



Kresil - Kotlin Multi-Platform Library for Fault-Tolerance

Francisco Engenheiro, n.º 49428, e-mail: a49428@alunos.isel.pt, tel.: 928051992

Orientadores: Pedro Félix, e-mail: pedro.felix@isel.pt

Março de 2024

1 Contexto

1.1 Necessidade de Desenho de Software Resiliente

A utilização de sistemas distribuídos é cada vez mais preponderante nos tempos atuais. Estes sistemas representam um conjunto de computadores independentes e interligados em rede, que se apresentam aos utilizadores como um sistema único e coerente [1].

Dado a constante necessidade destes sistemas estarem disponíveis, aliados à sua complexidade de funcionamento, é natural que estejam suscetíveis a falhas de comunicação, de hardware, de software, entre outras. Por esse motivo, existe a necessidade de garantir que os serviços que disponibilizam sejam resilientes, e mais concretamente, tolerantes a falhas.

Um serviço tolerante a falhas, é um serviço que é capaz de manter a sua funcionalidade total ou parcial, ou apresentar uma alternativa, quando um ou mais componentes que lhes estão associados falham. De forma a alcançar este objetivo, foram desenhadas estratégias de resiliência. Alguns exemplos são:

- **Retry:** Tenta novamente uma operação que falhou, aumentando a sua probabilidade de sucesso;
- **Rate Limiter:** Limita a taxa de requisições que um determinado serviço pode receber;
- **Circuit Breaker:** Interrompe, temporariamente, a comunicação com um serviço que está a falhar, de forma a evitar que o mesmo sobrecarregue o sistema. Semelhante a um disjuntor elétrico;
- **Fallback:** Fornece um valor ou executa uma ação alternativa caso uma operação falhe.

1.2 Bibliotecas como Mecanismos de Resiliência

Existem bibliotecas que atuam como mecanismos de resiliência (Tabela 1) e que disponibilizam estratégias, também designadas como *policies*. Estas podem ser configuradas consoante as necessidades do sistema e aplicadas a operações específicas, como por exemplo, a comunicação com um serviço externo.

Tabela 1: Exemplos de bibliotecas como mecanismos de resiliência.

Biblioteca	Linguagem	Plataforma
Netflix's Hystrix [2]	Java	JVM
Resilience4j [3]	Java/Kotlin	JVM
Polly [4]	C#	.NET

A biblioteca Polly [4] divide as estratégias de resiliência em duas categorias:

- **Resiliência Reativa:** Reage a falhas e mitiga o seu impacto (e.g., *Retry*, *Circuit Breaker*);
- **Resiliência Proativa:** Previne que as falhas aconteçam (e.g., *Rate Limiter*, *Timeout*).

1.3 Kotlin Multiplatform

A tecnologia *Kotlin MultiPlatform* [5] (*KMP*) possibilita a partilha do código da aplicação entre diversas plataformas. A sua arquitetura (Figura 1) é composta por três categorias principais:

- **Common:** Código partilhado entre todas as plataformas (i.e., *CommonMain*, *CommonTest*);
- **Intermediary:** Código que pode ser partilhado num conjunto particular de plataformas;
- **Specific:** Código específico de uma plataforma-alvo (i.e., *<Platform>Main*, *<Platform>Test*).

O objetivo principal é a maximização da reutilização de código, ou seja, agregar o máximo de código possível na categoria *Common*. No entanto, por vezes é necessário criar código específico para uma plataforma-alvo, regularmente denominada como *target*, nas seguintes situações:

- Uma determinada funcionalidade não consegue ser implementada de forma comum porque:
 - é necessário acesso a API's específicas do *target*;
 - as bibliotecas disponíveis para código comum (i.e., *Standard Kotlin Library*, *Kotlinx*) não cobrem as funcionalidades pretendidas;
- Um determinado *target* não suporta diretamente o *KMP* (e.g., *Node.js*), e por isso é necessário criar um *adapter* para a comunicação com o código comum.

Para criar código específico para um *target* é utilizado o mecanismo *expect/actual* [6], que permite a definição do código a ser implementado e a sua implementação, respetivamente.

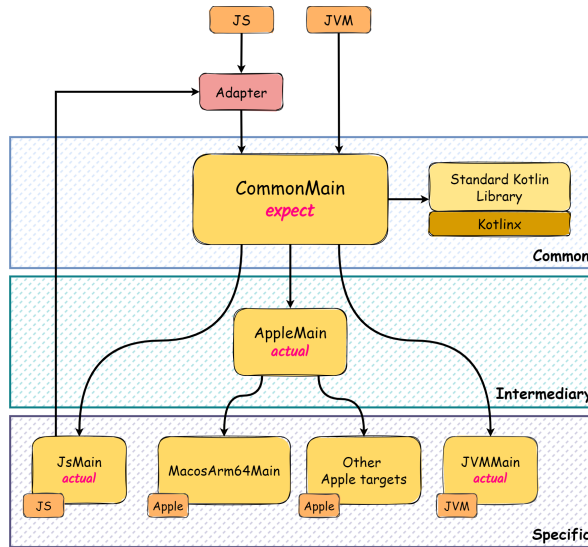


Figura 1: Arquitetura do *KMP*.

