

適応的分散アルゴリズム 第3章

分散システムの安定性

川染翔吾

3.6 トークン巡回

トークン

- 相互排除問題を解決する別の方法
- 分散システムに属するプロセス間を**トークン**と呼ばれる特別なメッセージがちょうど 1 個だけ巡回するようにする
- トークンを保持している間はアクセスを許す

トークン巡回

トークンリング：リングに沿ってトークンを巡回させることで相互排除を行うシステム

条件

- 通信ネットワークは**単方向リング**
 - $E = \{(P_i, P_{(i+1) \bmod n}) \mid 0 \leq i \leq n - 1\}$

TOKEN-RING

プロセス P_i 上のアルゴリズム

1. トークンを受信したら
 - トークンをプロセス P_{i+1} に送信する
- トークンリングの初期化時に P_0 がトークンを生成するものとする

TOKEN-RING

- なんらかの故障でトークンが失われたら、回復できない
- タイムアウト機構を導入すると？
 - 通信遅延や、トークンを受信してから送信するまでの時間などの上限が既知なら、トークンの消失を感知できる
 - トークンの数が増える故障には無力

SS-TOKEN-RING

プロセス P_i の局所状態を $s_i \in \{0, 1, \dots, K - 1\}$ とする (K は n 以上の任意の自然数)

