# 动态负载均衡系统设计总览

## 系统总体设计

### 动态负载均衡系统需求

基于Hyper-V的动态负载均衡系统是一款服务于桌面Hyper-V虚拟机的优化插件。

### 动态负载均衡系统总览

基于Hyper-V的动态负载均衡系统为C/S架构，由两部分构成，分别是运行于Host的资源动态均衡器（Load-Balancer）和运行于VM的域内性能监测器（Perf-Detector），域内性能监测器为客户端，Host资源动态分配器为服务端，二者通过基于共享内存的Hyper-V socket进行通信，系统总览图如下图#所示：

域内性能监测器实时运行在开启状态的虚拟机，实时监测域内的性能指标，包括性能计数器中CPU、内存相关指标，更细粒度监测进程列表以及各进程占用的资源。每个开启的虚拟机中的性能监测器通过基于共享内存的HvSocket与Host通信，将性能信息发送给Host端的资源动态均衡器。资源动态均衡器可以直接监测各虚拟机的CPU占用率，但在静态内存分配的情况下，Host无法获取域内实际内存占用情况，更无法获取域内进程相关信息，因此资源动态分配器需要接收域内性能监测器发来的性能相关信息。资源动态均衡器根据各虚拟机的性能指标，以及Host的剩余资源情况，选择为资源紧张或空闲的虚拟机进行调度，回收空闲虚拟机已分配的内存和CPU资源，为负载高的虚拟机分配内存和CPU资源，可以提高负载高虚拟机的性能表现。

首先要解决的问题是：监测域内哪些指标能较为准确地反映虚拟机的负载情况，域内监测器不仅要监测CPU占用率和内存占用率，还需要监测反映资源需求情况的指标如线程等待队列长度Processor Queue Length、每秒产生的页错误次数Page Faults/secs。进一步地问题是，Host动态均衡器获取了所有性能指标，并进行分析后，应如何进行动态资源调度，Hyper-V提供了内存热插拔机制，在静态内存分配情况下，开机状态下可以在一定范围内调节静态分配给虚拟机的内存大小，如下图#所示：

Host动态均衡器通过设置开启虚拟机的内存大小来调度各虚拟机的内存资源。至于CPU资源，可以通过设置开启后虚拟机的“CPU限制”、“CPU保留”参数设置虚拟机实际可占用的CPU资源，举例如下图#所示：

给某虚拟机分配2个物理CPU，虚拟机中又两个vCPU，如果“CPU限制”为100，则该虚拟机最多占用全部2个物理CPU，将“CPU限制”改为500，则限制该虚拟机最多占用50%的CPU资源，即1个物理CPU。类似地，“CPU保留”指定了虚拟机最低保留的CPU资源比例，该比例需小于“CPU限制”。综上所述，可以有效动态调度CPU和内存资源。

### 详细设计

#### 域内性能监测器

域内性能监视器运行于开启的虚拟机，开机自启并定时检测域内内存、CPU性能相关的程序计数器，将收集到的内存、CPU相关性能信息发送到Host负载均衡器，为支持进程粒度的性能分析，以及供负载均衡器进行性能分析。

域内性能检测器按功能分为如下模块，各模块功能如下：

1. 性能计数器接口模块，该模块封装了实时获取部分Windows系统性能计数器指标的API，供其他模块调用；
2. 内存探测模块，通过调用性能计数器接口模块相关API，定时获取实时内存性能相关指标，如：内存占用率，页错误频率等；
3. CPU探测模块，通过调用性能计数器接口模块相关API，定时获取实时CPU性能相关指标，如：CPU占用率，Process Queue Length等；
4. 进程信息探测模块，定时执行“tasklist /v”命令获取进程详细信息，包括占用的内存大小等，并将结果重定向到文件中；
5. 性能信息发送模块，建立与Host负载均衡器基于共享内存的hvSocket，定义性能消息传输的接口，通过hvSocket定时发送性能信息；
6. 进程控制模块，Host负载均衡器读取用户设置的进程白名单和黑名单，若发现黑名单进程出现或占用大量资源，Host传输一个进程控制文件(json格式)到域内。此时，进程控制模块监测到该文件并杀死黑名单进程；
7. 主控模块，调用CPU、内存、进程信息探测模块定时获取综合的性能信息，定时将性能信息通过性能信息发送模块发送到Host负载均衡器。

