



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

**CARGADO DINÁMICO DE PLUGINS EN RUST
EN AUSENCIA DE ESTABILIDAD EN LA
INTERFAZ BINARIA DE APLICACIÓN**

**DYNAMIC LOADING OF PLUGINS IN RUST
IN THE ABSENCE OF A STABLE
APPLICATION BINARY INTERFACE**

Autor:

MARIO ORTIZ MANERO

Director:

JAVIER FABRA CARO

Grado en Ingeniería Informática
Departamento de Ingeniería e Ingeniería de Sistemas
Escuela de Ingeniería y Arquitectura

Junio 2022

AGRADECIMIENTOS

Un primer gracias a toda mi familia por apoyarme en cualquier momento que lo necesitara. En especial, a mi padre y a mi madre por aguantarme siempre y por hacer posible que pueda estudiar y graduarme.

A mis amigos que me han acompañado toda la vida con tan buenos momentos, y a los de la universidad, que fueron la verdadera motivación a ir a clase y seguir día a día. Las horas incontables juntos en la biblioteca, en el bar de la EINA o incluso en los montes más recónditos de Juslibol a las dos de la madrugada, han hecho que estos años merezcan la pena.

También a mis profesores por orientarme, particularmente a Javier Fabra por ayudarme con mi Erasmus, este documento y todas sus complicaciones. Mis mentores de Tremor tomaron un papel fundamental, no solo dándome consejo para el proyecto, sino también para mi carrera profesional y mi vida.

Finalmente, agradecer a todas las organizaciones que han hecho esto posible. A la Fundación de Linux, por ofrecer los medios. A Wayfair, por apostar sus fondos en código abierto y en talento joven. Y a la comunidad de código abierto, que me ha motivado a programar desde el principio y me ha guiado hasta donde estoy hoy.

RESUMEN

Desarrollar un sistema de plugins en Rust no es una tarea tan sencilla como en el caso de C o C++. Esto no se debe únicamente a los problemas con el ABI, sino también con la inmadurez del lenguaje de programación en comparación.

TODO

ABSTRACT

TODO, en inglés

Índice

Lista de Figuras	XI
-------------------------	-----------

Lista de Tablas	XIII
------------------------	-------------

1. Introducción	1
1.1. Contexto	1
1.2. Objetivo	3
1.3. Motivación	5
1.3.1. Tiempos de compilación	5
1.3.2. Modularidad y flexibilidad	5
1.3.3. Aprender de otros	6
1.4. Metodología	6
1.4.1. Organización	6
1.4.2. Desarrollo	7
1.4.3. Recursos públicos	7
2. ¿Qué es Rust?	9
3. ¿Qué es Tremor?	11
3.1. Procesado de Eventos	11
3.2. Casos de uso	12
3.3. Conceptos básicos	12
3.4. Conectores	14
4. Contexto	15
4.1. Requisitos	15
4.2. Seguridad	16
4.2.1. Código unsafe	16
4.2.2. Resiliencia a errores	16
4.2.3. Ejecución de código remota a través de plugins	17
4.3. Retro-compatibilidad	18

4.3.1. Posibles soluciones	18
4.3.2. Resiliencia a errores	19
5. Contexto	21
5.1. Requisitos	21
5.2. Seguridad	22
5.2.1. Código unsafe	22
5.2.2. Resiliencia a errores	22
5.2.3. Ejecución de código remota a través de plugins	23
5.3. Retro-compatibilidad	24
5.3.1. Posibles soluciones	24
5.3.2. Resiliencia a errores	25
6. Diseño	27
6.1. Arquitectura	27
6.2. Plan de desarrollo	29
6.3. Tecnologías a considerar	30
6.3.1. Lenguajes interpretados	30
6.3.2. WebAssembly	31
6.3.3. eBPF	34
6.3.4. Comunicación Inter-Proceso	34
6.3.5. Cargado dinámico	37
6.4. Sistemas de plugins de referencia	41
6.5. Elección Final	42
7. Conclusiones y trabajo futuro	45
7.1. Conclusiones	45
7.2. Futuro	45
7.3. Valoración personal	45
Anexos	53
A. Guía de Rust	55
A.1. Primeros pasos	55
A.2. Conceptos principales	55
A.3. Genéricos y librería estándar	58
A.4. Gestión de errores	59
A.5. Macros	59
A.6. Lifetimes	61

<i>ÍNDICE</i>	IX
A.7. Unsafe	61
A.8. Programación asíncrona	61
B. Funcionamiento interno de Tremor	63
B.1. Arquitectura	63
B.2. Detalles de implementación	64
B.2.1. Registro	65
B.2.2. Inicialización	65
B.2.3. Configuración	65
B.2.4. Notas adicionales	66
C. Problemas con varianza y subtipado	71
D. Contribuciones de código abierto	73
D.1. Contribuciones externas	73
D.2. Contribuciones internas	77
D.3. Otras contribuciones	78
E. Fases de desarrollo	81

Lista de Figuras

3.1. Ejemplo de uso básico de Tremor	13
6.1. La estructura ideal para un sistema de plugins.	27
6.2. La estructura inicial del sistema de plugins para un desarrollo más rápido.	29
6.3. Ejemplo de interfaz definida con <code>witx</code>	33
6.4. Latencia vs. Tamaño de Mensaje [54].	36
6.5. Rendimiento vs. Tamaño de Mensaje [54].	36
6.6. Ejemplo de cómo sería un plugin escrito con Rust.	40
6.7. El mismo plugin que la Figura 6.6, pero usando el ABI de C.	40
6.8. El mismo plugin que la Figura 6.6, pero con <code>abi_stable</code> . La declaración de la global <code>cached</code> se omite por simplicidad.	42
6.9. Comparación aproximada de los métodos investigados.	43
B.1. Simplificación del <code>trait Connector</code>	67
B.2. Registro de un conector en el programa	68
B.3. Inicialización de un conector en el programa	69
B.4. Ejemplo de una <i>pipeline</i> definida para Tremor	70
B.5. Configuración de un conector en el programa	70
D.1. Error de compilación de <code>rustc</code> , relacionado con la compilación incremental y arreglado ya en una futura versión.	78

Lista de Tablas

E.1. Fases de desarrollo del proyecto	81
E.1. Fases de desarrollo del proyecto	82
E.1. Fases de desarrollo del proyecto	83

Capítulo 1

Introducción

1.1. Contexto

TODO: quizá algunos footnotes podrían cambiarse por referencias en esta sección?
No se muy bien cuándo usar cual.

Este proyecto ha sido organizado y financiado por *Wayfair*, una empresa estadounidense de comercio digital de muebles y artículos del hogar¹. Actualmente, ofrece 14 millones de ítems de más de 11.000 proveedores globales [1] e ingresó 13.700 millones de dólares en 2021 [2].

Se trata de una entidad de gran tamaño, lo que se refleja en su cantidad disponible de datos o *logs* para describir el comportamiento de sus servicios. Estos son de vital importancia, dado que permiten encontrar errores en sus sistemas y ayudan a medir el rendimiento del negocio.

Los logs no suelen seguir un formato único ni necesariamente estructurado (es decir, texto plano en vez de JSON o XML). Por tanto, para poderlos usar es necesario algún tipo de procesado, que también puede incluir ignorar información redundante o transformar ciertos valores. Este paso se llevaba a cabo con el sistema de procesado de datos *Logstash* [3].

A medida que crecía la empresa, estas herramientas de observabilidad dejaban de

¹<https://www.wayfair.com/>

ser apropiadas. Cada día, Wayfair procesaba 100 *terabytes* de logs. Para visualizar mejor esta cantidad, si se escribieran en papel, la pila resultante sería de unos 5.400 kilómetros, o en otras palabras, 5 idas y vueltas a la Estación Espacial Internacional. El coste mensual de esta infraestructura alcanzaba unos 40,000 dólares².

El problema principal residía en Logstash, escrito en Java y con un propósito de uso general en vez de especializado en rendimiento y escalabilidad. La solución de Wayfair fue crear la alternativa *Tremor*. Esta nueva herramienta está escrita con el lenguaje de programación Rust, que ofrece un rendimiento similar a C o C++ con una mayor seguridad. Adicionalmente, implementa técnicas para maximizar la eficiencia, como SIMD, asincronía con hilos o, en un futuro cercano, *clustering*. Una vez la primera versión de Tremor fue publicada, el coste de la infraestructura se redujo a 780 dólares mensuales, 50 veces menos que el valor original [4].

Tremor ha evolucionado desde entonces, y ha expandido sus posibilidades más allá de logs a algo más abstracto, los *eventos*. Ahora soporta una mayor cantidad de software de donde recibir y enviar eventos, e incluso implementa su propio lenguaje de configuración y procesado. El proyecto se lanzó como código abierto y de forma independiente a Wayfair, y aunque el equipo de desarrollo sigue siendo principalmente suyo, cualquiera puede contribuir.

Posteriormente, Tremor se unió a la *Cloud Native Computing Foundation (CNCF)*³, principalmente conocida por mantener y gestionar *Kubernetes* [5]. Asimismo, CNCF es parte de la organización *Linux Foundation (LFX)*⁴, que además del famoso kernel también ayuda a todo tipo de proyectos de código abierto, como Node.js o Let's Encrypt [6].

Formalmente, el trabajo se ha llevado a cabo gracias a la iniciativa *LFX Mentorship*, que promueve el aprendizaje de desarrolladores de código abierto, proporcionando una plataforma transparente y facilitando un sistema de pagos [7]. En ella, proyectos de código abierto especifican una tarea concreta a realizar, proporcionando a cambio un mentor que le guíe durante el proceso y una ayuda monetaria.

²Las cantidades mencionadas en esta sección son aproximadas, para dar una representación del tamaño de datos procesados y su coste.

³<https://www.cncf.io/>

⁴<https://www.linuxfoundation.org/>

TODO: debería especificar el dinero que recibí? O no importa?

El título de este proyecto en la plataforma de LFX es “CNCF – Tremor: Add plugin support for tremor (PDK)”⁵⁶⁷, es decir, desarrollar un sistema de plugins para Tremor. El plazo original era de tres meses comenzando en agosto, pero se acabó alargando a unos once meses. Disponía de tres mentores — los desarrolladores principales de Tremor —, que me ayudaron a entender el funcionamiento interno del programa y dieron consejo cuando era necesario.

1.2. Objetivo

La tarea a llevar a cabo es la implementación de un sistema de plugins, también denominado *Plugin Development Kit (PDK)*, para la base de código ya existente de Tremor. El programa se dividirá en dos partes independientes: la *runtime* y los *plugins*. Los plugins son componentes que implementan cualquier tipo de funcionalidad, y la runtime es capaz de cargarlos y usarlos dinámicamente en el programa. Una comparación de más alto nivel se podría dar en un móvil: el hecho de que el sistema operativo (runtime) pueda instalar cualquier aplicación (plugin) lo hace mucho más flexible que un dispositivo que únicamente tuviera una serie de aplicaciones predefinidas.

En el caso de Tremor, un plugin podría dar soporte para recibir eventos de Apache Kafka o para enviarlos a Postgres, por ejemplo. La runtime debería ser capaz de cargar y usar esa funcionalidad mientras se está ejecutando el programa, en vez de a tiempo de compilación. Dividir el binario de Tremor en varios componentes más pequeños compilables independientemente implican una reducción en los tiempos de compilación de cada uno de ellos, que era el objetivo principal del proyecto.

Existen varias tecnologías disponibles para este sistema de plugins, como *WebAssembly*, *eBPF* o comunicación inter-proceso. Se investigarán las más

⁵Página oficial de la iniciativa: <https://mentorship.lfx.linuxfoundation.org/project/b90f7174-fc53-40bc-b9e2-9905f88c38ff>

⁶*Tracking issue* en GitHub: <https://github.com/tremor-rs/tremor-runtime/issues/791>

⁷RFC en la documentación de Tremor: <https://www.tremor.rs/rfc/accepted/plugin-development-kit/>

importantes antes de implementarlo, pero el equipo de Tremor pensaba usar *cargado dinámico* desde el principio. El concepto es simple: tanto la runtime como los plugins son binarios nativos (es decir, código máquina). Para inicializar un plugin, la runtime lo cargará en su propia memoria RAM reservada. Posteriormente, mediante una interfaz de acceso binario establecida, denominada *Application Binary Interface (ABI)*, es posible acceder a funciones y recursos en los plugins.

El *cargado dinámico* es un método especialmente popular en el lenguaje de programación C, dado que su interfaz de comunicación es relativamente sencilla y está muy bien definida en su estándar. Asimismo, se trata de una solución altamente eficiente, dado que la comunicación es binaria y directa. Las características de Tremor implican que el método a usar debería tener un alto rendimiento, así que el cargado dinámico es una de las mejores opciones disponibles.

Sin embargo, lenguajes modernos como C++ o Rust no especifican estrictamente un ABI, dado que implementan características más complejas como excepciones o tipos genéricos. En el caso concreto de Rust, si se compila la runtime y los plugins separadamente, no existe ninguna garantía de que la representación binaria de los datos o de que la convención de llamada a funciones — entre otros — sea la misma.

Por tanto, el cargado dinámico es imposible puramente con Rust. Se debe recurrir a otro ABI que sí sea estable, como el de C. Todas las funciones y tipos involucrados en la comunicación entre runtime y plugins deberán declararse siguiendo el estándar de C. Los tipos seguirán unas reglas que definen cómo se representan en memoria, y las funciones tendrán que seguir una convención específica.

El problema principal con Tremor es que, al estar escrito puramente con Rust, todas sus funciones y tipos internos también se declaran con este lenguaje. Este proyecto tendrá que desarrollar un método para transformar tipos complejos de Rust a C y viceversa para poder interactuar con plugins.

1.3. Motivación

1.3.1. Tiempos de compilación

Uno de los problemas más importantes en Tremor es su tiempo de compilación. En mi portátil Dell Vostro 5481 de unos 600 €, compilar el binario `tremor` desde cero requiere de más de 7 minutos en modo *debug*, y más de 13 en modo *release* (con optimizaciones del compilador). Incluso en el caso de cambios incrementales (una vez las dependencias ya han sido compiladas), hay que esperar unos 10 segundos.

Puede que estas cifras no sean tan preocupantes en comparación con software de un tamaño mucho mayor. Pero debido a la naturaleza del programa, el problema solo empeorará con el tiempo. Tremor debe tener soporte para un gran número de protocolos (e.g., TCP o UDP), software (e.g., PostgreSQL o Elasticsearch) y códecs (e.g., JSON o YAML). El número de dependencias continuará incrementando hasta resultar en una pésima experiencia de desarrollo e imposibilitar la creación de nuevas prestaciones.

Los problemas relacionados con tiempos de compilación excesivamente largos no se limitan a Tremor. Es uno de las mayores críticas que recibe Rust: un 61 % de sus usuarios declaran que aún se necesita trabajo para mejorar la situación [8].

1.3.2. Modularidad y flexibilidad

Otra ventaja que provee un sistema de plugins es modularidad; ser capaz de tratar la runtime y los plugins de forma separada suele resultar en una arquitectura más limpia [9]. Hace posible el desacoplamiento del ejecutable y sus componentes; algunas dependencias tienen un ciclo de versionado más rápido que otras. Generalmente, es más conveniente desarrollar, realizar tests o actualizar únicamente un plugin, en lugar del programa por completo.

1.3.3. Aprender de otros

Existen proyectos maduros con características similares a las de Tremor, como *NGINX* [10] o *Apache HTTP Server* [11], que llevan beneficiándose de un sistema de plugins desde hace mucho. Informan mejoras en flexibilidad, extensibilidad y facilidad de desarrollo [12][13]. Aunque las desventajas también mencionen un pequeño impacto en el rendimiento y la posibilidad de caer en un *dependency hell*, sigue siendo una buena idea al menos considerarlo para Tremor.

1.4. Metodología

1.4.1. Organización

El proyecto ha tenido una duración de unos once meses, comenzando en agosto de 2021 y terminando a principios de junio de 2022. Su realización ha sido completamente remota y con horarios muy flexibles. Se usó el servidor de Discord de Tremor⁸ como plataforma principal para comunicarse, tanto por texto como por videollamada. Se programó una llamada por semana, en la que explicaba mi progreso y recibía ayuda en caso de que me hubiera quedado atascado o necesitara alguna opinión adicional.

