# Differenze deployment model in cloud

**IasS**: Infrastructure as Service -> Le macchine sono in cloud. L’utente non ha visibilità dell’hardware fisico, ma deve occuparsi di configurare le macchine (OS, software, stacks etc)  
**PasS**: Platform as Service -> Le macchine sono in cloud, c’e’ ancora piu’ astrazione rispetto ad IasS: l’utente non deve configurare l’OS e il software sulla macchina, ma tipicamente c’e’ un middleware di astrazione piu’ alta verso le macchine (es Kubernetes) per orchestrare e deployare.  
**SasS:** Software as service -> ATTENZIONE non è un modello di deploy del codice , in realtà indica che il proprio software risponde dal cloud/web, scalabile etc (es creo web application deployata in cloud che scala etc..la web application è il SOFTWARE as service)  
**serverless**-> macchine/server (esistono!) sempre in cloud, ma livello di astrazione ancora piu’ elevato (l’utente non si deve occupare di configurare es orchestratori, pod, scaling, api gatewai, services etc). Inoltre il server a differenza di IaaS, PaaS non è sempre running, ma viene attivato da un **evento** (es chiamata) e avviato per rispondere all’evento trigger, e poi torna offline (o torna online per un utente differente).   
**FasS (serverless subset)**. Function As Service -> è un subset del serverless: del codice viene fatto girare (in un environment di cui il programmatore non deve occuparsi di configurare quasi nulla) come funzione (una funziona puo’ essere anche il codice di un microservizio) a seguito di un trigger che fa avviare il server. Poi il server torna down. Modello **pay as you call it** (scala e paghi sulle effettive chiamate alla funzione/codice rispetto al PasS dove paghi per l’effettivo numero di risorse continuamente allocate in quel preciso istante)  
  
  
SOLID Principles

S(ingle Responsibility Principle) -> ogni parte dovrebbe fare una sola cosa , essere incapsulata ed indipendente. Ogni parte dovrebbe essere dipendente da un solo attore (business). Tutte le parti di questa dovrebbero essere altamente coese.

O(pen-close principle) -> un modulo dovrebbe essere modificato soltanto aggiungendo codice, non riescrivendo quello già scritto. Questo vuol dire che il codice del modulo deve essere estendibile.  
  
L(iskov substitution principle) -> i subtypes dovrebbero essere sostituibili tra loro poiché gli utilizzatori utilizzano astrazioni (es classi astratte o interfacce) e quello da cui dipendono è il comportamento (e non i dati). Puo’ essere anche enunciato come “bisogna lavorare per contratti” (interface abstraction)

I(nterface segregation) -> un modulo non dovrebbe dipendere da cio’ che non usa

D(ependency inversion) -> gli attori (componenti) piu’ astratti non dovrebbero dipendere da quelli piu’ specifici, ma viceversa sì.

# DDD (Domain Driven Design) for microservices

Quando si vuole modellare un sistema , ad esempio a microservizi, partendo dal dominio di business, si creano moduli (attori, es microservizi) ciascuno per ogni macrocomponente di business.  
Si accoppia quanto piu’ possibile le componenti altamente coese (Single Responsibility) nello stesso modulo (es microservizio) e si tengono disaccoppiati i moduli (es microservizi) poco coesi e disaccoppiabili.  
A quel punto ogni modulo (es microservizio) avrà un suo DB.  
A quel punto ad esempio si puo’ creare un facade o saga pattern (orchestratore come facade, o come saga pattern di coordinazione) nel caso dei microservizi.

# TDD (Test Driven Design)

Si parte dai requisiti funzionali e non funzionali.  
Si scompongono tutti i requisiti funzionali e non funzionali nei micro-requisiti.  
Si creano le storie.  
Si parte implementando i microrequisiti sulla base dei test che devono rispettare, e si creano gli unit testing prima del codice.

### Proxy VS Reverse Proxy

Proxy -> nasconde il client  
Reverse proxy -> nasconde il server (destinazione).  
Un’api gateway è un reverse proxy.  
Una vpn è un proxy.

# Scaling vs Sharding vs Normalizzazione DB

**Scaling** -> aumento delle risorse. Puo’ essere verticale (aumento le risorse ad una macchina) o orizzontale, duplico le macchine.  
**Sharding/Partitioning in un DB** -> le righe di una stessa tabella le divido su macchine differenti del db, o divido le colonne della tabella su macchine differenti (NB: DIVISIONE FISICA, LA TABELLA NEL DB E’ COMUNQUE LA STESSA ENTITA’ NELL’EER se relazionale)  
**Normalizzazione tabelle DB** -> una tabella la splitto in piu’ tabelle dal punto di vista LOGICO (indipendentemente da come salvo fisicamente i record, questa è una divisione in due differenti entità)

# Https (e TSL)

Https è la versione criptata di http.  
Https è ottenuta usando a livello transport un protocollo tcp/ip criptato (con chiave asimmetrica), questo è chiamato TLS (transport secure layer).

