick auf einen Prozessbalken

Generell kann die Anzahl der Prozesse nach belieben variieren. Die Dauer der Simulation beträgt mindestens 5 -und maximal 120 Sekunden. Die Simulation endet erst, wenn die globale Zeit 15 Sekunden erreicht hat, und nicht, wenn eine lokale Prozesszeit die 15 Sekunden erreicht.

Farbliche Differenzierung

Farben helfen dabei die Vorgänge einer Simulation zu deuten. Standardmäßig werden die Prozesse (Prozessbalken) und Nachrichten mit den Farben wie in Tabelle 2.1 aufgelistet dargestellt. Dies sind lediglich die Standardfarben, welche man über die Einstellungen umkonfigurieren kann.

Prozessfarbe	Bedeutung
Schwarz	Simulation läuft derzeit nicht (z.B. noch nicht gestartet, abgelaufen oder pausiert)
Orange	Die Maus befindet sich über den Prozessbalken
Rot	Der Prozess ist abgestürzt
Nachrichtfarbe	Bedeutung
Grün	Die Nachricht ist noch unterwegs und hat das Ziel noch nicht erreicht
Blau	Die Nachricht hat das Ziel erfolgreich erreicht
Rot	Die Nachricht ging verloren (entweder weil der Zielprozess abgestürzt ist oder weil sie unterwegs verloren ging)

Tabelle 2.1.: Farbliche Differenzierung von Prozessen und Nachrichten

Die Sidebar

Mithilfe der Sidebar lassen sich Ereignisse von Prozessen verwalten. Ganz oben in Abbildung 2.7 ist der zu verwaltende Prozess selektiert (hier mit der PID 1). In dieser Prozessauswahl gibt es auch die Möglichkeit “Alle Prozesse” auszuwählen, womit die Ereignisse aller Prozesse gleichzeitig verwaltet werden können. Unter “Lokale Ereignisse” versteht man diejenigen Ereignisse, die auftreten, wenn eine bestimmte lokale Zeit des dazugehörigen Prozesses eingetreten ist. Die darunterliegende Ereignistabelle listet alle programmierten Ereignisse (hier noch keine vorhanden) mitsamt Eintrittszeiten sowie den PIDs auf.

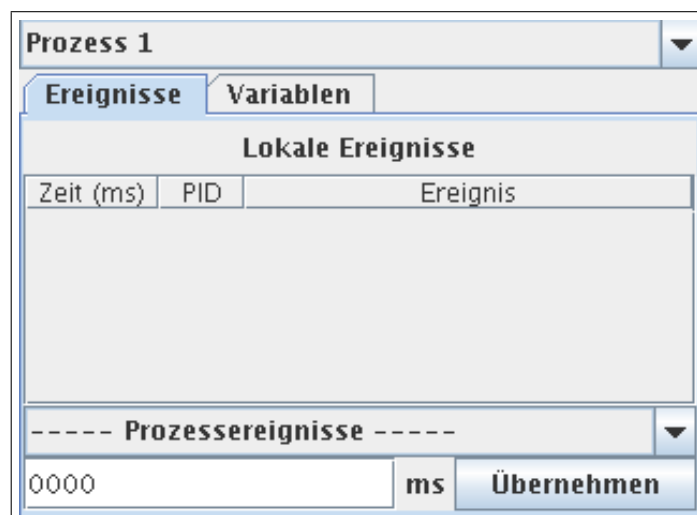


Abbildung 2.7.: Die Sidebar mit leerem Ereigniseditor

Für die Erstellung eines neuen Ereignisses kann der Benutzer entweder mit einem Rechtsklick

auf einen Prozessbalken (Abbildung 2.6) klicken, oder unterhalb der Ereignistabelle ein Ereignis auswählen (Abbildung 2.8), im darunterliegenden Textfeld die Zeit eintragen und auf “Übernehmen” klicken. Beispielsweise wurden auf Abbildung 2.9 drei Ereignisse hinzugefügt: Absturz nach 123ms, Wiederbelebung nach 321ms und erneuerter Absturz nach 3000ms des Prozesses mit der ID 1.