Disponía de tres mentores, que me guiaban en el proceso de desarrollo: Darach Ennis (*Principal Engineer and Director of Tremor Project*), Matthias Wahl (*Staff Engineer*) y Heinz N. Gies (*Senior Staff Engineer*), todos empleados por Wayfair.

La organización de forma más estructurada para las tareas que tenía pendientes, en las que estaba trabajando en ese momento, y las que ya había realizado, se basó principalmente en un Kanban en GitHub⁹.

⁸<https://discord.com/invite/Wjqu5H9rhQ>

⁹<https://github.com/marioortizmanero/tremor-runtime/projects/1>

1.4.2. Desarrollo

Para reducir el coste de desarrollo y asegurarse de que el proceso sea completamente seguro (en memoria y concurrencia), el sistema de plugins aprovecha librerías existentes en Rust y herramientas como *macros procedurales*. Los macros procedurales son mucho más potentes que los convencionales (*declarativos*), puesto que directamente consumen y generan sintaxis de Rust a tiempo de compilación para implementar cualquier tipo de código trivial o repetitivo.

El sistema de compilación usado es solución oficial de Rust: Cargo, que también incluye un *formatter*, *linter*, y extensiones instalables creadas por la comunidad. Adicionalmente, existe una gran cantidad de tests y *benchmarks* que se han de tener en cuenta para mantener el *Code Coverage* (la cantidad de código cubierta por los tests) y el rendimiento.

1.4.3. Recursos públicos

Este trabajo está disponible públicamente al completo. Además, a medida que he investigado e implementado el sistema de plugins, he ido escribiendo todo en mi blog personal, *NullDeref*¹⁰. Dispone de una serie con un total de seis¹¹ artículos, con más detalles sobre la implementación final. La organización también difiere considerablemente, puesto que los artículos se escribieron a medida que se realizaba el proyecto, resultando en una estructura menos rigurosa. Esto toma un formato de tesis, mientras que el blog cuenta la historia cronológicamente y sirve mejor como un tutorial para alguien que quiera implementar su propio sistema de plugins.

- El repositorio de GitHub para el binario de Tremor:
<https://github.com/tremor-rs/tremor-runtime>
- Mi *fork*, con ramas adicionales usadas durante el desarrollo:
<https://github.com/marioortizmanero/tremor-runtime>

¹⁰<https://nullderef.com/>

¹¹El último artículo será publicado poco después de la entrega de esta memoria.

- Mi repositorio con experimentos antes de implementar la versión definitiva:
<https://github.com/marioortizmanero/pdk-experiments>
- La serie de artículos en mi blog personal:
<https://nullderef.com/series/rust-plugins/>.

Se recomienda también consultar el Anexo D, que lista todas las contribuciones de código abierto realizadas durante este proyecto. El Anexo E especifica cada fase de desarrollo junto a sus horas dedicadas y enlaces relacionados.

Capítulo 2

¿Qué es Rust?

Dado que Rust es un lenguaje de programación que tan solo anunció su primera versión en 2015, aún no es conocido por muchos desarrolladores. Esta memoria no requiere conocimientos previos sobre Rust. Sin embargo, la implementación en sí y otras partes más avanzadas, como el Anexo C, asumen una familiaridad con el lenguaje más extensiva. Para esos casos, se recomienda consultar el Anexo A, que entra en mayor detalle sobre el lenguaje.

Rust es un lenguaje de programación de sistemas compilado y de propósito general. Su objetivo es maximizar rendimiento y seguridad, tanto en memoria como en concurrencia y sin necesidad de un recolector de basura. Las garantías de seguridad son comprobadas en tiempo de compilación gracias a un modelo estricto de programación y a un sistema fuertemente y estáticamente tipado. No permite punteros nulos, referencias colgantes, ni condiciones de carrera — aunque sí fugas de memoria.

Proporciona control a bajo nivel, manteniendo una productividad cercana a lenguajes de alto nivel. Dispone de programación funcional, genéricos, inferencia de tipos y macros, entre otros. No obstante, es posible ignorar explícitamente el modelo de memoria y concurrencia para casos avanzados en los que se necesite control completo.

Los programas en Rust se diseñan basándose en la composición, en lugar del polimorfismo convencional de Python o C++. Se puede conseguir la misma flexibilidad mediante tipos estructurados y un mecanismo llamado *traits* — similar

a las interfaces de Java, pero más potentes.

El ecosistema básico de Rust es altamente cohesivo: incluye el sistema de compilado y administrador de paquetes *Cargo*, el *formatter* de código *Rustfmt* y el *linter* *Clippy*. La instalación de estas herramientas se suele gestionar con el programa *rustup*.

Capítulo 3

¿Qué es Tremor?

3.1. Procesado de Eventos

Tremor es un *Sistema de Procesado de Eventos*, que consiste en “el monitorizado y análisis (procesado) de flujos de información (datos) sobre cosas que pasan (eventos)” [14]. Tremor fue creado como una alternativa de alto rendimiento a herramientas como *Logstash* [3] o *Telegraf* [15], pero ha evolucionado para soportar casos de uso más complejos. Al contrario que esos programas, Tremor también tiene soporte para *agregación* y *rollups*, e incluye un lenguaje *ad hoc* para *Extract, Transform, and Load* (ETL).

Para más información sobre Tremor se puede consultar *Tremor Getting Started* [16], que introduce sus conceptos más básicos y sus posibles usos — o cuándo *no* usarlo, en *Tremor Constraints and Limitations* [17]. *Tremor Recipes* [18] lista un total de 32 ejemplos de cómo configurar y emplear el software. El Anexo B entra en más detalles sobre su implementación interna.

Robins [19] y Cugola y Margara [20] introducen en detalle los dos campos contenidos en Procesado de Eventos: *Procesado de Eventos Complejos* y *Procesado de Flujos de Eventos*¹, ambos relevantes a Tremor. Dayarathna y Perera [21] y Tawsif y col. [22] resumen los avances más recientes en el campo, analizan su evolución, y clasifican sus subáreas. La mayoría de la información teórica en esta sección se

¹*Complex Event Processing* y *Event Stream Processing* respectivamente, siguiendo la terminología anglosajona.

extrae de estas fuentes.

3.2. Casos de uso

La Figura 3.1 ilustra uno de los casos de uso más básicos de Tremor:

1. Recibir *logs* (eventos) de aplicaciones en diferentes protocolos o formatos. Es posible que esta heterogeneidad se deba a que algunas aplicaciones son legadas y no se puedan reducir a un único protocolo o formato, o que esta tarea es demasiado compleja como para gestionarse a nivel de aplicación.
2. Filtrar los eventos redundantes, añadir campos nuevos o eliminar aquellos innecesarios y transformar todo a un mismo formato. El uso de una herramienta ineficiente o *ad hoc* por la empresa podría ser inviable dada una cantidad de datos suficientemente grande o demasiados protocolos y formatos como para implementarlos todos.
3. Enviar todos los logs estructurados a una base de datos para analizarlos posteriormente.

Sin embargo, este caso subestima el potencial de Tremor. La entrada y salida del sistema se pueden abstraer más, por ejemplo implementando un chatbot que reproduce música. Este podría tomar mensajes de Discord como su entrada, y enviar comandos con el API de Spotify como salida.

3.3. Conceptos básicos

Tremor se basa en los términos de *onramps* o *sources* y *offramps* o *sinks*:

- Una *onramp* especifica cómo Tremor se conecta con el mundo exterior (o una *pipeline*) para **recibir** de sistemas externos. Por ejemplo TCP, periódicamente o PostgreSQL [23].



Figura 3.1: Ejemplo de uso básico de Tremor

- Una *offramp* especifica cómo Tremor se conecta con el mundo exterior (o una *pipeline*) para **enviar** a sistemas externos. Por ejemplo, *stdout*, Kafka o Elasticsearch [24].
- Una *pipeline* es una lista de operaciones (transformación, agregación, eliminación, etc) a través de la cual se pueden encaminar los eventos [25].

Estos *onramps* u *offramps* suelen contener una cantidad de información que es demasiado grande como para guardarla y debería tratarse en tiempo real. Su procesamiento se basa en las siguientes operaciones:

- *Filtros*: descarte de eventos completos a partir de reglas configuradas, con el objetivo de eliminar información de la *pipeline* que no se considera relevante.
- *Transformaciones*: conversión de los datos de un formato a otro, así como incrementar un campo con un contador, reemplazar valores, o reorganizar su estructura.
- *Matching*: búsqueda de partes de los eventos que siguen un patrón en específico (e.g., un campo "id" con un valor numérico) para transformarlo o descartarlo.
- *Agregación o rollups*: recolección de múltiples eventos para producir otros nuevos (e.g., la media o máximo de un campo), de forma que la información útil se reduzca en tamaño.

Finalmente, otros términos misceláneos sobre Tremor:

- *Códec*: describen cómo decodificar los datos del flujo y como volverlos a codificar. Por ejemplo, si los eventos de entrada usan JSON, tendrá que especificarse ese códec para que Tremor lo pueda entender.
- *Preprocesador o postprocesador*: operadores sobre flujos de datos brutos. Un preprocesador aplicará esta operación antes del códec y un postprocesador después. Por ejemplo, `base64` codifica o decodifica la información con ese protocolo.
- *Artefacto*: término genérico para hablar de *sinks*, *sources*, códecs, preprocesadores y postprocesadores.

3.4. Conectores

Es posible que algunas *onramps* no solo quieran recibir de sistemas externos, sino también responderles directamente, actuando como una *offramp* y viceversa. Esto es especialmente útil para casos como REST y *websockets*, donde el protocolo da la posibilidad de responder a eventos, por ejemplo con un ACK, usando la misma conexión. En la versión 0.11 — la presente cuando me uní al proyecto — este problema se solucionaba con el concepto de *linked transports*.

El término *conector* se introdujo en mayo de 2022 con la versión 0.12. Solucionan el problema desde el inicio, abstrayendo tanto los *onramps* como los *offramps* bajo el mismo concepto, incluyendo los *linked transports*. Dado que estos ya estaban siendo desarrollados mientras 0.11 era la última versión, el sistema de plugins se enfocó a conectores desde el principio, en lugar de *onramps* u *offramps*, que ahora han quedado en desuso.

Capítulo 4

Contexto

La propuesta para el sistema de plugins asumía que se iba a implementar con un método que cubriré posteriormente denominado *cargado dinámico*. Esto se debe a razones de rendimiento, pero el método también incluye otros problemas importantes, principalmente relacionados con seguridad. Por ello, es una buena idea considerar las alternativas existentes para el PDK, en caso de que hubiera alguno con la misma eficiencia pero menos vulnerabilidades.

4.1. Requisitos

Los requerimientos a tener en cuenta para el proyecto son los siguientes:

- Debe ser posible añadir y quitar plugins tanto en el inicio del programa como durante su ejecución.
- Disponibilidad y madurez en el ecosistema de Rust.
- Soporte multi-plataforma: Windows, MacOS y Linux.
- No debe tener un impacto excesivo en el rendimiento. Esto significa que los eventos no se pueden copiar en ningún momento.

Y opcionalmente:

- Maximizar la seguridad en lo posible, como se especifica en la sección 5.2.
- Debería ser retro-compatible con el código ya existente, como indica la sección 5.3.
- Minimizar el esfuerzo necesario para reescribir los conectores para el nuevo sistema de plugins.

4.2. Seguridad

4.2.1. Código unsafe

Muchas de las tecnologías que se pueden aplicar para un sistema de plugins usan código `unsafe`. Técnicamente, esto no es necesariamente un problema si la implementación está autocontenida y auditada exhaustivamente, pero se pierden algunas garantías que proporcionadas por Rust, incrementando el coste de mantenimiento de la librería.

Asegurarse de que la implementación es segura implica una cantidad considerablemente mayor de trabajo, aun cuando existen herramientas como MIRI¹ — que integraría en Tremor en caso de tener que recurrir a `unsafe`.

4.2.2. Resiliencia a errores

Rust no protege a sus usuarios de *leaks* de memoria. De hecho, es tan sencillo como llamar a la función `mem::forget`. Si un plugin tuviera un *leak*, el proceso entero también se vería afectado; el rendimiento de Tremor se degradaría con plugins no desarrollados incorrectamente. Algo similar podría suceder en caso de que un plugin abortase o sufriese de un pánico, lo que terminaría la ejecución del programa por completo.

Idealmente, Tremor debería poder detectar plugins que no rinden óptimamente y pararlos antes de que sea demasiado tarde. La runtime debería poder continuar

¹<https://github.com/rust-lang/miri>

corriendo aun cuando falle un plugin, posiblemente avisando al usuario o reiniciándolo para seguir funcionando.

4.2.3. Ejecución de código remota a través de plugins

Uno de los casos más notorios se dio con Internet Explorer, que usaba COM y ActiveX, los cuales no disponían de una *sandbox*. Dicho mecanismo aísla por completo parte del programa, de forma que no pueda acceder a memoria externa (evitando acceder a información que no es suya), ni a recursos del sistema (como ficheros). Por tanto, extensiones maliciosas para el navegador podían ejecutar código arbitrario en la máquina en la que estuviera instalado [26]. Este problema puede ser menos grave si solo se instalan extensiones de confianza con firmas digitales, pero sigue siendo un vector de ataque importante.

Se podría aplicar lo mismo a Tremor. El usuario del producto — aquellos que añadan plugins a su configuración —, es un desarrollador, que debería ser más consciente sobre lo que incluye en sus proyectos. Sin embargo, en la práctica esto no es cierto.

Podría compararse con cómo funcionan los administradores de paquetes como npm². Su infraestructura se suele basar por completo en cadenas de confianza; no hay nadie que te impida crear un paquete malicioso para ejecutar código remoto o robar credenciales [27][28]. Los plugins son como dependencias en este caso; tienen acceso completo a la máquina donde se ejecutan, y por tanto no deberían ser de confianza por defecto.

Una alternativa mejorada a Node y npm sería algo como Deno³, que es una runtime segura por defecto. Esto es posible gracias a *sandboxing*, y requiere que el desarrollador active manualmente, por ejemplo, acceso al sistema de ficheros o a la red. No es una solución infalible porque puede que los desarrolladores acaben activando los permisos que necesitan sin pensarlo, pero es un mecanismo similar a `unsafe`: al menos te hace consciente de que estás en terreno pantanoso.

Se podría discutir que, realísticamente, el programa va a ejecutarse la mayoría

²<https://www.npmjs.com/>

³<https://github.com/denoland/deno>

de los casos en una máquina virtual o un contenedor, donde este problema no es tan peligroso. Pero, ¿debería la seguridad del usuario recaer en el hecho de que el kernel está aislado? Por no mencionar que un contenedor afecta mucho más al rendimiento que algunos métodos de *sandboxing*. Aunque el sistema por completo estuviera aislado, seguiría habiendo una posibilidad de *leaks* internos: el plugin de Postgres tiene acceso a todo lo que esté usando el plugin de Apache Kafka, que posiblemente tenga *logs* sensibles.

4.3. Retro-compatibilidad

Será necesario incluir algún tipo de gestión de versiones en el proyecto. Es probable que la interfaz de Tremor cambie con frecuencia, lo que romperá plugins basados en versiones previas. Si un plugin recibe una estructura de la runtime, pero esta estructura perdiese uno de sus campos en una nueva versión, se estará invocando comportamiento no definido.

4.3.1. Posibles soluciones

La idea más sencilla para arreglar problemas con retrocompatibilidad es serializar y deserializar los datos con un protocolo flexible, en vez de usando su representación binaria directamente. Si se usara un protocolo como JSON para comunicarse entre la runtime y los plugins, añadir un campo no rompería nada, y eliminar uno puede ocurrir mediante un proceso de deprecación. Por desgracia, esto implicaría una degradación en el rendimiento que posiblemente no interese en la aplicación. Otros arreglos más elaborados para representaciones binarias incluyen [29]:

- Reservar espacio en la estructura para uso futuro.
- Hacer la estructura un tipo opaco, es decir, que sólo se puede acceder a sus campos con llamadas a funciones, en lugar de directamente.
- Dar a la estructura un puntero a sus datos en la “segunda versión” (lo cual sería opaco en la “primera versión”).

4.3.2. Resiliencia a errores

Hay casos donde un error inevitable. Es posible que Tremor quiera reescribir parte de su interfaz o finalmente eliminar una funcionalidad deprecada sin tener que preocuparse por romper todos los plugins desarrollados previamente.

