

APUVS, Blatt 9

Jan Fajerski and Kai Warncke and Magnus Müller

17. Januar 2011

Aufgabe 9.1

Die Variable `participant` wird benutzt um für den Fall, dass die Wahl von zwei Knoten gestartet wurde, einen Ausfall des Prozesses mit der höchsten Prozessnummer (also dem zukünftigen Leader) kompensieren zu können. Im Beispiel in Abbildung 1 starten 2 Knoten unabhängig voneinander eine Wahl. Jeder Knoten reagiert entsprechend dem Algorithmus von Seite 11 im Vorlesungsskript. Alle Knoten bis auf 6, die eine Nachricht verschickt haben, haben `participant` auf `true` gesetzt.

Erhält nun der Knoten 5 die Nachricht `<election, 4>`, also eine Nachricht aus dem nicht von ihm gestarteten Wahlprozess, so ernennt er sich selbst zum Leader und schickt dies als Nachricht an den folgenden Prozess (siehe Abbildung 2). Alle Prozesse akzeptieren zunächst 5 als Leader.

Irgendwann erreicht auch die Wahlnachricht `<election, 6>` (als Teil der ursprünglich von 5 initiierten Wahl) Knoten 5. Dann gibt 5 seinen Leaderstatus wieder ab und 6 wird zum Leader gewählt (siehe Abbildung 3). Die Variable ist also nicht essentiell für den Algorithmus. Ohne `participant` müsste man einen Ausfall erkennen (beispielsweise durch einen Timeout) und eine neue Wahl veranlassen.

Mit `participant` hingegen wird auch bei Ausfall eines Prozesses ein Leader gewählt. Es dauert nur länger bis tatsächlich der Prozess mit der höchsten Prozessnummer als Leader gewählt ist.

Aufgabe 9.2

Die minimale Zeit T' ist in Abhängigkeit von i bei N Prozessen wie folgt definiert:

$$\begin{aligned}T'(N) &= T \\T'(i) &= T'(i+1) + T_{PROCESS} + T_{TRANS}\end{aligned}$$

Der höchste Prozess (also derjenige mit der höchsten Prozessnummer) wird nie die den Ausführungszweig in dem die Zeit T' gewartet wird abarbeiten, da er nie eine Antwort auf seine e-Nachricht bekommt. Darum kann man T' des höchsten Prozesses einfach auf T setzen.

