

Advanced Patterns And Frameworks

Zusammenfassung & Notizen

Hochschule für Technik Rapperswil

Frühjahressemester 2013

Autoren *Teilnehmer APF FS 2013*
URL <http://swissmanu.github.io/hsr-apf-2013/patterns.pdf>
Build 20. August 2013, 19:39

Inhaltsverzeichnis

1.	GoF Patterns	8
1.1.	Abstract Factory	8
1.2.	Prototype	9
1.3.	Singleton	10
1.4.	Factory Method	11
1.5.	Builder	12
1.6.	Adapter	12
1.7.	Bridge	13
1.8.	Composite	14
1.9.	Decorator	15
1.10.	Flyweight	16
1.11.	Facade	17
1.12.	Proxy	18
1.13.	Chain of Responsibility	19
1.14.	Command	19
1.15.	Iterator	20
1.16.	Mediator	20
1.17.	Memento	20
1.18.	Observer	21
1.19.	State	21
1.20.	Strategy	22
1.21.	Visitor	22
1.22.	Template Method	23
2.	“Advanced” Patterns	25
2.1.	Enumeration Method	25
2.2.	State Patterns	26
2.3.	Value Patterns	27
2.3.1.	Immutable Value	27
2.3.2.	Whole Value	27
2.3.3.	Enumeration Values	28
2.3.4.	Class Factory Method	28
2.3.5.	Mutable Companion	28

2.4.	Reflection Patterns	28
2.4.1.	Type Object	28
2.4.2.	Property List	29
2.4.3.	Anything	30
2.4.4.	Extension Interface	30
2.5.	Encapsulated Context	32
2.6.	Pooling	33
2.7.	Counting Handle	33
2.8.	Monostate	33
2.9.	Parameterize from Above	34
3.	Frameworks	35
3.1.	Framework Grundlagen	35
4.	POSA 1	38
4.1.	Layers	38
4.2.	Pipes and Filters	43
4.3.	Blackboard	50
4.4.	Model View Controller	57
4.5.	Presentation-Abstraction-Control	62
4.6.	Microkernel	68
4.7.	Broker	73
4.8.	Whole-Part	80
4.9.	Master-Slave	85
4.10.	Proxy	90
4.11.	View Handler	94
4.12.	Forwarder-Receiver	99
4.13.	Client-Dispatcher-Server	103
5.	POSA 2	109
5.1.	Wrapper Facade	109
5.2.	Interceptor	110
5.3.	Proactor	113
5.4.	Reactor	117
5.5.	Asynchronous Completion Token	121
5.6.	Acceptor Connector	124
5.7.	Component Configurator	127
5.8.	Active Object	130
5.9.	Monitor Object	132
5.10.	Scoped Locking	135
5.11.	Strategized Locking	136
5.12.	Thread-Safe Interface	138
5.13.	Half-Sync/Half-Async	139
5.14.	Leader/Followers	141

6.	POSA 3	146
7.	Security Patterns	147
7.1.	Access Control Models	147
7.1.1.	Authorization	147
7.1.2.	Role Based Access Control	149
7.1.3.	Multilevel Security	151
7.1.4.	Reference Monitor	154
7.1.5.	Role Rights Definition	156
7.2.	Identification & Authentication	158
7.2.1.	I&A Requirements	159
7.3.	System Access Control Architecture	162
7.3.1.	Access Control Requirements	162
7.3.2.	Single Access Point	164
7.4.	Security Pattern - Check Point	166
7.4.1.	Security Session	168
7.5.	Firewall Architectures	172
7.5.1.	Packet Filter Firewall	172
7.5.2.	Proxy Based Firewall	175
7.5.3.	Stateful Firewall	176
7.6.	Secure Internet Applications	179
7.6.1.	Information Obscurity	179
7.6.2.	Secure Channels	181
7.6.3.	Protection Reverse Proxy	185
7.6.4.	Integration Reverse Proxy	187
7.6.5.	Front Door	190
7.7.	Operating System Access Control	192
7.7.1.	Authenticator	192
7.7.2.	Controlled Process Creator	194
7.7.3.	Controlled Object Factory	195
7.7.4.	Controlled Object Monitor	196
8.	Fault Tolerance	198
8.1.	Introduction	198
8.1.1.	Fault, Error, Failure	198
8.1.2.	Coverage	200
8.1.3.	Reliability	200
8.1.4.	Availability	200
8.1.5.	Dependability	201
8.1.6.	Performance	201
8.2.	Fault Tolerant Mindset	202
8.2.1.	Design Tradeoffs	202
8.2.2.	Quality vs Fault Tolerance	202
8.2.3.	Keep it Simple (KIS)	203

8.2.4.	Incremental Additions of Reliability	203
8.2.5.	Defensive Programming	203
8.2.6.	The Role of Verification	204
8.2.7.	Fault Insertion Testing	204
8.2.8.	Fault Tolerant Design Methodology	204
8.2.9.	Fragen	205
8.3.	Introduction to the Patterns	206
8.3.1.	Shared Context for These Patterns	206
8.3.2.	Terminology	207
8.3.3.	Fragen	207
8.4.	Units of mitigation	208
8.4.1.	Escalation	211
8.4.2.	Redundancy	212
8.4.3.	Recovery Blocks	214
8.4.4.	Minimize Human Intervention	215
8.4.5.	Someone In Charge	217
8.4.6.	Maximize Human Participation	218
8.4.7.	Maintenance Interface	219
8.4.8.	Fault Observer	219
8.4.9.	Software Update	220
8.5.	Detection Patterns	221
8.5.1.	Fault correlation	223
8.5.2.	Error containment barrier	226
8.5.3.	Riding over transients	226
8.5.4.	Leaky bucket counter	227
8.6.	Error Recovery Patterns	228
8.6.1.	Restart	231
8.6.2.	Roll Back	232
8.6.3.	Roll Forward	232
8.6.4.	Return to Reference Point	233
8.6.5.	Limit Retries	233
8.7.	Error Mitigation Patterns	234
8.7.1.	Overload Toolboxes	237
8.7.2.	Deferrable Work	238
8.7.3.	Reassess Overload Decision	239
8.7.4.	Equitable Resource Allocation	240
8.7.5.	Queue For Resources	241
8.7.6.	Expansive Automatic Controls	243
8.7.7.	Protective Automatic Controls	243
8.7.8.	Marked Data	244
8.7.9.	Error Correcting Codes	244
8.7.10.	Shed Load	245
8.7.11.	Final Handling	245

8.7.12. Share the load	245
8.7.13. Slow it down	246
8.7.14. Shed work at periphery	246
8.7.15. Finish work in progress	247
8.7.16. Fresh work before stale	247
8.8. Fault Treatment Patterns	248
8.8.1. Let Sleeping Dogs Lie	249
8.8.2. Reproducible Error	250
8.8.3. Small Patches	251
8.8.4. Root Cause Analysis	251
8.8.5. Revise Procedure	253
A. Abbildungen, Tabellen & Quellcodes	254
B. Literatur	258
C. Glossar	259
D. Workshops	260

Einleitung

Dieses Dokument enthält zusammengetragene Ergebnisse aus den Workshops im Rahmen des Modules “Advanced Patterns and Frameworks” an der Hochschule für Technik in Rapperswil (HSR) vom Frühjahressemester 2013.

Alle Texte sind in Originalform (Links in Spalte “Übung”) im HSR Wiki einsehbar:

- <http://wiki.ifs.hsr.ch/APF/wiki.cgi?APF&1.27>

Kapitel 1 GoF Patterns

Autoren:

- Michael Weibel

1.1. Abstract Factory

Kategorie: Creational

Definiert Schnittstelle zur Erzeugung einer Familie von Objekten, wobei die konkreten Klassen der zu instanzierenden Objekten nicht näher festgelegt werden.

Verwenden wenn:

- ein System unabhängig von der Art der Erzeugung seiner Produkte arbeiten soll
- ein System mit einer oder mehreren Produktfamilien konfiguriert werden soll
- eine Gruppe von Produkten gemeinsam genutzt werden soll
- in einer Library die Schnittstellen von Produkten ohne deren Implementierung bereitgestellt werden soll
- *Typische Anwendung:* Erstellung eines GUI mit versch. Themes

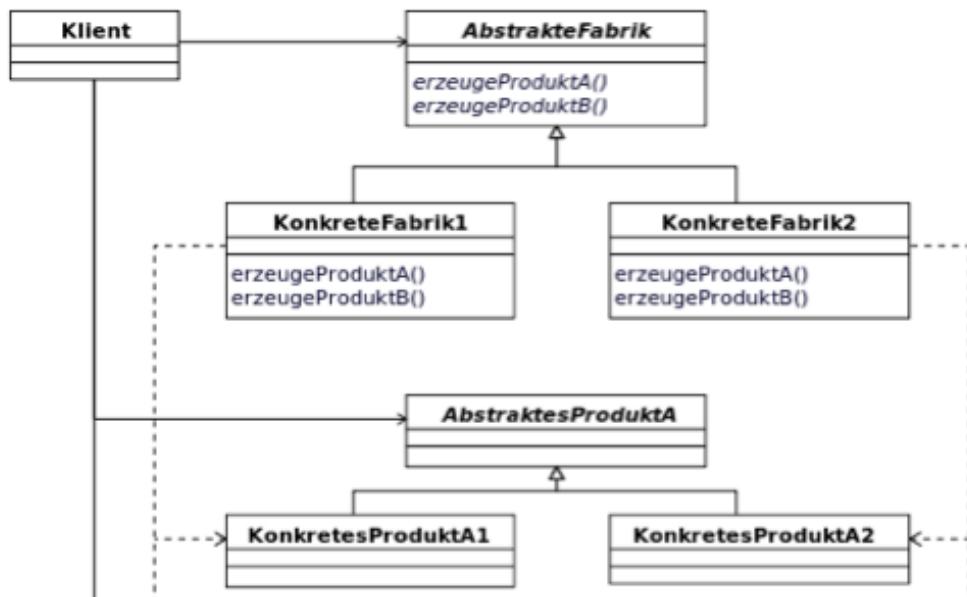


Abbildung 1.1.: Abstract Factory UML

1.2. Prototype

Kategorie: Creational

Wenn der Typ eines Objekts aufgrund einer Prototypen-Instanz bestimmt wird. Diese wird geklont um neue Objekte zu erstellen. Dies ermöglicht das Verhindern des Overheads beim Kreieren eines komplett neuen Objekts. Zudem müssen keine Subklassen eines Objekt creators erstellt werden (wie das bei der Abstract Factory der Fall ist). Dabei wird eine abstrakte Basisklasse mit einer abstrakten Methode "clone()" erstellt. Jede Klasse, welche einen polymorphistischen Konstruktor benötigt, implementiert diese Klasse bzw. die "clone()"-Methode. Um solche Klassen zu instanzieren wird auf dem Prototyp die "clone()"-Methode aufgerufen.

Wird vielfach zusammen mit den Composite oder Decorator Patterns verwendet.

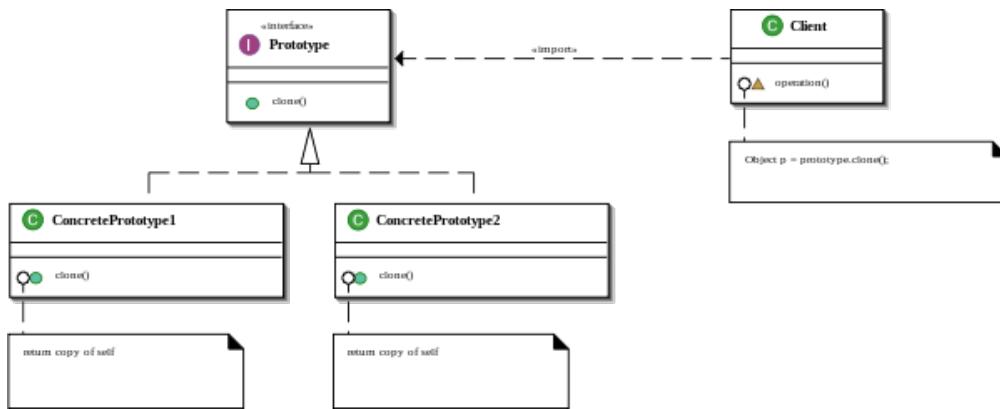


Abbildung 1.2.: Prototype UML

1.3. Singleton

Kategorie: Creational

Dieses Pattern stellt sicher, dass es von einer Klasse nur genau ein Objekt gibt und dieses global verfügbar ist. Häufig wird es zum Beispiel für einen Logger oder ein Konfigurations-Objekt verwendet.

- *Nachteile:*
- exzessive Verwendung führt dazu, dass man quasi ein Äquivalent zu globalen Variablen erstellt und somit nicht mehr OOP macht
- Kopplung wird erhöht und die Abhängigkeiten zum Singleton sind nicht über das Interface klar
- Bei concurrent Applikationen wird es schwer, ein Singleton tatsächlich nur einmal zu erstellen
- Testen von Singletons kann sehr schwer sein (Mocken ist aufwändig)
- Refactoring von Design mit Singleton zu einem Design ohne ist sehr aufwendig. Die Anforderung, dass das abgebildete Objekt im Singleton wirklich einzigartig ist, kann oft nicht über die ganze Lebenszeit einer Applikation erfüllt werden.

Singleton verletzt zudem einige OO Designprinzipien wie High Cohesion, Low Coupling und “Program to an Interface, not an instance”.

Alternativen

- Parameterize from Above
- Monostate (auch gefährlich)

- Limit Object Count for Class (Limitiere Anzahl erstellbare Instanzen im Konstruktor und werfe Exception falls überschritten)
- Dependency Injection

1.4. Factory Method

Kategorie: Creational

Wenn Objekte erstellt werden müssen, ohne den exakten Typ (nur den einer Oberklasse) zu spezifizieren, kann eine Factory Method verwendet werden. Je nach Subklasse erstellt die Factory Method ein anderes Objekt.

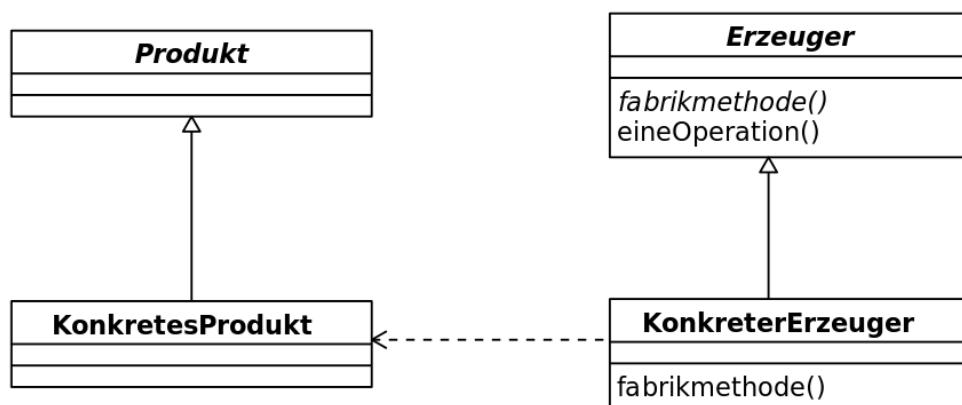


Abbildung 1.3.: Factory Method UML

```

1 public class MazeGame {
2     public MazeGame() {
3         Room room1 = makeRoom();
4         Room room2 = makeRoom();
5         room1.connect(room2);
6         this.addRoom(room1);
7         this.addRoom(room2);
8     }
9
10    protected Room makeRoom() {
11        return new OrdinaryRoom();
12    }
13 }
14
15 // Do some magic ;)
16 public class MagicMazeGame extends MazeGame {
17     @Override
18     protected Room makeRoom() {
  
```

```

19     return new MagicRoom();
20 }
21 }

```

Quellcode 1.1: Factory Method

1.5. Builder

Kategorie: Creational

Wird verwendet um eine grosse Liste an Konstruktoren zu verhindern um ein Objekt zu erstellen. Der Builder bekommt step-by-step Initialisierungs-Parameter und gibt schlussendlich das erstellte Objekt zurück.

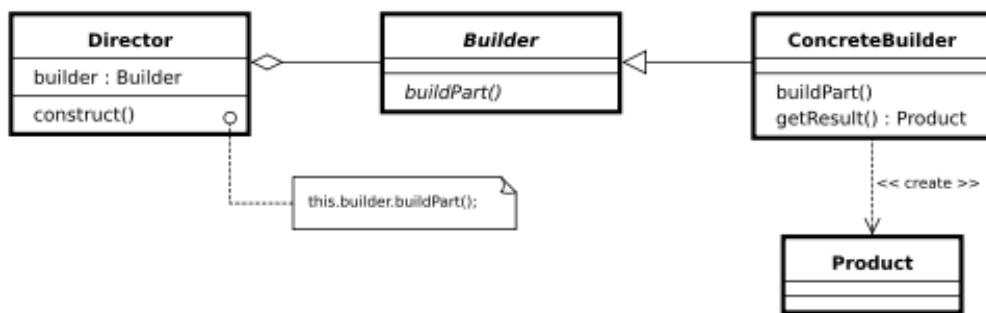


Abbildung 1.4.: Builder UML

z.B. eine Auto-Klasse in der man verschiedene Einstellungen (Anzahl Sitze, Typ, mit-/ohne GPS etc.) vornehmen kann. Dies wird mithilfe des Builders gesetzt. Nach vornehmen aller Einstellungen wird ein Auto-Objekt zurückgegeben, welcher alle gesetzten Einstellungen vorkonfiguriert hat.

1.6. Adapter

Kategorie: Structural

Dient zur Übersetzung eines Interfaces in ein anderes Interface. Dadurch wird die Kommunikation von Klassen mit inkompatiblen Schnittstellen vereinfacht/ermöglicht.

Implementation mit Delegation (Objektadapter)

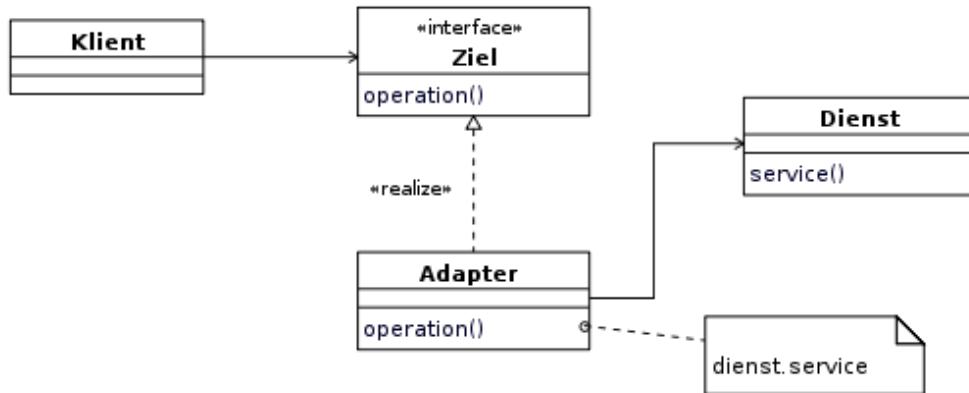


Abbildung 1.5.: Objektadapter UML

1. Klasse wird an diese Instanz weitergeleitet.

Implementation mit Vererbung (Klassenadapter)

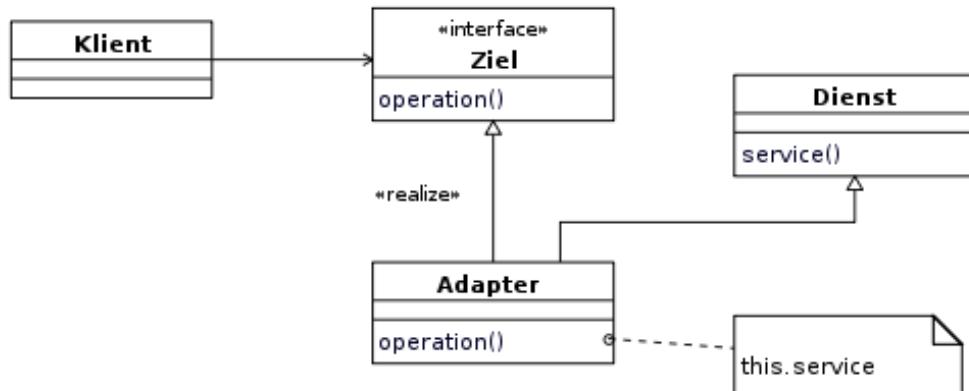


Abbildung 1.6.: Klassendapter UML

In dieser Variante wird mittels Mehrfachvererbung (sprich: in Java wäre es nur über ein weiteres Interface möglich) sowohl die Implementierung der zu adaptierenden Klasse wie auch die zu implementierende Schnittstelle geerbt.

1.7. Bridge

Kategorie: Structural

Dient zur Trennung der Implementierung von ihrer Abstraktion (Interface) wodurch beide unabhängig voneinander verändert werden können.

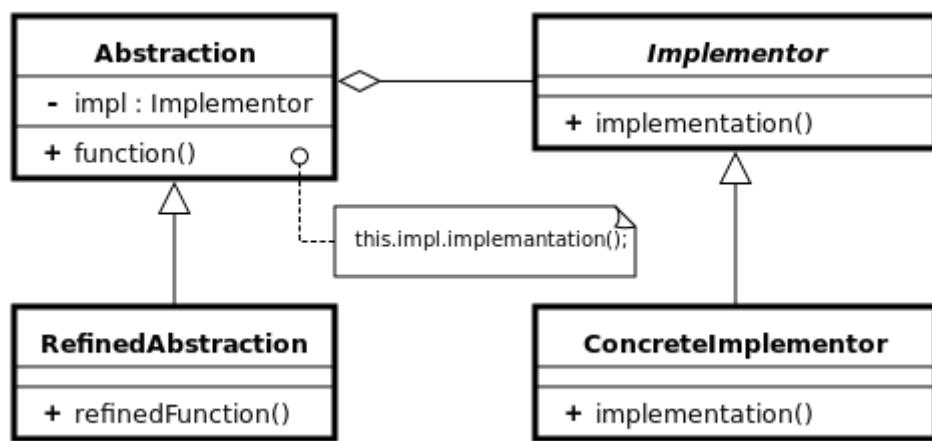


Abbildung 1.7.: Bridge UML

Im gezeigten UML hat die *List* ein privates Feld namens *impl*, welches beim Instanziieren zugewiesen wird. Jede public Methode wird in der *List* an die entsprechende Implementierung weitergeleitet.

1.8. Composite

Kategorie: Structural

Das Composite Pattern wird angewendet um Teil-Ganzes-Hierarchien zu repräsentieren, indem Objekte zu Baumstrukturen zusammengefügt werden.

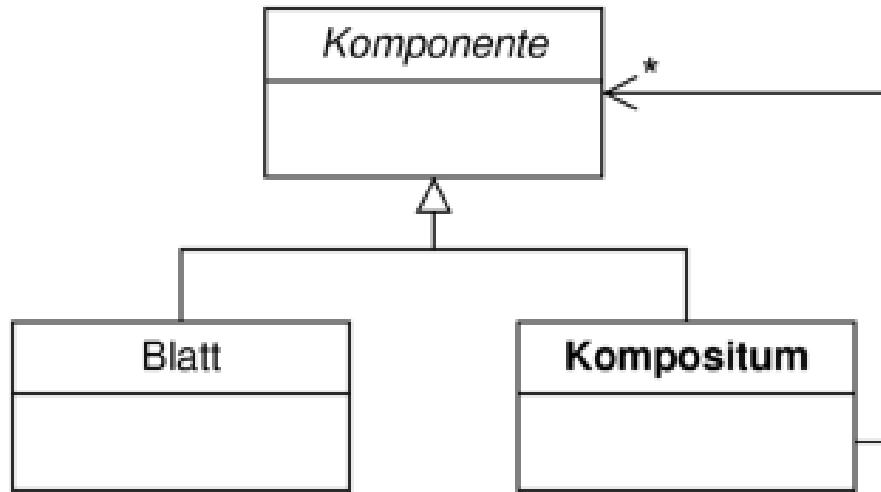


Abbildung 1.8.: Composite UML

1.9. Decorator

Kategorie: Structural

Das Decorator Pattern erlaubt die Dekoration einer Komponente mit beliebig vielen anderen Klassen. Dies wird erreicht, in dem alle Klassen dasselbe Interface implementieren und eine entsprechende Methode überschreiben.

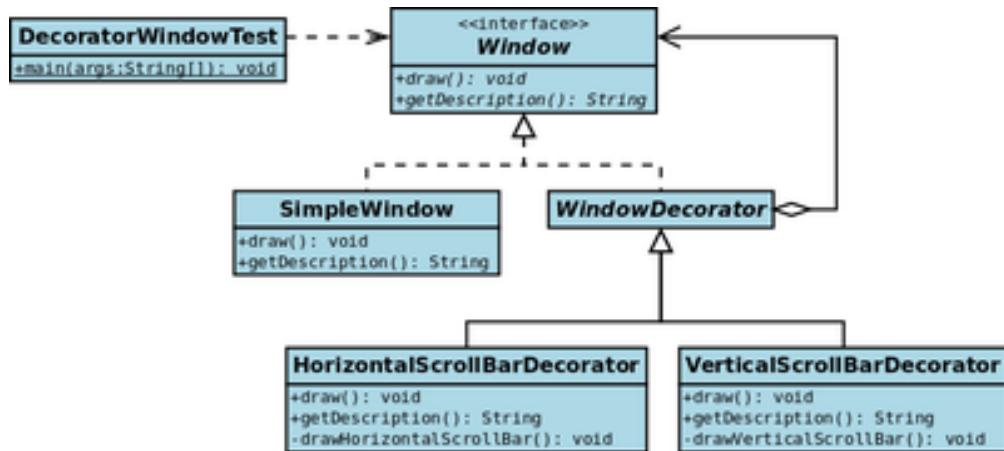


Abbildung 1.9.: Decorator UML

1.10. Flyweight

Kategorie: Structural

Wenn mehrere Objekte gleiche Datenstrukturen beinhalten ist es oftmals wünschenswert, diese in ein externes Objekt auszulagern, damit nicht unnötig RAM verwendet wird. Das Flyweight Pattern ist für diesen Zweck gedacht und wird z.B. bei einem Word processor verwendet, um nicht für jeden Character in einem Dokument die gleichen Informationen abspeichern zu müssen.

Um das Flyweight Objekt von mehreren Threads accessible machen zu können, muss es immutable sein.

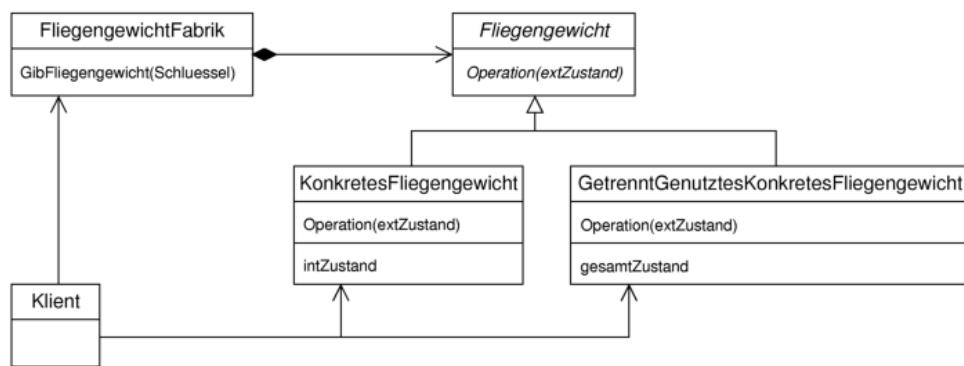


Abbildung 1.10.: Flyweight UML

Innerhalb des Flyweights werden mehrere Patterns angewendet oder können zum Einsatz kommen. Der Zugriff auf eine Sammlung von Objekten über eine "Manager" Klasse ist z.B. eine Anwendung des Pooling Patterns.

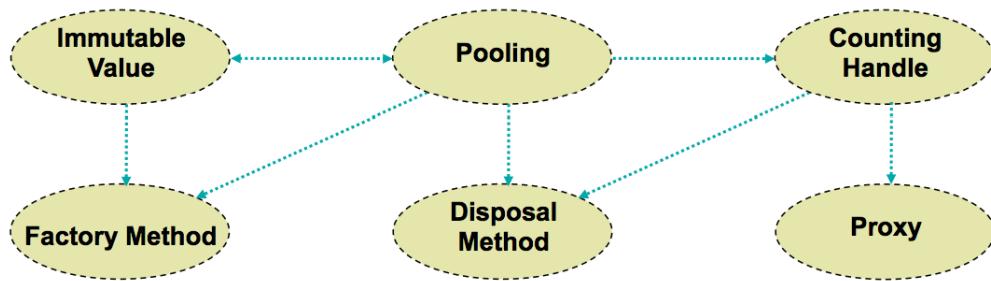


Abbildung 1.11.: Patterns, die im Flyweight zum Einsatz kommen (können)

Forces

- Es wird eine hohe Anzahl von Objekten benötigt

- Dadurch steigen die Speicherkosten
- Der Zustand der Objekte kann extrinsisch verwaltet werden (ausserhalb des Objekts selber, z.B. mit Collections for States)
- Viele Objekte können durch gemeinsam verwendete Objekte ersetzt werden, nachdem der Zustand entfernt wurde
- Die Identität der Objekte spielt keine Rolle (ValueObject)

Consequences

- Weniger Speicherverbrauch wird gegen einbussen der Runtime Performance ausgetauscht. Mehr Aufwand für das Auffinden der Objekte und der Verwaltung des extrinsischen Zustands.
- Je mehr Instanzen geteilt werden, desto weniger Speicher wird verbraucht.
- Zusätzliche Reduktion, wenn intrinsischer und extrinsischer Zustand auf ein Minimum reduziert werden können.
- Extrinsischer Zustand kann z.T. auch berechnet statt abgelegt werden.
- Flyweight kann oft zusammen mit dem Composite Pattern eingesetzt werden, wobei eine Hierarchie mit geteilten Blattknoten aufgebaut wird.