Para ello, los plugins deben incluir metadatos sobre las diferentes versiones de rustc/interfaz/etc para las que fue desarrollado. Después, cuando sean cargados por Tremor, se podrá comprobar su compatibilidad, en vez de romperse de formas misteriosas.

Capítulo 5

Contexto

La propuesta para el sistema de plugins asumía que se iba a implementar con un método que cubriré posteriormente denominado *cargado dinámico*. Esto se debe a razones de rendimiento, pero el método también incluye otros problemas importantes, principalmente relacionados con seguridad. Por ello, es una buena idea considerar las alternativas existentes para el PDK, en caso de que hubiera alguno con la misma eficiencia pero menos vulnerabilidades.

5.1. Requisitos

Los requerimientos a tener en cuenta para el proyecto son los siguientes:

- Debe ser posible añadir y quitar plugins tanto en el inicio del programa como durante su ejecución.
- Disponibilidad y madurez en el ecosistema de Rust.
- Soporte multi-plataforma: Windows, MacOS y Linux.
- No debe tener un impacto excesivo en el rendimiento. Esto significa que los eventos no se pueden copiar en ningún momento.

Y opcionalmente:

- Maximizar la seguridad en lo posible, como se especifica en la sección 5.2.
- Debería ser retro-compatible con el código ya existente, como indica la sección 5.3.
- Minimizar el esfuerzo necesario para reescribir los conectores para el nuevo sistema de plugins.

5.2. Seguridad

5.2.1. Código unsafe

Muchas de las tecnologías que se pueden aplicar para un sistema de plugins usan código `unsafe`. Técnicamente, esto no es necesariamente un problema si la implementación está autocontenida y auditada exhaustivamente, pero se pierden algunas garantías que proporcionadas por Rust, incrementando el coste de mantenimiento de la librería.

Asegurarse de que la implementación es segura implica una cantidad considerablemente mayor de trabajo, aun cuando existen herramientas como MIRI¹ — que integraría en Tremor en caso de tener que recurrir a `unsafe`.

5.2.2. Resiliencia a errores

Rust no protege a sus usuarios de *leaks* de memoria. De hecho, es tan sencillo como llamar a la función `mem::forget`. Si un plugin tuviera un *leak*, el proceso entero también se vería afectado; el rendimiento de Tremor se degradaría con plugins no desarrollados incorrectamente. Algo similar podría suceder en caso de que un plugin abortase o sufriese de un pánico, lo que terminaría la ejecución del programa por completo.

Idealmente, Tremor debería poder detectar plugins que no rinden óptimamente y pararlos antes de que sea demasiado tarde. La runtime debería poder continuar

¹<https://github.com/rust-lang/miri>

corriendo aun cuando falle un plugin, posiblemente avisando al usuario o reiniciándolo para seguir funcionando.

5.2.3. Ejecución de código remota a través de plugins

Uno de los casos más notorios se dio con Internet Explorer, que usaba COM y ActiveX, los cuales no disponían de una *sandbox*. Dicho mecanismo aísla por completo parte del programa, de forma que no pueda acceder a memoria externa (evitando acceder a información que no es suya), ni a recursos del sistema (como ficheros). Por tanto, extensiones maliciosas para el navegador podían ejecutar código arbitrario en la máquina en la que estuviera instalado [26]. Este problema puede ser menos grave si solo se instalan extensiones de confianza con firmas digitales, pero sigue siendo un vector de ataque importante.

Se podría aplicar lo mismo a Tremor. El usuario del producto — aquellos que añadan plugins a su configuración —, es un desarrollador, que debería ser más consciente sobre lo que incluye en sus proyectos. Sin embargo, en la práctica esto no es cierto.

Podría compararse con cómo funcionan los administradores de paquetes como npm². Su infraestructura se suele basar por completo en cadenas de confianza; no hay nadie que te impida crear un paquete malicioso para ejecutar código remoto o robar credenciales [27][28]. Los plugins son como dependencias en este caso; tienen acceso completo a la máquina donde se ejecutan, y por tanto no deberían ser de confianza por defecto.

Una alternativa mejorada a Node y npm sería algo como Deno³, que es una runtime segura por defecto. Esto es posible gracias a *sandboxing*, y requiere que el desarrollador active manualmente, por ejemplo, acceso al sistema de ficheros o a la red. No es una solución infalible porque puede que los desarrolladores acaben activando los permisos que necesitan sin pensarlo, pero es un mecanismo similar a `unsafe`: al menos te hace consciente de que estás en terreno pantanoso.

Se podría discutir que, realísticamente, el programa va a ejecutarse la mayoría

²<https://www.npmjs.com/>

³<https://github.com/denoland/deno>

de los casos en una máquina virtual o un contenedor, donde este problema no es tan peligroso. Pero, ¿debería la seguridad del usuario recaer en el hecho de que el kernel está aislado? Por no mencionar que un contenedor afecta mucho más al rendimiento que algunos métodos de *sandboxing*. Aunque el sistema por completo estuviera aislado, seguiría habiendo una posibilidad de *leaks* internos: el plugin de Postgres tiene acceso a todo lo que esté usando el plugin de Apache Kafka, que posiblemente tenga *logs* sensibles.

5.3. Retro-compatibilidad

Será necesario incluir algún tipo de gestión de versiones en el proyecto. Es probable que la interfaz de Tremor cambie con frecuencia, lo que romperá plugins basados en versiones previas. Si un plugin recibe una estructura de la runtime, pero esta estructura perdiese uno de sus campos en una nueva versión, se estará invocando comportamiento no definido.

5.3.1. Posibles soluciones

La idea más sencilla para arreglar problemas con retrocompatibilidad es serializar y deserializar los datos con un protocolo flexible, en vez de usando su representación binaria directamente. Si se usara un protocolo como JSON para comunicarse entre la runtime y los plugins, añadir un campo no rompería nada, y eliminar uno puede ocurrir mediante un proceso de deprecación. Por desgracia, esto implicaría una degradación en el rendimiento que posiblemente no interese en la aplicación. Otros arreglos más elaborados para representaciones binarias incluyen [29]:

- Reservar espacio en la estructura para uso futuro.
- Hacer la estructura un tipo opaco, es decir, que sólo se puede acceder a sus campos con llamadas a funciones, en lugar de directamente.
- Dar a la estructura un puntero a sus datos en la “segunda versión” (lo cual sería opaco en la “primera versión”).

5.3.2. Resiliencia a errores

Hay casos donde un error inevitable. Es posible que Tremor quiera reescribir parte de su interfaz o finalmente eliminar una funcionalidad deprecada sin tener que preocuparse por romper todos los plugins desarrollados previamente.

Para ello, los plugins deben incluir metadatos sobre las diferentes versiones de rustc/interfaz/etc para las que fue desarrollado. Después, cuando sean cargados por Tremor, se podrá comprobar su compatibilidad, en vez de romperse de formas misteriosas.

Capítulo 6

Diseño

6.1. Arquitectura

Para el sistema de plugins final, la estructura de Tremor debería ser la ilustrada en la Figura 6.1:

- La *crate* `runtime` , que carga los plugins.
- Las *crates* `plugin` , con las implementaciones de los componentes del sistema.
- La *crate* `common` , con la interfaz compartida entre la runtime y los plugins. Por tanto, ambos tipos de *crate* dependen de `common` .

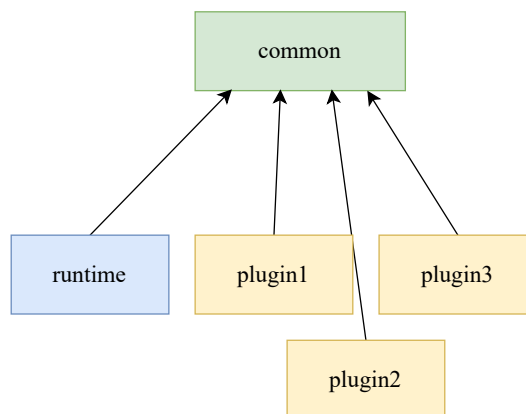


Figura 6.1: La estructura ideal para un sistema de plugins.

Esta estructura es esencial para el objetivo principal: mejorar los tiempos de compilación. Existen dos maneras de entender los tiempos de compilación:

- Para el desarrollo de la **runtime**
- Para el desarrollo de los **plugins**

En ambos casos, se quiere compilar únicamente *uno* de los componentes. En caso de desarrollar un plugin, no debería hacer falta recompilar también la runtime, porque no está siendo modificada. Y si se está trabajando sobre la runtime, no debería recompilarse la funcionalidad de los plugins.

El problema reside en que, inicialmente, únicamente existe una *crate* con todo: `runtime`, `plugins`, y `common`. El primer paso debería ser el que muestra la Figura 6.2: separar los plugins del mono-binario. La funcionalidad se encuentra en binarios diferentes, así que la runtime tendrá un tiempo de compilación considerablemente menor. Desarrollar un plugin también será menos costoso, ya que no hará falta compilar los demás.

Para un tiempo de compilación óptimo también es necesario un segundo paso. La interfaz del PDK sigue encontrándose en la misma *crate* que la runtime, así que un plugin tendrá que compilar también la runtime, aun cuando no es necesario. Esto no será una mejora tan grande sobre los tiempos de compilación como en el primer paso, dado que compilar la runtime es mucho menos costoso que compilar todos los plugins.

Este segundo paso se puede omitir durante el inicio del desarrollo, ya que la interfaz está muy fuertemente relacionada con la runtime. Los tipos usados en la interfaz tendrán que moverse a una *crate* distinta, pero todos estos tipos provienen de la runtime, así que habrá que modularizar una gran parte del código.

Cuantos menos cambios se produzcan al principio del proyecto, mejor. Habrán menos conflictos y resultará más fácil y seguro revisar el código en pequeñas iteraciones, en vez de una única revisión grande.

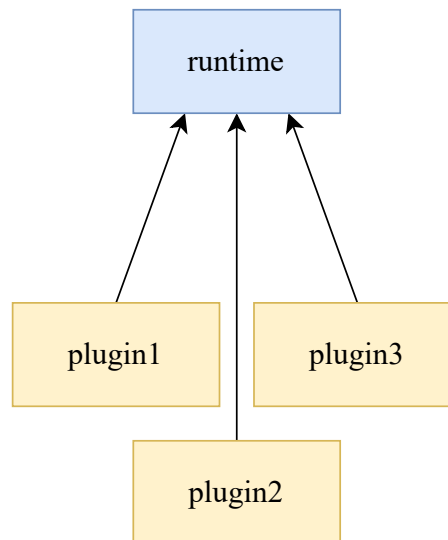


Figura 6.2: La estructura inicial del sistema de plugins para un desarrollo más rápido.

6.2. Plan de desarrollo

A partir de la sección anterior, se puede elaborar un plan aproximado para el sistema de plugins basado en iteraciones (o pull requests):

1. **Definir una nueva interfaz y usarla internamente:** el sistema de plugins debería ser todo lo mínimo posible. La interfaz principal puede convertirse de forma que soporte plugins, pero se debería mantener todo en un mismo binario por simplicidad. La parte de cargado de plugins se puede dejar como una prueba de concepto por el momento y se pueden incluir algunos plugins externos para demostrar su funcionamiento.

Esta iteración se podrá mergear con la rama principal, ya que el programa seguirá funcionando de la misma forma, simplemente con una interfaz distinta para los conectores internamente.

2. **Realmente hacer los plugins externos:** dado que los plugins desarrollados usan la nueva interfaz, este paso debería ser sencillo. Únicamente implicará una gran cantidad de cambios, ya que implica reorganizar el repositorio con *crates* nuevas, arreglar el sistema de compilación y similares.
3. **Separar la runtime de la interfaz:** como se ha explicado, esta parte es menos importante pero puede implicar un gran número de cambios. Por tanto, únicamente al final se separará la interfaz a una *crate common* nueva, para

una última mejora a los tiempos de compilación.

4. **Otras mejoras para el despliegue:** últimos cambios antes de incluir el sistema de plugins en la nueva versión, incluyendo su documentación o la evaluación de los resultados finales.

6.3. Tecnologías a considerar

Esta sección describe las tecnologías que se han considerado más viables como base para el PDK. Algunas de ellas no cumplirán los requerimientos mencionados al principio del capítulo, pero es necesario aprender sobre ellas primero antes de escribir ninguna línea de código.

6.3.1. Lenguajes interpretados

Todo tipo de proyectos usan lenguajes interpretados para extender su funcionalidad a tiempo de ejecución, como Python, Ruby, Perl, Bash, o JavaScript. Particularmente, el editor de texto Vim creó su propio lenguaje para poderlo personalizar por completo, Vimscript [30]. Ahora NeoVim, un fork más moderno, está esforzándose por tener Lua como lenguaje de primera clase para su configuración [31]. Incluso Tremor tiene su propio lenguaje para configurarlo, Troy.

De todos los lenguajes disponibles, Lua sería una de las mejores opciones para este sistema de plugins en específico. Está hecho con *embedding* en mente: es simple y únicamente alrededor de 220KB [32]. Algunas implementaciones del lenguaje, como LuaJIT, son extremadamente eficientes y pueden ser viables hasta en escenarios de rendimiento crítico [33]. Adicionalmente, las garantías de seguridad de Lua son más fuertes que otros lenguajes, dado que no requiere `unsafe` y que incluye una *sandbox* (aunque es “delicado y difícil de configurar correctamente”) [34].

Rust dispone de librerías como `rlua`¹, con bindings para interoperar con Lua.

¹<https://crates.io/crates/rlua>

`r lua` en particular parece enfocar su interfaz en ser idiomática y segura, que es un punto positivo para una librería fuertemente relacionada con C. Por desgracia, parece estar semi-abandonada y fue reemplazada por `mlua`². Por lo general, el ecosistema de Lua en Rust no parece lo suficientemente maduro para un proyecto como este; aún queda trabajo para mejorar la estabilidad.

También sería posible usar uno de los lenguajes interpretados creados específicamente para Rust: *Gluon* [35], *Rhai* [36] o *Rune* [37]. Usarlos posiblemente resulte en código más limpio y simple. Sin embargo, su ecosistema todavía está en su infancia y ninguna de las opciones son tan estables o seguras como lenguajes de programación de propósito general. Rhai, el más usado, anunció su versión v1.0 en julio de 2021 y no sobrepasa las 200.000 descargas, mientras que Lua fue creado en 1993 y es uno de los 20 lenguajes más famosos, según el *TIOBE Index* [38].

De cualquier manera, portar el código a este sistema de plugins sería un trabajo excesivamente laborioso. Todos los conectores tendrían que reescribirse por completo a un lenguaje distinto. Para un proyecto nuevo sería una alternativa interesante, pero ciertamente no lo es en el caso de Tremor.

6.3.2. WebAssembly

WebAssembly [39], también conocido como Wasm, es esencialmente un formato binario abierto y portable. A diferencia de binarios normales, el mismo ejecutable Wasm puede correr en cualquier plataforma, siempre y cuando exista una runtime que lo soporte. Comenzó como una alternativa a JavaScript exclusiva a la web, pero ha evolucionado con el tiempo y ahora es posible usarlo en el escritorio gracias a WASI [40].

Los objetivos de Wasm son maximizar la portabilidad y seguridad, sin un coste de rendimiento excesivo. Su diseño incluye una *sandbox* para lidiar con programas no fiables, como es el caso en sistemas de plugins, y apenas no requiere usar `unsafe`. Ya que puede ser compilado desde otros lenguajes como Rust o C, el código existente en Tremor podría ser reusado (lo cual era imposible con lenguajes

²<https://crates.io/crates/mlua>

de *scripting*).

Existen dos runtimes principales para Rust: *Wasmer* [41] y *Wasmtime* [42]. Ambas son implementaciones competitivas que se enfocan a unos u otros casos de uso. Por lo general, *Wasmer* es más adecuado para embebirlo en programas nativos, mientras que *Wasmtime* se centra en programas individuales — aunque los dos se pueden usar para ambos casos [43].

WebAssembly todavía es una tecnología relativamente nueva, así que algunas partes siguen bajo desarrollo continuo y necesitan mejoras, como en rendimiento. En comparación a JavaScript, Jangda y col. [44] muestra resultados mezclados al realizar pruebas de rendimiento. Depende principalmente del compilador³ y del entorno que se esté usando, variando desde mejoras en velocidad de 1.67x en Chrome, a 11.71x con Firefox. Cuando se compara contra código nativo, Denis [45] describe una varianza similar, donde *Wasmer* es 2.47x más lento y con *Wasmtime* es 3.28x. En resumen, mientras que WebAssembly es una solución más eficiente que algunos lenguajes de *scripting*, sigue sin llegar al nivel de binarios nativos, y posiblemente no sea lo suficiente para este caso.

