

Contents

1	Introduzione	1
2	NoSQL e OrientDB	2
2.1	Il movimento NoSQL	2
2.1.1	Un pò di storia	2
2.1.2	Perchè NoSQL	3
2.1.3	NoSQL ed il teorema CAP	5
2.2	Introduzione ad OrientDB	6
2.3	L'architettura di OrientDB	7
2.3.1	Lo storage fisico	7
2.3.2	Lo storage logico	8
3	L'implementazione del filesystem virtuale	10
3.1	Una vista d'insieme	10
3.1.1	La struttura del progetto	10
3.1.2	Le API Blueprints	12
3.2	Il filesystem virtuale	14
3.2.1	Creazione ed apertura del filesystem	15
3.2.2	La rappresentazione dei dati	15
3.2.3	La gestione dei permessi	17
3.2.4	Data browsing	20
3.2.5	Funzioni sul filesystem	23

Chapter 1

Introduzione

Chapter 2

NoSQL e OrientDB

2.1 Il movimento NoSQL

Prima di parlare di OrientDB è necessario introdurre il concetto di *database non relazionale* e spiegare il come ed il perchè del movimento NoSQL.

2.1.1 Un pò di storia

Possiamo rilevare che la prima comparsa del termine NoSQL, sia riconducibile ad un italiano, Carlo Strozzi, che, sul finire degli anni '90, ideò un database, lo *Strozzi NoSQL*, che non si avvaleva della sintassi SQL per accedere ai dati memorizzati. Nonostante ciò non è possibile rilevare in questo lavoro alcuna caratteristica che sia precorritrice dell'attuale *movimento* NoSQL.

La nascita formale del movimento è datata 11 giugno 2009. All'epoca già esistevano dei database che non si basavano sul modello relazionale dei dati, principalmente stiamo parlando di BigTable (da Google), e di Dynamo (da Amazon), e che avevano ispirato il lavoro di altri informatici (portando alla nascita di colossi quali MongoDB, Cassandra e Voldemort), ma non avevano ancora una loro collocazione precisa. In tale data Johan Oskarsson si trovava a San Francisco per un meeting su Hadoop¹ ed in tale occasione decise di organizzare lui stesso un convegno sulle novità che il mondo dei database stava vivendo.

¹Framework, rilasciato con licenza open source e sviluppato in Java, che permette il calcolo distribuito scalando da un server fino a migliaia di macchine. Il pacchetto include, oltre ai pacchetti base: un file system distribuito (HDFS), un framework per il job scheduling e la gestione delle risorse ed un sistema per l'elaborazione parallela.

Il nome di questo talk doveva essere breve, significativo e con pochi risultati su Google, così che una successiva ricerca permettesse di trovare senza difficoltà i riferimenti a questo storico meeting. Così, dopo una breve consultazione online, si optò per NoSQL, nome proposto da Eric Evans sul canale IRC di Cassandra. La ricerca degli interventi che si sarebbero succeduti durante il meeting richiedeva che i database presentati fossero *open-source*, *distribuiti* e *non relazionali*. Durante questo *Woodstock* si discusse delle nuove tecnologie emergenti: Voldemort, Cassandra, Dynomite, HBase, Hypertable, CouchDB e MongoDB.

2.1.2 Perché NoSQL

Il termine NoSQL sebbene sia un termine forte, che colpisce, come venne riconosciuto già all'epoca del meeting, non determina in positivo i database che a questa categoria appartengono. Piuttosto descrive tutto ciò che un database NoSQL *non* è.

A tutt'oggi non esiste una definizione standardizzata di NoSQL; non si è neppure concordi su quale sia il significato da attribuire a questo acronimo: c'è chi sostiene che NoSQL sia l'acronimo di Non SQL, e c'è chi sostiene, e sono sempre di più, che sia l'acronimo di Not only SQL. Secondo l'autore di questo testo, l'interpretazione corretta da attribuire a NoSQL è la prima, ossia Non SQL: a tal proposito si noti che, se così non fosse, la sigla sarebbe stata NOSQL.

Tuttavia è possibile individuare nel mondo del NoSQL delle caratteristiche condivise, seppur con delle eccezioni, da tutti i facenti parte di questa categoria:

- *Rinuncia all'SQL*. Evidentemente i database NoSQL non fanno uso di SQL, sebbene alcuni di essi offrano all'utente un'interfaccia SQL-like per rendere più dolce il passaggio dai database relazionali a quelli non relazionali (Cassandra, con CQL, ne è un esempio).
- *Progetti open-source*. Come richiesto da Johan, i database NoSQL dovrebbero essere open-source. Attualmente la maggior parte di essi sono open-source, ed offrono assistenza a pagamento, o versioni definite *Enterprise*, ovvero versioni con dei tool di gestione avanzati non disponibili se non pagando una licenza.
- *Scalabilità*. Quasi la totalità dei database NoSQL offre la capacità di scalare orizzontalmente, piuttosto che verticalmente. Torneremo su questo

argomento nei paragrafi successivi.

- *Tempistiche.* Questo è l'unico punto che viene condiviso da tutti: solo i database nati nel XXI secolo sono definiti NoSQL, in quanto nati con lo scopo di soddisfare le necessità che in questo periodo si sono manifestate. Tutti i database non relazionali nati nel XX secolo vengono chiamati *BC*, acronimo di *Before Codd*²
- *Schema-less.* La quasi totalità dei database non relazionali permette di lavorare in modalità *schema-less*, ovvero senza uno schema fisso da rispettare. Questo permette di aggiungere campi ai record senza necessità di modificare lo schema. Questa caratteristica è particolarmente utile nelle situazioni in cui si ha una non uniformità dei dati, situazione che in database relazionale costringe ad un inutile spreco di spazio. Non si deve pensare, però, che non sia possibile definire, *volutamente*, uno schema da rispettare: ci sono database non relazionali che permettono di operare in modalità *schema-full* - orientDB è uno di questi.

Torniamo ora sul termine NoSQL: i sostenitori del "Not only SQL", seppur errando nell'interpretazione dell'acronimo, hanno perfettamente capito qual'è lo spirito di questo movimento: non si ha una tecnologia specifica, un pattern con cui risolvere dei problemi. Piuttosto abbiamo una classe di soluzioni, un *set* di possibilità, l'una diversa dalle altre. A tal proposito, va sottolineato che NoSQL non significa rinnegare l'SQL, né abbandonarlo. Tutt'altro: il 90% dei problemi di persistenza potrebbe essere risolto usando dei database relazionali.

Va capito che partecipare al movimento NoSQL significa ampliare le proprie possibilità, avere delle soluzioni innovative e *specifiche* per il problema in questione: *i database relazionali sono una possibilità per il data storage, e non la soluzione.* Questo approccio alla persistenza viene detto *polyglot persistence*.

Bisogna sottolineare che, proprio per il periodo che li ha visti nascere, i database NoSQL rappresentano, come abbiamo visto sopra, la soluzione ideale per lo storage di grandi dimensioni di dati o per la divisione su più macchine (sia con lo *sharding*, che con la replicazione, sia essa *multi-master* o *master-slave*), rendendoli la soluzione ideale per applicazioni web.

Come abbiamo visto, i database NoSQL offrono caratteristiche non omogenee, ed in base a come operano è possibile riconoscere delle classi:

²Edgar Frank "Ted" Codd, informatico inglese che, durante la sua esperienza lavorativa presso la IBM, ideò il modello relazionale per la gestione delle basi dati relazionali.

- *Document store*. Il concetto centrale è il documento, che incapsula i dati e li codifica in uno standard che può essere, tra gli altri, l'XML, il JSON o il BSON.
- *Grafi*. Questo tipo di database è ottimale per soluzioni in cui tra i dati intercorrono un numero non predeterminato di relazioni, come nel caso dei social network, o delle mappe stradali.
- *Key-Value store*. Il database memorizza i dati senza schema, e e permette il loro recupero attraverso una chiave, come nelle hashmap.
- *Object database*. Il database memorizza dei veri e propri oggetti.
- *RDF database*. Il database memorizza le informazioni e le cataloga in base ai loro metadati, così come specificato dal RDF³.
- *Tabulare*.dtgh???
- *A tupledfg*???