Extrinsischer Zustand kann zum Beispiel über das Collections for States Pattern oder über eine Map<Flyweight, ExtrinsicState> im Client verwaltet werden.

1.11. Facade

Kategorie: Structural

Eine Facade stellt ein Interface zu anderen APIs zur Verfügung. Es versucht die Benutzung einer API zu vereinfachen, oder auch zu verhindern, dass ein Client wissen muss, wo welcher Teil einer API implementiert wurde.

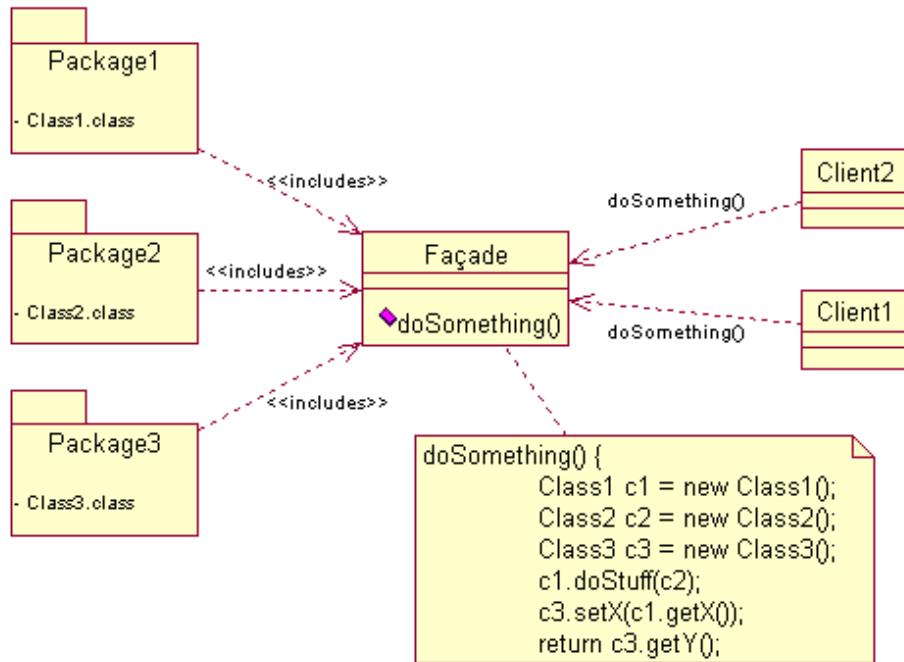


Abbildung 1.12.: Facade UML

1.12. Proxy

Kategorie: Structural

Das Proxy Pattern wirkt als Stellvertreter für andere Objekte (Netzwerkverbindungen, ein grosses Objekt, eine Datei, etc.) und dient dazu, die Kontrolle vom eigentlichen Objekt zum Proxy-Objekt zu verschieben.

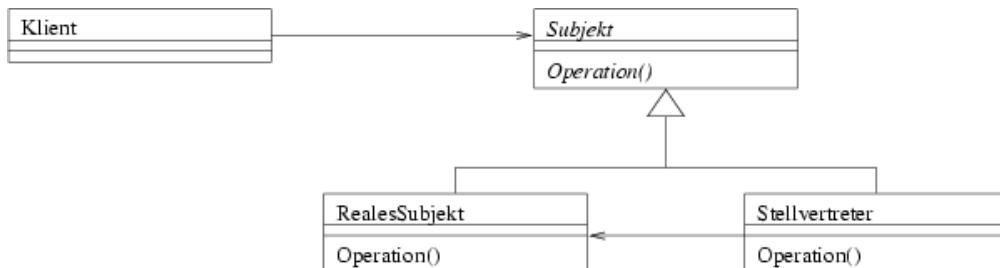


Abbildung 1.13.: Proxy UML

1.13. Chain of Responsibility

Kategorie:

Das Chain of Responsibility Pattern beschreibt eine Kette von Objekten die miteinander verknüpft sind. Ein Beispiel ist z.B. ein Event-Handler, welcher einen Event abarbeiten muss. Jeder spezifische Event-Handler kann genau bestimmen, welche Events er verarbeiten möchte. Der Event-Handler wählt die Handlers aus welche sich auf diesen Event registriert haben und gibt der Reihe nach den Event weiter. Jeder Handler kann von sich aus bestimmen, ob er die Weiterreichung des Events zulassen möchte oder nicht.

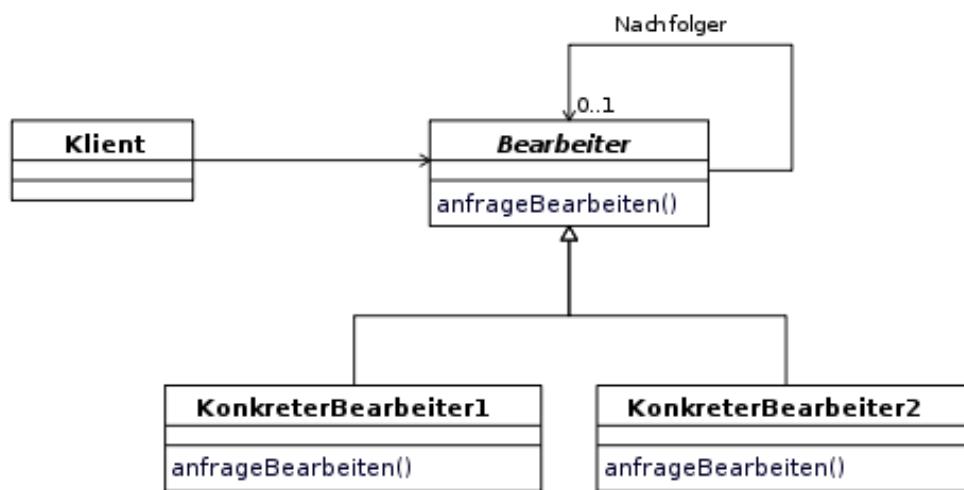


Abbildung 1.14.: Chain of Responsibility UML

1.14. Command

Kategorie:

Das Command Pattern wird verwendet, um alle Informationen zu einem Methodenaufruf in einem Objekt zu speichern. Dies erlaubt den späteren nochmaligen Aufruf derselben Methode mit den gleichen Parametern etc.

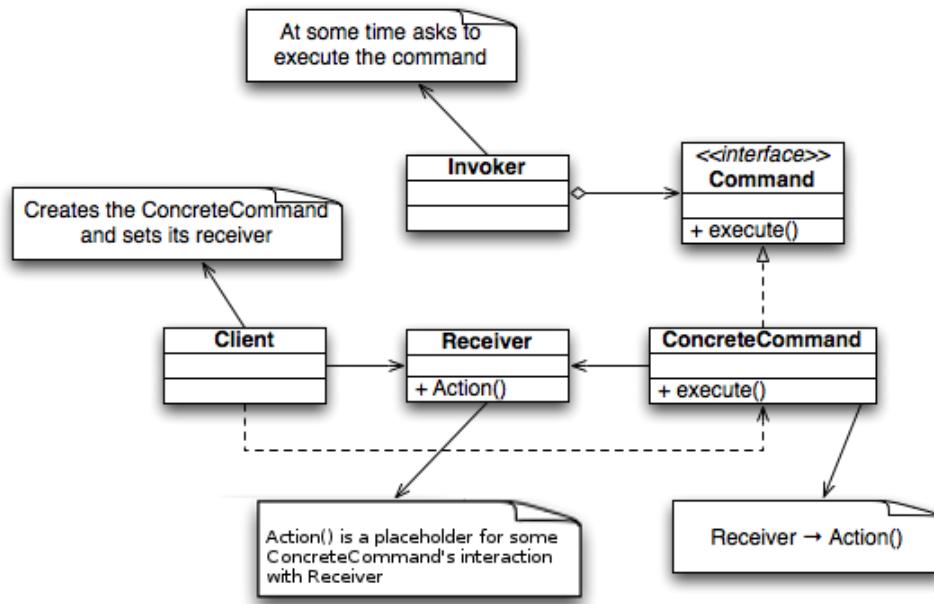


Abbildung 1.15.: Command UML

1.15. Iterator

Kategorie: Behavioral

Ein Iterator kann verwendet werden, um einen Container (bzw. dessen Elemente) zu traversieren. Er entkoppelt Algorithmus von Containern.

1.16. Mediator

Kategorie: Behavioral

Ein Mediator wird gebraucht um die Kommunikation zwischen Klassen zu entkoppeln und definiert somit ein Objekt, welches die Interaktion zwischen anderen Objekten kapselt.

1.17. Memento

Kategorie: Behavioral

Ermöglicht das Zurücksetzen von Objekten zum früheren Zustand (undo mit rollback). Dies wird durch implementieren eines Memento Objekts erreicht, welches den Zustand bei jeder Zustandsänderung speichert. So kann zu jedem früheren Zustand wieder zurückgegangen werden.

1.18. Observer

Kategorie: Behavioral

Wird für distributed Event Handling Systeme verwendet. Ein Subjekt beinhaltet eine Collection an Observern. Wenn ein State Change passiert werden die Observer benachrichtigt (notify Methode).

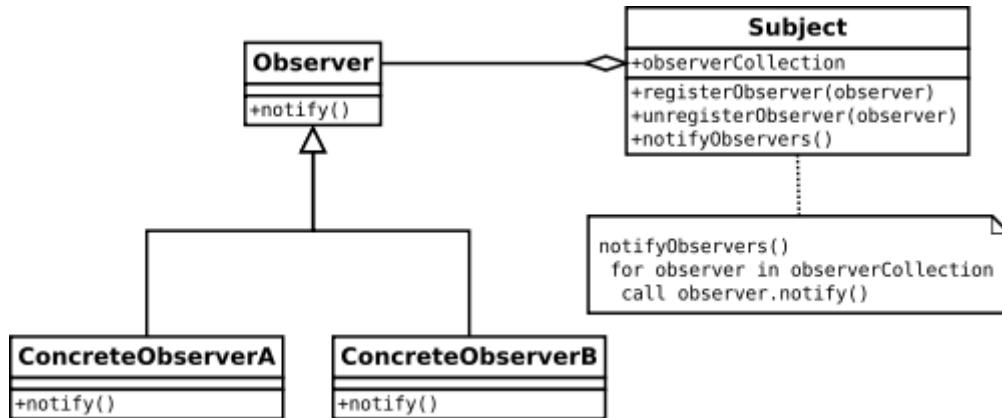


Abbildung 1.16.: Observer UML

1.19. State

Kategorie: Behavioral

Ähnlich wie das Strategy Pattern implementiert ein Objekt mithilfe des State Patterns verschiedene Verhaltensweisen in der selben Routine aufgrund des Zustands eines Objekts. Damit können u.A. grosse Switch Statements verhindert werden.

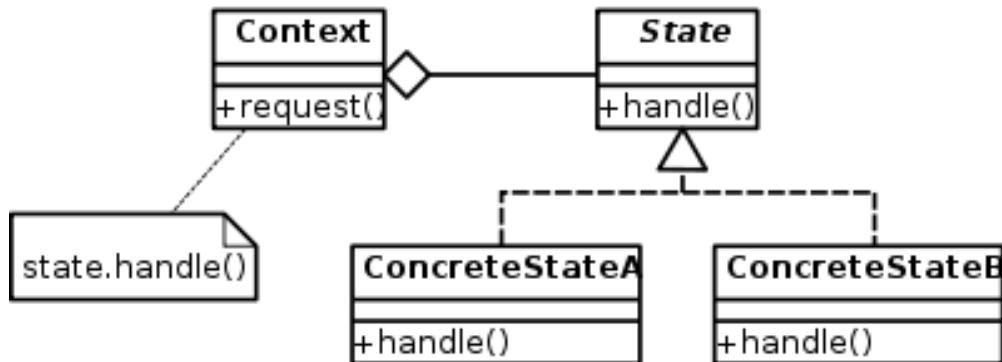


Abbildung 1.17.: State UML

1.20. Strategy

Kategorie: Behavioral

Das Strategy Pattern ermöglicht es zur Laufzeit die Implementation eines Algorithmus' auszutauschen.

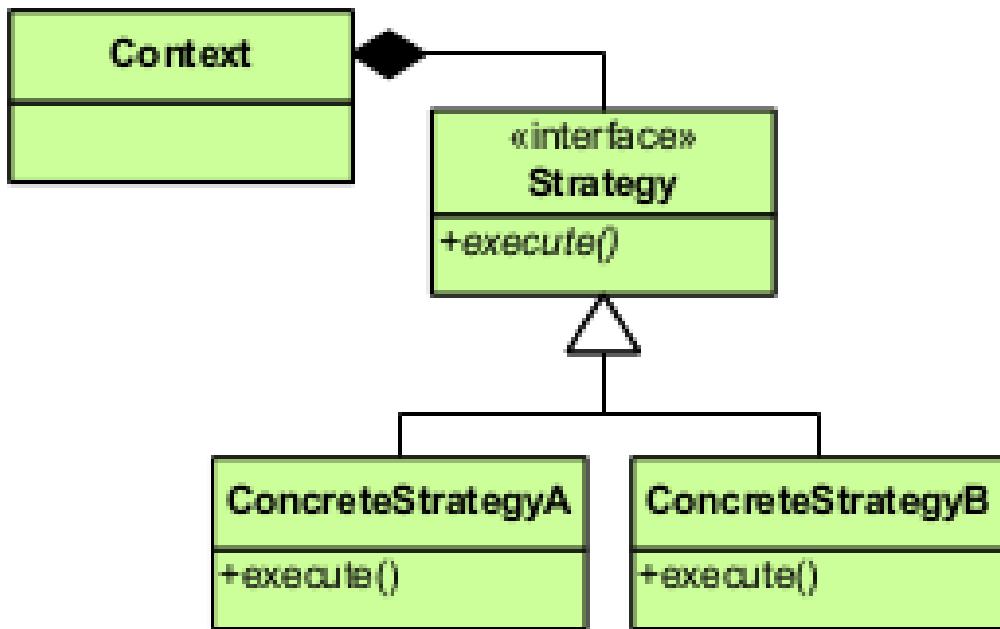


Abbildung 1.18.: Strategy UML

Der Context wird mit der gewünschten Strategy instanziert und darüber wird auch die Strategy dann ausgeführt.

1.21. Visitor

Kategorie: Behavioral

Wird verwendet um ein Algorithmus von der Objektstruktur auf welcher dieser arbeitet zu separieren.

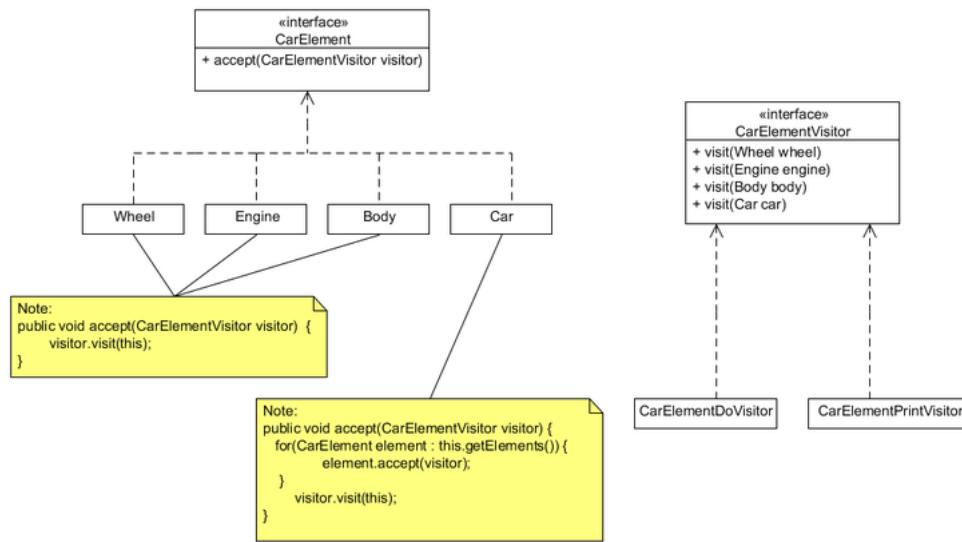


Abbildung 1.19.: Visitor UML

Die konkreten `CarElementVisitor` in diesem Fall implementiere die spezifische Funktionalität pro `CarElement`. Der "Client" von aussen muss schlussendlich auf dem `Car` noch ein "`car.accept(gewünschterVisitor)`" aufrufen, damit der Visitor startet.

1.22. Template Method

Kategorie: Behavioral

Eine Template Method implementiert mehrere Teile einer Methode selber und delegiert aber einzelne andere Teile in Subklassen. So können einzelne Teile spezifisch implementiert werden, ohne aber einen ganzen Algorithmus ändern zu müssen.

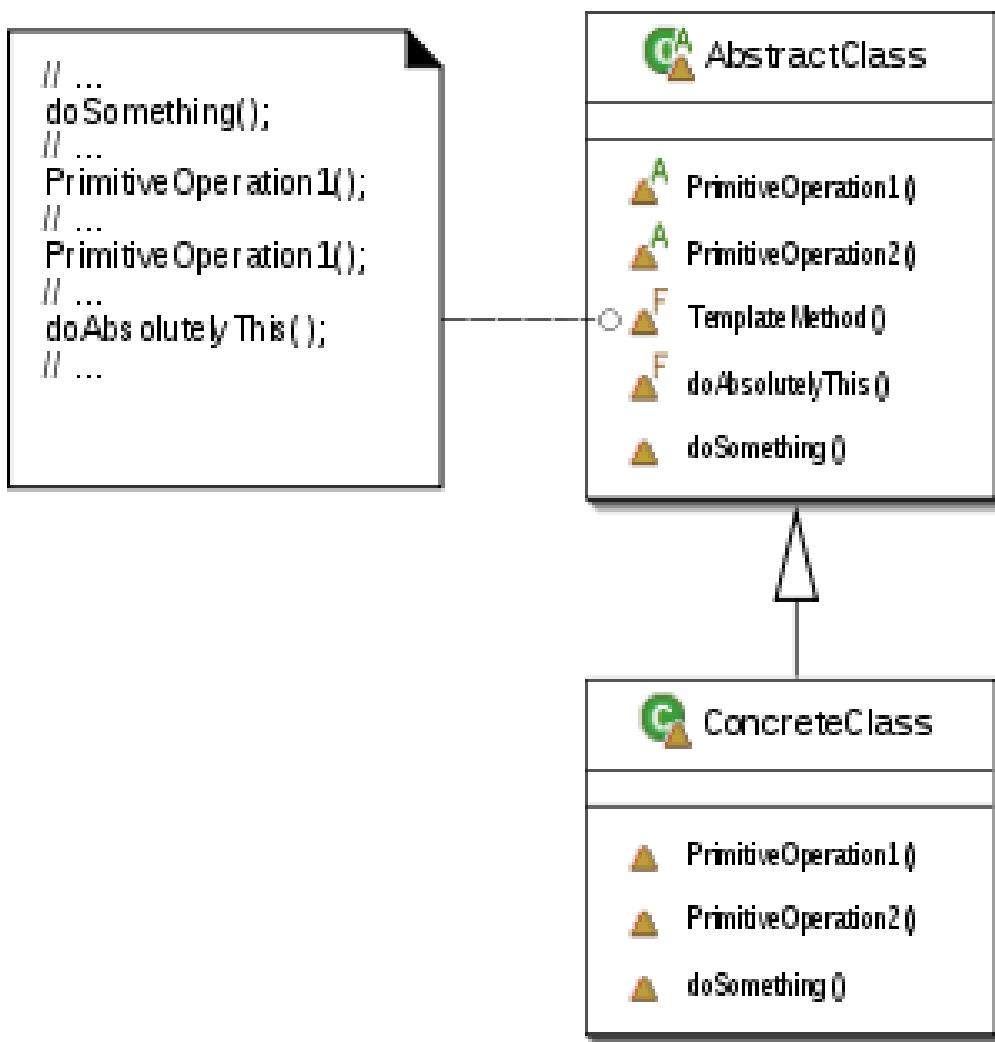


Abbildung 1.20.: Template Method UML

Kapitel 2 ``Advanced'' Patterns

Autoren:

- Lukas Wegmann

2.1. Enumeration Method

Probleme mit Iterator

- Iterator und Collection sind stark gekoppelt
- Aufwendiges Lifecycle Management notwendig; Iterator muss Collection überwachen

Alternative zu Iterator

Kapselt Iterationslogik über eine Collection in eine Enumeration Method der Collection, die ein Command Object mit der Verarbeitungslogik entgegennimmt.

Auch als Internal Iterator bekannt, jedoch nur selten berücksichtigt.

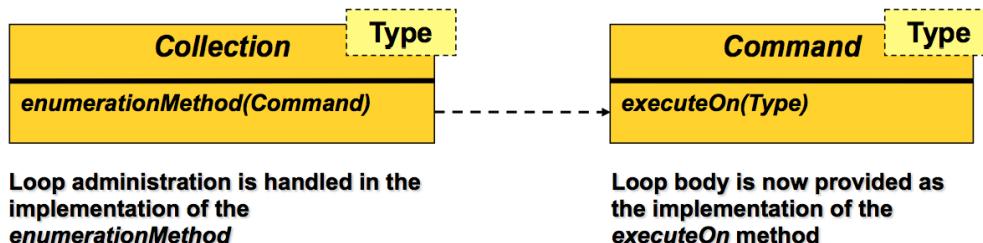


Abbildung 2.1.: Enumeration Method

Konsequenzen

- Client ist nicht für die Verwaltung eines Iterators zuständig
- Synchronisation kann für die gesamte Traversierung gewährleistet werden, statt nur pro Zugriff

- Führt zum Teil zu unnötig viel Code und Verschmutzung des Namespaces da viele Command Objekte benötigt werden
- Kann u.U. zur Verwirrung führen; “zu abstrakt”

2.2. State Patterns

Objects for States

Siehe GoF State Pattern

Methods for States

Stelle jeden Zustand als Tabelle von Methoden oder Funktionen dar, die über diese Tabelle aufgerufen werden.

Konsequenzen

- Das Verhalten eines Objekts kann vollständig innerhalb der Klasse definiert werden (als private Methods); keine “Verzettelung” wie bei Objects for States
- Methodenaufrufe werden zusätzlich umgeleitet; Performanceeinbussen
- Teilen von Verhalten zwischen unterschiedlichen Zuständen ist sehr einfach
- Verstehen der Klasse wird schwieriger, da das genaue Verhalten in einem Zustand durch den Leser aufgeschlüsselt werden muss
- Nur geeignet in Sprachen, die das referenzieren und auflösen von Methoden einfach unterstützen. z.B. C++, Scala, Ruby im Gegensatz zu Java

Collections for States

Gruppiere Objekte im selben Zustand in Collections sodass der State durch dazugehörigkeit zu einer Collection repräsentiert wird. So können z.B. in einem Editor, der mehrere Dateien bearbeitet, alle veränderten Dateien in einer Collection “changed” abgelegt werden und alle unveränderten in der Collection “saved”. Um nun alle Dateien zu speichern kann über alle “changed” Dateien iteriert werden, welche anschliessend nach “saved” verschoben werden.

Konsequenzen

- Aktionen über alle Aktionen eines bestimmten States sind effizient durchführbar
- Bei Systemen mit beschränkten Ressourcen kann der Memory Footprint pro Objekt u.U. verringert werden, da der State implizit über die Collectionzugehörigkeit bestimmen wird
- Es können unterschiedliche Zustandsmodelle auf Objekte angewendet werden, ohne diese zu erweitern
- Der Manager bekommt mehr Verantwortung als beim Objects for States Pattern
- Das halten von Zustandsabhängigen Daten für die Objekte ist schwieriger

2.3. Value Patterns

Objektmerkmale

Objekte können nach drei Aspekten charakterisiert werden:

- Identität
- Zustandslos / Zustandsbehaftet
- Verhalten

Eine mögliche Kategorisierung von Objekten ist:

- Entity - Drücken Systeminformationen aus und werden oft persistiert; Identität ist wichtig
- Service - Kapseln Systemaktivitäten; Werden anhand ihres Verhaltens auseinandergehalten
- **Value** - Werden durch ihren Inhalt charakterisiert; haben keine dauerhafte Identität; “existieren ausserhalb von Raum und Zeit”
- Task - Stellen ebenfalls Systemaktivitäten dar, verfügen jedoch über einen Zustand und eine Identität

2.3.1. Immutable Value

Wie können Objekte ohne Probleme wegen Seiteneffekten / Nebenläufigkeit etc. geteilt werden?

Definiere Typen, deren Instanzen nur über nicht mutable Attribute verfügen. Der interne Zustand der Objekte wird während der Konstruktion gesetzt und ändert nicht mehr. Änderungen am Zustand müssen über das Erzeugen von neuen Objekten geschehen.

Verwende das “final” Schlüsselwort für Attribute in Java. Vorsicht: sind Attribute Objekttypen, so müssen diese ebenfalls Immutable sein!

2.3.2. Whole Value

Wie können Mengen oder Größen dargestellt werden, ohne deren Bedeutung zu verlieren? Primitive Datentypen verfügen nicht über Einheiten und bieten nur rudimentäre Typprüfung zur Compilezeit.

Erstelle eine Klasse um die Menge auszudrücken (z.B. Date) und Kapsle so ein oder mehrere primitive Werte.

Wichtig in Java: boolean equals(Object o), int hashCode() und Serializable falls angebracht. toString() kann ebenfalls nützlich sein.

2.3.3. Enumeration Values

Wie kann eine geschlossene Menge von konstanten Werten typsicher abgebildet werden (z.B. Monate)?

Behandle alle Werte als konstante Whole Values und verhindere public Construction (Enum in vielen Sprachen).

2.3.4. Class Factory Method

Wie kann die Konstruktion von Value Objects vereinfacht und auf “new” Ausdrücke verzichtet werden?

Benutze eine statische Methode für die Werterzeugung. Dies ist eine Variation von Factory Method, einfach dass die Factory Methode nur Instanzen der eigenen Klasse erzeugt.

```
1 Date clumsy = new Date(new Year(2013), new Month(12), 30); //  
   umständlich, keine Möglichkeit um Values wiederzuverwenden  
2 Date dangerous = new Date(2013, 4, 5); // keine Typsicherheit /  
   Verwechslungsgefahr  
3  
4 Date nice = new Date(Year.valueOf(2012), Month.valueOf(2), 30);
```

Quellcode 2.1: Class Factory Method

2.3.5. Mutable Companion

Wie kann die Konstruktion von komplexen Immutable Objects vereinfacht werden? z.B. das Datum 15 Arbeitstage nach Übermorgen

Benutze eine Companion Class für die Erstellung der Immutable Objects, wie z.B. StringBuffer und StringBuilder für Java Strings.

2.4. Reflection Patterns

2.4.1. Type Object

Wie können Objekte dynamisch kategorisiert werden obwohl kein genügend flexibles Typsystem zur Verfügung steht?

Markiere Objekte mit anderen Objekten statt einer Klasse, sodass neue Kategorien zur Laufzeit hinzugefügt werden können.

Objekte delegieren Serviceanfragen an ihren “Typ”. Dieser kann durch den Client beliebig ausgewechselt werden, wobei die Objektidentität immer gewahrt ist.

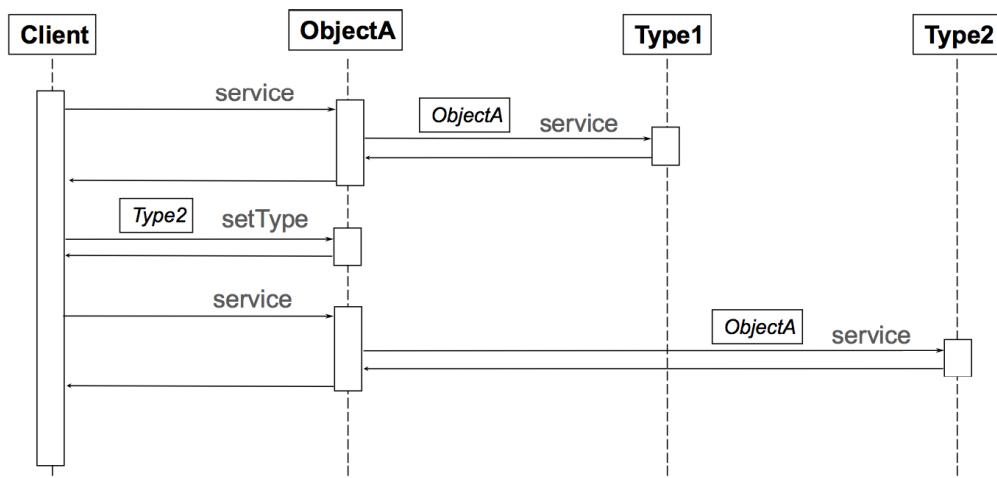


Abbildung 2.2.: Type Object funktionsweise

- Neue Kategorien sind einfach hinzufügbar, auch zur Laufzeit
- Verhindert unzählige triviale Unterklassen
- Mehrere Meta Levels möglich (Typobjekte für Typobjekte)
- Verwirrung wegen Separation
- Effizienzeinbussen wegen Indirektion

2.4.2. Property List

Wie können Attribute flexible zur Laufzeit zu Objekten hinzugefügt/entfernt werden?
z.B. in einem Shop Items mit unterschiedlichen Attributnen je nach Kategorie.