プロセス P_0 上

1. $s_{n-1} = s_0$ なら
 - $s_0 \leftarrow (s_0 + 1) \bmod K$

プロセス $P(\neq P_0)$ 上

1. $s_{i-1} \neq s_i$ なら
 - $s_i \leftarrow s_{i-1}$

SS-TOKEN-RING

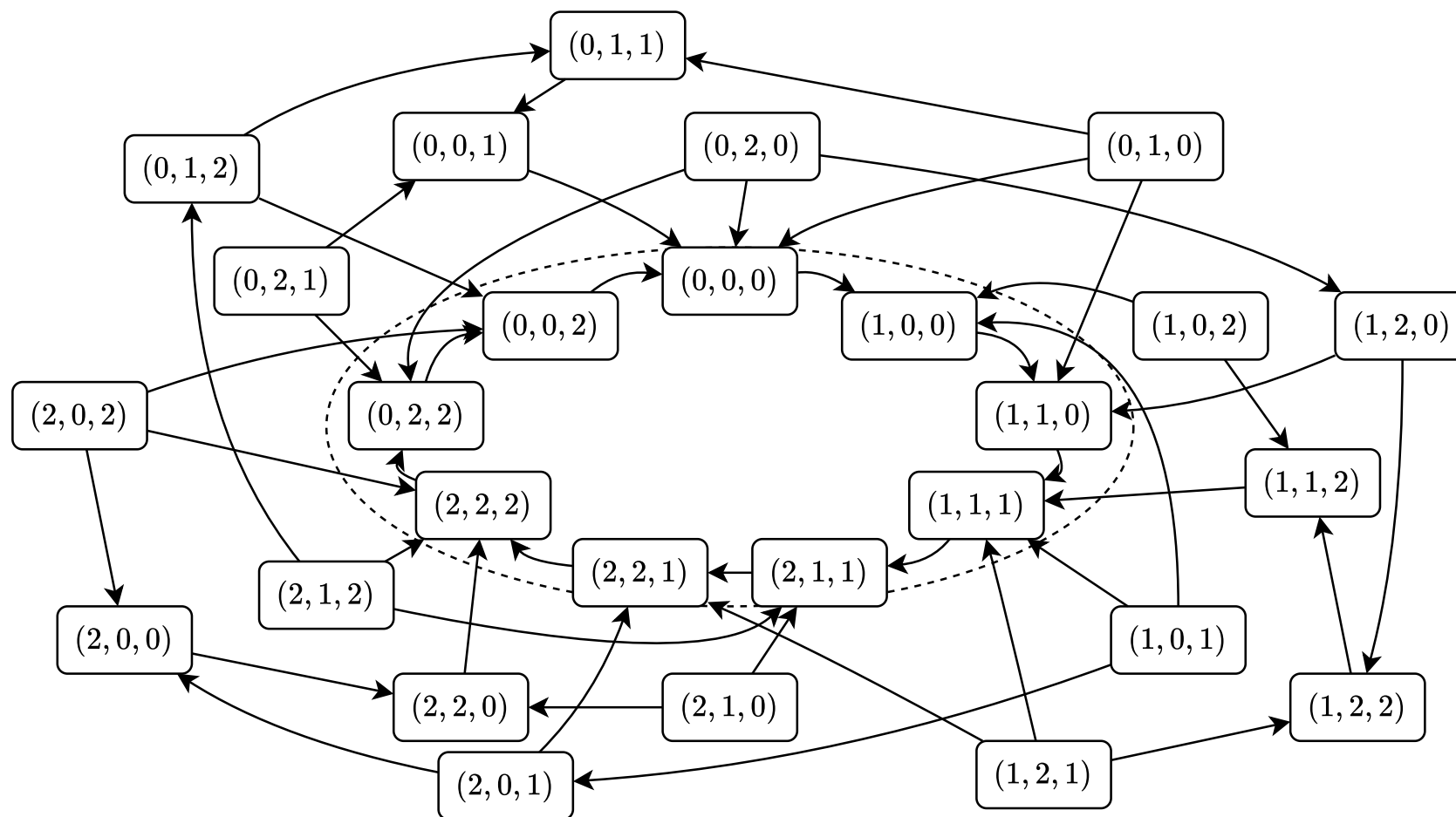
$n = 3, K = 3$ の場合

$$\begin{aligned}(0, 0, 0) &\rightarrow (1, 0, 0) \rightarrow (1, 1, 0) \rightarrow (1, 1, 1) \\ (1, 1, 1) &\rightarrow (2, 1, 1) \rightarrow (2, 2, 1) \rightarrow (2, 2, 2) \\ (2, 2, 2) &\rightarrow (0, 2, 2) \rightarrow (0, 0, 2) \rightarrow (0, 0, 0)\end{aligned}$$

故障したとき

$$\begin{aligned}(2, 1, 0) &\rightarrow (2, 2, 0) \rightarrow (2, 2, 2) \\ (2, 1, 0) &\rightarrow (2, 1, 1)\end{aligned}$$

SS-TOKEN-RINGの大域状態間の推移



自己安定アルゴリズム

- 一時故障が起こっても、自動的に回復するようなアルゴリズムを**自己安定アルゴリズム**という
- SS-TOKEN-RINGは自己安定トークン巡回アルゴリズムである
 - 証明は 7.3.3

3.7 探索

探索

- 時刻 t によって変化する通信ネットワーク $G_t = (V, E_t)$ で、プロセス $P \in V$ から開始してプロセス $Q \in V$ を探索する問題を考える
- Q の発見に焦点を当てると、探索問題を Q へある情報を伝達する問題と見做せる
- Q の位置が不明
 - すべてのプロセスにある情報を伝達する、放送問題

