## 4. Diseño e implementación de Aether

En el siguiente capítulo se detallarán el diseño e implementación del framework Aether. Inicialmente se introducirán los requerimientos funcionales del sistema y detallará la tecnología utilizada. Posteriormente se describirán los principales conceptos de diseño como patrones y estilos arquitectónicos para luego poder pasar a detallar la arquitectura de la herramienta desarrollada describiendo el diseño detallado.

### 4.1 Requerimientos funcionales

Para lograr la realización de este trabajo se desarrollaron una serie de requerimientos funcionales sobre los cuales se diseñó e implementó para llegar a obtener un framework de simple utilización y extensibilidad. A continuación se detalla cada uno de los requerimientos:

1. Desarrollar un framework que permita abstraer la aplicación del usuario de las diferentes implementaciones de los servicios en cloud que utilice.
2. Permitir la migración al framework de aplicaciones ya desarrolladas utilizando otras tecnologías.
3. Posibilitar el cambio de proveedores de los servicios utilizados de forma dinámica sin modificar el código de la aplicación desarrollada.
4. Permitir la incorporación de nuevos servicios a medida que sea necesario.
5. Posibilitar la incorporación de nuevos proveedores para cada servicio provisto.

Estos requerimientos se extraen del análisis realizado en el capítulo 2 de este documento.

### 4.2 Tecnología empleada

Entre las principales herramientas utilizadas para el desarrollo del framework se encuentran Maven y Javassist. Javassist (asistente de programación Java) es una biblioteca de Java que proporciona un medio para manipular el bytecode Java de una aplicación. En este sentido, Javassist proporciona el soporte para la reflexión estructural, es decir, la capacidad de cambiar la implementación de una clase en tiempo de ejecución. Por su parte, Maven es una herramienta de software utilizada para la gestión y construcción de proyectos Java creada por Jason van Zyl, de Sonatype, en 2002. Posee un modelo de configuración de construcción simple basado en un formato XML permitiendo, entre otras cosas, una sencilla administración de dependencias.

### 4.3 Diseño

El diseño arquitectónico es una de las actividades más importantes involucradas en el desarrollo de sistemas. Como salida de esta actividad se obtiene una arquitectura de un sistema de software. La arquitectura de un sistema de software es la estructura o estructuras de un sistema, la cual comprende elementos de software, las propiedades de los elementos visibles externamente y las relaciones entre ellos. Además, representa un conjunto inicial de decisiones de diseño. Sin embargo, al inicio es difícil tomar estas decisiones correctamente.

El concepto de patrón representa uno de los enfoques más atractivos para la reutilización de conocimiento de diseño. Se utiliza el término patrón para describir abstracciones de software que son utilizadas por diseñadores y programadores expertos en el desarrollo de sus aplicaciones [Beck 1994]. Los patrones existen en diferentes niveles de abstracción:

* En el nivel más alto de abstracción se encuentran los denominados patrones arquitectónicos, los cuales caracterizan la organización global de un sistema. Estos patrones definen la división de una aplicación en subsistemas y establecen como estos subsistemas colaboran. Ejemplos típicos de esta categoría de patrones son los estilos arquitectónicos denominados client-server, pipes-and-filters y de capas, entre otras [Buschmann 1996].
* En un nivel intermedio, se encuentran los denominados patrones de diseño, los cuales prescriben soluciones a problemas de diseño específicos que surgen al refinar un diseño global.
* En el nivel más bajo de abstracción en el espectro de patrones existentes, se encuentran los idiomas (idioms) que describen como materializar diseños específicos en un determinado lenguaje de programación [Coplien 1991].

Los beneficios que provee el uso de patrones en el proceso de desarrollo de software incluyen: reutilización de diseño, reutilización potencial de código, mayor comprensión de la organización global de un sistema, y mejor interoperabilidad con otros sistemas por medio de la introducción de estándares.

Idealmente, si se cuenta con un rico conjunto de patrones bien definidos, el proceso de diseño puede transformarse en un proceso iterativo que involucra la búsqueda y selección de los patrones que resuelven cada uno de los problemas de diseño que debamos enfrentar en el desarrollo de un sistema, para luego aplicar a nuestro diseño la solución prescrita por aquellos patrones seleccionados, hasta que no haya más problemas por resolver [Beck 1994].