各模块的输入输出，如下表# 所示：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **模块名称** | **输入** | **输出** |
| 性能计数器接口模块 | 性能指标 | 所选性能指标的值 |
| 内存探测模块 | 无 | 虚拟机内存性能信息 |
| CPU探测模块 | 无 | 虚拟机CPU性能信息 |
| 进程信息探测模块 | 无 | 记录进程详细信息的文件 |
| 性能信息发送模块 | 需要传输的CPU、内存性能信息 | 性能消息发送结果 |
| 进程控制模块 | 进程控制文件 | 是否杀死黑名单进程 |
| 主控模块 | 各个性能探测模块获取的信息 | 无 |

#### 负载均衡器

负载均衡器运行在Host物理机，通过两种方式：Host获取虚拟机性能信息和接收各个虚拟机发来的性能信息，综合分析各虚拟机的性能表现，根据调度策略分配、回收虚拟机资源，以达到负载均衡的效果。

负载均衡器分为如下几个模块：

1. 配置文件读写模块，本系统通过一个配置文件记录用户的设置信息，该模块可以读取配置文件，并初始化相应的数据结构，该模块也可以写配置文件某些字段；
2. 系统信息获取模块，该模块获取物理主机的相关信息，包括硬件配置和物理机性能信息，如CPU核心数、物理内存大小、剩余内存大小等；
3. 虚拟机管理模块。该模块定义虚拟机的实例以及管理虚拟机的方法，包括对虚拟机实例进行抽象表示，获取Host可以得到的虚拟机相关信息，并定义修改虚拟机设置的通用接口等；
4. 动态调节接口模块，本模块封装了对CPU、内存资源进行动态调节的接口，如修改内存大小、设置CPU资源限制、CPU资源保留的接口，该模块需调用虚拟机管理模块，使负载均衡器能够调节开启状态的虚拟机资源；
5. 性能接收模块，该模块接收虚拟机的连接请求，并建立基于共享内存的hvSocket连接，定义接收虚拟机性能信息传输的接口。
6. 负载分析模块，该模块分析性能接收模块获取的各虚拟机性能信息，以及综合系统信息获取模块得到的主机信息，根据设定的负载均衡策略，调用动态调节模块，分别对虚拟机的CPU和内存进行动态调节；
7. 单元测试模块，该模块设计了其他子模块的测试用例，根据测试需要对不同模块进行测试；
8. 主控模块，该模块调用性能接收模块，定时刷新虚拟机的性能信息，作为输入调用系统负载分析模块，启动整个系统流程。

各模块的输入输出，如下表# 所示：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **模块名称** | **输入** | **输出** |
| 配置文件读写模块 | 配置文件路径 | 与系统配置相关的数据结构 |
| 系统信息获取模块 | 无 | 物理机相关信息 |
| 虚拟机管理模块 | 虚拟机名 | 虚拟机CPU性能信息 |
| 动态调节接口模块 | 待调节的选项名，以及对应的值 | 动态调节的结果 |
| 性能接收模块 | 需要传输的CPU、内存性能信息 | 性能消息发送结果 |
| 负载分析模块 | 进程控制文件 | 是否杀死黑名单进程 |
| 单元测试模块 | 各个性能探测模块获取的信息 | 无 |
| 主控模块 |  |  |

#### 异常和错误处理

1. 连接网络时用户输入密码错误，提示用户密码错误，让用户重新选择网络或重新输入密码。

#### 相关数据结构

用户使用信息配置文件、域配置信息文件、域状态结构、系统状态结构。

* 1. 域状态类 VMState

数据类型：class VMState

功能：标志当前虚拟机的状态

详细数据结构：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Key | 含义 | 类型 | Value |
| VMName | Hyper-V中虚拟机名 | String | “Win10” |
| Installed | 该域是否已经创建 | enum | Installed,Uninstalled |
| State | 当前域的状态（开机、关机） | enum | On,Off |
| DefaultUser | 默认用户名 | string | “MultiPC” |
| Password | 密码 | string | “123456” |
| IPAddress | 域的IP地址 | string | “192.168.3.2” |
| StateSnapID | 当前域使用哪一个策略状态点 | int | 5 |
| RestoreStrategy | 还原策略 | Class CurrentStrategy |  |