2.1.3 NoSQL ed il teorema CAP

Quando si ha a che fare con un database, a causa di un teorema, detto *teorema CAP*, bisogna sempre sapere, prima di fare una scelta, sapere cosa si vuole ottenere.

Prima di tutto, però, analizziamo questo teorema, diventato tale nel 2002, quando S. Gilbert e N. Lynch dimostrarono la congettura di E. Brewer, risalente al 2000. Esso afferma che in un sistema distribuito è impossibile soddisfare contemporaneamente tutte e tre le seguenti garanzie:

- *Consistenza* (tutti i nodi vedono gli stessi dati nello stesso momento).
- *Disponibilità* (ogni richiesta deve ricevere una risposta su ciò che è andato a buon fine e su ciò che non lo è)
- *Tolleranza alla partizione* (il sistema continua a funzionare nonostante un arbitrario numero di messaggi venga perso o ci sia un problema in una parte del sistema)

³Resource Description Framework, standard definito dal W3C

In base a quale garanzia si decide di abbandonare, si avrà un sistema definito ACID o un sistema definito BASE. Nel primo caso, ACID è l'acronimo di Atomico, Consistente, Isolato, Duraturo, e, come sembra evidente, questo tipo di database garantisce una sicurezza senza pari, compromettendo, però, le prestazioni e la disponibilità.

Al contrario, un sistema BASE, coerentemente con suo significato (consistenza effettiva, soft-state, fondamentalmente disponibile), risulta essere orientato alle performance ed alla disponibilità parallela, a scapito della coerenza.

Attualmente i database relazionali incarnano il principio ACID, e risulta possibile una scalabilità verticale, ovvero aggiungere risorse (ad esempio CPU) ad un singolo server, su cui è mantenuto il database, mentre i database non relazionali incarnano il principio BASE, rendendo possibile la scalabilità orizzontale, ovvero aggiungere risorse in parallelo, quindi distribuire il database su più macchine ed incrementare le prestazioni parallelizzando l'elaborazione.

2.2 Introduzione ad OrientDB

OrientDB nasce nel 2010 per opera di Luca Garulli, già autore, presso Asset Data, di Roma Framework. Come database NoSQL si caratterizza per le sue prestazioni e per la portabilità, derivante dal fatto di essere completamente scritto in Java e di non dipendere da librerie esterne, oltre che per le sue dimensioni estremamente ridotte: il pacchetto, completo di API, si aggira intorno ai 6MB. Il suo punto di forza è la versatilità, potendo gestire diverse modalità:

- *Grafo o Documentale*. L'utente decide che tipologia di database creare al momento dell'inizializzazione, se documentale o a grafo.
- *Transazionale o non transazionale*. L'utente decide al momento della stesura del codice che si interfaccia con il database se usare le transazioni, rendendo l'ambiente performante nel caso di un ambiente client-server che richiede continue modifiche sui dati, o di non usarle, effettuando i salvataggi ad ogni modifica.
- *Schema-less o schema-full o mixed*. L'utente decide se impostare uno schema predefinito, se lavorare senza vincoli, o se impostare per alcuni elementi un vincoli, e lasciare liberi altri. Tutto ciò anche a database popolato.

- *Local o embedded o in memory.* L'utente, all'atto della creazione dell'istanza, decide se creare un database remoto, con cui sarà possibile comunicare solo tramite server, locale, con cui sarà possibile comunicare usando direttamente le API fornite, senza necessità di un server attivo (come SQLite) o in modalità in memory, salvando, cioè, i dati in RAM, ed accedendovi solo tramite API.

Oltre a ciò non va tralasciata la potenza di OrientDB, che si basa su un innovativo algoritmo di indicizzazione, definito MVRB-tree (multi value red black tree), derivato dai red-black tree e dai B+tree con i benefici di entrambi, che permette di raggiungere i 150000 record memorizzati al secondo⁴, e la sua predisposizione ad un ambiente web, con il supporto nativo ad HTTP e Rest.

Infine, da segnalare la presenza di una sintassi SQL-like che permette la migrazione facilitata da un RDBMS ad OrientDB.

2.3 L'architettura di OrientDB

2.3.1 Lo storage fisico

Come abbiamo precedentemente visto, OrientDB può funzionare con tre tipi di storage: in maniera locale, ed in questo caso l'accesso al database avviene dallo stesso processo che lo ha richiesto, rendendo impossibile l'apertura dello stesso da parte di un altro processo; in maniera remota, ed in questo caso l'accesso avviene attraverso il server, che risiede su un processo distinto da quello del richiedente, mediante il protocollo REST, permettendo di gestire anche l'accesso concorrente; in memory, ovvero tutti i dati rimangono in RAM, e nessun dato viene scritto su file system.

Come avviene realmente lo storage dei dati su disco? OrientDB ha tre strutture di storage separate, che si riflettono poi sull'indirizzazione dei record, come vedremo successivamente. La prima, presente per garantire che si usino le transazioni sicure, è detta *TxSegment*, ed è quella parte che si occupa di fare il logging dei cambiamenti avvenuti e che, in caso di fallimento, si occupa di fare il *rollback* dei dati.

La seconda separa i dati in *Cluster*, ovvero un gruppo molto generico di dati raggruppati o in base al loro tipo (ad esempio il cluster 'Seas' potrebbe contenere tutti i record dei vari mari) o in base a dei valori (ad esempio il

⁴testato su un HP Pavillon dv6 con Intel Core i7 720q, 4GB RAM e HDD E-SATA 7200rpm

cluster 'hotelDiLusso' potrebbe contenere tutti gli hotel che hanno 4 o più stelle). OrientDB usa due o più file per gestire i cluster: uno o più file con estensione .ocl che contengono i puntatori ai record effettivi, ed uno ed un solo file con estensione .och che contiene gli *hole*, ovvero puntatori a record eliminati e che possono essere dunque rimpiazzati o deframmentati.

Infine abbiamo i *Data segment*, ossia i file che poi, concretamente, rappresentano il contenuto di ciascun record. Come per i cluster, i data segment necessitano di due o più file, almeno uno con estensione .oda, che contiene i record, ed uno ed un solo file con estensione .odh che contiene gli hole.

Ciascun record in OrientDB ha un identificatore univoco, chiamato *RecordID*, noto anche con l'acronimo RID. Esso è nella forma #<cluster>:<position>, dove cluster è l'ID del cluster considerato e position è la posizione assoluta del record nel cluster. Entrambi i numeri sono positivi, tranne nel caso si stiano trattando record temporanei (come nelle transazioni): il tal caso avremo numeri negativi. I RID in OrientDB sono univoci, e quindi non sarà necessario fornire i documenti di chiavi primarie come in un database relazionale.

Ciò detto, quando ad OrientDB viene richiesto un record si attiva il seguente processo: l'utente chiede il record #x:y, il database verifica che effettivamente l'utente abbia i permessi sufficienti per caricare il record richiesto, se sì, lo storage chiede al Cluster x dove si trovi il file y, e questo gli risponderà specificando *offset, dimensione, tipo e versione*; a questo punto lo storage interrogherà il file corretto, leggendo i byte interessati e restituendoli al database che, a sua volta, li restituirà all'utente.

2.3.2 Lo storage logico

L'unità fondamentale dello storage logico di OrientDB è la classe, intesa come ci si aspetterebbe, ovvero come concetto preso dall'Object Oriented paradigm. A livello fisico, una classe corrisponde ad un tipo di record: quindi creare una classe equivale a creare un cluster. In OrientDB è prevista l'eredità delle classi, ovvero è possibile creare una sottoclasse che estende una classe già esistente e ne eredita tutti gli attributi. Poiché potrebbe rendersi necessario creare classi che non hanno effettivamente dei record, ma che fungono da superclasse, è stato previsto dagli sviluppatori un meccanismo per definire astratta una classe, ed evitare di creare cluster inutili.

Come abbiamo anticipato, OrientDB fornisce il supporto alla sintassi SQL, ed in questo caso le classi devono essere utilizzate come fossero tabelle, o, in

alternativa, al posto del nome di classe è possibile usare l'id del cluster cui la classe fa riferimento.