1.4 Ktor

É uma framework *KMP* modular para desenvolver aplicações assíncronas de servidor e cliente [7].

Desenvolvida pela *JetBrains*, foi construída com *Kotlin* puro e está integrada com o sistema de *Coroutines*. Sistema esse que permite a definição de código assíncrono de forma sequencial e a sua execução sem bloqueio de threads, tirando maior proveito do sistema computacional disponível.

2 Problema

A biblioteca *Resilience4j* [3], que foi desenhada para *Java*, já providencia um módulo de interoperabilidade com *Kotlin*, mas apenas exclusivamente para a *JVM*. Por esse motivo, aplicações *KMP* que necessitem de estratégias de resiliência têm de escolher entre:

- recorrer a bibliotecas que atuam como mecanismos de resiliência e que são específicas para cada *target*, o que aumenta a complexidade e a redundância do código;
- implementar a sua própria solução, o que aumenta, principalmente, o tempo de desenvolvimento.

3 Solução

1. Construir uma biblioteca *open-source* que funcione como um mecanismo de resiliência multiplataforma em *Kotlin*, utilizando a tecnologia *KMP*.

2. Numa parte mais avançada do desenvolvimento do projeto, realizar extensões para a framework *Ktor*, de modo a facilitar a integração da biblioteca com a mesma.

4 Desafios e Potenciais Riscos

4.1 Desafios

- Primeiro projeto em *KMP* do arguente;
- Precisar de funcionalidades que não estão na biblioteca standard do *Kotlin* ou noutras, mas que são necessárias para a implementação da biblioteca;

- Testar a biblioteca em diferentes *targets*. De referir que o *target iOS* será excluído da lista de *targets* suportados, visto que o arguente não possui um dispositivo *iOS* ou outro meio de testar a biblioteca nesse *target*.
- Criar adaptadores para comunicar com *CommonMain*;
- Integrar a biblioteca com a framework *Ktor*.

4.2 Riscos

- Bugs do *KMP*, visto que é uma tecnologia recente e em constante evolução.

5 Planeamento

Tabela 2: Cronograma do Projeto

Data	Tarefas
18/03/2024	Entrega da proposta de projeto
25/03/2024	Finalizar o estudo e aprendizagem da tecnologia <i>KMP</i> e da framework <i>Ktor</i> .
01/04/2024	Desenvolvimento da arquitetura da biblioteca baseada na <i>Resilience4j</i>
15/04/2024	Apresentação de pelo menos uma estratégia de resiliência implementada e com testes em várias plataformas
22/04/2024	Apresentação de progresso
29/04/2024	Continuação do desenvolvimento da biblioteca
20/05/2024	Integração com a framework <i>Ktor</i>
03/06/2024	Entrega da versão beta
01/07/2024	Lançamento oficial da biblioteca com documentação completa
13/07/2024	Entrega da versão final

Referências

- [1] FreeCodeCamp contributors. A thorough introduction to distributed systems. <https://www.freecodecamp.org/news/a-thorough-introduction-to-distributed-systems-3b91562c9b3c>, 2024. [Online; accessed 5-March-2024].
- [2] Netflix contributors. Hystrix: Latency and fault tolerance for distributed systems. <https://github.com/Netflix/Hystrix>, 2024. [Online; accessed 6-March-2024].
- [3] resilience4j contributors. Resilience4j: User guide. <https://resilience4j.readme.io/docs/getting-started>, 2024. [Online; accessed 6-March-2024].
- [4] App-vNext contributors. Polly: Resilience strategies. <https://github.com/App-vNext/Polly#resilience-strategies>, 2024. [Online; accessed 6-March-2024].
- [5] JetBrains contributors. Kotlin multiplatform. <https://kotlinlang.org/docs/multiplatform.html>, 2024. [Online; accessed 7-March-2024].
- [6] JetBrains contributors. Kotlin multiplatform: Expect/actual. <https://kotlinlang.org/docs/multiplatform-expect-actual.html>, 2024. [Online; accessed 12-March-2024].
- [7] JetBrains contributors. Ktor: Web applications. <https://ktor.io>, 2024. [Online; accessed 7-March-2024].