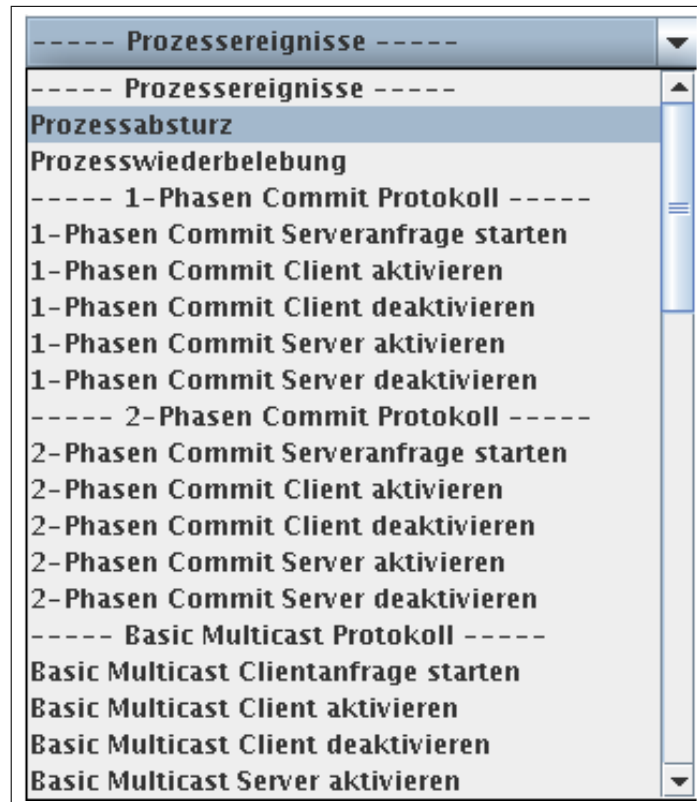


Abbildung 2.8.: Die Ereignisauswahl via Sidebar

Mit einem Rechtsklick auf den Ereigniseditor lassen sich alle selektierten Ereignisse entweder kopieren oder löschen. Die Einträge der Spalten für die Zeit und der PID lassen sich nachträglich editieren. Somit besteht eine komfortable Möglichkeit bereits programmierte Ereignisse auf eine andere Zeit zu verschieben oder einem anderen Prozess zuzuweisen.

In der Sidebar gibt es neben dem Ereignis-Tab einen weiteren Tab “Variablen”. Hinter diesem Tab verbirgt sich der Prozesseditor des aktuell ausgewählten Prozesses. Dort können alle Variablen des Prozesses editiert werden. Dies wird später genauer behandelt.

