

谈谈erlang网络环境下的几种 数据流转形式

(未确定稿)

周爱民 / Aiminigoo

aiming@gmail.com
<http://www.doany.net>

Algorithms + Data Structures

= Program

∴ 只描述了Data的Structures

∴ 我们只实现了系统在静态下的一个映像

∴ Program <> Software

∴ Program <> System

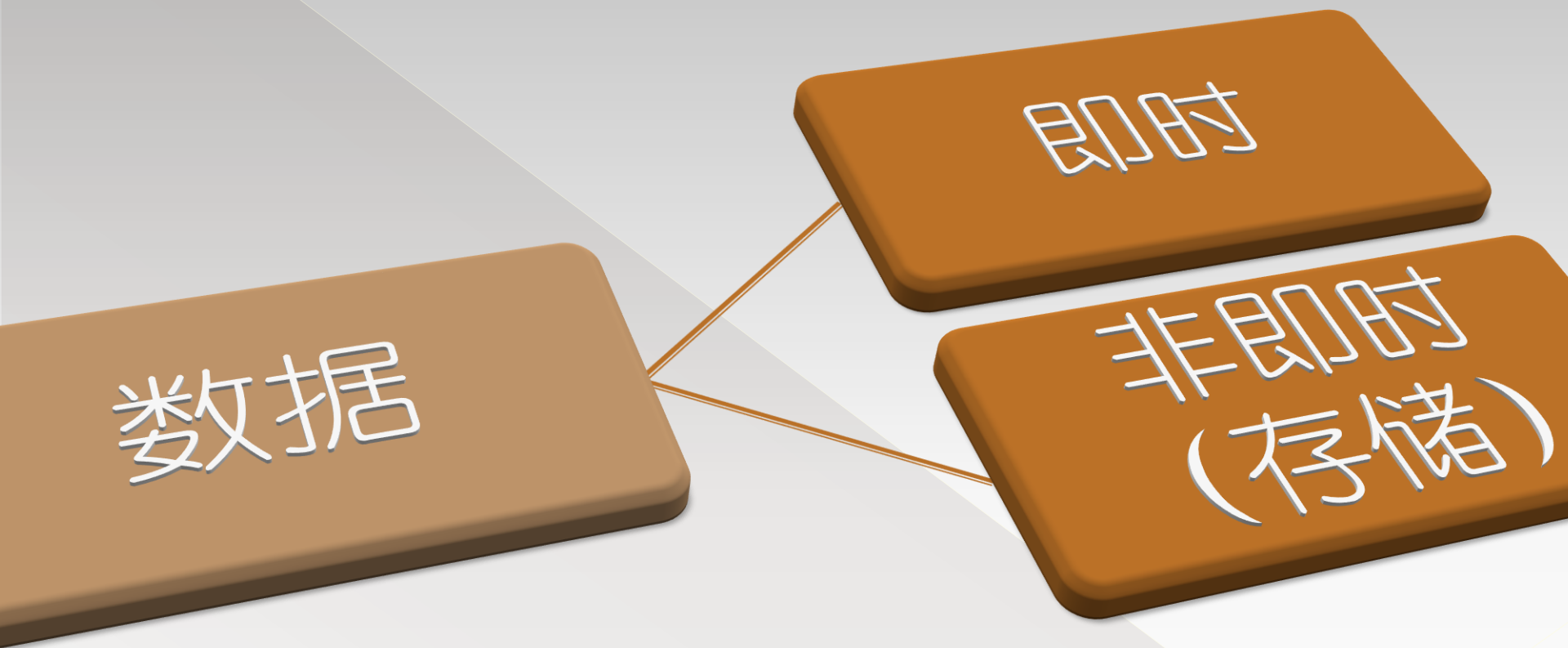
当数据活动起来？

流转？

流转 <> 输入、处理、输出

数据 + 时间(?)

当数据遇上时间



1、存储+结构化(?)