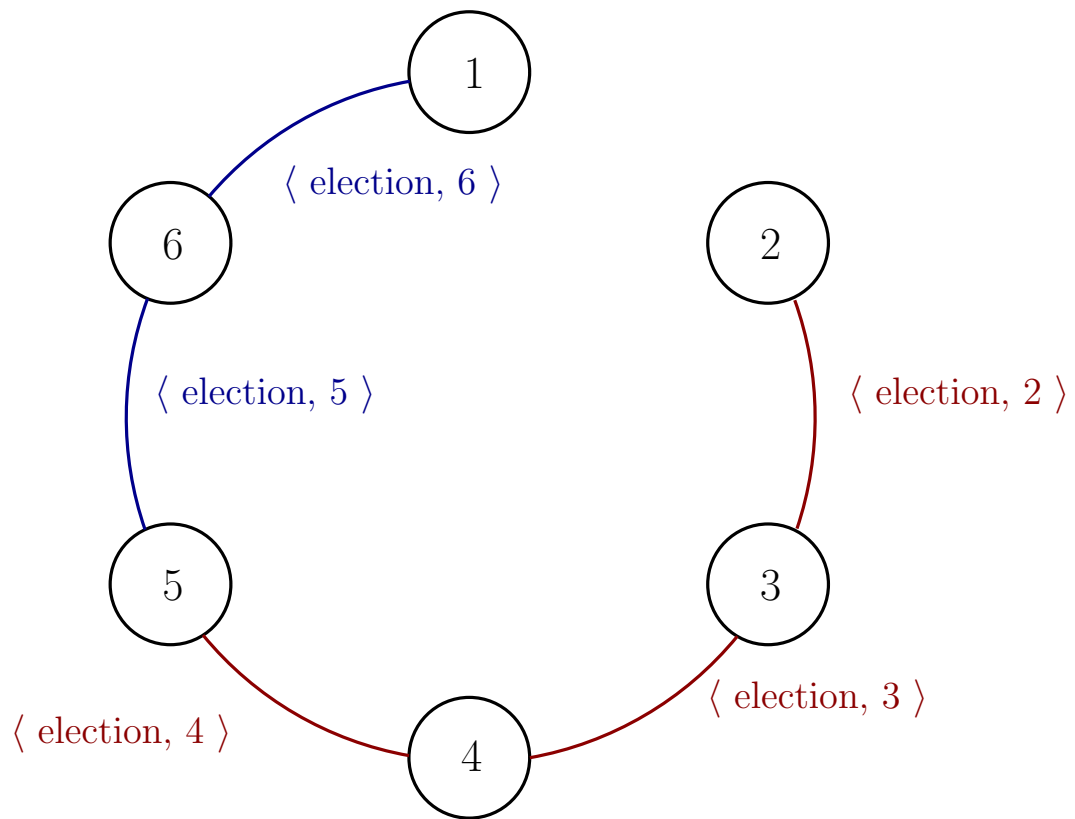


Abbildung 1: Knoten 2 und 5 starten eine Wahl

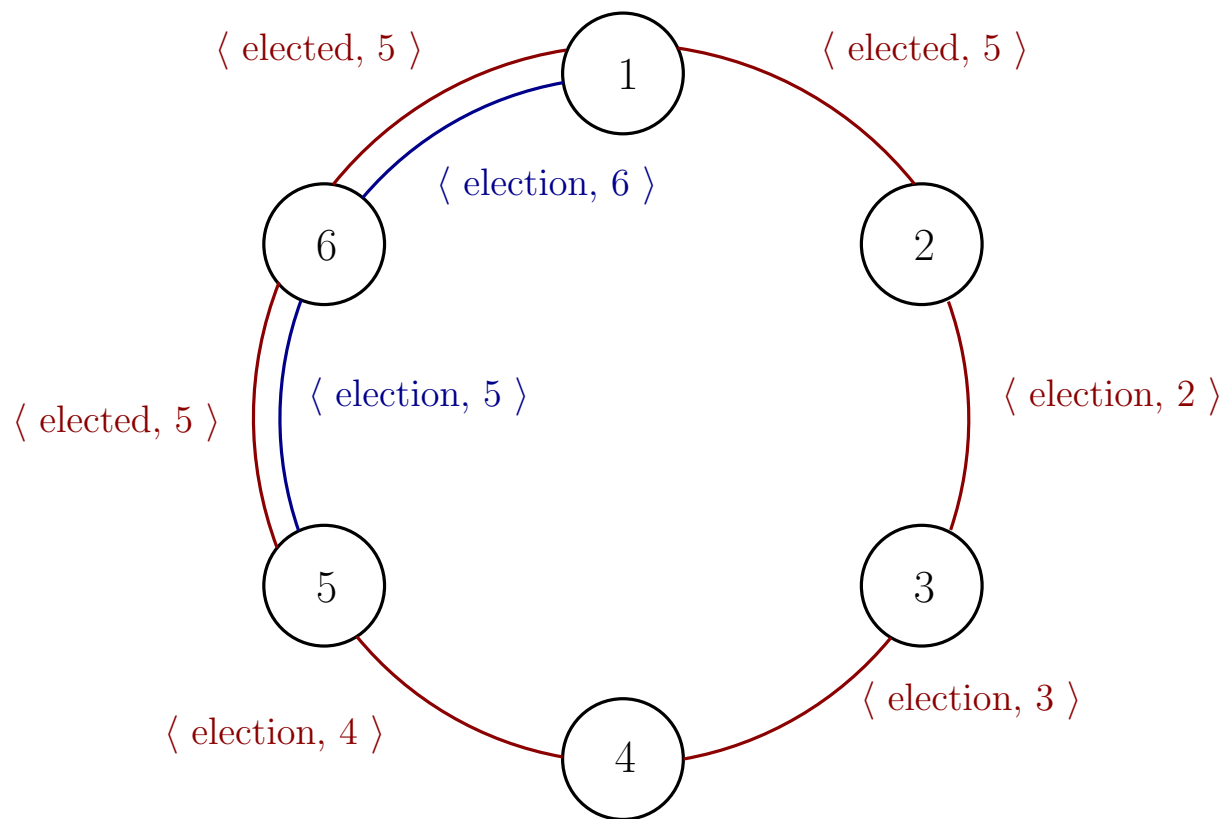


Abbildung 2: Knoten 5 ernannt sich selbst zum Leader

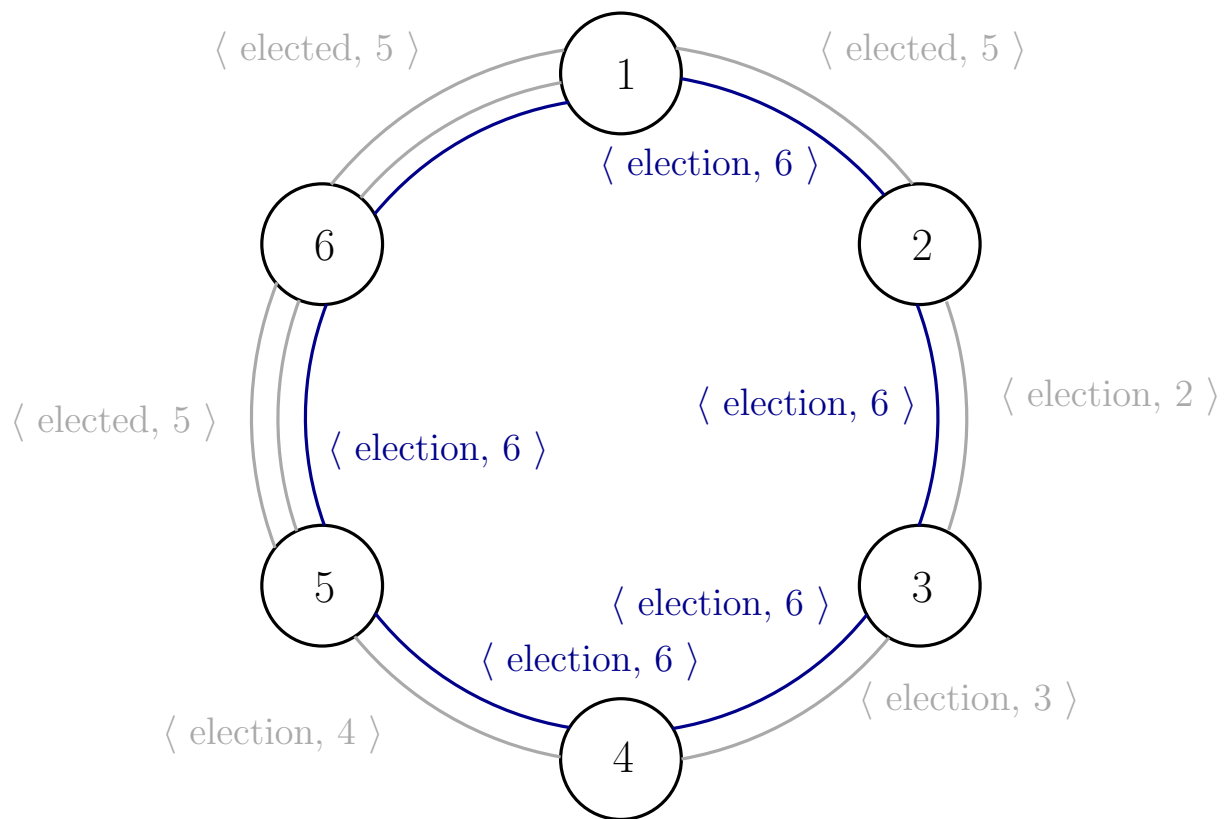


Abbildung 3: Knoten 6 wird letztendlich zum Leader gewählt

Der darunterliegende Prozess muss mindestens diese Zeit, plus die Zeit die Nächsthöhere zum Versenden der eigenen e-Nachricht benötigt ($T_{PROCESS}$) und der Nachrichtenlaufzeit der c-Nachricht benötigt, warten.

Aufgabe 9.3

Ja, die Farben sind in diesem Algorithmus nötig. Würde man auf die Farben verzichten, würde der **Initiator** auf **<explore>** Nachrichten reagieren, seinen **Anzahl** Zähler hochzählen und so unter Umständen den Algorithmus zu früh terminieren.

TODO: vergleich

sollen wir da laufzeit usw vergleichen? oder nur die algos an sich?

- › VL algos brauchen nur einen Nachrichtentyp
- › VL sind intuitiver verständlich
- › VL erkunden die gesamte netztopologie

Aufgabe 9.4

Jeder Knoten (ausser der **Initiator**) darf ausfallen nachdem er ein Token an seinen Vaterknoten geschickt hat. Fällt einer dieser Knoten vorher aus, terminiert der Algorithmus nicht, da jeder Knoten von jedem Nachbarn ein **Token** erwartet. Fällt der **Initiator** aus wird nie ein **Leader** gewählt. Dieser darf also nicht ausfallen.

Aufgabe 9.5

```
received = 0;
father = null;
children = [];
```

Initiator:

```
forall (q in neighbours) do
  send <token> to q;
while (received < #neighbours) {
  receive msg from q;
  if (msg == <child>){
    children = [q | children];
  }
  received = received + 1;
}
decide
```

Participant:

```
receive <token> from neighbour q;
father = q;
received = received + 1;
forall (q in neighbours, q is not father) do
    send <token> to q;
while (received < #neighbours) do {
    receive msg from c;
    if (msg == <child>){
        children = [c | children];
    }
    received = received + 1;
}
send <child> to father;
```