

# **Reti e Laboratorio III**

## **Modulo Laboratorio III**

### **AA. 2022-2023**

**docente: Laura Ricci**

**[laura.ricci@unipi.it](mailto:laura.ricci@unipi.it)**

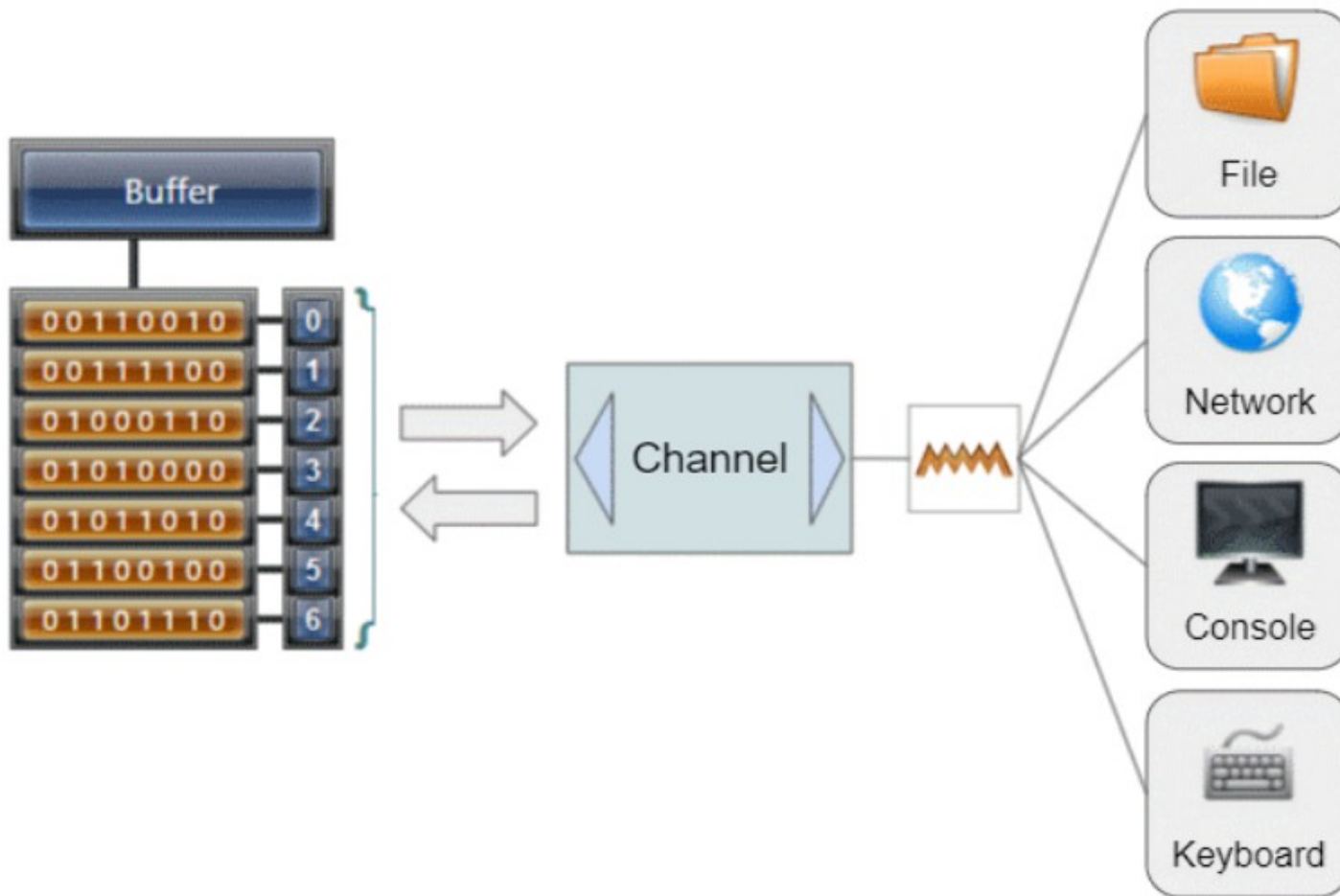
## **Lezione 9**

# **JAVA NIO:**

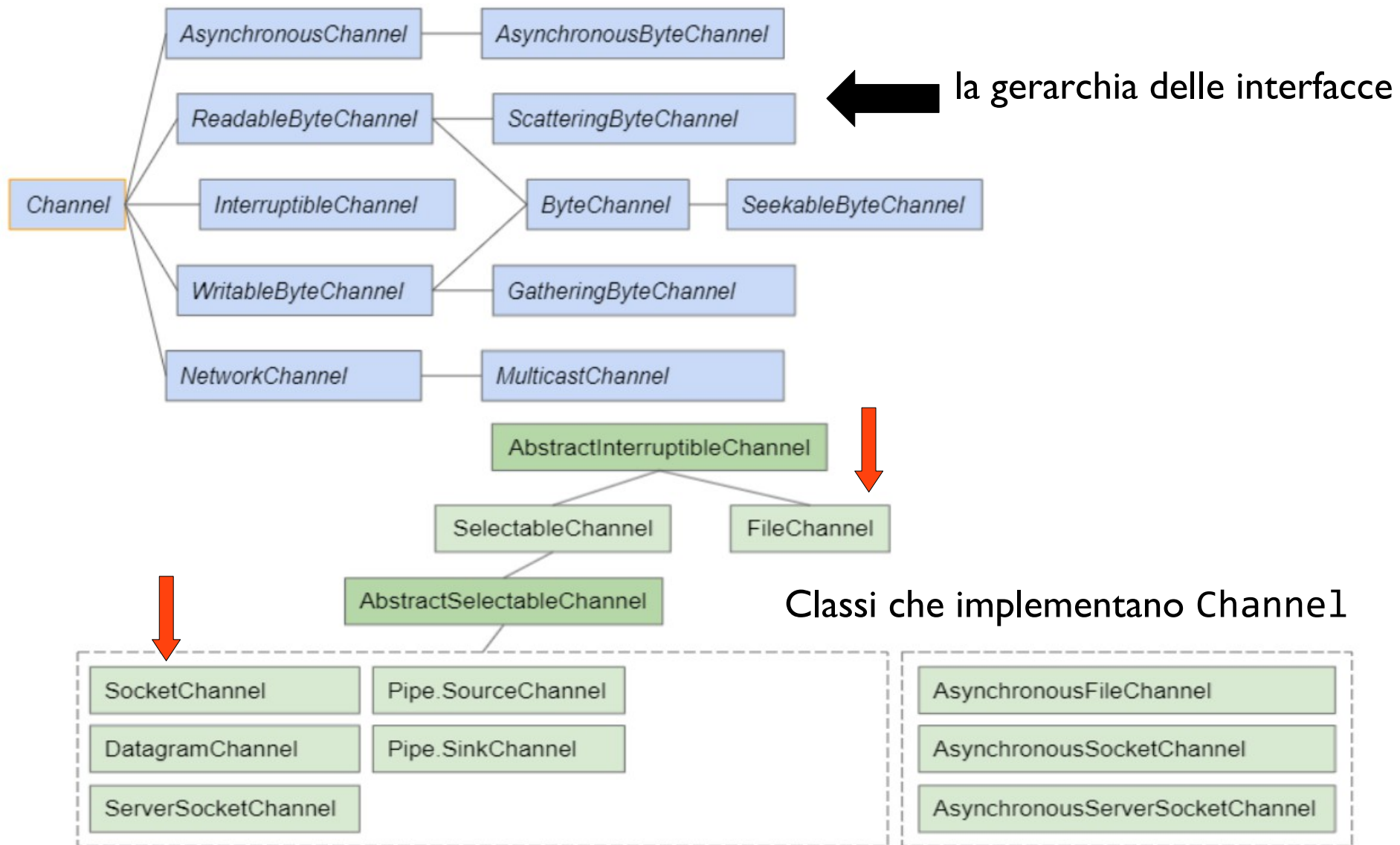
# **CHANNEL MULTIPLEXING**

## **17/11/2022**

# JAVA NIO: CHANNEL



# JAVA NIO.CHANNEL



- fast buffered binary e character I/O

*“provide new features and improved performance in the areas of buffer management, scalable network and file I/O, character-set support, and regular-expression matching”*

- “non blocking mode” e multiplexing

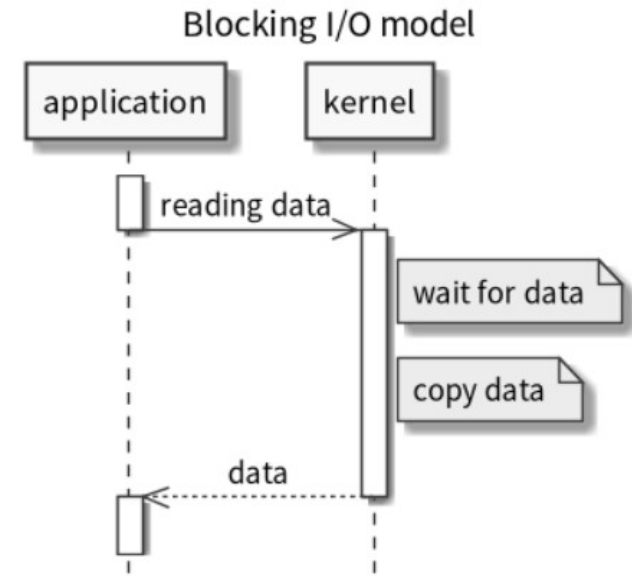
*“production-quality web and application servers that scale well to thousands of open connections and can easily take advantage of multiple processors”*

in questa lezione:

- non blocking channels associati a socket
- multiplexing: Selector

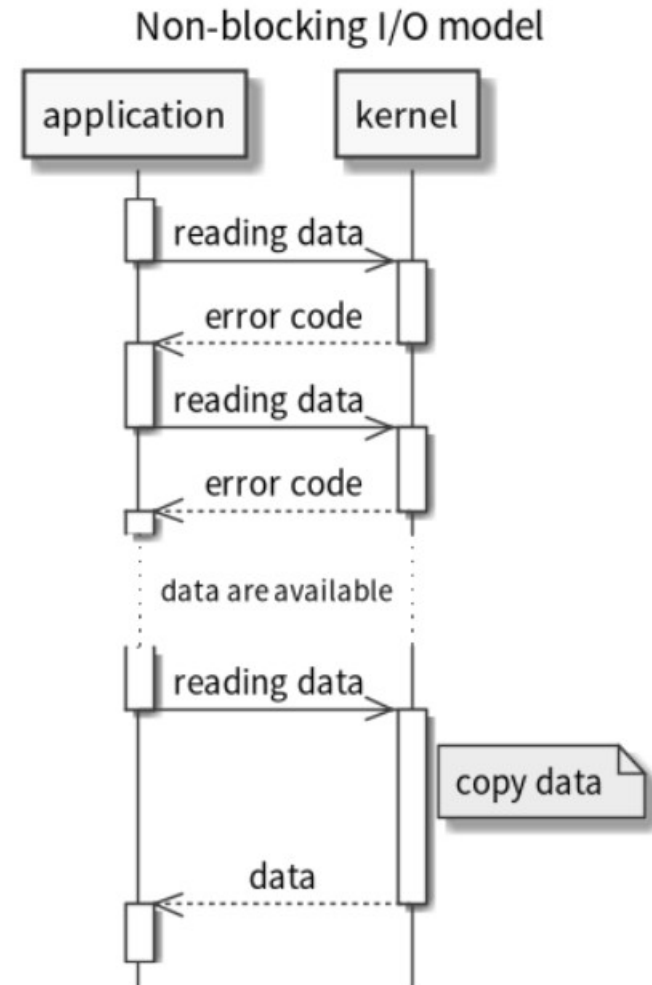
# IL MODELLO BLOCKING IO

- operazioni bloccanti **su stream**: l'applicazione esegue una chiamata di sistema e si blocca fino a che tutti i dati sono ricevuti nel kernel, e copiati dal kernel space alla memoria della applicazione
- **read( )**
  - si blocca fino a quando non è stato letto un byte, un vettore di byte, un intero,...
- **accept( )**
  - si blocca fino a che non viene stabilita una nuova connessione
- **write(byte [ ] buffer)**
  - si blocca fino a che tutto il contenuto del buffer è stato copiato sulla periferica di I/O



# IL MODELLO NON-BLOCKING IO

- la chiamata di sistema restituisce il controllo alla applicazione prima che l'operazione richiesta sia stata “pienamente soddisfatta”.
- scenari possibili
  - restituiti i dati disponibili, o una parte di essi
  - operazione I/O non possibile: codice errore o valore null
- per completare l'operazione
  - effettuare system-call ripetute, fino a che l'operazione può essere effettuata
- possibile con canali associati a socket



# SOCKET CHANNEL

- non blocking I/O è possibile per channel associati ai socket
- un channel associato ad un socket TCP “combina” un socket con un canale di comunicazione bidirezionale
  - scrive e legge da un socket TCP
  - estende la classe `AbstractSelectableChannel` e da questa mutua la capacità di passare dalla modalità bloccante a quella **non bloccante**
  - in modalità bloccante funzionamento simile a quello degli stream socket, ma con interfaccia basata su buffers
- classi `SocketChannel`, `SocketServerChannel`
- ognuno di essi associato ad un oggetto `Socket` della libreria `java.net`
  - il socket può essere reperito mediante il metodo `socket()`, applicato al channel

# SERVER SOCKET CHANNEL

- ad ogni `ServerSocketChannel` è associato un oggetto `ServerSocket`
  - **blocking**: come `ServerSocket`, ma con interfaccia buffer-based
  - **non blocking**: permette multiplexing di canali

```
ServerSocketChannel serverSocketChannel = ServerSocketChannel.open();
ServerSocket socket = serverSocketChannel.socket();
socket.bind(new InetSocketAddress(9999));
serverSocketChannel.configureBlocking(false);
while(true){
    SocketChannel socketChannel = serverSocketChannel.accept();
    if(socketChannel != null){
        //do something with socketChannel...
    } else //do something useful... }
```

- notare l'uso di oggetti di tipo `InetSocketAddress`



# SOCKET CHANNEL

- associati ad un oggetto di tipo Socket
- creazione di un SocketChannel
  - implicita: creato se si accetta una connessione su un ServerSocketChannel.
  - esplicita, **lato client**, quando si apre una connessione verso un server, mediante una operazione di connect()

```
SocketChannel socketChannel = SocketChannel.open();  
socketChannel.connect (new InetSocketAddress("www.google.it", 80));
```

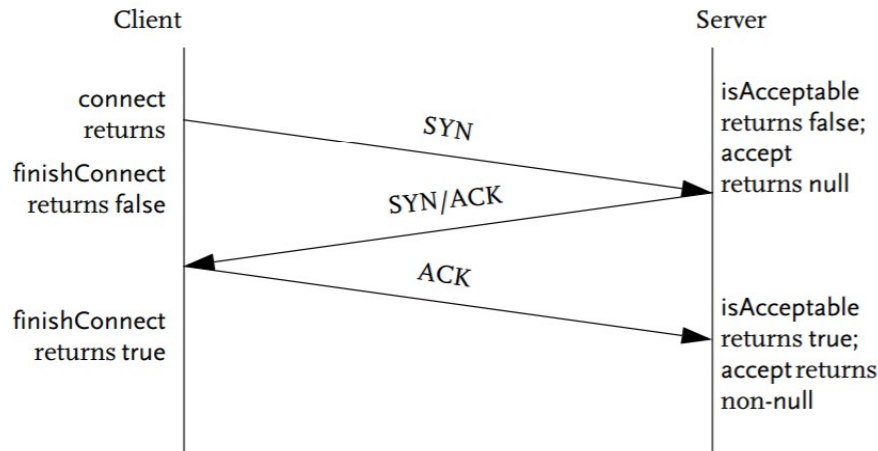
InetSocketAddress può essere specificato direttamente nella open, in questo caso viene effettuata implicitamente la connect

- modalità blocking/non blocking:  

```
SocketChannel.configureBlocking(false);
```
- non blocking, lato client, significativa ad esempio nel caso in cui un'applicazione deve gestire l'interazione con l'utente, mediante GUI, e l'apertura del socket

# NON BLOCKING CONNECT

- può restituire il controllo al chiamante prima che venga stabilita la connessione.



**isAcceptable**

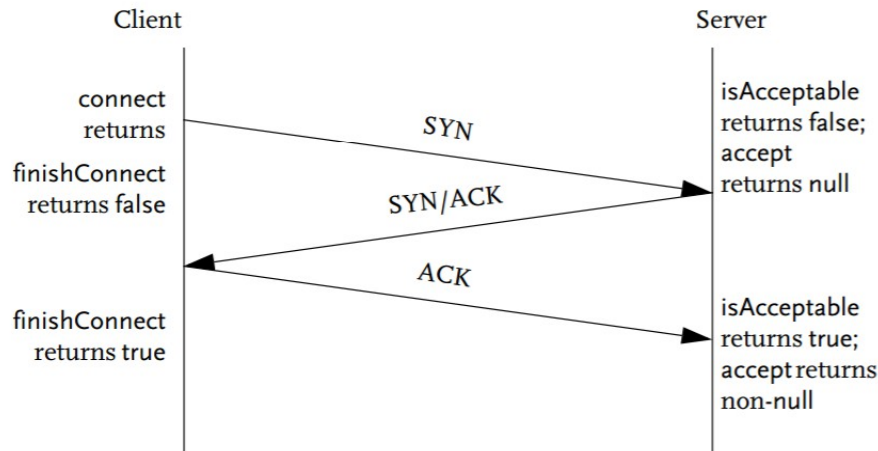
restituisce vero quando la  
connessione può essere accettata

- `finishConnect()` per controllare la terminazione della operazione.

```
socketChannel.configureBlocking(false);  
socketChannel.connect(new InetSocketAddress("www.google.it", 80));  
while(! socketChannel.finishConnect() ){  
    //wait, or do something else...  
}
```

# NON BLOCKING CONNECT

- può restituire il controllo al chiamante prima che venga stabilita la connessione.



**isAcceptable**

restituisce vero quando la  
connessione può essere accettata

- se l'ultima fase del three way handshake non è completo quando il client effettua la read, la read restituirà 0 valori nel buffer
- se si toglie

```
while(! socketChannel.finishConnect() )
{ //wait, or do something else... }
```

viene sollevata `java.nio.channels.NotYetConnectedException`

# BLOCKING E NON BLOCKING: RIASSUNTO

- **Accept**
  - blocking: si blocca finchè non arriva una richiesta di connessione
  - non blocking: controlla se c'è una richiesta da accettare e ritorna comunque
- **Write**
  - blocking si blocca finchè la scrittura dei dati nel buffer non è completata
  - non blocking tenta di scrivere i dati nella socket, ritorna immediatamente, anche se i dati non sono stati completamente scritti
- **Read:**
  - blocking: si blocca in attesa di byte da leggere
  - non-blocking: ritorna immediatamente e restituisce il numero di byte letti (anche 0)

criteri per la valutazione delle prestazioni di un server:

- **scalability**: capacità di servire un alto numero di client che inviano richieste concorrentemente
- **acceptance latency**: tempo tra l'accettazione di una richiesta da parte di un client e la successiva
- **reply latency**: tempo richiesto per elaborare una richiesta ed inviare la relativa risposta
- **efficiency**: utilizzo delle risorse utilizzate sul server (RAM, numero di threads, utilizzo della CPU)

# UN SINGOLO THREAD

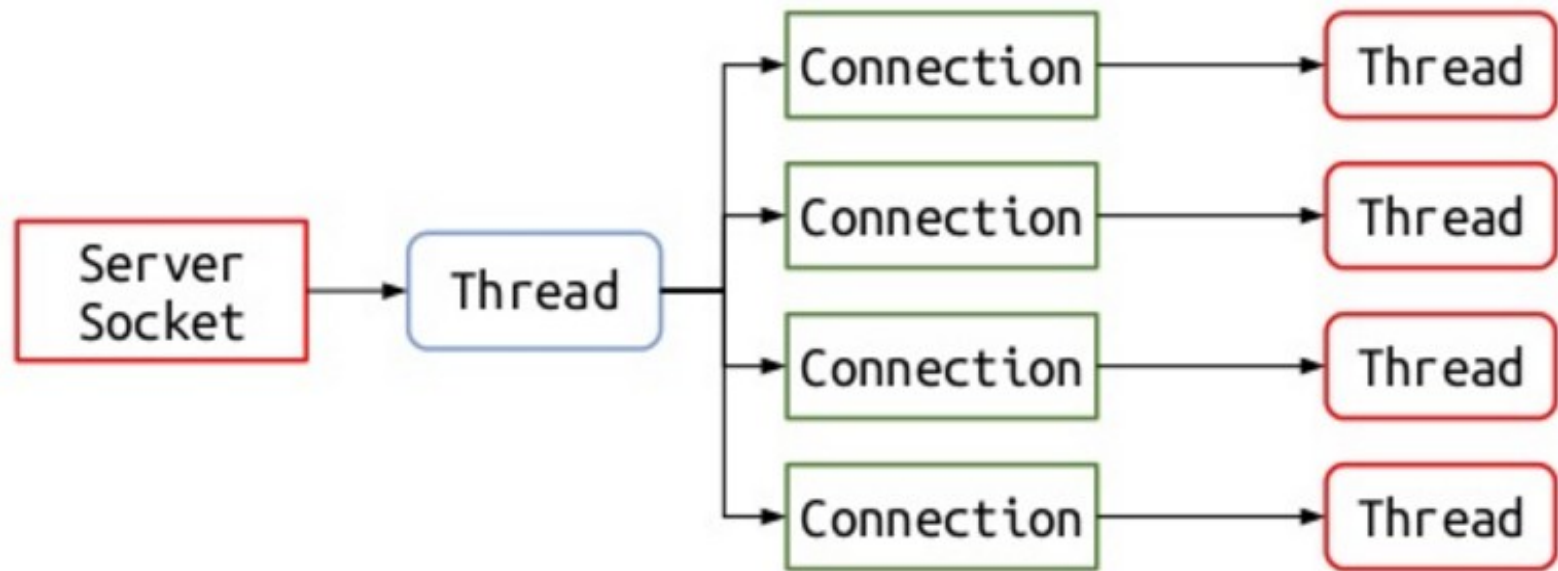
Un solo thread per tutti client:

- **scalabilità:** nulla, in ogni istante, solo un client viene servito
- **accept latency:** alta, il “prossimo” cliente deve attendere fino a che il primo cliente termina la connessione
- **reply latency bassa:** tutte le risorse a disposizione di un singolo client
- **efficiency:** buona, il server utilizza esattamente le risorse necessarie per il servizio dell'utente.
- adatto quando il tempo di servizio di un singolo utente è garantito rimanere rimanga basso

# UN THREAD PER OGNI CONNESSIONE

- **scalabilità:** possibile servire diversi clienti in maniera concorrente, fino al massimo numero di thread previsti per ogni processo
  - ogni thread alloca il proprio stack: memory pressure
  - impossibile predire il numero massimo di client: dipende da fattori esterni e può essere molto variabile
- **accept latency:** tempo tra l'accettazione di una connessione e la successiva è in genere basso rispetto a quello di interarrivo delle richieste
- **reply latency:** bassa, le risorse del server condivise tra connessioni diverse
  - ragionevole uso di CPU e RAM per centinaia di connessioni, se aumenta, il tempo di reply può non essere accettabile
- **efficiency:** bassa
  - ogni thread può essere bloccato in attesa di IO, ma utilizza risorse come la RAM

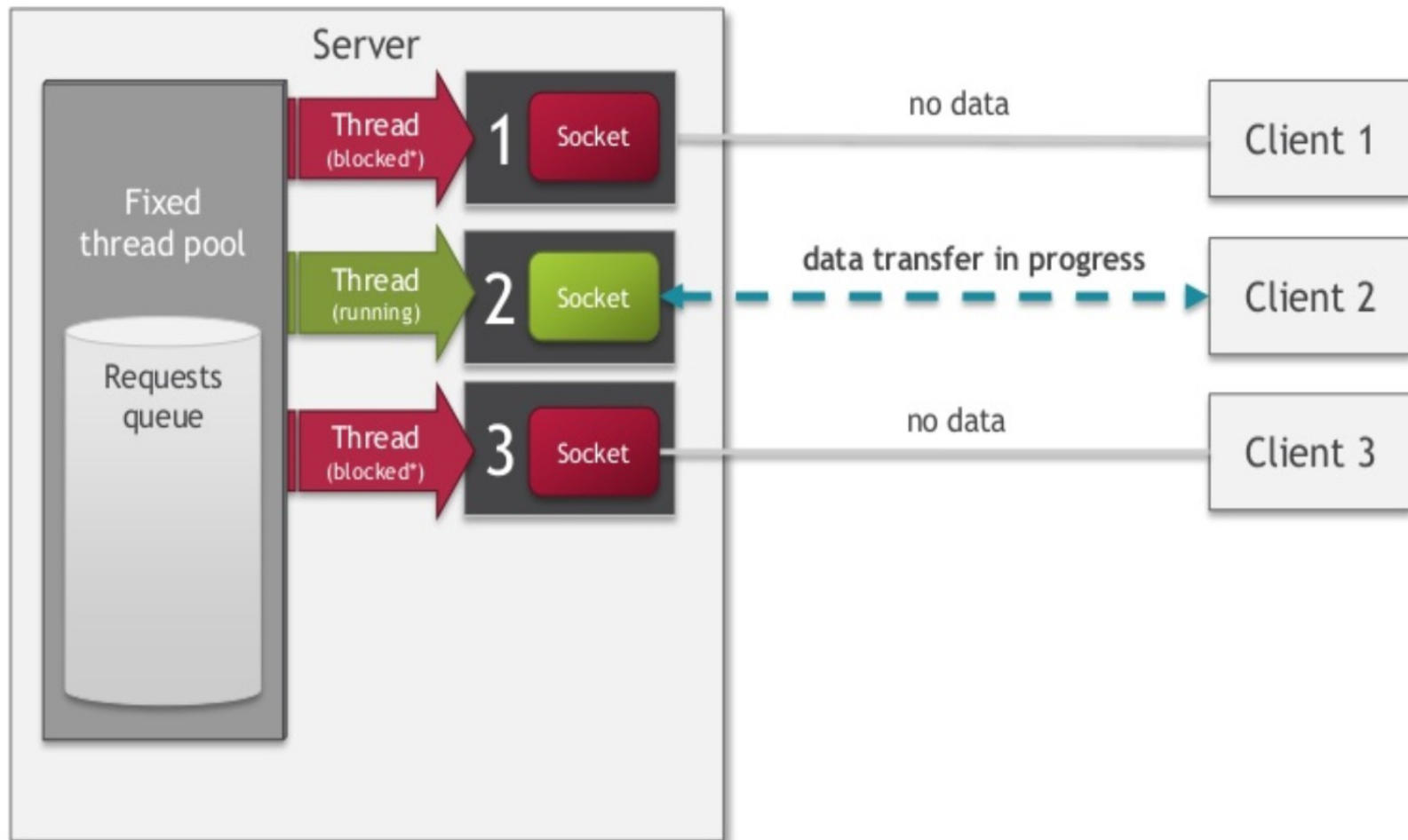
# UN THREAD PER OGNI CONNESSIONE



- attivazione di un thread per ogni connessione, de-attivazione a fine servizio
- quando un server monitora un grande numero di comunicazioni:
  - problemi di scalabilità: il tempo per il cambio di contesto può aumentare notevolmente con il numero di thread attivi
  - maggior parte del tempo impiegata in context switching

