

Algoritmo de Berkeley para relógios físicos

Guilherme Schneidt Marina Lino

O Problema da Sincronização de Relógios

- Em sistemas distribuídos, cada máquina possui seu próprio relógio físico.
- Desalinhamento de relógios pode causar problemas de consistência e coordenação.
- A sincronização de relógios é crucial para garantir a precisão e a ordem de eventos em sistemas distribuídos.



O Algoritmo de Berkeley

- Desenvolvido por Bruce L. Berkeley.
- Uma técnica de sincronização de relógios usada para alinhar os tempos dos relógios em máquinas diferentes.
- Funciona de forma centralizada, onde um servidor (mestre) coleta os tempos de todos os clientes (escravos) e calcula um novo tempo médio.



Situações de Aplicação

Onde?

Aplicado em sistemas distribuídos onde a precisão do tempo é crítica.

Tipo o que?

Redes de sensores, sistemas de transações bancárias, sistemas de controle industrial.

Por quê?

Garantir que todas as máquinas em um sistema distribuído tenham uma visão consistente do tempo.





Exemplo Prático do Algoritmo de Berkeley

O servidor mestre requisita os tempos atuais de todos os clientes.

Cada cliente responde com seu tempo atual.

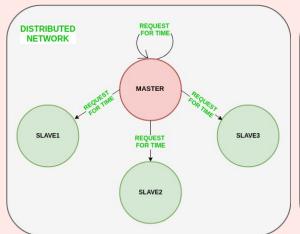
3

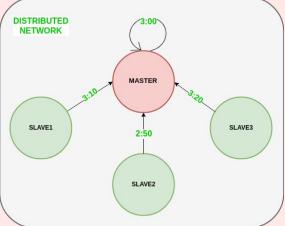
O mestre calcula a média dos tempos recebidos.

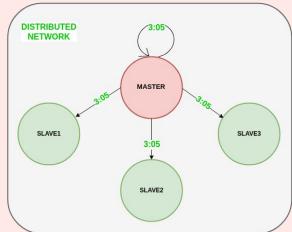
O mestre envia a diferença de tempo para cada cliente ajustar seu relógio.

Ilustração do Algoritmo de Berkeley













Mensagens Trocadas







Projeto do Sistema



time: Instant

- + Clock(): void
- + displayTime(): void
- + getTime(): Instant
- + adjustTime(offset: long): void

MasterClock

- slaves: List<Socket>
- + displayTime(): void
- + addSlave(slave: Socket): void
- + synchronizeSlaves(): void
- + run(): void

SlaveClock

- masterlp: String
- + SlaveClock(offset: long, masterlp: String)
- + displayTime(): void
- + run(): void







Vantagens e Desvantagens

Vantagens:

- Precisão na Sincronização
- Tolerância a Falhas
- Escalabilidade

Desvantagens:

- Ponto Único de Falha
- Sobrecarga no Coordenador Central
- Dependência de Conectividade de Rede