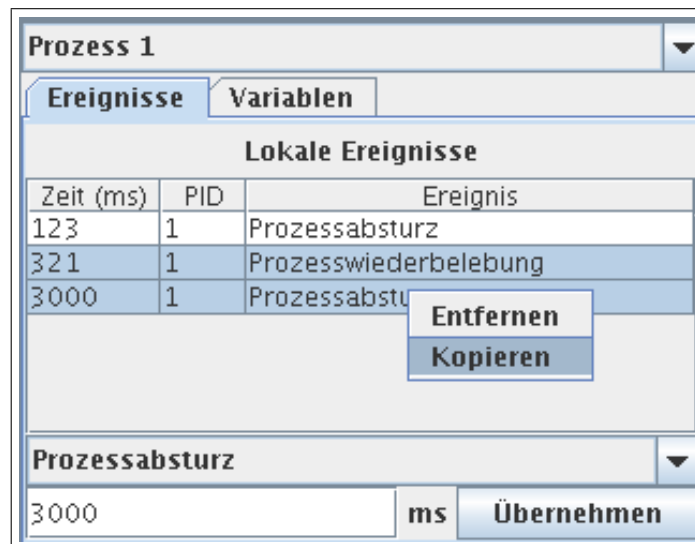


Abbildung 2.9.: Der Ereigniseditor mit 3 programmierten Ereignissen

Das Loggfenster

Das Loggfenster (Abbildung 2.3, unten) protokolliert in chronologischer Reihenfolge alle eingetroffenen Ereignisse. Auf Abbildung 2.10 sieht man das Loggfenster nach Erstellung unserer Simulation, an welcher 3 Prozesse beteiligt sind. Am Anfang eines Loggeintrages wird stets die globale Zeit in Millisekunden protokolliert. Bei jedem Prozess wird ebenso seine lokale Zeit sowie die Lamport- und die Vektor-Zeitstempel aufgeführt. Letztere werden später genauer behandelt.

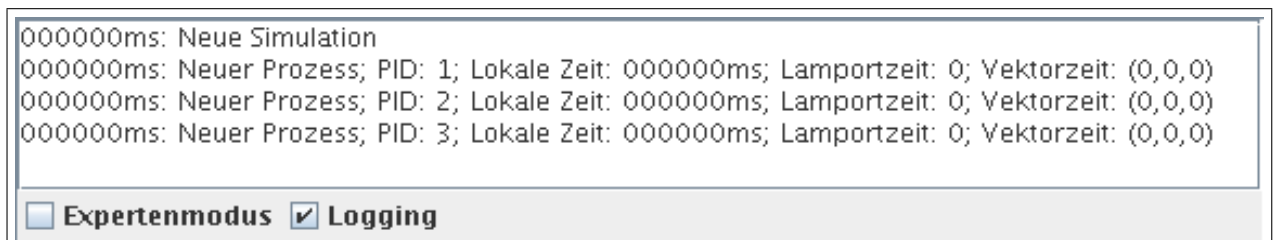


Abbildung 2.10.: Das Loggfenster

Mit dem Deaktivieren der Checkbox "Logging" läßt sich das direkte Loggen von Nachrichten temporär deaktivieren. Ohne aktivierter Checkbox erscheinen keine neuen Nachrichten mehr im Loggfenster. Nach Reaktivieren der Checkbox werden alle ausgelassenen Nachrichten nachträglich in das Fenster geschrieben. Eine Deaktivierung des Loggings kann zu verbessertem Leistungsverhalten des Simulators führen (z.B. kein Ruckeln; ist vom verwendeten Computer, auf dem der Simulator läuft, abhängig). Dieser Umstand ist der sehr langsamen

Java-Implementierung der JTextArea-Klasse zu verdanken.

Über die Checkbox "Expertenmodus" wird der Expertenmodus aktiviert beziehungsweise deaktiviert.

2.1.1. Eine Beispielsimulation

2.2. Der Expertenmodus

Der Simulator kann in zwei verschiedenen Modi betrieben werden. Es gibt einen einfachen- und einen Expertenmodus. Der Simulator startet standardmäßig im einfachen Modus, so dass sich der Benutzer nicht mit der vollen Funktionalität des Simulators auf einmal auseinandersetzen muß. Der einfache Modus ist übersichtlicher, bietet jedoch weniger Funktionen an. Der Expertenmodus eignet sich für mehr erfahrene Anwender und bietet dementsprechend auch mehr Flexibilität. Der Expertenmodus kann über die gleichnamige Checkbox unterhalb des Loggfensters oder über die Simulationseinstellungen aktiviert oder deaktiviert werden. Auf [Abbildung 2.11](#) ist der Simulator im Expertenmodus zu sehen.

Wenn man den Simulator im Expertenmodus mit [Abbildung 2.3](#) vergleicht, dann fallen einige Unterschiede auf, die nun behandelt werden.