Erweitere die Objekte um eine Property List in Form einer Map Attributname -> Wert.

- Objekt kann erweitert werden während Identität erhalten bleibt
- Falls alle Attribute in der Property List enthalten sind, kann die Persistierung einfach und ohne Sprachspezifische Reflexion umgesetzt werden
- Methoden können mit flexiblen Parametern aufgerufen werden
- Unterschiedliche Arten um auf reguläre und flexible Attribute zuzugreifen
- Type Safety muss durch den Programmierer gewährleistet werden
- Attributnamen werden nicht vom Compiler überprüft
- Bedeutung von Attributnen ist nicht durch die Klasse definiert
- Hoher Overhead

2.4.3. Anything

Wie können Methodenparameter definiert werden, die die Anforderungen von zukünftigen Subklassen erfüllen? Wie gestaltet man einen flexiblen, strukturierten Konfigurationsmechanismus der einfach erweiterbar ist? Wie kann die Datenstruktur, die zwischen Subsystemen ausgetauscht wird, angepasst werden, ohne dass alle Subsysteme neu kompiliert werden müssen?

Erstelle eine selbstbeschreibende, strukturierte Datenstruktur die über ein einfache lesbares externes Textformat verfügt (z.B. als XML oder JSON Dokument).

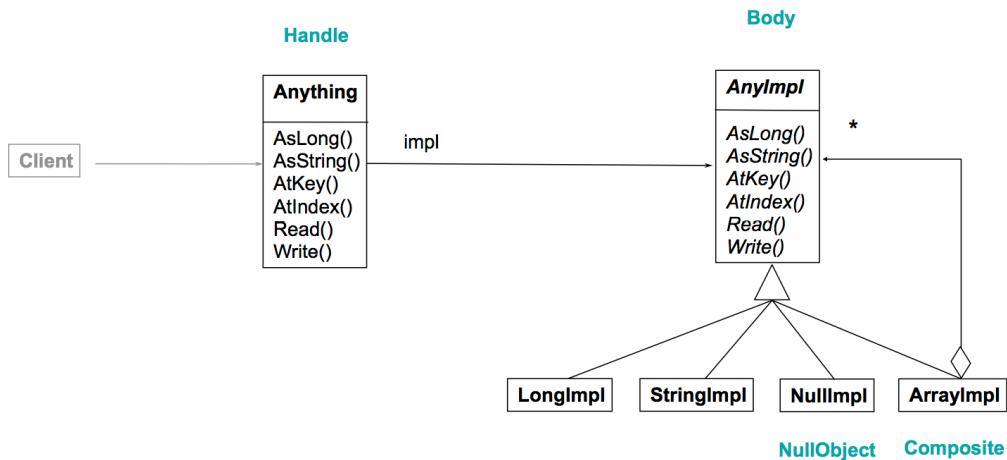


Abbildung 2.3.: Anything

- Einfach benutzbar
- Lesbares externes Format -> gut für Konfigurationen
- Universell und flexibel über Klassengrenzen einsetzbar
- Erlaubt einfache aber brauchbare Interfaces ohne Methodenüberladung
- Verminderte Typsicherheit
- Zweck von Parametern nicht immer erkennbar
- Performanceoverhead
- Nicht wirklich Objekte, nur Daten (keine spezifischen Methoden)

2.4.4. Extension Interface

- Alter Client Code soll bei Erweiterungen von Komponenten nicht betroffen sein, idealerweise auch nicht neu kompiliert werden müssen!

- Hinzufügen von neuer, spezifischer Funktionalität zur Klassenhierarchie kann zum “Fragile Base Class” Problem führen (Hinzufügen von Methoden in der Basisklasse führt in Subklassen zu Fehlfunktionen)
- Interfaces können nur schwer für noch unbekannte Szenarien entworfen werden
- Neue Funktionalitäten sollen nicht zu Overhead bei alten Clients führen, die diese gar nicht benötigen

Wie können die Komponenten trotzdem für zukünftige Erweiterungen offen entworfen werden?

Clients sollen auf Komponenten via einzelne Interfaces Zugreifen statt das die Komponente alle Funktionalitäten über ein Interface zur Verfügung stellt. Jedes Interface steht für eine Rolle, die die Komponente einnehmen kann. Clients haben somit nur Abhängigkeiten zu den Rollen der Komponente, die sie auch benutzen.

Alle ExtensionInterfaces müssen zudem von einem RootInterface erben, über welches der Client auf weitere ExtensionInterfaces der Komponente zugreifen können.

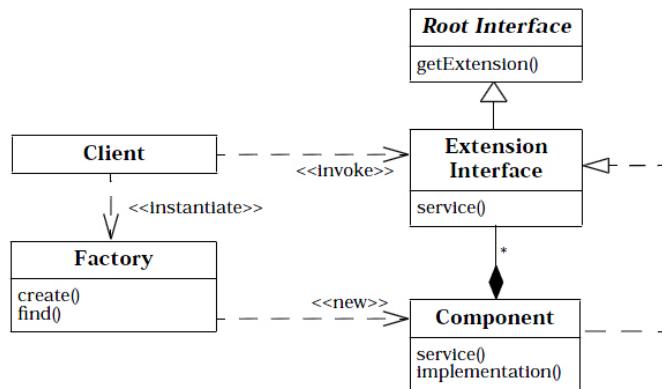


Abbildung 2.4.: Extension Interface

Component Implementiert und aggregiert Service Funktionalitäten von mindestens einem Extension Interface; kann verschiedene Rollen einnehmen

Root Interface Definiert die Funktionalität, die jede Komponente mindestens zur Verfügung stellen muss; typischerweise eine `getExtension(InterfaceId)` Methode

Extension Interface Definiert rollenspezifische Funktionalitäten, die eine Komponente implementieren kann

Client Benutzt Factories um neue Components zu erhalten und benutzt diese über die Extension Interfaces

Component Factory Erzeugt Komponenten oder bietet Zugriff auf bereits existierende Komponenten

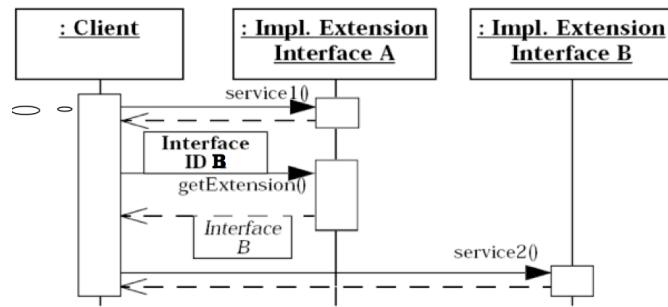


Abbildung 2.5.: Zugriff auf Extension Interface

Konsequenzen

- Erweiterbarkeit ohne aufgeblasene Interfaces
- Polymorphismus ohne dass das erben von einem gemeinsamen Interface notwendig ist
- Koppelung zwischen Clients und Komponenten wird verringert, da die Clients nur von den Extension Interfaces abhängig sind, die sie auch benutzen
- Komponente können Interfaces von anderen Komponenten aggregieren und diese als eigene Rollen anbieten und anschliessend delegieren
- Höhere Komplexität
- Zusätzliche Indirektion

2.5. Encapsulated Context

Wie können stetig wachsende Parameterlisten verhindert werden, die vor allem für das weiterreichen von oft benötigten Services und Daten verwendet werden?

Sammle die entsprechenden Daten und Objekte in einem Context Objekt und reiche dieses von Funktion zu Funktion weiter. Als Context Objekt kann auch ein Anything oder eine PropertyList verwendet werden.

calc(receipt, logger, db, cmdOptions, ...);

Wird zu

calc(receipt, context);

Es können auch mehrere Context Objekte in einem System definiert werden, die jeweils

Konsequenzen

- Stabile Funktionssignaturen
- Globale Daten werden nicht mehr benötigt
- Instanzierung von Objekten im Context ist klar geregelt

- Gefahr, dass der Context zu einem Blob Objekt mit sehr geringer Kohärenz wird
- Gefahr von “Hidden globals”

2.6. Pooling

Wie kann das aufwendige aquirieren und freigeben von Ressourcen vermindert werden?

Recykliere Ressourcen statt sie freizugeben und neu zu belegen/erzeugen (z.B. Threads). Ressourcen werden dazu über einen Ressource Pool verwaltet. Der Client greift nur über den Ressource Pool auf diese zu.

2.7. Counting Handle

Wie kann die Verwaltung des Lebenszyklus von geteilten Objekten/Ressourcen vereinfacht und deren Verwendung überwacht werden? z.B. um zu überprüfen ob die Ressourcen in einem Pool rezykliert werden können.

Führe ein Handle Objekt ein, welches einen Referenzcounter auf einer Ressource verändert. Clients greifen nur über den Handle auf die Ressource zu. In C++ soll der Handle als Value erzeugt werden, damit beim verlassen des Scopes der Dekonstruktor aufgerufen wird (ähnlich std::tr1::shared_ptr). In Java kann mit Weak References ähnliches Verhalten nachgebildet werden.

2.8. Monostate

Wie kann man erreichen, das alle Instanzen einer Klasse sich identisch verhalten?

Implementiere alle Attribute als static Members.

Konsequenzen

- Transparenz, kein wissen über Monostate notwendig um die Klasse zu benutzen
- Ableitung ist möglich
- Polymorphismus wird nicht eingeschränkt
- Konstruktion / Dekonstruktion sind wohldefiniert
- Über Vererbung kann nicht im nachhinein Monostate hinzugefügt werden
- Effizienz, es werden leere Objekte erstellt
- Zugriffssynchronisation teuer bei nebenläufigen Anwendungen
- Plattformlokal, kann nicht auf mehreren Plattformen verteilt benutzt werden
- Verwirrung (ich hab doch gar nichts geändert!?)

2.9. Parameterize from Above

Wie können bestimmte Instanzen von Services und Konfigurationen zugänglich gemacht werden (ohne auf globale Variablen oder Singleton zu setzen)?

Reiche Konfiguration und Services mit Methoden- und Konstruktoraufrufen weiter, statt diese über klasseninterne Mechanismen “reinzuziehen” (z.B. über Aufruf einer Singleton instance() Method). In der Regel werden dabei die Instanzen von höheren Layern zu tieferen Layern weitergereicht.

Konsequenzen

- Entkoppelung, Klassen sind nicht mehr von globalen oder pseudoglobalen Variablen abhängig
- Einfacheres Testing durch das Übergeben von Mock Objekten
- ...

Siehe auch

- Encapsulated Context (Context Object), als Container für Services/Konfiguration
- Anything / Property List, als flexibler Container der zur Laufzeit verändert werden kann
- Dependency Injection Frameworks

Kapitel 3 Frameworks

Autoren:

- Lukas Wegmann

3.1. Framework Grundlagen

- OO Klassen die Zusammenarbeiten
- Verfügt über Erweiterungspunkte / Hooks
- Steuert den Kontrollfluss (im Gegensatz zu einer Library); “main()” lebt im Framework
“Hollywood Principle: Don’t call us, we call you”
- Stellt nützliche Klassen zur Verfügung

Vorteile

- Weniger Aufwand für Applikationsentwicklung, da viel wiederverwendet werden kann
- Zuverlässiger und robuster Code, falls Framework breit eingesetzt
- Applikationscode wird konsistenter und modular strukturiert
- Probleme der Kompatibilität sind oft schon gelöst
- Verbesserte Integration von ähnlichen Applikationen (Produktfamilien wie MS Office)

Nachteile

- Anbindung ans Framework meist über Vererbung; stärkste Form von Koppelung
- Lock In Gefahr wegen hoher Koppelung (ein dünner Entkopplungs layer kann eigene Komponenten vom Framework trennen)

- Komponente von Frameworks können oft nicht ohne das Framework verwendet werden
- “Frameworkers Dilemma”: Ein Framework wächst nicht / wird nicht weiterentwickelt weil es niemand benutzt oder weil es benutzt wird und Änderungen Probleme bei den bestehenden Applikationen verursachen kann

Entwurf eines Frameworks

- Einfache Interfaces sind in der Regel stabiler
- Flexible Interfaces ebenfalls
- Nutze Konfiguration um direkte Code Abhängigkeiten zu verringern
- Benutze geeignete Patterns, z.B. Extension Interface

Application Frameworks

Dienen zur Wiederverwendung von Infrastruktur für ähnliche Applikationen in einem gemeinsamen Kontext.

Die Entwicklung ist oft Evolutionär und wird von einigen konkreten Applikationen getrieben, von denen Gemeinsamkeiten ins Framework übertragen werden.

Micro Frameworks

Einige Pattern stellen Micro Frameworks mit Erweiterungspunkten, Hooks und der Steuerung des Kontrollflusses dar.

- Template Methods - Die Template Method in der AbstractClass steuert den Kontrollfluss; Die PrimitiveOperations bilden Hook Methods
- Strategy - ...
- Command Processor

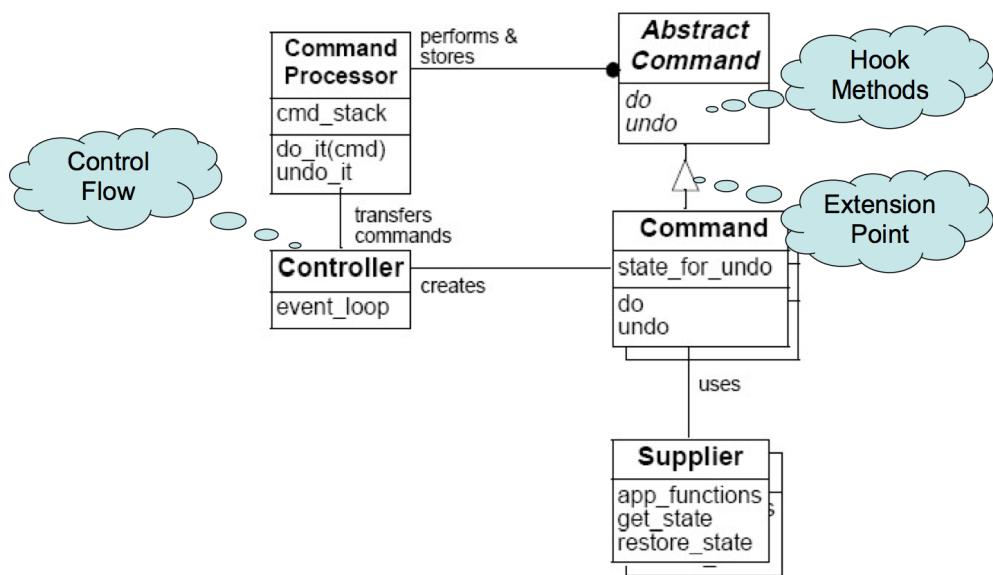


Abbildung 3.1.: Command Processor als Microframework

Kapitel 4 **POSA 1**

4.1. Layers

Das Layer (Schichten?) Pattern hilft Anwendungen zu strukturieren welche in Gruppen von Unteraufgaben zerlegt werden können, wobei jede Gruppe von Unteraufgaben einen bestimmten Abstraktionsgrad besitzt.

Example: OSI Schichten Modell

- Layer 1: Überträgt Bits auf physikalischem Träger
- Layer 2: Erkennt und korrigiert Fehler der physikalischen Übertragung
- Layer 3: Kontrolliert die Wegsuche zw. Sender und Empfänger
- ...

Applikation Low- to High-Level

- Low-Level: Lesen von Sensordaten, Dateien, ...
- Mid-Level: Business-Cases, z.b. Berechnungen
- High-Level: User-Interface

Context

Ein grosses System welches eine Zerlegung nötig hat.

Problem

Grosse Systeme benötigen nicht nur eine horizontale Aufteilung (verschiedene Abstraktionsgrade), sondern auch eine vertikale Aufteilung (Schichten). Dies ist der Fall wenn Operationen auf der selben Abstraktionsstufe stattfinden, aber dennoch grösstenteils unabhängig voneinander sind.

Forces

Folgende Forces müssen beachtet (ausbalanciert?) werden:

- Änderungen am Quelltext sollen keine Auswirkungen auf das ganze System haben
- Schnittstellen (Interfaces) sollten stabil sein, möglicherweise einem Standard folgen
- Teile des System sollen austauschbar sein
- Es kann nötig sein später ein anderes System auf den gleichen Low-Level Issues(???) zu bauen.
- Ähnliche Verantwortlichkeiten (Responsibilities) sollen so gruppiert werden, dass diese einfach zu verstehen und zu warten sind.
- Es gibt keinen "Standard" Granularität für Komponenten
- Komplexe Komponenten müssen weiter zerlegt/unterteilt werden
- Das Überschreiten von Komponentengrenzen kann negative Auswirkungen auf die Performance haben.
- Das System wird von einem Team aus Programmieren gebaut. Die Arbeit muss dazu durch klare Grenzen unterteilt werden. (diese Anforderung wird bei der Architektur oft vernachlässigt)

Solution

Das System ist in eine angemessene Anzahl von Schichten (Layers) zu strukturieren welche aufeinander aufsetzen. Die Dienste jeder Schicht kombinieren dabei die Dienste der darunterliegenden Schicht.

Structure

Einzelne Schichten können mit Hilfe von CRC (Class, Responsibility, Collaborator) Karten beschrieben werden.

Die Hauptcharakteristik des Layers Pattern ist, dass die Dienste einer Schicht nur von der darüberliegenden Schicht genutzt werden. Jede Schicht schirmt somit alle niedrigeren Schichten von einem direkten Zugriff durch höhere Schichten ab indem der Dienst an die tiefere Schicht delegiert wird.

Dynamics

Beschreiben mögliche Szenarien für Kommunikation zwischen Schichten.

Szenario I

Oberste Schicht erhält eine Anfrage, die sie nicht selbst verarbeiten kann. Daher gibt die Schicht die Anfrage an die Subschicht weiter (oftmals als mehrere spezifischere Anfragen). Dies geht bis zur untersten Schicht. Wo nötig werden die Antworten wieder nach oben gegeben.

Szenario II

Die unterste Schicht erhält eine Eingabe und gibt diese nach oben. Als Beispiel kann eine Tastatureingabe verwendet werden. Die Hardwareschnittstelle erhält das Signal einer gedrückten Taste. Dieses Signal wird nach oben gegeben bis der entsprechende Buchstabe auf dem Bildschirm erscheint.

Szenario III

Anfragen durchlaufen nur ein Teil der Schichten. Dies ist insbesondere der Fall, wenn eine Schicht als Cache fungiert. Als Beispiel die Möglichkeit mit HTML5 & Javascript eine Website auf dem Computer zu speichern und später ohne Internetverbindung verfügbar zu haben.

Szenario IV

Die unterste Schicht erhält eine Eingabe. In diesem Szenario wird die Eingabe nicht nach ganz oben gegeben sondern in einer Zwischenschicht abgefangen (und verworfen). Als Beispiel erhält ein Server von einem ungeduldigen Client eine wiederholte Anfrage. Die erneute Anfrage hat sich mit der Antwort gekreuzt. Anstatt die wiederholte Anfrage erneut zu beantworten wird die Anfrage verworfen (da die Antwort schon gesendet wurde)

Szenario V

Dieses Szenario benötigt zwei Stacks von N Layer. Eine Anfrage wandert von Stack 1 vom N Layer zu Layer 1, wird dem Layer 1 von Stack 2 übergeben und wandert bei diesem zum Layer N. Die Antwort geht entsprechend in die gegenentsetzte Richtung. Als Beispiel kann das OSI Modell für eine Server-Client-Kommunikation verwendet werden.

Implementation

Schritt für Schritt Vorgehen (nicht alle Schritte sind nötig)

1. Definiere das abstrakte Kriterium um Aufgaben in Schichten zu gruppieren.
2. Bestimme die Anzahl der Abstraktionsschichten
3. Benenne die Schichten und weise jeder Aufgaben zu
4. Spezifiziere die Dienste

5. Verfeinere die Schichten. Iteriere die Schritte 1 bis 4.
6. Spezifizierte eine Schnittstelle für jede Schicht
7. Stukturieren die einzelne Schichten
8. Spezifizierte die Kommunikation zwischen benachbarten Schichten
9. Entkoppel benachbarte Schichten
10. Entwurf eine Strategie zur Behandlung von Fehlern

Variants

- Relaxed Layered System: Variante welche weniger strikt bei der Beziehung zwischen Schichten ist. Eine Schicht kann die Dienste aller darunterliegenden Schichten benutzen; nicht nur die der direkt darunter liegenden Schicht.
- Layering through inheritance: Tiefere Layer sind als Basisklassen implementiert; Dienste auf einer höheren Ebene, die auf die Low Level Funktionalitäten angewiesen sind, erben von der Low Level Implementation. Höhere Layer können dadurch die Low Level Implementation je nach Bedarf auch verändern.

Known Uses

- Virtual Machines
- APIs
- Information Systems (Presentation, Application logic, Domain layer, Database)
- Windows NT (System services, Resource Management Layer, Kernel, Hardware Abstraction Layer, Hardware)

Consequences

- Layer können wiederverwendet werden
 - z.B. UDP und TCP bauen beide auf IP auf
 - Voraussetzung ist, dass die entsprechenden Layer über genau spezifizierte Interfaces beschrieben werden.
- Standardisierung wird ermöglicht
 - Unterschiedliche Implementierungen des selben Interfaces können stellvertretend benutzt werden
 - z.B. POSIX ist eine standardisierte Schnittstelle für den Zugriff auf Betriebssystemfunktionen

- Arbeit kann klar abgegrenzt und verteilt werden
- Abhängigkeiten sind lokal begrenzt
 - z.B. Änderungen am Betriebssystem betreffen nur die POSIX Schnittstelle
- Layerimplementationen sind austauschbar
- Testen wird vereinfacht, Faking & Mocking ermöglicht
 - Konsequenz von Austauschbarkeit und lokal begrenzten Abhängigkeiten

Liabilities

- Änderungskaskaden wenn sich das Verhalten eines Layers ändert
- Performanceeinbussen:
 - Kommunikation zwischen oberster und unterster Schicht muss alle Zwischenschichten passieren und die Daten werden unter Umständen mehrmals konvertiert.
 - z.B. OSI: Protokollspezifische Header werden beim Absteigen durch die Layer hinzugefügt
 - ”Durchlauferhitzer“
- Unnecessary work
 - Low Level Layer führen aufwendige Arbeiten durch, die von den oberen Layers nicht benutzt werden
 - z.B. Fehlerkorrektur bei Datenübertragung: Low Level Layer stellt eine grundlegende Fehlerkorrektur zur Verfügung, höherer Layer ist aber auf eine höhere Zuverlässigkeit angewiesen und implementiert eine Fehlerbehandlung die den Mechanismus des unteren Layers überflüssig macht.
- Ermitteln der richtigen Granularität der Layer ist nicht immer einfach
 - Zu wenige Layer schöpfen das Potential der Wiederverwendbarkeit des Layer-Patterns nicht voll aus
 - Zu viele Layer führen zu unnötiger Komplexität und Overhead

See Also

- Composite Message
- Microkernel architecture
- PAC architectural pattern

Mögliche Prüfungsfragen

- Was ist der Nachteil des relaxed layerings?
- Was ist der Nachteil des Layering-Through-Inheritance?
- Inwiefern ist das Layer Pattern in der JVM erkennbar?

4.2. Pipes and Filters

Das Pipes and Filters Pattern (Pipeline und Filter Pattern?) stellt eine Struktur für Systeme zur Verfügung, welche einen Datenstrom verarbeiten. Jeder Verarbeitungsschritt ist in einer Filter Komponente gekapselt. Daten werden über Pipes zwischen benachbarten Filtern ausgetauscht.

Example: Compiler

ASCII Quellcode -> [Lexical Analyzer] -> Token Stream -> [Syntax Analyzer] -> AST -> [Semantic Analyzer] -> ... -> Binaries

Context

Verarbeiten von Datenströmen (Processing data streams)

Problem

Beim Entwickeln eines Systems welches einen Strom von Daten verarbeitet oder transformiert ist es nicht sinnvoll es als eine einzelne, grosse Komponente zu implementieren. Gründe dafür sind:

- Entwicklung auf mehrere Entwickler aufteilen
- Die Art des Systems legt eine Aufteilung in verschiedene Verarbeitungsschritte nahe
- Die Anforderungen (Requirements) können sich noch ändern

Ob die Aufteilung in mehrere Verarbeitungsschritte sinnvoll ist, hängt stark von der Domäne und dem zu lösenden Problem ab. So können interaktive, ereignissgesteuerte Systeme nicht in Sequentielle Schritte unterteilt werden.

Forces

- Enhancements: Zukünftige Systemerweiterungen sollen durch das Austauschen von Verarbeitungsschritten oder neu kombinieren von diesen (ggf auch durch den User) möglich sein.

- Reuse: Kleinere Verarbeitungsschritte können einfacher in einem anderen Kontext eingesetzt werden.
- Nicht benachbarte Verarbeitungsschritte tauschen keine Informationen aus
- Verschiedene Input Daten existieren, wie Netzwerk-Verbindungen oder Hardware-Sensoren.
- Ergebnisse sollen auf verschiedene Art und Weise präsentiert oder gespeichert werden
- Explizites Speichern von Zwischenresultaten für die weitere Verarbeitung in Dateien ist Fehleranfällig falls es durch den Benutzer gschieht.
- Man möchte parallele oder quasi-parallele Ausführung der Verarbeitungsschritte nicht ausschlissen.

Solution

- Aufteilen der Aufgabe in mehrere sequentielle Verarbeitungsschritte
- Schritte werden durch "Datenflüsse" verbunden (Output von Schritt N ist Input von Schritt N+1)
- Jeder Verarbeitungsschritt wird als "Filterimplementiert"
 - Filter sollten die Daten inkrementell verarbeiten (Es muss nicht aller Input entgegengenommen werden, bevor erster Output ausgegeben wird)
 - Dadurch kann die Latenzzeit verringert werden und eine echt parallele Verarbeitung wird ermöglicht (Filter N und N+1 können parallel Arbeiten)
- "Datenquelle ist z.B. ein Textfile
- "Datensenke ist ein Textfile, ein Terminal, eine Animationssoftware etc.
- Quelle, Filter und Senke werden durch "Pipes" verbunden
- * Pipes implementieren den Datenfluss zwischen benachbarten Schritten
- Eine Reihe von durch Pipes verbundene Filter wird "Processing Pipeline" genannt

Das Pipes and Filters Pattern unterteilt die Aufgabe des Systems in mehrere, sequentielle Verarbeitungsschritte. Diese Schritte sind durch den Datenfluss verbunden, wobei die Ausgabe-Daten eines Schrittes die Eingabe-Daten des nächsten Schrittes sind. Jeder Verarbeitungsschritt ist durch eine Filter-Komponente implementiert. Diese Filter-Komponenten verarbeiten die Daten dabei inkrementel: laufend, Stück für Stück und nicht den Kompletten Input aufs mal, bevor die Daten weitergegeben werden. Dadurch wird die Latenz klein gehalten und parallele Verarbeitung ermöglicht. Die Daten kommen dabei von einer Daten-Quelle (z.B. eine Textdatei) über eine Pipe zum ersten Filtern

und werden über weitere Pipes von Filter zu Filter weitergegeben, bis sie schliesslich nach dem letzte Filter über die letzte Pipe in einer Daten-Senke (z.B. auch ein Textfile) landen. Die Sequenz der durch Pipes verbundener Filter wird dabei "processing pipeline" genannt.

Structure

Filter

Es gibt drei verschiedene, grundlegende Arten wie ein Filter Input-Daten verarbeiten kann:

- enrich (anreichen): Berechnen und Informationen hinzufügen
- refine (aufbereiten): Daten konzentrieren oder extrahieren
- transform (umwandeln): Daten in einer anderen Repräsentation ausgeben

Die Aktivität eines Filters kann auf verschiedene Arten ausgelöst werden:

- Passiv: Das nachfolgende Pipeline-Element fordert Daten vom Filter an (pull)
- Passiv: Das vorhergehende Pipeline-Element reicht die Daten an den Filter weiter (push)
- Aktiv: Am Häufigsten: Der Filter ist in einer Schleife aktiv und fordert Daten an und gibt sie der Pipeline weiter (pull & push)
- * Alle Unix Filter sind nach dieser Definition aktiv

Ein aktiver Filter startet die Verarbeitung selbst als separates Programm oder Thread. Ein passiver Filter wird als Funktion (pull) oder prozedur (push) aufgerufen.

Pipes

Pipes sind die Verbindungen zwischen Filtern und von der Daten-Quelle (data source) zu einem Filter, so wie von einem Filter zur Daten-Senke (data-sink). Falls zwei aktive Komponente verbunden werden kümmert sich die Pipe um die Synchronisation. Wird die Aktivität von einem der benachbarten Filter kontrolliert, kann die Pipe als direkter Aufruf der passiven Komponente durch die aktive Komponente implementiert werden. Allerdings machen direkte Aufrufe die Rekombination von Filtern schwieriger.

Data Source

Die Datenquelle (data source) repräsentiert den Input des Systems und stellt eine Sequenz von Datenwerten des selben Typs dar.