Esta tecnología es de las más adecuadas encontradas por el momento; su único problema es el rendimiento. Tras implementar algún sistema de plugins en miniatura, su usabilidad era excelente. Si fuera posible transferir datos entre la runtime y el plugin sin tener que copiarlos, sería definitivamente la mejor alternativa.

La especificación de WebAssembly define únicamente enteros y decimales como sus tipos disponibles [46]. Existen algunas maneras de tratar tipos no triviales como estructuras o enumeraciones:

- A través de la *Interface Types Proposal for WebAssembly* [47]. Esta define un formato binario para codificar y decodificar los nuevos tipos que define: tipos de números más especializados, caracteres individuales, listas, estructuras y enumeraciones. También especifica una lista de instrucciones para transformar los datos entre WebAssembly y el mundo exterior. Notar que

³Nos referimos también a la runtime como un *compilador*, dado que las implementaciones más eficientes y populares son intérpretes *Just-In-Time* (JIT), que transforman partes del código fuente a código máquina.

esta propuesta no intenta definir una representación fija de, por ejemplo, una cadena de caracteres en Wasm; intenta permitir tipos de alto nivel agnósticos a su representación.

Adicionalmente, las interfaces se pueden definir independientemente del lenguaje de programación que se esté usando, gracias al formato `witx` [`witx`], como muestra la Figura 6.3.

El mayor problema de esta solución es que aún está en “Fase 1”: aún necesita mucho trabajo y su especificación no es estable. Ninguna de las runtimes tienen soporte para esta propuesta aún [48][49]. Tras fallar al intentar usarlo, esta opción fue descartada.

- La forma actualmente funcional pero imperfecta, con punteros y memoria compartida. El usuario debe construir y serializar el tipo complejo y después guardarlo en la memoria reservada para Wasm, a la que la runtime puede acceder directamente con punteros. Esto es lo que otros sistemas de plugins como Feather o Veloren hacen [50][51], así que es garantizado que funciona.

No sólo requiere esto un paso de serialización y otro de deserialización y escribir y leer todos los datos de una memoria, sino que también es una tarea ardua y complicado de hacer correctamente. A nivel de rendimiento esto implicaría copiar los datos, así que no es algo que Tremor se pueda permitir.

- Otra opción que usan programas como Zellij [52], que usa un ejecutable de Wasm en vez de usarlo como una librería. Para cargarlo, lo ejecuta y usa *stdin* y *stdout* para los flujos de datos. Por desgracia, esto también requiere copiar datos, y tiene que descartarse.

```
1 (use "errno.witx")
2
3 ;;; Add two integers
4 (module $calculator
5   (@interface func (export "add")
6     (param $lh s32)
7     (param $rh s32)
8     (result $error $errno)
9     (result $res s32)
10  )
11 )
```

Figura 6.3: Ejemplo de interfaz definida con `witx`.

6.3.3. eBPF

eBPF es “a revolutionary technology with origins in the Linux kernel that can run sandboxed programs in an operating system kernel” [53]. Sin embargo, de forma similar a WebAssembly, su uso se ha extendido a *user-space*. eBPF define una lista de instrucciones que pueden ejecutarse por una máquina virtual, también como WebAssembly funciona.

Esta tecnología es prometedora, ya que a diferencia de WebAssembly, no es necesario serializar o deserializar los datos o escribirlos a una memoria intermedia. Ya que existe control completo sobre la máquina virtual, la runtime podría implementar una *sandbox* personalizada para comprobar las direcciones de memoria de donde se lee o escribe para asegurarse de que se encuentran en el rango permitiendo, siendo posible compartir una única memoria. La única penalización en el rendimiento sería interpretar las instrucciones en vez de ejecutar código nativo, pero técnicamente Tremor sí que podría usarlo.

El problema principal con eBPF es que su soporte es carente. La mayoría de sus usuarios usan C y lo muestra la poca cantidad de tutoriales, guías, artículos o incluso librerías disponibles para Rust. No es posible compilar Rust a instrucciones eBPF de forma oficial y la única runtime disponible es `rbpf`⁴ y derivados como `solana_rbpf`⁵, ya que este primero parece estar obsoleto. Además, supondría un esfuerzo mucho mayor que WebAssembly, ya que también requeriría implementar una *sandbox* personalizada.

6.3.4. Comunicación Inter-Proceso

Otra opción popular para sistemas de plugins es la *Comunicación Inter-Proceso*, que divide el programa en un cliente y un servidor en procesos distintos. El cliente actuaría como runtime y estaría conectado a múltiples servidores que proporcionan la funcionalidad. Se podría comparar con el *Language Server Protocol*⁶, basado en JSON-RPC y usado por la mayoría de editores de texto para

⁴<https://crates.io/crates/rbpf>

⁵https://crates.io/crates/solana_rbpf

⁶<https://microsoft.github.io/language-server-protocol/>

tener soporte especializado para cualquier lenguaje de programación.

Una ventaja común para todos los métodos de esta familia es que, de forma similar a WebAssembly, los plugins se podrán escribir en Rust, así que el código existente se podría reusar. Además, ya que el cliente y servidor se dividirían en múltiples procesos, serían más seguros por lo general; plugins defectuosos no afectarían a la runtime de Tremor.

Sockets

Son los que peor rendimiento tienen de acuerdo a la Figura 6.4 y la Figura 6.5, pero también son los más famosos, y consecuentemente, los más fáciles de usar. Los *sockets* son la misma tecnología usada en cualquier servidor para comunicarse con un cliente y viceversa, por lo que hay una cantidad enorme de implementaciones disponibles.

Usar *sockets* también requiere un paso de deserialización, dado que los datos se envían en paquetes. Formatos como JSON son los más flexibles, pero otros como *Protocol Buffers* [55] son ligeros y tienen mejor rendimiento.

Pipes

Para un sistema de plugins, las *pipes* son muy similares a los *sockets*, con la única diferencia siendo que las *pipes* solo se pueden usar en una misma máquina. Con *sockets*, técnicamente podrías usar TCP o UDP y tener la runtime y los plugins en ordenadores distintos. Esto no es algo necesario para el caso de Tremor, y ya que las *pipes* ofrecen un mejor rendimiento, posiblemente sean una mejor opción por lo general.

Por ejemplo, el gestor de archivos nnn⁷ usa este método: los plugins pueden leer de una FIFO (una *pipe* con nombre) para recibir las selecciones de archivos o directorios que realice el usuario e implementar su funcionalidad adicional.

⁷<https://github.com/jarun/nnn>

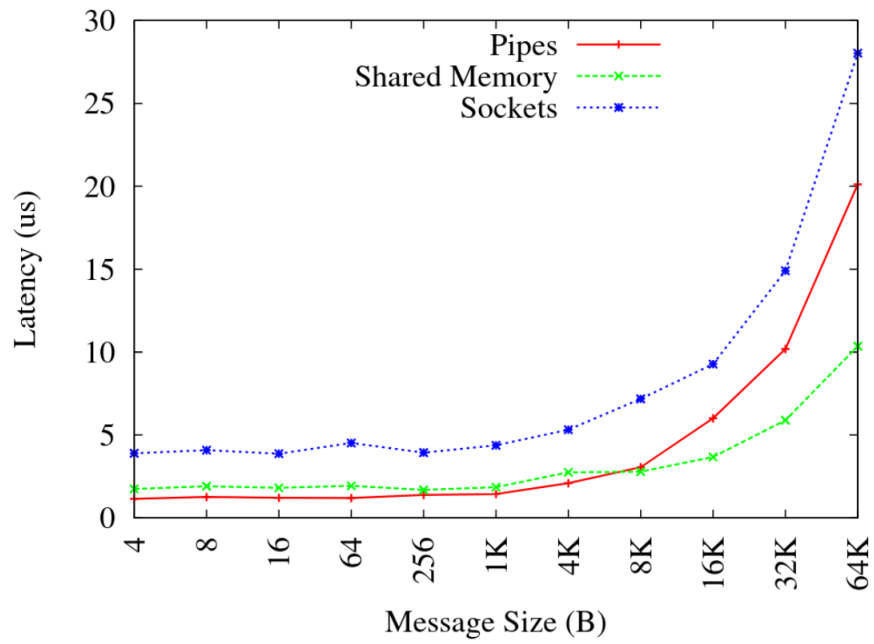


Figura 6.4: Latencia vs. Tamaño de Mensaje [54].

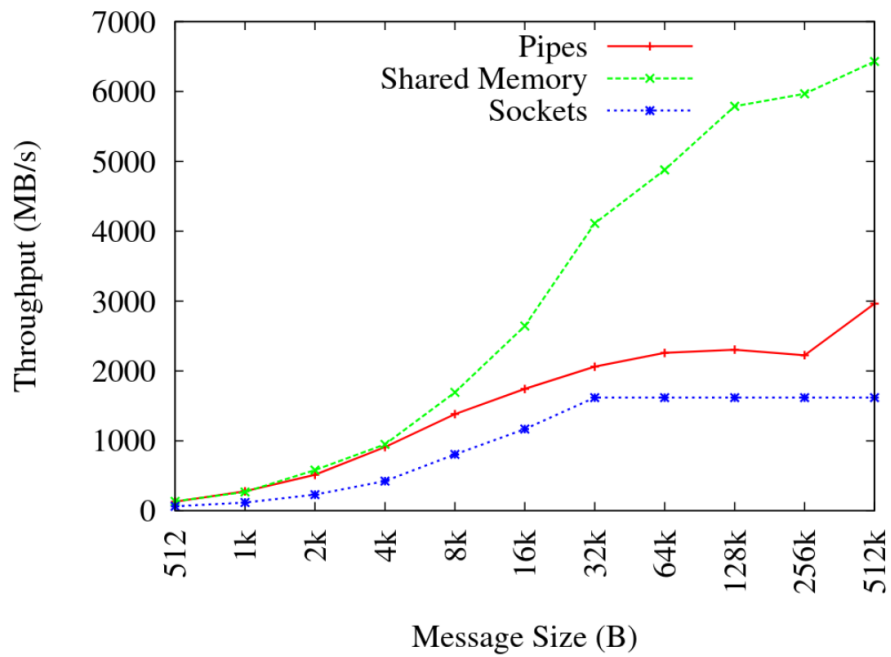


Figura 6.5: Rendimiento vs. Tamaño de Mensaje [54].

La única desventaja es que no parecen haber librerías populares para la funcionalidad genérica de *pipes* (quizá `interprocess`⁸ o `ipipe`⁹). Sin embargo, esto podría ser innecesario si se usaran las *pipes* de *stdin*, *stdout* o *stderr* implícitamente, ya que tienen soporte en la librería estándar al ejecutar comandos *shell* [56].

Memoria compartida

Como el nombre indica, la memoria compartida consiste en inicializar un buffer del que se puede leer y escribir desde dos o más procesos al mismo tiempo para comunicarse. El API de memoria compartida se implementa a nivel del kernel, por lo que depende mucho del sistema operativo y posiblemente no sea tan portable como otras soluciones.

Tal y como indican las Figuras 6.4 y 6.5, es el método con mejor rendimiento, ya que no requiere copiar ni transformar datos entre procesos. El único coste adicional es la inicialización de las páginas compartidas en el sistema operativo, que se debe hacer únicamente al principio [57].

Desgraciadamente, el soporte para memoria compartida en Rust es casi inexistente. Las únicas *crates* disponibles son `shared_memory`¹⁰ y `raw_sync`¹¹, que no superan las 150.000 descargas en total y usan gran cantidad de `unsafe`. Esto probablemente tenga que ver con el hecho de que comparte los mismos problemas que cargado dinámico respecto a estabilidad de ABI (explicado en la sección 6.3.5). No parece ofrecer nada mejor que el cargado dinámico y por tanto se descarta como opción.

6.3.5. Cargado dinámico

Esta es la manera más popular para implementar un sistema de plugins, al menos fuera de Rust. Una *Foreign Function Interface* (FFI) nos permite acceder

⁸<https://crates.io/crates/interprocess>

⁹<https://crates.io/crates/ipipe>

¹⁰https://crates.io/crates/shared_memory

¹¹https://crates.io/crates/raw_sync

directamente a recursos en objetos compilados separadamente, aun después de la fase de *linking*, gracias al cargado dinámico. Es una de las opciones más eficientes porque no implica casi ningún coste adicional tras cargar la librería dinámica.

La *crate* principal para este método es `libloading`¹², aunque también existen las menos conocidas `dlopen`¹³ y `cratesharedlib`, con pequeñas diferencias [58]. Todas ellas requieren de uso extensivo de `unsafe`, son complicadas de usar correctamente [59][60], incluyendo sutiles disparidades entre sistemas operativos [61], ni disponen de un mecanismo similar a una *sandbox*. La única manera de mejorar la usabilidad será a través de los macros y herramientas facilitados por algunas librerías.

Estabilidad del ABI

El problema principal con esta alternativa es que Rust carece de un *Application Binary Interface* (ABI) estable. El ABI es una interfaz entre dos módulos binarios, en nuestro caso entre un ejecutable (runtime) y una librería dinámica (plugin). Este se encarga de definir, entre otros, la estructura que siguen los tipos en memoria y la convención usada para llamar funciones. Sin un ABI definido (y por tanto, *estable*), sería imposible saber cómo acceder a los recursos de otros binarios.

En el comienzo este proyecto, gran cantidad de fuentes en la comunidad confundían cómo funciona este concepto en Rust, y lo explicaban de forma incorrecta [62][63][64][65]. Este popular malentendido también se dio en la propuesta del PDK y no nos dimos cuenta del verdadero significado hasta haber invertido numerosas horas. El equipo de Tremor — yo incluido — creía que el ABI de Rust es estable, siempre que los dos binarios se compilen con la misma versión de compilador. Sin embargo, esto es incorrecto por varias razones y fuentes como la referencia oficial no entran en suficiente detalle [66, Application Binary Interface (ABI)]. Debe recurrirse a otra sección que menciona brevemente lo siguiente:

“La estructura de tipos en memoria puede cambiar con cada compilación. En vez de intentar documentar exactamente qué se hace, se documenta solo lo que se garantiza hoy” [66, Type Layout]

¹²<https://crates.io/crates/libloading>

¹³<https://crates.io/crates/dlopen>

La asunción anterior incorrecta se basa en que, hasta el momento, Rust no ha implementado ninguna optimización que rompa el ABI entre ejecuciones de un mismo compilador. Pero no existe absolutamente ninguna garantía de que esto sea así, y es un detalle de implementación del compilador del que no debería confiarse. Es posible que este comportamiento sí que se rompa en el futuro [67], en cuyo caso el sistema de plugins tendría que reescribirse por completo.

Descubrir esto implicó un cambio de planes y un aumento en la complejidad del proyecto de órdenes de magnitud. Ahora tendría que recurrirse a una ABI que sí que tuviera garantías de estabilidad, y traducir entre la de Rust y esta para comunicarse entre runtime y plugins. La ABI más conocida es la del lenguaje de programación C, que se puede acceder desde Rust como indican las Figuras 6.6 y 6.7.

Herramientas disponibles

Todo este proyecto va a ser posible gracias a una *crate* de más alto nivel, `abi_stable`¹⁴. Esta usa `libloading` internamente y exporta una gran cantidad de macros y herramientas para facilitar el desarrollo. Incluye una copia de la librería estándar de Rust declarada con el ABI de C, generalmente precedidos por la letra `R`. Por tanto, en vez de `Vec<T>`, podremos usar `RVec<T>`; en caso contrario habría que recurrir a punteros `*const T` o tendríamos que reescribir los tipos desde cero nosotros. También da soporte para librerías externas muy conocidas en la comunidad, como `crossbeam`¹⁵ o `serde_json`¹⁶. La Figura 6.8 demuestra parte de la simplificación del código en la Figura 6.7.