* 1. 系统状态类 HostState

数据类型：class

功能：标识host管理器在使用过程中的一些基本信息，如当前联网状态、用户当前切入的域、是否连接U盘等

详细数据结构：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Key | 含义 | 类型 | Value |
| HostUserName | 主机用户名 | string | “bt” |
| HostPasswd | 主机密码 | string | “123” |
| IsLogin | 是否登录 | bool |  |
| NetType | 网络类型 | enum |  |
| NetState | Host网络状态 | enum | “Connected”, “DisConnected” |
| CurrentVM | 当前切入的域（Host，本地域，互联网域） | enum | Host,Local,Net1,Net2 |
| EncryptRootPath | 加密区根目录 | “D:\\Encrypt” | EncryptRootPath |
| UConnect | U盘是否连接 | bool | true,false |
| ServerIP | 远程服务器的IP地址 | string | “192.168.3.1” |
| SelfIP | Host IP地址 | string | “192.168.3.25” |
| PC-ID | PCID | String |  |
| isAuthorized | 表示当前是否被授权 | bool | true,false |
| IsForbidden | 是否被禁止使用 | bool | true,false |

* 1. 当前用户类 CurrentUser

数据类型：abstract class

功能：该类是一个抽象类，有两个子类，NormalUser和Administrator类，分别表示普通用户和管理员用户。

* NormalUser类

普通用户类。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 含义 | 来源 |
| Password | String | 表示当前用户的密码 | 配置文件 |
| CurrentState | bool | 表示当前的登录状态 | 登录模块 |
|  |  |  |  |

* Administrator类

该类继承自User类。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 含义 | 来源 |
| QuestionAndAnswer | dictionary | 表示密保问题和答案 | 用户输入 |

* 1. 加密区信息类 EncryptDocumentation

数据类型：class

功能：加密区的相关信息

详细数据结构：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 含义 | 类型 | Value |
| RootPath | 加密区根目录 | string | “” |
| TotalSize | 加密区总大小 | string | “120GB” |
| UsedSize | 加密区已使用大小 | string | “100GB” |
| EncryptAlog | 加密算法 | string | “AES256” |
| EncryptKey | 加解密密钥 | string |  |

#### 流程图

# 域内性能监测器

### 性能计数器接口模块

#### 功能

本模块提供获取Windows性能计数器部分内存、CPU性能相关指标的API。

#### 设计

#### 异常和错误处理

#### 相关数据结构

#### 函数及流程图

### CPU探测模块

#### 功能

本模块定时获取并刷新CPU性能相关信息，如：CPU占用率，Process Queue Length等。该模块对应代码中的CpuSpoofer.cs文件。

#### 设计

#### 异常和错误处理

#### 相关数据结构

1. CPU探测类 CpuSpoofer

数据类型：class CpuSpoofer

功能：描述收集到的CPU性能信息，并提供定时刷新CPU性能信息的方法。

详细数据结构：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性 | 含义 | 类型 |
| CPUCount | CPU核心数 | int |
| ProcessorQueueLength | 表示host管理器的授权码 | float |
| CPUProcessorTime | CPU占用率 | float |
| CPUPrivilegedTime |  | float |
| CPUInterruptTime | 表示时间戳 | float |
| CPUDPCTime |  | float |
| winPerfCounter |  | WinPerfCounter |
|  |  | Timer |

该类包含如下方法：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 函数名 | 函数 | 类型 | Value |
| CPUCount | CPU核心数 | int | 2 |
| ProcessorQueueLength | 表示host管理器的授权码 | float | 配置文件 |
| CPUProcessorTime | CPU占用率 | float | 21.36 |
| CPUPrivilegedTime |  | float | 软件生成/由pcid生成 |
| CPUInterruptTime | 表示时间戳 | float | 读取系统信息 |
| CPUDPCTime |  | float |  |

#### 函数及流程图

CpuSpoofer()

【所属类及所在文件】

CpuSpoofer类，CpuSpoofe.cs文件

【功能描述】

CpuSpoofer类构造函数。

【输入参数】

无

【返回值】

无

【流程图】

开始

WinPerfCounter.initAllCounterValue();

初始化性能计数器的初始值

以RefreshStateByTime函数新建一个线程并启动

结束

否

**RefreshStatesByTime()**

【所属类及所在文件】

CpuSpoofer类，CpuSpoofe.cs文件

【功能描述】

启动一个定时器，以一定时间间隔，获取并刷新CPU性能相关参数。

【输入参数】

无

【返回值】

无

【流程图】

开始

RUtimer = new System.Timers.Timer(100);