#### 4.3.1 Estilos arquitecturales

Los estilos arquitectónicos, o también llamados patrones arquitecturales, representan esquemas para organizar estructuralmente sistemas de software. Proveen un conjunto de subsistemas predefinidos, especifican sus responsabilidades e incluyen reglas y guías para organizar sus relaciones [Buschmann 1996].

Un estilo arquitectónico está determinado por [Bass 2003]:

* Un conjunto de tipos de componentes (ejemplo: repositorio de datos, proceso, procedimiento) que realizan alguna función durante la ejecución del sistema.
* Un layout de los componentes que indica sus relaciones en tiempo de ejecución.
* Un conjunto de restricciones semánticas (ejemplo: no se permite que el repositorio de datos modifique los datos almacenados en él).
* Un conjunto de conectores (ejemplo: llamada a subrutina, llamada a procedimiento remoto, sockets) que median la comunicación, coordinación y cooperación entre los componentes.

Habiendo introducido los principales conceptos relacionados al diseño arquitectónico de un sistema, en la siguiente sección se detallará la arquitectura del framework desarrollado.

#### 4.3.2 Arquitectura del framework Aether

En este apartado se detallará la arquitectura del framework desarrollado detallando los componentes de los diferentes módulos que lo forman.

#### 4.3.2.1 Diseño detallado de Aether

El framework se encuentra organizado en tres proyectos java independientes: aether-core, aether-adapters y aether-loader. En el primero se encuentran las clases correspondientes al núcleo del framework encargadas de abstraer los servicios de cloud, configurar las conexiones y permitir las diferentes operaciones sobre cada uno de los servicios. Aether-adapters corresponde al grupo de clases encargadas de proporcionar al usuario las facilidades para migrar a Aether una aplicación ya desarrollada utilizando algún otro framework, básicamente está formado por sub-proyectos independientes (uno para cada herramienta o framework desde el cuál se desee realizar la migración). Por último, aether-loader es el encargado de interceptar las llamadas a métodos de otros frameworks y realizar la invocación al método del adapter correspondiente.

A continuación, se detallarán las principales decisiones referidas al diseño de Aether. Cada una de las decisiones se tomó a partir de un problema específico de diseño. Para solucionar dichos problemas se utilizaron patrones de diseños. Los patrones de diseño son buenas soluciones a problemas de diseño recurrentes, reutilizan el conocimiento obtenido por expertos, lo cual permite a un diseñador con poca experiencia evitar tomar malas decisiones. Los patrones de diseño identifican las clases e instancias participantes, sus roles e interacciones, y la distribución de responsabilidades [Gamma 1995].

Un patrón de diseño, identifica varios componentes, clases u objetos, describiendo sus responsabilidades y relaciones, los cuales resuelven el problema asociado con el patrón. Los patrones de diseño permiten documentar una arquitectura, brindando una descripción de la visión del diseñador del sistema. Esto ayuda a evitar violar dicha visión cuando se modifique o extienda la arquitectura o cuando se implemente el sistema.

#### 4.3.2.1.1 Módulo de abstracción de servicios - Aether-core

El Módulo de abstracción de servicios tiene como función abstraer las interfaces de distintos proveedores para diversos tipos de servicio. En este contexto se debe considerar la existencia de servicios de distintas naturaleza como pueden ser almacenamiento, cómputo o colas distribuidas. Debido a que las operaciones de cada servicio difieren de las del resto se decidió definir una interfaz independiente para cada uno de ellos. Estas interfaces contienen todos los métodos requeridos para la utilización del tipo de servicio que se está tratando. Por ejemplo, para implementar un servicio de almacenamiento la interface genérica podría contener métodos para subir, bajar, eliminar y copiar archivos. Esto ayuda a facilitar la inclusión de nuevos servicios concretos (Por ejemplo, S3 o SQS), por lo tanto, estas interfaces son implementadas para cada proveedor sobre los que se desee dar soporte. En la figura 4.1 se presenta de forma gráfica lo indicado hasta el momento:

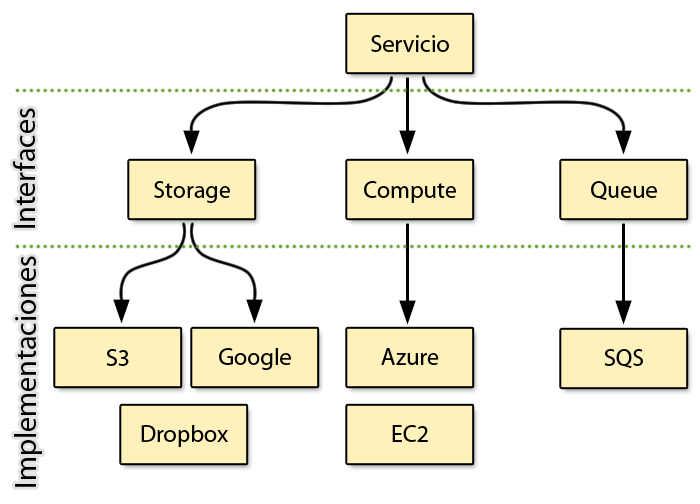


Figura 4.1 – Módulo de abstracción de servicios

Como se especificó anteriormente en uno de los requerimientos funcionales, se debe posibilitar el cambio de proveedor para cada servicio de forma dinámica y sin necesidad de modificar el código fuente de la aplicación. Este problema de configuración se atacó utilizando los patrones de diseño “Builder” y “Abstract factory”. El primero abstrae el proceso de creación de un objeto complejo, centralizando dicho proceso en un único punto, de tal forma que el mismo proceso de construcción pueda crear representaciones diferentes. Mientras que el segundo permite crear objetos diferentes pero todos pertenecientes a la misma familia, a su vez, este patrón también permite la inclusión de manera sencilla de nuevas familias de objetos. La combinación de estos dos patrones de diseño provee al usuario un punto de acceso único a los servicios. Idealmente deberá realizar llamadas del tipo “*Factory.getService (tipo, implementación)*”, donde “tipo” se refiere al tipo de servicio e “implementación” se refiere al servicio concreto que lo implementa. La idea de este punto de acceso se ve reflejada en la figura 4.2.

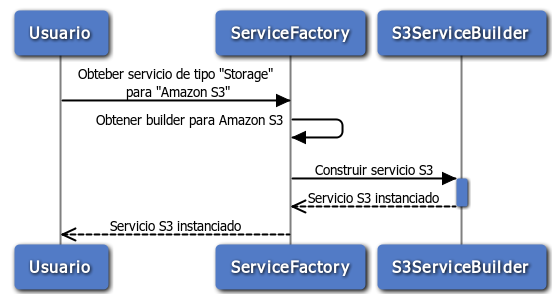


Figura 4.2 - Construcción de un servicio

Como se puede apreciar en la figura anterior, el código del usuario realiza un pedido al factory especificando el tipo de servicio y el proveedor del mismo. El factory construye entonces el servicio concreto con el builder indicado y lo devuelve al llamador. Es válido destacar que el servicio retornado debe ser del tipo de una de las interfaces de servicios planteadas anteriormente. El diagrama de clases que se presenta a en la figura 4.3 muestra la abstracción mencionada correspondiente a los servicios.