La cosa interessante dei database non relazionali che lo scrittore ha dato per scontato nella trattazione introduttiva al mondo NoSQL, è il fatto che non si ha più il vincolo dell'atomicità dei valori. Questo permette ad OrientDB di ottimizzare le relazioni tra record, introducendo il concetto di *relazione*:

- *Referenziata*. In questo caso vengono salvati nel documento link diretti agli elementi con cui il documento stesso è in relazione, permettendo il caricamento senza costose JOIN tra tabelle. Questo tipo di relazione è bidirezionale in quanto ciascun record conserva il RID del record con cui è in relazione.
- *Embedded*. In questo caso i record embedded sono contenuti nel record che li incorpora. E' una relazione forte, rappresentabile come una relazione di composizione UML. In questo caso il record embedded non ha un RID, dal momento che non può essere referenziabile da nessun altro record, ed è accessibile solo dal record contenitore. Se si elimina il record esterno automaticamente vengono eliminati ricorsivamente anche tutti i record embedded.

Chapter 3

L'implementazione del filesystem virtuale

3.1 Una vista d'insieme

3.1.1 La struttura del progetto

Il lavoro che verrà presentato di seguito costituisce non l'intera implementazione del progetto, ma una parte di essa. Per ragioni di complessità, infatti, è stato deciso di dividere il lavoro in due parti distinte e relativamente indipendenti. Realizzare un driver fuse comporterebbe effettivamente la scrittura del driver vero e proprio, l'implementazione della parte relativa al data storage e la progettazione della comunicazione tra i due strati software.

Come è noto, fuse è una libreria *poliglotta*, nel senso che esistono vari linguaggi che permettono di implementare un driver di questo tipo (C, C++, Java, Python sono tra i più noti), ma, storicamente, quello più usato, e quindi testato, è stato il C; gli altri linguaggi, oltre a non avere una documentazione comparabile a quella disponibile per C, non sono ufficiali, nel senso che sono implementazioni *custom*, con i difetti e le instabilità che questo comporta.

In base a quanto sopra, la scelta del linguaggio con cui realizzare il driver fuse è stata il C. Dall'altra parte, però, si sono presentati problemi opposti: OrientDB è un database *pure Java* e mette a disposizione API native per questo linguaggio. Anche in questo caso, la comunità ha sviluppato dei driver che permettono l'uso di OrientDB anche in altri linguaggi, quali C#, C++, C,

PHP.ettivamente Il problema che si è presentato è stato sempre lo stesso: questi driver non permettono di sfruttare in pieno le potenzialità di orientDB, ed inoltre sono troppo recenti per essere considerati una buona base su cui costruire un lavoro importante come questo.

La scelta finale, per entrambi gli *end-point* del lavoro, è stata quella di prediligere i linguaggi nativi. Questo ha comportato la necessità di realizzare un'infrastruttura di comunicazione tra i due linguaggi, e le possibilità analizzate sono state:

- *JNI* La prima idea è stata quella di usare JNI, acronimo di Java Native Interface. Come viene definita nella documentazione Oracle, e rimarcato anche in quella IBM, la JNI è un'interfaccia di programmazione utilizzata per scrivere metodi nativi ed integrare la Java virtual machine in applicazioni C/C++. Di conseguenza, quello che JNI rende possibile, spiegando è possibile invocare funzioni scritte in C e C++ da Java, e viceversa. La maggiore difficoltà che avrebbe comportato questa scelta sarebbe stata la compatibilità con le varie JVM. L'interfaccia JNI, infatti, andando a lavorare a basso livello, non è uno standard, ma è legata alla singola implementazione, e l'uso di diverse JVM avrebbe comportato la potenziale non compatibilità, rendendo vano l'impegno. Oltre a ciò, la documentazione ufficiale è aggiornata alla versione 1.2 di Java.
- *Socket* In un secondo momento è stato ipotizzato l'uso delle socket e del framework *zeromq*, così da semplificare lo sviluppo; il motivo per cui questa idea è stata abbandonata consiste nelle difficoltà intrinseche dell'uso delle socket per applicazioni così varie: si sarebbe reso necessario creare un protocollo di comunicazione client-server, e fare ciò in maniera efficiente avrebbe richiesto un imponente sforzo, oltre che la fase di debug dell'applicazione si sarebbe complicata e non sarebbe stato possibile ampliare il lavoro in futuro senza grossi sforzi.
- *Web service Rest* Infine si è arrivati alla scelta di creare un web service Rest per la comunicazione client-server. Ciò permette di non costringere i futuri manutentori del software a modifiche sostanziali, ma a limitarsi allo strato necessario. Infatti utilizzando questa tecnologia è possibile riconoscere nell'architettura complessiva del progetto tre *layer* distinti: il client-driver, lo strato comunicazione e lo strato storage. Inoltre è possibile, con un

minimo sforzo, ampliare i servizi offerti da fuse¹.

Quello che viene trattato in questo lavoro è la parte relativa al data storage, ovvero al terzo ed ultimo strato software. Nei paragrafi che seguono verranno analizzati nel dettaglio i componenti ed il funzionamento di questo layer, a partire dal linguaggio utilizzato per interrogare il database.

3.1.2 Le API Blueprints

L'autore del testo ha deciso di iniziare l'analisi del data-storage dalla tecnologia utilizzata concretamente per interfacciarsi con il database. Come abbiamo visto nel capitolo precedente, OrientDB può essere utilizzato in due modalità: a grafo o documentale; la struttura che più si presta all'implementazione di un filesystem virtuale, naturalmente, è la prima.

Una differenza sostanziale tra un database relazionale ed un database non relazionale consiste nel modo in cui questo può essere interrogato: nel primo caso abbiamo a disposizione l'SQL, ovvero un linguaggio dichiarativo multidatabase, utilizzabile sia da riga di comando, sia da applicazione (tramite l'uso di specifici driver). Nel secondo caso, invece, non è possibile trovare un linguaggio multidatabase standardizzato, ma ciascun produttore offre delle proprie API, e queste sono strettamente legate al prodotto in questione. Nel caso di OrientDB, come abbiamo accennato, le API sono disponibili in Java; sono inoltre disponibili porting non ufficiali anche per altri linguaggi.

Lavorare a livello database è però inefficiente dal punto di vista del *throughput*, in quanto è necessario gestire molti fattori, come la cache, l'uso di transazioni o le indicizzazioni.

Quali sono allora i vantaggi di usare OrientDB? Il vantaggio consiste dal poter usufruire della combinazione di OrientDB e dello stack Tinkerpop. Quest'ultimo, come viene definito dal sito del produttore, è uno stack open-source, Java oriented, per il panorama emergente dei grafi; esso fornisce le basi per costruire applicazioni ad alte performance di qualsiasi dimensione che operino su grafi, e sono in grado di scalare da una semplice modellazione dei dati, fino a gestire grafi da un trilione di nodi distribuiti su un cluster di computer. In particolare Tinkerpop è costituito da:

- *Blueprints* offre un'interfaccia verso il modello a grafi per i database con delle implementazioni già realizzate.

¹Si pensi, ad esempio, alla semplicità con cui sarebbe possibile creare un'interfaccia web per la gestione del filesystem in un ambiente su cui non sia disponibile fuse.

- *Pipes* è un framework che permette il controllo del flusso dei dati, dall'input all'output.
- *Gremlin* è un linguaggio specifico per effettuare il *traversing* dei grafi.
- *Frames* permette di lavorare con gli oggetti Blueprints come fossero degli oggetti Java, nascondendo il fatto che in realtà si sta operando con nodi e vertici.
- *Furnace* fornisce degli algoritmi specifici per lavorare con i grafi.
- *Rexster* è un server multi protocollo, con particolare attenzione a Rest, che espone i database che implementano Blueprints.

La scelta di Blueprints, e, quindi, di Tinkerpop, è stata effettuata principalmente basandosi sul criterio fondamentale della *modularità* dell'applicazione. L'implementazione dell'interfaccia Blueprints da parte di OrientDB rimane totalmente isolata al programmatore, che potrà quindi concentrarsi più sul proprio codice e sfruttare al meglio le potenzialità offerte dallo storage sottostante, con la sicurezza che eventuali bug o problemi di performance verranno risolti in maniera trasparente.

