

Università degli Studi di Roma Tor Vergata



Facoltà di Ingegneria

Corso di Informatica Mobile

**SLASH**

<http://mislash.googlecode.com>

Professore:  
Vincenzo Grassi

Studenti:  
Simone Notargiacomo  
"Roscio" Tavernese  
Ibrahim Khalili

Anno Accademico 2007-2008

# Contents

<b>Abstract</b>	<b>2</b>
<b>1 Introduzione</b>	<b>3</b>
1.1 Specifiche problema . . . . .	3
1.1.1 Logica applicazione . . . . .	3
1.1.2 Ambiente d'uso . . . . .	4
1.1.3 Lavoro progettuale . . . . .	5
<b>2 Architettura</b>	<b>6</b>
2.1 Sistema . . . . .	6
2.1.1 Composizione Nodi . . . . .	6
2.1.2 Composizione Rete . . . . .	8
2.2 Funzionamento . . . . .	9
2.2.1 Scenario d'uso . . . . .	9
2.2.2 Distributed Shared Memory . . . . .	10
<b>3 Dsm</b>	<b>12</b>
3.1 DsmData . . . . .	12
3.2 DsmClient . . . . .	13
3.3 DsmServer . . . . .	14
<b>4 Modello Matematico</b>	<b>15</b>
4.1 Valori risorse . . . . .	15
4.1.1 Cpu . . . . .	16

# Abstract

Nel mondo dell'Informatica si è diffuso da molto tempo il bisogno di sviluppare applicazioni per dispositivi mobili, quali notebook, smartphone, tablet ed altro ancora. In particolare si è raggiunta la necessità di sviluppare applicazioni distribuite per dispositivi mobili, ovvero il *Mobile Computing*. Grazie a questo bisogno sono nate molte nuove tecniche che hanno apportato migliorie alla comunicazione tra dispositivi, come la stipulazione di *SLA* (Service Level Agreement: Contratti basati sul livello di servizio) tra richiedenti e fornitori di servizi, ed infine le *dsm* (Distributed Shared Memory). Nel corso di Informatica Mobile è stato richiesto di realizzare un sistema che simuli il comportamento di alcuni richiedenti e fornitori dopo aver stipulato un contratto sulla qualità del servizio, sfruttando *dsm* per la comunicazione dei dati. In questa relazione verranno trattate le problematiche incontrate nella progettazione del sistema, ed in particolare tutte le scelte implementative effettuate, nonché i modelli matematici ed empirici. Inoltre verranno presentati anche dei test di esecuzione con i relativi dati sulle performance; infine si riporteranno le conclusioni a cui si è giunti ed i possibili sviluppi futuri.

# Chapter 1

## Introduzione

Per comprendere a fondo l'entità di tale progetto deve essere riportata la specifica del problema da risolvere, in quanto consente di entrare nell'ottica del problema.

### 1.1 Specifiche problema

#### 1.1.1 Logica applicazione

Si richiede di progettare una architettura di supporto al monitoraggio e controllo di SLAJing-Helal-Elmagarmid (1999) in ambiente (possibilmente) mobile. L'architettura del servizio è basata sulla definizione di un certo numero di componenti "logici": SLA Checker (SC), Context Manager (CM), Resource Monitor (RM). Tali entità interagiscono tra loro unicamente tramite il meccanismo DSM ("tuple space"). Il ruolo di tali entità viene descritto come segue:

**SLAchecker (SC):** data una coppia fornitore/richiedente servizio, che ha stipulato un SLA, SC ha il compito di controllare il rispetto dei parametri del contratto sia da parte del fornitore che del richiedente, e segnalare eventuali violazioni ad entrambi. A questo scopo, SC raccoglie informazioni fornite da opportuni componenti di tipo Monitor presenti sia

sul nodo del fornitore che del richiedente, relative a (per esempio):

- tempo di risposta osservato per una richiesta;
- affidabilità (completamento con successo) di una richiesta;
- intervallo di tempo tra due richieste consecutive.

I dati “grezzi” ricevuti dai componenti di monitoraggio vengono elaborati da SC per calcolare i valori degli indici di interesse.

**Context Manager (CM):** è un componente associato a un particolare nodo di elaborazione e il suo ruolo è quello di fornire informazioni su vari tipi parametri che caratterizzano il contesto di esecuzione di componenti presenti su quel nodo, p.es.:

- utilizzazione cpu;
- RAM disponibile;
- memoria stabile (disco, o altro) disponibile;
- tipo di rete e banda disponibile;
- energia disponibile.

**Resource Monitor (RM):** un componente di questo tipo fornisce le informazioni relative a una delle risorse elencate sopra.