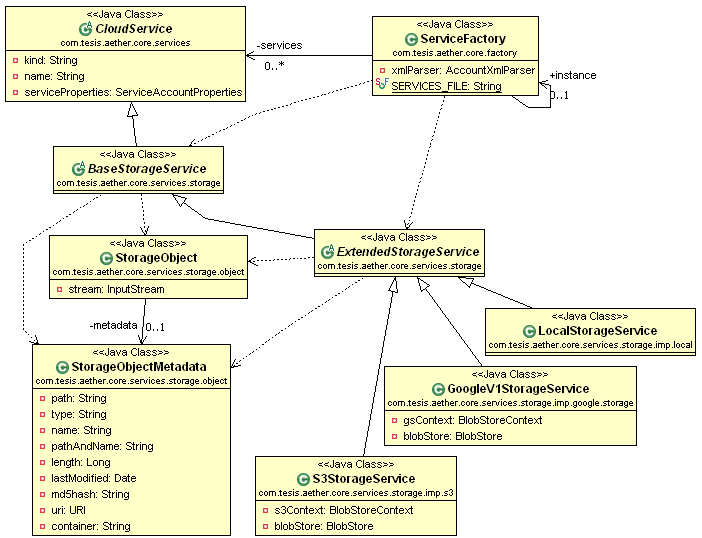


Figura 4.3 – Abstracción de servicios

Los servicios en Aether son instanciados y accedidos por medio de la clase ServiceFactory. Por medio de esta clase el usuario obtiene instancias listas para utilizarse de algún CloudService concreto. Un CloudService contiene el comportamiento genérico de un servicio en la nube del tipo que sea. Esto incluye facilidades para conexión y desconexión, las propiedades del servicio que fueron cargadas en la configuración inicial del framework, el tipo de servicio y su nombre. No contiene gran carga de lógica ya que eso queda relegado a las subclases de tipos más específicos (storage, compute, queue, etc.).

Las especializaciones de CloudService son tipos de servicios abstractos, como es *BaseStorageService*, que contienen los métodos específicos para el tipo de servicio de storage contra el que se interactúa.

Ya definida la estructura principal para la instanciación de los servicios continuaremos explicando cómo se realiza la carga y configuración de estos. Una de las guías principales para el desarrollo de Aether es permitirle al usuario configurar el framework de manera simple. Idealmente una aplicación de usuario no tendría que tener conocimiento de que servicio concreto se utiliza, sino solo su tipo. Se debe proveer información acerca del servicio puntual de forma externa al código de la aplicación para facilitar la re-configuración y migración entre proveedores.

El modelo que se plantea en Aether está centrado en un único XML de configuración en el que el usuario tiene la posibilidad de ingresar las credenciales y cualquier otro atributo necesario para el correcto funcionamiento del servicio. Cada servicio posee un set de elementos de configuración mínimos que debe contener el XML para funcionar correctamente. Por ejemplo, si queremos utilizar Amazon S3 tenemos que asegurarnos de proveer la clave de acceso (Access key) y la clave secreta (secret key).

La base de esto es que luego de tener una aplicación funcional, el usuario solo necesita modificar el XML de configuración si desea migrar entre diferentes servicios, cambiar la información de sus cuentas, etc.

El XML de configuración de servicios único que se plantea tiene la forma que se presenta a continuación:

<storageServices>

<storageService class=*"com.tesis.aether.core.services.storage.imp.s3.S3StorageService"*>

<parameter key=*"s3AccessKey"* value=*"myAccessKey"*/>

<parameter key=*"s3SecretKey"* value=*"myPassword"*/>

</storageService>

</storageServices>

El servicio deseado se define mediante el atributo “class”. En este atributo se debe colocar el paquete y nombre de la clase que implementa el servicio que se desea utilizar. Adicionalmente se pueden colocar tantos elementos “parameter” como sea necesario para ingresar los datos necesarios para el servicio. En el ejemplo se puede ver que el usuario desea utilizar Amazon S3 con la clave de acceso “myAccessKey” y la clave secreta “myPassword”.

Aether captura este XML y mediante las clases ServiceParser y AccountXmlParser configura todo lo necesario para que se puedan realizar llamados al servicio deseado, accediéndolos mediante la clase ServiceFactory.

De esta manera, con un simple cambio de XML, el usuario podría migrar entre diferentes servicios, o cuentas de uno mismo, sin costo adicional.

Este modelo soporta más de un servicio en el XML. Por ejemplo, si queremos agregar una cuenta de Google Storage a la configuración tendríamos que incluir lo siguiente:

<storageService class=*"com.tesis.aether.core.services.storage.imp.google.storage.GoogleStorageService"*>

<parameter key=*"googleStorageAccessKey"* value=*"myGoogleAccessKey"*/>

<parameter key=*"googleStorageSecretKey"* value=*"myGoogleSecretKey"*/>

</storageService>

Utilizando la misma línea, si queremos migrar un servicio existente o simplemente cambiar credenciales tenemos que modificar su sección del XML para proveer los parámetros necesarios. El código no se verá alterado ya que ServiceFactory comenzará a trabajar con la nueva configuración suministrándole al usuario una instancia de manera transparente.

