Implementazione del protocollo di Chord in una rete peer2peer

Corso di SISTEMI DISTRIBUITI E CLOUD COMPUTING Facoltà di INGEGNERIA INFORMATICA





Introduzione

 Lo scopo del progetto è implementare, in un contesto di overlay network strutturata, l'algoritmo/protocollo di Chord.

- I nodi nell'anello sono in grado di memorizzare delle risorse.
 - Particolare attenzione è data al **come** queste risorse vengono gestite e affidate.
 - Chord ha l'obiettivo di definire queste modalità.

 Di seguito, viene proposta una rappresentazione di una rete ad anello:

Introduzione - 1 di 2

Introduzione

• Disposizione ad *anello* a livello *overlay*, non fisico.

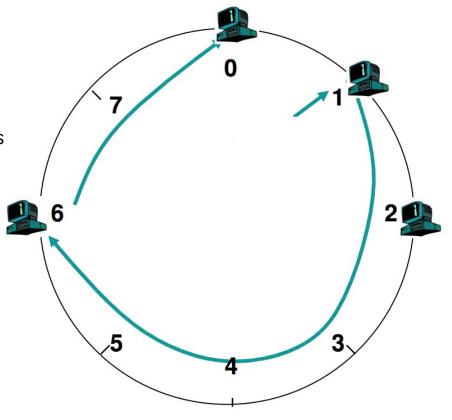
 Nodi e Risorse vengono mappate nello stesso spazio contiguo (consistent hashing)

• Ogni nodo conosce *m* vicini, dove *m* è il numero di bits usati per identificare univocamente un elemento.

Come si introduce un nuovo nodo nella rete?

Come comunicano i nodi nella rete?

Come vengono assegnate le risorse?



Introduzione - 2 di 2

Server Registry

- Permette ad un client esterno di interagire col sistema.
 IP statico e noto a tutti.
- Permette ad un nodo di conoscere i propri nodi adiacenti, con cui instaurare la connessione.
- Mantenendo una lista ordinata dei nodi presenti, favorisce il calcolo delle Finger Table per le varie entità.



• Un nuovo nodo si interfaccerà con il Registry. Calcolato l'identificatore di questo nuovo nodo, il Registry fornirà le informazioni dei nodi adiacenti per il corretto posizionamento.

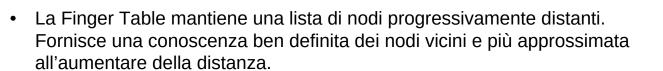
Server Registry 3/10

Finger Table

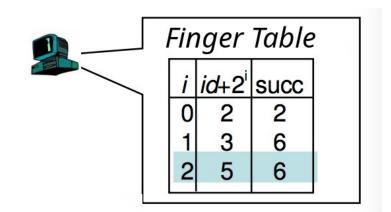
- Ogni nodo possiede una propria FT.
 Tutte le FT hanno lo stesso numero di righe.
- La riga i-esima della FT di un *nodo p*, è così calcolata:

$$FT_{p}[i] = succ(p + 2^{i-1}) \mod 2^{m}$$
Node response bile dell'identificative poste some ar

Nodo responsabile dell'identificativo posto come argomento. Il registry fornisce tale informazione.

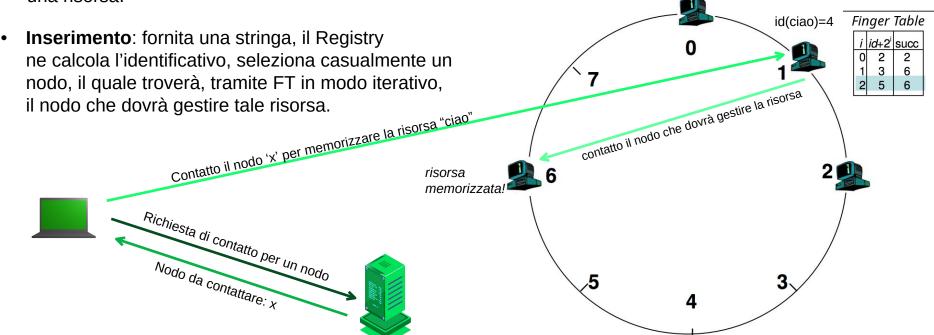


 Ciò consente una ricerca veloce, in O(log N), senza interrogare tutto l'anello.



Gestione delle risorse

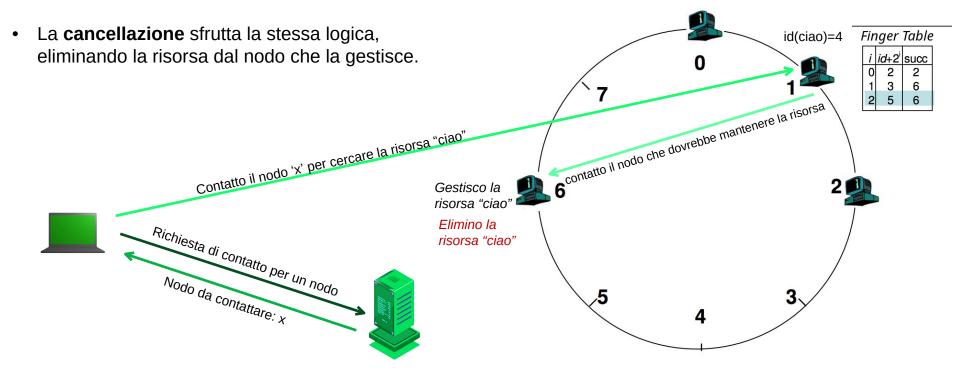
 Il sistema supporta l'inserimento, la ricerca e la cancellazione di una risorsa.