Zum Beispiel:

- Textdatei
- Sensor der ein Stream von Messdaten liefert
- Twitter Timeline

Data Sink

Die Datensenke (data sink) sammelt die Resultate vom Ende der Pipeline. Eine aktive Datensenke fordert die Daten vom der vorhergegangen Verarbeitungsschritt an (pull), während eine passive Datensenke dem vorhergegangen Filter erlaubt die Daten in die Senke zu liefern oder zu schreiben.

Zum Beispiel:

- Datei
- Visualisierung
- Konsolenoutput

Dynamics

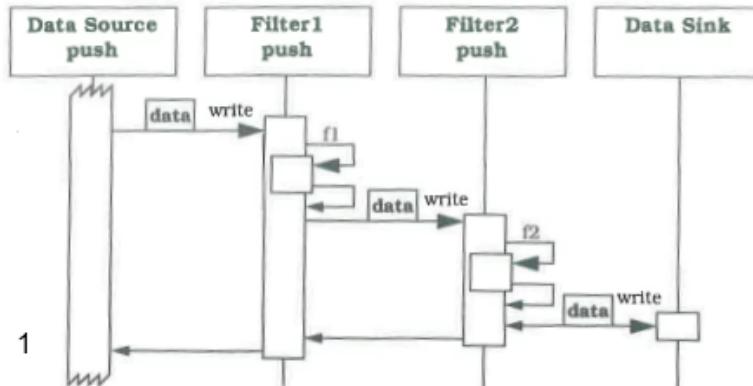


Abbildung 4.1.: Pipes And Filters Szenario 1

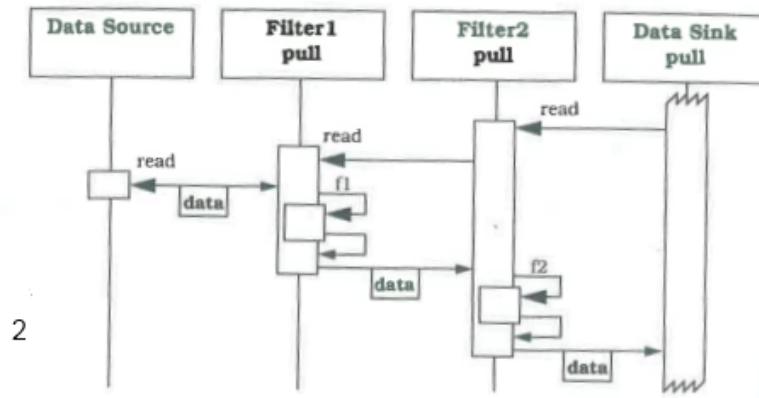


Abbildung 4.2.: Pipes And Filters Szenario 2

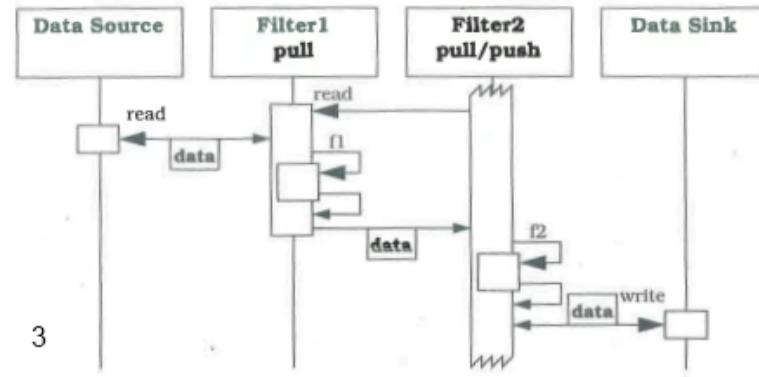


Abbildung 4.3.: Pipes And Filters Szenario 3

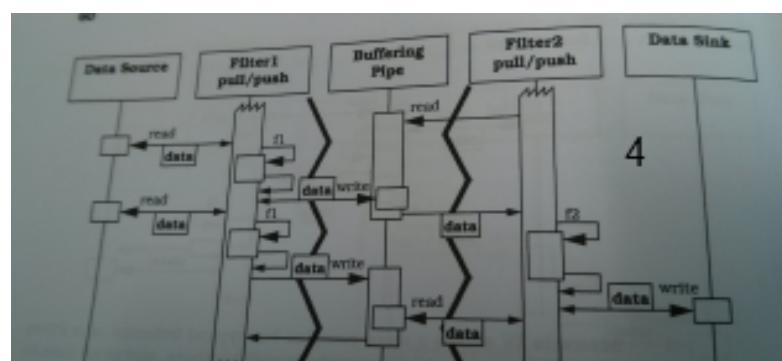


Abbildung 4.4.: Pipes And Filters Szenario 4

1. Push only, Datenfluss wird durch die Datenquelle gestartet und von Filter weitergegeben.
 2. Pull only, Datenfluss wird durch die Datensenke gestartet. Filter holen sich benötigte Daten.
 3. Ein Filter startet aktiv den Datenfluss und pullt die Daten vom vorherigen Filter / pusht die Daten zum nächsten Filter. Datenquelle und -senke sind passiv.
 4. Pipes werden als Buffer implementiert. Jeder Filter pullt Daten aus der vorherigen Pipe und pusht die Resultate in die nächste Pipe.
1. Unterteile das System in eine Sequenz von Verarbeitungsschritten, wobei jeder Schritt nur vom Output des direkten Vorgängers abhängig sein darf.
 2. Definiere ein Daten-Format welches durch die Pipes weitergegeben wird. Ein einheitliches Format stellt dabei die grösste Flexibilität sicher, da eine rekombinations der Filter einfach ist. Transformations-Filter ermöglichen dabei verschiedene Daten-Repräsentationen/-Formate.
 3. Entscheide wie jede Pipe-Verbindung implementiert werden soll. Dies bestimmt ob die Filter aktive oder passive Komponenten sein müssen.
 4. Entwirf und implementiere die Filter. Durch kleine, aktive Komponenten erreicht man eine hohe Flexibilität auf kosten von häufigen Kontextwechseln und Daten-Transfers.
 5. Entwirf die Fehlerbehandlung. Da Pipelines keinen gemeinsamen Zustand besitzen, kann die Fehlerbehandlung schwierig sein. Im Minimum sollte eine Fehlererkennung möglich sein. UNIX definiert einen speziellen Ausgabekanal für Fehler (stderr).
 6. Einrichten der Verarbeitungs Pipeline. Die kann bei einem einfachen Programm direkt in einer Main-Funktion erfolgen oder für eine grösitere Flexibilität kann eine Shell oder ein User-Interface (grafisch) bereitgestellt werden.

Tee and join pipeline systems

- Limitation von nur je einem Input und einem Output pro Filter kann aufgehoben werden
- Die Verarbeitung kann als gerichteter Graph dargestellt werden
- Dadurch werden auch Feedback Loops (Zyklen im Graph) ermöglicht
- * Achtung: Falls Zyklen vorhanden sind, muss sichergestellt werden, dass das System terminiert
- Restriktion auf azyklischen Datenfluss vereinfacht das System und ermöglicht trotzdem noch sehr nützliche Programme

Known uses

- UNIX (z.B. `ls -s / sort -n`, stdout von ls wird zu stdin von sort weitergeleitet)
- CMS Pipelines (Erweiterung für das OS von IBM mainframes)
- LASSPTools (Toolset für numerische Analyse, bestehend aus Filterprogrammen die über UNIX Pipes verbunden werden können)
- LINQ Queries, Select(), Where(), GroupBy() etc. sind Filter die z.B. auf einer Liste angewendet werden. Die Filter werden erst angewendet, wenn das Resultat benötigt wird (Lazy Evaluation).

Consequences

Benefits

- Keine Zwischendateien nötig (aber möglich)
- Flexibilität durch Austauschen von Filtern
- Flexibilität durch Neuanordnung von Filtern
- Wiederverwendung von Filter Komponenten
- Rapid-Prototyping von Pipelines (Lego System durch Verwendung von existierenden Filtern)
- Effizienz durch parallele Verarbeitung

Liabilities

- Austausch von Zustandsinformationen ist teuer oder inflexibel (z.B. Symbol Tabelle des Compilers wird von Lexer sowie von Parser benötigt)
- Effizienz Nutzen ist oft eine Illusion. (Die Kosten des Datentransfers zwischen Filtern kann höher sein als die eines Filters, einige Filter sammeln alle Eingabe-Daten bevor sie Daten ausgeben (z.B. bei Sortierung), Kontext-Wechsel ist teuer, Synchronisation)
- Daten-Transformations overhead. Nur ein Datentyp für alle Filter hat zwar die höchste Flexibilität, führt aber zu einem Overhead bei der Daten-Transformation.
- Fehlerbehandlung (error handling). Die Fehlerbehandlung ist die Achillesferse des Pipes and Filters pattern. Man sollte zumindest eine einfache Strategie für die Fehlerbenachrichtigung im System haben.

See Also

- Layers pattern
 - Ist besser geeignet falls Fehler behandelt werden müssen
 - Rekombination und Wiederverwendung ist aber nicht so einfach wie bei Pipes and Filters

Mögliche Prüfungsfragen

- Weshalb sind Zyklen bei einem Tee and Join System so gefährlich?

4.3. Blackboard

Das Blackboard Pattern ist nützlich für Probleme bei denen keine deterministische Lösungsstrategien bekannt sind. Dabei sammeln mehrere spezialisierte Subsysteme ihr Wissen um eine mögliche Teil- oder Annäherungslösung zu konstruieren.

Beispiel

Software für Spracherkennung. Um aus aufgezeichneten Schallwellen Laute, Wörter oder gar sinnvolle Sätze zu transformieren benötigt es verschiedene Prozeduren mit hohen fachlichen Fähigkeiten. Diese Prozeduren arbeiten in verschiedenen Domänen. Wir nehmen an, dass dabei kein passender Algorithmus existiert, welcher alle notwendigen Prozeduren zur Spracherkennung kombiniert.

Context

Eine unreife (unerforschte) Domäne in welchem keine gute Annäherung an eine Lösung bekannt oder machbar ist.

Problem

Das Blackboard Pattern packt Probleme an, für die keine machbare, deterministische Lösung existiert, wie zum Beispiel die Transformation von rohen Daten in höhere Datenstrukturen, wie Diagramme, Tabellen oder Sätze in einer natürlichen Sprache. Solche Probleme treten unter anderem in Domänen der Optik, der Bilderkennung, der Spracherkennung oder der Überwachung ein. Diese sind charakterisiert durch ein Problem welches, wenn es in Teilprobleme zerlegt wird, mehrere Fachkompetenzen umfasst. Die Lösungen zu den Teilproblemen benötigen verschiedene Repräsentationen und Modelle. In vielen Fällen existiert keine vorgegebene Strategie wie die Lösungen der Teilprobleme kombiniert werden können.

In einigen Problemdomänen kann es nötig sein mit unsicheren oder angenäherten Lösungen zu arbeiten. Jeder Transformationsschritt könnte auch mehrere alternative Lösungen generieren. In diesem Fall ist es oft ausreichend eine optimale Lösung für die meisten Fälle, eine suboptimale Lösung oder gar keine Lösung für den Rest zu finden.

Die Einschränkungen eines Blackboard-Systems müssen daher sorgfältig dokumentiert werden und falls wichtige Entscheidungen von dessen Resultaten abhängen, müssen die Resultate sorgfältig überprüft werden.

Forces

- Ein komplettes Durchsuchen des Lösungsraums ist nicht machbar in angemessener Zeit.
 - z.B. ein Satz mit 10 Wörtern aus einem Wörterbuch mit 1000 Wörter ergibt 1000!10 Permutationen
- Da die Domäne noch unerforscht (immature) ist, ist es nötig mit verschiedenen Algorithmen für die selbe Unteraufgabe zu experimentieren. Dazu müssen die individuellen Module einfach austauschbar sein.
- Es gibt verschiedene Algorithmen welche Teilprobleme lösen.
 - z.B. die Erkennung von Lauten in gesprochener Sprache ist unabhängig von der semantische Analyse von Sätzen
- Eingaben, Zwischen- und Endresultate haben verschidene Repräsentationen. Die Algorithmen sind gemäss den verschiedenen Modellen implementiert.
- Ein Algorithmus verarbeitet normalerweise die Resultate eines anderen.
- Unsichere Daten und angenäherte Lösungen sind beteiligt. Daten können unerwünschtes "Rauschen" enthalten und das Interpretieren von Signalen ist auch fehleranfällig.
- Das Anwenden von unabhängigen Algorithmen kann parallelisiert werden. Nach Möglichkeit sind strikte sequenzielle Lösungen zu vermeiden.

Systeme mit Künstlicher Intelligenz (Artifical Intelligence) können ebenfalls eingesetzt werden für solche komplexen nicht-deterministischen Probleme. Dieser Ansatz ist für das Spracherkennungsproblem allerdings weniger geeignet, da Wissenfragmente zu einer bestimmten Zeit angewendet werden müssen, und nicht in einer bestimmten Reihenfolge.

Solution

Die Idee hinter der Blackboard Architektur ist, dass eine Gruppe von unabhängigen Programmen kooperativ an einer gemeinsamen Datenstruktur arbeitet. Jedes Programm ist spezialisiert einen bestimmten Teil der übergeordneten Aufgabe zu Lösen und alle Programme arbeiten zusammen an der Lösung. Sie rufen sich dabei nicht gegenseitig auf, noch gibt es eine vorgegebene Sequenz für ihre Aktivierung. Eine zentrale Kontrollkomponente beurteilt dabei den aktuellen Zustand der Verarbeitung und koordiniert die spezialisierten Programme. Dieses Art der datengesteuerte (data-directed) Verwaltung wird als *opportunistic problem solving* bezeichnet.

Die Menge aller möglichen Lösungen wird als Solution Space(Lösungsraum) bezeichnet und ist in Abstraktionsstufen organisiert. Die niedrigste Abstraktionsstufe enthält dabei die interne Repräsentation der Eingabe (input). Potentielle Lösungen des Gesamtsystems sind auf der höchsten Stufe.

Der Name Blackboard kommt dabei von der Situation bei der menschliche Experten vor einem Blackboard sitzen und zusammen ein Problem lösen. Jeder Experte bewertet dabei den aktuellen Zustand der Lösung und geht jederzeit möglicherweise ans Blackboard um Informationen hinzuzufügen, ändern oder zu entfernen. Menschen entscheiden normalerweise selbstständig wer als nächstes ans Blackboard geht. Im beschriebenen Pattern entscheidet eine *moderator* Komponente die Reihenfolge in welcher die Programme ausgeführt werden, wenn mehr als ein Programm zurzeit einen Beitrag leisten kann.

Structure

Unterteile dein System in eine Komponente namens "Blackboard", eine Kollektion von Knowledge Sources (Wissensquellen) und eine Control Component (Kontroll-Komponente).

Das Blackboard ist der zentrale Datenspeicher. Wir nennen die Menge aller Daten welche auf den Blackboard erscheinen kann das *Vocabulary*. Das Blackboard besitzt eine Schnittstelle mit welcher alle Knowledge Sources auf dem Blackboard lesen und schreiben können.

Alle Element aus dem Solution Space (Lösungsraum) können auf dem Blackboard erscheinen. Lösungen welche während dem Problemlösungsprozess erzeugt und auf das Blackboard geschrieben werden heissen Hypothesis (Hypothese) oder Blackboard Entry. Hypothesen welche später verworfen werden, werden vom Blackboard entfernt.

Hypothesen haben normalerweise mehrere Attribute, zum Beispiel die Abstraktionsstufe (abstraction level). Weitere Attribute sind der geschätzte Wahrheitsgehalt (estimated degree of truth) oder Zeitintervall (time interval) welcher die Hypothese abdeckt.

Es ist oft sinnvoll Beziehungen zwischen Hypothesen zu definieren, wie "part-of oder in-support-of".

Das Blackboard kann als dreidimensionaler Problemraum (problem space) angesehen werden. Bei der Spracherkennung wäre die Zeit auf der X-Achse, die steigenden Abstraktionsstufen auf der Y-Achse und die alternativen Lösungen auf der Z-Achse.

Knowledge Sources sind separate, unabhängige Untersysteme welche spezifische Aspekte des Gesamtproblems lösen. Sie kommunizieren nicht direkt miteinander, sie lesen und schreiben auf das Blackboard. Dazu müssen sie das Vocabulary des Blackboards verstehen. Jede Knowledge Source ist verantwortlich die Bedingungen zu kennen, unter welcher sie zur Lösung eines Problems beitragen kann. Dazu sind Knowledge Sources aufgeteilt in einen condition-part (Bedingungsteil) und einen action-part (Aktionsteil). Der condition-part bewertet den aktuellen Zustand des Lösungsprozesses, um zu entscheiden ob ein Beitrag gemacht werden kann. Der action-part erzeugt ein Resultat welches eine Änderung am Inhalt des Blackboard zur Folge haben kann.

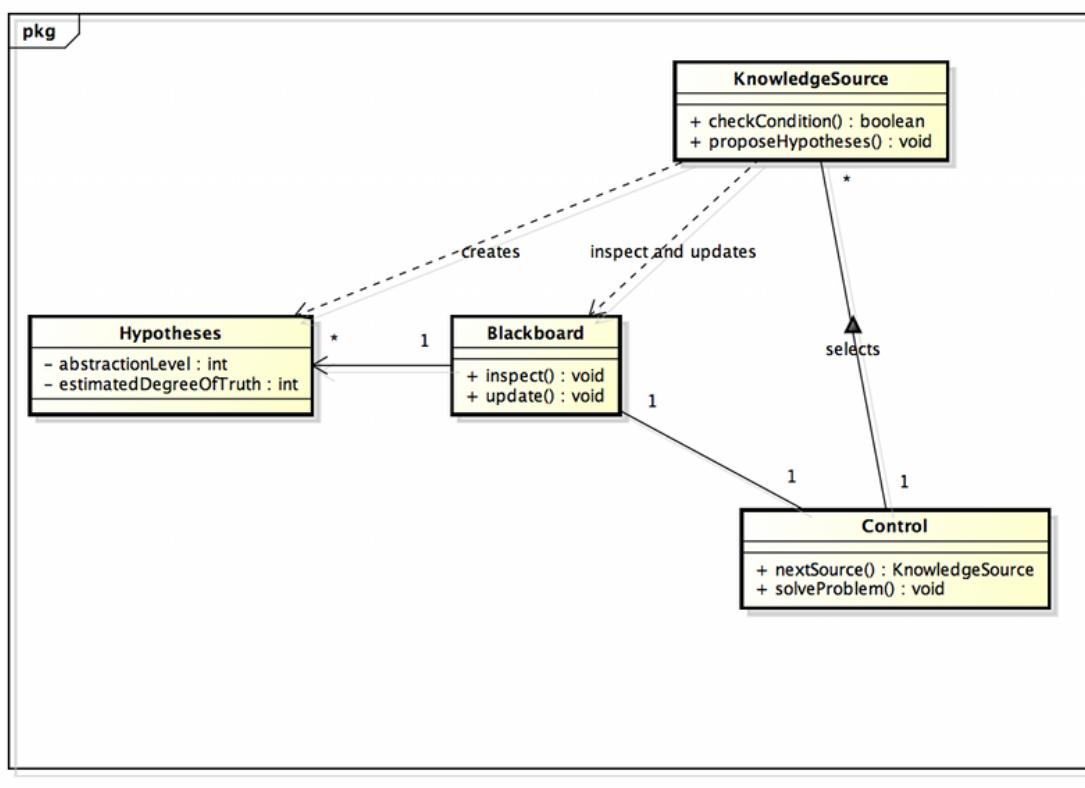
Die Control Component läuft in einer Schleife, welche die Änderungen am Blackboard überwacht und entscheidet welche Aktion als nächste ansteht. Sie plant die Bewertungen

und Aktionen der Knowledge Sources gemäss einer *strategy*. Die Basis für diese Strategie ist der Inhalt des Blackboards.

Die Strategie kann sich dabei auf Control Knowledge Sources verlassen. Das sind spezielle Knowledge Sources welche nicht direkt zur Lösung des Problems auf dem Blackboard beitragen, dafür aber Berechnung ausführen aufgrund dessen Kontrollentscheidungen gemacht werden. Typischerweise sind dies Aufgaben, wie die Schätzung des potentiellen Fortschrittes oder die Berechnungskosten für ausführung bestimmter Knowledge Sources. Die Resultate werden control data genannt und ebenfalls auf das Blackboard geschrieben.

Theoretisch es es auch möglich, dass das Blackboard in einen zustand kommt, in dem keine Knowledge Source anwendbar ist. Das System kann in diesem Fall zu keinem Ergebnis kommen. In der Praxis ist es allerdings wahrscheinlicher, dass jeder Schritt neue Hypothesen einbringt, so dass die Anzahl möglicher nächster Schritte explodiert. Das Problem also eher die Alternativen einzuschränken, als eine anwendbare Knowledge Source zu finden.

Eine spezielle Knowledge Source oder eine Prozedur in der control component muss entscheiden wann das System aufhören soll und was das entgültige Resultat ist.



powered by Astah

Abbildung 4.5.: ClassDiagram

::UML Diagramm von Seite 79 machen und etwas erklären::

Dynamics

- Main Loop der Control Component ist gestartet
- Die Control Componente ruft nextSource() auf um die nächste Knowledge Source auszuwählen
- nextSource() entscheidet mit Hilfe des Blackboards zuerst welche Knowledge Sources potentiell etwas beitragen können
- nextSource() ruft danach den condition-part jeder potentiellen Knowledge Source auf
- Die Control Componente entscheidet sich für eine Knowledge Source und eine Hypothese oder eine Menge von Hypothesen mit welchen gearbeitet wird

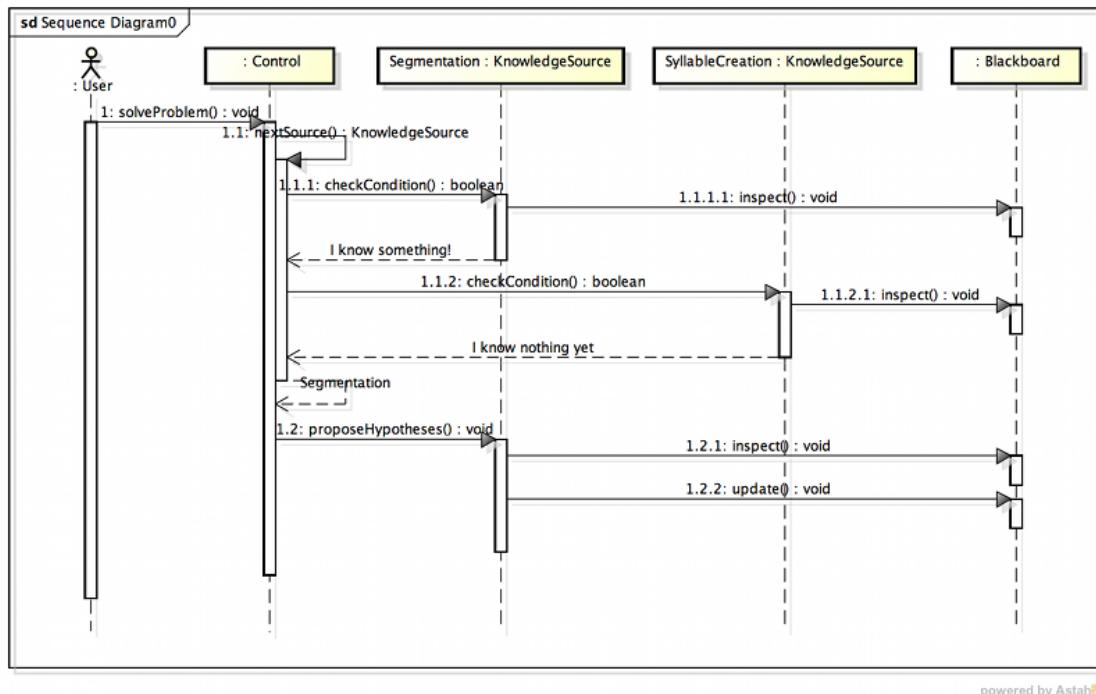


Abbildung 4.6.: SequenceDiagram

::UML Sequenz Diagramm von Seite 80 oder eigenes Beispiel::

Implementation

:: Kann man noch endlos ausbauen... ::

1. Definiere das Problem
2. Definiere den Solution Space (Lösungsraum) für das Problem
3. Zerlege den Lösungsprozess in Schritte
4. Zerlege das Knowledge in spezialisierte Knowledge Sources
5. Definiere ein Vocabulary für das Blackboard
6. Spezifiere die Kontrolle des Systems
7. Implementiere die Knowledge Sources

Production System

(OPS language????)

Bei dieser Variante werden Subroutinen als condition-action Regeln repräsentiert und die Daten liegen global im Speicher. Condition-action Regeln haben eine linke Seite, welche die Condition definiert und eine rechte Seite, welche die Action definiert. Die Action wird nur ausgeführt wenn die Condition erfüllt ist und die Regel selektiert wurde. Die Selektion wird von einem "conflict resolution module" vorgenommen.

Repository

Diese Variante ist eine Verallgemeinerung des Blackboard Pattern. Die zentrale Datenstruktur wird Repository genannt. Das Repository Pattern definiert keine interne Control Component. Das Repository kann durch eine Benutzereingabe oder ein externes Programm kontrolliert werden. Eine traditionelle Datenbank kann als Repository betrachtet werden. Compiler können als Pipelines implementiert werden. Moderne Compiler benutzen allerdings ein Repository welches gemeinsame Informationen enthält, wie die Symboltabellen oder Abstract Syntax Trees (AST).

Known uses

:: könnte man auch noch mehr ausbauen, falls einem Spracherkennungssystem aus den 70ern interessieren..? P. Sommerlad mag aber auch moderne Beispiele, Ideen? ::

- HEARSAY-II: Ein Spracherkennungssystem aus den frühen 70ern. Es wurde als natürliches Sprachinterface für eine Literaturdatenbank entwickelt.
- HASP/SIAP: System um Gegnerische Uboote zu entdecken.

- Crysali: Dreidimensionale Strukturen von Protein Molekülen mit Hilfe von Röntgenstrahlung erkennen. -> Wikipedia Kristallstrukturanalyse <http://de.wikipedia.org/wiki/Kristallstrukturanalyse>
- Tricero: Ein System welches Flugzeugbewegungen überwacht. Das System erweitert die Blackboard Architektur um verteilte Berechnungen (distributed computing)
- Generalizations: zwischen 1977 und 1984 wurden Blackboardsysteme verallgemeinert um Frameworks zu bekommen, welche das erstellen von Blackboard-Anwendungen vereinfachen sollten.
- SUS: Software Understanding System. Das Ziel von SUS ist es, das Verständnis von Software zu unterstützen. Unter anderem mit der Suche nach wiederwendbaren Teilen.

Example Resolved

:: Weglassen? Eigenes Beispiel? ::

Consequences

Der Blackboard Ansatz geht auf die meisten Forces ein:

- Experimentieren
- Austauschbarkeit und Wartbarkeit
- Wiederverwendbare Knowledge Sources
- Unterstützung für Fault Tolerance und Robustheit

Liabilities

- Schwierig zu testen: kein deterministischer Algothimus
- Keine Garantie für eine gute Lösung
- Schwierigkeit eine gute Control Strategie festzulegen
- Ineffizient: Viel overhead durch falsche Hypothesen
- Hoher Entwicklungsaufwand
- Keine Unterstützung für Parallelität: Potentielle parallelität von Knowledge Sources wird nicht verhindert, aber auch nicht gefördert. Die zentrale Datenstruktur des Blackboards muss synchronisiert werden
- Schwierigkeit eine gute Control Strategie festzulegen
- Ineffizient: Viel overhead durch falsche Hypothesen

- Hoher Entwicklungsaufwand
- Keine Unterstützung für Parallelität: Potentielle Parallelität von Knowledge Sources wird nicht verhindert, aber auch nicht gefördert. Die zentrale Datenstruktur des Blackboards muss synchronisiert werden
- Hoher Entwicklungsaufwand
- Keine Unterstützung für Parallelität: Potentielle Parallelität von Knowledge Sources wird nicht verhindert, aber auch nicht gefördert. Die zentrale Datenstruktur des Blackboards muss synchronisiert werden

4.4. Model View Controller

Das Model View Controller Pattern teilt eine interaktive Anwendung in drei Komponenten. Das Model enthält die Grundfunktionalität und Daten. Views zeigen die Informationen dem Benutzer an. Controllers verarbeiten die Benutzereingaben. Views und Controller bilden zusammen die Benutzerschnittstelle. Durch einen Change-Propagation Mechanismus wird die Konsistenz zwischen der Benutzerschnittstelle und dem Model sichergestellt.

Example

Software welche Daten von politischen Wahlen proportional mit verschiedenen Diagrammen darstellt.

UInt1 Miniprojekt

Context

Interaktive Anwendungen mit einer flexiblen Benutzerschnittstelle.

Problem

Benutzerschnittstellen sind anfällig für Änderungsanforderungen. Verschiedene Benutzer haben konkurrierende Anforderungen an die Benutzerschnittstelle. Ein System mit der notwendigen Flexibilität ist teuer und fehleranfällig, falls die Benutzerschnittstelle eng mit dem funktionalen Kern verwoben ist. Dies resultiert in der Notwendigkeit mehrere substantiell verschiedene Softwaresysteme zu entwickeln und zu unterhalten, eines für jede Benutzerschnittstellen-Implementierung. Folglich breiten sich Änderungen über viele Module aus.