El diseño que permite esto se puede ver en la figura 4.4.

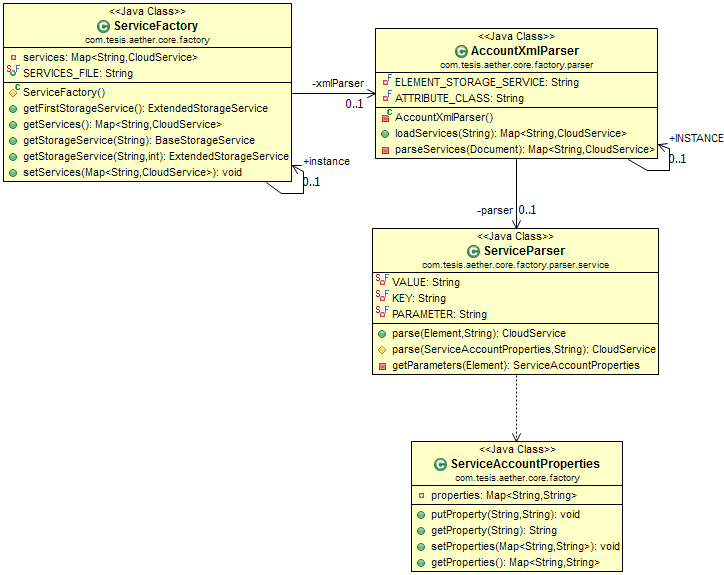


Figura 4.4

El punto de acceso para el usuario es la clase Singleton *ServiceFactory* que se encarga de la construcción de los servicios basándose en el XML de configuración. Esta clase le provee al usuario un objeto listo para utilizarse contra el servicio deseado. Las instancias de los servicios retornados por el factory son únicas, por lo que varios llamados a los métodos "*get*" con los mismos parámetros retornan las mismas instancias. Esto es útil para poder gestionar concurrencia en los servicios provistos.

El proceso de carga de servicios puede apreciarse en la figura 4.5

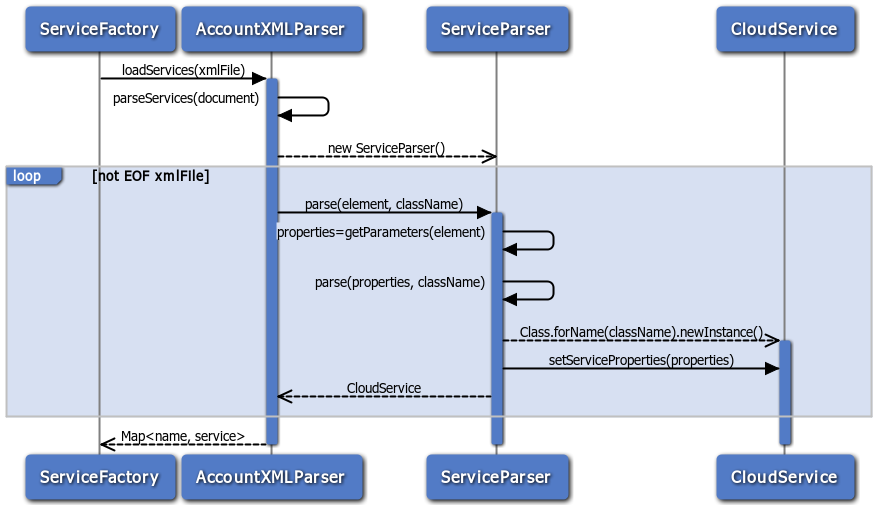


Figura 4.5

Como se puede observar, al momento de crear el Singleton de “*ServiceFactory*”, se cargan los servicios desde el archivo *xml* de configuración. Para esto se realiza una llamada al método “*loadServices*” correspondiente a la clase “*AccountXmlParser*” pasándole como parámetro la ruta al archivo de configuración. El parseo del XML es sencillo. Simplemente debe leerse cada nodo del XML e invocar a ServiceParser para que construya la instancia efectiva del servicio. La clase ServiceParser lee todos los elementos ingresados por el usuario para un servicio particular en el XML de configuración. En base al atributo “class” del XML construye una nueva instancia del servicio por medio de mecanismos de reflexión. Adicionalmente, cada elemento “parameter” del XML es leído e inyectado en la instancia del servicio recién creada.

