Universidade de Coimbra

Faculdade de Ciências e Tecnologia

Licenciatura em Engenharia Informática

*1º Trabalho Prático – Sockets, RMI e Sincronização de Servidores*

*Sistemas Distribuídos, 1º Semestre*



**RELATÓRIO**

**Trabalho realizado por:**

* **Ivo Correia nº 2008110814**
* **João Barbosa nº 2008111830**

Coimbra, 25 de Outubro de 2010

**Índice**

[Introdução 2](#_Toc275695562)

[Principais Estruturas do Sistema 4](#_Toc275695563)

[Clientes (TCP e RMI) 4](#_Toc275695564)

[Servidores 5](#_Toc275695565)

[Suporte à Persistência de Dados 6](#_Toc275695566)

[Comunicação Entre Servidores 8](#_Toc275695567)

[Esquema de Troca de Mensagens 8](#_Toc275695568)

[Interacção com os Clientes Activos 11](#_Toc275695569)

[Distinção entre Clientes Online e Offline 11](#_Toc275695570)

[Envio de Mensagens para Clientes 12](#_Toc275695571)

[Envio de Comandos para o Servidor 12](#_Toc275695572)

[Iniciar uma Nova Sessão 15](#_Toc275695573)

[Registar um Novo Cliente 15](#_Toc275695574)

[Efectuar o Login 15](#_Toc275695575)

[Realização de Apostas 17](#_Toc275695576)

[Gerar uma Nova Ronda 17](#_Toc275695577)

[Apostar em Partidas 17](#_Toc275695578)

[Especificação de Testes 19](#_Toc275695579)

[Tabelas de Testes 19](#_Toc275695580)

[Cenário de Duplo Servidor Primário 22](#_Toc275695581)

[Conclusão 24](#_Toc275695582)

[Bibliografia 25](#_Toc275695583)

# Introdução

O primeiro trabalho prático da disciplina de Sistemas Distribuídos consistia na implementação de uma aplicação distribuída cliente-servidor, a qual permite a geração jogos de futebol e seus resultados, a realização de apostas por um dado conjunto de utilizadores e por fim, a distribuição dos prémios pelos vencedores.

De modo a alcançar tal objectivo, são instalados dois servidores que têm como função, entre outras, de certificar que os clientes possam sempre aceder ao sistema. Para isso, trocam mensagens entre si de modo a elegerem um servidor primário e outro secundário, para que, em caso de falha do principal, a fiabilidade do serviço possa continuar a ser mantida pelo servidor de *backup*.

Do lado dos clientes, temos dois tipos de aplicações: ligações através de *sockets* TCP e Java RMI. Em termos de interface com o utilizador, ambas as abordagens são em tudo semelhantes. Contudo, como seria de esperar, a nível interno, as duas aplicações são bastante diferentes. Apesar das diferenças, é da responsabilidade do servidor conseguir atender simultaneamente os dois tipos de clientes sem que estes criem conflitos entre si.

De modo a auxiliar a execução do trabalho, foi planificado no enunciado quatro etapas para a realização do projecto, a saber: implementação dos *sockets* TCP, implementação do Java RMI, tratamento de excepções e falhas de comunicação entre servidor e clientes, e por último, criação de mecanismos de protecção contra falhas num dos servidores.

No entanto, não seguimos exactamente esta ordem, uma vez que apenas sabíamos trabalhar de antemão com *sockets* TCP e UDP. Assim, começámos pela implementação destes dois pontos, de modo a ligar um cliente ao servidor. Depois, não tendo ainda leccionado Java RMI nas aulas teóricas, partimos para o estabelecimento de mecanismos de selecção do servidor primário e garantir que este fosse substituído no caso de falha da máquina. Por fim, para concluir, partimos para o Java RMI. Em paralelo e a cada passo, fomos implementando, sempre que possível, o controlo de excepções do lado cliente, para as operações que íamos gradualmente implementando.

Antes de iniciar o projecto em concreto, foram desenhados diagramas e apontados os principais problemas com que nos iríamos deparar. Nesta fase, observámos que as maiores dificuldades seriam a coordenação entre servidores e a garantia da persistência dos dados; assegurar que nenhuma informação fosse perdida e no caso da impossibilidade de troca da mesma, avisar o cliente da falta de ligação; permitir a interoperabilidade dos diferentes tipos de clientes.

Depois de concluído o projecto, procedemos à realização deste relatório, que visa dar uma ideia geral, através de seis diferentes capítulos, do funcionamento geral da arquitectura. Não obstante a leitura do relatório, recomendamos a visualização do código fonte para serem compreendidos como é que o código escrito implementa as funcionalidades aqui descritas.

No primeiro capítulo, vamos falar sobre o modo de funcionamento de cada aplicação, desde a fase de inicialização até estarem totalmente operacionais. Referimos a arquitectura interna das aplicações clientes, dos servidores, assim como é feito o armazenamento persistente dos dados.

No segundo capítulo, iremos discursar sobre o modo de funcionamento do protocolo de comunicação entre servidores. Iremos abordar tópicos como o tipo de mensagens enviadas e o significado de cada uma, e como é que no final, o protocolo garante que existe apenas um servidor primário a aceitar ligações por parte de clientes.

No terceiro, aproveitando os conteúdos discutidos nos dois capítulos anteriores, explicaremos como é feita a interacção entre servidores e clientes. Isto é, como é que um servidor sabe quais os clientes que estão *online*, como são enviados e processados os comandos e de como, juntando estas duas funcionalidades, permitimos a existência de um *chat* entre utilizadores.

Para o quarto capítulo, reservámos a temática do registo e autenticação de um cliente no sistema. Demonstramos como é que o sistema assegura que apenas clientes autenticados podem realizar as apostas, como reage perante autenticações falhadas ou como ainda analisa pedidos de registo, podendo aceitá-los ou recusá-los conforme os parâmetros passados.

Quanto ao quinto, explicamos a secção essencial, do ponto de vista do cliente, mais especificamente o sistema de apostas. Informações sobre o modo de proceder a uma aposta, de como o sistema gere a criação de novas rondas, guarda as apostas já realizadas e no fim, distribui os prémios pelos vencedores.

Para o último e sexto capítulo, deixámos os casos de testes. Falamos do cenário de duplo servidor primário, para além de ainda apresentarmos tabelas com diversos casos de teste que achámos relevantes para validar o sistema e o seu comportamento perante pedidos, adversidades e eventos inesperados.

Como nota final, esclarecer um ponto. Muitas vezes referimo-nos rapidamente aos clientes como clientes TCP ou RMI. Assim, os primeiros usam directamente como implementação interna a API de *sockets* TCP disponibilizada pela linguagem Java enquanto os segundos, estão num nível de implementação superior e recorrem ao Java RMI, não esquecendo que apesar de também usarem *sockets* TCP, tal procedimento é transparente para o programador. Estas denominações têm apenas em vista tornar a leitura mais fluida e leve, não querendo nós de deixar de ser rigorosos na redacção deste relatório.

# Principais Estruturas do Sistema

Neste capítulo, vamos fazer uma breve apresentação das principais estruturas do sistema, para posteriormente ser possível explicar como se interligam de modo a garantir a comunicação entre clientes e servidores.

Dividimos o capítulo principal em três subcapítulos, nomeadamente os clientes, servidores, concluindo com uma breve referência ao suporte para manutenção dos dados.

## Clientes (TCP e RMI)

Tal como requerido pelo enunciado, era necessário implementar dois tipos de clientes no nosso sistema, os que se ligavam por *sockets* TCP e os que utilizavam RMI. Como começámos pela implementação dos clientes TCP, também serão eles o primeiro tipo de clientes que iremos discutir.