Un esempio che aiuterà a comprendere come l'uso di Blueprints aiuti il programmatore a pensare al cosa piuttosto che al come deriva dalla nuova² implementazione fornita da OrientDB; quando si desidera creare un nuovo *edge* tra due vertici senza che però esso stesso debba memorizzare informazioni, utilizzando le *raw* API si hanno due possibilità: creare un vero edge, comportando la creazione di un ODocument³ vuoto, che comunque occupa spazio in memoria e richiede, nella fase di traversing, di caricare il record in questione, o memorizzare come campo del vertice *parent* un collegamento diretto ad esso. Naturalmente la prima soluzione appare più semplice da realizzare e mantenere nel tempo, seppur si riveli la più inefficiente a causa dell'inutile caricamento da disco di un record non necessario, mentre la seconda, seppur ottimale, risulta essere la più complessa da implementare, per via della macchinosità della soluzione trovata. OrientDB nell'implementazione dell'interfaccia Blueprints risolve il problema introducendo il concetto di *lightweight edge*, ovvero archi leggeri, senza campi di informazioni proprie; se la creazione richiesta è per un *lightway edge* allora automaticamente viene usata la seconda strategia, mentre se l'arco ha informazioni

²Ci si riferisce alla release del 7/6/2013

³L'elemento utilizzato da orientDB per memorizzare i dati

viene creato un documento. Tutto ciò viene fatto in automatico dal sistema, senza richiedere l'intervento del programmatore, che così si concentra sul cosa (creazione dell'arco), e non sul come (adottare la prima o la seconda strategia).

Oltre a ciò non va trascurato il fatto che Blueprints, così come tutto lo stack Tinkerpop, è multiplatforma: lo stesso codice utilizzato per costruire e modellare il virtual filesystem su base OrientDB, con piccole modifiche, può essere utilizzato su altri database che implementano questa interfaccia (come ad esempio Neo4j o MongoDB⁴).

La flessibilità della scelta si dimostra anche nel momento in cui si dovesse rendere necessario scendere ad un maggior livello di dettaglio nell'uso del database: Blueprints offre la possibilità di ottenere il database a basso livello, come nel caso si necessiti di *tuning* del sistema (gestione della cache, accesso ad eventuali indici) o, più semplicemente, nel caso in cui si debbano usare delle funzionalità che Blueprints non offre⁵.

3.2 Il filesystem virtuale

In questa sezione sarà analizzata l'implementazione del filesystem virtuale, analizzando le scelte e le strategie adottate, mentre i test saranno discussi nel capitolo che segue. Tutto il codice qui discusso è disponibile alla pagina internet <http://github.com/litiales/fuse-driver-for-orientDB/tree/master/OVirtualFileSystem>. Gli argomenti trattati saranno discussi seguendo questo ordine:

- *Creazione ed apertura del filesystem*
- *La rappresentazione dei dati*
- *Gestione dei permessi*
- *Data browsing*
- *Funzioni sul filesystem*

⁴Anche se MongoDB non è un database a grafi gli sviluppatori hanno comunque dato un'implementazione dell'interfaccia Blueprints tale da simularne un comportamento

⁵Ad esempio Blueprints non prevede la presenza di una root. Questo comportamento deriva dal fatto che esistono due distinte correnti riguardo la gestione dei database a grafo: i produttori che considerano la root un elemento essenziale del grafo, e quelli che eliminano questo concetto. Essendo Blueprints un framework trasversale, necessita di essere quanto più possibile generico, e quindi non può offrire funzionalità che poi non tutti i produttori sono in grado di offrire. Attualmente OrientDB utilizza un approccio libero, ovvero se si vuole è possibile creare una o più root ed assegnare loro un nome, così da facilitarne il recupero.

3.2.1 Creazione ed apertura del filesystem

Fondamentale per poter operare con ogni filesystem è poterne eseguire un *mount*, operazione che, come si può apprendere eseguendo il comando *man mount*, consiste nel rendere disponibile in una directory specificata dall'utente i file contenuti in esso. Questo significa che, al momento in cui un utente richiederà di accedere al suo filesystem il sistema deve essere in grado di convertire i file di storage che abbiamo visto al Capitolo 2 in un qualcosa che abbia senso e che sia concretamente disponibile.

Per soddisfare questa richiesta, è presente la classe *OVFSManager*: la sua implementazione è piuttosto semplice, in quanto è costituita da funzioni di gestione primitiva del database, quali l'apertura e/o la creazione, la chiusura e l'eliminazione. Accanto ad esse troviamo degli attributi che contengono tutto il necessario per operare poi concretamente con il filesystem.

Il costruttore della classe è un accessibile solo attraverso metodi statici in quanto orientDB prevede la possibilità di specificare un path specifico per il salvataggio del database, oltre che la possibilità di specificare un utente ed una password specifici, ed a seconda delle necessità dell'utente verrà richiamata la funzione adatta. In effetti tutte e quattro le funzioni fanno poi una chiamata allo stesso costruttore, passando parametri standard o personalizzati, restituendo una istanza della classe. Va sottolineato come il sistema sottostante debba mantenere in memoria una sola istanza della classe per ciascun database aperto, in quanto l'uso embedded di orientDB non prevede la sincronizzazione tra processi concorrenti, la richiesta di riapertura di uno stesso filesystem comporterebbe degli errori di consistenza. Questo è il caso in cui due o più utenti richiedano il mount per uno stesso filesystem: il sistema dovrà occuparsi di gestire le richieste accedendo sempre e solo alla stessa istanza di *OVFSManager*, mentre se la richiesta è per filesystem diversi non ci sono problemi, sarà possibile gestire più istanze simultaneamente.

Un'ulteriore caratteristica di questa classe è la capacità di gestire una prima apertura del database come se già esistesse, ovvero il sistema non ha il compito di controllare l'esistenza di uno specifico filesystem: se il filesystem esiste verrà aperto, altrimenti verrà creato usando i parametri specificati e poi aperto.

3.2.2 La rappresentazione dei dati

Sicuramente la parte più significativa da un punto di vista implementativo è il modello della rappresentazione dei dati: scegliere una rappresentazione cor-

retta significa semplicità nella scrittura delle funzioni e minor tasso di errori, scegliere una rappresentazione complessa significa rendere complessa, se non impossibile, l'aggiunta di funzionalità. Per definire il modello dei dati adottato in questa implementazione è stata seguita la rappresentazione ad alto livello di un qualunque filesystem. Questo significa che, mentre normalmente vengono usati gli *inode* a cui sono collegati i dati veri e propri, questo filesystem lavora *nativamente* con una struttura a grafo.

Capire il perchè e quali vantaggi/svantaggi questo modelli comporti si pensi che quando si richiede una risorsa ad un filesystem si chiede in realtà all'*inode* corrispondente di caricare i dati effettivi: abbiamo così un doppio livello di memorizzazione, il livello degli *inode* ed il livello fisico dei bit memorizzati, proprio come in una qualsiasi implementazione di filesystem in un database relazionale in cui non è possibile avere dati strutturati. Il problema in *orientDB* non sussiste, essendo possibile definire un grafo. Effettivamente questa scelta potrebbe comportare problemi di performance, in quanto per poter attraversare un nodo sarebbe necessario caricare l'intero record, magari contenente centinaia di byte; l'implementazione di *orientDB*, invece, non comporta questo genere di problemi, in quanto implementa un meccanismo di lazy loading, ovvero un record viene effettivamente caricato solo quando necessario, e non al suo accesso. Abbiamo quindi un meccanismo analogo a quello degli *inode* e dei blocchi di dati, senza però che si implementino effettivamente due strutture separate.