条件

- 同期システム
- G_t は連結無向グラフ

FLOOD1

並列幅優先探索

プロセス P_0 上

1. 隣接プロセスにメッセージ m を放送する

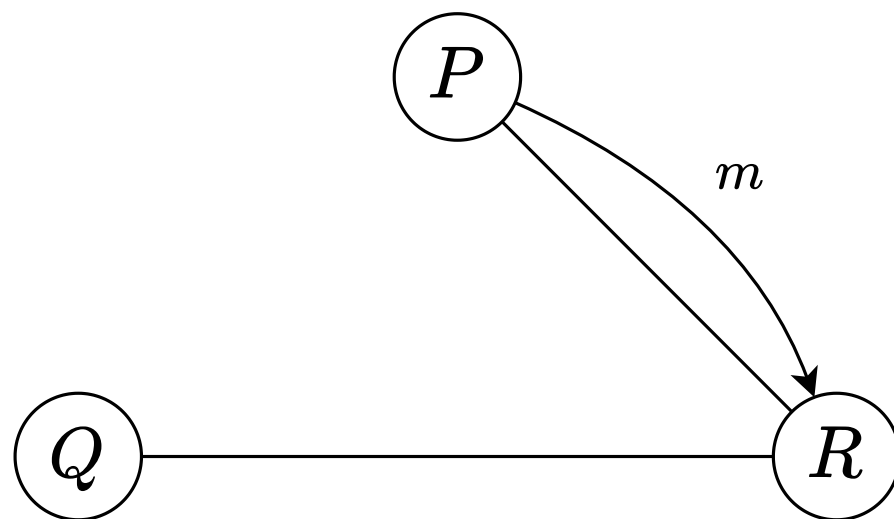
プロセス $P(\neq P_0)$ 上

1. m を初めて受信した
 - 隣接プロセスにメッセージ m を放送する

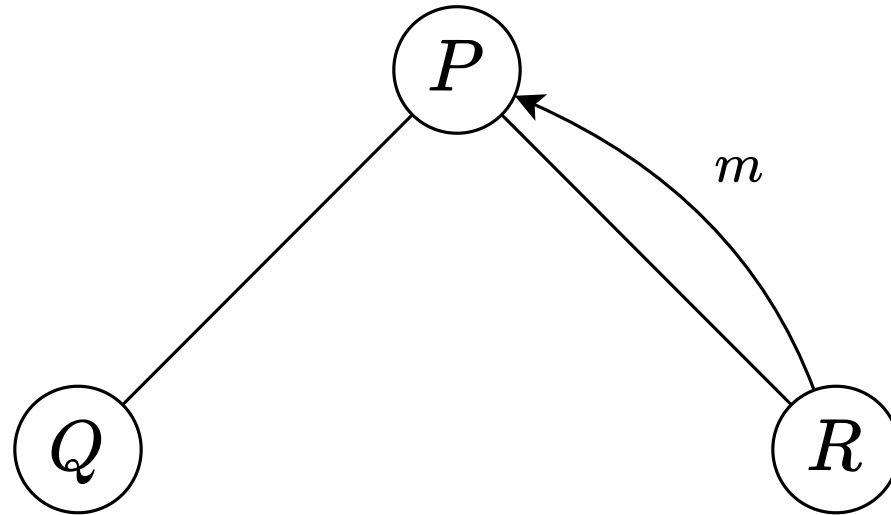
FLOOD1のシミュレーション

- $V = \{P, Q, R\}$
- 始動プロセスは P
- $E_1 = \{(P, R), (Q, R)\}$
- $t \geq 2$ のとき $E_t = \{(P, Q), (P, R)\}$

FLOOD1のシミュレーション



FLOOD1のシミュレーション



FLOOD1のシミュレーション

- Q は m を受信できない

FLOOD2

プロセス P_0 上

1. 時刻 $n - 1$ まで隣接プロセスにメッセージ m を放送する

プロセス $P(\neq P_0)$ 上

1. m を受信した
 - 時刻 $n - 1$ まで隣接プロセスにメッセージ m を放送する

FLOOD2

定理

FLOOD2 は G_t が動的に変化しても、同期システム上で放送問題を解くことが出来る

証明

$n = 1$ のときは自明。 $n \geq 2$ で時刻 $t(1 \leq t \leq n - 1)$ の放送を終了したとき、少なくとも $t + 1$ 個のプロセスに放送が終了することを数学的帰納法で示す。

$t = 1$ のとき、 G_1 が連結であるため、 P_0 の次数が 1 以上であり、 P_0 が放送することで P_0 以外のあるプロセスが情報を受信する。

時刻 $t - 1$ のとき成り立つと仮定。

時刻 $t - 1$ の終了時点で情報を受信しているプロセスの集合を $U_{t-1} (\subseteq V)$ とする。

仮定から $|U_{t-1}| \geq t$ 。

$|U_{t-1}| = n$ の場合、 $|U_t| = n \geq t + 1$ 。

$|U_{t-1}| < n$ の場合、 $V \setminus U_{t-1}$ に含まれる任意のプロセスを P とすると、 G_t は連結だから、 P_0 と P を結ぶ道 π が存在する。 π を P_0 から辿ったときに、最初に到達する $V \setminus U_{t-1}$ に含まれるプロセスを Q と置く。 π における Q の直前のプロセスを R とすると $R \in U_{t-1}$ である。時刻 t には Q は R から情報を受信できるので、 $Q \in U_t \setminus U_{t-1}$ すなわち、 $|U_t| \geq t + 1$ である。

FLOOD2

- FLOOD2の通信複雑度は $O(n^3)$
 - 隣接プロセス数が $O(n)$
 - プロセスの数が n
 - $O(n)$ 回繰り返す

RAND-SEARCH

プロセス P_0 上

1. 隣接プロセスの一つを等確率で選択し、そこに m を送信する
2. 繰り返す
 - m を受信した
 - 隣接プロセスの一つを等確率で選択し、そこに m を送信する

プロセス $P(\neq P_0)$ 上

1. 繰り返す
 - m を受信した
 - 隣接プロセスの一つを等確率で選択し、そこに m を送信する

RAND-SEARCH

- Q に m が到達すると、その事実を P に伝え終了する
- メッセージ m が G_t の中を**乱歩** (random walk) する

G が変化しないとき

- 頂点 u から v に到達するまでに必要な道長の平均 (**平均初到達時間**) を $H_G(u, v)$ とする
- $H_G = \max_{u,v \in V} H_G(u, v) = O(|V||E|)$

G が変化するとき

- 第8章で扱う

3.8 乱択アルゴリズム

乱択アルゴリズム

- よく知られた乱択アルゴリズムに乱択クイックソートがある

一般的なクイックソートの実装

```
void quicksort(int arr[], int left, int right) {  
    if (left >= right) return;  
    int pivot = arr[right];  
    int i = left;  
    for (int j = left; j < right; j++) {  
        if (arr[j] < pivot) {  
            swap(&arr[i], &arr[j]);  
            i++;  
        }  
    }  
    swap(&arr[i], &arr[right]);  
    quicksort(arr, left, i - 1);  
    quicksort(arr, i + 1, right);  
}
```

クイックソート

- 配列をピボットより大きい小さいかで分割し前後にわけ、分割したもののに対して再帰的にこれを適用する
- すべての入力が同じ確率で出現するなら、平均時間複雑度は $O(\log n)$
- 入力によっては、平均時間複雑度は $\Omega(n^2)$

乱択クイックソート

- ピボットをランダムに選ぶ
- 入力によらず、平均時間複雑度が $O(\log n)$