Um cliente TCP é constituído por dois tipos de *threads* (designadamente as classes *TCPClient* e *ClientWriteTCP*), cada qual com funções distintas, mas que cooperam e dependem do contributo uma da outra.

Inicialmente, é lançada a *thread TCPClient*, que tem como objectivo estabelecer e manter a ligação com o servidor, sendo que também fica responsável por efectuar as operações de registo e *login* (a discutir mais tarde, no capítulo “Iniciar uma Nova Sessão”), e mais tarde, ler a partir do *socket*.

Após arrancar, esta *thread* fica encarregue de lançar a outra, mantendo-a em espera com recurso a uma terceira classe, *ConnectionLock*, que apenas funciona como um semáforo, informando se a ligação está activa ou não. A *thread* em espera aguarda que a *thread* principal consiga ligar-se ao servidor, recorrendo a um *wait*.

Durante esta espera, *TCPClient* liga-se através de um *socket* TCP ao servidor, tendo como resultado dois cenários possíveis:

* A ligação é estabelecida com sucesso e depois de passar a referência do *socket* aberto para a *thread* de escrita, acorda-a e inicia o processo de registo ou *login*. Se este estiver concluído, então verifica se há mensagens em ficheiro de uma anterior sessão que precisam de ser enviadas e findo o processo, começa a ler o *socket*, estando protegida no caso da ligação falhar.
* Se houver problemas com a ligação, então vai ser gerada uma excepção e a *thread* filha continua adormecida (partindo do princípio que esta é a primeira ligação efectuada). Neste momento, a *thread* principal espera um dado período de tempo, antes de tentar de novo, agora ligando-se ao segundo servidor.

Se ao fim de um dado número de tentativas (configurável) o servidor continuar a não dar resposta, então o cliente irá mudar-se de novo para endereço da primeira máquina, iniciando mais um ciclo de tentativas.

Como nota final, falta acrescentar que se o primeiro servidor, na segunda ronda, também não der resposta, a sessão é terminada.

Uma vez a funcionar, *TCPClient* tem como função ler toda a informação do *socket* que é naturalmente enviada pelo servidor, imprimindo mensagens caso seja necessário.

Por seu lado, *ClientWriteTCP* tem a função complementar, isto é, escrever no *socket* toda a informação que a aplicação cliente deseja enviar para o servidor. Mesmo quando o servidor está em baixo, esta *thread* tem de se manter activa, pois um dos requisitos do enunciado é que todas a mensagens que sejam enviadas utilizando o comando ‘*send*’ num período *offline*, sejam guardadas para um *buffer* e enviadas mais tarde, quando a ligação for restabelecida.

Inicialmente, tínhamos três *threads* para o cliente: uma para a manutenção da ligação, outra para ler do *socket* e a terceira para escrever nele. No entanto, apercebemo-nos que teríamos sempre uma *thread* inactiva, pois as acções de estabelecer a ligação e ler do *socket* nunca se sobrepõem. Deste modo, juntámos a *thread* responsável pela manutenção da ligação e a *thread* de leitura do *socket*, de modo a poupar recursos e complexidade do código.

Com o cliente TCP apresentado, passemos então à versão RMI. Esta versão naturalmente que partilha muitos dos conceitos dos clientes TCP, mas, como seria de esperar, acaba por ser uma versão simplificada e consequentemente, requerer um menor número de *threads* e menos linhas de código.

Assim sendo, construímos as classes *RMIClient* (que implementa a interface *ServerOperations*) e *RMIWriter*. Em analogia com o cliente TCP, *RMIClient* fica responsável pelo estabelecimento da ligação com o servidor (seguindo um procedimento em tudo igual ao anteriormente descrito para os clientes TCP), pelos métodos de registo e *login* de clientes e pela verificação da existência de mensagens guardadas em ficheiro que necessitem de ser enviadas assim que possível.

Por seu lado, o *RMIWriter* é quase como um agregado das funções de leitura e escrita em *sockets* TCP. Tal como o *ClientWriteTCP*, esta *thread* fica responsável por ler os comandos inseridos pelo utilizador e dos processar para o servidor. No entanto, como no Java RMI a chamada de métodos remotos é muito semelhante à chamada de métodos locais, a resposta do servidor vem como um objecto devolvido pelo método invocado. Deste modo, não é necessário criar uma nova *thread* para ler as respostas do servidor, sendo que *RMIWriter* vai ler essas mesmas mensagens imprimi-las na consola.

Como nota de rodapé, se o leitor estiver interessado em saber quais os comandos que são trocados entre clientes e servidor, aconselhamos vivamente a consultar o manual de utilizador que acompanha este relatório. Analisá-los um a um de novo aqui seria redundante e por isso, optamos por restringi-los ao manual.

## Servidores

No nosso sistema, temos dois servidores que executam código igual, apenas diferindo nos valores que são dados aos portos de comunicação. Como é requerido pelo Java RMI, os servidores implementam a interface *ClientOperations* que permite saber quais os métodos disponibilizados por um cliente RMI.

Quando um servidor inicia, começa uma troca de mensagens com o seu companheiro (ver capítulo “Comunicação Entre Servidores”) e findo o processo de eleição de qual dos dois deve tomar a posição de servidor primário, são aceites ligações de clientes.

Analisando o código, podemos observar que a classe fulcral em todo o processo é a classe *Server*, uma vez que é ela que fica responsável por iniciar todas as outras *threads* que a irão auxiliar no atendimento aos clientes e manutenção da conectividade.

Depois de preenchidas as variáveis relativas aos diferentes portos, utilizando os parâmetros passados como argumentos, a *thread* principal lança a *thread* *ConnectionWithServerManager* que, tal como explicamos no capítulo “Comunicação Entre Servidores”, inicia ‘conversações’ com o outro servidor, esperando num *lock* (*ConnectionLock*) em tudo igual ao utilizado pelos clientes para sincronizarem as suas *threads*. Depois de concluído o processo, temos duas possibilidade, que analisamos separadamente:

* Este servidor foi eleito como servidor primário. Neste caso, pode então abrir o *socket* TCP ao qual os clientes se podem ligar; faz os registos dos objectos remotos necessários para o funcionamento do RMI e por fim, fica à escuta no porto definido para o estabelecimento de ligações TCP. Sempre que um cliente se liga, é criada uma nova *thread*, *TCPClientThread*, que toma conta da interacção com este cliente e liberta o servidor principal para que este possa estabelecer contacto com novos clientes.
* No caso de ser nomeado servidor secundário, fica preso num *wait* e deste modo, impossibilitado de atender clientes que se tentem ligar. Apesar de aparentemente inactivo, nem todas as *threads* ficam adormecidas. Mais concretamente, as *threads* responsáveis pela comunicação entre servidores nunca param, de modo a poderem avisar a *thread* principal que houve algum tipo de falhas e este servidor é agora o primário.

Em qualquer um dos casos, quando é criado o objecto a partir da classe *Server*, são também inicializados os objectos relativos às classes *ActiveClients* (responsável pela manutenção das listas de clientes activos no sistema) e *GlobalDataBase* (que gere a informação que necessita de ser guardada de forma persistente, como a lista de todos os clientes registados no sistema ou jogos que estão a decorrer).

O objecto relativo à classe *BetScheduler* (responsável pela criação dos jogos, análise das apostas e por guardar, comunicando com *GlobalDataBase*, toda esta informação imprescindível) só é criado se existir confirmação de que se trata do servidor primário.

## Suporte à Persistência de Dados

Como já foi referido brevemente na secção anterior, a classe *GlobalDataBase* é a responsável de guardar toda a informação vital de forma persistente, de modo a não haver inconsistências e possibilitar ao servidor secundário ter toda a informação actualizada se eventualmente for promovido.