La rappresentazione scelta è stata dunque quella di far equivalere una qualsiasi risorsa, sia essa un link, una directory od un file, ad un vertice del grafo. Per permettere poi la consistenza dei dati, viene creata, al momento dell'inizializzazione del database, un nodo *root* che non può essere eliminato, e che consente l'accesso al filesystem da un unico punto, semplificando la navigazione. Oltre ciò, sfruttando la possibilità di dare a ciascun nodo una label, è possibile conoscere in tempo $O(1)$ il tipo di risorsa che si sta trattando, sia essa una Directory, un File od un Link.

Definite le risorse, è possibile stabilire una gerarchia su di esse, ovvero dei collegamenti che definiscono come il filesystem è articolato. Per ottenere ciò è stato utilizzata la creazione di archi leggeri, che non occupano spazio in memoria, e che richiedono un tempo di attraversamento costante. La strategia adottata è la seguente: si supponga di avere una directory *Dir*, e di voler creare in essa il file *file*; una volta creati i due nodi si crea un arco leggero uscente da *Dir* ed entrante in *file*, con label il nome del file. Analogamente si supponga di avere una risorsa *Resource* e di volerla linkare al link *link*; una volta create le due risorse

è sufficiente creare un arco uscente da *linkedRes* ed entrante in *resource* con label *link*. Con questa rappresentazione, dato un path, sarà possibile navigare il filesystem in tempo costante dal momento che non è possibile avere due risorse in una stessa directory con lo stesso nome e quindi l'attraversamento di ciascun arco avrà costo $O(1)$.

3.2.3 La gestione dei permessi

Tutti i filesystem più recenti dispongono della possibilità di gestire i permessi di una risorsa, ovvero cosa un utente può o non può fare. Nell'implementazione classica di Unix a ciascun file o cartella è associato un permesso, costituito da un numero ottale a tre cifre: da sinistra verso destra le cifre codificano rispettivamente i permessi sulla risorsa assegnati all'utente proprietario, agli utenti appartenenti allo stesso gruppo del proprietario ed a tutti gli altri utenti. Essendo la rappresentazione numerica di tipo ottale, ciascuna cifra viene a sua volta codificata da tre bit, che, da sinistra verso destra, se impostati ad uno, esprimono la possibilità di scrittura, lettura o esecuzione.

Una tale gestione delle risorse è stata ritenuta fondamentale per permettere la scalabilità del filesystem: nel momento in cui si debba condividere le risorse tra più utenti, si rende necessario stabilire una policy su cosa e come si possa fare. Supponiamo che Alice voglia condividere con gli utenti un file importante, ma che voglia esser certa che tale file non venga modificato; se non fosse possibile stabilire delle limitazioni, Bob potrebbe prendere il file ed aggiungere o eliminare dati importanti. Così facendo, invece, basta che Alice imposti come permessi su file, ad esempio, 0744, così chiunque può leggere il contenuto del file, ma nessuno, se non Alice stessa, può modificarlo.

Purtroppo però la gestione dei permessi in un filesystem non condiviso è lasciata al fatto che, almeno teoricamente, i permessi da superutente possa averli solo l'amministratore del sistema, che può fare tutto con i file, senza limitazione alcuna. Questo meccanismo viene meno nel caso in cui si decida di condividere lo stesso filesystem tra più utenti senza che esista una password da amministratore: potenzialmente si lascia a chiunque la possibilità di agire da superutente, proprio come se tutti fossero presenti nel file *sudoers*⁶. Questa scelta implementativa è stata fatta in quanto si suppone che gli utenti che accedono al filesystem siano utenti fidati, e che non abbino quindi intenzioni malevole⁷.

⁶Il file in Unix contiene la lista degli utenti che possono usare la loro password per accedere temporaneamente come amministratori attraverso il comando *sudo*

⁷Come viene riportato al primo comando *sudo* in ArchLinux "*Da grandi poteri derivano*

Nell'implementazione del filesystem virtuale i permessi sono rappresentati come una stringa di quattro caratteri che codifica il numero ottale (il primo carattere è uno 0), ed è salvata nel campo *mode* dei nodi (nel caso dei Link, così come in Unix, i permessi su di essi sono gli stessi di quelli delle risorse linkate). La gestione dei permessi è effettuata dalla classe ModeManager, una classe con un unico costruttore privato (così da rendere impossibile crearne un'istanza) in cui tutti i metodi sono statici; così facendo si garantisce che la stessa classe viene condivisa tra più istanze di filesystem, risparmiando spazio in memoria.

Sarà ora presentato lo pseudocodice delle funzioni, ma essendo il codice autoesplicativo ci si limiterà a questo.

Algorithm 1 La funzione fondamentale per il controllo dei permessi

```

function GETPERMISSION(resource, user, group)
    uOwn  $\leftarrow$  resource.get(owner)
    uGroup  $\leftarrow$  resource.get(group)
    mode  $\leftarrow$  resource.get(mode)
5:   if uOwn = user and uGroup = group then
        return mode.substr(1, 2)
    else if uOwn  $\neq$  user and uGroup = group then
        return mode.substr(2, 3)
    else
10:    return mode.substr(3, 4)
    end if
end function

```

Algorithm 2 La funzione che verifica se si hanno permessi in scrittura

```

function CANWRITE(resource, user, group)
    if user = root and group = root then
        return true
    end if
5:   perm  $\leftarrow$  getPermission(resource, user, group)
    if perm = 2 or perm = 3 or perm = 6 or perm = 7 then
        return true
    end if
    return false
10: end function

```

Algorithm 3 La funzione che verifica se si hanno permessi in lettura

```

function CANREAD(resource, user, group)
  if  $user = root$  and  $group = root$  then
    return true
  end if
5:   $perm \leftarrow getPermission(resource, user, group)$ 
    if  $perm > 3$  then
      return true
    end if
    return false
10: end function

```

Algorithm 4 La funzione che verifica se si hanno permessi in esecuzione

```

function CANEXECUTE(resource, user, group)
  if  $user = root$  and  $group = root$  then
    return true
  end if
5:   $perm \leftarrow getPermission(resource, user, group)$ 
    if  $perm \% 2 = 1$  then
      return true
    end if
    return false
10: end function

```

3.2.4 Data browsing

Come già sottolineato, montare un filesystem significa costruire un albero, ovvero stabilire una gerarchia tra risorse, ed operare su un filesystem si riduce a due operazioni fondamentali: navigare il filesystem fino alla risorsa desiderata per poi operare effettivamente.

Risulta quindi necessario avere un meccanismo sicuro ed efficiente che permetta di effettuare il *browsing* del tree, altrimenti qualsiasi implementazione ottima al momento dell'operazione viene vanificata. La struttura che è stata data al filesystem è già stata analizzata due paragrafi fa e non verrà ritrattata in questo luogo. Quello che sarà invece approfondito è il come questa struttura viene sfruttata dalla classe `ODatabaseBrowser`.

Questa classe ha un attributo in cui è memorizzata la root del filesystem, e tre metodi, di cui uno privato e due visibili solo all'interno del package, oltre ad un quarto metodo pubblico che elenca tutte le risorse del filesystem, utile in fase di testing.

La funzione privata *getParentResource* viene richiamata dalle altre due funzioni, ed è quella che effettua il browsing, restituendo la risorsa che precede quella specificata nel path; ad esempio, si supponga di richiedere una certa operazione da effettuare sulla risorsa */home/user/resource*, verrà restituita la risorsa padre, ovvero */home/user/*. Man mano che dalla root scende verso le foglie questa funzione verifica di avere i permessi per poter continuare, permessi che nella comune implementazione Unix sono d'esecuzione, oltre che la risorsa corrente esista e sia effettivamente una Directory. Come parametri d'ingresso richiede un array dove è presente la lista ordinata delle risorse da attraversare per restituire il padre, una variabile dove inserire un eventuale codice di errore, e le credenziali dell'utente.

Si passa ora alle funzioni che vengono usate all'interno del codice, e che fanno riferimento alla funzione precedente. La prima è la *getResourcePath*, che viene invocata nel caso si voglia creare una nuova risorsa: in questo caso si prende la risorsa che viene restituita da *getResource*, e si controlla che essa non sia nulla; se poi il nodo non contiene altri vertici uscenti con il nome della risorsa che si vuole creare allora viene ritornato, altrimenti la funzione ha un return nullo. Di seguito è riportato lo pseudocodice:

Per finire è presente la funzione utilizzata dalla maggior parte delle funzioni, la *getResource*, che restituisce il vertice specificato nel path, o null se l'elaborazione ha incontrato problemi. Come funzione è abbastanza elementare,

semplicemente chiama la *getParentresource*, verifica se l'utente ha i permessi d'esecuzione sulla directory padre, se si tenta di restituire la risorsa richiesta se questa è presente. In caso di errori restituisce null.