Globale Ereignisse und weitere Sidebar-Funktionalitäten

Der erste Unterschied ist in der Sidebar erkennbar ([Abbildung 2.12](#)). Dort sind nun, zusätzlich den lokalen Ereignissen, auch globale Ereignisse editierbar. Wie bereits erwähnt, sind unter lokale Ereignisse diejenigen Ereignisse zu verstehen, die auftreten, wenn eine bestimmte lokale Zeit des dazugehörigen Prozesses eingetreten ist. Globale Ereignisse hingegen sind die Ereignisse, die auftreten, wenn eine bestimmte globale Zeit eingetreten ist. Ein globales Ereignis nimmt die globale Zeit- und ein lokales Ereignis die lokale Prozesszeit als Eintrittskriterium. Globale Ereignisse machen somit nur einen Unterschied, wenn sich die lokalen Prozesszeiten von der globalen Zeit unterscheiden.

Eine weitere Sidebar-Funktionalität, die im einfachen Modus noch nicht verfügbar war, ist die Möglichkeit einem neuzuerstellenden Ereignis direkt die PID zuzuweisen. Im einfachen Modus wurde, wenn man ein neues Ereignis erstellte, standardmäßig immer die PID des aktuell

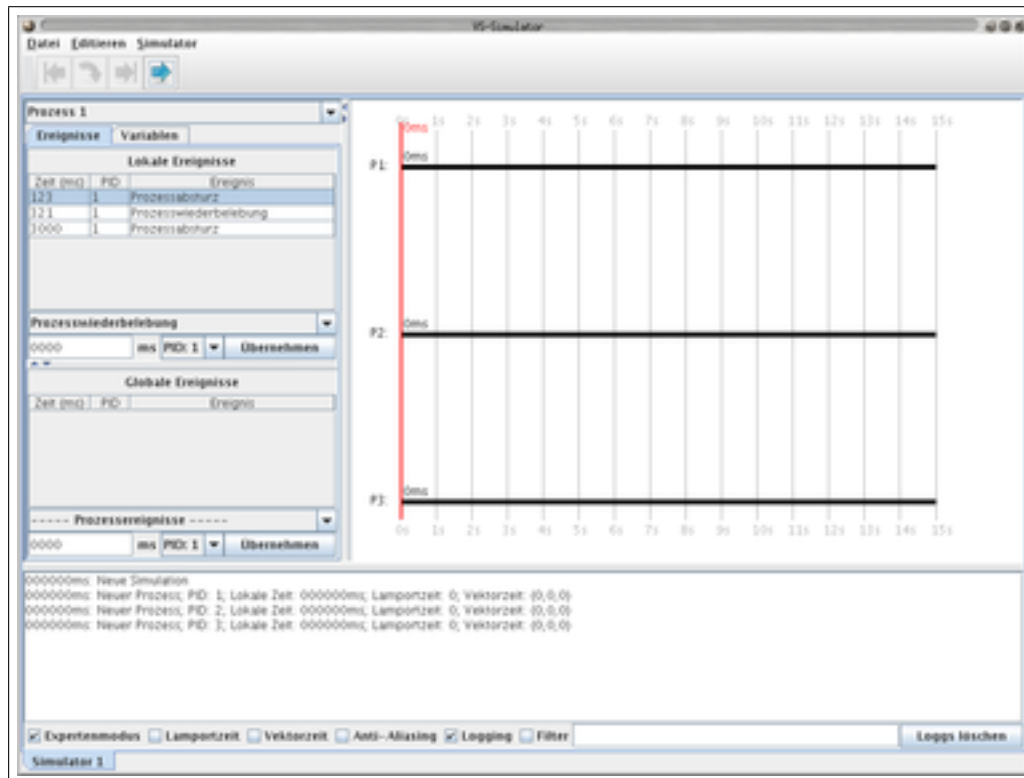


Abbildung 2.11.: Der Simulator im Expertenmodus

ausgewählten Prozesses (in der obersten Combo-Box) verwendet. In der Combo-Box sollte man bestenfalls “Alle Prozesse” selektieren, damit im Ereigniseditor stets die Ereignisse aller Prozesse angezeigt werden.