Existen algunas alternativas o extensiones de `abi_stable` como `lccc`¹⁷, `safer_ffi`¹⁸ o `cglue`¹⁹ que se tuvieron en cuenta, pero no son soluciones tan completas ni maduras, por lo que no serán incluidas en este proyecto. `abi_stable` se trata de una librería compleja, con más de 50.000 líneas de código en Rust (como referencia, Tremor tiene unas 35.000 líneas), lo cual deberá tenerse

¹⁴https://crates.io/crates/abi_stable

¹⁵<https://crates.io/crates/crossbeam>

¹⁶https://crates.io/crates/serde_json

¹⁷<https://github.com/LightningCreations/lccc>

¹⁸https://crates.io/crates/safer_ffi

¹⁹<https://crates.io/crates/cglue>

```

1 pub struct Event {
2     pub count: i32,
3     pub name: &'static str,
4 }
5
6 pub fn transform(x: Event) -> i32 {
7     println!("Received an event with count {}", x.count);
8     x.count
9 }
10
11 pub static cached: Event = Event {
12     count: 0,
13     name: "my data"
14 };

```

Figura 6.6: Ejemplo de cómo sería un plugin escrito con Rust.

```

1 // Using C's memory layout with `#[repr]`
2 #[repr(C)]
3 pub struct Event {
4     // We can't have types from the standard library anymore, only
5     // either basic ones...
6     pub count: i32,
7     // ...or types from C itself
8     pub name: *const std::os::raw::char_c,
9 }
10
11 // Using C's calling conventions with `extern "C"`
12 pub extern "C" fn transform(x: Event) -> i32 {
13     println!("Received an event with count {}", x.count);
14     x.count
15 }
16
17 // Disabling mangling so that the resource's name is known when
18 // loading the plugin.
19 #[no_mangle]
20 pub static cached: Event = Event {
21     count: 0,
22     name: "my data".as_ptr() as _
23 };

```

Figura 6.7: El mismo plugin que la Figura 6.6, pero usando el ABI de C.

en cuenta en la decisión final también.

6.4. Sistemas de plugins de referencia

Otro punto de estudio importante es qué plugins ya hay existentes en Rust y cómo se han realizado:

- El mismo Cargo o `mdbook`²⁰ implementan un sistema de extensiones a través de la línea de comandos. Añadir un subcomando nuevo es tan sencillo como crear un binario con un prefijo establecido (e.g., `cargo-expand`). Si está disponible en la variable de entorno `PATH` al ejecutar `cargo`, se podrá invocar al plugin con `cargo expand` también. Es una manera especialmente simple y creativa de usar *pipes* con IPC, dado que usa *stdin* y *stdout* para comunicarse con la runtime.
- `zellij`²¹ es un entorno de trabajo en el terminal con “un sistema de plugins que permite crear plugins en cualquier lenguaje que compile a WebAssembly”. De forma similar al caso anterior, funciona un binario distinto para cada plugin y el ejecutable principal ejecuta el código en WebAssembly, comunicándose con *stdin* y *stdout*.
- `xi`²² es un editor de texto moderno ahora abandonado. Usa RPC con mensajes JSON para comunicarse con plugins en procesos distintos [68], método también usado en Visual Studio Code [69] o Eclipse [70].
- `bevy`²³ es un motor de videojuegos prometedor cuyas prestaciones se implementan como plugins. En la mayoría de los casos, se cargan en tiempo de compilación, pero `bevy::dynamic_plugin` da la posibilidad de hacerlo dinámicamente. `bevy` se basa en la falsa estabilidad del ABI explicado en la sección 6.3.5 y únicamente usa tipos definidos en Rust.

Otras fuentes como Amos [71] o Zicklag [72] también intentan usar cargado dinámico para funcionalidades similares. Este último se trata de `amethyst`²⁴, el predecesor de `bevy`, que acabó rindiéndose debido a la

²⁰<https://github.com/rust-lang/mdBook>

²¹<https://github.com/zellij-org/zellij>

²²<https://github.com/xi-editor/xi-editor>

²³<https://crates.io/crates/bevy>

²⁴<https://crates.io/crates/amethyst>

```
1 // Now we also "derive" the trait StableAbi, i.e., it's implemented
2 // automatically.
3 #[repr(C)]
4 #[derive(StableAbi)]
5 pub struct Event {
6     pub count: i32,
7     // We can use abi_stable's types!
8     pub name: RStr<'static>,
9 }
10
11 // Using C's calling conventions with `extern "C"`
12 #[sabi_extern_fn]
13 pub fn transform(x: Event) -> i32 {
14     println!("Received an event with count {}", x.count);
15     x.count
16 }
```

Figura 6.8: El mismo plugin que la Figura 6.6, pero con `abi_stable`. La declaración de la global `cached` se omite por simplicidad.

inestabilidad del ABI [73][74].

6.5. Elección Final

Tras implementar varios sistemas de plugins en miniatura con las tecnologías más prometedoras mencionadas en este capítulo, se tomó la decisión de usar cargado dinámico con `abi_stable`. Cada alternativa tiene sus puntos fuertes y sus puntos flojos, como ilustra la Figura 6.9, pero ninguna de las demás terminaron de cumplir los requisitos de rendimiento establecidos por el equipo de Tremor.

Todas las tecnologías excepto cargado dinámico, eBPF o memoria compartida requieren la copia de los datos en algún momento, algo que Tremor no se puede permitir. De esas tres posibles soluciones, todas tienen que lidiar con problemas con el ABI. La que mejor soporte tiene es cargado dinámico, así que ese será el camino tomado.

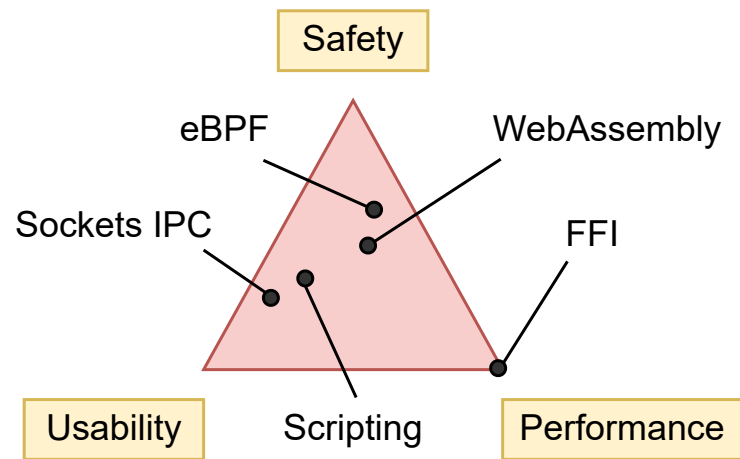


Figura 6.9: Comparación aproximada de los métodos investigados.

Capítulo 7

Conclusiones y trabajo futuro

TODO

7.1. Conclusiones

7.2. Futuro

7.3. Valoración personal

Bibliografía

- [1] Chris Sweeney. *Inside Wayfair's Identity Crisis*. 2019. URL: <https://www.bostonmagazine.com/news/2019/10/01/inside-wayfair/>.
- [2] *Wayfair Announces Fourth Quarter and Full Year 2021 Results*. 2021. URL: <https://investor.wayfair.com/news/news-details/2022/Wayfair-Announces-Fourth-Quarter-and-Full-Year-2021-Results/default.aspx>.
- [3] *Logstash*. 2011. URL: <https://www.elastic.co/logstash/>.
- [4] Gary White. *Live, Laugh, Log: Save G's on GB/s with Tremor and K8s — TremorCon 2021*. 2021. URL: https://youtu.be/xsowS5hEKRg?list=PLNTN4J6tdf20vy14FV0azLTdou_8xyvfe.
- [5] *Kubernetes*. 2014. URL: <https://kubernetes.io/>.
- [6] *Projects — Linux Foundation*. URL: <https://www.linuxfoundation.org/projects/>.
- [7] *LFX Mentorship — Linux Foundation*. URL: <https://lfx.linuxfoundation.org/tools/mentorship/>.
- [8] *Rust Survey Results*. 2021. URL: <https://blog.rust-lang.org/2022/02/15/Rust-Survey-2021.html#challenges-ahead>.
- [9] Carliss Young Baldwin y Kim B Clark. *Design rules: The power of modularity*. Vol. 1. MIT press, 2000.
- [10] *NGINX*. 2004. URL: <https://www.influxdata.com/time-series-platform/telegraf/>.
- [11] *Apache HTTP Server*. 1995. URL: <https://httpd.apache.org/>.
- [12] *Dynamic Modules Development*. 2016. URL: <https://www.nginx.com/blog/dynamic-modules-development/#demand>.
- [13] *Dynamic Shared Object (DSO) Support*. 2021. URL: <https://httpd.apache.org/docs/2.4/dso.html#advantages>.
- [14] David C Luckham. *Event processing for business: organizing the real-time enterprise*. John Wiley & Sons, 2011.
- [15] *Telegraf*. 2015. URL: <https://www.influxdata.com/time-series-platform/telegraf/>.
- [16] *Tremor Getting Started*. 2021. URL: <https://www.tremor.rs/docs/next/getting-started/>.
- [17] *Tremor Constraints and Limitations*. 2021. URL: <https://www.tremor.rs/docs/0.11/ConstraintsLimitations>.

- [18] *Tremor Recipes*. 2021. URL: <https://www.tremor.rs/docs/0.11/recipes/README>.
- [19] D Robins. “Complex event processing”. En: *Second International Workshop on Education Technology and Computer Science. Wuhan*. Citeseer. 2010, págs. 1-10.
- [20] Gianpaolo Cugola y Alessandro Margara. “Processing Flows of Information: From Data Stream to Complex Event Processing”. En: *ACM Comput. Surv.* 44.3 (2012). ISSN: 0360-0300. DOI: 10.1145/2187671.2187677. URL: <https://doi.org/10.1145/2187671.2187677>.
- [21] Miyuru Dayarathna y Srinath Perera. “Recent advancements in event processing”. En: *ACM Computing Surveys (CSUR)* 51.2 (2018), págs. 1-36.
- [22] K. Tawsif y col. “A Review on Complex Event Processing Systems for Big Data”. En: *2018 Fourth International Conference on Information Retrieval and Knowledge Management (CAMP)*. 2018, págs. 1-6. DOI: 10.1109/INFRKM.2018.8464787.
- [23] *Tremor Onramps*. 2021. URL: <https://www.tremor.rs/docs/0.11/artefacts/onramps>.
- [24] *Tremor Offramps*. 2021. URL: <https://www.tremor.rs/docs/0.11/artefacts/offramps>.
- [25] *Tremor Pipelines*. 2021. URL: <https://www.tremor.rs/docs/next/language/#pipelines>.
- [26] Jill Steinberg. *Competing components make for prickly panelists*. 1997. URL: <https://www.infoworld.com/article/2077623/competing-components-make-for-prickly-panelists.html>.
- [27] Jamie Kyle. *How to build an npm worm*. URL: <https://jamie.build/how-to-build-an-npm-worm>.
- [28] Simon Maple. *Yet another malicious package found in npm, targeting cryptocurrency wallets*. 2019. URL: <https://snyk.io/blog/yet-another-malicious-package-found-in-npm-targeting-cryptocurrency-wallets/>.
- [29] Aria Beingessner. *How Swift Achieved Dynamic Linking Where Rust Couldn't*. 2019. URL: <https://gankra.github.io/blah/swift-abi/>.
- [30] *VimScript Documentation*. 2015. URL: http://vimdoc.sourceforge.net/html/doc/usr_41.html.
- [31] *Lua in NeoVim*. 2022. URL: <https://neovim.io/doc/user/lua.html>.
- [32] Roberto Ierusalimschy. *Programming in lua*. Roberto Ierusalimschy, 2006.
- [33] *LuaJIT Benchmarks*. 2008. URL: <https://luajit.org/performance.html>.
- [34] *Lua Sand Boxes*. 2015. URL: <http://lua-users.org/wiki/SandBoxes>.
- [35] *Gluon*. 2016. URL: <https://crates.io/crates/gluon>.
- [36] *Rhai*. 2016. URL: <https://crates.io/crates/rhai>.
- [37] *Rune*. 2018. URL: <https://crates.io/crates/rune>.

- [38] *TIOBE Index*. 2022. URL: <https://www.tiobe.com/tiobe-index/>.
- [39] *WebAssembly*. 2017. URL: <https://webassembly.org/>.
- [40] *WASI*. 2019. URL: <https://wasi.dev/>.
- [41] *Wasmer*. 2019. URL: <https://wasmer.io/>.
- [42] *Wasmtime*. 2019. URL: <https://wasmtime.dev/>.
- [43] *Actually Using Wasm*. 2020. URL: <https://wiki.alopez.li/ActuallyUsingWasm>.
- [44] Abhinav Jangda y col. “Not So Fast: Analyzing the Performance of {WebAssembly} vs. Native Code”. En: *2019 USENIX Annual Technical Conference (USENIX ATC 19)*. 2019, págs. 107-120.
- [45] Frank Denis. *Benchmark of WebAssembly runtimes*. 2021. URL: <https://00f.net/2021/02/22/webassembly-runtimes-benchmarks/>.
- [46] *WasmExternType — Wasmer v0.17.1*. 2021. URL: https://docs.rs/wasmer-runtime-core/0.17.1/wasmer_runtime_core/types/trait.WasmExternType.html.
- [47] *Interface Types Proposal for WebAssembly*. 2015. URL: <https://github.com/webassembly/interface-types>.
- [48] *Support for Interface Types in wasmtime API — GitHub bytecodealliance/wasmtime*. 2021. URL: <https://github.com/bytecodealliance/wasmtime/issues/677>.
- [49] *State of the art of the interface types — GitHub wasmerio/wasmer*. 2021. URL: <https://github.com/wasmerio/wasmer/issues/2480>.
- [50] *feather/quill — GitHub feather-rs/feather*. 2021. URL: <https://github.com/feather-rs/feather/tree/main/quill>.
- [51] *Plugins — Veloren Project Architecture*. 2021. URL: <https://book.veloren.net/contributors/developers/codebase-structure.html#plugins>.
- [52] *zellij-org/zellij — GitHub*. 2021. URL: <https://github.com/zellij-org/zellij>.
- [53] *eBPF*. 2014. URL: <https://ebpf.io/>.
- [54] Aditya Venkataraman y Kishore Kumar Jagadeesha. “Evaluation of inter-process communication mechanisms”. En: *Architecture* 86 (2015), pág. 64.
- [55] *Protocol Buffers*. 2008. URL: <https://developers.google.com/protocol-buffers>.
- [56] *Rust By Example*. 2021. URL: <https://doc.rust-lang.org/rust-by-example/index.html>.
- [57] Mats Petersson. *Performance difference between IPC shared memory and threads memory*. 2013. URL: <https://stackoverflow.com/a/14512554>.
- [58] *dlopen: Compare with other libraries*. 2021. URL: <https://docs.rs/dlopen/0.1.8/dlopen/#compare-with-other-libraries>.

- [59] *Idiomatic Rust plugin system — StackOverflow*. 2017. URL: <https://stackoverflow.com/questions/44708483/idiomatic-rust-plugin-system/46249019#46249019>.
- [60] *papyrus/src/compile/execute.rs — GitHub kurtlawrence/papyrus*. 2019. URL: <https://github.com/kurtlawrence/papyrus/blob/1c7f0a669fed59d220bdefb161c568072126d3d5/src/compile/execute.rs#L36>.
- [61] *Thread-safety — libloading v0.7.0*. 2021. URL: <https://docs.rs/libloading/0.7.0/libloading/struct.Library.html#thread-safety>.
- [62] Michael F. Bryan. *Plugins in Rust*. 2019. URL: <https://web.archive.org/web/20211202080304/https://adventures.michaelfbryan.com/posts/plugins-in-rust/>.
- [63] *Plugin system with API — r/Rust*. 2017. URL: https://www.reddit.com/r/rust/comments/6v29z0/plugin_system_with_api/dlx9w7v/.
- [64] *Add the -Z randomize-layout flag — GitHub rust-lang/compiler-team*. 2021. URL: <https://github.com/rust-lang/compiler-team/issues/457>.
- [65] Michael F. Bryan. *Dynamic Loading & Plugins*. 2020. URL: <https://fasterthanli.me/articles/so-you-want-to-live-reload-rust>.
- [66] *The Rust Reference*. 2022. URL: <https://doc.rust-lang.org/reference/introduction.html>.
- [67] *A Stable Modular ABI for Rust*. 2020. URL: <https://internals.rust-lang.org/t/a-stable-modular-abi-for-rust/12347/71>.
- [68] Raph Levien. *JSON — xi-editor retrospective*. 2020. URL: <https://raphlinus.github.io/xi/2020/06/27/xi-retrospective.html#json>.
- [69] Danny Tuppeny. *Extensions using the "typecommand (for ex. Vim) have poor performance due to being single-threaded with other extensions — GitHub microsoft/vscode*. 2019. URL: <https://github.com/microsoft/vscode/issues/75627>.
- [70] Azad Bolour. *Notes on the Eclipse Plug-in Architecture*. 2003. URL: http://www.eclipse.org/articles/Article-Plug-in-architecture/plugin_architecture.html.
- [71] Amos. *So you want to live-reload Rust*. 2020. URL: <https://fasterthanli.me/articles/so-you-want-to-live-reload-rust>.
- [72] Zicklag. *Rust Plugins*. 2019. URL: <https://zicklag.github.io/rust-tutorials/rust-plugins.html>.
- [73] Zicklag. *Creating Rust Apps With Dynamically Loaded Rust Plugins*. 2019. URL: <https://users.rust-lang.org/t/creating-rust-apps-with-dynamically-loaded-rust-plugins/28814/111092>.