2、在途与历史

历史：非即时的数据



- 非即时数据主要面临的问题包括：分布、分区、同步等

面向存储的erlang开源项目及其分析

TODO . . .

不仅仅是“数据的结构”的问题！

对于一个软件和软件系统来说，
结构化数据，只是系统抽象的
冰山一角！

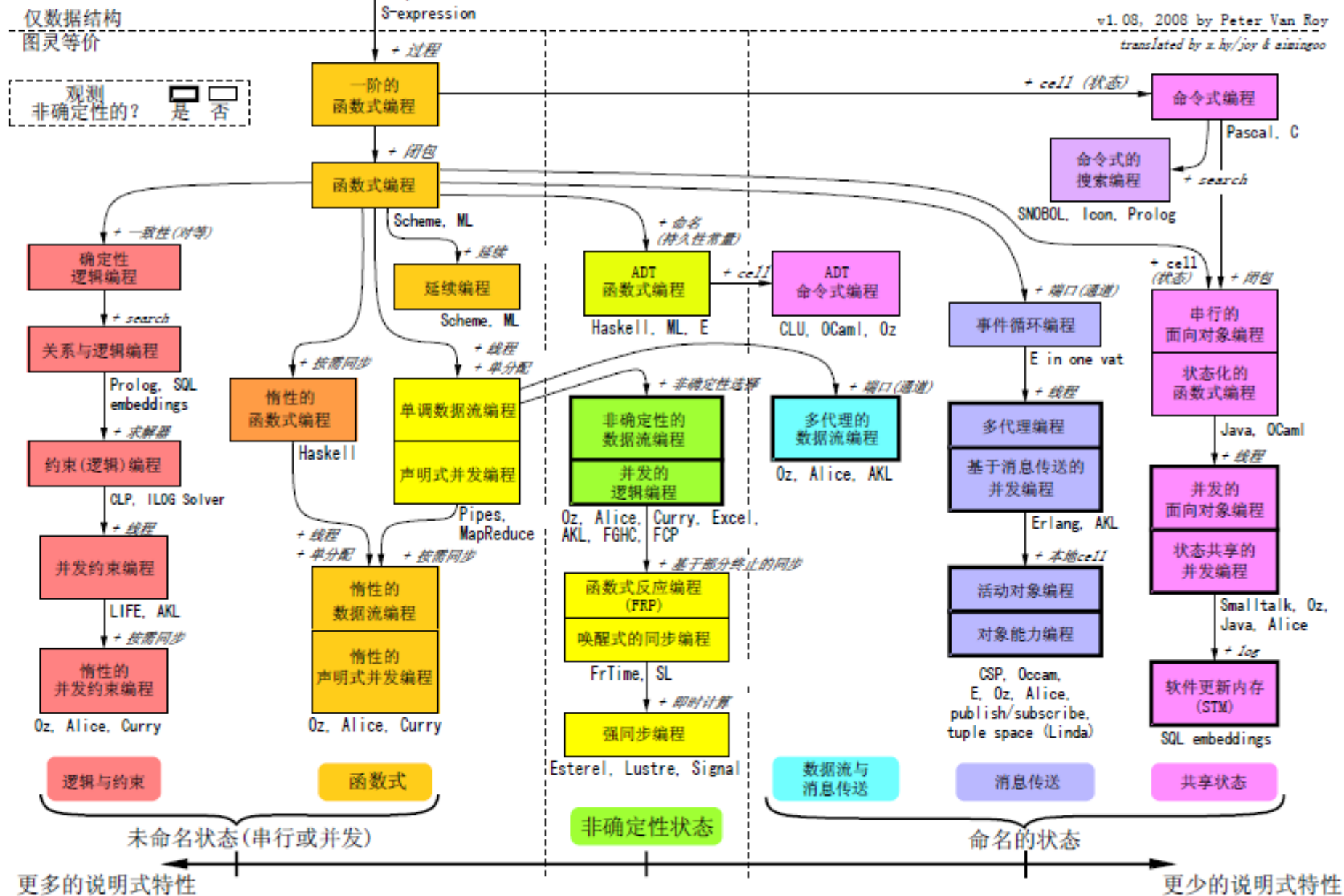