### 1.1.2 Ambiente d’uso

L’ambiente in cui si immagina che il servizio di controllo di SLA venga realizzato è costituito, in generale, da una molteplicità di nodi (fissi o mobili) con vari livelli di disponibilità di risorse interne (memoria, cpu, ecc.), connessi tra loro da infrastrutture di comunicazione di varia qualità. Su tali nodi sono in esecuzione componenti che offrono/richiedono servizi. Ogni volta che una coppia fornitore/richiedente stipula un SLA, il controllo di questo SLA viene affidato a un componente SC.

### 1.1.3 Lavoro progettuale

Si richiede di progettare e realizzare, utilizzando la piattaforma JADE (<http://jade.tilab.com>), l'architettura indicata nella sezione precedente. In particolare, occorre definire una localizzazione dei componenti e organizzazione del modello DSM (basato sulla realizzazione di uno o più "tuple space") che sia adeguata alla esecuzione del servizio di controllo SLA in un ambiente possibilmente mobile, caratterizzato da possibile scarsità di risorse per i componenti in esecuzione su determinati nodi. Il livello di adeguatezza andrà valutato rispetto alla capacità di ottimizzare misure di prestazione quali:

- traffico generato su rete;
- consumo di energia da parte di nodi mobili;
- carico computazionale/di memorizzazione per nodi mobili;

tenendo anche conto del fatto che il contesto (disponibilità di risorse) in cui opera il servizio di controllo SLA può variare nel tempo, per esempio per effetto della mobilità di alcuni nodi.

# Chapter 2

## Architettura

Nella specifica del problema (rif. 1) è stato riportato il funzionamento del sistema da realizzare e i relativi componenti necessari. Per adempiere alle richieste della specifica si è deciso di sviluppare l'applicazione dando priorità ai punti fondamentali, dopodiché sono stati trattati gli aspetti secondari come la taratura dei parametri e i meccanismi di richiesta dei servizi. Nella prossima sezione verrà riportata l'architettura del sistema.

### 2.1 Sistema

#### 2.1.1 Composizione Nodi

Tutta l'applicazione è stata portata avanti considerando la presenza di molteplici nodi richiedenti e fornitori, per rendere possibile una simulazione più reale e complessa. Inizialmente sono state prese delle decisioni inerenti la composizione generale di ogni nodo della nostra rete, in particolare si è deciso di supportare nodi di due tipi:

**wired:** nodo fisso collegato tramite cavo;

**wireless:** nodo mobile collegato tramite *wireless*.

Effettuando tale scelta si sono scatenate un'altra serie di decisioni attinenti l'hardware dei nodi, ovvero l'energia, la memoria ram, il disco e il carico

della cpu. Tali componenti sono molto dipendenti dal tipo di collegamento del nodo, in quanto un link di tipo wireless ha bisogno di maggiore calcoli e quindi un utilizzo di energia maggiore.