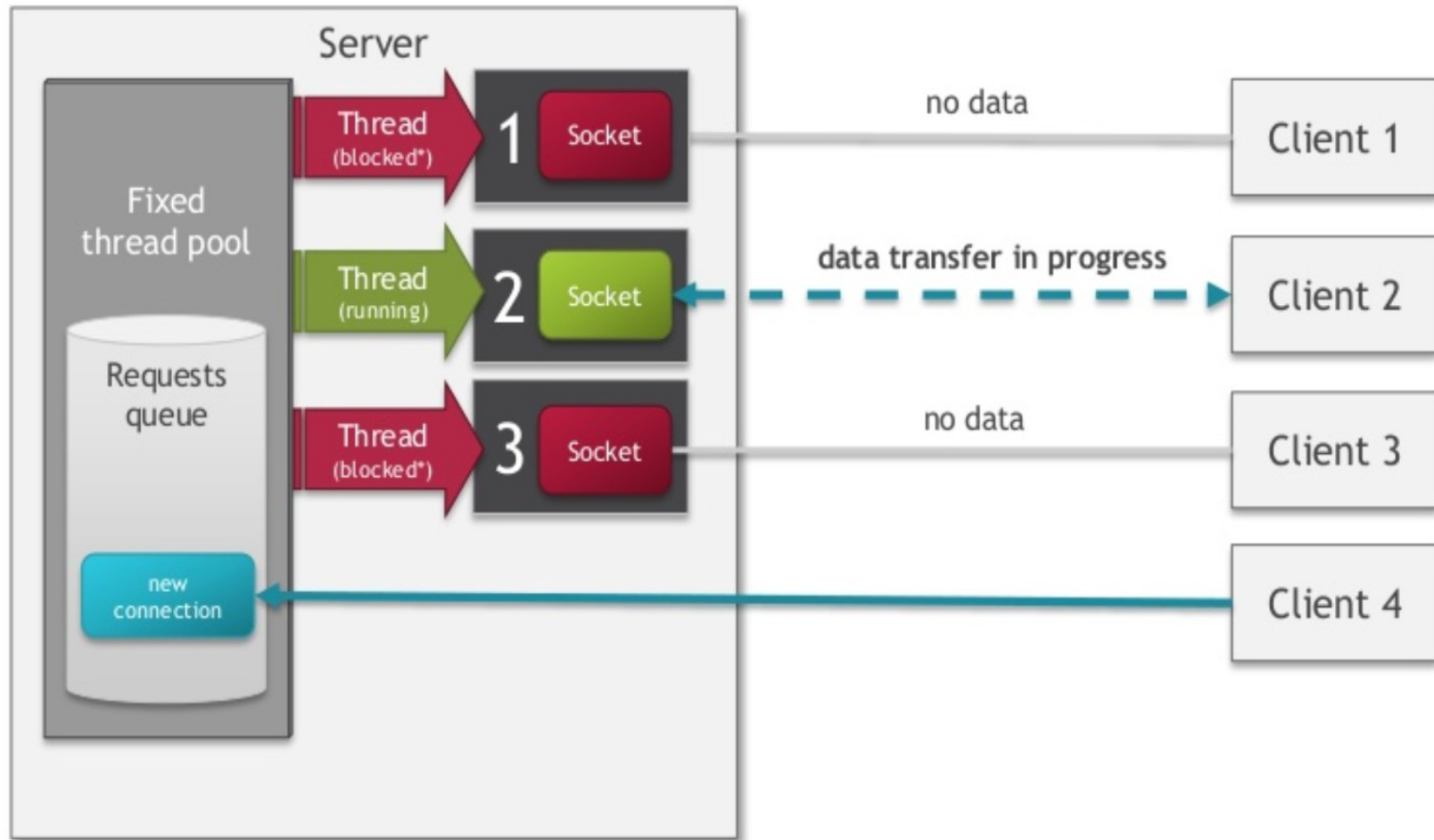


# UN THREAD PER CONNESSIONE: FIXEDTHREADPOOL



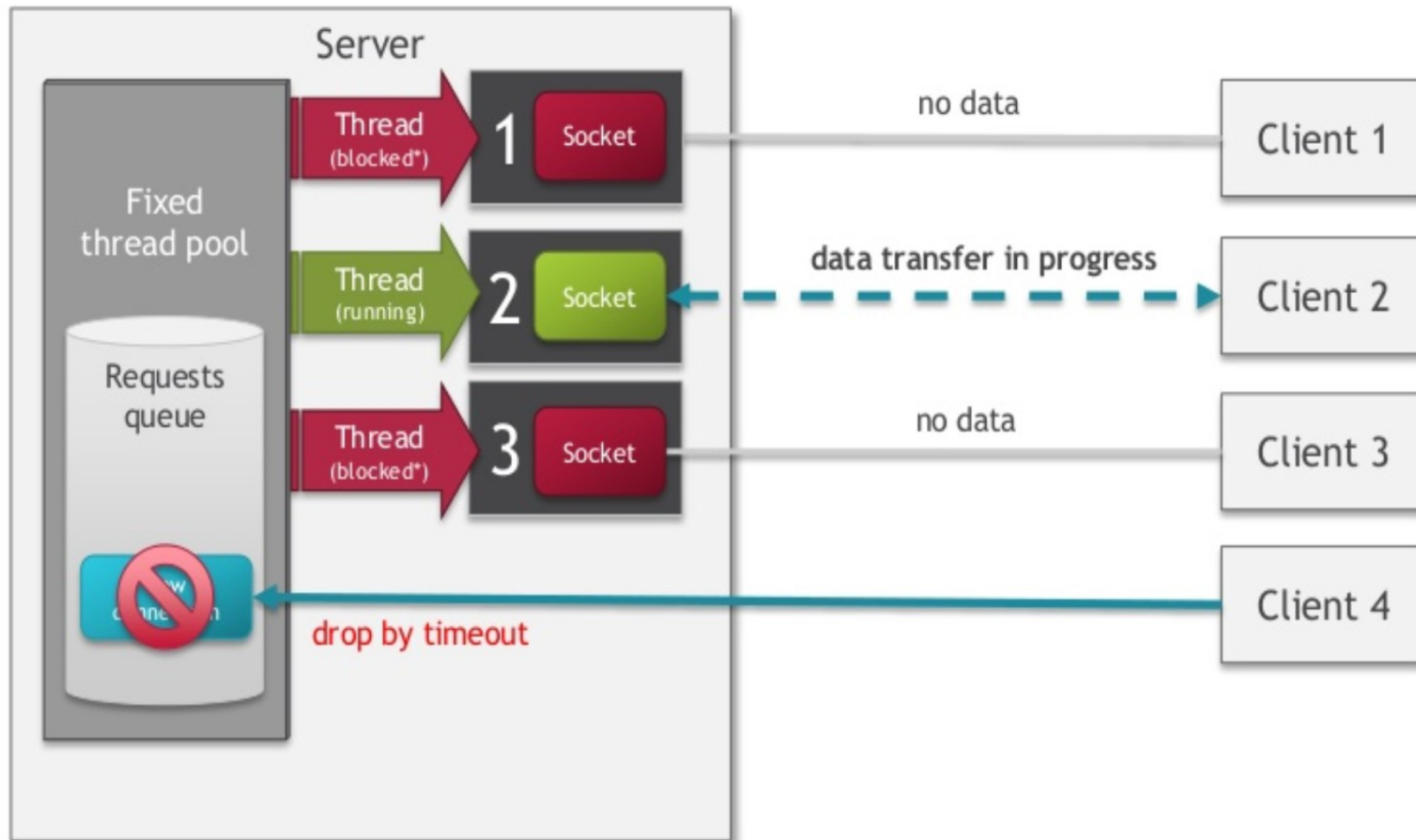
\*until keep alive timeout

# UN THREAD PER CONNESSIONE: FIXEDTHREADPOOL



\*until keep alive timeout

# UN THREAD PER CONNESSIONE: FIXEDTHREADPOOL



\*until keep alive timeout

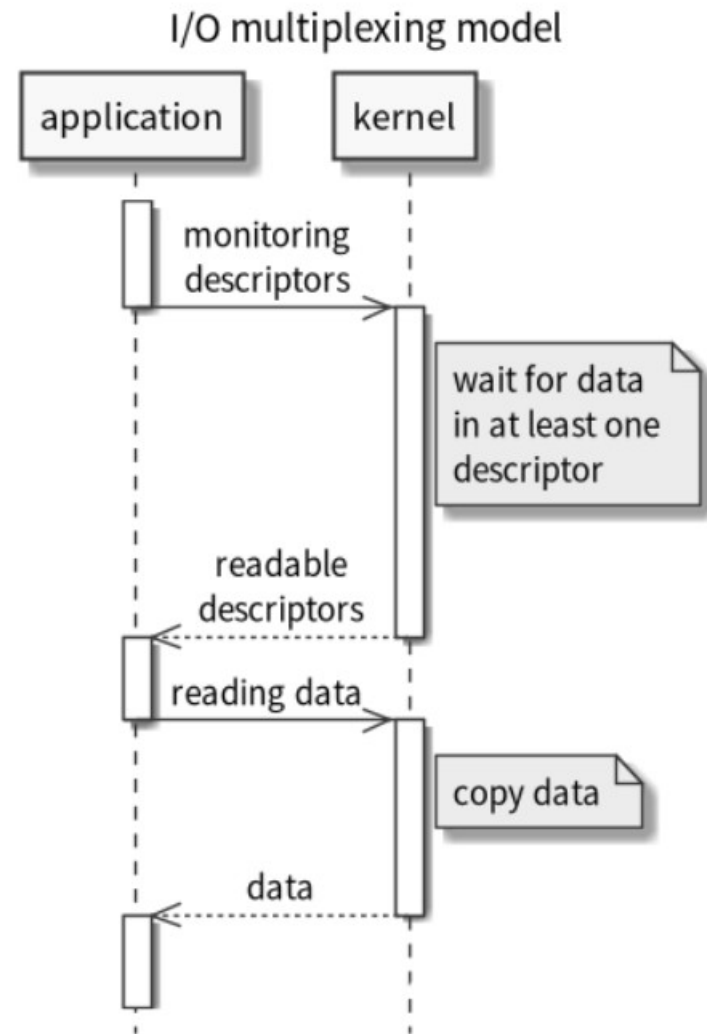
# UN NUMERO FISSO DI THREAD

un numero costante di thread: utilizza Thread Pool

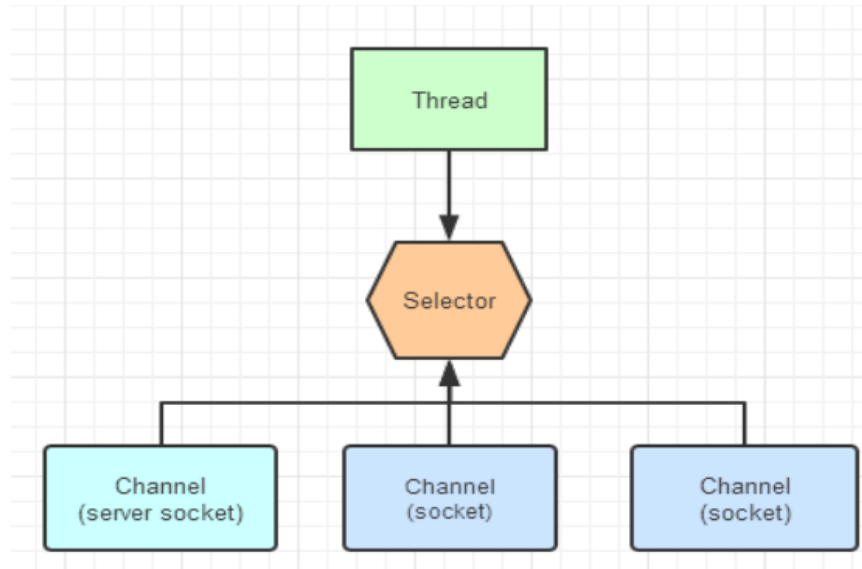
- **scalabilità**: limitata al numero di connessioni che possono essere supportate.
- **accept latency** bassa fino ad un certo numero di connessioni
- **reply latency**: bassa fino al numero massimo di thread fissato, degrada se il numero di connessioni è maggiore
- **efficiency**: trade-off rispetto al modello precedente

# MULTIPLEXED I/O

- non blocking I/O con notifiche bloccanti
- l'applicazione registra “descrittori” delle operazioni di I/O a cui è interessato
- l'applicazione esegue una operazione di **monitoring di canali**
  - una system call bloccante
  - restituisce il controllo quando almeno un descrittore indica che una operazione di I/O è “pronta”
  - a quel punto si effettua una read non bloccante

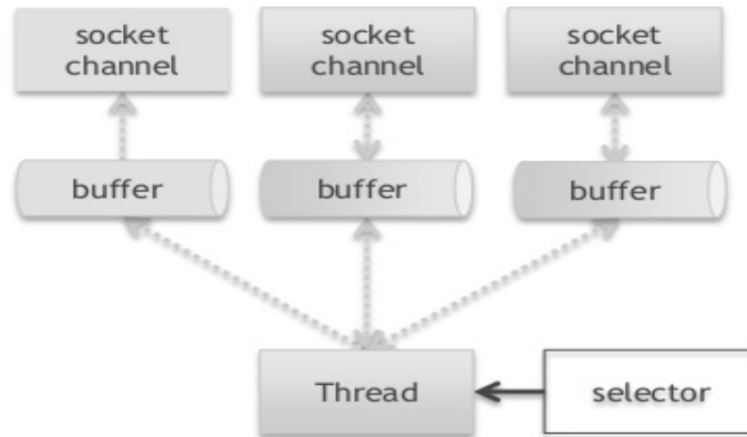


# MULTIPLEXING IN JAVA



- **selettore** un componente che esamina uno o più NIO Channels, e determina quali canali sono pronti per leggere/scrivere
- più connessioni di rete gestite mediante un **unico thread**, consente di ridurre
  - thread switching overhead
  - uso di risorse per thread diversi
- possibile anche l'utilizzazione insieme a multithreading