- [74] Zicklag. *[NEW FEATURE] WebAssembly scripting system* — *GitHub amethyst/amethyst*. 2019. URL: <https://github.com/amethyst/amethyst/issues/1729>.
- [75] *Tremor Linked Transports*. 2021. URL: <https://www.tremor.rs/docs/0.11/operations/linked-transports/>.
- [76] *Tremor Connectors*. 2021. URL: <https://www.tremor.rs/docs/next/reference/connectors/>.
- [77] *A Gentle Introduction to Rust*. 2018. URL: <https://stevedonovan.github.io/rust-gentle-intro/>.
- [78] *30 minutes of Introduction to Rust for C++ programmers*. 2017. URL: <https://vnduongthanhtung.gitbooks.io/migrate-from-c-to-rust/content/>.
- [79] *Rust for Professionals*. 2020. URL: <https://overexact.com/rust-for-professionals/>.
- [80] *The Rust Programming Language*. 2022. URL: <https://doc.rust-lang.org/stable/book/>.
- [81] *The Rustnomicon*. 2022. URL: <https://doc.rust-lang.org/nomicon/>.
- [82] *Asynchronous Programming in Rust*. 2022. URL: https://rust-lang.github.io/async-book/01_getting_started/01_chapter.html.
- [83] *Add support for StableAbi* — *GitHub simd-lite/value-trait*. 2021. URL: <https://github.com/simd-lite/value-trait/pull/14>.
- [84] *abi_stable/src/external_types* — *GitHub rodrimati1992/abi_stable_crates*. 2021. URL: https://github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/tree/edfb2a97a7b5d7ecbc29c1f9f115f61e26f42da6/abi_stable/src/external_types.
- [85] *Safety* — *GitHub rodrimati1992/abi_stable_crates*. 2021. URL: https://github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates#safety.
- [86] *Support for abi_stable* — *GitHub oxalica/async-ffi*. 2021. URL: <https://github.com/oxalica/async-ffi/pull/10>.
- [87] *Procedural macro for boilerplate* — *GitHub oxalica/async-ffi*. 2021. URL: <https://github.com/oxalica/async-ffi/issues/12>.
- [88] *"C-unwind" ABI* — *The Rust RFC Book*. 2021. URL: <https://rust-lang.github.io/rfcs/2945-c-unwind-abi.html>.
- [89] *Pluggable panic implementations (tracking issue for RFC 1513)*. 2021. URL: <https://github.com/rust-lang/rust/issues/32837>.
- [90] *Thread-safety* — *Libloading v0.7.1*. 2021. URL: <https://docs.rs/libloading/0.7.1/libloading/struct.Library.html#thread-safety>.
- [91] *dlerror* — *The Open Group Base Specifications*. 2021. URL: <https://pubs.opengroup.org/onlinepubs/009604499/functions/dlerror.html>.

- [92] `dlerror` attributes — *Linux Manual Page*. 2021. URL: <https://man7.org/linux/man-pages/man3/dlerror.3.html#ATTRIBUTES>.
- [93] `dlerror` — *Mac OS X Man Pages*. 2021. URL: https://developer.apple.com/library/archive/documentation/System/Conceptual/ManPages_iPhoneOS/man3/dlerror.3.html.
- [94] `SetThreadErrorMode` — *Microsoft Documentation*. 2021. URL: <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/win32/api/errhandlingapi/nf-errhandlingapi-setthreaderrormode>.
- [95] `src/raw/unix.rs` — *GitHub szymonwieloch/rust-dlopen*. 2021. URL: <https://github.com/szymonwieloch/rust-dlopen/blob/f9fed7168dfdcfd682a6c409595d4e2430b2dd2d/src/raw/unix.rs#L17>.
- [96] `dlerror` is thread-safe on some platforms. 2021. URL: <https://github.com/szymonwieloch/rust-dlopen/issues/42>.
- [97] *Diving Deep: implied bounds and variance #25860*. 2015. URL: <https://lcnr.de/blog/diving-deep-implied-bounds-and-variance/>.
- [98] Jon Gjengset. *Crust of Rust: Subtyping and Variance*. 2021. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iVYWDIW71jk>.
- [99] *lifetimes with R* types break compared to non R* types* — *GitHub rodrimati1992/abi_stable_crates*. 2021. URL: https://github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/issues/75.
- [100] *Compile crash after performing module rename via rust analyzer, but only when compiling for test with nightly, workaround by running cargo clean* — *GitHub rust-lang/rust*. 2021. URL: <https://github.com/rust-lang/rust/issues/90608>.
- [101] `Module async_std::task` — *async_std documentation*. 2021. URL: https://docs.rs/async-std/1.10.0/async_std/task/index.html.
- [102] *Actor model* — *Wikipedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Actor_model.
- [103] *LFX Mentorship Showcase*. 2022. URL: <https://events.linuxfoundation.org/lfx-mentorship-showcase/>.

Anexos

Anexos A

Guía de Rust

A.1. Primeros pasos

Comenzando por el clásico “Hola Mundo”, se incluyen algunos ejemplos de cómo es la sintaxis de Rust más básica. Los binarios o librerías en Rust reciben el nombre de *crate*. Nuestra *crate* se podría ejecutar fácilmente con *Cargo*, el administrador de dependencias oficial, o específicamente con el comando `cargo run`.

```
1 fn main() {  
2     println!("Hello World!");  
3 }
```

`main` es nuestra función principal, que invoca al macro `println!` para escribir por pantalla. Notar que la invocación de macros, a diferencia de funciones, requiere un `!` al final.

A.2. Conceptos principales

Los bloques básicos (`if`, `else`, `while`, `for`) son muy similares a en otros lenguajes. También existe `match`, que permite extraer patrones de variables.

```
1 fn factorial(i: u64) -> u64 {
2     match i {
3         // Primer caso: i = 0
4         0 => 1,
5         // El resto de casos, asignado a una variable `n`
6         n => n * factorial(n-1)
7     }
8 }
```

Uso de variables y métodos:

```
1 fn main() {
2     // Declaración de una variable, cuyo tipo se infiere
3     // automáticamente.
4     let my_number = 1234;
5     // Declaración de una variable con un tipo especificado
6     // manualmente. Notar que se puede usar el mismo nombre, y la
7     // variable anterior será destruida.
8     let my_number: i32 = 4321;
9     // Invocación de la función estática (constructor) `new` dentro
10    // del tipo `String`. El uso de `mut` indica que la instancia del
11    // tipo se puede modificar. Funciona de forma inversa a C++, que
12    // por defecto es mutable y `const` indica que *no* se puede
13    // modificar.
14    let mut my_str = String::new();
15    // Invocación del método `push` de `my_str`, que añade un
16    // carácter al final de la cadena.
17    my_str.push('a');
18 }
```

Otros componentes principales de Rust son:

– Estructuras de datos:

```
1 struct MessageA {
2     // Campo público con una cadena de caracteres
3     pub text: String,
4     // Campo privado con un entero
5     user_id: i32,
6 }
```



```

1 // Sin nombres de campos; se pueden acceder con `data.0`
2 // y `data.1`, respectivamente.
3 struct MessageB(pub String, i32);

```

- Enumeraciones, que también permiten contener datos:

```

1 enum MessageC {
2     Join,
3     Text(String, i32),
4     Leave(i32),
5 }

```

- *Traits*, similares a las interfaces de Java en el sentido de que son una serie de requerimientos y que un tipo puede implementar múltiples *traits*, pero también permiten implementaciones por defecto:

```

1 trait Sender {
2     // Los métodos requieren especificar `self` explícitamente,
3     // que es lo mismo que `this` en Java o C++. En este caso,
4     // `&send` tomará una referencia al tipo que implemente
5     // `Sender`. También podría ser una referencia mutable con
6     // `&mut self`, o el mismo tipo con `self`.
7     fn send(&self, msg: String);
8
9     // Implementación por defecto.
10    fn send_twice(&self, msg: String) {
11        self.send(msg);
12        self.send(msg.clone());
13    }
14 }

```

Y para implementar un trait para un tipo:

```

1 impl Sender for MessageC {
2     fn send(&self, msg: String) {
3         match self {
4             Join => println!("Joined"),
5             Text(txt, id) => println!("{}", sent: {}, id, txt),
6             // Las variables `_` son ignoradas
7             Leave(_) => println!("Left"),
8         }
9     }
10
11    // `send_twice` se implementará automáticamente.
12 }

```

Notar que, sin embargo, Rust no es un lenguaje orientado a objetos. Un *trait* puede heredar de otro *trait*, pero un *struct* no puede heredar de otro *struct*.

A.3. Genéricos y librería estándar

De forma similar a C++, Rust posee tipos genéricos. Esto permite la implementación de una librería estándar flexible, con varias estructuras de datos importantes a conocer:

- Tipos primitivos:
 - Carácteres con `char`.
 - Punto flotante con `f32` y `f64`.
 - Booleanos con `bool`.
 - Enteros: `u8`, `i8`, `u16`, `i16`, `u32`, `i32`, `u64`, `i64`, e incluso `i128` y `u128` en las arquitecturas que lo soportan.
 - Vectores de tamaño fijo: por ejemplo `[1, 2, 3, 4, 5]`.
 - N-tuplas como `(1, true, 9.2)`.
 - El tipo “unidad”, `()`, equivalente a `void` en C o C++.
 - Punteros básicos con `*const T` o `*mut T`.
- `Vec<T>` representa un vector contiguo y redimensionable.
- `HashMap<K, V>` es una tabla hash, genérica respecto a su clave `K` y su valor `V`. No se encuentra en el preludio, por lo que requeriría la siguiente declaración, similar a un `import` de Java:


```
1 use std::collections::HashMap;
```
- `Box<T>`, usado para localizar un tipo `T` no nulo en memoria. Además de un `*const T`, incluye el tamaño que ocupa `T` y tiene una interfaz limitada para que su uso sea siempre seguro.
- `str` es una cadena UTF-8 de solo lectura, típicamente usada con una referencia `&str`. Va acompañada por su longitud, por lo que no hace falta

terminarla con `\0`, a diferencia de C. `String` es su versión modificable asignada en memoria.

A.4. Gestión de errores

En Rust, los errores se indican con el tipo `Result<T, E>`. Este se trata de una enumeración cuyo valor puede ser `Ok(T)`, con el resultado obtenido satisfactoriamente, o `Err(E)`, con el tipo de error que ha sucedido. Dado que el resultado está contenido dentro suyo, es imposible olvidar comprobar si se ha producido algún error. Se puede usar `match` para comprobar el resultado, o una serie de funciones disponibles para hacer el proceso más ergonómico:

```
1 match load_file(input) {  
2     Ok(data) => /* ... */,  
3     Err(e) => eprintln!("Error: {e}"),  
4 }
```

En caso de que se produjera un error del que el programa no se pudiera recuperar, como quedarse sin memoria o un fallo inesperado en la implementación, se usa la funcionalidad de *pánicos*. Un pánico se propaga de forma similar a una excepción de C++ o Java, y terminará la ejecución por completo. Se puede invocar con el macro `panic!` o utilidades similares.

A.5. Macros

Rust cuenta con dos tipos de macros: *declarativos* y *procedurales*. Ambos permiten generar código a tiempo de compilación, pero se diferencian principalmente en la flexibilidad que ofrecen, a coste de un coste de desarrollo menor o mayor, respectivamente.

Los macros declarativos se crean con una sintaxis especializada, similar a un `match` con patrones de tokens (identificadores, tipos, etc) como entrada,

y los tokens nuevos como salida. Son similares a los macros de C o C++, pero más potentes e higiénicos (i.e., su expansión no captura identificadores accidentalmente).

Los macros procedurales se describen como extensiones del lenguaje. Esencialmente, ejecutan código en la compilación que consume y produce sintaxis de Rust; consisten en directamente transformar el Árbol de Sintaxis Abstracta (AST) [66, Procedural Macros]. Consecuentemente, su complejidad es mucho mayor, pero expanden las posibilidades de los macros enormemente.

```
1 some_macro!(1, 2, 3); // Puede ser tanto declarativo como procedural
```

```
1 // Sintaxis típica de invocación de un macro
2 some_macro! {
3     fn some_function() { /* ... */ }
4 }
5
6 // También permitido en el caso de los procedurales
7 #[some_macro]
8 fn some_function() { /* ... */ }
```

Finalmente, los macros procedurales se pueden declarar de forma que *deriven* (implementen automáticamente) un *trait*. Esto evita escribir código repetitivo de forma muy sencilla:

```
1 // Con un macro `derive` para el trait `Debug`, que sirve para
2 // mostrar variables por pantalla.
3 #[derive(Debug)]
4 struct X(i32);
5
6 // Sin ellos sería lo siguiente. Como es trivial se puede
7 // simplificar en un macro procedural de tipo `derive`.
8 impl fmt::Debug for X {
9     fn fmt(&self, f: &mut fmt::Formatter) -> fmt::Result {
10         write!(f, "{:?}", self.0)
11     }
12 }
```

A.6. Lifetimes

La seguridad que provee Rust en memoria se basa en un modelo a tiempo de compilación con *lifetimes*. Una *lifetime* es

TODO: esto depende de cómo se acaba incluyendo la sección de “problemas con varianza y subtipado”.

A.7. Unsafe

Para poder mantener control completo a bajo nivel, es posible ignorar sus garantías de seguridad con el sub-lenguaje llamado *unsafe Rust*. El análisis estático de Rust es conservativo; en algunas ocasiones es posible que rechace algunos programas correctos. El desarrollador puede indicar que es consciente de la situación y puede apagar este análisis para corregirlo por sí mismo, arriesgándose a cometer un error en su código.

Se puede acceder a *unsafe Rust* conteniendo el código dentro de un bloque `unsafe { /* ... */ }` o una función `unsafe fn name() { /* ... */ }`. Funciona igual que rust, pero incluye varias nuevas habilidades, entre otras:

- Leer un puntero bruto en memoria
- Acceder o modificar una variable estática mutable
- Llamar a una función `unsafe`

A.8. Programación asíncrona

Como muchos lenguajes modernos, Rust da soporte a la programación asíncrona, un modelo de programación concurrente. Sin entrar en excesivo detalle, esta permite tener una gran cantidad de *tareas* concurrentes ejecutándose sobre unos

pocos hilos del Sistema Operativo. Su caso de uso principal es programas cuyo rendimiento está limitado por operaciones de entrada y salida, como servidores o bases de datos [82].

```
1 // Con `async` se indica que la función es asíncrona.
2 async fn get_two_sites_async() {
3     // Creación de dos "futuros" que, al completarse, descargarán
4     // asíncronamente las páginas web. Similar a la creación de
5     // un nuevo hilo.
6     let future_one = download_async("https://www.foo.com");
7     let future_two = download_async("https://www.bar.com");
8
9     // Ejecutar las dos tareas. Similar a esperar la terminación de
10    // los hilos.
11    join!(future_one, future_two);
12
13    // Con `.await` se puede esperar a la terminación de un futuro
14    // individual.
15    let future_three = download_async("https://www.bar.com").await;
16 }
```

Anexos B

Funcionamiento interno de Tremor

B.1. Arquitectura

Antes de comenzar a modificar el código existente en Tremor, era importante conocer cómo funciona para evitar perder el tiempo. Tremor se basa en el modelo actor. Citando Wikipedia:

TODO: puedo citar Wikipedia?