Deste modo, *GlobalDataBase* é constituído por uma *hash table* que guarda todos os clientes registados no sistema. Cada entrada na tabela é constituída por um objecto da classe *ClientInfo*, onde guardamos as informações relativas ao nome de utilizador, palavra-chave e endereço electrónico, assim como o número de créditos que o cliente possui.

Optámos por esta estrutura de dados porque em nenhuma ocasião nos é pedido que listemos todos os clientes registados no sistema. Deste modo, podemos fazer uma procura rápida e eficaz sempre que necessitemos de actualizar o número de créditos de um dado utilizador ou verificar se umnome de utilizador já está ocupado. Esta *hash table* é sempre lida inicialmente a partir de um ficheiro e sempre que se regista uma alteração, é novamente escrita para o mesmo ficheiro.

Em relação aos jogos a decorrer, sempre que é criado uma nova ronda, o *BetScheduler* transmite essa informação à *GlobalDataBase* e esta escreve em ficheiro a listagem de todos os desafios que estão a decorrer, assim como o número correspondente ao primeiro jogo da jornada. Não guarda contudo, o tempo que já passou desde o início da ronda e desse modo, quando o servidor secundário ler as informações relativas a estes mesmos jogos, vai ter de partir do pressuposto que a ronda tinha começado precisamente naquele momento. Daí, no limite e em caso de falha, uma ronda poderá durar o dobro do tempo atribuído a uma ronda regular.

As apostas feitas até ao momentos pelos clientes para uma dada ronda também são guardadas em memória, mas neste caso, fica o *BetScheduler* directamente responsável por essa tarefa.

# Comunicação Entre Servidores

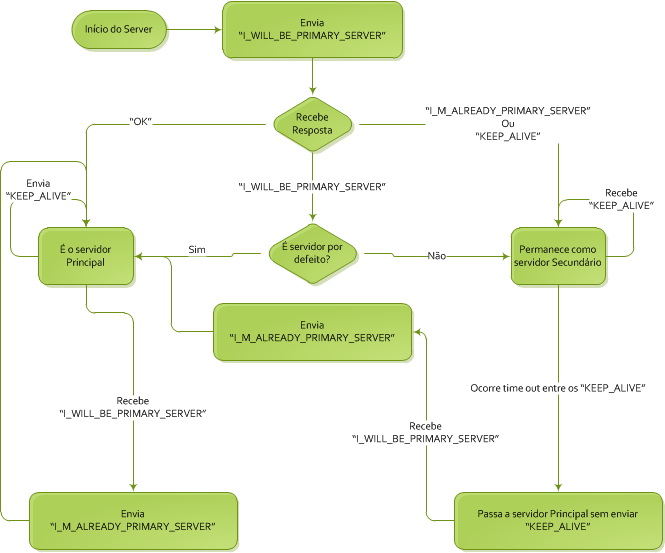
Num sistema distribuído, é essencial garantir que os serviços não fiquem indisponíveis apenas porque um dos servidores se encontra parado. Deste modo, as máquinas são replicadas de modo a garantir um maior grau de confiança.

Contudo, é preciso que haja uma coordenação exímia entre todos os servidores para não haver competição entre os mesmos, partilha de informação errada ou inconsistente ou mesmo levar a uma falha geral na rede. É desta comunicação entre servidores que discutimos neste capítulo.

Como nota antes de começar a discussão, convém esclarecer que os servidores comunicam entre si recorrendo a uma ligação UDP de modo a não sobrecarregar a rede. Contudo, há o revés da medalha de que não são feitas garantias de entrega de mensagens e portanto, terem de ser seguidos alguns passos em baixo descritos.

## Esquema de Troca de Mensagens

O diagrama apresentado em seguida foi o esquema desenhado por nós para representar a troca de mensagens entre servidores. Apesar de tentar ser o mais explícito e compreensível possível, achámos por bem fazer uma breve descrição do protocolo que ele pretende representar. Este mesmo protocolo está construído de modo a não ser necessário guardar o estado do sistema antes da ocorrência de qualquer tipo de falha no lado do servidor.



*Diagrama 1 - Protocolo de eleição do servidor primário.*

Quando o servidor é lançado, podemos observar a criação de uma *thread*, mais concretamente o objecto da classe *ConnectionWithServerManager*. Por seu lado, esta *thread* cria um outro fluxo, *ReceiveServerMessages*, objecto que fica responsável por escutar no porto indicado para a chegada de mensagens vindas do outro servidor e informar do seu conteúdo à *thread* que a criou. De acordo com o tipo de mensagens recebidas, o *ConnectionWithServerManager* pode actuar acertadamente.

De modo a desencadear todo o processo, o *ConnectionWithServerManager* envia uma mensagem inicial ‘I\_WILL\_BE\_PRIMARY\_SERVER’ para o outro servidor e é accionado um temporizador. Se ocorrer um *timeout*, então o processo é repetido um dado número de vezes, de modo a permitir falhas temporárias na rede.

Se o servidor receber como resposta ‘I\_M\_ALREADY\_PRIMARY\_SERVER’, então concluímos que o outro servidor já está operacional e somos então nomeados servidor secundário.

Se por seu lado recebermos um ‘OK’, encontramo-nos numa situação que eventualmente vai ocorrer poucas vezes: significa que este servidor caiu, mas conseguiu recuperar a tempo, de modo que o servidor secundário nunca tenha chegado a detectar esta falha. Neste caso, continuamos como servidor primário.

Se por seu lado receber como resposta a mesma mensagem que acabou de enviar, ‘I\_WILL\_BE\_PRIMARY\_SERVER’, quer dizer que os servidores estão a ser iniciados quase simultaneamente. De modo a garantir que apenas um seja o servidor principal, é definido anteriormente, por defeito, qual dos dois deve tomar a posição de servidor primário nesta situação.

Pode ainda ocorrer o caso do servidor secundário falhar. Nesse caso, como resposta, receberemos um ‘KEEP\_ALIVE’. Assim, apenas temos de tomar consciência que o outro servidor se encontra activo e daí, ficamos de novo como servidor secundário.

Por fim, se ao fim de todas as tentativas, o companheiro não der sinais de vida, então assumimos que se encontra inactivo e tomamos a posição de servidor primário (contudo, prestar atenção à secção “Cenário de Duplo Servidor Primário” do capítulo “Especificação de Testes”, onde encontramos a solução para o problema de termos dois servidores primários).

Terminado este processo, deparamo-nos uma vez mais, com duas possibilidades distintas:

* Se formos nomeados servidores primários, então entramos num ciclo infinito em que a função do gestor de mensagens é simplesmente enviar mensagens do tipo ‘KEEP\_ALIVE’. Como neste ponto é indiferente o que o outro servidor nos comunica, a *thread ReceiveServerMessages* é terminada.

Se o servidor principal detectar que o outro servidor não se encontra activo, pára de enviar qualquer tipo de mensagens para não sobrecarregar a rede. Quando receber algum tipo de mensagens vindos do outro servidor, retoma a comunicação de forma normal.

* No caso de sermos nomeados servidores secundários, temos apenas de ficar à escuta num dado porto, à espera de mensagens provenientes do colega, accionando temporizadores que em caso de *timeout*, accionam os mecanismos para que este servidor ocupe a posição de destaque. Uma vez mais, tomar em atenção os casos que apenas existem falhas na rede e nos encontramos num cenário em que é necessário garantir que não existem dois servidores primários.

Quando o processo de eleição descrito estiver terminado, este *thread* pode informar o servidor acerca do seu estado actual, desbloqueando-o caso tenha sido considerado o servidor principal.