创建一个100ms定时的定时器

RUtimer.Elapsed += RefreshCPUArg;

定时时间到，处理函数为RefreshCPUArg;

RUtimer.AutoReset = true;

RUtimer.Enabled = true;

RUtimer.Start();

设置定时时间到自动重新计时，使能定时器并启动

结束

否

是

**RefreshCPUArg(object sender, ElapsedEventArgs e)**

【所属类及所在文件】

CpuSpoofer类，CpuSpoofe.cs文件

【功能描述】

获取并刷新CpuSpoofer类中CPU性能相关参数。

【输入参数】

object sender:表示触发事件的控件对象，EventArgs e：表示事件数据的类的基类

【返回值】

无

【流程图】

开始

CPUProcessorTime = winPerfCounter.getProcessorCpuTime();

ProcessorQueueLength = winPerfCounter.getProcessorQueueLengh();

CPUPrivilegedTime = winPerfCounter.getCpuPrivilegedTime();

CPUInterruptTime = winPerfCounter.getThreadCount();

调用性能计数器接口模块获取上述参数

结束

否

是否捕获异常

打印异常信息

### 内存探测模块

#### 功能

本模块定时获取并刷新内存性能相关信息，如：可用内存大小，页错误频率等。

#### 设计

1. 该线程启动时间：在用户连接网络后，输入远程服务器IP地址，点击确认连接服务器后；
2. 授权验证线程需要将主机Host的IP地址发送给远程服务器，当服务器需要远程配置还原策略时，服务器需要建立与Host的socket；
3. 授权验证线程发送授权码等授权信息后，如果超时，socket会产生异常，在检测到该异常后要求用户重新输入授权码；
4. 网络监控线程实时监控网络状态，若发生断网则通知授权验证线程（授权验证线程存在），如果授权验证在等待回复，授权验证线程终止等待授权验证，将消息：“断网，授权验证失败，请重新连接网络”提示用户，GUI主线程设置授权状态为为未授权。

#### 异常和错误处理

1. 用户输入远程服务器IP，并点击确认连接后，本线程会首先尝试ping远程服务器，若无法正常连接，则提示用户重新检查服务器IP，并测试网络；
2. 授权未成功时，提示用户授权失败，根据授权失败信息，可以让用户重新输入授权码。
3. 授权验证线程发送验证码给服务器后，需要等待远程服务器应答，若此时网络断开，socket会直接响应异常，授权验证线程捕获该异常后，清空该socket，并提示用户网络断开，需要用户检查服务器IP或检测网络联通性，并重新输入授权码。

#### 相关线程

GUI主线程：本线程需要GUI界面用户输入的远程服务器IP地址，另外，若验证不成功，需要通知GUI主线程提示用户验证不成功，需要重新确认服务器IP和授权码；

远程服务器消息接收线程：运行在远程服务器端，监听Host端发来的授权请求，详情见远程服务器部分。

#### 相关数据结构

* 内存探测类 MemSpoofer

数据类型：class MemSpoofer

功能：描述收集到的内存性能信息，并提供定时刷新内存性能信息的方法。

详细数据结构：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性 | 含义 | 类型 |
| MEMAvailable | CPU核心数 | float |
| MEMCommited | 表示host管理器的授权码 | float |
| MEMCommitLimit | CPU占用率 | float |
| MEMCommitedPerc |  | float |
| MEMPoolPaged | 表示时间戳 | float |
| MEMPoolNonPaged |  | float |
| MEMCached |  | float |
| PageFile |  | float |
| PagesPerSec |  | float |
| PageFaultsPerSec |  | float |
| PageReadsPerSec |  | float |
| PageWritesPerSec |  | float |
| PagesInputPerSec |  | float |
| PagesOutputPerSec |  | float |
| MEMPerfCounter |  | WinPerfCounter |
| RUtimer |  | Timer |

#### 流程图

* MemSpoofer ()

【所属类及所在文件】

MemSpoofer类，MemSpoofe.cs文件

【功能描述】

MemSpoofer类构造函数。

【输入参数】

无

【返回值】

无

【流程图】

开始

MEMPerfCounter.initAllCounterValue();