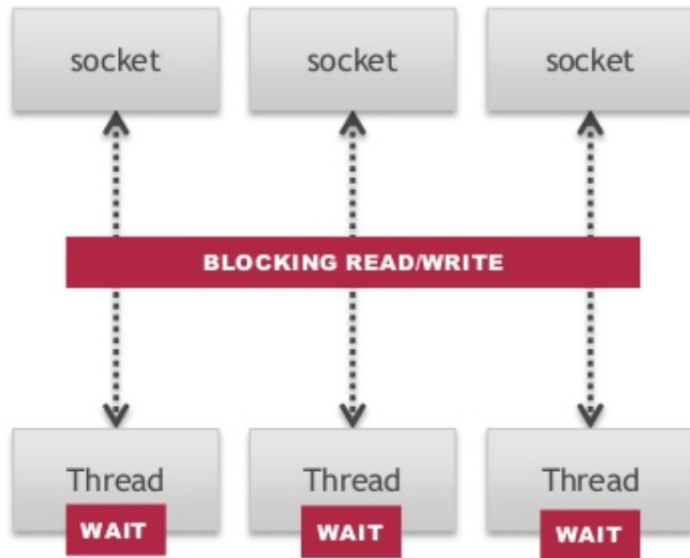
# UN UNICO THREAD: MULTIPLEXING



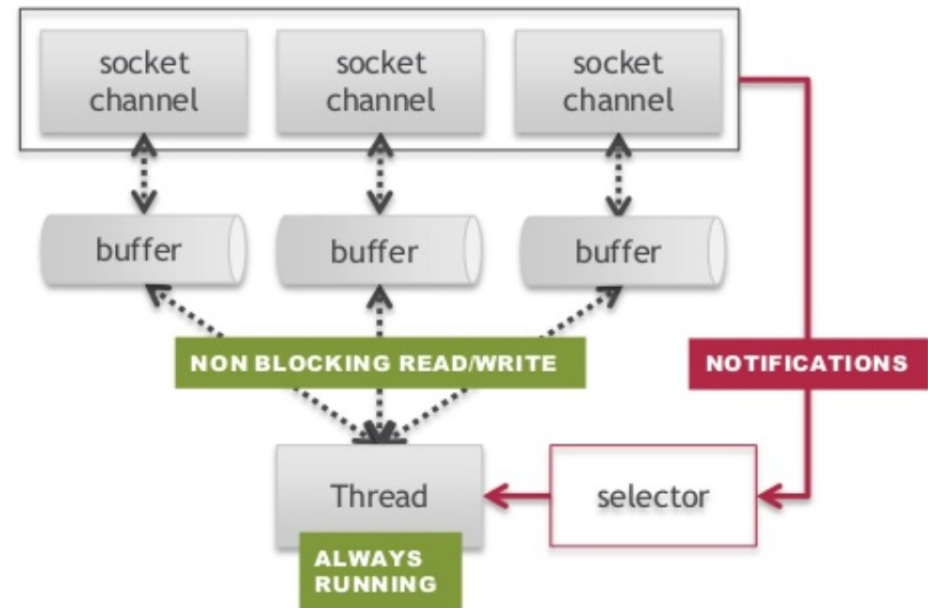
- un singolo thread che gestisce un numero arbitrario di sockets
- non un thread per connessione, ma un numero ridotto di threads
  - numero di thread basso anche con migliaia di sockets
  - caso limite: un solo thread
- miglioramento di performance e scalabilità
- architettura più complessa da capire e da implementare

