**Sistemas Distribuídos**

**Projeto de Programação – Napster com RMI**

*Revisão 1: 24/05/2023.*

|  |
| --- |
| **IMPORTANTE turmas DA2 e NA2**  **Para turmas da prática com o professor Rodrigo Tinini:**  **O projeto deverá ser desenvolvido em Python e as dúvidas**  **do projeto deverão ser encaminhadas unicamente a ele.** |

**1. Definição do Sistema**

Crie um sistema P2P que permita a transferência de arquivos de vídeo gigantes (mais de 1 GB) entre peers, intermediados por um servidor centralizado, utilizando RMI e TCP como protocolo de comunicação.

O sistema funcionará de forma similar (porém muito reduzida) ao sistema **Napster**, um dos primeiros sistemas P2P, criado por Shawn Fanning aos 18 anos.

**2. Recomendação Inicial**

Se nunca programou com TCP ou UDP, recomendo assistir o vídeo do link <https://www.youtube.com/watch?v=nysfXweTI7o> e implementar os exemplos mostrados. Só assistir o vídeo não lhe será de utilidade quando tiver que implementar funcionalidades mais complexas.

Uma breve introdução da comunicação via RMI (Remote Method Invocation) pode ser assistida no vídeo do link <https://youtu.be/SnJ95lTISRQ>. A implementação do exemplo citado no vídeo acima pode ser assistido no link <https://youtu.be/knCXDo_NhGA>.

**3. Visão geral do sistema**

O sistema será composto por 1 servidor (com IP e porta conhecidas) e muitos peers. O peer atua tanto como provedor de informação (neste caso de arquivos) quanto como receptor deles.

Inicialmente, o servidor estará disponível para receber requisições dos peers. Quando um PeerX entra no sistema, deve comunicar ao servidor suas informações. O servidor receberá as informações e as armazenará para futuras consultas. Quando um PeerY quiser baixar um vídeo, deverá enviar para o servidor uma requisição com o nome do arquivo. O servidor procurará pelo nome e responderá ao PeerY com uma lista de peers que o contém. O PeerY receberá a lista do servidor e escolherá um dos peers da lista (vamos supor que o escolhido é o PeerZ). A seguir, o PeerY requisitará o arquivo para o PeerZ, quem poderá aceitar o pedido, enviando o arquivo, ou rejeitar o pedido. Finalmente, quando o PeerY baixar o arquivo em uma pasta, a pessoa poderá ir na pasta e visualizá-lo usando um software externo de reprodução, como VLC.

**4. Funcionalidades do Servidor**

1. Recebe e responde requisições dos peers (obrigatório com RMI).
2. Requisição JOIN: vinda de um peer que quer entrar na rede. A requisição deve conter as informações mínimas do peer (e.g., nome dos arquivos que possui), as quais devem ser armazenadas em alguma estrutura de dados no servidor. A resposta do servidor enviada ao peer conterá a string JOIN\_OK.
3. Requisição SEARCH: vinda de um peer que procura um determinado arquivo. A requisição deve conter somente o nome do arquivo com sua extensão (e.g o string Aula.mp4). A resposta do servidor enviada ao peer conterá uma lista vazia ou com as informações dos peers que possuem o arquivo.
4. Requisição UPDATE: vinda de um peer que baixou um arquivo. A requisição deve conter o nome do arquivo baixado, o qual será inserido na estrutura de dados que mantém as informações dos peers. A resposta do servidor enviada ao peer conterá a string UPDATE\_OK.
5. Inicialização do servidor: o servidor deve capturar inicialmente o IP e a porta do registry. O endereço IP a ser inserido será o 127.0.0.1 se estiver realizando o projeto na mesma máquina. Assuma esse IP quando o Peer quiser comunicar-se com o servidor. A porta default (que permitirá aos peers conectar-se com o registry) será a 1099. Sobre a captura, ela se dará pelo teclado.

