**多机系统设计文档**

彭相龙

28班 21172814

1. 系统组成

本系统由多台服务器、多台任务处理机和多台用户端组成。

其中服务器端应由一台或多台可长时间稳定运行的服务器组成。当服务器为多台时，其中一台服务器为主要运行服务器（主服务器），剩余服务器起到监督作用，当主服务器产生错误或抛出异常时，其他服务器接管并向用户发出错误或警告信息。同时，服务器定期检查处理机的工作情况，如果长时间没有得到反馈消息或运算结果，则将该处理机负责执行的任务交由其他处理机执行。

处理机为多台计算机或手机，包括两类：一类是只负责运算，没有界面展示的纯计算处理机；一类是既负责运算，又向用户展示信息的处理机，这类处理机起到了用户端的作用，可以实时展示运算情况。

用户端为计算机或者手机，包含图形化界面，为管理员和普通用户提供交互界面进行控制。

系统组成如图1所示：

多机系统

用户端

处理机

服务器

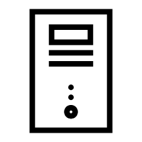
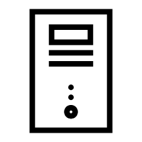
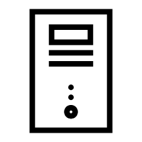
图1. 系统组成

1. 系统结构

服务器端与处理机端、用户端使用网络进行连接。用户可以发送任务请求到服务器，服务器接收请求并将请求依次放入队列中，当处理机处理完一个任务后，会自动请求下一个任务，并由服务器进行分配。

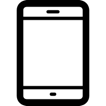
服务器端、处理机端以及用户端均使用两个线程互相交互，其中一个线程负责发送消息，一个线程负责接收消息，具体功能依设备种类而有一定的差异。两个线程避免程序因I/O流阻塞而导致程序无法进行。

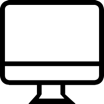
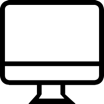
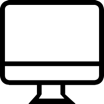
硬件拓扑结构图如图2所示：



……

服务器





用户设备

处理机

图2. 硬件拓扑结构

1. 交互逻辑

该多机系统交互逻辑主要分为三个部分：服务器对处理机任务的调度、用户申请新的任务以及用户设备查看运算结果。

补充说明：由于应用程序对操作系统底层调用相对麻烦，大多数设备都需要root账号进行操作系统层面的调用以对写入的程序进行编译。所以该多机系统设计并不包括对程序的编写，也就是增加任务的种类。为了更好地体现并行处理任务的优势，该系统中设计了三种测试程序：斐波那契数列的第n项、高精度加法以及快速幂运算。为了保证运算结果不会溢出，这里结果值都取对99991取模后的值。

这样，编译好的程序逻辑已经在整套系统之中，用户需要发出添加任务请求，在服务器中添加到队列中等待分配。一旦有处理机处于空闲状态，可以立即分配任务给该处理机进行运算。流程图如图3所示：

用户添加任务

处理机将任务添加到队列中

否

是否有空闲处理机

是

为处理机分配任务

任务队列是否为空

否

是

设备异常或管理员中断系统

停止设备

图3. 用户申请任务与处理机任务调度流程图

用户查看运算结果，通过用户机可以在界面上看到各任务的最终结果。如果该设备既是处理机又是用户机，除了查看最终结果之外，还可以看到正在进行中的任务进度，通过某种方式显示在屏幕上。

1. 软件实现