# Interacção com os Clientes Activos

A interacção entre clientes e servidor é sem dúvida o objectivo máximo do sistema. Sem ele, qualquer das estruturas descritas nos capítulos anteriores perdem significado se forem vistas isoladamente.

A manutenção das listas de clientes activos e do envio de informação para os mesmos fica a cargo do objecto instanciado a partir da classe *ActiveClients*. Por seu turno, existe uma *thread* do lado do servidor (*TCPClientThread*) que fica responsável de receber os comandos dos clientes TCP e actuar de acordo com as instruções recebidas.

Os clientes RMI são mais autónomos (pelo menos, do ponto de vista do programador) e não precisam de componentes adicionais para além do *RMI Registry* e das interfaces.

## Distinção entre Clientes *Online* e *Offline*

Como já foi referido anteriormente, os servidores têm uma lista de todos os clientes registados no sistema em forma de *hash table*. Contundo, nem todos os clientes estarão activos durante todo o tempo de funcionamento dos servidores e assim, torna-se necessário distinguir entre clientes *online* e *offline*.

Para guardar e garantir pesquisas eficientes de clientes *online*, usámos duas estruturas:

* Uma lista ligada, onde os clientes que se ligam são adicionados. Esta estrutura torna-se útil quando queremos percorrer todos os clientes activos.

Cada nó da lista é constituído por uma classe privada designada por *ClientListElement*. Nesta classe, registamos apenas o nome de utilizador e o tipo de ligação (TCP ou RMI) do cliente, de modo a poder actuar de diferentes modos para os diferentes tipos de clientes passíveis de se encontrarem no sistema.

* Porém, quando queremos procurar um dado cliente, recorrer a uma lista ligada pode-se tornar incompatível com a eficiência pedida. Assim, recorremos a outra *hash table* que recebendo o nome do utilizador, devolve um ponteiro para um dado nó da lista ligada onde é guardada a informação de um cliente *online*.

Existia a possibilidade de percorrer toda a *hash table* para obter a lista completa de clientes. Todavia, como é sabido, esse não é o propósito desta estrutura e listagens completas podem ser demasiado dispendiosas. Daí optarmos por esta abordagem, que requer mais memória do sistema para obter uma maior eficiência em tempos de resposta.

Todos os clientes que não se encontram listados nestas estruturas, são naturalmente considerados *offline*. Tantos estes como os últimos, terão sempre uma entrada na *hash table* que funciona como base de dados do sistema, de modo a ser possível fazer essa mesma transição entre *offline* e *online*.

## Envio de Mensagens para Clientes

O envio de mensagens só pode ser feito para clientes que estejam activos, sendo que qualquer utilizador que tente enviar uma mensagem para um utilizador *offline* é notificado de tal impossibilidade.

Podemos ter várias situações em que é necessário enviar mensagens para um cliente. No primeiro cenário, temos um utilizador que deseja enviar um mensagem para um outro utilizador específico. Transmite tal desejo ao servidor, que por sua vez invoca um método de *ActiveClients*. Nesse momento, é feita uma pesquisa na *hash table*, sendo que se o cliente estiver activo, é escrito no *socket* a mensagem ou invocado um método em RMI. Se por outro lado estiver inactivo, então o cliente que iniciou todo o processo é informado de tal, como já foi dito.

Podemos ter, por outro lado, mensagens para todos os clientes (e.g. o anúncio de resultados finais ou mensagens de um utilizador para todos os outros utilizadores activos). Neste caso, é invocado outro método que apenas tem de percorrer a lista de clientes activos e enviar a mensagem para cada entrada.

Notar neste ponto que um cliente RMI apresenta muitas mais dificuldades ao sistema do que um cliente TCP quando é necessário manter o registo dos clientes activos.

Todos os clientes, na sua aplicação, têm um comando ‘*exit*’ que simplesmente informa que o cliente vai sair e permite o servidor tomar todas as providências necessárias para manter o sistema consistente. Contudo, existe sempre a possibilidade do cliente ir abaixo de uma forma inesperada. Se for um cliente TCP, não há problema de maior. Do lado do servidor, é recebida uma excepção e então, o cliente poderá ser removido da lista de clientes activos.

Em oposição, um cliente RMI não possibilita esta notificação de forma espontânea. Se sair sem avisar o servidor, o seu registo irá permanecer na lista de clientes activos, potenciando o surgimento de sérios problemas. De modo a evitar que tal aconteça, adoptámos um simples mecanismo: sempre que precisamos de invocar o registo de um cliente RMI activo (i.e. enviar mensagens ou listar os clientes), invocamos primeiro um pequeno método remoto do lado do cliente que apenas devolve ‘*true*’. Se o cliente RMI estiver realmente activo, continuamos a nossa tarefa. Se contudo esta invocação gerar alguma excepção, significa que o cliente não se encontra *online* e consequentemente, podemos removê-lo da lista e prosseguir de uma forma segura.

Foi sugerido em conversa com outros colegas que poderia ser feito um método de ‘*ping*’ regular para limpar eventuais clientes RMI que se encontravam inactivos. Apesar desta outra possibilidade, continuamos a defender que o nosso método traz maiores vantagens que o opositor, uma vez que, mesmo tendo eventualmente clientes inactivos registados como activos por um maior espaço de tempo, estaremos a efectuar um menor número de verificações e deste modo, atrasar menos o sistema.

Por outro lado, a interacção dos clientes activos vai funcionar quase como este ‘*ping*’ regular. Num caso real, a troca de mensagens irá ser frequente e assim, efectuar uma segunda ronda de verificações seria extremamente despropositado.

## Envio de Comandos para o Servidor

A parte essencial da interacção entre servidor e cliente assenta sobre o envio de comandos por parte do cliente e da sua interpretação por parte do servidor. A lista de comandos e suas funcionalidades pode ser vista, relembrando outra vez, no manual do utilizador, sendo que nesta secção apenas iremos explicar como é que são trocados os comandos de uma forma genérica.

Tal como se ligam de maneira diferente, também o envios de comandos por clientes TCP ou RMI não seguem a mesma metodologia. Desse modo, vamos começar pela explicação do processo que envolve clientes TCP passando depois para os de RMI. Em qualquer um dos casos, os comandos são enviados sobre forma de *String*.

Depois de ler os dados inseridos pelo utilizador, é verificado o estado da ligação e se estiver activo, então apenas fazemos duas comparações com o *input*, que representam os casos excepcionais. Se o *input* do utilizador for constituído pela *String* *‘reset’*, então fazemos primeiro uma simples verificação da quantidade de créditos que o cliente possui. Enviamos um pedido ao servidor, avisando de antemão a *thread* que está a ler a partir do *socket* que não é necessário imprimir na consola o resultado que for devolvido. Quando existir uma resposta, essa mesma *thread* avisa *ClientWriteTCP* do saldo do cliente. Se o valor for inferior ao número por defeito de créditos, o saldo do utilizador é reajustado sem problemas.

Se no entanto, o cliente tiver um valor superior, perguntamos primeiro ao utilizador se pretende realmente baixar o seu saldo para o número por defeito, informando o número de créditos que irá perder. Dependendo da resposta do cliente, a operação pode ser concluída ou abortada.

A segunda comparação prende-se com o comando *‘exit’*. Se o utilizador imprimir este comando, a aplicação simplesmente termina e do lado do servidor será gerada uma excepção no *socket*, permitindo a *thread* responsável eliminar este cliente da lista de utilizadores activos.

Para todos os outros casos, a *String* é enviada para o servidor tal e qual foi recebida pela aplicação. Este modelo de ‘*thin client*’ foi usado porque eventualmente, poderíamos verificar a validade dos comandos no lado do cliente e só depois enviar para o servidor. Contudo, no servidor, teríamos novamente de efectuar o *parsing* da *String* e seria apenas repetir o trabalho já feito.