# OAuth2

Meccanismo che permette di utilizzare, per dare parte delle proprie info ad un sito (evitando di iscriversi) una fonte di terze parti presso la quale siamo già registrati (es google).  
Il sito che vuole le info ci chiede di avviare la sessione con l’auth manager di terze parti (es google).  
Noi accettando veniamo rediretti sulla pagina di terze parti. Accettando, e loggando, l’auth manager di terze parti manda un token autorizzativo al sito, e questo verrà usato dal sito per contattare direttamente il resource manager di terze parti per avere le nostre informazioni.

# CSRF-Attack

Cross Site Request Forgery -> quando il sito dell’attaccante manda codice javascript che esegue chiamate verso siti terzi leciti (es banca) con i dati dell’utente. Se questi ultimi usano, per l’autenticazioni, info locali al client (es sessione, jwt) e la chiamata viene eseguita quando l’utente si era precedentemente autenticato, il sito lecito pensa che la chiamata sia lecita e quindi esegue quanto richiesto. -> Soluzione CSRF Token  
Tipicamente il CSRF Token serve per proteggere solo le interazioni con browser e solo i PUT/POST/DELETE (non le GET).  
Tipicamente il client manda richiesta GET al server. Il server risponde con XSRF-TOKEN, che viene salvato nei cookie dal client. Il client manda successive richieste POST/PUT/DELETE rimandando il token indietro nell’header e il server sa che le richieste arrivano dal client valido.  
Questo cookie tipicamente non è attaccabile da javascript , poiché settato come cookie HttpOnly (cioè non modificabile da js)  
Il motivo per cui tipicamente il CSRF-Token si usa sui PUT/POST/DELETE e’ perche’ le GET dovrebbero essere di sola lettura ovviamente

# XSS-Attack

Cross Site attack -> tramite un sito lecito ma con campi non protetti, viene fatto injection di codice javascript che esegue un attacco come il CSRF.

# CORS-Policy

Cross Origin Resource Sharing -> la politica che fa si che il codice js in una pagina possa chiamare solo risorse dello stesso dominio della pagina (non blocca il csrf poiché il codice malicious viene eseguito sul dominio malicious e quindi il cors sarà disabilitato, ma puo’ bloccare xss)

# Throttling

Quando una chiamata ad un’api / servizio (tipicamente fatto da un api gateway o da un load balancing) viene rifiutata perché il totale delle chiamate fatte da quel client è > certa soglia.  
C’e’ **hard throttling** (soglia definita) , **soft throttling** (% in piu’ del max) , **adaptative throttling** (la soglia dipende dall’uso totale del sistema).  
Inoltre c’e’ **fixed window throttling** (il numero di chiamate vengono contate in una finestra temporale il cui inizio è scandita dall’orario del sistema, indipendentemente da quando arriva la prima richiesta del client per quella finestra).  
**Rolling Window throttling** invece quando si inizia a contare il numero delle risorse, in una finestra di tempo, che inizia quando arriva la prima chiamata del client.

**URL ENCODING**

Attenzione l’http url encoding funziona a pezzi:  
Ogni pezzo dell’url ha un encoding differente (nel senso che a seconda della parte alcuni caratteri sono riservati altri no, ad esempio il + è permesso nel path, ma nei query parameters va encoded).  
Quindi non si puo’ fare url encoding di tutto l’http url assieme.  
Inoltre NB: le classi URLEncoder e URLDecored di java.net NON forniscono l’url encoding/decoding di un url http, ma forniscono l’url encoding del tipo www-xform url encoding etc..(cioè dei parametri dei form POST). Questo vuol dire che le classi URLEncoder e Decoder funzionano per fare encoding/decoding dei soli query parameters quando costruiamo un URL http (poiché per questi l’encoding è uguale a quello dei form).