# UN UNICO THREAD: MULTIPLEXING

## IO (blocking)

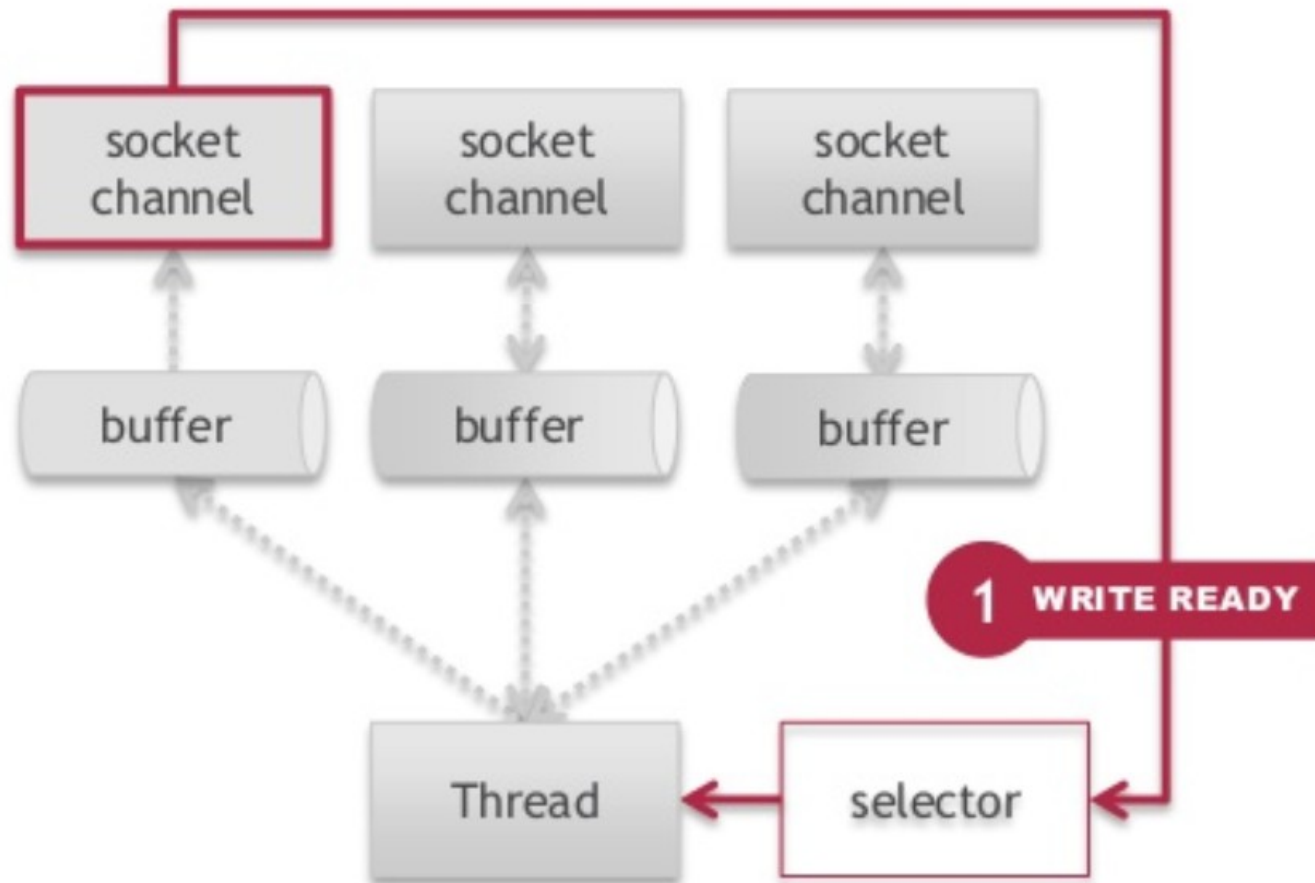


## NIO (non-blocking)

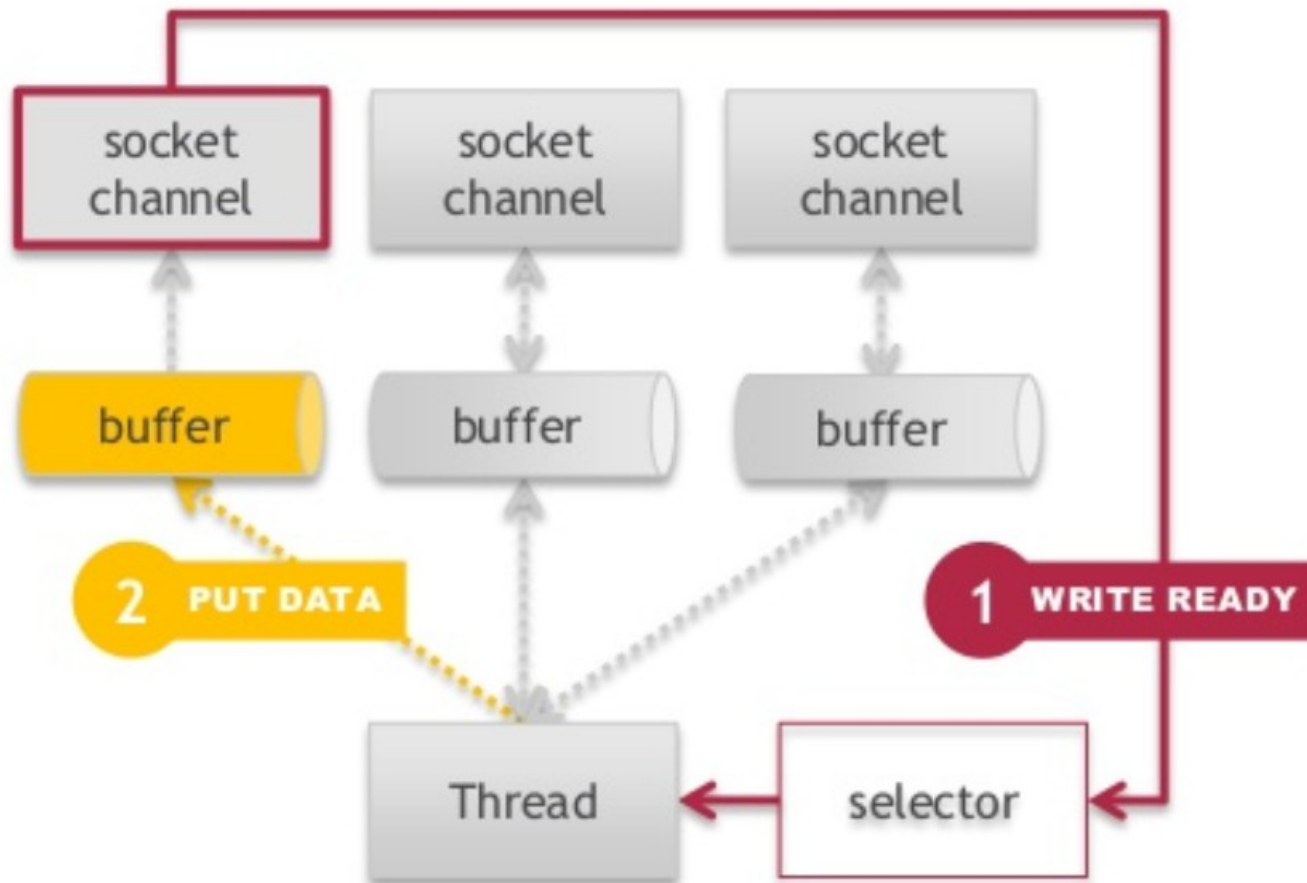




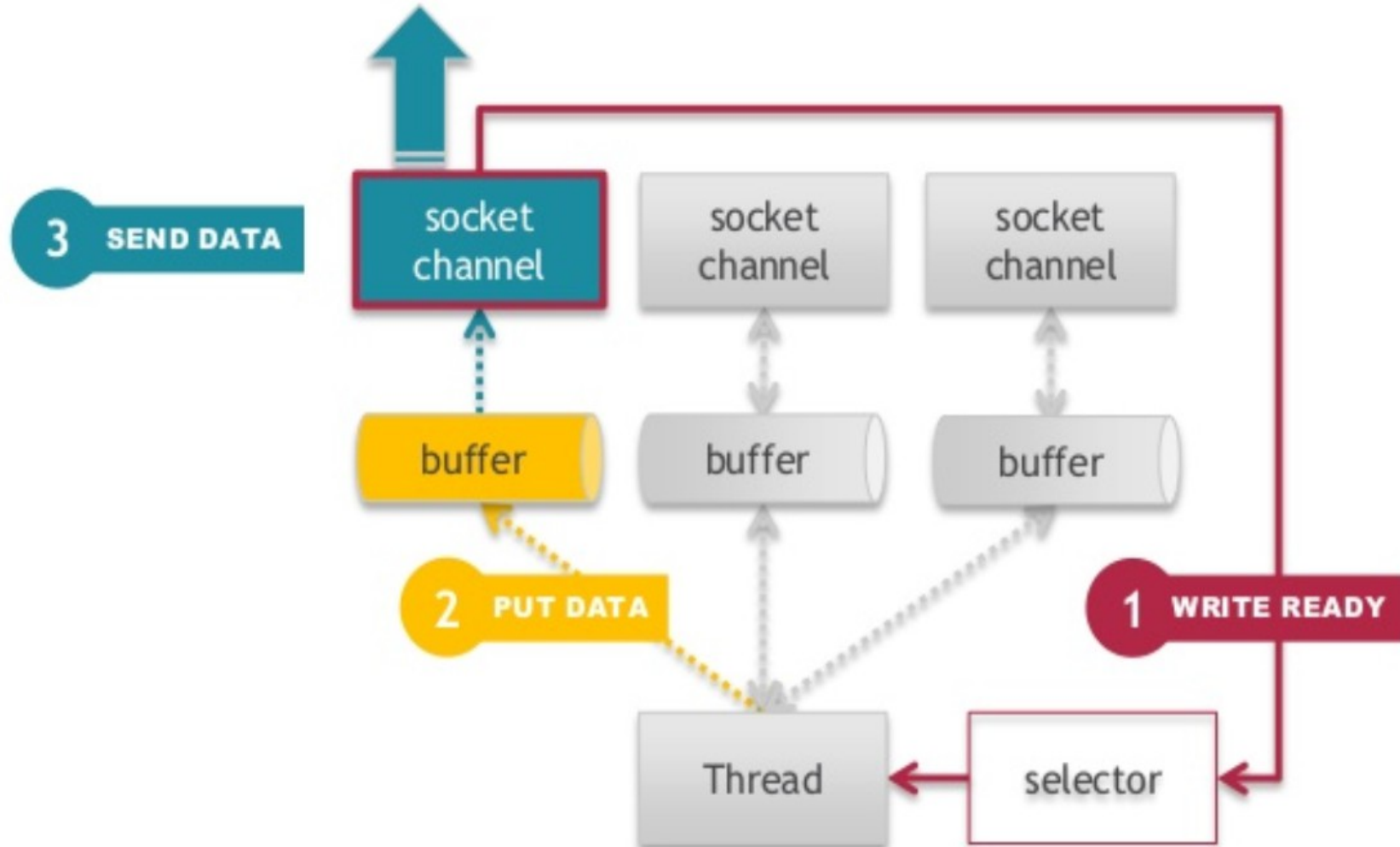
# MULTIPLEXING: INVIO DEI DATI



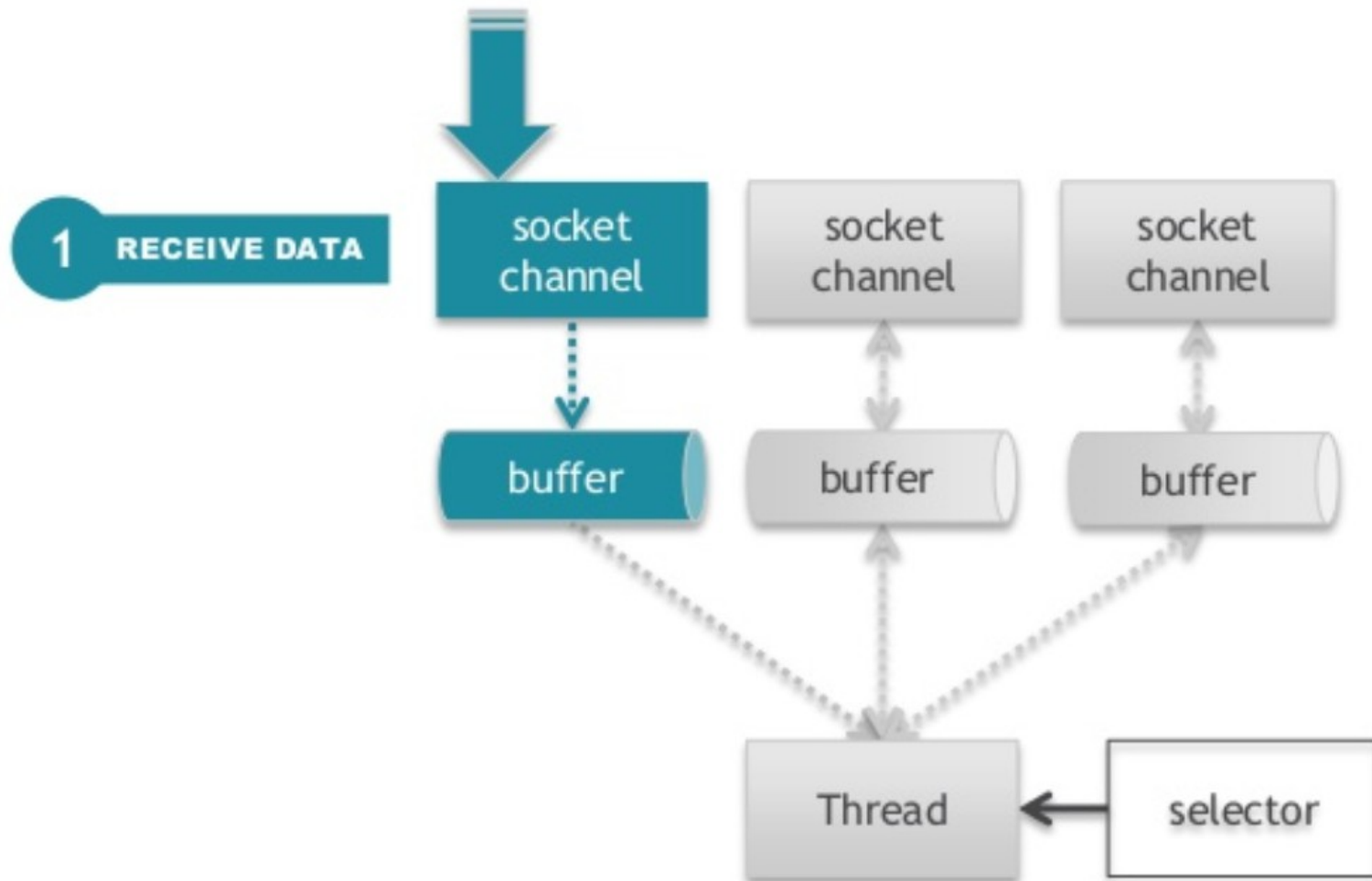
# MULTIPLEXING: INVIO DEI DATI



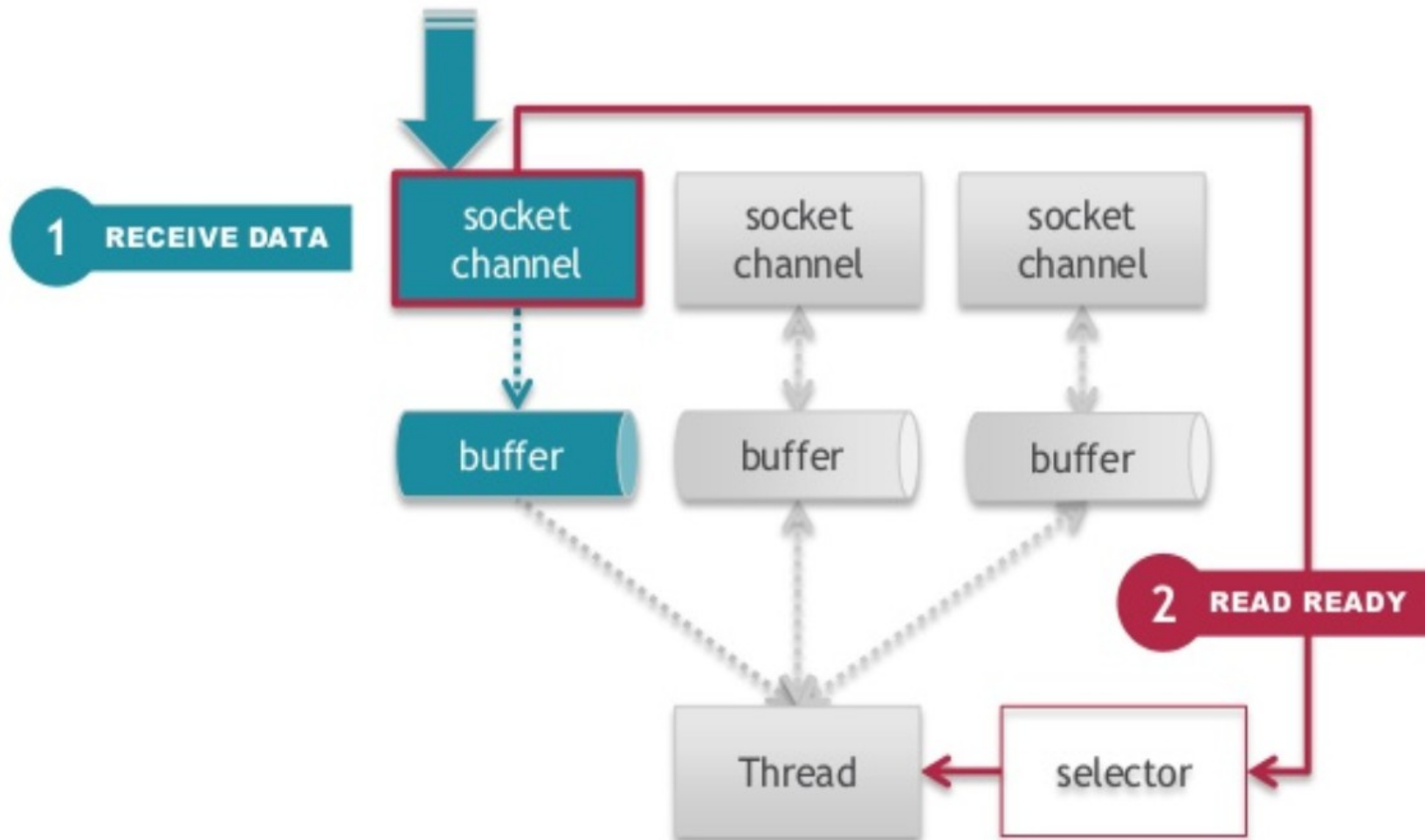
# MULTIPLEXING: INVIO DEI DATI



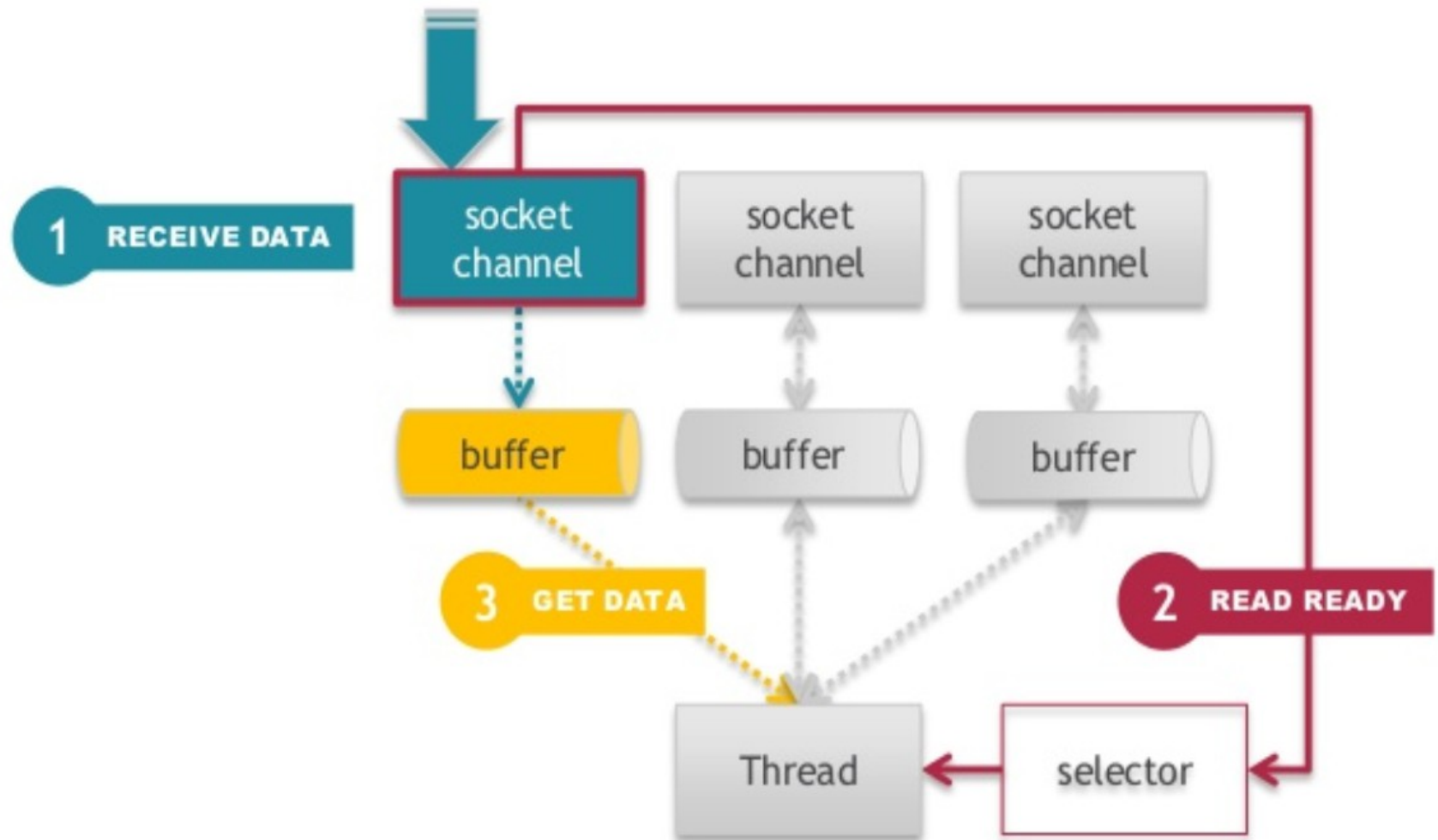
# MULTIPLEXING: RICEZIONE DEI DATI



# MULTIPLEXING: RICEZIONE DEI DATI



# MULTIPLEXING: RICEZIONE DEI DATI



# L'OGGETTO SELECTOR

- componente base per il multiplexing

```
Selector selector = Selector.open();
```

- permette di selezionare un `SelectableChannel` che è pronto per operazioni di rete
  - `accept`, `write`, `read`, `connect`
  - stesso thread che gestisce più eventi che possono avvenire simultaneamente
- selectable channels
  - `ServerSocketChannel`
  - `SocketChannel`
  - `DatagramChannel`
  - `Pipe.SinkChannel`
  - `Pipe.SourceChannels`
  - file non inclusi

# REGISTRAZIONE DEI CANALI: SELECTION KEYS

- registrazione di un **canale** su un **selettore**

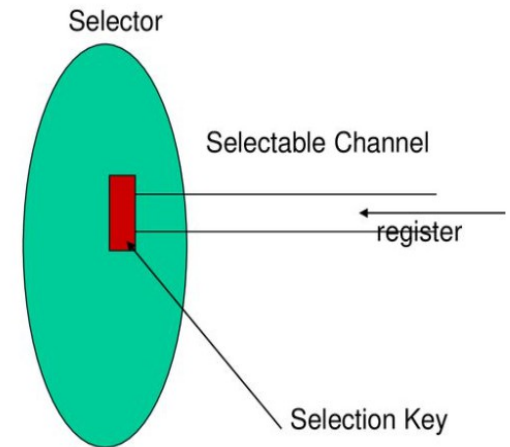
```
channel.configureBlocking(false);
```

```
Selectionkey key = channel.register(selector, ops, attach);
```

- il canale deve essere in modalità non bloccante
- non si possono usare Filechannels con i Selector
- secondo parametro della register (ops) è l' "interest set"
- indica quali eventi si è interessati a monitorare su quel canale

```
SelectionKey key = channel.register(selector, SelectionKey.OP_READ);
```

