

Ćwiczenie 3

Java RMI

Autor: Mariusz Fraś

1 Cele ćwiczenia

Celem ćwiczenia jest:

1. Poznanie ogólnej architektury aplikacji Java RMI.
 2. Opanowanie podstawowych technik tworzenia aplikacji Java RMI.
- **Pierwsza część zadania** jest do wykonania według podanej instrukcji i ewentualnych poleceń prowadzącego zajęcia laboratoryjne.
 - **Druga część zadania jest do przygotowania i oddania lub do wykonania na kolejnych zajęciach.**

2 Środowisko deweloperskie

Standardowe oprogramowanie do tworzenia i testowania aplikacji Java RMI stosowane w laboratorium to:

- System operacyjny Windows 7 lub wyższy.
- Java 2 Software Development Kit (JDK).
- Środowisko programistyczne Java (np. Eclipse).

3 Zadanie – część I

Podstawowe elementy tworzenia aplikacji Java RMI

W zadaniu zostanie zrealizowane:

- Zdefiniowanie interfejsu zdalnego obiektu oraz kodu klasy zdalnego obiektu implementującego ten interfejs.
- Utworzenie kodu serwera – włączenie zezwoleń poprzez uruchomienie menadżera zabezpieczeń, utworzenie instancji obiektu zdalnego i rejestracja obiektu zdalnego w rejestrze.
- Utworzenie kodu klienta – wyszukanie obiektu zdalnego i wywołanie metody zdalnego obiektu.
- Zdefiniowanie uprawnień aplikacji, uruchomienie rejestru i uruchomienie aplikacji.
- Dodanie do aplikacji (zdefiniowanie) obiektu zdalnego przyjmującego jako parametr typ obiektowy i zwracający typ obiektowy.
- Dodanie do klienta kodu wykorzystującego obiekt zdalny z metodą o parametrach obiektowych i zwracający obiekt.

<p>1. Utworzenie projektu i kodu zdalnego obiektu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utwórz w platformie Eclipse projekt Java o własnej nazwie (np. MojSerwerRMI) • Zdefiniuj w oddzielnym pliku nowy interfejs CalcObject dla klasy obiektu zdalnego (który będzie dostępny zdalnie dla klienta). Interfejs rozszerza klasę <code>java.rmi.Remote</code> i zawiera metodę, która musi rzucać wyjątek <code>RemoteException</code>. <pre> public interface CalcObject extends Remote { public double calculate(double a, double b) throws RemoteException; } </pre> • Zdefiniuj w oddzielnym pliku klasę CalcObjImpl implementującą interfejs CalcObject, z metodą realizującą obliczenia. Obiekty tego typu będą dostępne zdalnie. Klasa rozszerza biblioteczną klasę <code>UnicastRemoteObject</code>: <pre> import java.rmi.RemoteException; import java.rmi.server.UnicastRemoteObject; public class CalcObjImpl extends UnicastRemoteObject implements CalcObject { private static final long serialVersionUID = 101L; public CalcObjImpl() throws RemoteException { super(); } public double calculate(double a, double b) throws RemoteException { double wynik = a + b; return wynik; } } </pre>
---	--

2. Utworzenie kodu serwera	<ul style="list-style-type: none"> • Zdefiniuj klasę główną serwera MySerwer, w której będzie: <ul style="list-style-type: none"> – pobieranie danych o adresie usługi (adresie zdalnego obiektu) z parametru wywołania programu, – włączenie zezwoleń poprzez utworzenie/ustawienie systemowego menadżera bezpieczeństwa, – w bloku try ... catch ... utworzenie instancji obiektu zdalnego CalcObjImpl, – w bloku try ... catch ... rejestracja obiektu-serwera w rejestrze (rmiregistry) za pomocą klasy i metody Naming.rebind, – zakończenie procesu (metody main) – obiekt serwera jest uruchamiany w oddzielnym wątku. • Podczas tworzenia klasy serwera zaznacz opcję tworzenia metody statycznej public static main(...). <pre> public class MyServer { public static void main(String[] args) { if (args.length == 0) { System.out.println("You have to enter RMI object address in the form: //host_address/service_name"); return; } if (System.getSecurityManager() == null) System.setSecurityManager(new SecurityManager()); try { CalcObjImpl implObiektu = new CalcObjImpl(); java.rmi.Naming.rebind(args[0], implObiektu); System.out.println("Server is registered now :-)"); System.out.println("Press Ctrl+C to stop..."); } catch (Exception e) { System.out.println("SERVER CAN'T BE REGISTERED!"); e.printStackTrace(); return; } } } </pre> <ul style="list-style-type: none"> • Sprawdź poprawność kodu. Skoryguj ewentualne błędy.
3. Utworzenie kodu klienta	<ul style="list-style-type: none"> • Utwórz drugi projekt Java o własnej nazwie (np. MojKlientRMI) • Zdefiniuj w oddzielnym pliku interfejs CalcObject dla klasy obiektu zdalnego, identycznie jak dla serwera. • Zdefiniuj klasę główną klienta MyClient, w której będzie: <ul style="list-style-type: none"> – deklaracja odpowiednich zmiennych, w tym zmiennej/referencji obiektu zdalnego (interfejsu), – pobieranie danych o adresie usługi (adresu zdalnego obiektu) z parametru wywołania programu,