初始化性能计数器的初始值

以RefreshStateByTime函数新建一个线程并启动

结束

否

**RefreshMemStatesByTime()**

【所属类及所在文件】

MemSpoofer类，MemSpoofe.cs文件

【功能描述】

启动一个定时器，以一定时间间隔，获取并刷新内存性能相关参数。

【输入参数】

无

【返回值】

无

【流程图】

开始

RUtimer = new System.Timers.Timer(100);

创建一个100ms定时的定时器

RUtimer.Elapsed += RefreshMEMArg;

定时时间到，处理函数为RefreshMEMArg;

RUtimer.AutoReset = true;

RUtimer.Enabled = true;

RUtimer.Start();

设置定时时间到自动重新计时，使能定时器并启动

结束

否

是

**RefreshMEMArg(object sender, ElapsedEventArgs e)**

【所属类及所在文件】

MemSpoofer类，MemSpoofe.cs文件

【功能描述】

获取并刷新MemSpoofer类中内存性能相关参数。

【输入参数】

object sender:表示触发事件的控件对象，EventArgs e：表示事件数据的类的基类

【返回值】

无

【流程图】

开始

MEMAvailable = MEMPerfCounter.getMemAvailable();

MEMCommited = MEMPerfCounter.getMemCommited();

MEMCommitLimit = MEMPerfCounter.getMemCommitLimit();

MEMCommitedPerc = MEMPerfCounter.getMemCommitedPerc();

……

调用性能计数器接口模块获取上述参数

结束

否

是否捕获异常

打印异常信息

### 进程监测模块

#### 功能

授权验证线程与服务器建立socket连接，向服务器发送授权码，进行授权验证，该线程将该授权结果发送给GUI主线程。若授权验证成功，GUI主线程将执行下一步操作；若授权不成功，GUI主线程提示用户授权码不正确，需要重新输入授权码。

#### 设计

1. 该线程启动时间：在用户连接网络后，输入远程服务器IP地址，点击确认连接服务器后；
2. 授权验证线程需要将主机Host的IP地址发送给远程服务器，当服务器需要远程配置还原策略时，服务器需要建立与Host的socket；
3. 授权验证线程发送授权码等授权信息后，如果超时，socket会产生异常，在检测到该异常后要求用户重新输入授权码；
4. 网络监控线程实时监控网络状态，若发生断网则通知授权验证线程（授权验证线程存在），如果授权验证在等待回复，授权验证线程终止等待授权验证，将消息：“断网，授权验证失败，请重新连接网络”提示用户，GUI主线程设置授权状态为为未授权。

#### 异常和错误处理

1. 用户输入远程服务器IP，并点击确认连接后，本线程会首先尝试ping远程服务器，若无法正常连接，则提示用户重新检查服务器IP，并测试网络；
2. 授权未成功时，提示用户授权失败，根据授权失败信息，可以让用户重新输入授权码。
3. 授权验证线程发送验证码给服务器后，需要等待远程服务器应答，若此时网络断开，socket会直接响应异常，授权验证线程捕获该异常后，清空该socket，并提示用户网络断开，需要用户检查服务器IP或检测网络联通性，并重新输入授权码。

#### 相关线程

GUI主线程：本线程需要GUI界面用户输入的远程服务器IP地址，另外，若验证不成功，需要通知GUI主线程提示用户验证不成功，需要重新确认服务器IP和授权码；

远程服务器消息接收线程：运行在远程服务器端，监听Host端发来的授权请求，详情见远程服务器部分。

#### 相关数据结构

授权验证线程发送一次授权验证请求，所依赖的数据结构为一个AuthorityRequest类实例；接收远程服务器的验证信息是一个AuthorityResponse类实例，具体数据结构如下：

1. 授权请求类 AuthorityRequest

数据类型：class AuthorityRequest

功能：描述网络通信模块向远程服务器发送的授权请求

详细数据结构：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 字段 | 含义 | 类型 | Value |
| Index | 表示一次会话的标识符 | int | 1 |
| AuthorizationCode | 表示host管理器的授权码 | String | 配置文件 |
| PCID | 表示host管理器安装的计算机的唯一识别码 | string | 软件生成 |
| serialNumber | 表示host管理器的唯一识别码 | String | 软件生成/由pcid生成 |
| timestamp | 表示时间戳 | datetime | 读取系统信息 |