- terzo parametro della register (attach) è un buffer associato al canale





# L'INTEREST SET COME BITMASK

- bitmask di 8 bit (un intero) codifica le operazioni di interesse su quel canale
- attualmente sono supportati 4 tipi di operazioni, ad ogni operazione corrisponde una bitmask

• connect	OP_READ - 1	0	0	0	0	0	0	1
• accept	OP_WRITE - 4	0	0	0	0	0	1	0
• read	OP_ACCEPT - 16	0	0	0	1	0	0	0
• write	OP_READ   OP_WRITE - 5	0	0	0	0	0	1	1

- è manipolato con gli operatori JAVA `|`, `&`, `^`, `~`, che eseguono operazioni bit a bit su operandi interi o booleani
- non tutte le operazioni valide per tutti i `SelectableChannel`, ad esempio `SocketChannel` non supporta `accept()`

# L'INTEREST SET COME BITMASK

- nella classe `SelectionKey`, 4 costanti predefinite che corrispondono alle bitmask

```
1 SelectionKey.OP_CONNECT
2 SelectionKey.OP_ACCEPT
3 SelectionKey.OP_READ
4 SelectionKey.OP_WRITE
```

- utilizzabili in fase di registrazione del canale con il `Selector` per impostare il valore iniziale dell'Interest Set

```
Selector selector = Selector.open();
```

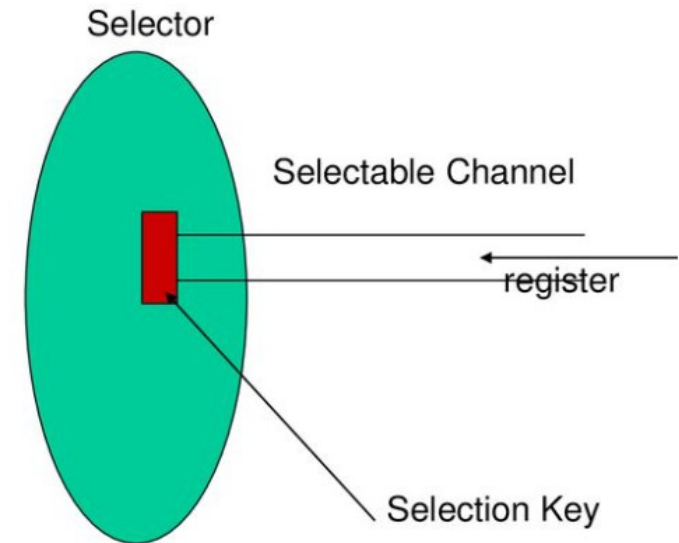
```
channel.register(selector, SelectionKey.OP_READ | SelectionKey.OP_WRITE);
```

- per reperibile l'interest set

```
int interestSet = selectionKey.interestOps();
```

# REGISTRAZIONE DEI CANALI: SELECTION KEYS

- ogni registrazione di un canale su un selettore
  - restituisce una chiave, un “token” che la rappresenta
    - un oggetto di tipo SelectionKey.
    - valida fino a che non viene cancellata esplicitamente
- lo stesso canale può essere registrato con più selettori
  - una chiave diversa per ogni registrazione.