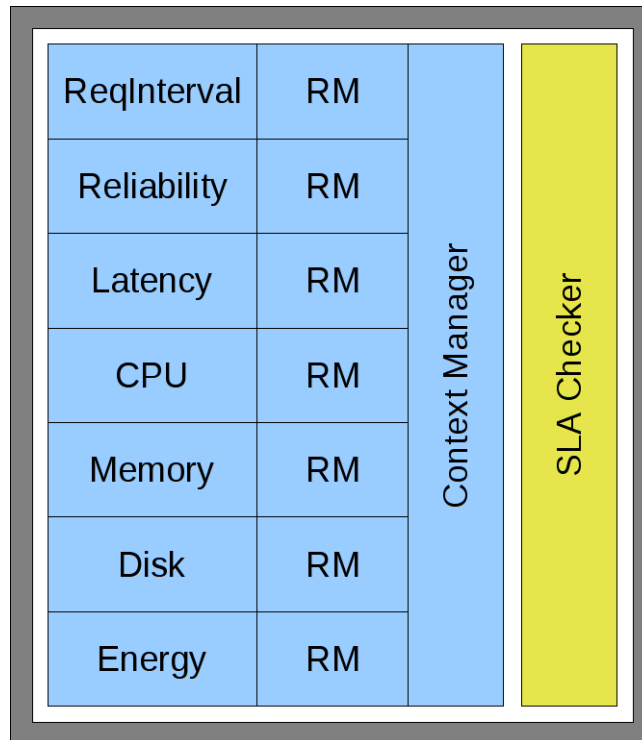


Figure 2.1: Componenti Nodo

Dalla figura 2.1 si può notare come è strutturato un singolo nodo, in particolare si può notare come i componenti da monitorare (cpu, memory, disk, energy, latency, reliability, reqInterval) siano in stretto contatto uno a uno con un *Resource Monitor* i quali si immettono informazioni dei componenti monitorati sul dsm. Il *Context Manager* si occupa di raccogliere tali dati e raggrupparli in un solo oggetto che viene a sua volta immesso sul dsm. Lo *SLA Checker* (o *SC*), si trova in genere a contatto con il *CM* questo perchè raccoglie principalmente le informazioni sul contesto dei vari nodi. Tutte queste parti elencate saranno chiamate d'ora in poi *Agenti*, considerando che ci troviamo in ambiente di programmazione ad agenti (ovvero *Jade*). Gli



agenti delle risorse sono stati realizzati per consentire una simulazione più realistica, ovvero ogni agente risorsa non fa altro che generare un valore di utilizzazione basato su vari parametri (ved. cap 4).

## 2.1.2 Composizione Rete

La rete che si è deciso di creare è formata da tanti di questi nodi, sia richiedente che fornitore. Nello specifico ogni nodo fornitore si occupa di fornire un servizio generico, il quale viene registrato nelle pagine gialle del sistema. Ogni richiedente, invece, può richiedere il servizio ad uno qualsiasi dei fornitori disponibili. Questa operazione è stata resa possibile per fare in modo che la simulazione si attenesse ad un tipico caso reale. Per quanto riguarda lo *SLA Checker* si è progettato il sistema considerando che tale agente dovesse *migrare* da un nodo all'altro in base alle condizioni del contesto. Un esempio della rete in questione con 3 nodi può essere visto in figura 2.2. Si può notare che lo *SC* si trova solo su uno dei nodi della rete in quanto deve poter migrare fra di loro.

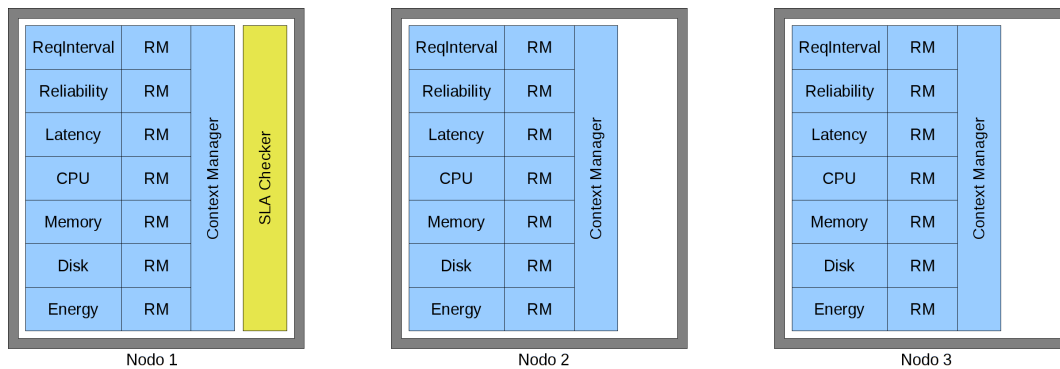


Figure 2.2: Esempio di rete con 3 nodi

## 2.2 Funzionamento

Per spiegare il funzionamento del sistema in questione si è deciso di definire uno scenario d'uso e quindi descrivere il comportamento dei relativi nodi.

### 2.2.1 Scenario d'uso

Un tipico scenario d'uso potrebbe essere una rete con 3 nodi di cui:

- 1 nodo fornitore;
- 2 nodi richiedenti;

in particolare ci troviamo in una situazione in cui ognuno dei due nodi richiede un servizio che si attenga al contratto prestabilito con il nodo fornitore. Ogni contratto contiene le seguenti informazioni:

**Publisher:** fornitore del servizio;

**Subscriber:** richiedente del servizio;

**ReqInterval:** intervallo di tempo tra le richieste del richiedente;

**Latency:** tempo impiegato per espletare il servizio;

**Reliability:** affidabilità di servizio da parte del fornitore.

Tali informazioni servono per fare in modo che sia il fornitore che il richiedente facciamo il possibile per attenersi ai valori specificati nel contratto. Su uno dei nodi del sistema è presente lo *SLAChecker* che si occupa di controllare la validità di tutti i contratti stipulati. Nel caso in cui le condizioni di un contratto vengono violate da uno dei due nodi allora lo *SC* informerà immediatamente entrambi i nodi di tale condizione. Tutti i componenti dei nodi sono fortemente dipendenti dalla presenza dello *SC*, in quanto comporta un aumento oneroso in termini di calcoli. A causa delle risorse limitate di alcuni nodi (come l'energia) è necessario effettuare un controllo sullo stato attuale dei componenti dei nodi per evitare di sovraccaricarlo. In caso di necessità lo

*SC* migra su un nodo con condizioni di carico migliori. La selezione del nodo migliore viene fatta utilizzando una specifica politica di selezione (vedi cap. XXX). Un esempio di migrazione può essere visto nelle due figure seguenti, in cui nel primo caso lo *SC* si trova sul nodo 1, mentre nel secondo caso lo *SC* è migrato sul nodo 2 a causa di scarsità di risorse sul nodo 1.