1. 授权接收类AuthorityResponse

数据类型：class AuthorityResponse

功能：描述远程服务器返回的授权响应

详细数据结构：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 含义 | 来源 |
| index | int | 表示一次会话的标识符 | 软件生成 |
| isAuthorized | bool | 表示当前是否被授权 | 服务器端消息 |
| isForbidden | bool | 表示host管理器所在的计算机是否被禁用 | 服务器端消息 |
| SerialNumber | String | 表示host管理器的唯一识别码 | 软件生成/由pcid生成 |
| Timestamp | datetime | 表示时间戳 | 读取系统信息 |

#### 流程图

用户连接网络

根据远程服务器IP地址，初始化授权验证线程

用户输入远程服务器IP，点击确认

尝试连接远程服务器，若无法连接，提示用户检查远程服务器IP

弹出对话框，要求用户输入授权码，与服务器建立socket连接

用户输入点击确认后，根据验证码生成相应的数据机构，向服务器发送授权验证请求

设置计时器，等待用户返回授权响应，若超时则提醒用户

授权验证线程接收到授权响应，解析到授权结果，将结果发送到GUI主线程

授权验证线程结束

### 进程控制模块

#### 功能

授权验证线程与服务器建立socket连接，向服务器发送授权码，进行授权验证，该线程将该授权结果发送给GUI主线程。若授权验证成功，GUI主线程将执行下一步操作；若授权不成功，GUI主线程提示用户授权码不正确，需要重新输入授权码。

#### 设计

1. 该线程启动时间：在用户连接网络后，输入远程服务器IP地址，点击确认连接服务器后；
2. 授权验证线程需要将主机Host的IP地址发送给远程服务器，当服务器需要远程配置还原策略时，服务器需要建立与Host的socket；
3. 授权验证线程发送授权码等授权信息后，如果超时，socket会产生异常，在检测到该异常后要求用户重新输入授权码；
4. 网络监控线程实时监控网络状态，若发生断网则通知授权验证线程（授权验证线程存在），如果授权验证在等待回复，授权验证线程终止等待授权验证，将消息：“断网，授权验证失败，请重新连接网络”提示用户，GUI主线程设置授权状态为为未授权。

#### 异常和错误处理

1. 用户输入远程服务器IP，并点击确认连接后，本线程会首先尝试ping远程服务器，若无法正常连接，则提示用户重新检查服务器IP，并测试网络；
2. 授权未成功时，提示用户授权失败，根据授权失败信息，可以让用户重新输入授权码。
3. 授权验证线程发送验证码给服务器后，需要等待远程服务器应答，若此时网络断开，socket会直接响应异常，授权验证线程捕获该异常后，清空该socket，并提示用户网络断开，需要用户检查服务器IP或检测网络联通性，并重新输入授权码。

#### 相关线程

GUI主线程：本线程需要GUI界面用户输入的远程服务器IP地址，另外，若验证不成功，需要通知GUI主线程提示用户验证不成功，需要重新确认服务器IP和授权码；

远程服务器消息接收线程：运行在远程服务器端，监听Host端发来的授权请求，详情见远程服务器部分。

#### 相关数据结构

授权验证线程发送一次授权验证请求，所依赖的数据结构为一个AuthorityRequest类实例；接收远程服务器的验证信息是一个AuthorityResponse类实例，具体数据结构如下：

1. 授权请求类 AuthorityRequest

数据类型：class AuthorityRequest

功能：描述网络通信模块向远程服务器发送的授权请求

详细数据结构：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 字段 | 含义 | 类型 | Value |
| Index | 表示一次会话的标识符 | int | 1 |
| AuthorizationCode | 表示host管理器的授权码 | String | 配置文件 |
| PCID | 表示host管理器安装的计算机的唯一识别码 | string | 软件生成 |
| serialNumber | 表示host管理器的唯一识别码 | String | 软件生成/由pcid生成 |
| timestamp | 表示时间戳 | datetime | 读取系统信息 |

1. 授权接收类AuthorityResponse

数据类型：class AuthorityResponse

功能：描述远程服务器返回的授权响应

详细数据结构：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 含义 | 来源 |
| index | int | 表示一次会话的标识符 | 软件生成 |
| isAuthorized | bool | 表示当前是否被授权 | 服务器端消息 |
| isForbidden | bool | 表示host管理器所在的计算机是否被禁用 | 服务器端消息 |
| SerialNumber | String | 表示host管理器的唯一识别码 | 软件生成/由pcid生成 |
| Timestamp | datetime | 表示时间戳 | 读取系统信息 |