Alternativamente, poderíamos enviar objectos através do *socket*, só que desse modo, continuaríamos a ter de realizar várias comparações do lado do servidor, para além de que teríamos de dividir a *String* também do lado do cliente, ou seja, efectuar o mesmo *parsing*. Daí optarmos por enviar apenas *Strings*, o que simplifica todo o processo.

A *thread* do lado do servidor responsável por este cliente fica encarregue de dividir o comando lido e caso seja válido, proceder de forma adequada e informar o cliente do sucesso ou não da operação. Se por seu lado, for um comando inválido, o servidor apenas ignora o comando enviado, informando o cliente de tal opção.

Quanto aos clientes RMI, é mesmo necessário fazer o *parsing* do lado do cliente e essa é a forma mais eficiente de escolher os comandos adequados. Como em Java RMI os métodos remotos são chamados como fosse métodos locais, precisamos de saber previamente qual o método a executar para um dado *input*.

Assim, o cliente apenas tem de dividir a *String* nas suas componentes e se for um comando válido, chamar o método adequado e preencher os devidos argumentos. De modo a poder informar o cliente da validade da operação, o servidor apenas precisa de devolver outra *String* que será lida pelo cliente.

Sendo que no cliente RMI só há uma *thread* responsável pela comunicação entre cliente e servidor, não se levanta os problemas que encontrámos com o TCP devido ao comando ‘*reset*’, em que tínhamos de avisar a *TCPClient* em modo de leitura do *socket* que o valor dos créditos do utilizador tinha sido pedido pelo próprio sistema e não espontaneamente pelo utilizador.

Quando executado o ‘*exit*’, não podemos simplesmente sair da aplicação, como no caso do TCP. A aplicação, antes de terminar, executa um método remoto que avisa o servidor do término desta secção. Idealmente, todos os clientes RMI terminariam deste modo, mas como tal não acontece, tivemos de implementar vários mecanismos para evitar clientes ‘fantasma’, tal como foi descrito na secção anterior.

Em ambos os casos, temos sempre de lidar com a comunicação *offline*. Sempre que um cliente (tanto TCP como RMI) encontrar a ligação em baixo, mas já tenha efectuado um *login* válido, damos a possibilidade ao utilizador de executar um conjunto restrito de comandos, nomeadamente os da família *‘send*’. Para todos os outros, apenas informamos o cliente que a ligação se encontra em baixo e que volte a tentar mais tarde.

Quando nos encontramos neste cenário de falha na ligação, todos os clientes fazem o *parsing* do *input*. Se for um comando *‘send*’, avisa o cliente que a mensagem vai ser guardada (num *buffer* temporário e num ficheiro) para ser enviada mais tarde. Como as mensagens também são guardadas em ficheiro, possibilitamos ao utilizador sair da aplicação. Quando voltar a tentar, a aplicação simplesmente lê o ficheiro se aí encontrar alguma mensagem pendente, envia de imediato para o servidor.

# Iniciar uma Nova Sessão

Antes poder haver comunicação entre o cliente e servidor, é preciso autenticar qualquer utilizador que se tente ligar ao sistema. Deste modo, quando iniciada a aplicação cliente, damos duas possibilidades ao utilizador: ou se regista no sistema ou então insere a informação correcta para poder usar uma conta existente. Qualquer que seja a opção, esta troca de mensagens efectua-se como uma normal troca de comandos, descrita no capítulo anterior.

## Registar um Novo Cliente

Quando um utilizador é novo no sistema, dados a possibilidade de criar uma conta nova. Para tal, apenas necessita de executar o comando *‘register’*, passando os argumentos adequados. Depois, fica à espera da resposta do servidor.

Após receber um comando, o servidor primeiro verifica se o nome do utilizador não é *‘all’*. Se for, temos de rejeitar o pedido, porque a *keyword ‘all’* é usada pelo comando *‘send’* quando queremos enviar uma mensagem para todos os utilizadores.

Se passar o primeiro teste, o servidor efectua uma pesquisa na *hash table* que guarda todos os clientes, de modo a verificar se o nome do utilizador requerido já não se encontra escolhido.

Se por fim, passar em todos estes testes, o sistema regista este novo cliente, informa a aplicação que efectuou o pedido de registo e a mesma, automaticamente, efectua o *login*, estando agora o cliente apto a fazer as suas apostas.

## Efectuar o Login

Se um cliente já efectuou um registo anteriormente, poderá então realizar um *login* assim que inicia a aplicação. Para tal, apenas precisa de executar o comando *‘login’* acompanhado dos devidos parâmetros (designadamente o seu nome de utilizador e palavra-chave), ficando à espera do resultado vindo do servidor.

No lado no servidor, este apenas precisa de fazer uma pesquisa na *hash table* que contém todos os clientes registados e verificar se há uma entrada existente para o nome passado. Se não houver, tem de retornar uma resposta negativa. Se pelo contrário, houver um nome de utilizador válido, necessita de comparar as duas palavras-chave e somente no caso das duas coincidirem é que permite que o utilizador entre no sistema.

No entanto, é de notar que o processo de *login* não é apenas realizado quando um cliente se liga pela primeira vez a um dado servidor. Imaginemos, como exemplo, o seguinte cenário:

O cliente efectua um *login* válido e entra no sistema. As suas credenciais (nome de utilizador e palavra-chave) são salvaguardadas na aplicação cliente, para que esta possa lidar com falhas de uma forma transparente para o utilizador final.

Passado algum tempo, ocorre um qualquer tipo de falha (e.g. uma quebra na ligação, ocorreu um erro fatal no lado do servidor) que impossibilite a comunicação entre o cliente e o servidor ao qual o cliente estava originalmente ligado. Neste caso, é executado o protocolo de recuperação da ligação descrito no capítulo “Principais Estruturas do Sistema – Clientes (TCP e RMI)” e se bem sucedido, teremos de novamente efectuar o *login*. Como os clientes necessitam restabelecer a ligação, não é preciso em nenhum momento, guardar de modo persistente os clientes activos para que o servidor secundário tome conhecimento desta lista.

Apesar desta imposição, é fundamental que não obriguemos o utilizador a introduzir de novo os dados já validados. Assim, como a aplicação guarda previamente as credenciais, simplesmente envia-as para o servidor, sabendo que elas serão autenticadas.

Como em tudo, há sempre uma excepção à regra neste simples processo. Sempre que é efectuado o *login*, o servidor não precisa de apenas verificar se as credenciais estão correctas, mas também se aquele nome de utilizador já não se encontra activo numa outra máquina (usa a *hash table* gerida pelo *ActiveClients*).

Assim, aquando da nova conexão, poderá dar-se o caso de que naquele curto espaço de tempo, um outro utilizador tenha usado as mesmas credenciais para entrar no sistema, sendo que então é barrada a entrada ao cliente. Apesar de improvável, poderá acontecer, especialmente se uma conta for partilhada por mais do que um utilizador.

# Realização de Apostas

Recorrendo a todos os processos e mecanismos descritos nos capítulos antecedentes, chegamos finalmente ao propósito de toda a aplicação, a criação de rondas de jogos e a possibilidade dos clientes fazerem as suas apostas, naturalmente esperando que acertem e os palpites se traduzam em multiplicações do seu saldo.