Forces

- Die gleiche Information wird unterschiedlich in verschiedenen Fenstern angezeigt.
- Die Anzeige und das Verhalten der Anwendung muss Änderungen an den Daten unverzüglich widerspiegeln.

- Änderungen an der Benutzerschnittstelle sollen einfach sein, und auch möglich während der Laufzeit.
- Unterstützung für verschiedene "Look and Feel Standards oder das Portieren der Benutzerschnittstelle soll nicht den Code im Kern der Applikation beeinflussen.

Solution

Model-View-Controller (MVC) unterteilt eine Interaktive Anwendung in drei Bereiche: Verarbeitung, Ausgabe und Eingabe.

Die Model-Komponente kapselt die Kern-Daten und -Funktionalität. Das Modell ist unabhängig von spezifischen Ausgaberepräsentationen oder Eingabeverhalten.

Die View-Komponenten zeigen Informationen dem Benutzer an. Eine View erhält die Daten vom Model. Es sind mehrere Views des Models möglich.

Jede View hat eine zugehörige Controller Komponente. Controller verarbeiten Eingaben, normalerweise als Events. Events werden in Service-Requests übersetzt für das Model oder die View. Der Benutzer interagiert mit dem System nur über Controller.

Die Separation des Models von den View- und Controller-Komponenten erlaubt verschiedene Darstellungen des selben Models. Wenn ein Benutzer das Model über einen Controller einer View verändert, müssen andere Views welche von diesen Daten abhängig sind, die Änderung wiedergeben. Dieser Propagation-Mechanismus ist im Publisher-Subscriber Pattern beschrieben.

Structure

Die Model-Komponente enthält den funktionalen Kern der Anwendung. Der Change-Propagation Mechanismus verwaltet ein Register der abhängigen Komponente im Model. Alle Views und ausgewählte Controller registrieren ihr Bedürfnis über Änderungen informiert zu werden. Änderungen am Zustand des Models lösen den Change-Propagation Mechanismus aus. Dieser ist die einzige Verbindung zwischen dem Model und den Views und den Controllers.

View Komponenten präsentieren Informationen dem Benutzer. Verschiedene Views präsentieren die Information des Models auf unterschiedliche Arten. Jede View definiert eine Update Prozedur welche aktiviert wird vom Change-Propagation Mechanismus. Wird diese aufgerufen erhält die View die aktuellen Datenwerte vom Model und zeigt diese an.

Während der Initialisierung werden alle Views mit dem Model verbunden und beim Change-Propagation Mechanismus registriert. Zwischen Views und Controllers existiert eine eins-zu-eins Beziehung. Views besitzen oft Funktionalität welches es den Controllers erlaubt die Anzeige zu verändern. Dies ist nützlich für anwendergesteuerte Operationen welche das Model nicht verändern, wie zum Beispiel das Scrollen.

Die Controller Komponenten akzeptieren Benutzereingaben als Ereignisse (Events). Ereignisse werden in Anfragen an das Model oder den verbunden Controller übersetzt.

Falls das Verhalten eines Controllers abhängig ist vom Zustand des Models, dann registriert sich der Controller selbst beim Change-Propagation Mechanismus und implementiert eine Update-Prozedur.

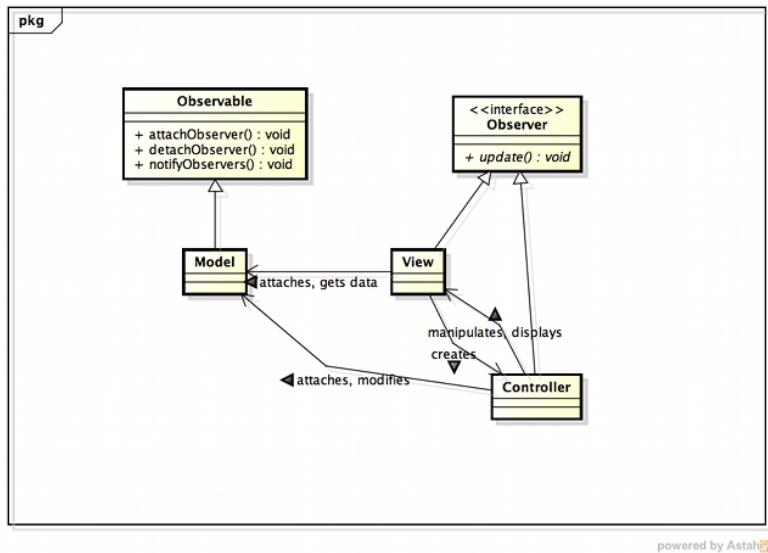


Abbildung 4.7.: MVC Klassendiagramm

Dynamics

Change Propagation

:: UML von Seite 130 ::

- Der Controller akzeptiert Benutzereingaben und aktiviert eine Service Prozedur des Models.
- Das Model führt den angeforderten Service aus. Dadurch werden interne Daten geändert.
- Das Model benachrichtigt alle registrierten Views und Controllers über den Change-Propagation Mechanismus.
- Jede View fordert die geänderten Daten vom Model an und zeigt sie selbst auf dem Bildschirm an.
- Jede registrierte View empfängt Daten vom Model um gewisse Benutzerfunktionen ein- oder auszuschalten.
- Der ursprüngliche Controller erhält die Kontrolle wieder zurück.

Initialization

:: UML von Seite 131 ::

- Die Model-Instanz wird erzeugt, welche selbst interne Datenstrukturen initialisiert.
- Ein View-Objekt wird erzeugt. Diese erhält eine Referenz auf das Model als Parameter für die Initialisierung.
- Die View registriert sich beim Change-Propagation Mechanismus des Models.
- Die View fährt weiter mit der Initialisierung und erstellt seinen Controller. Sie übergibt Referenzen von sich selbst und dem Model an die Initialisierungs-Prozedur des Controllers.
- Der Controller registriert sich ebenfalls beim Change-Propagation Mechanismus des Models.
- Nach der Initialisierung fängt die Anwendung an Ereignisse zu verarbeiten.

Implementierung

1. Trenne Benutzerinteraktion von der Kern-Funktionalität.
2. Implementiere den Change-Propagation Mechanismus. -> Publish-Subscribe Pattern
3. Entwirf und implementiere die Views.
4. Entwirf und implementiere die Controllers
5. Entwirf und implementiere die Beziehung zwischen View und Controller.
6. Implementiere den Aufbau von MVC.
7. Dynamische View erzeugung. Falls die Anwendung dynamisches öffnen und schliessen von Views erlaubt ist es eine gute Idee eine Komponente für die Verwaltung der Views bereitzustellen. -> View Handler Design Pattern
8. 'Pluggable' Controllers. Die Trennung der Kontrollaspekte von der view erlaubt es verschiedene Controller mit einer View zu kombinieren. (zB Controller welcher Eingaben ignoriert -> Read Only View)
9. Infrastruktur für hierarchische Views und Controllers. Ein Framework welches auf MVC basiert implementiert wiederverwendbare View und Controller Klassen. Dies wird meist für häufig verwendete Benutzerschnittstellen-Elemente gemacht, wie Schaltflächen, Menüs oder Texteditoren. Die Benutzerschnittstelle wird dann grösstenteils aus der Kombinieren von vorgefertigten View-Objekten konstruiert.

10. Weitere Entkopplung von Systemabhängigkeiten. Ein Framework mit einer sorgfältig erarbeiteten Sammlung von View und Controller-Klassen ist aufwändig zu erstellen. Deshalb will man diese Klassen möglichst Plattform-unabhängig machen. Man kann eine weitere Stufe von Indirektion (another level of indirection) zwischen dem System und der darunterliegenden Plattform durch das Anwenden des Bridge Patterns zur Verfügung stellen.

Document-View: Weniger Trennung von Controller und View, da diese oft sowieso sehr ineinander verwoben sind.

Known Uses

- Smalltalk
- MFC
- ET++
- Zahlreiche Web Frameworks (ASP.NET MVC, Symfony, Ruby on Rails, Spring...)
- Frontend JavaScript Frameworks (AngularJS, Backbone...)

Consequences

Benefits

- Unterschiedliche Sichten auf das selbe Model
- Views sind synchronisiert (Änderungen in Fenster A werden im Fenster B in Echtzeit aktualisiert)
- View und Controller eines Models können einfach ausgewechselt werden (u.U. sogar zur Laufzeit)
- "Look and Feel" kann angepasst werden -> Portierungen auf anderes Betriebssystem sind relativ einfach möglich
- Eignet sich als Grundlage für Application Frameworks (wie bei sehr vielen Web Frameworks bestätigt wurde)

Liabilities

- Erhöhte Komplexität; Controller und Views für einfach Menüs blasen das System auf ohne einen grossen Nutzen zu bringen
- Sehr viele Updates möglich; einfache Benutzeraktionen können zu sehr vielen Notifications führen. Deshalb sollten unnötige Notifications unterdrückt und Observer abgemeldet werden

- Enge Beziehung zwischen View und Controller; obwohl View und Controller separate Komponenten sind, ist ihre Verwendung ohne das entsprechende Gegenstück unwahrscheinlich
- Hohe Kopplung zwischen View/Controller und dem Model; Änderungen im Model wirken sich fast zwangsläufig auf alle Views und Controller aus.
- Ineffizienter Datenzugriff von Views; je nachdem wie der Datenzugriff geregelt ist (z.B. über getter pro Property) müssen pro Update eines Views sehr viele Methoden aufgerufen werden
- Abhängigkeiten zur Benutzerschnittstelle der Plattform sind in View und Controller abgebildet -> Protierung kann Änderungen in allen Views und Controller nach sich ziehen. Dies kann durch eine Abstraktion der Betriebssystemabhängigkeiten verhindert werden (z.B. Java Swing)
- UI Entwicklungstools kommen nicht sehr gut mit MVC klar (???)
- Oft kann das Observer Pattern nur implementiert werden, wenn alle Models von Observable erben -> keine POJOs möglich

See also

- Presentation-Abstraction-Control pattern
- Model-View-Presenter pattern (View kennt nur den Presenter und hat keine Abhängigkeiten zum Model, Presenter ist jedoch stark mit View gekoppelt)
- Model-View-ViewModel pattern (Wie MVP (Presenter ViewModel), jedoch können ViewModels in mehreren Views wiederverwendet werden)
- Model-View-ViewModel pattern (Wie MVP (Presenter ViewModel), jedoch können ViewModels in mehreren Views wiederverwendet werden)

4.5. Presentation-Abstraction-Control

Das Presentation-Abstraction-Control Pattern (PAC) definiert eine Struktur für interaktive Anwendungen in Form einer Hierarchie von kooperierenden Agents (Agenten). Jeder Agent ist Verantwortlich für ein Aspekt der Anwendungsfunktionalität und besteht aus drei Komponenten: Presentation, Abstraction und Control. Diese Unterteilung trennt die Benutzerschnittstellen-Interaktionsaspekte des Agents von seinem funktionalen Kern und seiner Kommunikation mit anderen Agents.

Example

Bei einem Informationssystem für politischen Wahlen wollen wir Daten proportional anzeigen. Dazu haben wir eine Tabelle um Daten einzugeben und mehrere Diagramme um die aktuellen Ergebnisse zu präsentieren. Benutzer interagieren mit der Software über eine grafische Schnittstelle.

Verschiedene Versionen passen jedoch die Benutzerschnittstelle spezifisch an. Zum Beispiel kann eine Version zusätzliche Views der Daten anzeigen, wie die Zugehörigkeit von Parlamentssitzen zu Parteien.

Context

Entwickle eine interaktive Anwendung mit der Hilfe von Agents (Agenten).

Problem

Interaktive Systeme können oft als eine Menge von kooperierenden Agents angesehen werden. Agents sind spezialisiert in der Mensch-Maschinen-Interaktion, akzeptieren Benutzereingaben und zeigen Daten an. Weitere Agents sind verantwortlich für verschiedene Aufgaben, wie Fehlerbehandlung (Error Handling) oder Kommunikation mit anderen Software-Systemen. Neben dieser horizontalen Aufteilung treffen wir oft auch eine vertikale Aufteilung des Systems an.

In einer Architektur mit kooperierenden Agents ist jeder Agent auf eine bestimmte Aufgabe spezialisiert. Alle Agents zusammen stellen die Funktionalität des Systems zur Verfügung. Dieses Architektur umfasst sowohl eine horizontale, wie auch eine vertikale Aufteilung.

Forces

- Agents verwalten oft ihren eigenen Zustand sowie ihre Daten.
- Interaktive Agents stellen ihre eigene Benutzerschnittstelle zur Verfügung.
- Systeme entwickeln sich über die Zeit. Vor allem die Präsentation ist anfällig für Änderungen.

Solution

Strukturiere die interaktive Anwendung als baumartige Hierarchie von PAC Agents. Dabei sollen ein Top-Level-Agent, mehrere Intermediate-Level-Agents und noch mehr Bottom-Level-Agents existieren. Jeder Agent ist verantwortlich für einen bestimmten Aspekt der Anwendungsfunktionalität und besteht aus drei Komponenten: Presentation, Abstraction und Control.

Die ganze Hierarchie widerspiegelt transitive Abhängigkeiten zwischen Agents. Jeder Agent ist von allen Higher-Level-Agents abhängig.

Die Presentation-Komponente eines Agents stellt dessen sichtbares Verhalten dar. Seine Abstraction-Komponente verwaltet dessen Datenmodell und stellt darauf zugreifende Funktionalität zur Verfügung. Die Control-Komponente

Die Top-Level-Komponente stellt die Grundfunktionalität des Systems zur Verfügung. Die meisten anderen PAC Agents hängen von ihr ab oder arbeiten mit ihr. Zudem enthält der Top-Level PAC Agent die Teile der Benutzerschnittstelle, welche nicht einer bestimmten Unteraufgabe zugeordnet werden können.

Bottom-Level PAC Agents repräsentieren in sich abgeschlossene, semantische Konzepte mit denen der Benutzer arbeiten kann, wie Tabellen oder Diagramme.

Intermediate-Level PAC Agents stellen entweder Kombinationen oder Beziehungen von niedrigeren Agents dar. So kann zum Beispiel ein Intermediate-Level-Agent verschiedene Views auf die selben Daten verwalten.

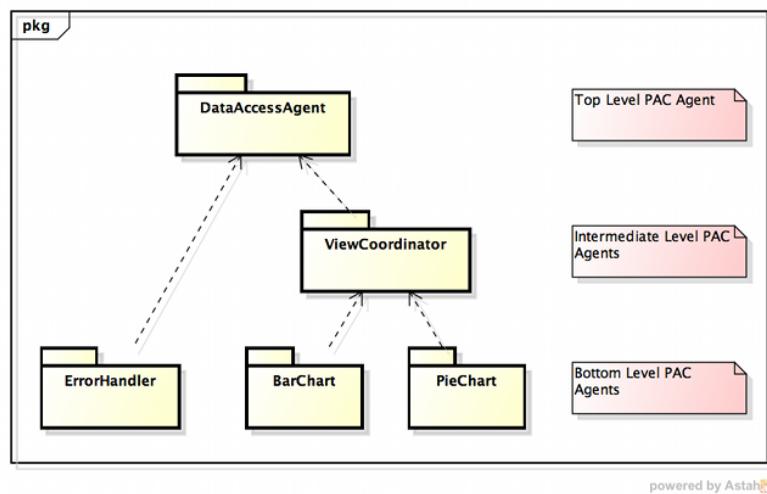


Abbildung 4.8.: Overview

Structure

Die Hauptverantwortung des Top-Level PAC Agent ist das globale Modell der Software zur Verfügung zu stellen. Dieses wird in der Abstraction-Komponente des Top-Level Agent verwaltet. Die Schnittstelle der Abstraction-Komponente bietet Funktionen an um das Datenmodell zu manipulieren.

Die Presentation-Komponente des Top-Level Agent beinhaltet allgemeine Benutzerschnittstellen Elemente der ganzen Anwendung. In einigen Systemen existiert keine Top-Level Presentation-Komponente.

Die Control-Komponente des Top-Level PAC Agent hat drei Aufgaben:

- Sie erlaubt niedrigere Agents die Verwendung von Diensten der Top-Level Agents, wie zum Beispiel das Manipulieren des globalen Daten-Modells. Anfragen werden entweder zur Abstraction- oder zur Presentation-Komponente weitergeleitet.

- Sie koordiniert die Hierarchie der PAC Agents.
- Sie verwaltet Informationen über die Interaktion des Benutzers mit dem System.

Bottom-Level PAC Agents repräsentieren bestimmte, semantische Konzepte der Anwendungsdomäne.

Die Presentation-Komponente eines Bottom-Level-PAC Agents präsentiert die View auf das entsprechende semantische Konzept und stellt den Zugriff des Benutzers auf diese zur Verfügung. Intern kann die Presentation-Komponente auch Informationen über die View selbst beinhalten, wie z.B. eine Bildschirmposition.

Die Abstraction-Komponente eines Bottom-Level-PAC Agents hat eine ähnliche Aufgabe wie die Abstraction-Komponente des Top-Level-PAC Agent. Im Unterschied zu dieser sind allerdings keine anderen PAC-Agents von diesen Daten abhängig.

Die Control-Komponente des Bottom-Level PAC Agent verwaltet die Konsistenz zwischen der Abstraction- und der Presentation-Komponente wodurch sie direkte Abhängigkeiten dieser zueinander vermeidet. Sie kommuniziert mit höheren Agents um Ereignisse (Events) und Daten auszutauschen. Eingehende Ereignisse, wie die Anforderung ein Fenster zu schliessen werden weitergeleitet zur Presentation-Komponente des Bottom-Level Agent. Ausgehende Ereignisse und Daten wie zum Beispiel Fehlermeldungen werden zum entsprechenden, höheren Agent gesendet.

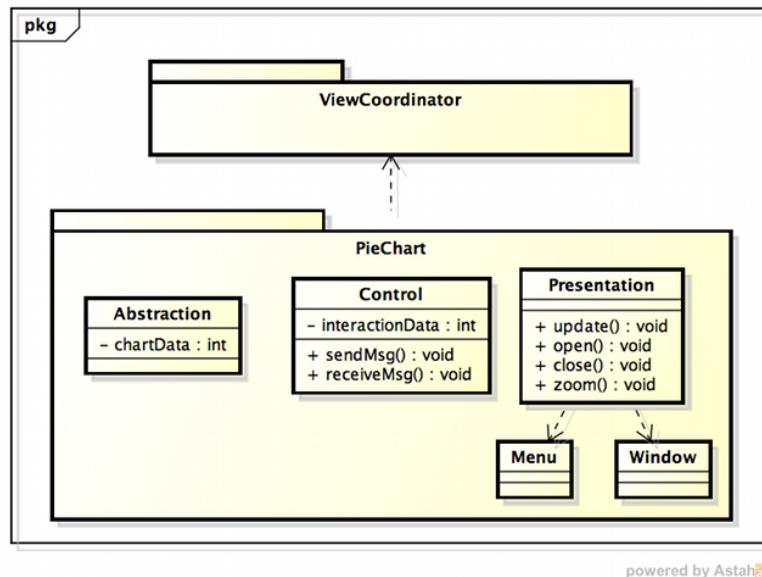


Abbildung 4.9.: Detail

Dynamics

Szenario 1: Kooperation zwischen verschiedenen PAC Agents beim öffnen einer Balkendiagramm-View von Wahl-Daten.

:: UML Diagramm von Seite 154? ::

1. Der Benutzer verlangt von der Presentation-Komponente des View-Koordinations-Agent ein neues Balkendiagramm zu öffnen.
2. Die Control-Komponente des View-Koordinations-Agent erstellt eine neue Instanz des gewünschten Balkendiagramm-Agent.
3. Der View-Koordinations-Agent sendet ein "Öffnen"/Open Ereignis zur Control-Komponente des neuen Balkendiagramm-Agent.
4. Die Control-Komponente des Balkendiagramm-Agent bekommt als erstes Daten vom Top-Level PAC Agent. Der View-Koordinations-Agent vermittelt zwischen Bottom- und Top-Level-Agents. Die Daten speichert der Balkendiagramm-Agent in seiner Abstraction-Komponente. Seine Control-Komponente ruft daraufhin die Presentation-Komponente auf um das Diagramm anzuzeigen.
5. Die Presentation-Komponente erstellt eine neuen Fenster auf dem Bildschirm, erhält die Daten von der Abstraction-Komponente in dem es sie von der Control-Komponente anfordert, um sie schliesslich im neuen Fenster anzuzeigen.

:: UML Diagramm von Seite 155? ::

1. Der Benutzer gibt neue Daten in eine Tabelle ein. Die Control-Komponente der Tabellen-Agent leitet diese Daten an den Top-Level PAC Agent weiter.
2. Die Control-Komponente des Top-Level PAC Agent erhält die Information und weist die Abstraction-Komponente an die gespeicherten Daten entsprechend zu ändern. Die Abstraction-Komponente des Top-Level Agent weist daraufhin die Control-Komponenten an, alle Agenten zu informieren, welche von diesen neuen Daten abhängig sind.
3. Die Control-Komponente des View-Koordinator Agent leitet die Benachrichtigung an alle View-PAC Agents weiter.
4. Die View-PAC Agents aktualisieren ihre Daten und zeigen diese auf dem Bildschirm an.
1. Definiere ein Model der Anwendung.
2. Definiere eine allgemeine Strategie um die PAC Hierarchie zu organisieren.
3. Spezifiziere den Top-Level PAC Agent.
4. Spezifiziere die Bottom-Level PAC Agents.
5. Spezifiziere Bottom-Level PAC Agents für System Dienste, welche nicht direkt dem Ziel des Systems dienen.

6. Spezifiere Intermediate-Level PAC Agents welche die Bottom-Level PAC Agents zusammenhalten. Oft bilden mehrere Bottom-Level PAC Agents zusammen ein semantisches Konzept.
7. Spezifiziere Intermediate-Level PAC Agents welche Lower-Level PAC Agents koordinieren.
8. Trenne die Grundfunktionalität von der Mensch-Maschinen-Interaktion.
9. Stelle eine externe Schnittstelle zur Verfügung.
10. Verbinde die Hierarchie. Nach dem die individuellen PAC Agents implementiert wurden kann man die letztendliche PAC-Hierarchie aufbauen.
 - PAC agents as active objects. Jeder PAC Agent als eigener Thread. Das Active Object Pattern und das Half-Sync/Half-Async Pattern können dabei hilfreich sein.
 - PAC agents as processes. Jeder PAC Agent als eigener Prozess, möglicherweise auch remote auf anderen Rechnern. Das Proxy Pattern hilft dabei direkte Abhängigkeiten zu vermeiden. Mit dem Forwarder-Receiver Pattern oder dem Client-Dispatcher-Server Pattern lässt sich die Interprozess Kommunikation (IPC) zwischen den PAC agents lösen. Falls IPC zu ineffizient ist, können ganze, zusammenhängende Teilbäume der PAC-Hierarchie in eigene Prozesse ausgelagert werden. IPC zwischen PAC Agents wird dadurch minimiert.

Known Uses

- Netzwerk Traffic Management
- Mobile Robot

Consequences

Benefits

- Separation of concerns. Verschiedene semantische Konzepte der Anwendungsdomäne werden durch eigene Agents repräsentiert.
- Support for change and extension. Änderungen in den Presentation- oder Abstraction-Komponenten haben keine Auswirkungen auf andere Agents im System.
- Support for multi-tasking. PAC agents können einfach auf verschiedene Thread, Prozesse oder Rechner verteilt werden. Die Änderungen betreffend der entsprechenden IPC-Funktionalität eines Agents betreffen seine Control-Komponente.

Liabilities

- Increased system complexity. Die Implementation jedes semantischen Konzepts einer Anwendung durch eigene PAC Agents kann in einer sehr komplexen Systemstruktur resultieren.
- Complex control component. Die Qualität der Control-Komponenten ist entscheidend für eine effektive Zusammenarbeit zwischen Agents und dementsprechend auch für die des gesamten Systems.
- Efficiency. Der Overhead bei der Kommunikation zwischen PAC Agents kann sich negativ auf die Effizienz des Systems auswirken.
- Applicability. Je kleiner die eigenständigen, semantischen Konzepte einer Anwendung sind, desto grösser ist die Ähnlichkeit ihrer Benutzerschnittstelle, desto weniger lässt sich dieses Pattern anwenden.

See also

Auch das Model-View-Controller Pattern (MVC) trennt die Grundfunktionalität eines Software Systems von der Anzeige der Informationen und der Verarbeitung von Benutzeingaben. MVC definiert seinen Controller allerdings als Entität welche für das Entgegennehmen von Benutzereingaben verantwortlich ist. Dies bedeutet, dass MVC den vom Benutzer verwendeten Teil des Systems - die Presentation-Komponente beim PAC Pattern - in eine View- und einen Control-Komponente teilt. Des Weiteren unterteilt MVC eigenständige Unteraufgaben eines Systems nicht in kooperierende, aber lose gekoppelte Agents.

Mögliche Prüfungsfragen

(ev. wodurch hebt es sich von mvc ab?)

4.6. Microkernel

Das Microkernel Architektur Pattern passt zu Software Systemen welche sich an ändernden System-Anforderungen anpassen müssen. Es trennt einen minimalen Funktions-Kern von erweiterter Funktionalität und kundenspezifischen Teilen. Der Microkernel dient zudem als Sockel um diese Erweiterungen anzubringen und ihre Zusammenarbeit zu koordinieren.

Example

Ja mer programmierer es eignis Betriebssystem wo mer anderi Betreibssystem als Prozess emulierende chönd, wie zum Biispil Microsoft Windows...

:: TODO: bessere Beispiele? Evtl. kennt einer ein Web-Framework das wie ein Microkernel funktioniert? Mer nämmed au gueti PHP-Bispil... :: @frag: Gits glaub als solches gar nöd? aber ähnliche funktionie büted wine, mono, javvm, clr?

Context

Die Entwicklung von verschiedenen Anwendungen welche eine ähnliche Programmierschnittstelle benutzen und auf der selben Kernfunktionalität aufbauen.

Problem

Das Entwickeln von Software für eine Anwendungsdomäne welches ein breites Spektrum von ähnlichen Standarden und Technologien abdecken muss ist kein leichtes Unterfangen. Bekannte Beispiele hierfür sind Betriebssysteme und Grafische Benutzerschnittstellen. Solche Systeme haben oft eine lange Lebensdauer, manchmal zehn Jahre oder länger. Über diese Zeit können neue Technologien auftreten und alte sich verändern.

Forces

- Die Anwendungsplattform muss mit der fortlaufenden Hardware- und Softwareentwicklung zureckkommen.
- Die Anwendungsplattform muss portabel, erweiterbar und anpassbar sein um möglichst einfach neu auftretende Technologien zu integrieren.

Solution

Kapsle die grundlegenden Dienste deiner Anwendungsplattform in eine Microkernel-Komponente. Der Microkernel beinhaltet Funktionalität welche anderen, in eigenen Prozessen laufende, Komponenten miteinander zu kommunizieren. Er ist ebenfalls verantwortlich systemweite Ressourcen zu verwalten, wie Dateien oder Prozesse. Zudem stellt er eine Schnittstelle bereit welche es anderen Komponenten ermöglicht seine Funktionalität zu nutzen.

Grundfunktionalität welche nicht in den Microkernel integriert werden kann ohne diesen unnötig aufzublähen soll in Internal Servers ausgelagert werden.

External Servers implementieren ihre eigene Sicht auf den darunterliegenden Microkernel.

”Clients“ kommunizieren mit External Servers indem sie die Kommunikationsinfrastruktur des Microkernel nutzen.

Structure

Das Microkernel Pattern definiert fünf Arten von beteiligten Komponenten.

- Internal Servers
- External Servers
- Adapters
- Clients

- Microkernel

Der Microkernel representiert die Hauptkomponente des Patterns. Er implementiert zentrale Dienste wie die Kommunikationsinfrastruktur oder die Ressourcen-Verwaltung. Die atomaren Dienste welche der Microkernel implementiert werden "Mechanisms" genannt. Komplexere Funktionalitäten welche darauf aufbauen werden "Policies" genannt.

Internal-Servers, auch bekannt als Subsysteme, erweitert die Funktionalität des Microkernels. Sie können auch Abhängigkeiten von der zugrunde liegenden Hardware kapseln. Bei einem Betriebssystem werden solche Internal servers auch Gerätetreiber (device drivers) genannt.

Ein External-Server, auch bekannt als "personality", ist eine Komponente welche den Microkernel nutzt um seine eigene View auf die zugrundeliegende Anwendungsdomäne zu implementieren. Er nimmt, über die Kommunikationsinfrastruktur des Microkernels, Service-Requests von Client-Anwendungen entgegen, interpretiert sie, führt den entsprechenden Service aus und gibt das Ergebnis der Client-Anwendung zurück.

Ein Client ist eine Anwendung welche mit genau einem External-Server verknüpft ist. Er greift nur auf Schnittstellen des External-Servers zu.

Adapters, auch bekannt als "emulators", sind Schnittstellen zwischen Clients und External-Servers, welche direkte Abhängigkeiten zwischen diesen vermeiden.