#### 流程图

用户连接网络

根据远程服务器IP地址，初始化授权验证线程

用户输入远程服务器IP，点击确认

尝试连接远程服务器，若无法连接，提示用户检查远程服务器IP

弹出对话框，要求用户输入授权码，与服务器建立socket连接

用户输入点击确认后，根据验证码生成相应的数据机构，向服务器发送授权验证请求

设置计时器，等待用户返回授权响应，若超时则提醒用户

授权验证线程接收到授权响应，解析到授权结果，将结果发送到GUI主线程

授权验证线程结束

### 主控模块

#### 功能

授权验证线程与服务器建立socket连接，向服务器发送授权码，进行授权验证，该线程将该授权结果发送给GUI主线程。若授权验证成功，GUI主线程将执行下一步操作；若授权不成功，GUI主线程提示用户授权码不正确，需要重新输入授权码。

#### 设计

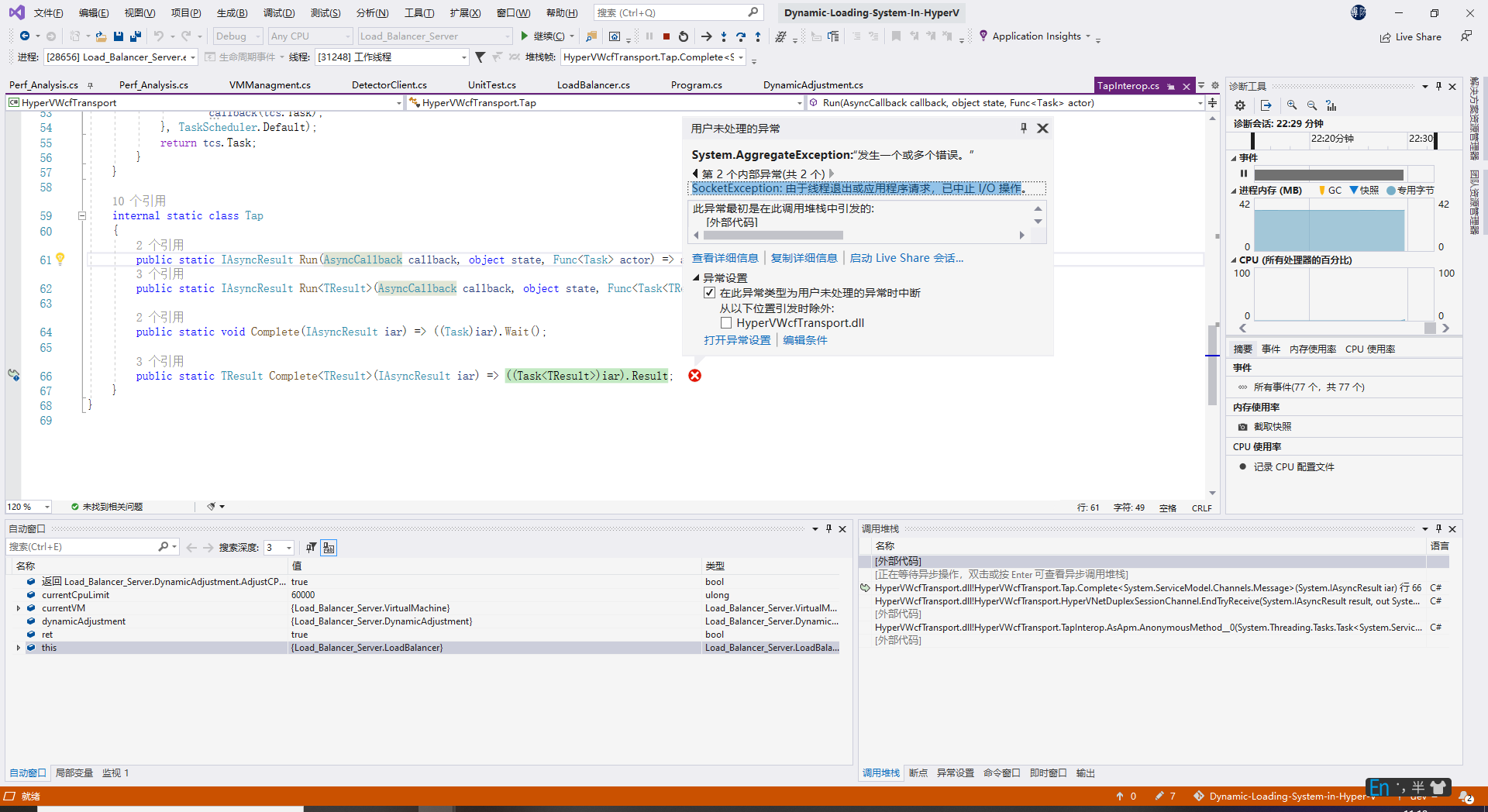
# Host负载均衡器

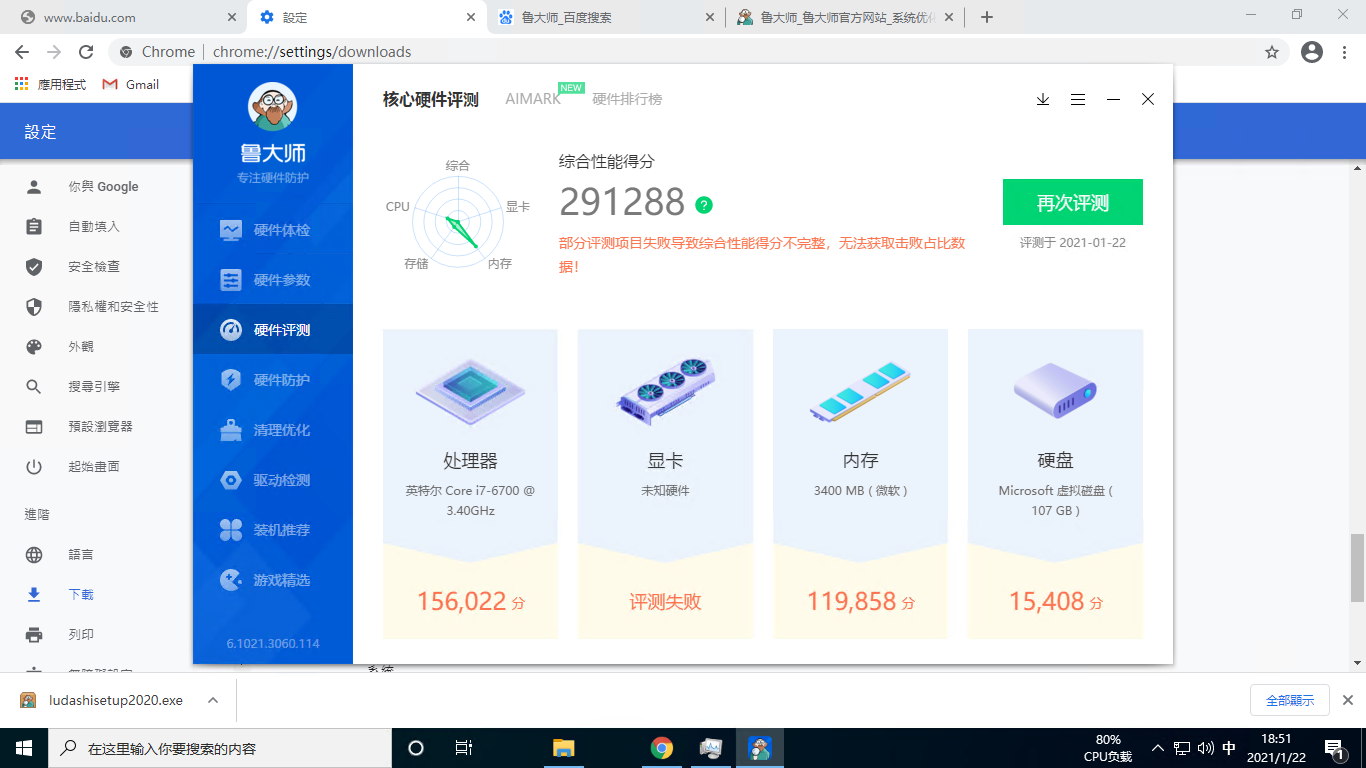
## 系统总体设计

重要参考文献：

<https://docs.microsoft.com/en-us/azure/monitoring/infrastructure-health/vmhealth-windows/winserver-memory-pagespersec>

<https://docs.microsoft.com/zh-cn/virtualization/hyper-v-on-windows/user-guide/make-integration-service#register-a-new-application>).





4核心跑分数据

