

Projet de Systèmes Concurrents

Jorge Gutierrez & Grégoire Martini

25 Janvier 2016

Table des matières

1	Etape 1	2
1.1	Coté client	2
1.2	Coté serveur	2
2	Etape 2	4
3	Etape 3	5
4	Etape 4	6

1 Etape 1

On doit implanter le service de gestion d'objets partagés répartis. Dans cette première version, les SharedObject sont utilisés explicitement par les applications.

Plusieurs applications peuvent accéder de façon concurrente au même objet, ce qui nécessite de mettre en œuvre un schéma de synchronisation globalement cohérent pour le service que l'on implante. On suppose que chaque application voulant utiliser un objet en récupère une référence (un SharedObject) en utilisant le serveur de nom. On ne gère pas le stockage de référence à des objets partagés dans des objets partagés pour l'instant.

1.1 Coté client

Classe Client

init
lookup
register
create
lock_read
lock_write
reduce_lock
invalidate_reader
invalidate_writer

Classe SharedObject

lock_read
lock_write
reduce_lock
invalidate_reader
invalidate_writer

1.2 Coté serveur

La classe Server contient trois attributs :

- un entier qui est l'identifiant unique retourné pour chaque SharedObject
- une HashMap qui lie les ServerObject à leur identifiant
- une HashMap qui lie les identifiants des ServerObject à leur nom

lookup Permet de récupérer l'identifiant d'un objet partagé en fonction de son nom.

register Enregistre le lien entre l'identifiant d'un objet partagé et son nom.

create Crée un nouvel objet partagé et retourne son identifiant.

lock_read Passe la demande de lock_read au ServerObject correspondant.

lock_write Passe la demande de lock_write au ServerObject correspondant.

La classe ServerObject contient cinq attributs :

- une énumération représentant l'état de l'objet
- l'état actuel de l'objet
- la liste des clients en lecture
- le client en écriture
- l'identifiant unique de l'objet partagé

lock_read Permet d'ajouter un client en lecture tout en s'assurant qu'il n'ai pas de client en écriture. Appel `reduce_lock` sur le client en écriture pour s'en assurer.

lock_write Permet de passer un client en lecture tout en s'assurant qu'il n'y ai pas de client en lecture ou en écriture.
Appel `invalidate_writer` sur le client en écriture et crée un thread qui appel `invalidate_reader` sur chaque client dans la liste des lecteurs pour une gestion efficace de la cohérence.

2 Etape 2

3 Etape 3

On doit implanter un générateur de stub, destiné à soulager le programmeur de l'utilisation explicite des SharedObject.

Le générateur de stub est la classe StubGenerator. La classe métier et l'interface de l'objet à partagé doivent être fournis par le programmeur.

Le stub étends la classe SharedObject et implémente l'interface de l'objet à partager ainsi que la classe Serializable. Il contient un constructeur qui est celui de SharedObject et l'ensemble des méthodes publiques de la classe métier. Il gère aussi les annotations @Read and @Write qui permettent de soulager le programmeur de la gestion explicite des verrous sur l'objet partagé dans son application. Il lui suffit d'annoter les méthodes de la classe métier selon qu'elles modifient (@Write) ou utilisent simplement l'état (@Read) de l'objet.

On utilise la classe File qui permet de créer un nouveau fichier et la classe FileWriter qui permet d'écrire dans un fichier. Le code générer est stocké dans un StringBuffer avant d'être écrit dans le fichier.

Toute l'architecture du stub est écrite dans des chaines de caractères statique et seules les parties dépendantes de la classe dont on génère le stub telles que le nom des méthodes ou des paramètres est récupérés au moment opportun.

On utilise l'introspection de Java pour accéder à la classe métier. Attention, l'utilisation de la méthode getParameter pour récupérer les paramètres d'une méthode nécessite l'utilisation de Java 8.

Lorsque le client à besoin du stub d'un objet, il utilise la méthode getStub en passant la classe de l'objet dont il veut le stub en paramètre et la méthode lui renvoi la classe du stub. Le code du stub est ainsi généré et compilé à la volée et instancié par le client de façon transparente pour le programmeur. Le stub n'est généré que si une classe nomdeclasse_stub n'existe pas déjà pour éviter de créer un source et le compiler à chaque fois que l'on demande un stub. Si l'on modifie l'objet, il faut donc supprimer son stub pour qu'un nouveau soit généré au prochain appel.

Une méthode a été ajoutée à la classe Server pour récupérer la classe de l'objet partagé afin de créer le bon stub lors de l'appel de la méthode lookup dans la classe Client.

4 Etape 4

On désire prendre en compte le stockage de référence à des objets partagés dans des objets partagés.

Il s'agit de spécialiser la méthode `readResolve` dans la classe `SharedObject` pour que lorsqu'un `SharedObject` est désérialisé (ce qui arrive uniquement lorsqu'il est lui-même contenu dans un objet partagé) il soit remplacé par le stub local correspondant.

La méthode `lookup` a été surchargée dans la classe `Client` afin de rendre le stub de l'objet partagé non pas en fonction de son nom mais de son identifiant.