**5. Funcionalidades do Peer (assuma o ponto de vista de um PeerX)**

1. Recebe e responde **[opcional usar threads]** requisições do servidor e de outros peers.
2. Envia por RMI uma requisição de JOIN ao servidor. Deve esperar o JOIN\_OK.
3. Envia por RMI uma requisição de UPDATE ao servidor. Deve esperar o UPDATE\_OK.
4. Envia por RMI uma requisição de SEARCH ao servidor. Voltará uma lista como resposta (vazia ou com informações). 🡪 **Falta tirar duplicidade da lista**.
5. Para os envios por RMI acima, considere que não há perdas, nem duplicações.
6. Envia por **TCP** um requisição de DOWNLOAD a outro peer. Ver abaixo as possíveis respostas obtidas.
7. Requisição DOWNLOAD: vinda de outro peer (PeerY), pedindo por um determinado arquivo. O PeerX deve verificar se possui o arquivo e enviá-lo por **TCP** ao PeerY.
8. Recebimento do arquivo: o arquivo deverá ser armazenado em uma pasta específica do peer.
9. Inicialização do peer: o peer deve capturar inicialmente o IP, porta, e a pasta onde estão (e serão) armazenados seus arquivos. Sobre a captura, ela se dará pelo teclado. Sobre as pastas, cada peer terá sua própria. Por exemplo, se houverem 3 peers, haverá 3 pastas diferentes se estiver realizando o projeto na mesma máquina. Ver o JOIN no item ‘Menu interativo’ na seção 6.

**6. Mensagens (prints) apresentadas na console**

**Na console do peer** deverão ser apresentadas “exatamente” (nem mais nem menos) as seguintes informações

* Quando receber a resposta do SEARCH, print “peers com arquivo solicitado: [IP:porta de cada peer da lista]”
* Quando receber o arquivo, print “Arquivo [só nome do arquivo] baixado com sucesso na pasta [nome da pasta]”.
* Menu interativo (por console) que permita realizar a escolha somente das funções JOIN, SEARCH, DOWNLOAD.
  + No caso do JOIN, deve capturar só o IP, porta e a pasta onde se encontram os arquivos (e.g., c:\temp\peer1\, c:\temp\peer2\, etc.). A partir da pasta, seu código procurará nela o nome dos arquivos a serem enviados ao servidor.
  + No caso do SEARCH, deve capturar só o nome do arquivo com sua extensão (e.g., aula.mp4). A busca por ele será exatamente por esse nome. Note que não deve capturar a pasta.
  + No caso do DOWNLOAD, deve capturar só o IP e porta do peer onde se encontra o arquivo a ser baixado. Note que não deve capturar a pasta.

**Na console do servidor** deverão ser apresentadas “exatamente” (nem mais nem menos) as seguintes informações

* Quando receber o JOIN, print “Peer [IP]:[porta] adicionado com arquivos [só nomes dos arquivos].
* Quando receber o SEARCH, print “Peer [IP]:[porta] solicitou arquivo [só nome do arquivo].

**7. Teste realizado pelo professor**

O professor compilará o código usando o javac da JDK 1.8.

Após a compilação, o professor abrirá 4 consoles (no Windows, seria o CMD.EXE, também conhecido como prompt). Um deles será o servidor (com o registry) e os outros 3 os peers. A partir das consoles, o professor realizará os testes do funcionamento do sistema. Exemplo das consoles pode ser observado no link: <https://www.youtube.com/watch?v=FOwKxw9VYqI>

Cabe destacar que:

* Seu código não deve estar limitado a 3 peers, suportando mais do que 3.
* Inicialmente, o professor levantará (executará) o servidor. A seguir, levantará os peers.
* Você não precisará de 4 computadores para realizar a atividade. Basta abrir as 4 consoles.