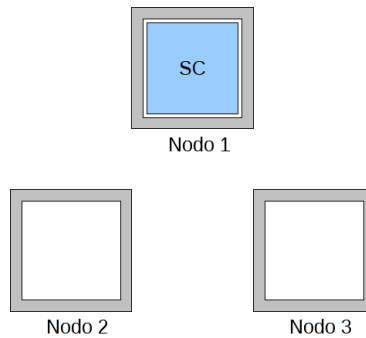


Figure 2.3: Esempio di scenario

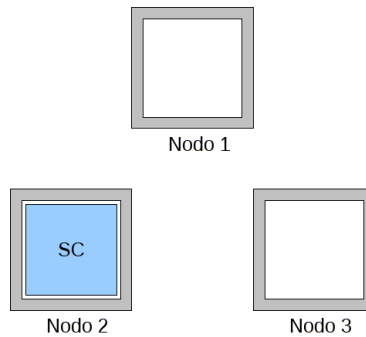


Figure 2.4: Esempio di scenario

### 2.2.2 Distributed Shared Memory

Per consentire la comunicazione tra i nodi del sistema è stato aggiunto un ulteriore livello nell'architettura in questione, ovvero il *dsm*. Tale componente è stato progettato sfruttando i meccanismi di comunicazione di Jade, in

particolare lo scambio di messaggi tra server e client dsm avviene tramite messaggi di Jade.

### **DsmServer**

E' stato realizzato un agente che si occupa principalmente della ricezione e la computazione delle richieste. Nello specifico quando il server riceve una specifica richiesta effettua la rispettiva operazione sul database dsm.

### **DsmData**

Questo componente è necessario per la gestione del dsm e delle tuple, in quanto consente operazioni di **IN** , **OUT** , **UPDATE** e **READ** .

### **DsmClient**

Quest'ultimo componente è fondamentale per ogni agente che deve inviare o ricevere informazioni dal tuple space, infatti consente l'invio delle richieste direttamente all'agente server che provvederà ad esaurirle.

# Chapter 3

## Dsm

In questo capitolo verrà riportato dettagliatamente il funzionamento e la strutturazione del componente dsm necessario alla comunicazione tra agenti. Nello specifico verrà spiegato come è stato realizzato il tuple space e tutti i meccanismi ad esso correlati. Per il progetto in questione sono stati realizzati i comandi prettamente necessari, che sono: IN, OUT, UPDATE e READ.

### 3.1 DsmData

Per la gestione dei dati è stato realizzato una sorta di database volatile tramite lo sfruttamento di *Hashtable* e *Queue*. In particolare si realizzata una struttura del genere:

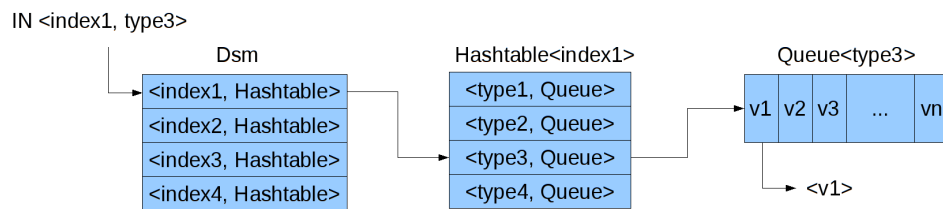


Figure 3.1: Esempio di IN nel Dsm

Dalla figura è riportato un esempio delle operazioni eseguire sul database nel momento in cui si effettua una richiesta **IN** `<index1, type3>` , ovvero si

richiede un valore di tipo 3 che si trova nell'indice 1. Le operazioni eseguite sono elencate di seguito:

1. Quando perviene la richiesta al db si cerca immediatamente la presenza di una chiave `index1` nell'hashtable di primo livello;
2. se la chiave è presente si prende la hashtable associata e si procede con il controllo della presenza della chiave `type3` all'interno dell'hashtable di secondo livello;
3. se la chiave è presente si prende la coda che gli è associata e si estrae il valore che si trova in testa.