“[El modelo actor trata al] actor como el componente universal de computación concurrente. En respuesta a un mensaje que recibe, un actor puede: tomar decisiones locales, crear más actores, enviar más mensajes y determinar cómo responder al siguiente mensaje recibido. Los actores pueden modificar su propio estado privado, pero solo pueden afectarse entre sí indirectamente a través de mensajería (eliminando la necesidad de sincronización con *locks*).” [102]

No usa un lenguaje (e.g., Erlang) o framework (e.g., `bastion`¹, quizá en el futuro) que siga estrictamente este modelo, pero re-implementa los mismos patrones frecuentemente de forma manual. Tremor se basa en *programación asíncrona*, es decir, que en vez de hilos trabaja con *tareas*, un concepto de nivel más alto y especializado para entrada/salida. De la documentación de `async-std`², la runtime asíncrona que usa Tremor:

¹<https://crates.io/crates/bastion>

²<https://crates.io/crates/async-std>

“La ejecución de un programa asíncrono en Rust consiste en una recopilación de hilos nativos del Sistema Operativo, sobre los cuales múltiples corutinas no apilables (*stackless*) son multiplexadas. Nos referimos a ellas como “tareas”. Las tareas pueden tener nombre e incluir soporte para sincronización.” [101]

Podríamos resumir su arquitectura con la frase “Tremor se basa en actores corriendo en tareas diferentes, que se comunican asíncronamente con canales”.

B.2. Detalles de implementación

A nivel de implementación, los conectores se definen con el *trait Connector*, incluido en la figura B.1. Esencialmente, los plugins de tipo conector exportarán públicamente esta interfaz en su binario, y la runtime deberá ser capaz de cargarlo dinámicamente. Actualmente, todos los conectores disponibles se listan y cargan de forma estática al inicio del programa.

El actor principal se llama *World*. Contiene el estado del programa, como los artefactos disponibles (*repositorios*) y los que se están ejecutando (*registros*) y se usa para inicializar y controlar el programa.

Los *managers* o *gestores* son simplemente actores en el sistema que envuelven una funcionalidad. Ayudan a desacoplar la comunicación y la implementación de la funcionalidad interna. De esta forma, se puede eliminar código repetitivo al inicializar los componentes, así como la creación de canales de comunicación o el lanzamiento del componente en una tarea nueva. Generalmente, hay un gestor por cada tipo de artefacto para facilitar su inicialización y también uno por cada instancia que se esté ejecutando, para controlar su comunicación.

Notar que la inicialización de los conectores ocurre en dos pasos. Primero se *registran*, es decir, se indica su disponibilidad para cargarlo (añadiéndolo al repositorio). Posteriormente, no se ejecutará hasta conectarse con otro artefacto con *launch_binding*, lo cual lo movería del repositorio al registro, junto al resto de artefactos ejecutándose.

B.2.1. Registro

La Figura B.2 detalla todos los pasos seguidos en el código. Primero han de inicializarse los gestores, y después registrar los artefactos. Actualmente, esta parte se realiza de forma estática con `register_builtin_types`, pero después de implementar el PDK, debería ser dinámicamente. Tremor buscaría automáticamente plugins en sus directorios configurados e intentaría registrar todos los que encuentre. En una futura versión, el usuario podría solicitar manualmente el cargado de un plugin nuevo mientras se está ejecutando Tremor.

B.2.2. Inicialización

Ya que es un proceso en múltiples pasos (en la implementación es más complicado que registro + creación), la primera parte provee las herramientas para inicializar el conector (el *builder*). Cuando el conector necesite comenzar a ejecutarse porque se haya añadido a una *pipeline*, el *builder* ayuda a construir y configurarlo de forma genérica. Finalmente, se añade a una tarea propia para que se pueda comunicar con otras partes de Tremor. El gestor `connectors::Manager` contiene todos los conectores ejecutándose en Tremor, como se muestra en la Figura B.3.

La Figura B.4 muestra un ejemplo de una *pipeline*, definida con Troy, su propio lenguaje inspirado en SQL.

B.2.3. Configuración

Una vez haya un conector corriendo, la Figura B.5 visualiza cómo se divide en una parte *sink* y otra *source*. Estas son opcionales, pero no exclusivas, así que se puede tener cualquiera de las dos o ambas. De forma similar, un *builder* se usa para inicializar las partes y a continuación inicia una nueva tarea para ellos.

También se crea un gestor por cada instancia de *sink* o *source*, que se encargará de la comunicación con otros actores. De esta forma, sus interfaces pueden mantenerse lo más simple posible. Esos gestores recibirán peticiones de conexión de la *pipeline* y posteriormente leerán o enviarán eventos en ella.

La diferencia principal entre *sources* y *sinks* a nivel de implementación es que este último también puede responder a mensajes usando la misma conexión. Esto es útil para notificar que el paquete ha llegado (`Ack`) o que algo ha fallado (`Fail` para un evento específico, `CircuitBreaker` para dejar de recibir datos por completo).

Los códecs y preprocesadores se involucran aquí tanto para los *sources* como para los *sinks*. En la parte de *source*, los datos son transformados a través de una cadena de preprocesadores y posteriormente se aplica un códec. Para los *sinks*, se sigue el proceso inverso: los datos se codifican primero a bytes con el códec, y posteriormente una serie de postprocesadores se aplican a los datos binarios.

B.2.4. Notas adicionales

Algunos conectores se basan en *flujos*. Son equivalentes a los flujos de TCP, que ayudan a agrupar mensajes para evitar mezclarlos. Se inician y finalizan mediante mensajes, y el gestor se guarda el estado del flujo en un campo llamado `states` (ya que, por ejemplo, algunos preprocesadores puedan querer guardar un estado). Si un conector no necesita flujos, como `metronome` (que únicamente envía eventos periódicamente), puede especificar su identificador de flujo como `DEFAULT_STREAM_ID` siempre.

Tras implementar la interfaz de los conectores para el sistema de plugins, los primeros conectores a desarrollar deberían ser:

- *Blackhole*, usado para medir el rendimiento. Realiza mediciones de tiempos de final a final para cada evento pasando por la *pipeline*, y al final guarda un histograma HDR (*High Dynamic Range*).
- *Blaster*, usado para repetir una serie de eventos de un archivo, que es especialmente útil para pruebas de rendimiento.

Ambos son relativamente simples y serán de gran ayuda para medir el efecto de los cambios sobre el rendimiento. De todos modos, el equipo de Tremor insistía que lo más importante primero es que funcione, y después me podría preocupar sobre eficiencia.

```

1  pub trait Connector {
2      /// Crea la parte "source" del conector, si es aplicable.
3      async fn create_source(
4          &mut self,
5          _source_context: SourceContext,
6          _builder: source::SourceManagerBuilder,
7      ) -> Result<Option<source::SourceAddr>> {
8          Ok(None)
9      }
10
11     /// Crea la parte "sink" del conector, si es aplicable.
12     async fn create_sink(
13         &mut self,
14         _sink_context: SinkContext,
15         _builder: sink::SinkManagerBuilder,
16     ) -> Result<Option<sink::SinkAddr>> {
17         Ok(None)
18     }
19
20     /// Intenta conectarse con el mundo exterior. Por ejemplo, inicia la
21     /// conexión con una base de datos.
22     async fn connect(
23         &mut self,
24         _c: &ConnectorContext,
25         _attempt: &Attempt
26     ) -> Result<bool> {
27         Ok(true)
28     }
29
30     /// Llamado una vez cuando el conector inicia.
31     async fn on_start(&mut self, _c: &ConnectorContext) -> Result<()> {
32         Ok(())
33     }
34     /// Llamado cuando el conector pausa.
35     async fn on_pause(&mut self, _c: &ConnectorContext) -> Result<()> {
36         Ok(())
37     }
38     /// Llamado cuando el conector continúa.
39     async fn on_resume(&mut self, _c: &ConnectorContext) -> Result<()> {
40         Ok(())
41     }
42     /// Llamado ante un evento de "drain", que se asegura de que no
43     /// lleguen más eventos a este conector.
44     async fn on_drain(&mut self, _c: &ConnectorContext) -> Result<()> {
45         Ok(())
46     }
47     /// Llamado cuando el conector para.
48     async fn on_stop(&mut self, _c: &ConnectorContext) -> Result<()> {
49         Ok(())
50     }
51 }

```

Figura B.1: Simplificación del *trait* Connector

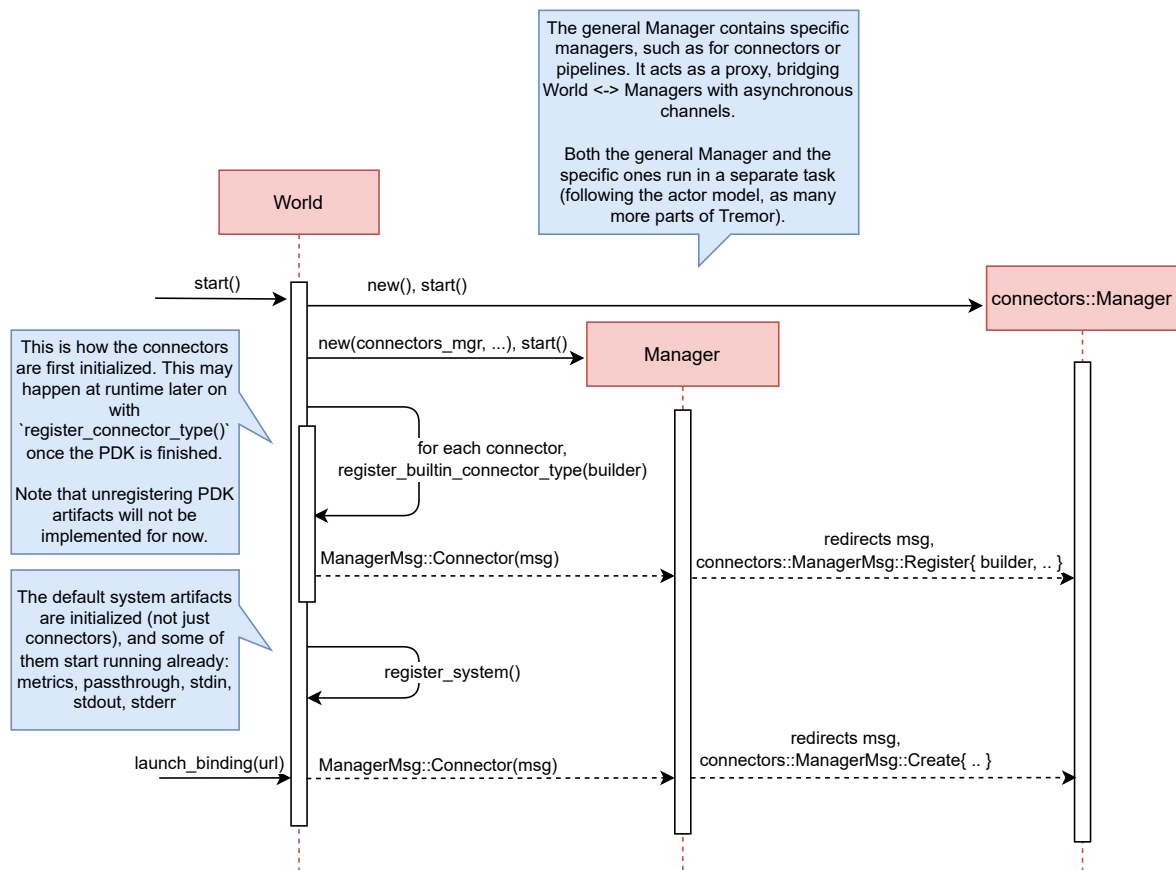


Figura B.2: Registro de un conector en el programa

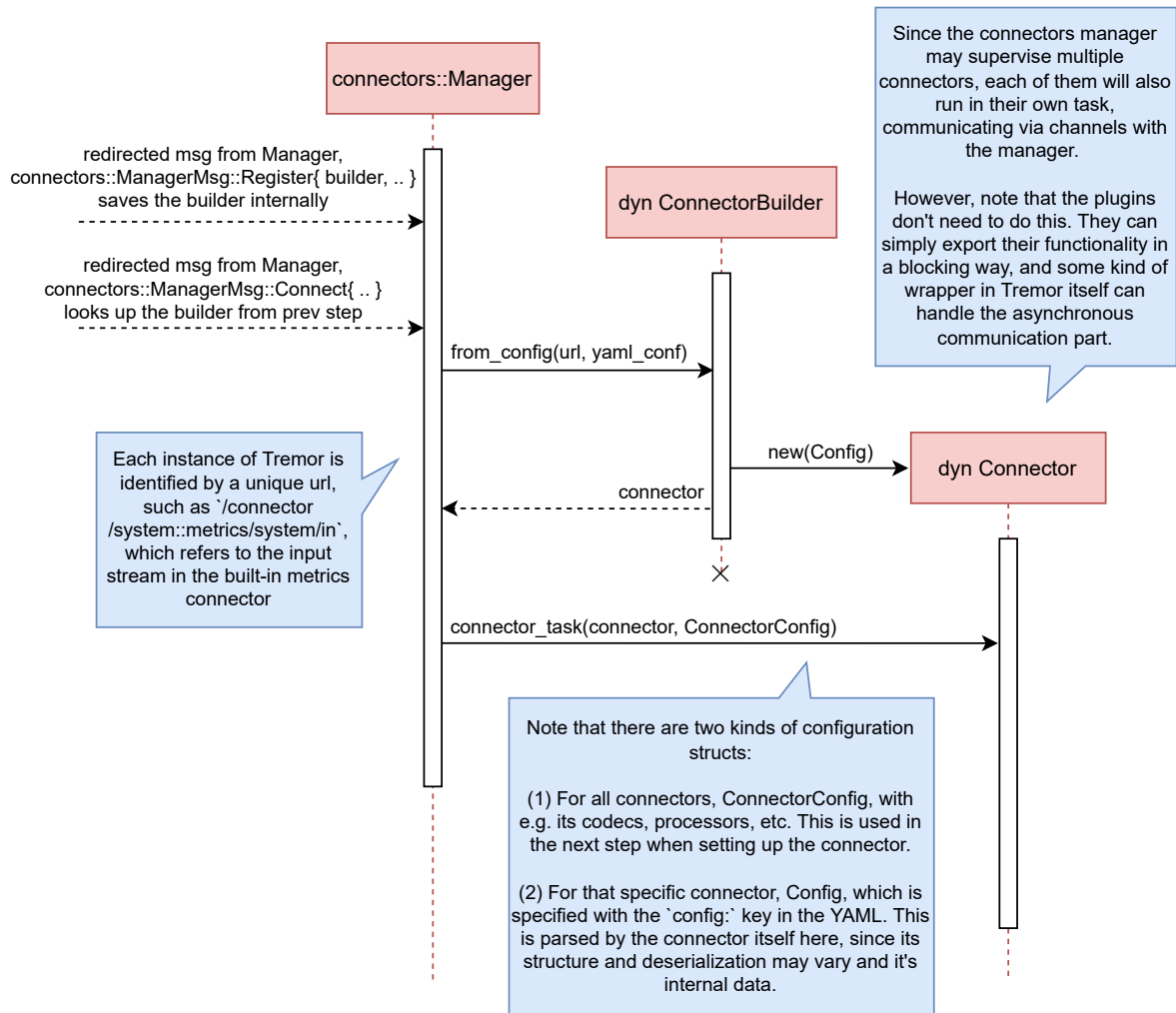


Figura B.3: Inicialización de un conector en el programa

```

1 define pipeline main
2   # The exit port is not a default port, so we have to overwrite the
3   # built-in port selection
4   into out, exit
5   pipeline
6     # Use the `std::string` module
7     use std::string;
8     use lib::scripts;
9
10    # Create our script
11    create script punctuate from scripts::punctuate;
12
13    # Filter any event that just is `exit` and send it to the exit port
14    select {"graceful": false} from in where event == "exit" into exit;
15
16    # Wire our capitailized text to the script
17    select string::capitalize(event) from in where event != "exit"
18    into punctuate;
19    # Wire our script to the output
20    select event from punctuate into out;
21  end;