**8. Código fonte**

* Deverá criar somente as classes Servidor, Peer e as respectivas classes e interfaces para a comunicação por RMI.
  + A única exceção é a criação das classes para Threads **[opcional usar threads]**, mas elas deverão ser criadas dentro da classe Peer ou Servidor (e.g, classes aninhadas).
* O código fonte deverá apresentar claramente (usando comentários) os trechos de código que realizam as funcionalidades mencionadas nas Seções 4 e 5.
* O código fonte deverá ser compilado e executado por uma JDK 1.8 (também denominada JDK 8). Você poderá utilizar todas as classes e pacotes existentes nela. O link destas é <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/>
* O uso de bibliotecas que realizem parte das funcionalidades pedidas não será aceito. Caso tenha dúvidas de alguma específica, pergunte ao professor.

**9. Entrega Final**

A entrega é individual e consistirá em: (a) um relatório [SeuRA].pdf; (b) o código fonte do programa com as pastas e os .java respectivos (c) o link para um vídeo, dentro do relatório, que mostre o funcionamento. A entrega será como definida no plano de ensino, não sendo aceita por outras formas.

* Caso queira utilizar outra linguagem de programação, deve enviar um email ao professor até a terceira semana de aula e esperar a aceitação do professor. Após essa data, será obrigatório o envio em Java.
* Caso tenha utilizado uma biblioteca permitida pelo professor, envie-a também.

O relatório deverá ter as seguintes seções:

1. Nome e RA do participante
2. Link do vídeo do funcionamento (screencast). O vídeo do screencast deverá conter no máximo 5 minutos, mostrando a compilação, o funcionamento do código nas quatro consoles e a reprodução do arquivo transferido. **Não envie o vídeo do screencast**, envie só o link do vídeo, o qual pode disponibilizar no Youtube ou em outro lugar semelhante (como vimeo). Lembre-se de dar permissão para visualizá-lo.
3. No vídeo do screencast do ponto anterior, deve realizar e mostrar:
   1. Join do peer e aceitação pelo Servidor.
   2. Busca por um arquivo que não existe no sistema.
   3. Busca por um arquivo que existe no sistema.
   4. Download de um arquivo de vídeo. Mostre que pesa mais de 1 GB, mostre que na pasta não existe nenhum arquivo antes do download.
   5. Mostre a visualização do vídeo por um reprodutor de vídeo após o download.
4. Para cada funcionalidade do servidor, uma breve explicação em “alto nível” de como foi realizado o tratamento da requisição. Na explicação DEVE mencionar as linhas do código fonte que fazem referência.
5. Para cada funcionalidade do peer, uma breve explicação em “alto nível” de como foi realizado o tratamento da requisição. Na explicação DEVE mencionar as linhas do código fonte que fazem referência.
6. **[opcional usar threads]** Explicação do uso das threads, mencionado as linhas do código fonte que fazem referência.
7. Explicação de como implementou a transferência de arquivos gigantes.
8. Links dos lugares de onde baseou seu código (caso aplicável). Prefiro que insira os lugares a encontrar na Internet algo similar.

**11. Observações importantes sobre a avaliação**

A seguir mencionam-se alguns itens que descontarão a nota.

* Código fonte não compila ou usa bibliotecas externas à JDK sem aprovação do professor (nota zero).
* Não usa RMI na comunicação com o servidor (nota zero)
* Não transfere arquivos maiores a 1GB (menos 2 pontos).
* **[opcional usar threads]** Não usou Threads tanto no Peer quanto no Servidor, i.e., ambos (menos 2 pontos).
* Não é possível reproduzir o arquivo transferido com um reprodutor externo (menos 1 ponto)
* Não enviou o relatório (menos 2 pontos).
* Não enviou o link do vídeo, o link não está disponível ou o vídeo não mostra o funcionamento, separado nas consoles, e reprodução (menos 2 pontos)
* Enviou outros arquivos do código fonte além dos citados na Seção 8, por exemplo os .class ou outras classes (menos 2 pontos).
* Código fonte sem comentários que referenciem as funcionalidade das seções 4 e 5 (menos 2 pontos)