Dynamics

Szenario 1: Ein Client ruft einen Service seines External-Servers auf

1. bmp
2. Der Client beansprucht einen Dienst eines External-Servers indem er den Adapter aufruft.
3. Der Adapter erstellt einen Request und fragt den Microkernel für eine Kommunikationsverbindung mit dem External-Server.
4. Der Microkernel gibt die physikalische Adresse des External-Servers an den Adapter zurück.
5. Der Adapter baut daraufhin eine direkte Verbindung mit dem External-Server auf.
6. Der Adapter sendet den Request mit RPC (remote procedure call)
7. Der External-Server erhält den Request, entspckt die Nachricht und delegiert die Aufgabe an seine eigenen Methoden weiter. Schlussendlich sendet der External-Service alle Ergebnisse zurück an den Adapter.
8. Der Adapter gibt diese an den Client weiter, welcher nun mit in seinem Kontrollfluss weiterfahren kann.
1. bmp

2. Der External-Server sendet einen Service-Request an den Microkernel.
 3. Der Microkernel sendet einen Request an den Internal-Server.
 4. Nachdem der Internal-Server den Request erhalten hat führt er den entsprechenden Dienst aus und sendet alle Resultate zurück an den Microkernel.
 5. Der Microkernel gibt die Resultate zurück an den External-Server
 6. Schlussendlich erhält der External-Server die Resultate und fährt mit seinem Kontrollfluss fort.
-
1. Analysiere die Anwendungsdomäne.
 2. Analysiere die External-Servers.
 3. Kategorisiere die Dienste in semantisch unabhängige Kategorien.
 4. Unterteile die Kategorien in Dienste welche Teil des Microkernels sind und solche welche als Internal-Servers verfügbar sein sollen.
 5. Finde eine Menge von Operationen und Abstraktionen für jede Kategorie. Der Microkernel stellt "Mechanisms", keine "Policies" zur Verfügung.
 6. Finde Strategien für das Senden und Empfangen von Requests. Mögliche Design Patterns: Forwarder-Receiver und Client-Dispatcher-Server
 7. Strukturiere die Microkernel-Komponente. Falls möglich setze das Layers-Pattern ein.
 8. Spezifizierte die Schnittstellen des Microkernels.
 9. Der Microkernel ist verantwortlich alle Systemressourcen zu verwalten. Ressourcen können über Handles an andere Komponente zur Verfügung gestellt werden. Der Microkernel muss diese erstellen und das Mapping zwischen einem Handle und der eigentlichen Resource sicherstellen. Dies kann mit Hilfe von Hash-Tabellen implementiert werden.
 10. Entwirft und implementiere die Internal-Servers als eigene Prozesse (Active Server) oder Shared Libraries (passive Server).
 11. Implementiere die External-Servers.
 12. Implementiere die Adapters. Entweder als statisch- oder dynamische gelinkte Library. Ein Adapter kann auch als Proxy betrachtet werden wodurch das Proxy-Pattern benutzt werden kann.
 13. Entwickle Client-Anwendungen.

- Microkernel mit indirekten Client-Server Verbindungen. Dabei muss ein External-Server den Microkernel für einen Kommunikationskanal anfragen. Dadurch werden alle Requests durch den Microkernel geschleusst.
- Distributed Microkernel System. Auch hier werden die Request über den Mirrokernel geleitet, wobei dieser die Nachrichten an Remote-Rechner schickt oder von diesen empfängt. Jede Maschine in einem so einem "Distributed System" hat seinen eigenen Microkernel. Aus Sicht des Benutzers erscheint das ganze System jedoch als ein einziger Microkernel.

Known Uses

- Mach Operating System - Ein Betriebssystem
- Amoeba - Noch ein Betriebssystem
- Chorus - Ein Microkernel von Franzosen
- Windows NT - Aus Architektsicht ein Microkernel mit External-Servers für OS/2, POSIX und Win32
- MKDE (Microkernel Databank Engine) - Datenbank Engine mit Microkernel

Eigene:

- JBoss - Java EE Server
- OSGi - Dynamisches Komponentenmodell für Java
- HK2 (used in GlassFish V3) - Java EE Server

Consequences

Benefits

- External-Servers müssen meist nicht potiert werden, wenn man den Microkernel potiert
- Migration zu neuer Hardware benötigt nur Modifikationen an Hardware abhängigen Teilen.
- Flexibilität und Erweiterbarkeit
- Trennung von "Policy" und "Mechanism"
- Skalierbarkeit
- Zuverlässigkeit
- Transparenz

Liabilities

- Performance
- Komplexität des Designs und der Implementierung

See also

- Broker pattern
- Reflection pattern
- Layers pattern (Microkernel kann als Variante angesehen werden)

4.7. Broker

Das Broker Architektur Pattern kann zur Strukturierung von verteilten Systemen mit abgekoppelten Komponenten benutzt werden, welche durch entfernte (remote) Service-Aufrufe interagieren.

Example

Nehmen wir an wir entwickeln ein City Information System (CIS) in einem WAN laufen soll. Einige Computer des Netzwerkes stellen einen oder mehrere Services zur Verfügung, welche Informationen über Events, Restaurants, Hotels, Historische Denkmäler oder den öffentlichen Verkehr verwalten. Touristen können diese Informationen mit Terminals über einen World Wide Web (WWW) Browser abrufen. Diese Front-End Software ruft die online Informationen von entsprechenden Servern ab und zeigt sie auf dem Bildschirm an. Die Daten werden über das Netzwerk verteilt und nicht durch die Terminals verwaltet.

Da das System laufend Änderungen unterworfen ist und stetig wächst sollen die individuellen Services voneinander entkoppelt sein. Zudem sollen die Terminals Zugriff auf die Services haben ohne ihren Ort zu kennen. Dies erlaubt es die Services zu bewegen, replizieren oder zu migrieren. Eine Lösung ist es ein eigenständiges Netzwerk, welches die Terminals mit den Servern verbinden, zu installieren (Intranet System). Dieser Ansatz hat jedoch einige Nachteile: nicht jeder Zulieferer von Informationen will sich mit einem geschlossenen Intranet verbinden, zudem sollen die Services weltweit zur Verfügung stehen. Das Internet ist dadurch besser geeignet das CIS system zu implementieren.

Context

Deine Umgebung ist ein verteiltes und möglicherweise heterogenes System mit unabhängigen, zusammenarbeitenden Komponenten.

Problem

Ein System als Menge von losen und kommunizierenden Komponenten bauen, anstelle einer monolithischen Applikation, bringt grössere Flexibilität, Wartbarkeit und Anpassbarkeit. Durch das Unterteilen der Funktionalität in unabhängige Komponenten wird die Verteilbarkeit und Skalierbarkeit des Systems unterstützt.

Allerdings ist zur Kommunikation der Komponenten eine Form von Interprozess-Kommunikation nötig. Falls die Komponenten die Kommunikation selbst handhaben, hat das resultierende System mit verschiedenen Abhängigkeiten und Einschränkungen zu kämpfen.

Diese um Komponenten hinzuzufügen, zu entfernen, auszuwechseln, zu aktivieren und zu orten werden ebenfalls benötigt.

Forces

- Komponenten sollen auf Dienste (Services) von anderen Komponenten zugriffen können durch ein entfernte, orts-transparente Dienstaufrufe (remote, location-transparent service invocationen)
- Es ist möglich Komponenten zur Laufzeit auszuwechseln, hinzuzufügen oder zu entfernen.
- Die Architektur soll system- und implementationsspezifische Details vor den Benutzern der Komponenten und Dienste verbergen.

Solution

Führe eine Broker-Komponente (Vermittler) ein um eine bessere Entkopplung von Clients und Server zu erreichen. Server registrieren sich beim Broker und stellen ihre Dienste (Services) über eine Methoden-Schnittstelle (method interface) den Clients zur Verfügung. Clients greifen auf die Funktionalität zu indem sie Anfragen an den Broker senden. Die Aufgabe des Brokers beinhaltet den entsprechenden Server zu finden, die Anfrage an den Server weiterzuleiten und die Resultate und Exception zurück an den Client zu reichen.

Durch das Broker-Pattern kann eine Anwendung auf verteilte Dienste zugreifen indem sie einfach Nachrichten (message calls) zum entsprechenden Objekt schickt, anstatt sich selbst um die low-level Interprozess zu kümmern.

Das Broker-Pattern reduziert die Komplexität beim Entwickeln von verteilten Anwendungen, da es die Verteilung für den Entwickler transparent macht. Dies erreicht es dadurch, dass ein Objektmodell eingeführt wird in welchem die verteilten Dienste durch Objekte gekapselt werden.

Structure

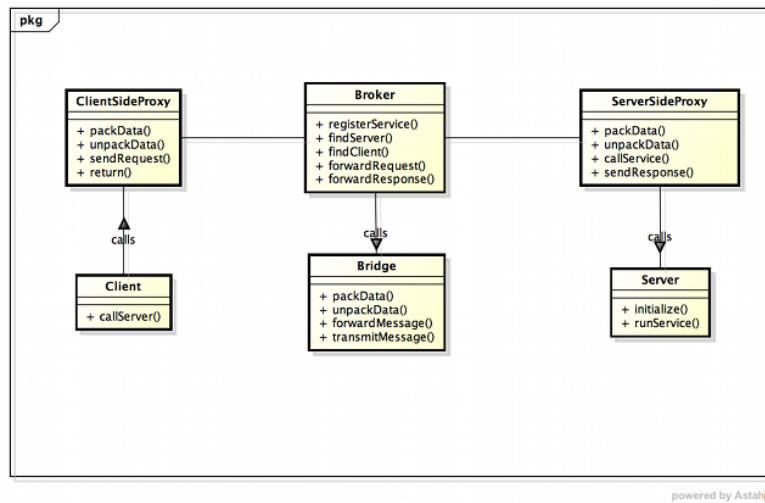


Abbildung 4.10.: Broker

Das Broker-Architektur-Pattern besteht aus sechs Arten von teilnehmenden Komponenten: Clients, Servers, Brokers, Bridges, Client-Side-Proxies und Server-Side-Proxies.

Ein Server implementiert objekte welche ihre Funktionalität durch einheitliche Schnittstellen (Interfaces) zur Verfügung stellen. Diese Schnittstellen werden entweder durch eine Interface Definition Language (IDL) oder durch einen binären Standard verfügbar gemacht.

Clients sind Anwendungen welche auf mindestens einen Server zugreifen. Um einen entfernten Dienst (remote service) zu nutzen, schickt ein Client eine Anfrage (Request) an den Broker.

Ein Broker ist ein Bote welcher verantwortlich ist die Anfragen von Clients an Servers, wie auch die Antworten und Exceptions vom Servers zurück an Clients zu übertragen. Abhängig von den Anforderungen des Gesamtsystems können weitere Dienste, wie Namensdienste (name services) oder Marshalling, in den Broker integriert werden.

Client-Side-Proxies stellen den Layer zwischen Clients und Broker dar. Dieser zusätzliche Layer bietet Transparenz, so dass ein entferntes Objekt (remote object) wie ein lokales Objekt erscheint. Zudem werden Implementationsdetails vor den Clients verborgen, wie zum Beispiel die Interprozesskommunikation, Speicherverwaltung und Marshalling (Umwandeln von Datenformaten in andere Darstellungen).

Server-Side-Proxies funktionieren wie Client-Side-Proxies. Der Unterschied ist dass sie Verantwortlich sind, Anfragen entgegenzunehmen, eingehende Nachrichten zu entspannen, das Unmarshalling durchzuführen und den nötigen Dienst aufzurufen.

Bridges sind optionale Komponenten welche Implementationsdetails verborgen wenn zwei Brokers zusammenarbeiten.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Broker-Systemen: solche welche eine direkte und

solche welche eine indirekte Kommunikation nutzen. Um eine bessere Performance zu erreichen, bauen manche Broker-Systeme nur die initiale Kommunikationsverbindung zwischen Client und Server auf, während der Rest der Kommunikation direkt zwischen den beiden Komponenten stattfindet. In dieser Pattern Beschreibung wird auf die indirekte Broker Variante eingegangen, bei der jegliche Kommunikation über den Broker stattfindet.

Dynamics

Szenario 1: Ein Server registriert sich bei der lokalen Broker-Komponente

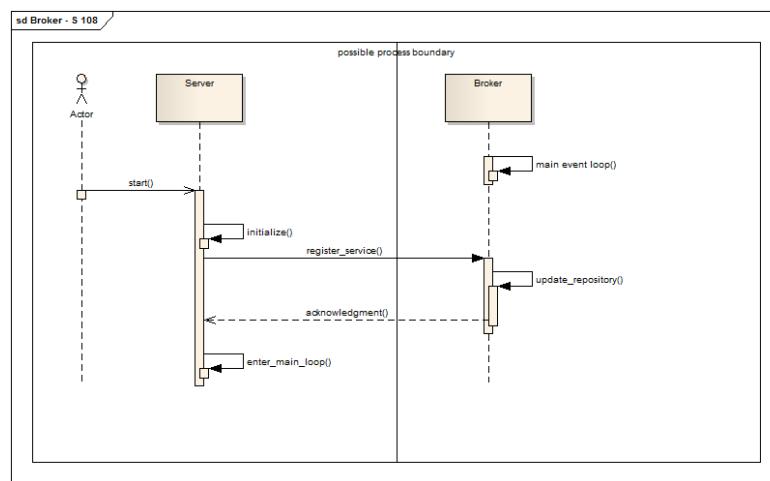


Abbildung 4.11.: Broker Szenario 1

- Der Broker startet die Initialisierung und wartet in einem Event-Loop auf eingehende Nachrichten.
- Der Benutzer startet eine Server-Anwendung, welche sich erst initialisiert und sich daraufhin beim Broker registriert.
- Der Broker erhält die eingehenden Registrierungsanfrage des Servers und speichert diese in einer Art Repository. Das Repository wird benötigt um die Server zu lokalisieren und zu aktivieren.
- Nachdem der Server die Registrierungsbestätigung des Brokers erhalten hat wartet der Server in einem eigenen Loop auf eintreffende Client-Anfragen.

Szenario 2: Ein Client sendet eine Anfrage an einen lokalen Server

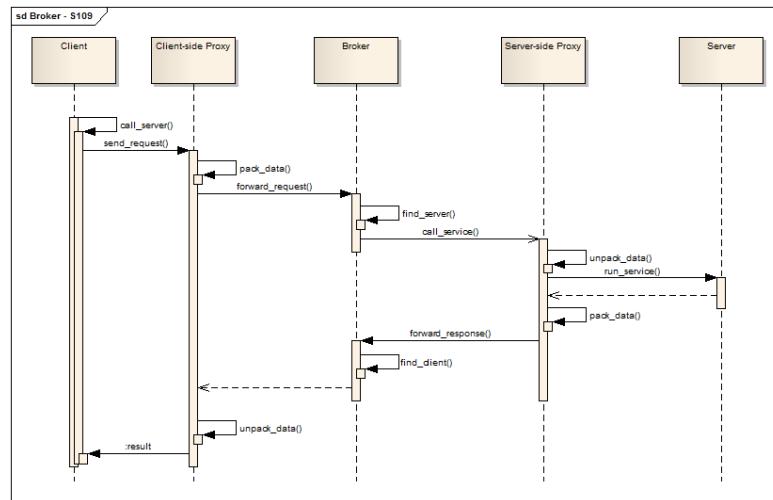


Abbildung 4.12.: Broker Szenario 2

1. Die Client-Anwendung startet und ruft während der Ausführung einer Methode eines Remote-Server-Objekts auf.
2. Der Client-Side-Proxy verpackt alle nötigen Informationen in eine Nachricht und sendet sie an den lokalen Broker.
3. Der Broker sucht den passenden Server aus seinem Repository heraus und leitet die Nachricht an den entsprechenden Server-Side-Proxy weiter.
4. Der Server-Side-Proxy entpackt die Informationen aus der Nachricht und ruft den entsprechenden Dienst auf.
5. Nachdem die Ausführung komplett ist, gibt der Server das Resultat an den Server-Side-Proxy zurück, welcher die Informationen in eine Nachricht verpackt und sie an den Broker weitergibt.
6. Der Broker leitet die Nachricht an den entsprechenden Client-Side-Proxy weiter.
7. Der Client-Side-Proxy erhält die Antwort, entpackt das Resultat und gibt es an die Client-Anwendung zurück.

Szenario 3: Interaktion von mehreren Brokern mit Hilfe von Bridge-Komponenten

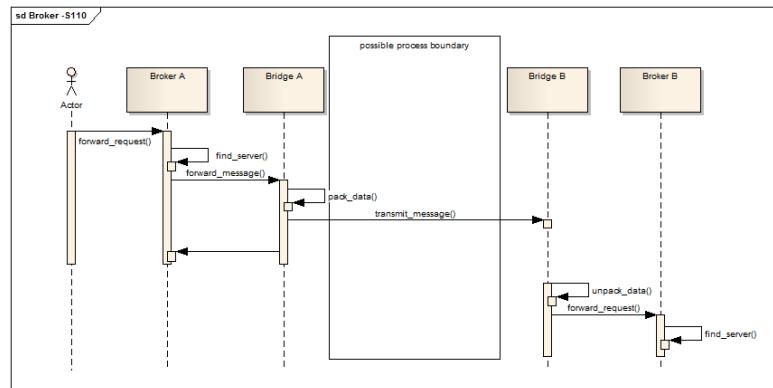


Abbildung 4.13.: Broker Szenario 3

1. Broker A empfängt eine Anfrage und sieht in seinem Repository nach, welche Server dafür zuständig ist. Da sich der Server in einem anderen Netzwerknoten (network node) befindet, leitet der Broker die Nachricht an einen entfernten Broker (remote Broker) weiter.
2. Die Nachricht wird von Broker A zur Bridge A weitergeleitet. Diese konvertiert die Nachricht in ein Format, welches beide Bridges verstehen. Bridge A sendet die Nachricht daraufhin an Bridge B.
3. Bridge B bildet die eingehende Anfrage auf ein für Broker B spezifisches Format ab.
4. Broker B führt die notwendigen Schritte aus wenn eine Anfrage eintrifft.

Implementation

1. Definiere ein Objekt-Modell oder benutze ein bestehendes Modell.
2. Entscheide welche Art der Komponenten-Kommunikation (component-interoperability) das System bereitstellen soll.
3. Spezifiziere die APIs der Broker-Komponente für die Zusammenarbeit von Clients und Servers.
4. Benutze Proxy-Objekte um die Implementationsdetails vor Clients und Servers zu verbergen.
5. Entwirf die Broker-Komponente parallel zu Schritt 3 und 4.

6. Entwickle IDL-Compiler. Falls die Interoperabilität durch eine Interface Definition Language (IDL) geschieht, so muss man einen IDL Compiler für jede unterstützte Programmiersprache zur Verfügung stehen.

Variants

- Direct Communication Broker System. Nachrichten werden nur über den Broker ausgetauscht.
- Message Passing Broker System. Server benutzen den Typ einer Nachricht um zu entscheiden was zu tun ist.
- Trader System. Eine Anfrage eines Clients wird zu genau einem eindeutigen Server weitergereicht.
- Adapter Broker System. Ein zusätzlicher Adapter verbirgt die Schnittstelle der Broker-Komponente für zusätzliche Flexibilität.
- Callback Broker System. Statt einem aktiven Kommunikationsmodell kann auch ein reaktives Modell benutzt werden. Das reaktive Modell ist ereignisgesteuert und unterscheidet nicht zwischen Clients und Servers.

Known Uses

- CORBA
- IBM SOM/DSOM
- Microsoft OLE 2.x
- World Wide Web
- ATM-P. Telekommunikations Switch-System von Siemens.

Consequences

Benefits

- Testing und Debugging. Die einzelnen Komponente lassen sich gut testen, das gesamme Broker-System mit den vielen Komponenten als gesammtes ist allerdings sehr mühsam zu testen.
- Orts-Transparenz. Clients müssen den genauen Ort der Server nicht kennen.
- Änderbarkeit und Erwartbarkeit von Komponenten.
- Portabilität des Broker-Systems.
- Interoperabilität zwischen verschiedenen Broker-Sytemen
- Wiederverwendbarkeit

Liabilities

- Testing und Debugging. Die einzelnen Komponente lassen sich gut testen, das gesammte Broker-System mit den vielen Komponenten als gesammtes ist allerdings sehr mühsam zu testen.
- Beschränkte Effizienz.
- Geringere Fehlertoleranz

See also

- Forwarder-Receiver Pattern für die interprozess Kommunikation
- Proxy-Pattern
- Client-Dispatcher-Server Pattern
- Mediator Design Pattern

4.8. Whole-Part

Das Whole-Part Design Pattern hilft beim Zusammensetzen von Komponenten welche zusammen eine semantische Einheit bilden. Die zusammengesetzte Einheit, das Whole (das Ganze), kapselt seine Bestandteile, die Parts (die Teile), organisiert ihre Zusammenarbeit und stellt eine gemeinsame Schnittstelle (Interface) zur Verfügung. Direkter Zugriff auf die Parts ist nicht möglich.

Exmaple

Ein CAD-System für 2D- und 3D-Modellierung erlaubt Ingenieruen grafische Objekte interaktiv zu entwerfen. In solchen Systemen sind die meisten grafischen Objekte aus anderen Objekten zusammengesetzt. Ein Aut zum Beispiel besteht aus mehreren kleineren Objekten, wie Räder oder Fenster, welche wiederum aus mehreren noch kleineren Objekten bestehen können, wie Kreise oder Polygone. Das Auto-Objekt ist verantwortlich für die Funktionalität des Autos als ganzes, wie das Rotieren oder Zeichnen.

Context

Zusammengesetzte Objekte implementieren.

Problem

In fast jedem Software Sytem existieren Objekte welche aus anderen Objekten zusammengesetzt sind. Stellt man sich zum Beispiel in einer System zur chemischen Simulation ein Molekül-Objekt vor, so kann dieses als Graph von einzelnen Atom-Objekten implementiert sein. Solche zusammengesetzten Objekte (aggregate objects) repräsentieren nicht Mengen von lose gekoppelten Komponenten, sondern Einheiten welche mehr

als nur die Summe ihrer Bestandteile sind. In diesem Beispiel hätte ein Molekül-Objekt Attribute, wie die chemischen Eigenschaften, und Methoden wie zur Rotation. Diese Attribute und Methode beziehen sich dabei auf das Molekül als semantische Einheit und nicht auf die einzelnen Atome aus welchem das Molekül besteht. Die Kombination der Einzelteile führt dazu das sich neue Eigenschaften herausbilden. Dieses Verhalten nennt sich „emergent behavior“ (Emergentes Verhalten).

Forces

- Ein komplexes Objekt sollte zerlegbar in kleinere Objekte sein oder aus existierenden Objekten bestehen, um Wiederverwendbarkeit, Anpassbarkeit und die Re-kombination der Bestandteile zu anderen Arten von zusammengesetzten Objekten erlauben.
- Clients sollten das zusammengesetzte Objekt als eine Einheit sehen, welche keinen direkten Zugriff auf seine Bestandteile erlaubt.

Solution

Führe eine Komponente ein welche kleinere Objekte kapselt und den direkt Zugriff von Clients auf diese unterbindet. Definiere eine Schnittstelle (Interface) welche das zusammengesetzte Objekt als eine semantische Einheit repräsentiert.

Das allgemeine Prinzip des Whole-Part Patern ist anwendbar auf die Organisation von drei Arten von Beziehungen:

- Assembly-Parts Beziehung, bei welchem ein Produkt in seine Bestandteile unterteilt wird. Alle Teile sind stark integriert. Die Anzahl und der Typ der Subassemblies ist vordefiniert und variiert nicht.
- Container-Contents Beziehung, bei welcher das zusammengesetzte Objekt durch einen Container repräsentiert wird. Zum Beispiel ein Post-Paket mit Inhalt. Der Inhalt ist weniger stark gekoppelt als die Bestandteile bei der Assembly-Parts Beziehung. Der Inhalt könnte auch dynamisch hinzugefügt oder entfernt werden .
- Collection-Members Beziehung, welche Hilft ähnliche Objekte zu gruppieren, wie zum Beispiel die Mitglieder einer Organisation. Die Collection stellt Funktionalität zur Verfügung um über die Mitglieder zu iterieren und Operationen an ihnen auszuführen. Es gibt keine Unterscheidung zwischen den einzelnen Mitgliedern der Collection, alle werden gleich behandelt.

Diese Beziehungen entsprechen den Beziehungen in der realen Welt. Wenn wir Software modellieren ist es nicht immer offensichtlich welche Beziehung verwendet werden sollte. Welche Beziehung die beste ist hängt mit der gewünschten Benutzung zusammen. Es ist wichtig zu wissen dass diese Kategorien Beziehungen zwischen Objekten und nicht Datentypen definieren.

Structure

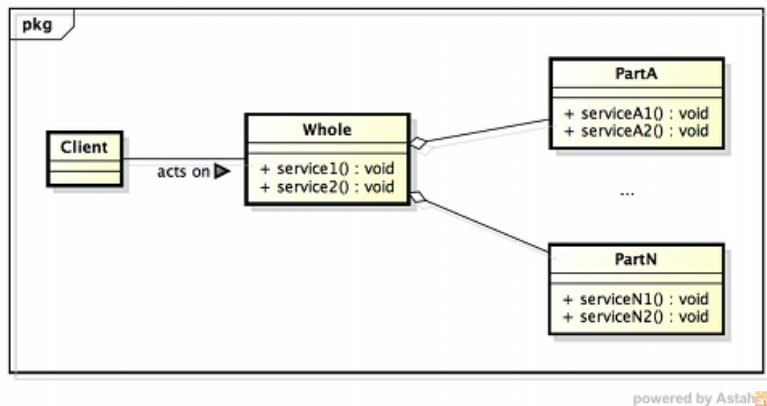


Abbildung 4.14.: Whole Part

Das Whole-Part Pattern besteht aus zwei Teilnehmern: das *Whole*-Objekt repräsentiert eine Zusammensetzung von kleineren Objekten, welche *Parts* genannt werden.

Einige Methoden des Whole-Objekts können auch nur Platzhalter für Dienste von bestimmten Parts sein. Wenn eine solche Methode aufgerufen wird, ruft das Whole den entsprechenden Dienst (Service) des Parts auf und gibt das Ergebnis an den Client zurück.

Dynamics

Ein grafisches, zusammengesetztes Objekt soll rotiert werden.

- Der Client ruft die Rotate-Methode des Whole-Objekts auf.
- Das Whole-Objekt ruft die Rotate-Methode jedes seiner Part-Objekte auf.

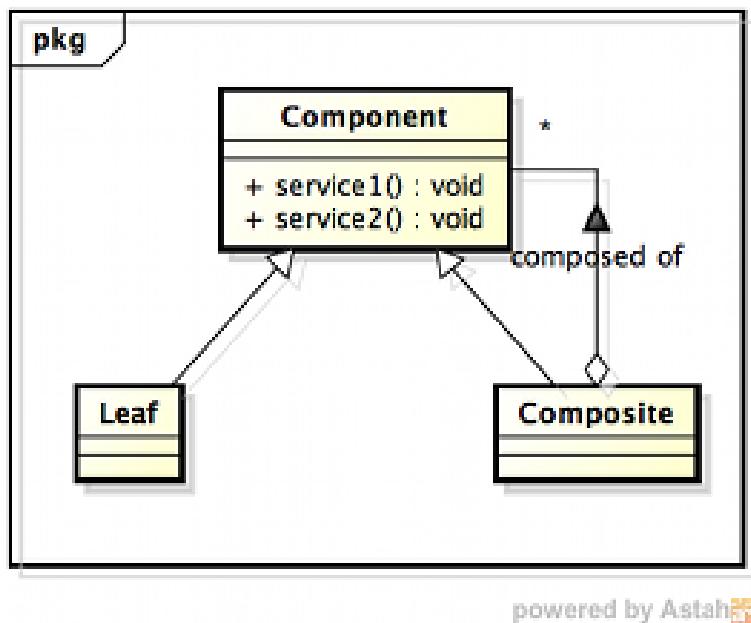
Implementation

1. Entwirf die öffentliche Schnittstelle des Whole-Objekts.
2. Unterteile das Whole-Objekt in Part-Objekte oder erzeuge es aus existierenden Objekten. Dazu lässt sich ein Bottom-Up- oder ein Top-Down-Ansatz anwenden.
3. Beim Bottom-Up-Ansatz, benutze existirende Parts von Komponenten-Bibliotheken oder Class-Libraries und spezifiere ihre Zusammenarbeit. Falls nicht die ganze Funktionalität durch solche Parts abgedeckt werden kann, kann es nötig sein den Top-Down-Ansatz anzuwenden, um die fehlenden Parts zu implementieren.
4. Beim Top-Down-Ansatz, unterteile die Dienste des Whole-Objekts in kleinere, zusammenarbeitende Dienste und weise sie einzelnen Parts zu.

5. Spezifiere die Dienste des Whole-Objekts durch Dienste der Parts. Es gibt zwei Möglichkeiten einen Dienst eines Parts aufzurufen: 1) Der Request des Clients muss nichts über den Kontext des Wholes wissen. Dies führt zu einer losen Kopplung zwischen Whole und Part. 2) Die Delegation an das Part muss Kontext-Informationen mitgeben.
6. Implementiere die Parts.
7. Implementiere das Whole.