	<ul style="list-style-type: none"> – utworzenie/ustawienie systemowego menadżera bezpieczeństwa (uwaga: nie jest to wymagane we wszystkich przypadkach – tu w kliencie jest zakomentowane – w razie potrzeby zdalnego pobierania definicji klas trzeba zdjąć ten komentarz), – pobieranie referencji do zdalnego obiektu za pomocą klasy i metody <code>Naming.lookup</code>, – w bloku <code>try ... catch ...</code> wywołanie usługi (metody zdalnego obiektu) i wyświetlenie odpowiedzi. <pre> public class MyClient { public static void main(String[] args) { double wynik; CalcObject zObiekt; if (args.length == 0) { System.out.println("You have to enter RMI object address in the form: // host_address/service_name "); return; } String adres = args[0]; // //use this if needed // if (System.getSecurityManager() == null) // System.setSecurityManager(new SecurityManager()); try { zObiekt = (CalcObject) java.rmi.Naming.lookup(adres); } catch (Exception e) { System.out.println("Nie mozna pobrac referencji do "+adres); e.printStackTrace(); return; } System.out.println("Referencja do "+adres+" jest pobrana."); try { wynik = zObiekt.calculate(1.1, 2.2); } catch (Exception e) { System.out.println("Bład zdalnego wywołania."); e.printStackTrace(); return; } System.out.println("Wynik = "+wynik); return; } } </pre> <ul style="list-style-type: none"> • Sprawdź poprawność kodu. Skoryguj ewentualne błędy.
4. Uruchomienie komponentów systemu i aplikacji	<ul style="list-style-type: none"> • Utwórz plik tekstowy srv.policy z definicją uprawnień dla aplikacji – tu ustawiamy wszystkie uprawnienia dla aplikacji: <pre> grant { permission java.security.AllPermission; }; </pre>

	<ul style="list-style-type: none"> • Umieść plik w folderze bin serwera (uwaga: w przypadku innej lokalizacji bajtkodu serwera trzeba odpowiednio zmienić wywołania w dalszych komendach). • Utwórz i umieść analogiczny plik w folderze klienta. • Uruchom konsolę (w systemie Windows wiersz poleceń) i przejdź do folderu bin z klasami serwera. • Uruchom z konsoli rejestr rmiregistry poleceniem: start rmiregistry Uwaga: w przypadku problemów ze znalezieniem programu należy odpowiednio użyć lub ustawić ścieżkę dostępu. • Uruchom proces serwera specyfikując ustawienie uprawnień: java -Djava.security.policy=srv.policy MyServer //x/y W miejsce x i y wpisz odpowiednio adres hosta i nazwę usługi. • Uruchom kolejną konsolę i przejdź do folderu bin z klasami klienta. • Uruchom proces klienta specyfikując ustawienie uprawnień: java MyClient //x/y W miejsce x i y wpisz odpowiednio adres serwera i nazwę usługi. • Skontroluj w konsolach wyniki działania. • Zatrzymaj wszystkie procesy.
<p>5. Dodanie w serwerze klas i obiektów dla drugiego obiektu zdalnego z metodą z obiektem jako parametrem, zwracającą także obiekt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zdefiniuj w projekcie serwera, w oddzielnym pliku, klasę InputType która będzie typem parametru zdalnie wywoływanej metody klasy obiektu zdalnego (klasy CalcObject2). Klasa parametru implementuje java.io.Serializable i zawiera zadanie/operację do obliczeń: <pre>public class InputType implements Serializable { private static final long serialVersionUID = 101L; String operation; public double x1; public double x2; public double getx1() { return x1; } public double getx2() { return x2; } }</pre>Obiekt tego typu to <i>obiekt-zadanie</i> – obiekt zawierający zadanie do wykonania przez zdalny obiekt. • Zdefiniuj w projekcie serwera, w oddzielnym pliku, klasę ResultType która będzie typem wyniku obliczeń zwracanego przez metodę zdalnego obiektu. Klasa wyniku także musi implementować java.io.Serializable.

```
public class ResultType implements Serializable {
    private static final long serialVersionUID = 102L;
    String result_description;
    public double result;
}
```