# L'OGGETTO SELECTION KEY

è il risultato della registrazione di un canale su un selettore e memorizza

- il canale a cui si riferisce
- il selettore a cui si riferisce
- l'interest set
  - utilizzato quando il metodo `select` viene invocato per monitorare i canali del selettore
  - definisce le operazioni su cui si deve fare il controllo di “readiness”,
- il ready set
  - dopo la invocazione della `select`, contiene gli eventi che sono pronti su quel canale
- un allegato, `attachment`
  - uno spazio di memorizzazione associato a quel canale per quel selettore

# REGISTRAZIONE CANALI: PATTERN GENERALE

```
// Crea il socket channel e configuralo come non bloccante

ServerSocketChannel server = ServerSocketChannel.open();
server.configureBlocking(false);
server.socket().bind(new java.net.InetSocketAddress(host,8000));
System.out.println("Server attivo porta 2001");

// Crea il selettore e registra il server al Selector

Selector selector = Selector.open();
server.register(selector,SelectionKey.OP_ACCEPT, null);
```

L'eventuale allegato

Tipo di registrazione	Significato: il Selector riporta che ...
OP_ACCEPT	Il client richiede una connessione al server
OP_CONNECT	Il server ha accettato la richiesta di connessione
OP_READ	Il channel contiene dati da leggere
OP_WRITE	Il channel contiene dati da scrivere

# MULTIPLEXING DEI CANALI: LA SELECT

- **int** selector.select( );
  - bloccante, seleziona, tra i canali registrati sul selettore selector, quelli pronti per almeno una delle operazioni dell'interest set.
  - si blocca fino a che una delle seguenti condizioni è vera
    - almeno un canale è “pronto”
    - il thread che esegue la selezione viene interrotto
    - il selettore viene sbloccato mediante il metodo wakeup()
  - restituisce il numero di canali pronti
    - che hanno generato un evento dopo l'ultima invocazione della select()
    - costruisce un insieme contenente le SelectionKeys dei canali pronti
- **int** select(long timeout)
  - si blocca fino a che non è trascorso il timeout, oppure vale una delle condizioni precedenti
- **int** selectNow()
  - non bloccante, nel caso nessun canale sia pronto restituisce il valore 0

# IL READY SET

- aggiornato quando si esegue una operazione di monitoring dei canali, mediante una select
- identifica le chiavi per cui il canale è “pronto”, per l'esecuzione
  - sottoinsieme dell'interest set
  - interest set={read, write}      ready set={read}
- inizializzato a 0 quando la chiave viene creata
- non può essere modificato direttamente
- operazioni su bitmask per verificare se si è verificato un evento

$$\forall 1 \leq i \leq 8 \ e_i \in \{0, 1\} \quad e$$

OP\_READ

Different than 0 iff  $e_1 = 1$

$e_8$	$e_7$	$e_6$	$e_5$	$e_4$	$e_3$	$e_2$	$e_1$
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

&

0	0	0	0	0	0	0	1
---	---	---	---	---	---	---	---

0	0	0	0	0	0	0	$e_1$
---	---	---	---	---	---	---	-------

# IL READY SET

- restituito dal metodo `readyOps( )` invocato su una `SelectionKey`
- supponiamo `key` sia una `SelectionKey`, per testare se ci sono dati pronti per essere letti

```
if ((key.readyOps( ) & SelectionKey.OP_READ) != 0)
{
    myBuffer.clear( );
    key.channel( ).read (myBuffer);
    doSomethingWithBuffer (myBuffer.flip( ));
}
```

- shortcuts
  - `key.isReadable()` equivale a `key.readyOps( ) & SelectionKey.OP_READ) != 0`
  - analoghi shortcuts per le altre operazioni



# LA CLASSE SELECTION KEY

```
import java.nio.channels.*;

public abstract class SelectionKey
{
    public static final int OP_READ; public static final int OP_WRITE;
    public static final int OP_CONNECT; public static final int OP_ACCEPT;
    public abstract SelectableChannel channel( );
    public abstract Selector selector( );
    public abstract void cancel( );
    public abstract boolean isValid( );
    public abstract int interestOps( );
    public abstract void interestOps (int ops);
    public abstract int readyOps( );
    public final boolean isReadable( ) {};
    public final boolean isWritable( ) {};
    public final boolean isConnectable( ) {};
    public final boolean isAcceptable( ) {};
    public final Object attach (Object ob) {};
    public final Object attachment( ) {};}

```

# ANALISI PROCESSO DI SELEZIONE

ogni oggetto selettore mantiene, al suo interno, i seguenti insiemi di chiavi:

- **Key Set:**
  - SelectionKeys dei canali registrati con quel selettore.
  - restituito dal metodo `keys()`
- **Selected Key Set**
  - restituito dal metodo `selectedKeys()`, invocato sul selettore
  - insieme di chiavi precedentemente registrate tali per cui una delle operazioni nell'interest set è pronta per l'esecuzione
  - dopo una `select()` consente di accedere ai canali pronti per l'esecuzione di qualche operazione
- **Cancelled Key Set**
  - chiavi che sono state cancellate (quelle su cui è stato invocato il metodo `cancel()`, ma il cui canale è ancora registrato sul selettore

# COSA FA LA SELECT?

1. “delayed cancellation”: cancella ogni chiave appartenente al Cancelled Key Set dagli altri due insiemi.
2. interagisce con il sistema operativo per verificare lo stato di “readiness” di ogni canale registrato, per ogni operazione specificata nel suo interest set.
3. per ogni canale con almeno una operazione “ready”
  - se il canale già esiste nel Selected Key Set
    - aggiorna il ready set della chiave corrispondente: calcola l'or bit a bit tra il valore precedente del ready set e la nuova maschera
    - i bit ad 1 si “accumulano” con le operazioni pronte.
  - altrimenti
    - resetta il ready set e lo imposta con la chiave della operazione pronta
    - aggiunge la chiave al Selected Key Set

“comportamento cumulativo” della selezione

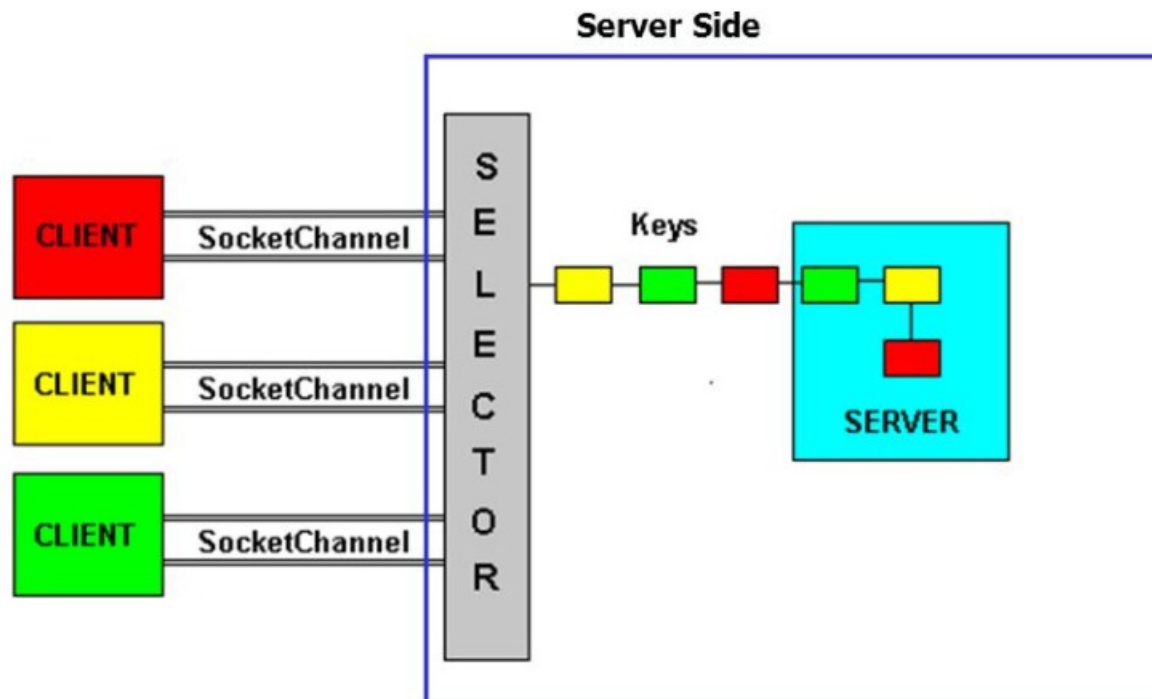
- una chiave aggiunta al selected key set, può essere rimossa solo con una operazione di rimozione esplicita
- il ready set di una chiave inserita nel selected key set, non viene mai resettato, ma viene aggiornato incrementalmente
- scelta di progetto: assegnare al programmatore la responsabilità di aggiornare esplicitamente le chiavi
- per resettare il ready set
  - rimuovere la chiave dall'insieme delle chiavi selezionate

# SELEZIONE: PATTERN GENERALE

```
Selector selector = Selector.open();
channel.configureBlocking(false);
SelectionKey key = channel.register(selector, SelectionKey.OP_READ);
while(true) {
    int readyChannels = selector.selectNow();
    if(readyChannels == 0) continue;
    Set<SelectionKey> selectedKeys = selector.selectedKeys();
    Iterator<SelectionKey> keyIterator = selectedKeys.iterator();
    while(keyIterator.hasNext()) {
        SelectionKey key = keyIterator.next();
        if(key.isAcceptable()) { // a connection was accepted by a ServerSocketChannel.
        } else if (key.isConnectable()) { // a connection was established with a remote
                                         Server (client side)
        } else if (key.isReadable()) { // a channel is ready for reading
        } else if (key.isWritable()) { // a channel is ready for writing }
        keyIterator.remove();
    } }
```

# SELEZIONE: PATTERN GENERALE

- iterazione sull'insieme di chiavi che individuano i “canali pronti”
- dalla chiave si può ottenere un riferimento al canale su cui si è verificato l'evento
- `keyIterator.remove()` deve essere invocata, poiché il Selector non rimuove le chiavi



# SELECTION KEY: L'ATTACHMENT

- attachment: riferimento ad un generico Object
- utile quando si vuole accedere ad informazioni relative al canale (associato ad una chiave) che riguardano il suo stato pregresso
- necessario perchè le operazioni di lettura o scrittura non bloccanti non possono essere considerate atomiche
  - nessuna assunzione sul numero di bytes letti
- consente di tenere traccia di quanto è stato fatto in una operazione precedente.
  - l'attachment può essere utilizzato per accumulare i byte restituiti da una sequenza di letture non bloccanti
  - memorizzare il numero di bytes che si devono leggere in totale.

# ASSIGNMENT 7: NIO ECHO SERVER

- scrivere un programma echo server usando la libreria java NIO e, in particolare, il Selector e canali in modalità non bloccante, e un programma echo client, usando NIO (va bene anche con modalità bloccante).
- Il server accetta richieste di connessioni dai client, riceve messaggi inviati dai client e li rispedisce (eventualmente aggiungendo "echoed by server" al messaggio ricevuto).
- Il client legge il messaggio da inviare da console, lo invia al server e visualizza quanto ricevuto dal server.