Variants

- Shared Parts: Bei dieser Variante kann ein Part von mehreren Whole-Objekten geteilt werden.
- Assembly-Parts: Das Whole repräsentiert eine Gruppe von kleineren Objekten.
- Container-Contents: Dabei ist ein Container verantwortlich die verschiedenen Inhalte zu verwalten. Im Gegensatz zum Assembly-Part können Inhalte dynamisch hinzugefügt oder entfernt werden.
- Collection-Members: Bei dieser spezialisierung der Vontainer-Contents-Variante sind alle Part-Objekte vom selben Typ.
- Composite Pattern: Sowohl Whole, als auch Part implementieren die selbe Schnittstelle (interface) und können so beliebig verschachtelt werden.



powered by Astah

Abbildung 4.15.: Whole Part Composite

Known Uses

- Object-Oriented Applications, graphical Editors
- Object-Oriented Collection Libraries
- Graphical user interface toolkits (Fresco, ET++)

Consequences

Benefits

- Änderbarkeit der Parts
- Separation of concerns
- Wiederverwendbarkeit

Liabilities

- Effizienzverlust durch Indirektion
- Komplexe Unterteilung in Parts

See also

- Composite Design Pattern (GOF)
- Facade Design Pattern (GOF)

4.9. Master-Slave

Das Master-Slave Design Pattern unterstützt Fault-Tolerance (Fehlertoleranz), Parallel Computation (Parallele Berechnungen) und Computational Accuracy (Genauigkeit). Eine Master-Komponente verteilt Arbeit an identische Slave-Komponenten und berechnet ein Endergebnis aus den von diesen Slaves zurückgegebenen Werten.

Example

In der Graphen-Theorie (Math 2) ist das Traveling-Salesman sehr bekannt. Dabei ist es die Aufgabe, einen optimalen Reiseweg über eine bestimmte Menge von Orten zu finden. Dieser soll dabei möglichst kurz sein und jeder Ort soll nur einmal besucht werden. Da das Traveling-Salesman Problem NP-vollständig ist, gibt es keine Möglichkeit schnell die optimale Lösung zu berechnen.

Die meisten existierenden Implementationen des Traveling-Salesman Problems näher die optimale Lösung deshalb nur an, indem nur eine beschränkte Anzahl von Routen verglichen wird. Eine der einfachsten Vorgehensweisen wählt die zu vergleichenden Routen zufällig aus und hofft das die beste dieser Routen die optimale Route genügend annähert.

Dazu muss man allerdings sicherstellen, dass die untersuchten Routen wirklich zufällig und unabhängig voneinander ausgewählt werden und dass die Anzahl Routen genügend gross ist.

Context

Unterteile Arbeit in semantisch identische Unteraufgaben.

Problem

”Teile und Herrsche“ (Divide and conquer) ist ein verbreitetes Prinzip um viele Arten von Problemen zu lösen. Arbeit wird in mehrere gleiche Unteraufgaben geteilt welche unabhängig voneinander gelöst werden.

Forces

- Clients sollen nichts davon merken, dass die Berechnungen auf dem ”Divide and conquer“ Prinzip basieren.
- Weder die Clients noch das Lösen der Unteraufgaben soll abhängig vom Algorithmus zur Unterteilung der Arbeit und zum Vereinigen der Ergebnisse sein.

- Es kann hilfreich sein verschiedene, aber dennoch semantisch identische Implementierungen für die Lösung der Unteraufgaben einzusetzen, zum Beispiel um die Genauigkeit des Endergebniss zu erhöhen.
- Das Lösen von Unteraufgaben benötigt manchmal Koordination, zum Beispiel bei Simulations-Anwendungen welche die Finite-Elemente-Methode (FEM) einsetzen.

Solution

Eine Master-Komponente unterteilt Arbeit in identische Unteraufgaben, delegiert diese Unteraufgaben an mehrere unabhängige aber semantisch identische Slave-Komponenten und erzeugt ein Endresultat aus den Teilergebnissen welche die Slave-Komponenten zurückgeben.

Dieses allgemeine Prinzip findet man in drei Anwendungsbereichen:

- Fault Tolerance: Die Ausführung eines Services (Dienstes) wird an verschiedene Implementierungen delegiert. Ein Fehlschlag bei der Ausführung kann so entdeckt und behandelt werden.
- Parallel computing: Eine komplexe Aufgabe wird in eine bestimmte anzahl von identischen Unteraufgaben, welche parallel ausgeführt werden können, unterteilt. Das Endresultat wird mit Hilfe der Resultate erzeugt welche man beim Aufführen der Unteraufgaben erhält.
- Computational accuracy: Die Ausführung eines Services wird an verschiedene Implementierungen delegiert. Fehlerhafte Resultate können entdeckt und behandelt werden.

Alle Slaves müssen dazu eine gemeinsame Schnittstelle (Interface) bereitstellen. Die Clients des Services dürfen nur mit dem Master kommunizieren.

Structure

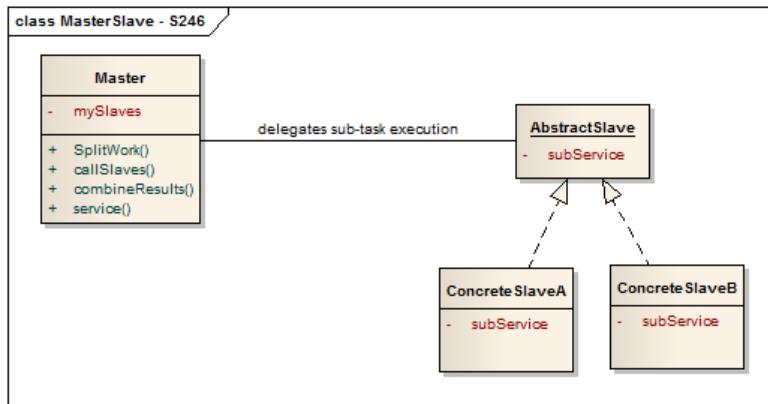


Abbildung 4.16.: Master-Slave Klassendiagramm

Die Slave-Komponente kann eine Unteraufgabe lösen welche vom Master gestellt wurde. Innerhalb der Master-Slave-Struktur gibt es mindestens zwei Instanzen von Slave-Komponenten welche mit dem Master verbunden sind.

Dynamics

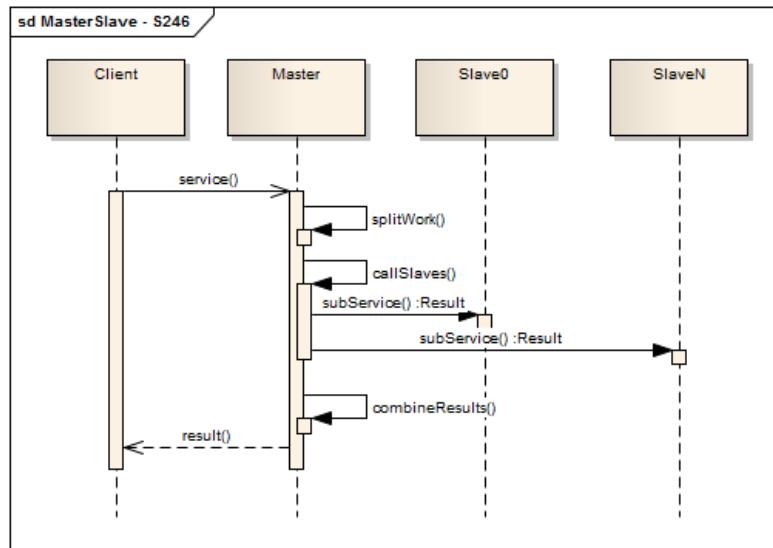


Abbildung 4.17.: Master-Slave Sequenzdiagramm

1. Ein Client fordert einen Dienst des Masters an.

2. Der Master unterteilt die Aufgabe in mehrere Unteraufgaben.
 3. Der Master delegiert die Ausführung dieser Unteraufgaben an die Slave-Instanzen, startet ihre Ausführung und wartet auf die Ergebnisse.
 4. Die Slaves führen die Unteraufgabe aus und geben das Resultat ihrer Berechnung an den Master zurück.
 5. Der Master berechnet ein Endergebnis für die ganze Aufgabe aus den Resultaten von den Slaves.
 6. Der Master gibt dieses Resultat zurück an den Client.
1. Unterteile die Arbeit in gleiche Subtasks. Anzahl der Subtasks kann (/sollte) der Nummer von zur Verfügung stehenden Prozessoren entsprechen.
1. Kombiniere die Resultate der Unteraufgaben.
1. Spezifizierte die Kooperation zwischen dem Master und den Slaves. Slaves müssen über die Aufgaben, die ihnen vom Master zugeteilt wurden informiert werden. Zum Beispiel als Argument beim Aufrufen des Subservices oder aus einem Pool von Subtasks.
 2. Implementiere die Slave-Komponenten gemäss der Spezifikations aus dem vorherigen Schritt.
 3. Implementiere die Master-Komponente gemäss der Spezifikation aus den Schritten 1 bis 3.

:: Todo, evtl Erklärungen der einzelnen Varianten :::

- Master-Slave für Fault-Tolerance: Die selbe Arbeit wird an eine fixe Anzahl Slaves verteilt. Sobald der erste Slave die Berechnung beendet hat, wird dessen Resultat an den Client zurückgegeben. n-1 Slaves können als ausfallen ohne die Berechnung zu verhindern. Um ein Fehler in einem Slave zu entdecken können z.B. Timeouts verwendet werden. Der Master bleibt jedoch Single Point of Failure.
- Master-Slave für Parallel-Computation: Die meistverbreitete Variante (siehe TSP Beispiel). Wichtig ist eine möglich gleichmässige Aufteilung der Arbeitslast zwischen den Slaves.
- Master-Slave für Computational Accuracy: Die Berechnung wird an mindestens 3 verschiedene Implementierungen delegiert. Das schlussendliche Resultat wird durch eine Wahlstrategie aus den Resultaten der Slaves berechnet:
 - Nimm das Resultat, das von den meisten Slaves zurückgegeben wurde
 - Nimm den Durchschnitt aller Resultate

- Antworte mit einem Fehler falls unterschiedliche Resultate empfangen wurden
- Slaves as Processes
- Slaves as Threads
- Master-Slave mit Slave-Koordination: Notwendig falls der Zustand eines Slaves auf dem Zustand der anderen Slaves basiert. Entweder regeln die Slaves die Koordination direkt unter sich oder der Master übernimmt deren Koordination.

Known Uses

- Matrizen Multiplikation (jede Reihe in der Produktmatrix kann individuell berechnet werden)
- Transformation eines Bildes
- Kreuzkorrelation von zwei Signalen
- Sortieren (z.B. Mergesort oder Quicksort)
- Workpool model
- Gaggles
- Calibre DRC-MP
- CheckMate
- SPS (Beckhof) Master Leitrechner, Slave Feldmodule (Umrechnen Teillogik)
- Akka: Scala / Java Toolkit für die Entwicklung von verteilten Systemen. Baut auf dem Actor Model auf in dem die Akteure auch in Master/Slave Beziehungen zueinander stehen können.

Consequences

Benefits

- Austauschbarkeit und Erweiterbarkeit
- Separation of concerns
- Effizienz

Liabilities

- Umsetzbarkeit
- Maschinababhängigkeit

4.10. Proxy

Das Proxy Design Pattern lässt den Client einer Komponente mit einer Repräsentation anstatt der Komponente selbst kommunizieren. Einen sochen Platzhalter einzufügen kann verschiedenen Gründen dienen, wie einer verbesserten Effizienz, einfacherem Zugriff oder schutz vor unauthorisiertem Zugriff.

Example

Die Miterarbeiter der Entwicklungsabteilung einer Firma rufen regelmässig Datenbanken ab für Informationen über Materialzulieferer, verfügbaren Teilen, technischen Zeichnungen und so weiter. Jeder entfernte Zugriff kann kostspielig sein, während viele dieser Zugriffe ähnliche oder identische Informationen abrufen und regelmässig passieren. Diese Sitaution lässt klar Raum für Verbesserungen bei den Zugriffszeiten und -kosten. Jedoch wollen wir nicht den Code der Entwicklerapplikationen mit solchen Optimierungen belasten. Die Anwesenheit und die Art einer Optimierung soll möglichst Transparent dem Benutzer und dem Programmierer gegenüber sein.

Context

Ein Client benötigt Zugriff auf die Dienste einer anderer Komponente. Direkter Zugriff ist technisch möglich, aber möglicherweise nicht der beste Ansatz.

Problem

Es ist oft unangemessen auf Komponenten direkt zuzugreifen.

Forces

- Der Zugriff auf die Komponente soll Laufzeit-Effizient, Kosten-Effizient und sicher sowohl für den Client als auch für die Komponente sein.
- Der Zugriff auf die Komponente soll transparent und einfach für die Client sein. Der Client soll insbesondere kein anderes Verhalten oder eine andere Syntax verwenden müssen, als das wenn er eine Komponente direkt aufruft.
- Der Client sollte sich bewusst über mölciche Performance- oder Finanz-Einbussen sein beim Aufruf von Remote-Clients. Volle Transparenz kann die Kostendifferenz zwischen Diensten verschleieren.

Solution

Lass den Client mit einer Repräsentation anstatt der Komponente selbst kommunizieren. Diese Repräsentation - Proxy genannt - bietet die Schnittstelle (Interface) der Komponente an aber führt zusätzliche Pre- und Postbearbeitung durch, wie Zugriffskontrollen oder das Erstellen von Read-Only-Kopien des Originals.

Structure

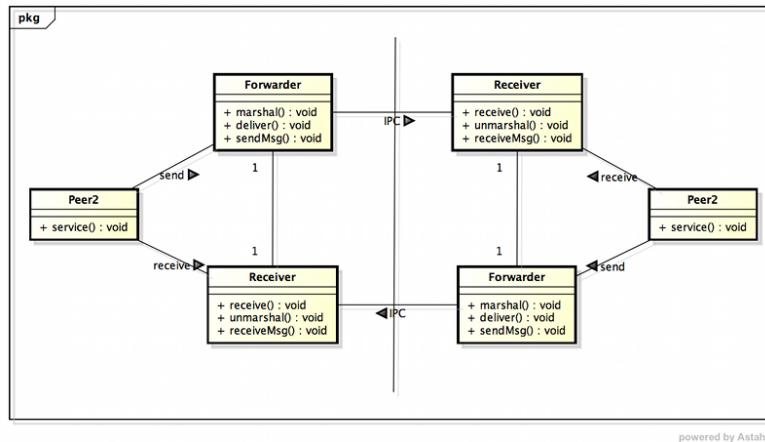


Abbildung 4.18.: Proxy Klassendiagramm

Der Client ist verantwortlich für eine bestimmte Aufgabe. Um diese zu erledigen führt er die Funktionalität des Originals indirekt auf, indem er einen Proxy benutzt.

Dazu muss der Proxy die selbe Schnittstelle bereitstellen wie das Original und den korrekten Zugriff auf das Original sicherstellen. Dazu hält der Proxy eine Referenz auf das Original dass er repräsentiert. Normalerweise gibt es eine eins zu eins Beziehung zwischen Proxy und Original. Allerdings gibt es Ausnahmen zu dieser Regel für Remote und Firewall Proxies, zwei Varianten dieses Patterns.

Das „Abstract Original“ liefert die vom Proxy und Original implementierte Schnittstelle.

Dynamics

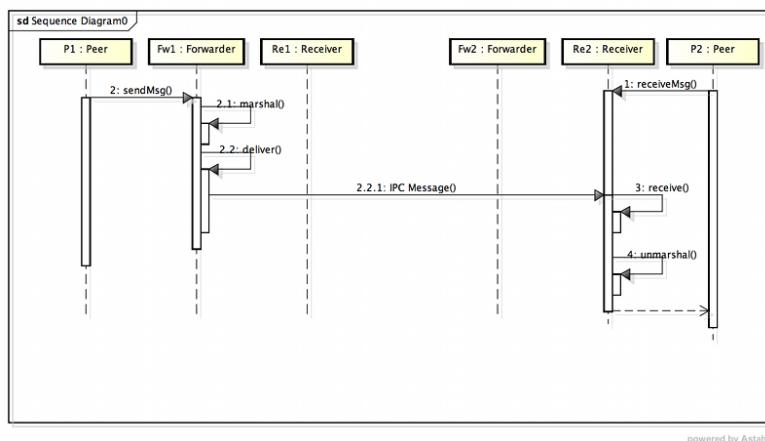


Abbildung 4.19.: Proxy Sequenzdiagramm

1. png
 2. Für das Bewältigen einer Aufgabe bittet Client den Proxy einen bestimmten Dienstauzuführen.
 3. Der Proxy empfängt die eingehenden Dienst-Anfrage und führt ein Pre-Processing durch. Dieses Pre-Processing kann zum Beispiel das Auffinden der Adresse des Originals oder das Überprüfen eines lokalen Caches auf die Antwort der Anfrage sein.
 4. Falls der Proxy das Original benötigt um die Anfrage auszuführen, leitet es den Request an das Original weiter.
 5. Das Original akzeptiert die Anfrage und führt sie aus. Es sendet die Antwort zurück an den Proxy.
 6. Der Proxy empfängt die Antwort. Vor oder nach dem Übermittel der Antwort an den Client führt der Proxy noch ein Post-Processing durch, wie zum Beispiel das Hinzufügen der Antwort zum lokalen Cache, den Destruktor des Originals aufrufen oder einen Lock auf eine Resource freigaben.
1. Identifiziere alle Verantwortlichkeiten für die Zugrisskontrolle (Access Control) einer Komponente. Weise diese Verantwortlichkeiten einer eigenen Komponente zu, dem Proxy.
 2. Falls möglich, führe eine abstrakte Basis-Klasse ein, welche die Gemeinsamkeiten des Proxies und des Originals spezifiziert. Falls ein gemeinsame Schnittstelle (Interface) nicht praktikabel ist, lässt sich das Adapter-Pattern (GOF) verwenden.
 3. Implementiere die Funktionalität des Proxies.
 4. Befreie das Original und seine Clients von den Verantwortlichkeiten welche sich nun im Proxy befinden.
 5. Verknüpfe den Proxy und das Original.
 6. Entferne alle direkten Beziehungen zwischen Original und seinen Clients. Ersetze sie durch Beziehungen mit dem Proxy.

Remote Proxy

Clients von Remote-Komponenten soll von Netzwerkadressen und Interprozesskommunikation abgeschirmt sein.

Protection Proxy

Komponenten müssen vor unauthorisiertem Zugriff geschützt sein.

Cache Proxy

Mehrere lokale Clients können sich Resultate von Remote-Komponenten teilen.

Synchronization Proxy

Mehrere gleichzeitige Zugriffe auf Komponenten müssen synchronisiert werden.

Counting Proxy

Unabsichtliches Löschen von Komponenten muss verhindert werden oder Nutzungsstatistiken müssen gesammelt werden.

Virtual Proxy

Das Verarbeiten oder Laden von Komponenten kann aufwendig sein, während Teilinformationen über die Komponenten genügen können.

Firewall Proxy

Lokale Clients sollen vor der äusseren Welt geschützt sein.

Known Uses

- NeXTSTEP
- OMG-CORBA
- Orbiz - eine OMG-CORBA Implementierung
- WWW Proxy
- OLE

Consequences

Benefits

- Bessere Effizienz und niedrigere Kosten. zB durch Load-On-Demand
- Entkoppeln der Clients vom Ort der Server-Komponenten.
- Trennung des organisations (housekeeping) Codes von der Funktionalität.

Liabilities

- Weniger Effizienz aufgrund von Indirektionen.
- Übermass an komplizierten Strategien. Zum Beispiel Load-On-Demand zahlt sich nicht immer aus!

See Also

- Decorator-Pattern (GOF)

4.11. View Handler

Das View Handler Design-Pattern hilft alle Views welches ein Softwaresystem bereitstellt zu verwalten. Eine View-Handler Komponente erlaubt es Clients Views zu öffnen, zu verändern und zu entsorgen. Es koordiniert zudem die Abhängigkeiten zwischen Views und kümmert sich um ihre Aktualisierung.

Example

Ein Multidokument-Editor erlaubt es an mehreren Dokumenten gleichzeitig zu arbeiten. Jedes Dokument wird in seinem eigenen Fenster (Moderner: Tab) angezeigt.

Um solche Editoren effizient zu benutzen benötigen Benutzer hilfe beim Verwalten der Fenster. Zum Beispiel möchten sie ein Fenster klonen um mit mehreren unabhängigen Ansichten auf das selbe Dokument arbeiten zu können. Oft schliessen Benutzer nicht alle Fenster bevor sie die Anwendung beenden. Es ist die Aufgabe des Systems alle offenen Dokumente zu überwachen und sie vorsichtig zu schliessen. Änderungen in einem Fenster können auch andere Fenster betreffen. Deshalb benötigen wir einen effizienten Update-Mechanismus um die Änderungen zwischen Fenstern zu propagieren.

Context

Ein Software-System stellt verschiedene Views von applikationsspezifischen Daten zur Verfügung oder unterstützt das Arbeiten mit mehreren Dokumenten.

Problem

Software-System welche mehrere Views unterstützen brauchen oft zusätzliche Funktionalität um die Views zu verwalten. Der Benutzer will bequem Views öffnen, verändern oder entsorgen. Ein Update einer View soll automatisch an die entsprechenden anderen Views weitergegeben werden.

Forces

- Mehrere Views sollen durch den Benutzer wie auch durch interne Komponenten des Systems einfach verwaltet werden können.
- Die Implementierung der Views darf nicht von anderen Views abhängig sein oder mit dem Code gemeinsam werden welcher zur Verwaltung der Views dient.
- Die Implementierung der Views kann variieren und weitere Arten von Views können während der Lebenszeit des Systems hinzugefügt werden.

Solution

Trenne die Verwaltung von Views vom Code welcher die spezifischen Views repräsentiert oder kontrolliert.

Eine View Handler Komponente verwaltet alle Views welche das Software-System bereitstellt. Es bietet die notwendige Funktionalität an um Views zu öffnen, zu koordinieren und zu schliessen, und zudem um die Views zu bedienen. Zum Beispiel ein Kommando um alle Views in einer gekachelten Ansicht zu arrangieren.

Spezifische Views werden in separaten View-Komponenten gekapselt, zusammen mit der Funktionalität sie darzustellen und zu kontrollieren. Suppliers versorgen die Views mit den Daten welche sie anzeigen sollen.

Das View Handler Pattern adaptiert die Idee die Präsentation von der Funktionalität zu trennen, wie beim Model-View-Controller Pattern. Es stellt nicht die Struktur des gesamten Software-Systems zur Verfügung, sondern entfernt jediglich die Verantwortung die Gesamtheit der Views zu verwalten von den Model- und View-Komponenten. Das Pattern überträgt diese Verantwortung an die View Handler Komponente.

Die View Handler Komponente lässt sich auch als Abstract Factory (GOF) oder als Mediator betrachten. Sie ist eine Abstract Factory, da die Clients unabhängig davon sind wie eine spezifische View erstellt wird. Sie ist ein Mediator weil die Clients unabhängig davon sind wie die Views koordiniert sind.

Structure

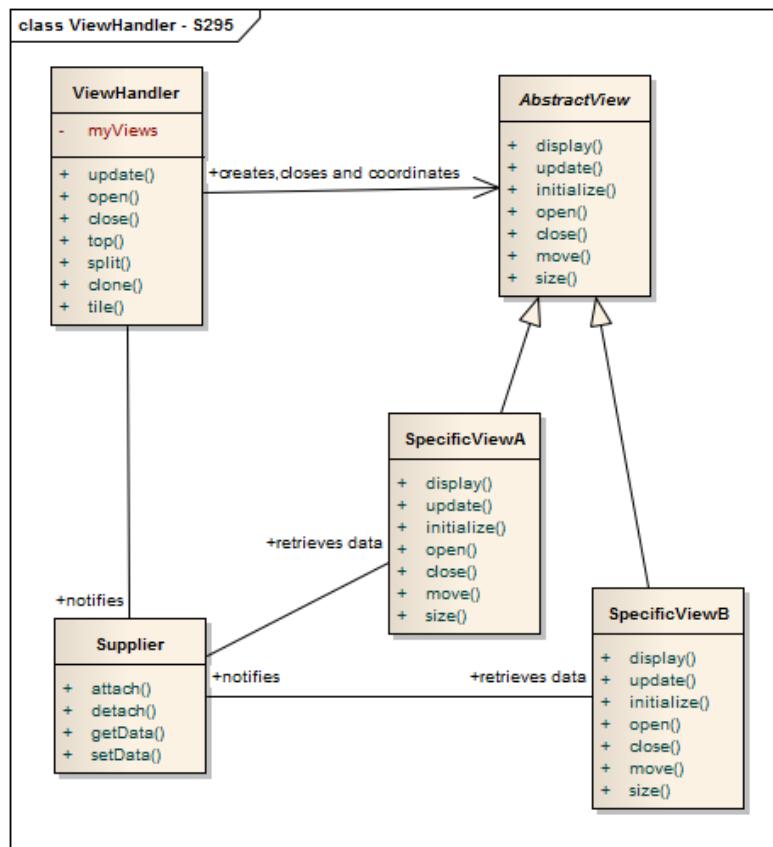


Abbildung 4.20.: View Handler Klassendiagramm

Der View Handler stellt auch Funktionen bereit um die Views zu schliessen, sowohl einzelne Views als auch alle Views auf einmal.

Die Hauptverantwortung des View Handler ist es jedoch die Views zu verwalten. Zum Beispiel um eine View in den Vordergrund zu holen, alle Views zu kacheln , eine einzelne Views in mehrere Teile zu teilen, alle Views zu aktualisieren und um Views zu klonen.

Eine Abstract View Komponente definiert eine gemeinsame Schnittstelle (Interface) für alle Views. Der View Handler benutzt diese Schnittstelle um die Views zu erzeugen, zu koordinieren und zu schliessen. Die dem System zu grunde liegende Plattform benutzt die Schnittstelle um Benutzerereignisse auszuführen, wie zum Beispiel das vergrössern eines Fensters.

Spezifische View-Komponenten leiten von der Abstract View ab und implementieren die Schnittstelle. Jeder View implementiert seine eigene "display" Funktion. Diese empfängt Daten von Suppliers der View, bereitet diese Daten zur Anzeige vor und präsentiert sie dem Benutzer. Die "display" Funktion wird aufgerufen beim Öffnen oder Aktualisieren

der View.

Supplier Komponenten stellen die Daten, welche durch View-Komponenten angezeigt werden, zur Verfügung. Sie stellen eine Schnittstelle zur Verfügung welche es Clients - wie zum Beispiel Views - erlaubt Daten zu empfangen oder zu ändern. Sie benachrichtigen abhängige Komponenten über Änderungen an ihrem internen Zustand. Solche abhängige Komponenten können Views oder falls der View Handler Aktualisierungen durchführt der View Handler selbst sein.

Dynamics

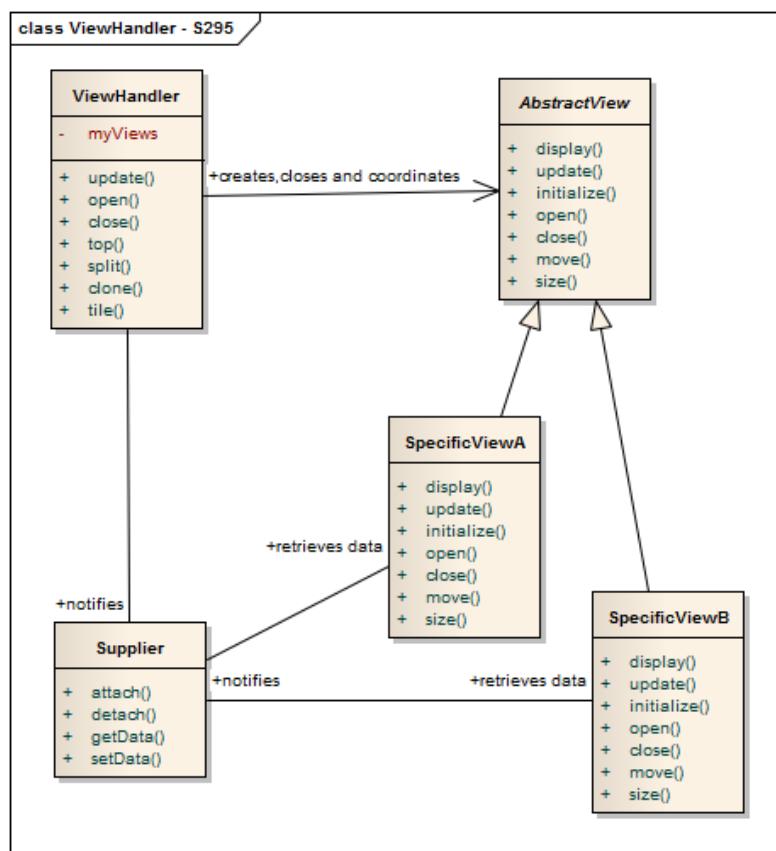


Abbildung 4.21.: View Handler Klassendiagramm

Szenario 1: Ein View Handler erzeugt eine neue View

1. Ein Client weist den View Handler an eine neue View zu öffnen.
2. Der View Handler instanziert und initialisiert die entsprechende View. Die View registriert sich beim Change-Propagation Mechanismus seines Suppliers, entsprechend dem Publisher-Subscriber Pattern.

3. Der View Handler fügt die View zur internen Liste von geöffneten View hinzu.
4. Der View Handler weist die View an sich selbst anzuzeigen. Die View öffnet ein neues Fenster, empfängt Daten von seinem Supplier, bereitet die Daten zur Anzeige vor und präsentiert sie dem Benutzer.

Szenario 2: Ein View Handler kachelt die Views

1. Der User führt das Kommando aus um alle offenen Fenster zu kachen. Der View Handler empfängt die Aufforderung.
2. Für jedes offene Fenster berechnet der View Handler eine neue Grösse und Position und ruft die entsprechende Resize und Move Prozeduren auf.
3. Jede View ändert seine Position und Grösse und stellt die entsprechende Clipping-Fläche ein. Sie aktualisiert das Bild und zeigt es dem Benutzer an. Wir nehmen an, dass die Views die Daten welche sie anzeigen in einem Cache halten. Ist das nicht der Fall müssen die Views die Daten von ihren Suppliern neu beziehen.