状态 = 数据 + 时间

The principal programming paradigms

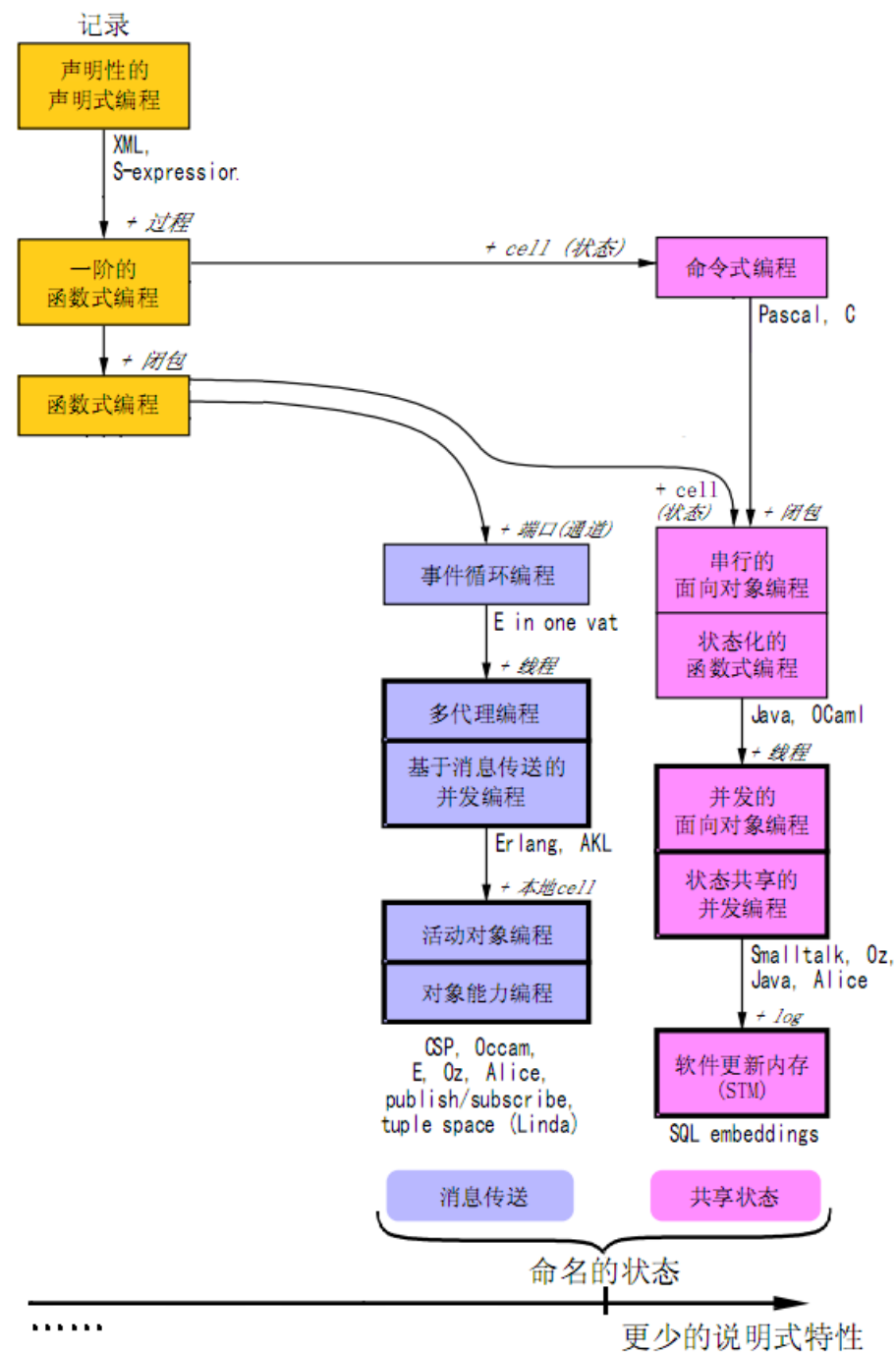
"More is not better (or worse) than less, just different."