```

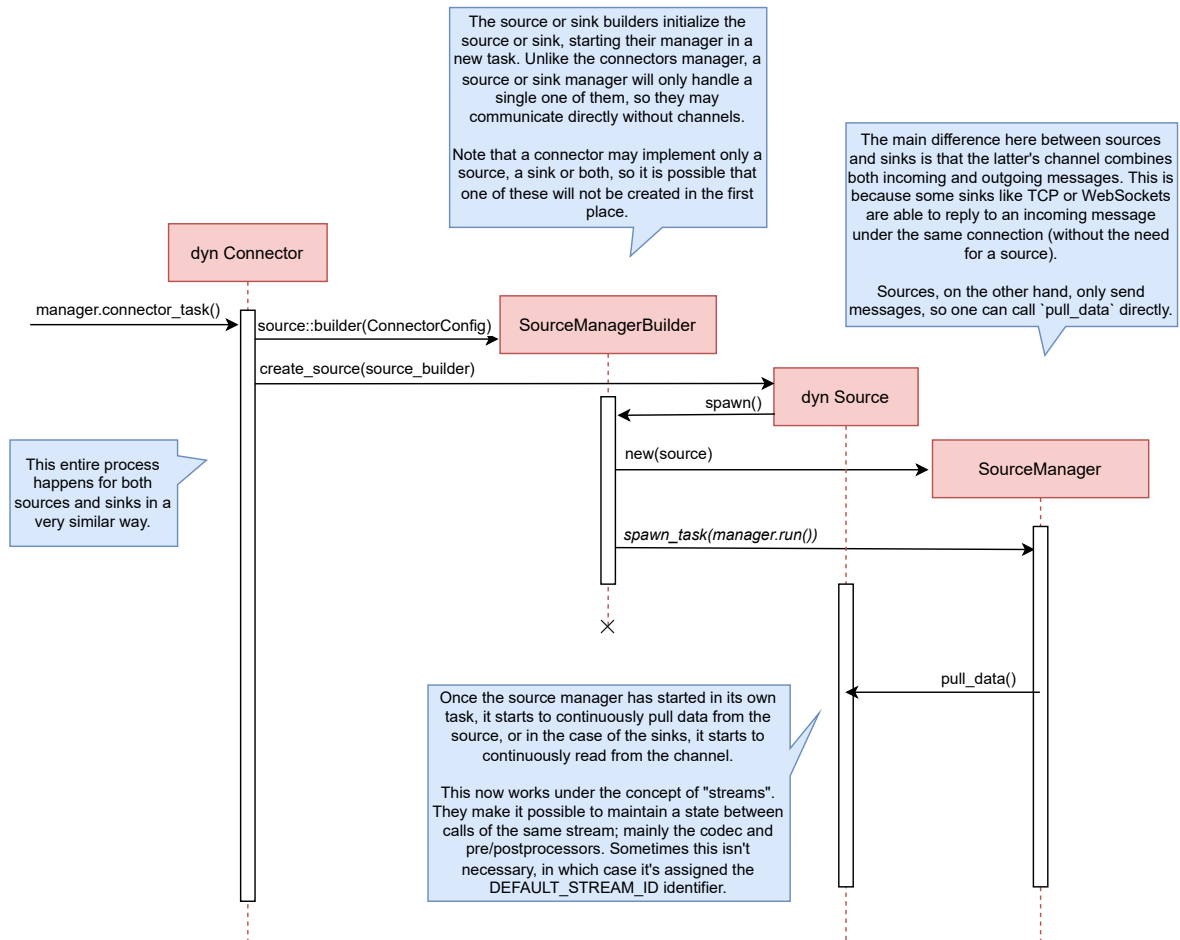
Figura B.4: Ejemplo de una *pipeline* definida para Tremor

Figura B.5: Configuración de un conector en el programa

Anexos C

Problemas con varianza y subtipado

TODO

Anexos D

Contribuciones de código abierto

Una de mis partes favoritas del proyecto ha sido poder contribuir tanto a diferentes dependencias de código abierto, así que he mantenido una lista de todas las ocurrencias. Algunas colaboraciones son más importantes que otras, pero sigue siendo una buena métrica de los resultados obtenidos. Esto no incluye aquellos issues o pull requests que:

- No contribuyeron nada (por ejemplo, preguntas o ideas descartadas).
- Fueron repetitivos (por ejemplo, tuve que realizar varios pull requests idénticos en Tremor para lidiar con problemas con Git).

D.1. Contribuciones externas

En esta sección se incluyen todas aquellas contribuciones a repositorios que no tengan relación directa con Tremor.

1. ☉ “*Subtyping and Variance — Trait variance not covered*”
GitHub `rust-lang/nomicon` #338
`github.com/rust-lang/nomicon/issues/338`
2. ☉ “*dlopen *is* thread-safe on some platforms*”
GitHub `szymonwieloch/rust-dlopen` #42
`github.com/szymonwieloch/rust-dlopen/issues/42`

3. ☉ *“Add deprecation notice to the crate `wasmer-runtime`”*
GitHub `wasmerio/wasmer` #2539
github.com/wasmerio/wasmer/issues/2539
4. 🐞 *“Support for `abi_stable`”*
GitHub `oxalica/async-ffi` #10
github.com/oxalica/async-ffi/pull/10
5. 🐞 *“Cbindgen support”*
GitHub `oxalica/async-ffi` #11
github.com/oxalica/async-ffi/pull/11
6. ☉ *“Procedural macro for boilerplate”*
GitHub `oxalica/async-ffi` #12
github.com/oxalica/async-ffi/issues/12
7. ☉ *“Generating C bindings”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #52
github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/issues/52
8. 🐞 *“Fix ‘carte’ typo”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #55
github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/55
9. 🐞 *“Fix some more typos”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #57
github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/57
10. 🐞 *“Add support for `.keys()` and `.values()` in `RHashMap`”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #58
github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/58
11. 🐞 *“Implement `Index` for slices and vectors”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #59
github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/59
12. ☉ *“Stable ABI for floating point numbers”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #60
github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/issues/60

13. 🐞 *“Support for f32 and f64 ”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #61
`github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/61`
14. 🐞 *“Implement ROption::as_deref ”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #68
`github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/68`
15. 🐞 *“Implement RVec::append ”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #70
`github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/70`
16. 🐞 *“Fix R* lifetimes”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #76
`github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/76`
17. 🐞 *“Fix inconsistencies with RVec in respect to Vec ”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #77
`github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/77`
18. 🐞 *“Implement ROption::{ok_or, ok_or_else} ”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #82
`github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/82`
19. 🐞 *“RHashMap::raw_entry[_mut] support”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #83
`github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/83`
20. 🐞 *“Fix hasher”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #85
`github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/85`
21. 🐞 *“Only implement Default once”*
GitHub `rodrimati1992/abi_stable_crates` #88
`github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/88`
22. 🐞 *“Support for abi_stable ”*
GitHub `simd-lite/simd-json-derive` #9
`github.com/simd-lite/simd-json-derive/pull/9`

23. 🐞 *“Add support for StableAbi”*
GitHub `simd-lite/value-trait` #14
github.com/simd-lite/value-trait/pull/14
24. 🐞 *“User friendliness for the win! (close #15)”*
GitHub `simd-lite/value-trait` #16
github.com/simd-lite/value-trait/pull/16
25. 🐞 *“Update `abi_stable` after upstreamed changes”*
GitHub `simd-lite/value-trait` #18
github.com/simd-lite/value-trait/pull/18
26. 🐞 *“Small typo”*
GitHub `nagisa/rust_libloading` #94
github.com/nagisa/rust_libloading/pull/94
27. 🐞 *“Fix typo”*
GitHub `szymonwieloch/rust-dlopen` #40
github.com/szymonwieloch/rust-dlopen/pull/40
28. 🐞 *“Implement `remove_entry`”*
GitHub `Licenser/halfbrown` #13
github.com/Licenser/halfbrown/pull/13
29. 🐞 *“Implement `Clone` and `Debug` for `Iter`”*
GitHub `Licenser/halfbrown` #14
github.com/Licenser/halfbrown/pull/14
30. 🐞 *“Relax constraints”*
GitHub `Licenser/halfbrown` #16
github.com/Licenser/halfbrown/pull/16
31. 🐞 *“Same Default constraints”*
GitHub `Licenser/halfbrown` #17
github.com/Licenser/halfbrown/pull/17
32. 🐞 *“Fix `Clone` requirements for `Iter`”*
GitHub `Licenser/halfbrown` #18
github.com/Licenser/halfbrown/pull/18

D.2. Contribuciones internas

Esta sección lista los pull requests o issues realizadas dentro de los repositorios de Tremor, tanto para el sistema de plugins, como para otras mejoras no relacionadas.

1. 🐞 *“PDK support”*
GitHub tremor-rs/tremor-runtime #1434
github.com/tremor-rs/tremor-runtime/pull/1434
2. 🐞 *“PDK with a single value”*
GitHub marioortizmanero/tremor-runtime #11
github.com/marioortizmanero/tremor-runtime/pull/11
3. 🐞 *“Fix makefile bench ”*
GitHub tremor-rs/tremor-runtime #1447
github.com/tremor-rs/tremor-runtime/pull/1447
4. 🐞 *“Adding abi_stable support for tremor-script ”*
GitHub marioortizmanero/tremor-runtime #2
github.com/marioortizmanero/tremor-runtime/pull/2
5. 🐞 *“Adding abi_stable support for tremor-runtime ”*
GitHub marioortizmanero/tremor-runtime #1
github.com/marioortizmanero/tremor-runtime/pull/1
6. 🐞 *“Adding abi_stable support for tremor-value ”*
GitHub tremor-rs/tremor-runtime #1303
github.com/tremor-rs/tremor-runtime/pull/1303
7. 🐞 *“Plugin Development Kit: Connectors”*
GitHub tremor-rs/tremor-runtime #1287
github.com/tremor-rs/tremor-runtime/pull/1287
8. ☹️ *“deny statemements in lib.rs should be enforced in the CI rather than in the code”*
GitHub tremor-rs/tremor-runtime #1353
github.com/tremor-rs/tremor-runtime/issues/1353
9. 🐞 *“Fix wrong links in getting started”*
GitHub tremor-rs/tremor-www #72
github.com/tremor-rs/tremor-www/pull/72

10. ☉ *“Redirect docs.tremor.rs to www.tremor.rs/docs”*
 GitHub tremor-rs/tremor-www #73
github.com/tremor-rs/tremor-www/issues/73
11. 🐞 *“Links pinned to 0.12 don’t work”*
 GitHub tremor-rs/tremor-www #186
github.com/tremor-rs/tremor-www/pull/186
12. 🐞 *“Small fix in code snippet”*
 GitHub tremor-rs/tremor-www #187
github.com/tremor-rs/tremor-www/pull/187
13. ☉ *“No margins in benchmark page”*
 GitHub tremor-rs/tremor-www #195
github.com/tremor-rs/tremor-www/issues/195

D.3. Otras contribuciones

Otro logro del que me siento extrañamente orgulloso es de accidentalmente romper el mismo compilador de Rust, como se ve en la Figura D.1. El error ya había sido reportado hace unos meses, pero los intentos de arreglarlo parecían haber fallado, así que dejé un comentario indicando cómo me había ocurrido a mí. Debería estar arreglado en la siguiente versión del compilador, y no me ha vuelto a ocurrir desde entonces [100]

```
thread 'rustc' panicked at 'called `Option::unwrap()` on a `None` value', /rustc/02072b482a8b5357f7fb5e5637444ae30e423c40/compiler/rustc_hir/src/definitions.rs:452:14
note: run with `RUST_BACKTRACE=1` environment variable to display a backtrace

error: internal compiler error: unexpected panic

note: the compiler unexpectedly panicked. this is a bug.

note: we would appreciate a bug report: https://github.com/rust-lang/rust/issues/new?labels=C-bug%2C+I-ICE%2C+T-compiler&template=ice.md

note: rustc 1.58.0 (02072b482 2022-01-11) running on x86_64-unknown-linux-gnu

note: compiler flags: -C embed-bitcode=no -C debuginfo=2 -C incremental -C target-feature=+avx,+avx2,+sse4.2 --crate-type staticlib --crate-type cdylib --crate-type rlib

note: some of the compiler flags provided by cargo are hidden

query stack during panic:
#0 [evaluate_obligation] evaluating trait selection obligation `for<'r> registry::custom_fn::CustomFn<'r>: core::marker::Sync`
#1 [typeck] type-checking `ast::raw::<impl at tremor-script/src/ast/raw.rs:2373:1: 2429:2>::up`
end of query stack
```

Figura D.1: Error de compilación de `rustc`, relacionado con la compilación incremental y arreglado ya en una futura versión.

Adicionalmente, el programa *LFX Mentorship* finaliza con un evento en enero en el que los participantes que quieran pueden mostrar su trabajo una vez terminado [103]. Consiste en realizar una presentación de 15 minutos en la que explican su experiencia, lo cual es especialmente útil para aquellos que quieran unirse al programa en el futuro. No es lo suficientemente larga como para entrar en detalles de implementación, lo que la hace una buena introducción al proyecto: <https://youtu.be/htLCyqY0kt0?t=3166>.

Anexos E

Fases de desarrollo

Este anexo lista las fases en las que se llevó a cabo el proyecto y las horas invertidas en cada una de ellas. Se incluye el periodo en el que se realizaron, comenzando en abril de 2021 con la propuesta a Tremor. Una vez aceptado, el inicio oficial se dio en agosto. Adicionalmente, junto a sus descripciones se añaden uno o más enlaces relacionados con la tarea.

Tabla E.1: Fases de desarrollo del proyecto

Fase	Horas	Periodo
Propuesta a Tremor: incluye una introducción sobre quién soy, qué proyecto quiero hacer y una breve planificación de la metodología a seguir. https://nullderef.com/blog/gsoc-proposal/	6	Abr. '21
Investigación inicial de las tecnologías disponibles para el sistema de plugins y discusión con el equipo. Esto también formó parte de la propuesta, aunque de forma no oficial. https://nullderef.com/blog/plugin-tech/	36	Abr. '21 – May. '21
Aceptación del proyecto. Introducción a Tremor y a su equipo. https://nullderef.com/blog/plugin-start/	8	Ago. '21

Tabla E.1: Fases de desarrollo del proyecto

Fase	Horas	Periodo
<p>Implementación de prototipos para el sistema de plugins, y medidas de rendimiento iniciales. También incluye otros experimentos menores para encontrar el mejor método para tener programación asíncrona o genéricos.</p> <p>https://github.com/marioortizmanero/pdk-experiments</p> <p>https://nullderef.com/blog/plugin-start/</p> <p>https://nullderef.com/blog/plugin-dynload/</p>	51	Ago. '21 – Feb. '22
<p>Investigación del funcionamiento interno de Tremor. Diseño de diagramas de secuencia.</p> <p>https://nullderef.com/blog/plugin-dynload/</p>	13	Sep. '21
<p>Investigación en detalle de cargado dinámico en Rust.</p> <p>https://nullderef.com/blog/plugin-dynload/</p>	22	Sep.'21 – Oct. '21
<p>Aprendizaje de la librería <code>abi_stable</code>.</p> <p>https://nullderef.com/blog/plugin-abi-stable/</p>	17	Oct. '21 – Nov. '21
<p>Soporte de <code>abi_stable</code> para programación asíncrona con <code>async_ffi</code>.</p> <p>https://github.com/oxalica/async-ffi/pull/10</p>	15	Nov. '21 – Ene. '22
<p>Primer diseño e implementación del sistema de plugins.</p> <p>https://github.com/tremor-rs/tremor-runtime/pull/1434</p>	64	Oct. '21 – Abr. '22

Tabla E.1: Fases de desarrollo del proyecto

Fase	Horas	Periodo
Mediciones de rendimiento. <i>https://github.com/marioortizmanero/nullderefer.com/pull/54 (artículo aún no publicado)</i>	14	Ene. '22 – Jun. '22
Resolución de los problemas de covarianza y subtipado. <i>https://github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/issues/75</i>	26	Ene. '22 – Mar. '22
Añadir soporte de la librería <code>halfbrown</code> para <code>abi_stable</code> . <i>https://github.com/rodrimati1992/abi_stable_crates/pull/83</i>	19	Mar. '22 – Jun. '22
Segunda versión del sistema de plugins con las dos mejoras anteriores de rendimiento. <i>https://github.com/tremor-rs/tremor-runtime/pull/1597</i>	26	May. '22 – Jun. '22
Documentación final para que Tremor pueda continuar con el desarrollo del proyecto. <i>https://github.com/tremor-rs/tremor-runtime/pull/1597</i> <i>https://github.com/marioortizmanero/tremor-runtime/projects/1</i>	6	Jun. '22
Memoria del Trabajo de Fin de Grado.	41	May. '22 – Jun. '22
Total	364	Abr. '21 – Jun. '22