- Zdefiniuj w oddzielnym pliku nowy interfejs CalcObject2 dla klasy drugiego obiektu zdalnego:

```
public interface CalcObject2 extends Remote {
    public ResultType calculate(InputType inputParam)
        throws RemoteException;
}
```

- Zdefiniuj w oddzielnym pliku klasę CalcObjImpl2 implementującą interfejs CalcObject2 w której:

- jest metoda wywoływana zdalnie calculate,
- w niej pobierane są dane z obiektu-zadania (z parametru metody),
- stosownie do danych wykonywane jest przetwarzanie – tu: wykonywanie operacji **add** lub **sub**,
- tworzony jest obiekt do zwrotu wyniku,
- zwracany jest ten obiekt.

```
public class CalcObjImpl2 extends UnicastRemoteObject
    implements CalcObject2
{
    public CalcObjImpl2() throws RemoteException {
        super();
    }

    public ResultType calculate(InputType inParam)
        throws RemoteException {

        double zm1, zm2;
        ResultType wynik = new ResultType();

        zm1 = inParam.getx1();
        zm2 = inParam.getx2();
        wynik.result_description = "Operacja "+inParam.operation;

        switch (inParam.operation) {
            case "add" :
                wynik.result = zm1 + zm2;
                break;
            case "sub" :
                wynik.result = zm1 - zm2;
                break;
            default :
                wynik.result = 0;
                wynik.result_description = "Podano zla operacje";
                return wynik;
        }

        return wynik;
    }
}
```

	<ul style="list-style-type: none"> • Zmodyfikuj główną klasę serwera MyServer tak aby: <ul style="list-style-type: none"> – Wprowadzane i sprawdzane były dwa parametry wywołania programu – obsługę drugiego parametru zrealizować tak jak pierwszego ale dla adresu drugiego obiektu zdalnego, – W bloku try ... catch ... utworzyć instancję drugiego obiektu i utworzyć wiązanie metodą Naming.rebind. • Sprawdź poprawność kodu. Skoryguj ewentualne błędy.
<p>6. Dodanie w kliencie klas, zmiennych i obiektów dla wywołania metody drugiego zdalnego obiektu z parametrem w postaci obiektu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zdefiniuj w kliencie te same klasy co w serwerze: InputType, ResultType i CalcObject2. • Zmodyfikuj główną klasę klienta MyClient tak aby: <ul style="list-style-type: none"> – wprowadzane i sprawdzane były dwa parametry wywołania programu – obsługę drugiego parametru zrealizować tak jak pierwszego ale dla adresu drugiego obiektu zdalnego, – dodać odpowiednie zmienne dla obsługi drugiego obiektu zdalnego – utworzyć obiekt-zadania (typu InputType) – parametr dla metody zdalnej, – dla obiektu-zadania zainicjować składowe x1 i x2 jakimiś wartościami, a zmiennej operation przypisać ciąg "add" lub "sub", <pre> ... CalcObject2 zObiekt2; ResultType wynik2; InputType inObj; ... inObj = new InputType(); inObj.x1= xxx; inObj.x2= yyy; inObj.operation="add"; //lub "sub" ... </pre> <p>W miejsce xxx i yyy podać jakieś wartości zmiennoprzecinkowe.</p> <ul style="list-style-type: none"> – w bloku try ... catch ... utworzyć wiązanie dla zmiennej typu CalcObject2 do drugiego obiektu zdalnego, za pomocą klasy i metody Naming.lookup – podobnie jak wcześniej do pierwszego obiektu, – w bloku try ... catch ... wywołać metodę obliczeń (calculate) drugiego obiektu zdalnego, podobnie jak wcześniej dla pierwszego obiektu, ale podając odpowiednie parametry i odbierając wynik w postaci obiektu rezultatu, – wyświetlić wynik dodatkowo z opisem (polem description) jako komentarzem. • Sprawdź poprawność kodu. Skoryguj ewentualne błędy.