# Transazioni distribuite : 2PhaseCommit (2PC) vs Saga

Il saga è quello classico (coordinatore oppure coreografia, central bus o a stella etc).  
Nel saga pero’ ogni attore committa sul suo DB appena termina, e avvisa il coordinatore (o il successivo attore) quando ha terminato. Se uno fallisce, avvisa il coordinatore che avvia le politiche di rollback (vantaggi: elevato throughput ma la transazione globale non è ACID, ed è di difficile implementazione).  
Nel 2PC invece c’e’ un coordinatore della transazione (NB: differente dal coordinatore del SAGA perché nel SAGA il coordinatore coordina proprio le operazioni degli attori, nel 2PC il coordinatore della transazione coordina solo i commit/rollback, ma potrebbe essere un attore differente da quelli dei microservizi, non necessariamente il coordinatore).  
Quando un attore nel 2PC termina, non committa subito, avvisa solo il coordinatore della transazione che ha terminato. Quando tutti hanno terminato (e avvisato il coordinatore della transazione) questo invia a tutti gli attori in attesa di committare, un “PREPARE TO COMMIT”. Se tutti gli attori che lo ricevono rispondono con SUCCESS, allora il coordinatore della transazione invia a tutti gli attori (SECONDA FASE QUESTA) un COMMIT., e tutti gli attori che lo ricevono committano.  
Se invece almeno un attore invia un FAIL, allora il coordinatore della transazione invia a tutti gli attori un ROLLBACK.  
Questo piu’ garantisce le transazioni distribuite ACID, ma abbassa il throughput perché gli attori devono stare in attesa di ricevere il COMMIT, e quindi tenere lockata la risorsa (che non puo’ essere intanto letta da altri thread/processi per non avere dirty read).  
Inoltre questo approccio è un Single Point of Failure perché se cade il coordinatore della transazione non si potranno avere piu’ commit /rollback.   
  
Tipicamente mentre per il SAGA deve essere lo sviluppatore ad implementarlo, per il 2PC esistono soluzioni software trasparenti.  
Queste si basano su **Java** **JTA** (java transaction api) che a sua volta si basa su **java** **XA** (eXstended architecture) che è un protocollo per gestire in java il 2PC.  
Un software che si basa su JTA/XA è ad esempio **Atomik.**Questi software che offrono un 2PC “inscatolato” necessitano tipicamente di appoggiarsi ad un bus di messaggi (kafka,jms …) per poter far girare i messaggi di prepare commit e commit/rollback, e gli ack dei client.   
Inoltre bisogna assicurarsi che il DB usato supporti il 2PC (spesso pero’ questi software permettono di tentare un best effort di 2PC anche su DB che non accettano le transazioni distribuite, questo è detto **2PC : Last Resource Gambit**)  
**NB: Atomik ha un limite, e cioè che la transazione è distribuita sì, su diversi DB, ma deve essere avviata da un unico attore (quindi non supporta microservizi !!!! )**Oppure Jboss ha un suo transaction manager che supporta JTA/XA nativamente

# Politiche per chiamate http di lunga durata (http push)

Tipicamente l’http classico è stateless e connectionless.  
Il modo in cui lavora è tipicamente detto http pull (il client prende informazioni dal server con una richiesta).  
Quando si vuole ottenere l’http push, cioè il server fa push al client, in maniera “async” , ci sono varie tecniche:

## http Ajax Polling

Visto che l’http è connection-less, vengono fatte continue chiamate ajax di brevissima durata, connection-less, fino a che il server non risponde con il risultato dell’elaborazione.

## http Long (ajax) polling

Viene fatta una chiamata http ajax, il server non risponde subito ma si mette in attesa.  
O va in timeout o risponde col risultato dopo tanto tempo.  
In entrambi i casi il client rilancia poi una nuova long call.

## WebSocket

WebSocket crea invece un meccanismo (a livello transport) con connessione. E client e server possono ricevere e inviare dati su quel canale (quindi con connection e full duplex)

## SSEs

Server-Sent Events-> come il websocket, con connessione, ma half duplex (dati solo dal server al client)

# System Design steps Requisiti :

Raccogliere i requisiti funzionali.  
Da questi , organizzare e raccogliere i requisiti non funzionali.

Flussi  
Capire i flussi delle operazioni, identificarli (es inserimento, salvataggio) e i vari giri.

### API :

Capire le API, e i contratti.  
Accoppiare e disaccoppiare le parti, per creare moduli altamente coesi, e disaccoppiare i poco coesi.

Requisiti di Sistema applicativi:  
Capire i volumi in gioco (quante richieste lettura al secondo, quante richieste scrittura al secondo, quanti dati salvare, quanti server quindi, quanto spazio per la cache, quanta % cachare).   
Necessità di scalare verticalmente o orizzontalmente ?

### Database

Capire gli attori in gioco e le componenti sul modello dati (es usando DDD per la base dati).  
Scegliere nosql o sql (nosql se dati con schema che cambia spesso, grossi volumi, e non c’e’ necessità di transazioni acid, sql se invece dati fortemente strutturati con schema che non cambia mai, e necessità di proprietà acid).  
Partitioning/sharding verticale o orizzontale per le righe del DB ?   
Scaling verticale o orizzontale per le macchine DB ?   
(NB: il partitioning verticale o orizzontale delle righe del db, sono sempre scaling orizzontale dal punto di vista delle macchine)  
Tipicamente i Nosql si adattano di piu’ a scaling orizzontale delle macchine, mentre i SQL a scaling verticale.  
La scelta del db dipende anche dal fatto che non è possibile ottenere tutti e 3 gli angoli del CAP theorem. A seconda dei 2 che si vogliono ci sono soluzioni db.