Operazioni analoghe vengono effettuate per gli altri tipi di operazioni. In particolare le operazioni implementate hanno il seguente comportamento:

**OUT:** equivale alla tupla OUT `<index1, type3, v1>` e consiste nell'inserire un valore sul tuple space.

**IN:** rappresentata dalla tupla IN `<index1, type3>` ed il suo scopo è reperire il valore in testa alla coda e quindi eliminarlo dal tuple space.

**READ:** tupla uguale a IN, ma ha l'unica differenza di non eliminare il valore dopo averlo reperito.

**UPDATE:** tupla come OUT con la differenza che se il valore esiste lo sostituisce.

## 3.2 DsmClient

Questo componente consente la comunicazione con il server dsm sfruttando lo scambio di messaggi che mette a disposizione Jade con il suo *framework*. Il modulo in questione consente due meccanismi principali che sono: l'invio di messaggi bloccanti e l'invio di messaggi non bloccanti. Per quanto riguarda i messaggi bloccanti (IN e READ) si ha:

1. Il Client invia la richiesta al server ed attende la risposta;
2. Il Server riceve la richiesta, la esaurisce ed invia la risposta;
3. Il Client riceve la richiesta e la ritorna all'agente chiamante.

I messaggi non bloccanti (OUT e UPDATE) invece vengono inviati nel seguente modo:

1. Il Client invia la richiesta al server e ritorna all'agente chiamante;
2. Il Server riceve la richiesta e la esaurisce;

### 3.3 DsmServer

Tale componente può essere inteso come un *proxy* in quanto non fa altro che tradurre le richieste del client a operazioni sul **DsmData** e quindi ritornare una risposta (in caso di messaggi bloccanti). Una caratteristica importante di questo agente è che può migrare tra i vari nodi in base alla disponibilità delle risorse dei nodi, nello specifico non fa altro che seguire lo *SC*, ovvero quando lo SC migra su un altro nodo il DsmServer lo segue (rif SC).

# Chapter 4

## Modello Matematico

Il modello matematico riguarda tutta la parte generativa dei valori delle risorse e dell'indice di occupazione dei nodi. Molte delle relazioni che sono state utilizzate sono state ricavate empiricamente grazie ad un'operazione di *tuning* che ci ha consentito di raggiungere una situazione il più reale possibile.

### 4.1 Valori risorse

Le risorse del sistema realizzato possono essere suddivise in due gruppi: dipendenti dalla presenza dello SC (e Dsm) e indipendenti dalla loro presenza. Quanto detto è stato fatto per rappresentare più realmente un caso normale. Si consideri il seguente esempio, ovvero un nodo mobile con connessione *wireless* e un nodo fisso con connessione *wired*. Il nodo mobile viene collegato e scollegato dalla rete elettrica quando necessario. Sul nodo mobile sono in esecuzione delle normali operazioni di richiesta di informazioni verso il nodo fisso. Sul nodo fisso è in esecuzione il server che risponde alle risposte di vari nodi mobili. Lo SC è al momento sul nodo fisso, questo implica un carico computazionale molto elevato per tale nodo, quindi se necessario tale agente SC migrerà sul nodo mobile che al momento ha molte risorse disponibili. Per consentire questo meccanismo di migrazione è stato necessario realizzare delle formule di generazione adattabili al loro stato attuale (presenza o non



presenza dello SC oppure collegato o scollegato dalla rete elettrica). Tali formule verranno riportate e commentate di seguito.

#### 4.1.1 Cpu

La risorsa *cpu*

## List of Tables

# List of Figures

2.1	Componenti Nodo . . . . .	7
2.2	Esempio di rete con 3 nodi . . . . .	8
2.3	Esempio di scenario . . . . .	10
2.4	Esempio di scenario . . . . .	10
3.1	Esempio di IN nel Dsm . . . . .	12

# Index

Agenti, 7

CM, 7

Context Manager, 7

cpu, 16

dsm, 2, 10

DsmData, 14

framework, 13

Hashtable, 12

IN, 11

IN <index1, type3>, 12, 13

index1, 13

Jade, 7

migrare, 8

Mobile Computing, 2

OUT, 11

OUT <index1, type3, v1>, 13

proxy, 14

Queue, 12

READ, 11

Resource Monitor, 7

SC, 7–10, 14

SLA, 2

SLA Checker, 7, 8

SLAChecker, 9

tuning, 15

type3, 13

UPDATE, 11

wired, 15

wireless, 6, 15

# Bibliography

Jing-Helal-Elmagarmid, 'Client Server Computing in Mobile Environments',  
(1999).