7. Dodanie kodu tworzenia rejestru	<p>Zamiast ręcznie konfigurować i uruchamiać rejestr można ten etap zrealizować programowo o ile rejestr i serwer są uruchamiane na tym samym komputerze.</p> <ul style="list-style-type: none">W kodzie serwera, przed tworzeniem implementacji obiektów zdalnych i ich rejestracją, dodaj kod utworzenia rejestru dla serwera (pozbycie się potrzeby uruchamiania rejestru oddzielnie w konsoli):<pre>try { Registry <u>reg</u> = LocateRegistry.createRegistry(1099); } catch (RemoteException e1) { e1.printStackTrace(); }</pre> <p>Podany tu port nr 1099 jest taki jak domyślny port dla rejestru RMI.</p>
8. Uruchomienie aplikacji	<ul style="list-style-type: none">Uruchom proces serwer z linii komend tak jak poprzednio, ale z dodatkowym parametrem (dla drugiej usługi) i bez uruchamiania rejestru z linii komend (czyli bez komendy <i>start rmiregistry</i>). Uwaga: drugi parametr (adres usługi) musi mieć taki sam adres hosta ale inną nazwę!Uruchom klienta z linii komend tak jak poprzednio, ale z dodatkowym parametrem (dla drugiej usługi).Skontroluj działanie aplikacji.

4 Zadanie – część II

Szczegółowe wymagania i wybór zadania (A, B lub inne) określa prowadzący grupy.

A. Przygotować się do napisania na zajęciach aplikacji zawierającej elementy o podobnych funkcjonalnościach według wskazówek prowadzącego.

B. Przykładowe zadanie do wykonania:

Napisać aplikację **Java RMI** będącą częściową implementacją modelu **farmer-worker** – tu spełniającą następujące wymagania:

1. Serwer-worker jest aplikacją która przetwarza/oblicza przekazane mu zadanie. Zadanie jest przekazywane jako obiekt – parametr wywołania metody workera.

Wskazówki:

- Klasa serwera-workera implementuje interfejs rozszerzający `java.rmi.Remote`,
- Interfejs (a więc i worker) ma metodę `oblicz/compute/calculate` lub podobnie.
- Parametr tej metody to obiekt-zadanie (zdefiniowany typ klasy-zadania).
- Klasa zadania także ma metodę `oblicz/compute/calculate` lub podobnie, realizującą jakieś konkretne przetwarzanie/obliczenia.
- Metoda workera `oblicz/compute/...` wywołuje metodę obliczeń przekazanego mu obiektu-zadania i zwraca wyniki wykonania.
- Worker rejestruje się w rejestrze RMI.

2. Zadanie do przetwarzania:

- Obiekt-zadanie musi być serializowany. W tym celu:
- Zdefiniować interfejs rozszerzający `java.io.Serializable`, z metodą `oblicz/compute/calculate` lub podobnie.
Ten interfejs jest parametrem wywoływanej metody workera.
- Zdefiniować klasę zadania, która implementuje ten interfejs i realizuje obliczenia.
- Zadanie zwraca wynik przetwarzania w postaci obiektu (ogólnie wynik może być bardziej złożony niż pojedyncza wartość).
- Metoda workera zwraca ten sam typ co zadanie (wynik obliczeń/przetwarzania).

3. Klient bezpośrednio współpracuje z serwerami-workerami (rola farmera jest pominięta, a właściwie częściowo zawarta w kliencie).

*/ **Uwaga:** jest tu uproszczenie pełnego modelu farmer-worker. Farmer powinien być pośrednikiem dla klienta, który dzieli zadanie na podzadania i rozdziela je do workerów, i powinien być również dostępny zdalnie. Tu pomijamy te elementy. /*

- Klient tworzy obiekty-zadania.
 - Klient lokalizuje serwery-workery.
 - Wywołuje ich metody (obliczenia) przekazując w parametrze podzadanie do wykonania i zbiera wyniki wykonania, oraz wyświetla całość.
 - Używa co najmniej dwóch workerów.
4. Wymyślić własne zadanie obliczeniowe, które można podzielić na podzadania i przekazać do obliczeń dla workerów (obliczanie czegoś wg jakiejś procedury, wyszukiwanie czegoś, itp.).
5. Wyniki wykonania zadania są przekazywane jako obiekty.
6. Dla uproszczenia workery można wywoływać sekwencyjnie
(w rzeczywistości model zakłada wykonywanie zadań przez workery równoległe) .