Para entrar un poco más en detalle, la figura 4.6 presenta un diagrama de secuencia correspondiente a la etapa de inicialización de un adapter y como este interactúa con *ServiceFactory* para obtener la configuración deseada. Como ejemplo se detallará el corresponde al servicio JetS3.

Para éste caso particular partiremos desde el adapter correspondiente (*JetS3tAetherFrameworkAdapter*):

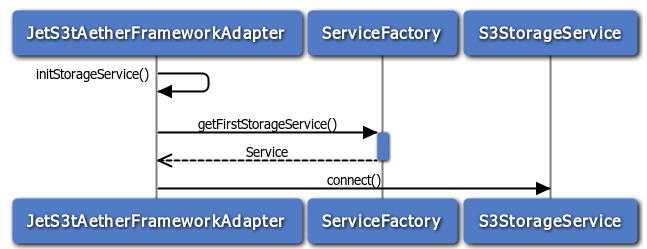


Figura 4.6

En la figura 4.6 puede verse claramente la secuencia de invocaciones entre los objetos al momento de inicialización de un adapter. “*AetherFrameworkAdapter*” es el encargado de obtener, mediante *ServiceFactory*, el servicio de storage y realizar la conexión correspondiente. La carga de los servicios fue realizada de la misma manera que en el ejemplo anterior en el momento de inicializar el Singleton de *ServiceFactory*

#### 4.3.2.1.2 Módulo de adapters para frameworks de terceros - Aether-adapters

Una vez desarrollada la aplicación utilizando el módulo de abstracción de servicios de Aether, es sencillo realizar el cambio de proveedor, pero ¿qué sucedería si el usuario ya posee una aplicación funcional que utiliza tecnología ajena a ésta plataforma y desea migrar? Por ejemplo, supongamos que un desarrollador X ya tiene implementada una aplicación utilizando el framework jClouds para acceder a Amazon S3 y desea migrarla a Google Storage con nuestra plataforma. Al usuario difícilmente le caería bien la idea de volver a codificar su aplicación utilizando el módulo de abstracción de servicios ya que perdería una base de código estable y testeado. Es por este motivo que se agrega al framework una capa de adapters para tecnologías ajenas a la plataforma. Con esto se logra que un usuario pueda utilizar Aether de manera transparente, manteniendo su base de código actual desarrollada para otro producto atacando de esta forma el segundo requerimiento funcional detallado al comienzo del capítulo: “Permitir la migración al framework desde aplicaciones ya desarrolladas utilizando otras tecnologías”.

Cada uno de los adapters del módulo realiza traducciones entre una tecnología X y Aether, haciendo uso de las interfaces del módulo de abstracción de servicios. Siguiendo el ejemplo, la plataforma proveerá un adapter para el framework jClouds de tal manera que la invocación a un método de jClouds será traducido a un set de llamados equivalentes de Aether. Es importante destacar que cada adapter debe tener en cuenta la traducción de objetos desde y hacia las tecnologías de terceros, es decir, realizar la serie de llamadas correspondientes al framework y luego transformar los resultados para brindar la salida correspondiente al framework original.

Como todos los adapters poseen características comunes, se tomó la decisión de crear una clase abstracta sobre Aether-core que agrupe estas funcionalidades. Esta clase debe ser extendida por cada uno de los adapters que se implementen para poder mantener la consistencia entre ellos. A continuación se presenta un diagrama de clases simplificado en el cuál se muestra la clase abstracta y las implementaciones particulares de algunos adapters.