Lampport- und Vektorzeit

Weitere Unterschiede machen sich unterhalb des Loggfensters bemerkbar. Dort gibt es unter Anderem zwei neue Checkboxes “Lampportzeit” und “Vektorzeit”. Aktiviert man eine dieser beiden Checkboxes, dann wird die Lampport- bzw. Vektorzeit in die Visualisierung mitangegeben. Übersichtshalber kann man nur jeweils eine dieser beiden Checkboxes aktivieren. Wenn die Lampportzeit-Checkbox bereits aktiviert ist und der Benutzer versucht die Vektorzeit-Checkbox zusätzlich zu aktivieren, so wird die Lampportzeit-Checkbox automatisch deaktiviert und vice versa.

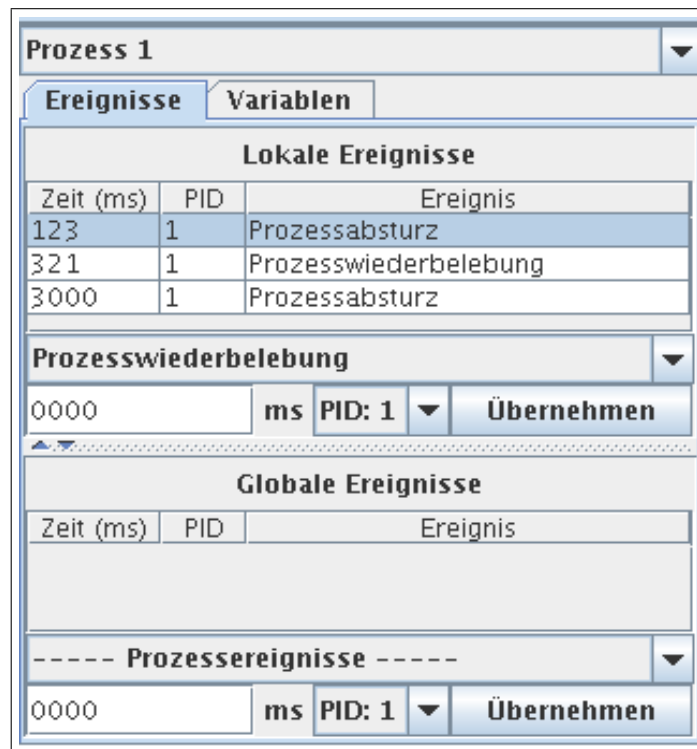


Abbildung 2.12.: Die Sidebar im Expertenmodus

Anti-Aliasing

Die Anti-Aliasing-Checkbox ermöglicht dem Benutzer Anti-Aliasing zu aktivieren und deaktivieren. Mit aktiviertem Anti-Aliasing werden alle Grafiken der Visualisierung gerundet dargestellt. Aus Performancegründen ist Anti-Aliasing standardmäßig deaktiviert.

Loggfilter

Je komplexer eine Simulation wird, desto unübersichtlicher werden die Einträge im Loggfenster. Hier fällt es zunehmend schwerer die Übersicht aller Ereignisse zu behalten. Um dem entgegenzuwirken gibt es im Expertenmodus einen Loggfilter, welcher es ermöglicht nur die wesentlichen Daten aus den Logs zu filtern. Der Loggfilter wird anhand der dazugehörigen Checkbox "Filter" aktiviert bzw. deaktiviert. In der dahinterliegenden Eingabezeile kann ein regulärer Ausdruck in Java-Syntax angegeben werden. Beispielsweise werden mit "PID: (1|2)" nur Loggzeilen angezeigt, die entweder "PID: 1" oder "PID: 2" beinhalten. Alle anderen Zeilen, beispielsweise mit "PID: 3", werden nicht angezeigt. Mit aktiviertem Loggfilter werden nur die Loggzeilen angezeigt, auf die der reguläre Ausdruck passt. Der Loggfilter

kann auch nachträglich aktiviert werden. Bereits protokollierte Ereignisse werden jedes Mal erneuert gefiltert. Der Loggfilter kann auch während einer laufenden Simulation verwendet werden. Wenn der Loggfilter deaktiviert wird, dann werden wieder alle Nachrichten (auch nachträglich) im Loggfenster angezeigt.