v1.08, 2008 by Peter Van Roy

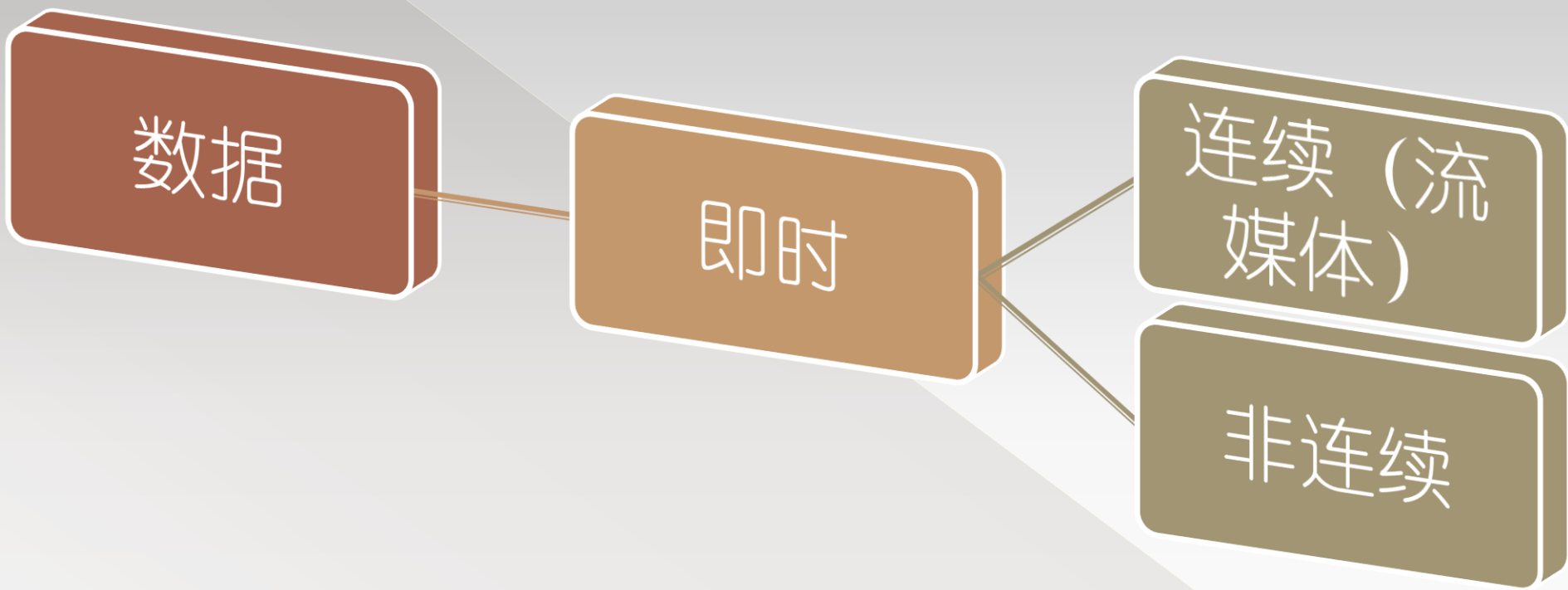
translated by x.hy/joy & aimingoo



Erlang!