C(onsistency)  
A(vailability)  
P(artition tolerance).  
  
Availability e Resiliency  
Ci sono colli di bottiglia ? Come risolverli ?  
Ci sono SPOF (single point of failure) ?   
Caching ?  
Dove mettere i load balancer ? Sia davanti alle api applicative, che tra l’applicativo (application server) e i db ?

C’e’ necessità di fare throttling ?

# Architettura esagonale (o Porta/Adapter)

E’ un modello architetturale per avere un decoupling maggiore tra parte piu’ esterna e parte piu’ interna (principio SOLID : dependency inversion, la parte piu’ esterna non dovrebbe dipendere da quella piu’ interna, ma viceversa si. Quando nelle applicazioni a 3 layers la parte piu’ esterna (il service) ha l’injection del dao (jpa repository) se cambiano metodi sull’entita’ vuol dire che deve cambiare il service (e quindi la parte piu’ esterna cambia per la parte piu’ interna).  
Allo stesso modo se cambia un service (es creazione metodo aggiuntivo sul service) bisogna creare un nuovo endpoint che chiami quel metodo , e quindi il livello API (che è piu’ esterno) deve cambiare perché è cambiato un livello piu’ interno (service). Questo va contro il dependency inversion dei principi SOLID.  
Con l’architettura esagonale si prendono le parti che riguardano la logica di business , cioè **TUTTO QUELLO CHE NON DIPENDE** dalle cose esterne (API, considerate esterne perché devono mappare attorni esterni, es interfaccia web, database etc) .  
Questo diventa l’interno dell’esagono.  
I flussi diventano **gli USE CASE** , che non devono dipendere appunto da cose esterne.  
Si creano gli **OGGETTI DI DOMINIO** (un po’ come pojo/dto, pero’ ancora piu’ astratti poiché i POJO/DTO usati tipicamente nelle architetture a 3 layers tipicamente sono costruiti sull’interfaccia web e in base a quello che deve viaggiare dal /verso il client / fe. Gli oggetti di DOMINIO sono ancora piu’ astratti, e contengono la logica di validazione INTERNA al business, e regole di calcolo etc…).  
Quindi **OGGETTI DI DOMINIO e USECASE** rappresentano il core del nostro esagono.  
Tutte le interazioni dall’esterno (es chiamte web API) e verso l’esterno (scrittura sul DB) sono rappresentate da dei contratti chiamati **PORTE (**input PORT sono i contratti che rappresentano come bisogna chiamare gli USE CASE, OUTPUT PORT sono le interfacce che rappresentano come bisogna interfacciarsi (dall’interno del core esagonale) verso i sistemi esterni (es database).  
Quindi abbiamo la nostra logica interna (USE CASE e DOMAIN OBJECT).  
Ora vogliamo chiamarla, come facciamo ?  
Si creano gli **ADAPTER (pattern vero e proprio)** rispetto alle ports, cioè classi che IS-A, HAS-A e fanno da adapter per chiamare con un’effettiva implementazione lo use case (nel caso di apdapter per l’input port, sono detti **DRIVING ADAPTER**) oppure fanno da implementazione delle **OUTPUT PORT** con effettiva scrittura verso l’esterno (chiamate API esterne, scrittura su database etc) e in questo caso si chiamano **DRIVEN ADAPTER** e sono invocati dallo use case.  
In questo modo se cambiano le entity, queste non essendo direttamente riferite nello use case (core dell’esagono ) o nei domain object, bisognerà variare l’adapter e non lo use case (quindi chi è piu’ sopra/esterno, use case non dipende da chi sta piu’ all’interno cioè il db).  
Ovviamente si lavora sempre per interfacce non solo per le ports, ma anche per use case:  
Quindi il **DRIVING ADAPTER** vedrà lo use case da chiamare come un injection con interfaccia (dello use case) mentre lo use case quando dovrà dialogcare con l’esterno (es far scrivere sul db i dati del proprio domain object) invocherà il **DRIVEN ADAPTER (**del db) vedendolo come un’interfaccia di PORT (la cui effettiva injection è l’adapter).  
  
Questo pattern architetturale applicativo ricorda per molti aspetti l’architettura classica 3 Layers, ma aggiunge un livello di decoupling leggermente maggiore.  
Altre info qui :  
  
<https://medium.com/idealo-tech-blog/hexagonal-ports-adapters-architecture-e3617bcf00a0>