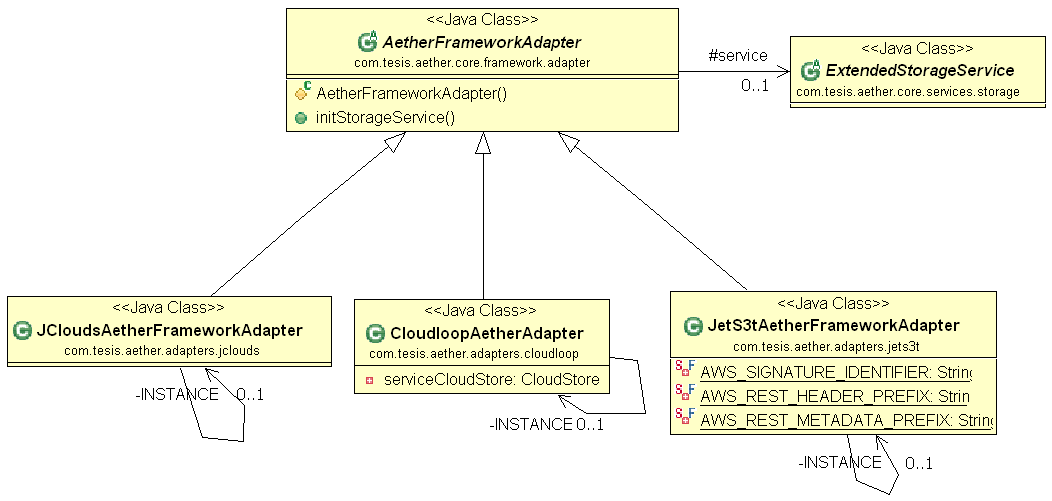


Figura 4.4 – Abstracción de adapters para frameworks de terceros.

En la imagen anterior se puede apreciar la clase abstracta perteneciente a Aether-core denominada “AetherFrameworkAdapter” y las implementaciones particulares de los adapters para los frameworks JClouds, Cloudloop y JetS3t.

#### 4.3.2.1.3 Reemplazo dinámico de llamadas – Aether-loader

Una vez descrita la creación de los adapters se detallará la mecánica utilizada para lograr la detección de los llamados de la aplicación del usuario al framework utilizado y el reemplazo dinámico de la clase correspondiente por la del adapter.

Luego de analizar diferentes alternativas para atacar el problema de interceptar las llamadas y redirigirlas al adapter implementado determinamos que la mejor solución es detectar la carga de clases mediante un classloader personalizado, modificar la clase en tiempo de ejecución insertando las llamadas al adapter correspondiente y retornarla a la aplicación del usuario para que ésta no note la alteración y trabaje de manera normal.

Para lograr esto se recurrió a la utilización de una herramienta llamada Javassist (Java Programming Assistant), la cual provee, entre otras utilidades de importancia, la posibilidad de modificar el código de los métodos y atributos presentes en las clases ya “compiladas”. El poder de esta herramienta se combinó con el uso de reflexión que provee java y la utilización de un classloader personalizado para Aether, el cual por medio de la lectura de datos desde un archivo de configuración xml reconoce las clases que debe modificar y compilar nuevamente para ser utilizadas por la aplicación del usuario.

Cómo se indicó en el párrafo anterior, las clases indicadas en el archivo de configuración del classloader sufren modificaciones en el código. Estas modificaciones constan de agregar al comienzo de cada método de la clase a modificar, una llamada a un método con igual signatura presente en el adapter correspondiente y pasarle los parámetros recibidos. De esta forma se deja sin efecto el resto de código presente en el método al momento de la nueva compilación en tiempo de ejecución. Las llamadas agregadas en este paso tienen la forma:

"return " + clase adapter + ".getInstance()." + nombre del método + "(parametros);"

El método “getInstance()” del cual depende la inyección de código debe haber sido implementado por cada adapter concreto que se vaya a utilizar.