Como ressalva, convém informar que nem todo o código usado para a realização destas apostas é da nossa autoria, tendo sido usado material disponibilizado pelos docentes da disciplina. No entanto, tivemos de efectuar algumas alterações aos ficheiros originais de modo a poder responder a todos os pontos incluídos no enunciado (especificamente em questões ligadas com a persistência de dados ou possibilidade de modificação do número de jogos por ronda). A classe *BetScheduler*, essa totalmente criada por nós,funciona como uma camada superior que ‘esconde’ todo esse código, sendo que o servidor apenas interage directamente com o objecto desta classe.

## Gerar uma Nova Ronda

Sempre que um objecto da classe *BetScheduler* é instanciado, a primeira operação que faz é uma leitura de ficheiro. Se este não se encontrar vazio, então encontramo-nos no caso em que um servidor já iniciou trabalho anteriormente mas, por algum motivo desconhecido, deixou de o fazer.

Assim, para este caso, o novo servidor primário apenas necessita de retomar a partir daquele ponto, criando novas rondas como normalmente. Se por outro lado, o ficheiro se encontrar em branco ou invalidado, *BetScheduler* precisa de fazer um *reset* ao contador de número de jogos e criar uma ronda inicial.

Criada ou lida a ronda, o *BetScheduler* entra num estado de repouso correspondente ao valor definido como o tempo de cada ronda. Findo este período, o gestor de apostas apenas precisa de percorrer a lista de apostas e verificar se existem apostas vencedoras. Em caso afirmativo, envia uma mensagem recorrendo ao *ActiveClients*, que fica responsável pela entrega da mensagem caso o cliente esteja *online* e comunicar com o *GlobalDataBaseManager* para actualizar o número de créditos do cliente. No caso de haver perdedores, apenas é necessário enviar uma mensagem (caso o utilizador esteja *online*) informando-o do infortúnio, sendo que não são precisas efectuar alterações na base de dados, pois os créditos são descontados no momento da aposta.

Assim que acaba de percorrer toda a lista, é necessário gerar uma nova ronda de jogos. Apaga os registos anteriores e começa o ciclo desde o início. Guarda a ronda em ficheiro, fica inactivo e faz as actualizações requeridas ao sistema no fim da nova ronda.

## Apostar em Partidas

Quando se encontram jogos disponíveis, é permitido aos clientes realizarem apostas para jogos de uma dada ronda. No mesmo momento que o *BetScheduler* procede à leitura dos jogos a partir de um ficheiro, também necessita de fazer a leitura de um outro ficheiro com propósito semelhante, mas que contém as apostas realizadas para a ronda activa.

Se este ficheiro se encontrar em branco, ainda não forem feitas quaisquer apostas. Se pelo contrário, estiver escrito, é necessário ler todas as apostas e guardá-las num vector que se encontra na memória principal.

Sempre que é feita uma nova aposta, o *BetScheduler* apenas precisa de a adicionar a um vector, sendo que cada entrada nesse vector contém uma classe que guarda diversas informações, mais concretamente o nome de utilizador que realizou a aposta, a quantidade de créditos apostados, o número do jogo e o resultado final. Em cada momento de actualização deste vector, temos de guardar para memória persistente o vector de apostas.

Quando ocorre o *timeout* que indica o fim de uma ronda, a lista tem de ser percorrida, como já foi brevemente referido na secção anterior. Acabado este procedimento, é necessário limpar o vector de todas as apostas e o ficheiro que guarda as apostas, de modo a não causar conflitos posteriormente.

Os clientes apenas podem fazer apostas nos jogos que estão activos, sendo que sempre que introduzam números de jogos fora dos limites da ronda, é sempre devolvida uma mensagem de erro. Por outro lado, o sistema de apostas também está protegido para o caso de clientes tentarem efectuar apostas de um valor superior ao que têm na conta ou então, fazeres apostas de valor nulo.

Sempre que uma aposta é completa de modo correcto, o sistema retira automaticamente o número de créditos apostados na conta do utilizador. Deste modo, se um cliente apostar num resultado errado, não é preciso tomar nenhuma acção para além de, caso o utilizador ainda esteja *online*, informá-lo da sua derrota.

# Especificação de Testes

De modo a confirmar que toda a arquitectura funciona em pleno e responde às situações de falha mais relevantes, realizámos diversos testes, entre os quais incluímos o cenário de duplo servidor primário (iSTONITH).