Algorithm 5 La funzione fondamentale del data browsing

```

function GETPARENTRESOURCE(path, retValue, user, group)
    if path.length = 1 then
        retValue.value  $\leftarrow$  EACCESS
        return null
5:    end if
        index  $\leftarrow$  1
        parent  $\leftarrow$  root
        while index + 1 < path.length and parent  $\neq$  null do
            if canExecute(parent, user, group) then
10:                retValue.value  $\leftarrow$  EACCESS
                return null
            end if
            parent  $\leftarrow$  parent.follow(path[index])
            if parent = null then
15:                retValue.value  $\leftarrow$  ENOENT
            else if parent.isNotDirectory then
                retValue.value  $\leftarrow$  ENOENT
                parent  $\leftarrow$  null
            end if
20:            index ++
        end while
    end function

```

Algorithm 6 La funzione che ritorna il padre di una risorsa

```

function GETRESOURCEPATH(path, retValue, user, group)
    canonicalPath  $\leftarrow$  path.split("/")
    parent  $\leftarrow$  getParentResource(canonicalPath, retValue, user, group)
    if parent = null then
5:         return null
    end if
    resourceName  $\leftarrow$  canonicalPath.lastElement
    if parent.hasOutResource(resourceName) = false then
        return parent
10:    end if
    retValue.value  $\leftarrow$  EEXIST
    return null
end function

```

Algorithm 7 La funzione che ritorna una risorsa

```

function GETRESOURCE(path, retValue, user, group)
    canonicalPath  $\leftarrow$  path.split("/")
    parent  $\leftarrow$  getParentResource(canonicalPath, retValue, user, group)
    if parent = null then
5:         return null
    end if
    if canExecute(parent, user, group) = false then
        retValue.value  $\leftarrow$  EACCESS
        return null
10:    end if
    resourceName  $\leftarrow$  canonicalPath.lastElement
    resource  $\leftarrow$  parent.follow(resourceName)
    if resource = null then
        retValue.value  $\leftarrow$  ENOENT
15:    return null
    end if
    return resource
end function

```

3.2.5 Funzioni sul filesystem

Verranno ora analizzate le funzioni che vanno ad operare materialmente sul database, seguite dalla loro implementazione in pseudocodice. Tutte loro operano sul database simulando il comportamento abituale di un filesystem, e sono state ispirate dal set di funzioni implementate da fuse. Un'ulteriore caratteristica da evidenziare è l'atomicità delle operazioni, che vengono commissionate al database solo alla fine, e mai passo passo, permettendo il *rollback* ad uno stato sicuro in caso di errore.

Nelle funzioni che richiedono un valore di ritorno diverso da quello indicante il risultato dell'operazione (ad esempio nel caso della read che ritorna un array di byte), poichè in Java non è previsto il passaggio di parametri per riferimento si è reso necessario l'uso di istanze della classe *IntWrapper*, che contengono al loro interno un valore intero che, se settato, indica un errore⁸.

Creazione di risorse

La funzione principale di cui un filesystem deve disporre è quella che permette la creazione di nuove risorse, siano esse file o directory (i link verranno trattati più avanti).

Senza di essa un filesystem sarebbe statico, e nessun utente avrebbe interesse nell'usarlo. Per implementare questa funzionalità basilare è stata implementato il metodo *create_resource*, che richiede come parametri il path completo della risorsa da creare, i suoi permessi, le sue credenziali (nome utente e gruppo) ed il tipo di risorsa da creare.

Il metodo non permette di creare una risorsa che si trovi gerarchicamente alla pari della root, per evitare di avere un filesystem con più di una radice, e parimenti non permette ad una risorsa file di avere un nome terminante con uno slash, dal momento che tale terminazione è associata alle directory.

Al suo interno, come abbiamo visto nel capitolo relativo al data browser, fa uso della funzione *getResourcePath*, che restituisce l'elemento che accoglierà la nuova risorsa nel caso in cui l'utente abbia i permessi di esecuzione e scrittura su di esso. Il passo successivo è creare il nuovo vertice, inizializzarlo con i dati specificati dall'utente e collegarlo alla risorsa padre, di cui vengono aggiornati i

⁸Infatti in Java seppur è vero che l'unico passaggio di parametri previsto è quello per valore, non bisogna dimenticare che, nel caso di oggetti, il valore passato non è l'oggetto in sè, quanto piuttosto il riferimento all'oggetto; quindi in un metodo non è possibile, ad esempio scambiare due o più oggetti passati come parametri, perchè significherebbe modificare i loro riferimenti, ma risulta possibile modificare i loro attributi.

tempi di modifica e cambiamento (mtime e ctime).

Poichè la funzione di creazione viene richiamata non solo per una semplice creazione di risorsa, ma anche nell'ambito di un più complesso flusso di esecuzione (come la write su una risorsa non esistente), è stato impostato un flag binario che specifica se, al termine dell'esecuzione, il database deve commissionare la transazione oppure attendere perchè la sua conclusione sarà compito del metodo invocante.

Algorithm 8 La funziona che crea directory e file

```

function CREATE_RESOURCE(path, mode, user, group, type, commit)
    if path = "/" then
        return EPERM
    end if
5:   if type.isNotLink and type.isNotDirectory then
        return EINVAL
    end if
    retVal ← newIntWrapper()
    parent ← getResourcePath(path, retValue, user, group)
10:  if parent = null then
        return retValue.value
    end if
    if canExecute(parent, user, group) and canWrite(parent, user, group)
then
        parent.ctime ← now
15:   parent.mtime ← now
        resName ← path.getResName
        resource ← initializeResource(mode, user, group, resName)
        parent.addOutEdge(resource, resName)
        if commit = true then
20:         database.commit
        end if
    else
        return EPERM
    end if
25:  return 0
end function

```

Link a risorse

Un'ulteriore risorsa standard dei filesystem Unix è il link, ovvero un collegamento ad una risorsa che può essere di due tipi: logico, e si ha un *soft link*, noto anche come *symbolic link* o fisico, noto come *hard link*. Un link simbolico, come

riportato dall'Università dell'Indiana, è un tipo speciale di risorsa che punta ad un'altra risorsa, proprio come gli *shortcut* in Windows, e a differenza degli hard link non contiene dati, ma semplicemente punta un'altra risorsa del filesystem; questo è particolarmente evidente al momento dell'eliminazione della risorsa linkata, infatti in questo caso il link simbolico diventa inusabile, mentre l'hard link continua ad avere i dati memorizzati. Inoltre, poichè non linka dei blocchi di dati, ma un inode, è possibile collegargli non solo file, ma anche directory e risorse su computer remoti (ma questa opportunità non è stata affrontata).

Ciò detto, la realizzazione dei link in questo filesystem è stata compiuta effettuando una scelta, ossia l'implementazione dei soli soft link, dal momento che gli hard link avrebbero comportato l'aumento della complessità del sistema globale senza fornire funzionalità aggiuntive significative; infatti, come è già stato accennato, il modello prevede la distinzione tra inode e blocchi di dati, ma questa distinzione è in realtà logica, in quanto entrambi si trovano sullo stesso record, ma su due livelli differenti: l'inode può essere identificato come il record in astratto, ovvero come punto di passaggio, mentre i dati e le informazioni vengono salvate nel record vero e proprio⁹.

L'algoritmo di creazione dei link richiede come parametri di ingresso il path del link e quello della risorsa linkata e le credenziali dell'utente, e restituisce il valore corrispondente allo stato dell'operazione. Inizialmente, come per la creazione di un file o di una directory, viene richiesto il vertice sotto cui creare il link, se si hanno su di esso permessi di esecuzione e scrittura allora viene richiesto anche il vertice corrispondente alla risorsa da linkare; viene inizializzata una nuova risorsa con label *Link* ed i parametri stabiliti dall'utente. Infine viene creato un arco tra la risorsa padre (a cui vengono aggiornati i tempi mtime e ctime) ed il link, oltre che tra il link stesso e la risorsa linkata (a cui viene aggiornato il tempo ctime).