2.3. Ereignisse

Des Weiteren wird hier auf alle Ereignisse eingegangen, die man, wie wir schon gesehen haben, mithilfe des Ereigniseditors programmieren kann.

Prozessabsturz- und Wiederbelebung

Die beiden grundlegendsten Ereignisse sind “Prozessabsturz” sowie “Prozesswiederbelebung”. Wenn ein Prozess abgestürzt ist, so wird sein Prozessbalken in rot dargestellt. Ein abgestürzter Prozess kann keine weiteren Ereignisse mehr verarbeiten und, wenn er eine Nachricht empfangen sollte, geht sie verloren. Die einzige Ausnahme bildet ein Wiederbelebungseignis. Ein abgestürzter Prozess kann nichts, ausser wiederbelebt werden. Während eines Prozessabsturzes läuft die lokale Prozessuhr wie gewohnt weiter. D.h. es könnte sein, dass ein Prozess einige seiner lokalen Ereignisse gar nicht ausführt, da er zu den Ereigniseintrittszeiten abgestürzt ist. Selbiges trifft natürlich auch auf globale Ereignisse zu. Wenn im echten Leben ein Computer abstürzt oder abgeschaltet wird, dann läuft dort die Hardwareuhr, unabhängig vom Betriebssystem, auch weiter.

Aktivierung und Deaktivierung von Protokollen

Wir wissen bereits, dass ein Prozess mehrere Protokolle, sowohl Client- als auch Serverseitig, unterstützen kann. Welches Protokoll von einem Prozess unterstützt wird, kann man anhand von Protokollaktivierungs- und Protokolldeaktivierungseignissen konfigurieren. Somit besteht die Möglichkeit, dass ein gegebener Prozess ein bestimmtes Protokoll erst zu einem bestimmten Zeitpunkt unterstützt und ggf. ein anderes Protokoll ablöst. Jedes Protokoll kann entweder Server- oder Clientseitig aktiviert beziehungsweise deaktiviert werden. Welche Protokolle es gibt wird später genauer behandelt.

jf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj
lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds
flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsd-
jf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj
lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds
flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsd-
jf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj
lsdkfjds lfjds flsjfsljds flsdjf sldkfjsdlfkj

2.4.1. Beispiel (Dummy) Protokoll

2.4.2. Das Ping-Pong Protokoll

2.4.3. Das Broadcast-Sturm Protokoll

2.4.4. Das Protokoll zur internen Synchronisierung in einem synchronen System

2.4.5. Christians Methode zur externen Synchronisierung

2.4.6. Berkeley Algorithmus zur internen Synchronisation

2.4.7. Das Ein-Phasen Commit Protokoll

2.4.8. Das Zwei-Phasen Commit Protokoll

2.4.9. Der ungenügende (Basic) Multicast

2.4.10. Der zuverlässige (Reliable) Multicast

2.5. Zeitformate

2.5.1. “Normale Zeit”

2.5.2. Die Logische Uhr von Lamport

2.5.3. Die Vektor-Zeitstempel

2.6. Einstellungen

2.6.1. Simulationseinstellungen

2.6.2. Prozesseinstellungen

2.6.3. Protokolleinstellungen

Kapitel 3.

Die Implementierung

3.1. Gliederung der Pakete

3.2. Editoren

3.3. Ereignisse

3.3.1. Interne Ereignisse

3.4. Protokolle

3.4.1. Protokoll-API

3.5. Serialisierung von Simulationen

3.5.1. Rückwärtskompatibel

3.6. Programmierrichtlinien

3.7. Entwicklungsumgebung

Kapitel 4.

Ausblick

Anhang A.

Schemata

Anhang B.

Akronyms

GUI Graphical User Interface

NID Nachrichten-Identifikationsnummer

PID Prozess-Identifikationsnummer

VS Verteiltes System

Anhang C.

Literaturverzeichnis

[Tan03] Andrew Tanenbaum. Verteilte systeme - grundlagen und paradigmten. Buch, 2003.
2. Autor Marten van Steen; ISBN: 3-8273-7057-4.