即时数据



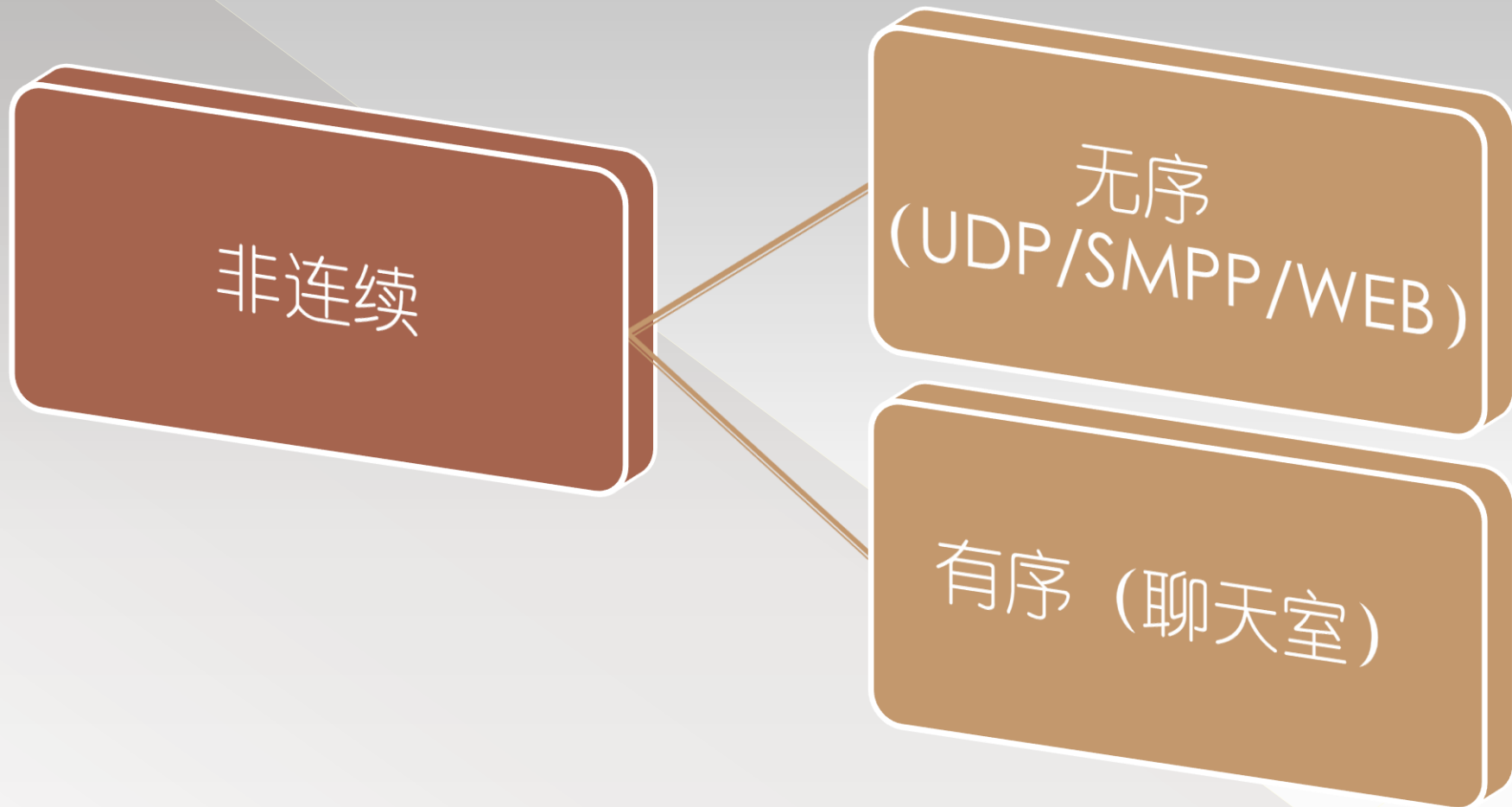
“时序问题”与数据有效

- ◎ 完整性
- ◎ 一致性