## Tabelas de Testes

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOME DO TESTE:** | | Caso de Teste 1: Efectuar o *login* / registo e correr a aplicação | | |
| **DESCRIÇÃO:** | | O utilizador inicia a aplicação, tentando efectuar o *login* caso já tenha uma conta no sistema ou então proceder ao registo caso contrário.  Uma vez dentro do sistema, o utilizador enviará qualquer um dos comandos disponíveis. | | |
| **PRÉ-REQUISITOS:** | | O utilizador introduz toda a informação correctamente. Caso contrário, a aplicação rejeitará os comandos. | | |
|  | | | | |
| **PASSO** | **EVENTO** | | **RESULTADOS ESPERADOS** | **RESULTADOS OBSERVADOS** |
| 1 a). | O utilizador envia um comando de registo. | | Se o nome de utilizador já se encontrar em uso ou então for a *keyword* ‘*all’*, o registo não deve ser efectuado.  Caso ainda esse nome ainda estiver disponível, o registo é realizado com sucesso e a aplicação automaticamente faz o *login* no sistema. | Todos os resultados observados para este caso de teste estão de acordo com o resultados esperados. |
| 1 b). | O utilizador envia um comando de *login*. | | Se o utilizador não estiver registado no sistema, a palavra-chave não estiver correcta ou outro utilizador já está no sistema usando o mesmo nome de utilizador, o cliente é notificado e o *login* não é concluído.  Caso contrário, o utilizador pode começar a utilizar as funcionalidades do programa. |
| 2. | O utilizador envia um dos comandos disponíveis a partir do menu principal. | | O servidor processa o dado, transmitindo, no final da operação, o sucesso ou insucesso da mesma. |
| 2. a) | O comando enviado é um *reset*. | | Se o utilizador tiver no máximo tantos créditos quanto o número por defeito de créditos, o *reset* é efectuado de imediato.  Caso contrário, é perguntado ao utilizador se realmente está disposto a perder créditos, revelando os números desta perda. |
| 2. b) | O comando executado é um *exit*. | | A aplicação termina de uma forma organizada. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOME DO TESTE:** | | Caso de Teste 2: Um servidor sem clientes falha | | |
| **DESCRIÇÃO:** | | Testamos o caso em que o servidor primário, não tendo nenhum cliente ligado, falha. Este caso de teste também irá servir para o caso em que um cliente se está a ligar pela primeira vez. | | |
| **PRÉ-REQUISITOS:** | | O servidor primário falhou. Partimos do princípio que o secundário já está disponível para tomar o lugar deste. Por outro lado, assumimos que não existem problemas com a rede e qualquer problema com a ligação a um dos servidor se deve ao uma falha fatal no mesmo e não quebras na ligação. | | |
|  | | | | |
| **PASSO** | **EVENTO** | | **RESULTADOS ESPERADOS** | **RESULTADOS OBSERVADOS** |
| 1. | O servidor primário falha. | | Quando ocorrer um *timeout*, o servidor secundário detecta a falha e assume a posição de servidor primário. | Todos os resultados observados para este caso de teste estão de acordo com o resultados esperados. |
| 2 a). | Um cliente tenta ligar-se a um servidor, sendo que o servidor que foi abaixo era o servidor primário por defeito. | | Após a primeira tentativa, verificando que o servidor 1 está em baixo, o cliente irá tentar ligar-se ao servidor 2, sendo que este irá aceitar a ligação.  Nenhuma informação relativa aos clientes e jogos é perdida com responsabilidades do servidor. |
| 2 b). | Um cliente tenta ligar-se a um servidor, sendo que o servidor que foi abaixo não era o servidor primário por defeito. | | O cliente irá imediatamente estabelecer a ligação com o servidor primário.  Nenhuma informação relativa aos clientes e jogos é perdida com responsabilidades do servidor. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOME DO TESTE:** | | Caso de Teste 3: Um servidor com clientes falha | | |
| **DESCRIÇÃO:** | | Testamos o caso em que o servidor primário, tendo clientes ligados, falha.  Como nota, convém relembrar que a falha é detectada num cliente TCP assim que a ligação através do *socket* for quebrada, enquanto num cliente RMI a falha só é detectada quando o utilizador tentar executar um comando que envolva interacção com o servidor. | | |
| **PRÉ-REQUISITOS:** | | Os mesmos do caso de teste anterior.  O servidor primário falhou. Partimos do princípio que o secundário já está disponível para tomar o lugar deste. Por outro lado, assumimos que não existem problemas com a rede e qualquer problema com a ligação a um dos servidor se deve ao uma falha fatal no mesmo e não quebras na ligação. | | |
|  | | | | |
| **PASSO** | **EVENTO** | | **RESULTADOS ESPERADOS** | **RESULTADOS OBSERVADOS** |
| 1. | O servidor primário falha. | | Quando ocorrer um *timeout*, o servidor secundário detecta a falha e assume a posição de servidor primário. | Todos os resultados observados para este caso de teste estão de acordo com o resultados esperados. |
| 2 | O cliente detecta a falha. | | O cliente irá tentar de imediato tentar ligar-se ao segundo servidor.  Nenhuma informação relativa aos clientes e jogos é perdida com responsabilidades do servidor.  Por outro lado, a aplicação do lado do cliente terá guardado os dados de *login* e procederá à autenticação imediata do utilizador. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOME DO TESTE:** | | Caso de Teste 4: Ambos os servidores estão em baixo. | | |
| **DESCRIÇÃO:** | | Tal como indica, neste caso de teste, ambos os servidores estão em baixo, mas mesmo assim, pelo menos um cliente irá tentar efectuar uma ligação.  Como nota, podemos ainda dizer que o ponto | | |
| **PRÉ-REQUISITOS:** | | - - - - | | |
|  | | | | |
| **PASSO** | **EVENTO** | | **RESULTADOS ESPERADOS** | **RESULTADOS OBSERVADOS** |
| 1. | Ambos os servidores falham ou não chegam a ser inicializados. | | Não haverá modo de os clientes acederem ao modo de apostas. | Todos os resultados observados para este caso de teste estão de acordo com o resultados esperados. |
| 2. | O cliente tenta ligar-se ao servidor 1. | | Não encontrando nenhuma resposta, desiste de imediato. |
| 3. | O cliente tenta ligar-se ao servidor 2. | | Ao fim de diversas tentativas, o cliente desiste de estabelecer a ligação. |
| 4. | O cliente tenta ligar-se de novo ao servidor 1. | | Dado que apenas tinha feito uma tentativa de ligar-se ao servidor 1, antes de desistir por completo, irá efectuar mais um número definido de tentativas de conseguir estabelecer a ligação.  No final, irá desistir de qualquer tentativa de ligação e a aplicação é encerrada. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOME DO TESTE:** | | Caso de Teste 5: Dois servidores primários | | |
| **DESCRIÇÃO:** | | A comunicação entre os servidores falha, sendo que o servidor secundário deixa de receber qualquer tipo de mensagens vindas do outro servidor. Irá então ficar também com o estatuto de servidor primário.  Este cenário de teste está descrito com mais detalhe na secção seguinte. | | |
| **PRÉ-REQUISITOS:** | | Tem de haver uma falha na ligação entre servidores (ou outro problema que impossibilite a comunicação normal entre os servidores), sem que a ligação auxiliar usado pelo STONITH seja comprometida.  Ambos os servidores têm de estar operacionais. | | |
|  | | | | |
| **PASSO** | **EVENTO** | | **RESULTADOS ESPERADOS** | **RESULTADOS OBSERVADOS** |
| 1. | A comunicação falha. | | O servidor que era primário continua como primário. O servidor secundário irá tentar auto-promover-se a servidor primário. | Todos os resultados observados para este caso de teste estão de acordo com o resultados esperados. |
| 2. | O servidor agora primário recorre ao canal de STONITH antes de concluir a operação. | | O servidor secundário irá detectar que o servidor primário ainda se encontra activo, concluído que é um problema de ligação entre os dois. Assim, irá manter o seu estado de servidor secundário. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOME DO TESTE:** | | Caso de Teste 6: Ligação de clientes a servidores secundários | | |
| **DESCRIÇÃO:** | | Neste caso de teste, o servidor primário é o servidor 2, aquele que não é primário por defeito. Estudamos o caso em que um cliente se tenta ligar ao servidor secundário antes de tentar o primário. | | |
| **PRÉ-REQUISITOS:** | | O servidor 2 terá de ter o estatuto de servidor primário, sendo que ambos os servidores necessitam de estar operacionais. | | |
|  | | | | |
| **PASSO** | **EVENTO** | | **RESULTADOS ESPERADOS** | **RESULTADOS OBSERVADOS** |
| 1. | O cliente tenta ligar-se ao servidor secundário. | | Estando consciente do seu estatuto de servidor e não tendo qualquer informação sobre uma falha no servidor primário, o servidor secundário não irá aceitar nenhum tipo de ligação, tanto TCP como RMI. | Todos os resultados observados para este caso de teste estão de acordo com o resultados esperados. |
| 2. | O cliente finalmente tenta ligar-se ao servidor primário. | | O servidor aceita a ligação do cliente e inicia o processo de *login* ou registo. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOME DO TESTE:** | | Caso de Teste 7: Envio de mensagens | | |
| **DESCRIÇÃO:** | | O cliente envia um mensagem para um grupo de utilizadores. | | |
| **PRÉ-REQUISITOS:** | | O cliente já tem de estar autenticado no sistema. | | |
|  | | | | |
| **PASSO** | **EVENTO** | | **RESULTADOS ESPERADOS** | **RESULTADOS OBSERVADOS** |
| 1. | O cliente envia um mensagem. | | A mensagem é analisada e recorrendo aos métodos correctos, enviada para o servidor. | Todos os resultados observados para este caso de teste estão de acordo com o resultados esperados. |
| 2 a). | O cliente envia um mensagem para todos os utilizadores. | | Todos os utilizadores que estão *online* (exceptuando o emissor) recebem a mensagem, sendo que o emissor é notificado do sucesso do envio. |
| 2 b). | O cliente envia uma mensagem para um utilizador específico. | | Se o destinatário está *offline* ou não estiver registado, o cliente é notificado de tal situação e a mensagem é descartada.  Se o destinatário estiver *online*, a mensagem é entregue e o emissor é notificado. |
| 2 c). | O cliente tenta enviar um mensagem enquanto está *offline*. | | A mensagem enviada pelo utilizador é guardada em memória, até que o *buffer* atinja o seu limite. Mesmo terminando a aplicação, as mensagens são guardadas e lidas de novo para o *buffer* quando o utilizador iniciar de novo o programa.  Quando estabelecida a ligação, as mensagens são enviadas para o servidor. |

## Cenário de Duplo Servidor Primário

O cenário de duplo servidor primário ocorre quando temos uma quebra na ligação entre os dois servidores. Como se recorre a tráfego UDP entre servidores para o envio destas mensagens, nunca chegamos a ter confirmação explícita de que uma dada mensagem conseguiu com sucesso atravessar toda a rede que separa os dois servidores.

Assim, imaginemos a seguinte situação. Há um servidor primário que envia a um ritmo constante as mensagens de ‘KEEP\_ALIVE’, enquanto o servidor secundário simplesmente as recebe e faz o *reset* dos temporizadores.