Al termine di questa operazione l'albero iniziale si trasforma in un grafo.

⁹In realtà è stata commessa un'approssimazione, in quanto nell'implementazione classica metadati e inode sono accessibili senza caricare dati, mentre in questa implementazione meta-dati e dati si trovano mescolati

Algorithm 9 La funzione che crea un link ad una risorsa

```

function LINK(linkPath, linkedResource, user, group)
  if linkPath = "/" then
    return EPERM
  end if
5:  retValue ← newIntWrapper()
    linkParent ← getResourcePath(linkPath, retValue, user, group)
    if linkParent = null then
      return retValue.value
    end if
10:  if canExecute(linkParent, user, group) = false or
    canWrite(linkParent, user, group) = false then
    return EPERM
    end if
    linked ← getResource(linkedResource, retValue, user, group)
    if linked = null then
15:  return retValue.value
    end if
    linkName ← linkPath.getResName
    link ← initializeNewLink(linkParent, linked, linkName, linkedResource)
    linkParent.addOutEdge(link, linkName)
20:  link.getOutEdge(linked, "link")
    linked.ctime ← now
    linkParent.ctime ← now
    linkParent.mtime ← now
    return 0
25: end function

```

Il follow dei link

Come detto sopra, creare un link significa creare una risorsa che punta ad un'altra risorsa; si rende quindi indispensabile avere un metodo che, dato un link, sia in grado di dire qual è la risorsa ad esso collegata (può ancora trattarsi di un link, o non avere risorse linkate nel caso esse siano state eliminate).

Per fare ciò è presente il metodo `readlink`, che richiede il path del link e le credenziali dell'utente, e restituisce la stringa contenente il path della risorsa collegata, ed in caso di errore setta un errore. Fondamentalmente la funzione chiede al data browser il vertice corrispondente alla risorsa richiesta, verifica che sia un link, e restituisce il path per del vertice ad esso collegato.

Algorithm 10 La funzione che effettua il follow dei link

```

function READLINK(path, retValue, user, group)
    link ← getResource(path, retValue, user, group)
    if link = null then
        return null
5:   end if
    if link.isNotLink then
        retValue.value ← EINVAL
        return null
    end if return link.linkedPath
10: end function

```

Le informazioni sulle risorse

La funzione `getattr` permette di ottenere un set di informazioni su uno specifico nodo. Un tipico esempio di quando questa funzione viene richiamata è quello in cui l'utente richiede da terminale di eseguire il comando `stat` su una risorsa. Le informazioni restituite dalla funzione sono i permessi, lo username ed il gruppo del possessore della risorsa, la sua dimensione, l'ultimo tempo di accesso, di modifica e di cambiamento ed il tipo di risorsa.

Poiché Java non permette la restituzione di valori multipli come la funzione richiederebbe, è stata usata la classe `Stat` avente come attributi privati tutti i campi di interesse che sono accessibili tramite dei *getter* pubblici (così da garantire l'integrità dei dati).

La procedura eseguita da `getattr` è abbastanza semplice: richiede al data browser la risorsa specificata nel path, se è presente controlla che non sia un link, in caso negativo segue la risorsa da essa linkata in maniera ricorsiva fino

ad arrivare ad un file o ad una directory. Poichè un link può anche essere interrotto, questa eventualità viene gestita restituendo *null*, poichè non è stato possibile determinare la risorsa su cui eseguire lo stat. Infine viene creata un oggetto Stat con i parametri corretti e viene restituito.

Algorithm 11 La funzione che restituisce i metadati di una risorsa

```

function GETATTR(path, retValue, user, group)
    resource ← getResource(path, retValue, user, group)
    if resource = null then
        return null
5:  end if
    if resource.isLink then
        resource ← resource.followLinks
    end if
    if resource.isLink then
10:  retValue.value ← ENOENT
        return null
    end if
    return new Stat(resource.mode, resource.user, resource.group, re-
        source.size, resource.atime, resource.ctime, resource.mtime, resource.type)
end function

```

La rimozione di risorse

Operazione importante tanto quanto la creazione di nuove risorse è la loro rimozione, senza la quale un filesystem verrebbe rapidamente saturato, e non potrebbe mai essere ordinato. In Unix sono previsti due tipi di rimozione di risorse, accessibili tramite system call diverse, la *unlink*, che permette la rimozione di file e link, e la *rmdir*, che permette la rimozione di directory vuote.

La rimozione di un file o di un link prevede che l'utente abbia i permessi di scrittura sulla risorsa in questione, e quelli in scrittura ed esecuzione sulla cartella al livello superiore; il metodo inizia richiedendo il vertice corrispondente alla risorsa richiesta, da questa, se non è una directory, viene presa la risorsa padre, e se verificano i permessi. Se la risorsa da eliminare è un file vengono eliminati tutti i dati a lui relativi, infine si procede alla rimozione di tutti gli archi uscenti o entranti e, quindi, del vertice stesso. Vengono poi aggiornati i tempi di cambiamento e modifica della risorsa padre.

Analogo meccanismo è seguito dal metodo che gestisce la rimozione delle cartelle, con l'unica differenza che il controllo deve confermare che si sta tentando di eliminare una directory e che essa non sia vuota.

Algorithm 12 La funzione di rimozione di file e link

```

function REMMOVERESOURCE(path, user, group)
    retValue  $\leftarrow$  newIntWrapper()
    resource  $\leftarrow$  getResource(path, retValue, user, group)
    if resource = null then
5:         return retvalue.value
    end if
    if resource.isDirectory then
        return EISDIR
    end if
10:    parent  $\leftarrow$  resource.getParent
        if canWrite(parent, user, group) = false or
        canWrite(resource, user, group) = false then
            return EPERM
        end if
        if resource.isFile then
15:            resource.removeData
        end if
        resource.removeEdge
        resource.delete
        parent.ctime  $\leftarrow$  now
20:    parent.mtime  $\leftarrow$  now
        return 0
    end function

```

Algorithm 13 la funzione di rimozione delle directory

```

function REMOVEDIRECTORY(path, user, group)
    retValue  $\leftarrow$  newIntWrapper()
    resource  $\leftarrow$  getResource(path, retValue, user, group)
    if resource = null then
5:         return retvalue.value
    end if
    if resource.isNotDirectory then
        return ENOTDIR
    end if
10:    parent  $\leftarrow$  resource.getParent
    if canWrite(parent, user, group) = false or
        canWrite(resource, user, group) = false then
        return EPERM
    end if
    if resource.isNotEmpty then
15:         return ENOTEMPTY
    end if
    resource.removeEdge
    resource.delete
    parent.ctime  $\leftarrow$  now
20:    parent.mtime  $\leftarrow$  now
    return 0
end function

```

Il rename delle risorse

Nel sistemi Unix è possibile rinominare una risorsa attraverso la system call *rename*, che richiede i permessi ; un'analoga funzione è stata implementata nel filesystem virtuale.

In realtà la rename effettua un'operazione ben più complessa di quello che ci si aspetterebbe; se infatti il nuovo nome che si vuole assegnare alla risorsa esiste già nella directory corrente allora il filesystem tenta di sovrascrivere la seconda con la prima, seguendo la seguente politica:

- se la risorsa da rinominare è una directory allora quella che deve essere sovrascritta deve essere a sua volta una directory;
- se la risorsa da rinominare non è una directory allora non può essere sovrascritta una risorsa che sia una directory;
- infine se la risorsa da rinominare è una directory e quella che deve essere sovrascritta è non vuota allora non è possibile portare a termine

l'operazione.

Oltre a ciò, la ridenominazione offre anche il supporto allo spostamento del file, proprio come il comando *mv*. L'operazione di *rename* comporta inoltre l'aggiornamento dei tempi di modifica e cambiamento delle due risorse padre, e del solo tempo di cambiamento per quella rinominata.