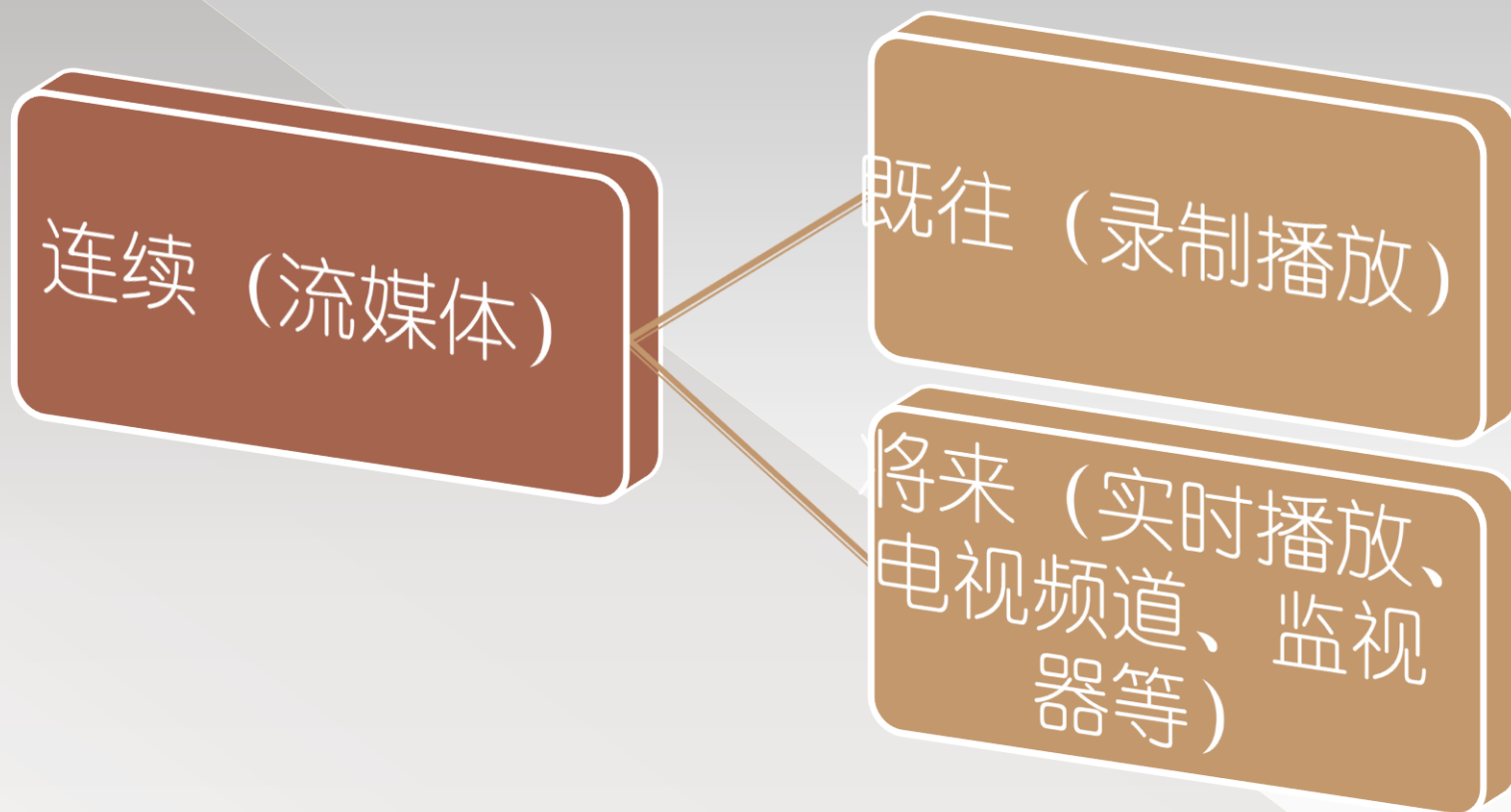
与时序问题相关的erlang开源项目及其分析

TODO . . .