A dado momento, há uma falha na rede, e as mensagens deixam de atravessar o canal. Neste momento, temos o servidor primário que não vê nenhuma razão para deixar de ser servidor primário. Por seu lado, o servidor secundário deixa de receber mensagens e, quando ocorrer um *timeout*, legitimamente, pode assumir o papel de servidor secundário, pois o seu superior deixou de enviar as mensagens como era da sua responsabilidade. Quando o servidor secundário se auto-promover a servidor primário, estamos perante o cenário de duplo servidor primário.

Numa aplicação real, os dois servidores teriam uma ligação extra entre eles. Sempre que se deparassem nesta situação, um deles activaria um sinal eléctrico que simplesmente obrigaria o outro a para, o chamado “Shoot the Other Node in the Head” (STONITH).

Naturalmente, não conseguimos reproduzir de forma exacta este mecanismo extra para evitar o cenário referido. Não obstante, criamos um pequeno módulo que simule tal solução. Por seu lado, não implementamos o STONITH original, mas sim uma variante nossa, *intelligent-STONITH (*iSTONITH), pois não é o servidor secundário que termina com o servidor primário, mas sim é o servidor primário, activando a sua ligação iSTONITH, que impede o servidor secundário de se auto-promover.

Basicamente, temos uma *thread*, associada ao *ConnectionWithOtherServerManager* que está sempre activa e à escuta num dado porto TCP. Assim, sempre que um servidor está prestes a ficar com o papel de servidor principal, liga-se a este porto e verifica o resultado. Se tiver causado uma excepção, quer dizer que o outro servidor está mesmo em baixo e podemos assumir sem problemas a entidade de servidor primário. Se contudo, não houver qualquer excepção, quer dizer que o outro servidor está activo e desse modo, não podemos exercer a auto-promoção. Com esta abordagem, não obrigamos todos os clientes a terem de mudar-se para um novo servidor apenas porque a comunicação entre servidores não funciona.

Obviamente, toda esta simulação tem uma falha óbvia. Se o *socket* TCP usar a mesma ligação que o UDP, quando um falhar, é provável que o outro também falhe. Desse modo, tivemos de criar mais um artifício para que a ligação em si não falhe realmente mas apenas na perspectiva dos servidores envolvidos. Simplesmente enviamos mensagens para um porto no qual o outro servidor não está à escuta e desse modo, as mensagens nunca chegaram ao seus destino correcto.

Para testar esta simulação na aplicação, basta pressionar ‘Enter’ enquanto o servidor está a correr para mudar o porto UDP para o qual se envia e consequentemente, entrar ou sair do cenário iSTONITH.

Este segundo passo também possibilita algo que, no nosso caso, acaba por ser muito importante, isto é, simular uma falha na rede estando os dois processos relativos aos dois servidores diferentes a correr na mesma máquina.

# Conclusão

O sistemas distribuídos indiscutivelmente avolumam exponencialmente o número de problemas que encontramos para um sistema fechado e isolado. Existe o problema da sincronização entre todos os intervenientes; ao contrário de um sistema fechado, parte da rede pode falhar sem que a outra saiba do sucedido; a própria ligação entre os intervenientes está sujeita a interferências, o que, no caso de um sistema restringido ao seu espaço de endereçamento, raras vezes acontece sem ser por erros de programação.

Assim, o programador fica impossibilitado de evitar grande parte dos problemas existentes, pois um considerável quantidade deles depende de factores externos e estocásticos. Cabe então aos responsáveis prever as dificuldades com as quais as aplicações podem eventualmente confrontar-se e implementar mecanismos que lidem com as adversidades. Foi isso que procurámos fazer, com o máximo de pormenor permitido pelos nossos conhecimentos e experiência na área.

Apesar das soluções que apresentámos ao longo do relatório serem adequadas a um ambiente de desenvolvimento académico, claramente estão longe de cobrir todas as possibilidades de falha, especialmente se transportarmos o nosso sistema para o mundo global e, hipoteticamente, permitíssemos milhares de clientes ligados simultaneamente.

Em primeiro lugar, talvez precisássemos de um maior número de servidores secundários, ou mesmo vários servidores que trabalhassem em conjunto como um único servido primário. O protocolo de troca de mensagens e eleição do servidor primário teria de ser repensado, apesar de certamente partilhar muitas das características do protocolo usado na nossa aplicação.

Em segundo lugar, a forma de atender clientes TCP iria certamente explodir com os recursos do sistema. Tendo uma *thread* responsável por cada cliente que se liga, aumentando o número de clientes médios para as casas dos milhares e não das unidades, como temos agora, o número de *threads* que teriam de estar activas no servidor seria incomportável. Desse modo, uma solução possível seria criar uma *pool* de *threads* que permitisse gerir o número máximo de entidades activas no sistema.

Também não podemos esquecer que os nossos ficheiros e mecanismos para implementar a base de dados dos clientes são bastante rudimentares. Tal como é dito no enunciado, partimos do princípio que não existe falha na ligação entre servidor e sistema de suporte à persistência dos dados. Na realidade, como é natural, tal garantia não existe.

Ainda no campo da salvaguarda dos dados, o nosso sistema recorre aos ficheiros sempre que existe qualquer alteração, por mais pequena que seja. Enquanto no nosso pequeno sistema tal *overhead* não será demasiado significativo, no mundo real, estaríamos a escrever e ler de ficheiros um elevado número de vezes num curto espaço de tempo. Para além disso, tudo é guardado em memória física, o que, devido à lentidão de acesso a disco, ainda atrasa mais o sistema.

Por seu lado, a assumpção de que não há falhas na ligação e processamento de informação pela base de dados também nos aliviou de um outro problema que poderá ser bastante grave. Imaginemos que um cliente realiza uma aposta, e esta é recebida pelo servidor. No entanto, antes de a conseguir processar, o servidor falha e a mensagem perde-se. Aqui, o cliente fica num dilema. Sabe que o servidor recebeu a mensagem, mas, não obtendo resposta, não sabe ao certo se a aposta foi processada ou não.

Como soluções, poderíamos permitir que um cliente apenas pudesse fazer uma aposta para um dado jogo. Assim, em caso de dúvida, voltaria a reenviar a mensagem e caso ela já tivesse sido processada, era apenas substituída. O problema seria, pelo menos no nosso caso, ao usar um vector, que teríamos sempre de percorrer toda a lista de modo a verificar se o cliente já tinha feito uma aposta para o dado jogo. Outras estruturas de dados e funcionamentos teriam de ser analisados. Como exemplo, poderíamos separar as apostas por cliente e dentro dessa separação, ter um campo destinado para cada jogo da ronda, onde era dito se havia ou não apostas já realizadas. Assim, teríamos de fazer duas procuras directas, dado o nome do utilizador e número do jogo em questão.

Contudo, apesar de todos estes pontos negativos que podem impossibilitar a nossa aplicação de crescer para um escala maior no imediato, consideramos o trabalho em muito satisfatório para os cenários propostos e requeridos, principalmente no que diz respeito à aquisição de conhecimentos e apresentação de problemas que nos ensinem a pensar de uma forma distribuída.

# Bibliografia

**IDE**

Java Eclipse IDE

**Sites Internet**

- Javaspecialists.eu java training: Resetting ObjectOutputStream by Dr. Heinz M. Kabutz. Disponível em: [http://www.javaspecialists.co.za](http://www.javaspecialists.co.za/) Acesso em 23/10/10

-

**Imagens  
 Capa:** BWIN Disponível em: <http://www.bwin.com/> Acesso em 20/10/10

**Diagrama –** Microsof Visio 2010