Algorithm 14 La funzione di rename

```

function RENAME(path, newPath, user, group)
    retValue  $\leftarrow$  newIntWrapper()
    resource  $\leftarrow$  getResource(path, retValue, user, group)
    if resource = null then
5:         return retValue.value
    end if
    parent  $\leftarrow$  resource.getParent
    if canWrite(parent, user, group) = false then
        return EPERM
10:    end if
    newParent  $\leftarrow$  getResourcePath(path, retValue, user, group)
    if newParent = null then
        return retValue.value
    end if
15:    if newParent.isNotDirectory then
        return ENOTDIR
    end if
    if canWrite(newParent, user, group) = false or
    canExecute(newParent, user, group) = false then
        return EPERM
20:    end if
    oldName  $\leftarrow$  path.getResName
    newName  $\leftarrow$  newPath.getResName
    if newParent.hasNoOutVertex(newName) then
        resource.name  $\leftarrow$  newName
25:        resource.removeInEdges
        newParent.addOutEdge(resource, newName)
    else
        otherRes  $\leftarrow$  newParent.getOutEdge(newName)
        if otherRes.isNotDirectory and resource.isDirectory then
30:            return ENOTDIR
        end if
        if otherRes.isDirectory and resource.isNotDirectory then
            return EISDIR
        end if
35:        if otherRes.isDirectory and otherRes.isEmpty then
            return ENOTEMPTY
        end if
        resource.removeInEdges
        edgeSet  $\leftarrow$  otherRes.getInEdges
40:        while edgeSet.inNotEmpty do
            edge  $\leftarrow$  edgeSet.extract
            edge.setVertices(newParent, resource)
        end while
        resource.name  $\leftarrow$  newName
45:        otherRes.delete
    end if
    parent.ctime  $\leftarrow$  now
    parent.mtime  $\leftarrow$  now
    resource.ctime  $\leftarrow$  now
50:    newParent.ctime  $\leftarrow$  now
    newParent.mtime  $\leftarrow$  now
    return 0
end function

```

La gestione della policy delle risorse

Come è stato analizzato nei paragrafi precedenti, la gestione della policy di una risorsa è determinata e dal proprietario (inteso sia come utente che come gruppo) e dai permessi che il proprietario ha stabilito per essa.

Questi tre elementi fanno parte di quella parte di dati che non concorrono a creare l'informazione vera su cui un utente lavora, ma fanno parte dei *metadati* della risorsa, ossia quei dati *sui dati* che permettono di identificarla univocamente e di gestirla in maniera opportuna.

Tralasciando la presenza del superutente, che può tutto, in un sistema Unix la suddivisione utente/gruppo e permessi genera questo tipo di gestione: quando un utente desidera effettuare un'operazione viene verificato se i permessi da lui posseduti per quella risorsa sono sufficienti per portarla a termine; come si effettua il check? Semplicemente, in base al nome utente ed al gruppo vengono estratti dai permessi quei bit necessari alla verifica. Chi, però, stabilisce i permessi su un file, però, è solo ed esclusivamente l'utente proprietario della risorsa, che può cambiarli con il comando *chmod* (che fa riferimento all'omonima system call) da terminale. Ecco perchè è importante questo dualismo proprietario-permessi: è il primo che concede o revoca i secondi, anche a se stesso se necessario.

Il possesso di una risorsa può anche essere delegato ad un altro utente da terminale tramite il comando *chown* (che richiama l'omonima system call).

Entrambi i metodi implementati fanno uso di un metodo privato, che si occupa di prendere la risorsa specificata nel path e restituirla nel caso in cui l'utente sia effettivamente il suo proprietario (e quindi abbia i diritti di eseguire una *chmod* o una *chown*) o l'utente *root*, ne modificano i bit e aggiornano i dati con quelli richiesti.

La funzione write

Sebbene le funzioni che sono state fin'ora analizzate siano tutte importanti, in un filesystem sono presenti due funzioni che sono indispensabili (oltre alle due già discusse funzioni di creazione di risorse): la *read* e la *write*. In questo paragrafo analizzeremo approfonditamente la funzione di *write*.

Basandosi sulla rappresentazione delle risorse già introdotta, abbiamo che un file può (e deve) avere un'informazione da mettere a disposizione dell'utente per l'utente. In un comune filesystem i dati vengono divisi in blocchi di dimensione fissa e sono accessibili tramite gli inode; si ha così un'allocazione dinamica della memoria che segue le necessità dell'utente (una dimensione del file maggiore

Algorithm 15 La funzione che verifica i diritti per eseguire chmod o chown

```

function GETRESOURCEFORCH(path, user, group, retValue)
  resource ← getResource(path, retValue, user, group)
  if resource = null then
    return null
5:  end if
    if resource.isLink then
      resource ← resource.followLinks
      if resource = null then
        return null
10:    end if
      end if
      if user.isRoot then
        return resource
      end if
15:  if user = resource.user and group = resource.group then
    return resource
    end if
    return null
  end function

```

Algorithm 16 La funzione chown

```

function CHOWN(path, user, group, newUser, newGroup)
  retValue ← newIntWrapper()
  resource ← getResourceForCh(path, retValue, user, group)
  if resource = null then
5:    return retValue.value
    end if
    resource.ctime ← now
    resource.user ← newUser
    resource.group ← newGroup
10:  return 0
  end function

```

Algorithm 17 La funzione chmod

```

function CHMOD(path, user, group)
  retValue ← newIntWrapper()
  resource ← getResourceForCh(path, retValue, user, group)
  if resource = null then
5:    return retvalue.value
    end if
    resource.ctime ← now
    resource.mode ← mode
    return 0
10: end function

```

comporta un maggior numero blocchi allocati), che limita gli sprechi di spazio e che permette di riallocare i blocchi disallocati.

Una simile implementazione appare evidente essere impossibile da realizzare in un dispositivo che di sua natura non è a blocchi, seppur appaia come la scelta più saggia da intraprendere. La simulazione di un tale comportamento è però offerta dal database su cui si basa questa implementazione: orientDB, a differenza di un database relazionale, in cui la *prima forma normale* richiede che i valori associati ad una tupla siano tutti di tipo elementare, permette di memorizzare degli oggetti, ed in questo caso l'oggetto necessario è una lista, in particolare è stato utilizzato un *ArrayList*.

Questo oggetto, va sottolineato, viene utilizzato in coppia con un'altra caratteristica propria di orientDB, la capacità di memorizzare informazioni binarie; fin'ora abbiamo visto che le informazioni sono state salvate usando come oggetto concreto l'ODocument¹⁰, ma si ha a disposizione anche un'altra risorsa concreta, l'ORecordBytes, che come riportato sulla documentazione ufficiale, è record capace di memorizzare dati binari senza necessità di effettuare alcuna conversione. Questo tipo di record può prendere o cedere informazioni in stream o direttamente in un array di byte (il vantaggio di usare questa loro implementazione piuttosto che un array di byte Java verrà discusso nel capitolo seguente).

Viene ora analizzato come l'ArrayList possa fungere da simulatore di puntatori inode.

¹⁰OVertex, OEdge e qualsiasi altra risorsa fin'ora usata altro non era che un'estensione della classe ODocument, ma concretamente si è operato con dei documenti

List of Algorithms

1	La funzione fondamentale per il controllo dei permessi	18
2	La funzione che verifica se si hanno permessi in scrittura	18
3	La funzione che verifica se si hanno permessi in lettura	19
4	La funzione che verifica se si hanno permessi in esecuzione	19
5	La funzione fondamentale del data browsing	21
6	La funzione che ritorna il padre di una risorsa	22
7	La funzione che ritorna una risorsa	22
8	La funziona che crea directory e file	24
9	La funzione che crea un link ad una risorsa	26
10	La funzione che effettua il follow dei link	27
11	La funzione che restituisce i metadati di una risorsa	28
12	La funzione di rimozione di file e link	29
13	la funzione di rimozione delle directory	30
14	La funzione di rename	32
15	La funzione che verifica i diritti per eseguire chmod o chown . . .	34
16	La funzione chown	34
17	La funzione chmod	34