**12. Links recomendados**

* Para baixar a JDK 8

<https://www.oracle.com/br/java/technologies/javase/javase-jdk8-downloads.html>

* Vídeo explicativo sobre programação UDP, TCP e Threads:

<https://www.youtube.com/watch?v=nysfXweTI7o>

* Informações sobre programação com UDP podem ser encontradas em:

<https://www.baeldung.com/udp-in-java>

<https://www.geeksforgeeks.org/working-udp-datagramsockets-java/>

<https://docs.oracle.com/javase/tutorial/networking/datagrams/index.html>

* Informações sobre programação com TCP podem ser encontradas em:

<https://www.baeldung.com/a-guide-to-java-sockets>

* Informações sobre programação com RMI podem ser encontradas em:

<https://www.baeldung.com/java-rmi>

<https://www.tutorialspoint.com/java_rmi/java_rmi_application.htm>

* Informações sobre Threads, que permitem que o servidor ou peer receba e envie informações de forma simultânea:

<https://www.baeldung.com/a-guide-to-java-sockets> (Seção 6: TCP com muitos clientes)

<https://www.tutorialspoint.com/java/java_multithreading.htm>

**13. Ética**

Cola, fraude, ou plágio implicará na nota zero a todos os envolvidos em todas as avaliações e exercícios programáticos da disciplina.

**Perguntas Frequentes (FAQ)**

1. Por onde começo?

Como mencionado na Seção 2, recomendo assistir e implementar os exemplos mostrados no vídeo. Com esses exemplos "implementados" e “testados”, você terá um cliente e um servidor (concorrente) funcionando e transmitindo mensagens por RMI e TCP. Isso é a base para o projeto do Napster.

2. Já implementei os exemplos de UDP e TCP do vídeo e estão funcionando. E agora?

Na computação temos a frase "dividir para conquistar" e podemos usar esse conceito aqui. Recomendo primeiro implementar o JOIN e ver que está funcionando. Só depois implementará as outras funcionalidades, como SEARCH e a concorrência.

Por exemplo, vamos pensar só no JOIN do lado do Peer. 1º implemente um método que leia as informações do teclado. 2º implemente um método que leia as informações da pasta obtida no ponto anterior. 3º implemente um método que envie essas informações, como String, ao servidor. Agora, vamos pensar só no JOIN do lado do Servidor. 1º implemente um método que recebe a String e obtenha as informações. 2º crie uma estrutura que armazene essas informações (por exemplo, uma Hashtable? ou um List?). 3º envie a resposta para o Peer. Agora, voltemos ao Peer. 4º Crie um método para receber JOIN\_OK. 5º. crie um ciclo while para que realize novamente alguma operação (veja que agora poderá realizar outras, como SEARCH).

3. Posso usar alguma biblioteca (como a gson da questão 3) para enviar o arquivo de 1GB?

Como mencionado no documento, não pode usar bibliotecas que implementem as funcionalidades pedidas. Por outro lado, existem centenas de páginas Web que mostram como transmitir um arquivo gigante.

4. Após o envio do arquivo de um *Peer A* a um *Peer B*, o *Peer A* envia mais alguma mensagem?

Não. O peer A envia só o arquivo e o peer B o recebe. Não precisa enviar nenhuma outra mensagem após esse envio.

5. Tenho a estrutura no servidor e criei as Threads que atendem os Peers. Estou tendo problemas de concorrência ao atualizar a estrutura. Como resolvo isso?

Existem diversas formas, como o uso de *locks*, semáforos, *synchronized*, etc. A mais simples é usar uma estrutura que já trate/implemente a concorrência. Para isso, o Java 1.8 possui o pacote *concurrent*. Por exemplo, pode usar o ConcurrentHashMap ou o ArrayBlockingQueue. Um link interessante: https://www.baeldung.com/java-concurrent-map