Web 聊天室与游戏的问题

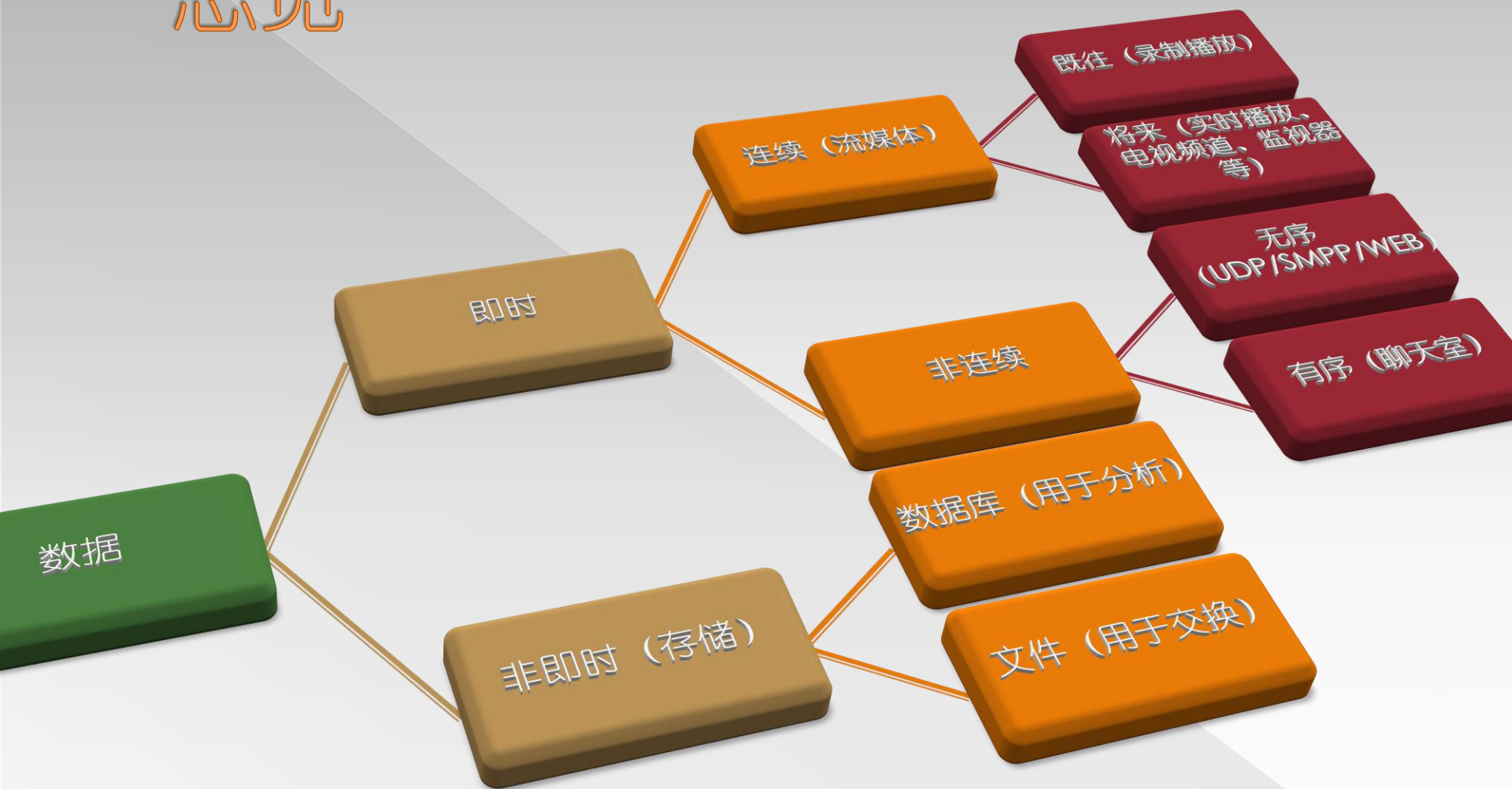


基于即时有序数据构造聊天室？



- 1、聊天室需要回放吗？
- 2、聊天室需要“旁观者”吗？

总览



•非即时数据主要面临的问题包括：分布、分区、同步等