Gestione delle risorse - 1 di 2 5/10

Gestione delle risorse

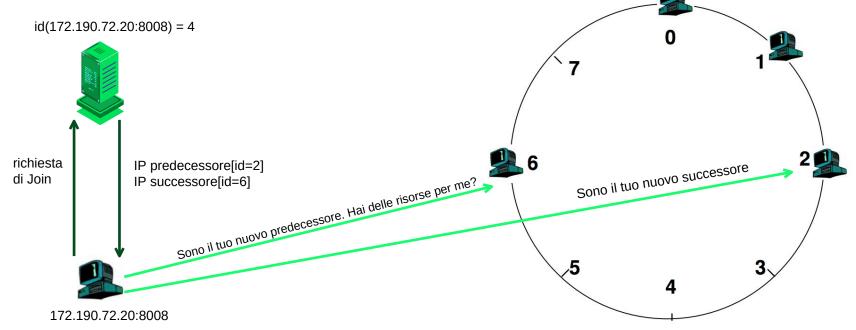
La ricerca di una risorsa è eseguita in modo simile.



Gestione delle risorse - 2 di 2

Join/Leave

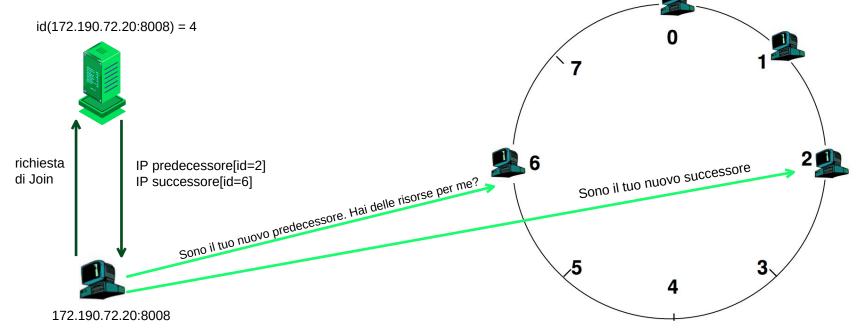
 Nella fase di **Join**, il nodo entrante comunica col Registry per conoscere i suoi vicini. Li contatterà per inserirsi correttamente, prelevando dal successore eventuali risorse a lui affidate.



Join/Leave - 1 di 3 7/10

Join/Leave

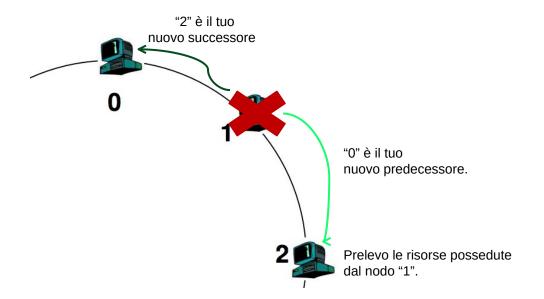
Nella fase di **Join**, il nodo entrante comunica col Registry per conoscere i suoi vicini. Li contatterà per inserirsi correttamente, prelevando dal successore eventuali risorse a lui affidate.



Join/Leave - 2 di 3

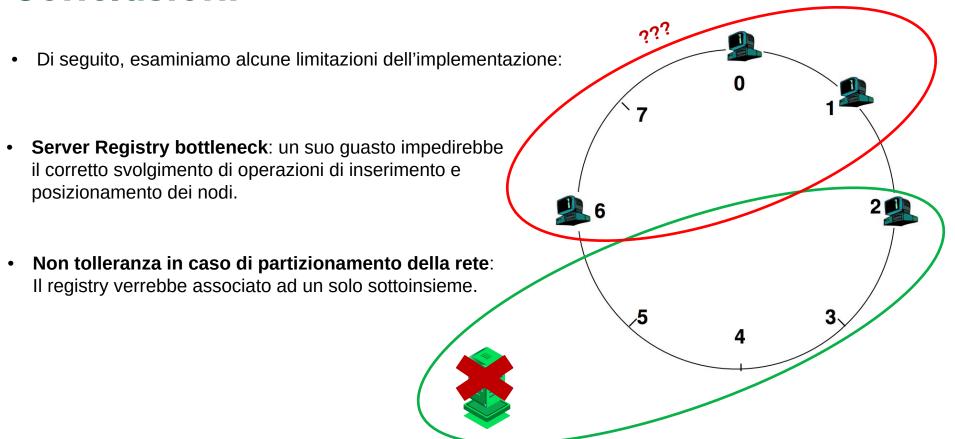
Join/Leave

- Nella fase di **Leave** (controllata), i nodi adiacenti al nodo da rimuovere verranno contattati per aggiornare la loro conoscenza sui nodi precedenti e successori.
- Esempio: rimozione del nodo "1".



Join/Leave - 3 di 3

Conclusioni



Conclusioni

Repository



https://github.com/simonefesta/Chord_SDCC

Grazie per l'attenzione!

Simone Festa, mat. 0320408