A continuación se presenta un ejemplo sencillo en el cuál se describe la clase original, la clase correspondiente al adapter y el resultado final de la clase original modificada por el classloader y Javassist:

Se tiene la clase original “Clase1” con un método “metodo1” el cuál recibe como parámetro un valor entero “param1” y retorna un valor de tipo string como se muestra a continuación:

**public** **class** Clase1 {

**public** String metodo1(**int** param1) {

**return** "Hola " + param1;

}

}

El adapter correspondiente deberá poseer un método con la misma signatura que el declarado en la Clase1, por lo tanto el adapter quedaría como se muestra a continuación:

**public** **class** ClaseAdapter **extends** AetherFrameworkAdapter {

**private** **static** ClaseAdapter *INSTANCE* = **null**;

**protected** ClaseAdapter() {

**super**();

}

**public** **static** ClaseAdapter getInstance() {

**if** (*INSTANCE* == **null**) {

*INSTANCE* = **new** ClaseAdapter();

}

**return** *INSTANCE*;

}

**public** String metodo1(**int** parametro) {

**return** "Llamada modificada: Hola " + parametro;

}

}

En el archivo xml de configuración para Aether-loader se debería indicar el mapeo de clases con la estructura y datos siguientes:

<ClassLoaderConfig>

<classException>

<srcClass>Clase1</srcClass>

<dstClass>ClaseAdapter</dstClass>

</classException>

</ClassLoaderConfig>

Al correr la aplicación con estos elementos, el classloader irá cargando las clases correspondientes a medida que soliciten verificando que sean diferentes a la especificada en el archivo de configuración (“Clase1”). En caso de detectar que la clase que se solicitó coincide con la especificada, procederá a cargarla y modificar la misma resultando ésta en el código que se muestra a continuación:

**public** **class** Clase1 {

**public** String metodo1(**int** param1) {

**return** ClaseAdapter.*getInstance*().metodo1(param1);

}

}

Gracias a este procedimiento de detección y modificación de código en tiempo de ejecución se libra en gran medida al usuario de tener que realizar cambios en la aplicación ya desarrollada. Los casos que necesitan intervención del usuario para la modificación de código ya desarrollado corresponden a la utilización de classloaders personalizados, es decir, que si la aplicación del usuario utiliza un classloader personalizado para ella deberá modificar el código del mismo para delegar la carga de las clases al cargador de clases de Aether.

Con respecto al diseño de este módulo, no fue necesario utilizar ningún patrón de diseño específico ya que la funcionalidad es muy sencilla y concreta. Este módulo consta de tres clases, la principal “JavasistClassLoader” provee las funcionalidades de carga de clases comunes de un classloader pero buscando coincidencias de la clase a cargar con las especificadas en la configuración. La segunda clase más importante es “ClassManipulator”, la cual es la encargada de modificar la clase que se indique agregando las llamadas al adapter correspondiente, mientras que por último encontramos la clase encargada de configurar el classloader leyendo los datos desde un archivo de configuración xml. A continuación se presenta el diagrama de clases correspondiente a este módulo.

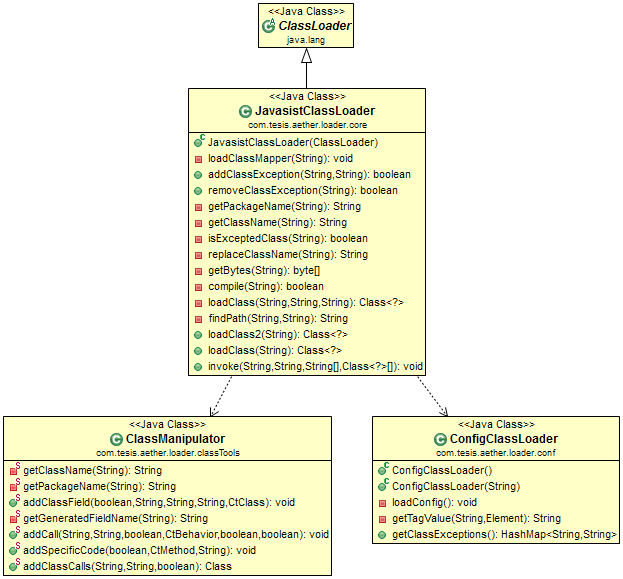


Figura 4.5 – Diagrama de clases de Aether-loader.

Como último punto, cabe destacar que para activar el uso del classloader de Aether se debe utilizar un switch adicional para la máquina virtual de Java. Esto permite definir como classloader del sistema al creado para interceptar y redireccionar las llamadas hacia los adapters. El parámetro que debe especificarse es el siguiente:

*-Djava.system.class.loader=com.tesis.aether.loader.core.JavasistClassLoader*