Implementation

1. Identifiziere die Views
2. Spezifiere eine gemeinsame Schnittstelle für die Views
3. Implementiere die Views.
4. Definiere einen View Handler. Implementiere die Funktionen um neue Views zu erzeugen als Factory Methods (GOF).

Variants

View Handler with Command objects. Diese Variante benutzt Command Objects um ViewHandler unabhängiger von der Implementation der Views zu machen. Statt die View-Funktionalität direkt aufzurufen, erstellt der View-Handler ein entsprechendes Command und führt dieses aus. Eine weitere Möglichkeit wäre es, Commands zu erstellen und diese einem Command Prozessor (POSA1, nicht behandelt) zu übergeben. Dies erlaubt zusätzliche Funktionalität wie das Rückgängigmachen eines ausgeführten Commands.

Known Uses

- Macintosh Window Manager
- Microsoft Word

Consequences

Benefits

- Einheitliches Handhaben der Views (-> gemeinsame Schnittstelle), alle Komponenten können über ein Interface auf die Views zugreifen, unabhängig von deren Inhalt
- Erweiterbarkeit und Austauschbarkeit der Views
- Applikationsspezifische View-Koordination, da Views von einer zentralen Instanz verwaltet werden, können spezifische Koordinationsstrategien verwendet werden. Koordinationsstrategien können auch benutzt werden, um die Applikation auf verschiedene Displaytypen anzupassen (z.B. kleine Smartphones vs Desktopbildschirm)

Liabilities

- Beschränkte Anwendbarkeit. ViewHandler lohnen sich nur, falls viele unterschiedliche Views, Views mit logischen Abhängigkeiten zwischeneinander oder unterschiedliche Koordinationsstrategien unterstützt werden müssen. Andernfalls erhöht ein View Handler bloss den Implementationsaufwand und die Komplexität der Software.
- Effizienz. Da zusätzliche Zwischenschicht. Meist nicht wirklich ausschlaggebend.

See also

- Model View Controller
- Presentation-Abstraction-Control

4.12. Forwarder-Receiver

Das Forwarder-Receiver design pattern stellt eine transparente Interprozess-Kommunikation für Softwaresysteme mit Peer-to-Peer Interaktionsmodell zur Verfügung. Es führt Forwarder und Receiver ein um die Peers von dem Kommunikationsmechanismus zu entkoppeln.

Example

In einem Projekt hat ein Softwareentwicklungsteam eine Infrastruktur für das Netzwerk-Management definiert. Das System besteht aus Agent-Prozessen welche auf jedem verfügbaren Netzwerk-Knoten (Node) laufen. Diese Agents sind verantwortlich für die Beobachtung und Überwachung von Ereignissen und Ressourcen. Zudem erlauben sie Netzwerkadministratoren das Verhalten des Netzwerks zu verändern, zum Beispiel durch das Modifizieren der Routing-Tabellen. Um den Informationsaustausch und eine schnelle

Propagation von Netzwerkbefehlen sicherzustellen ist jeder Agent mit Peer-to-Peer an andere Agents verbunden und handelt als Client oder Server - je nachdem was gefordert ist. Die Infrastruktur muss eine breite Palette von Hardware und Software unterstützen, wobei die Kommunikation nicht von der verwendeten Interprozess-Kommunikation abhängig sein darf.

Context

Peer-to-Peer Kommunikation

Problem

Ein verbreiter Weg um Verteilte Anwendungen zu erstellen ist es, low-level Interprozess-Kommunikation zu nutzen, wie TCP/IP, sockets oder Message Queues. Diese werden von fast allen Betriebssystemen zur Verfügung gestellt und sind sehr effizient im Vergleich zu high-level Mechanismen, wie Remote Procedure Calls.

Diese low-level Mechanismen führen jedoch oft Abhängigkeiten zum darunterliegenden Betriebssystem oder verwendeten Netzwerkprotokollen ein.

Forces

- Das System soll die Austauschbarkeit des Kommunikations-Mechanismus erlauben.
- Die Kooperation von Komponenten entspricht dem Peer-to-Peer Model, bei dem der Sender nur den Namen des Empfängers kennen muss.
- Die Kommunikation zwischen Peers sollte keinen grossen Einfluss auf die Performance haben.

Solution

Verteilte Peers arbeiten zusammen an einem bestimmten Problem. Ein Peer kann als Client, durch aufrufen von Services, oder als Server, durch zur Verfügungstellen von Services, oder als beides handeln. Die Details des verwendeten IPC-Mechanismus sind vor den Peers versteckt durch das Kapseln der Funktionalität in eigene Komponenten.

Structure

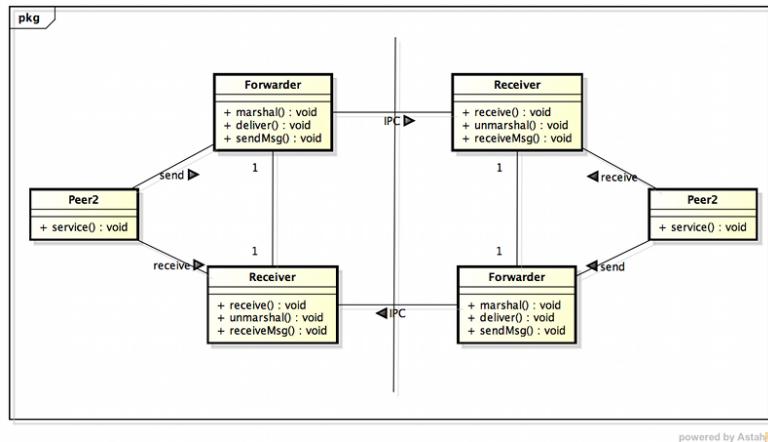


Abbildung 4.22.: Forwarder Receiver Klassendiagramm

Forwarder Komponenten senden Nachrichten über Prozessgrenzen. Ein Forwarder stellt eine Schnittstelle zur Verfügung welche eine Abstraktion eines bestimmten IPC-Mechanismus zur Verfügung stellt. Er enthält auch Funktionalität für das Marshalling. Zudem kann er Adressen von Namen physikalischen Adressen zuordnen.

Receiver Komponenten sind Verantwortlich für das Empfangen von Nachrichten. Ein Receiver stellt ebenfalls eine Schnittstelle zur Verfügung welche eine Abstraktion eines bestimmten IPC-Mechanismus zur Verfügung stellt. Wie der Receiver kümmert sich die Receiver Komponente auch entsprechend um das Unmarshalling.

Dynamics

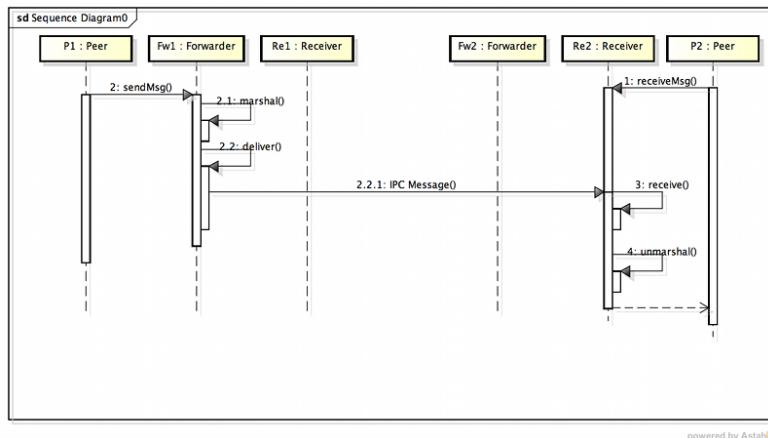


Abbildung 4.23.: Forwarder Receiver Sequenzdiagramm

1. P1 benötigt einen Service von P2. Dazu sendet er einen Request an seinen Forwarder Forw1 und gibt den Namen des Empfängers an.
2. Forw1 bestimmt die physikalische Adresse des Remote-Peers und marshallt die Nachricht.
3. Forw1 liefert die Nachricht an den Recv2 aus.
4. Zu einem späteren Zeitpunkt bittet P2 seinen Receiver Recv2 auf einkommende Requests zu warten. Nun empfängt Recv2 die Nachricht von Forw1.
5. Recv2 unmarshallt die Nachricht und gibt sie seinem Peer P2 weiter.
 1. Spezifizierte ein Namen-zu-Address-Mapping
 2. Spezifizierte ein Nachrichtenprotokoll
 3. Wähle einen Kommunikationsmechanismus.
4. Implementiere die Forwarder. Forwarder müssen zudem über ein Repository verfügen um Adressen auflösen zu können. Dies kann statisch im Code implementiert sein oder dynamisch zur Laufzeit änderbar.
5. Implementiere den Receiver. Receiver können blockierend oder nicht blockierend implementiert werden. Zudem muss entschieden werden, ob auf mehreren Kanälen kommuniziert werden kann oder nicht. Falls ja wird ein Demultiplexing benötigt.
6. Implementiere die Peers. Es kann sowohl One-Way wie auch Two-Way Kommunikation umgesetzt werden.
7. Implementiere eine Startup-Konfiguration. Insbesondere müssen Forwarder mit einem gültigen Name-to-Address mapping initialisiert werden.
 - Forwarder-Receiver without name-to-address mapping. Kann aus Performancegründen Sinn machen. Dabei muss der Peer am Forwarder die physikalische Zieladresse übergeben.

Known Uses

- TASC - Software Development Toolkit
- Reboot - Material Flow Control Software
- ATM-P
- BrouHaHa - Distributed Smalltalk Environment

Consequences

Benefits

- Effiziente Interprozess-Kommunikation
- Kapselung von IPC

Liabilities

- Keine Unterstützung für flexibles Re-Konfigurieren von Komponenten. Es besteht keine einfache Möglichkeit um die Verteilung von Peers zur Laufzeit anzupassen. Kann durch Dispatcher Komponente gelöst werden, siehe Client-Dispatcher-Server Design Pattern.

See also

- Client-Dispatcher Design Pattern

4.13. Client-Dispatcher-Server

Das Client-Dispatcher-Server Design-Pattern führt eine Zwischenschicht zwischen Clients und Server ein, die Dispatcher-Komponente. Es stellt Orts-Transparenz (location transparency) in Form eines Namensdienstes (name service) zur Verfügung und versteckt die Details der Kommunikationsverbindung zwischen Client und Server.

Example

Stellen wir uns vor wir würden ein Softwaresystem namens ACHILLES zum Empfangen von neuen, wissenschaftlichen Informationen entwickeln. Die Informations-Provider sind sowohl lokal in unserem Netzwerk, wie auch verteilt über die Welt. Es ist nötig den Ort und den auszuführenden Dienst zu spezifizieren. Empfängt ein Informations-Provider einen Request von einer Client-Anwendung führt er den entsprechenden Dienst aus und gibt die angefragte Informations dem Client zurück.

Context

Ein Software-System integriert eine Menge von verteilten Servern, welche lokal oder verteilt über ein Netzwerk laufen.

Problem

Benutzt ein Software System über ein Netzwerk verteilte Server muss es Mittel zur Kommunikation zwischen ihnen bereitstellen. In vielen Fällen muss eine Verbindung aufgebaut werden, bevor eine Kommunikation stattfinden kann, abhängig von der verwendeten Kommunikationsart. Die eigentliche Funktionalität der Komponenten soll jedoch von den Details des Kommunikations-Mechanismus getrennt sein. Clients sollen

nicht wissen müssen wo sich die Server befinden. Dadurch lässt sich der Standardort der Server dynamisch anpassen und das System ist robust gegenüber Netzwerk oder Server ausfällen.

Forces

- Eine Komponente soll einen Dienst (Service) unabhängig vom Standort des Service-Providers nutzen können
- Der Code welcher die Funktionalität des Service-Consumer implementiert soll getrennt sein vom Code welcher nötig ist um eine Verbindung aufzubauen.

Solution

Stelle eine Dispatcher Komponente als Zwischenschicht zwischen Client und Server zur Verfügung. Der Dispatcher implementiert einen Namensdienst (name service) welcher es Clients erlaubt über einen Namen anstatt über den physikalischen Ort auf den Server anzupassen, wodurch eine Ortstransparenz zur Verfügung gestellt wird. Zudem ist der Dispatcher verantwortlich den Kommunikationskanal zwischen Client und Server aufzubauen.

Füge Server zur Anwendung hinzu welche Dienste anderen Komponenten anbieten. Jeder Server wird über einen eindeutigen Namen identifiziert und ist über den Dispatcher mit Clients verbunden.

Clients benötigen den Dispatcher um einen bestimmten Server zu finden und einen Verbindung mit dem Server aufzubauen. Im Gegensatz zum traditionellem Client-Server Modell können die Rollen von Clients und Server dynamisch ändern.

Structure

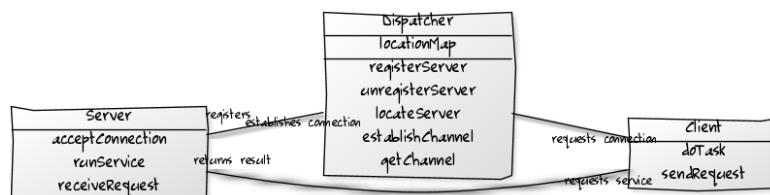


Abbildung 4.24.: Client Dispatcher Server Klassendiagramm

Die Aufgabe eines Clients ist es domänen spezifische Aufgaben auszuführen. Der Client greift auf Operationen welche von Servern zur Verfügung gestellt werden zu um seine Aufgabe auszuführen. Bevor ein Request an einen Server gesendet wird, bittet der Client den Dispatcher um einen Kommunikationskanal. Der Client benutzt diesen Kanal um mit der Server zu kommunizieren.

Ein Server stellt eine Menge von Operationen den Clients zur Verfügung. Er ist beim Dispatcher mit seinem Namen und seiner Adresse registriert. Eine Server-Komponente

kann sich auch auf dem selben Computer wie ein Client befinden oder über das Netzwerk erreichbar sein.

Der Dispatcher stellt Funktionalität zum Aufbau von Kommunikations-Kanälen zur Verfügung. Dazu nimmt er den Namen der Server Komponente und mappt den entsprechenden physikalischen Ort der Server Komponente. Der Dispatcher erstellt eine Verbindung zum Server mit dem zur Verfügung stehenden Kommunikationsmechanismus und gibt einen Kommunikations-Handle dem Client zurück. Falls der Dispatcher keine Verbindung mit dem entsprechenden Server aufbauen kann informiert er den Client über den Fehler.

Um den Namensdienst (name service) zur Verfügung zu stellen implementiert der Dispatcher Funktionen um Server zu registrieren und zu finden.

Dynamics

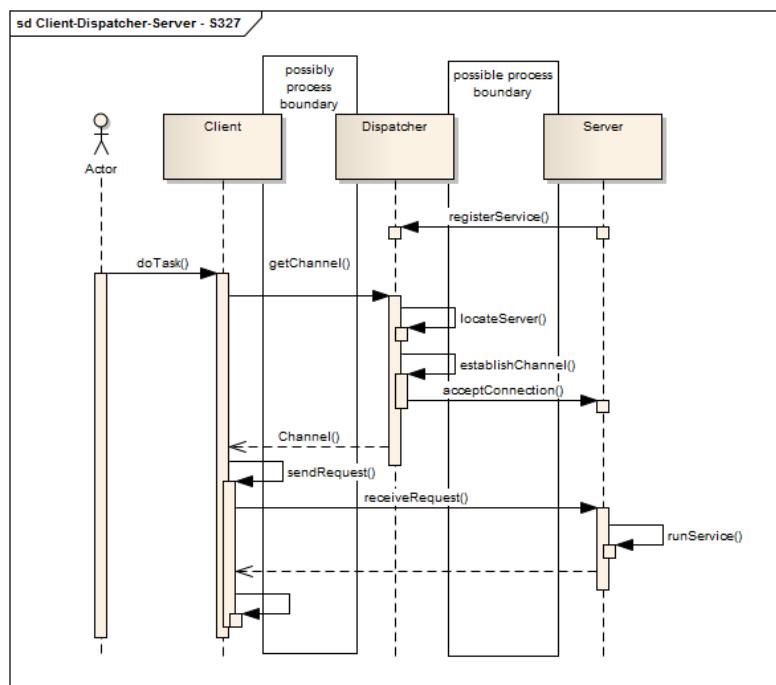


Abbildung 4.25.: Client Dispatcher Server Klassendiagramm

1. png
2. Ein Server registriert sich selbst bei der Dispatcher Komponente.
3. Später bittet ein Client den Dispatcher um einen Kommunikationskanal mit einem bestimmten Server.

4. Der Dispatcher sieht in seiner Registry nach welcher Server mit dem entsprechenden Namen registriert ist.
5. Der Dispatcher erzeugt eine Kommunikations-Verbindung mit dem Server. Falls er die Verbindung erfolgreich herstellen kann gibt er den Kanal dem Client zurück. Falls nicht, sendet er einen Fehlermeldung.
6. Der Client bentutzt den Kommunikationskanal um Requests direkt an den Server zu senden.
7. Nachdem der Server einen eingehenden Request erkannt hat führt den den entsprechenden Dienst aus.
8. Sobald der Dienst ausgeführt wurde sendet der Server das Resultat an den Client zurück.

Implementation

1. Unterteile die Anwendung in Server und Clients. Server können möglicherweise vorgegeben sein und müssen integriert werden. Da Clients möglicherweise auch als Server fungieren können und umgekehrt sind die Rollen nicht Vordefiniert und können zur Laufzeit ändern.
2. Entscheide welche Kommunikationsarten benötigt werden. Eine einzige Kommunikationsart vereinfacht die Komplexität der Implementation. Aus Performancegründen kann dies aber nicht immer angebracht sein. So kann falls der Client und der Server auf dem selben Rechner ausgeführt werden Shared-Memory die schnellste Art der Interprozesskommunikation sein. Falls bestehende Server in das System integriert werden sollen ist die Kommunikationsart durch diese Server möglicherweise vorgegeben.
3. Spezifiziere die Interaktionsprotokolle zwischen Komponenten. Es sind drei Protokolle denkbar, ein Client-Server-Protokoll (CSProtocol), ein Client-Dispatcher-Protokoll (CDProtocol) und ein Dispatcher-Server-Protokoll (DSProtocol).
4. Entscheide wie die Server genannt werden. Die Namen sollen eindeutig und unabhängig vom Ort der Server sein.
5. Designe und implementiere den Dispatcher. Limitierte Ressourcen (anzahl Sockets) und Performance-Probleme sollen dabei besonders beachtet werden.
6. Implementiere die Client und Server Komponenten.
 - Distributed Dispatchers: Statt einen einzelnen Dispatcher können verteilte Dispatchers eingesetzt werden. Dabei kann ein lokaler Dispatcher einen entfernten Dispatcher anfragen oder Clients können direkt mit entfernten Dispatchers kommunizieren. Möglicherweise ist das Broker Pattern dem Einsatz von Distributed Dispatchern vorzuziehen.

- Client-Dispatcher-Server with communication managed by clients: Dabei fungiert der Dispatcher als Namensdienst und überlässt den Verbindungsauflauf dem Client.
- Client-Dispatcher-Server with heterogeneous communication: Manchmal kann die Kommunikation von Clients und Servern nicht über ein einziges Kommunikationsprotokoll abgewickelt werden, zum Beispiel wenn verschiedene bestehende Server verschiedene Kommunikationsmechanismen benötigen. Der Dispatcher muss dann mehrere Kommunikationsmechanismen unterstützen.
- Client-Dispatcher-Service: Dabei werden die Services Adressiert und nicht die Server. Bekommt der Dispatcher einen Request schaut er nach welcher Server den entsprechenden Service bereitstellt und stellt die Verbindung zum entsprechenden Service-Provider bereit.

Known Uses

- Remote Procedure Calls
- OMG Corba

Consequences

Benefits

- Austauschbarkeit der Server: Server können ohne Änderungen an der Dispatcher-Komponente ausgetauscht werden.
- Orts- und Migrationstransparenz: Clients müssen den Ort der Server nicht kennen und die Dienste können dynamisch auf andere Rechner migriert werden.
- Re-Konfiguration: Wo sich die Server befinden kann zur Laufzeit entschieden werden. Das Client-Dispatcher Pattern ermöglicht es auch ein Software System zu entwerfen welches erst später in eine verteilte Anwendung überführt wird.
- Fault tolerance: Server können auch auf weiteren Netzwerk-Knoten aktiviert werden ohne dass dies einen Einfluss auf die Clients hat. Das System ist dadurch robuster und fault-toleranter.

Liabilities

- Geringere Effizienz durch Indirektion und explizitem Verbindungsauflauf.
- Empfindlich auf Änderungen der Schnittstelle der Dispatcher-Komponente.

See also

- Forwarder-Receiver Pattern, lässt sich mit dem Client-Dispatcher-Server Pattern kombinieren
- Acceptor and Connector Patterns(Doug Schmidt), zeigen einen anderen Weg um den Verbindungsauflaufbau von der Verarbeitung zu trennen. Schmidts Pattern sind dezentralisierter. Alles was Verbindungen akzeptiert kann eine Familie von Acceptor-Factories bereitstellen. Diese Acceptors sind verantwortlich Service-Handlers zu konstruieren.

Kapitel 5 **POSA 2**

5.1. Wrapper Facade

The Wrapper Facade design pattern encapsulates low-level functions and data structures within more concise, robust, portable, and maintainable object-oriented class interfaces.

Problem

System-APIs und -Libraries sind oft sehr low-level und nicht objekt-orientiert aufgebaut. Will man diese Funktionen nutzen, muss man außerdem viele Conditions für die unterschiedlichen Plattformen (Windows, Unix, ...) einbauen.

```
1 #if defined (_WIN32)
2   EnterCriticalSection (&lock);
3 #else
4   mutex_lock (&lock);
5 #endif /* _WIN32 */
```

Quellcode 5.1: Condition für eine Plattformunterscheidung

Solution

Um die Wartbarkeit und Verständlichkeit des eigenen Codes zu steigern, wird eine objekt-orientierte Indirection zwischen dem eigenen Code und diesen low-level Funktionen eingeführt: Wrapper Facade-Klassen. Vorteil: Der Nutzer dieser Klassen muss keine systemabhängigen Conditions verwenden, wodurch der Code ohne Mehraufwand portabel bleibt. Er muss sich nicht mit den low-level C-Funktionen rumschlagen.

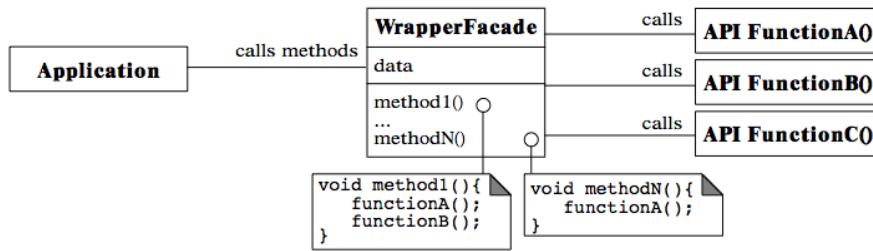


Abbildung 5.1.: Wrapper Facade Klassendiagramm

Der Entwickler der Anwendung ruft eine Methode auf der Wrapper Facade auf, welche diesen Aufruf in einen oder mehrere System-API-Aufrufe umwandelt.

Verwendung

1. Java

In Java gibt es beispielsweise Swing/AWT, um GUIs zu realisieren. Diese greifen schlussendlich auf das System-API zurück. Je nach Plattform kommt dafür eine andere Implementierung zum Einsatz.

Vorteile

- Ein einfaches, verständliches, konsistentes, robustes, objekt-orientiertes Interface für den plattformunabhängigen Zugriff auf low-level APIs. Dadurch erhöhte Wartbarkeit und Portierbarkeit.

Nachteile

- Die Wrapper Facade stellt meistens nur den grössten gemeinsamen Nenner zur Verfügung: Also die Funktionalität, die sicher auf jeder Plattform verfügbar ist. Will man plattformspezifische Features nutzen, ist das nicht möglich. Indirektion bedeutet immer Overhead: Die Performance nimmt also ab.

5.2. Interceptor

The interceptor architectural pattern allows services to be added transparently to a framework and triggered automatically when certain events occur.

Begriffe

- *Application*: Implementiert Framework
- *Interceptor*: Klasse/Objekt welche eine Schnittstelle zum Intercepten definiert
- *Concrete Interceptor*: Klasse/Objekt welche den Interceptor implementiert

- *Concrete Framework*: Instanziertes Framework (konkrete Implementation eines Frameworks)
- *Black-Box-Framework*: Framework deren Source nicht zugänglich ist / nicht modifizierbar ist

Kontext

Frameworks welche transparent erweitert werden können.

Problem

Frameworks können nicht voraussehen, welche Services ihre User benutzen müssen/wollen und User können insbesondere Black-Box Frameworks nicht erweitern, wenn sie nicht ursprünglich dafür gedacht waren. Frameworks müssen daher Integrationen von Dritt-Services ohne Modifikation der Architektur erlauben. Auch sollen solche Modifikationen keine existierenden Framework-Komponenten oder Applikationen des Frameworks beeinflussen.

Lösung

Applikationen welche bestimmte Frameworks einsetzen müssen sich daher transparent beim Framework für bestimmte Services oder Events registrieren können. Durch die Implementation von bestimmten Schnittstellen, welche das Framework zur Verfügung stellt, muss die Applikation einzelne Aspekte des Frameworks kontrollieren und auf das Framework zugreifen können.

Implementation

Das Interceptor Callback Interface ist dabei eine Implementation zu diesem Problem. Das Framework stellt dieses Interface zur Verfügung und Applikationen können concrete interceptors aufgrund dieses Interfaces implementieren. Diese Klassen registrieren sie bei einem Dispatcher für bestimmte Ereignisse und werden danach vom Framework mit context Objekten aufgerufen. Typischerweise existiert ein Dispatcher pro Interceptor.

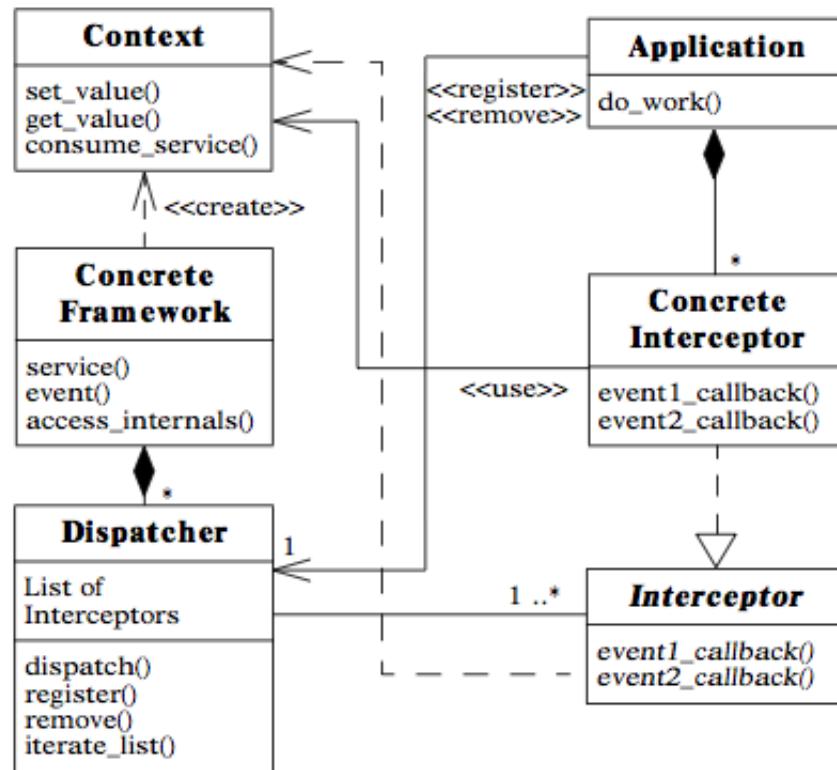


Abbildung 5.2.: Interceptor UML-Diagramm

Varianten

- *Interceptor*
Wird häufig auf der Server-Seite von Verteilten Systemen verwendet. Dabei wird ein Proxy (POSA1) instanziert, welcher eine Referenz auf das concrete framework bzw. den lokalen server hält. Sobald ein Client eine Anfrage macht, erhält das Proxy-Objekt diesen und führt u.U. Pre-Processing Funktionalität aus. Danach wird es dem Lokalen Server übergeben, welcher dann wiederum mittels dem Proxy dem Client antwortet.
- *Single Interceptor-per-Dispatcher*
Diese Variante erlaubt nur die Registration einem Interceptor pro Dispatcher. Diese Restriktion kann die implementation vereinfachen.
- *Interceptor Factory*
Wenn das Framework die gleiche Klasse mehrere Male instanziert. Statt dass für jedes Objekt die Registration auf dem Dispatcher geschieht, werden Factories registriert, welche dann vom Framework aufgerufen werden.

- *Implicit Interceptor Registration*

Statt explizit Interceptors beim Dispatcher zu registrieren, kann das Framework auch Methoden zur Verfügung stellen, um dynamisch an spezifischen Orten oder mittels Konfigurationen (Component Configurator) diese automatisch zu registrieren.

Verwendung

- *Component-based application servers*
- *CORBA implementation*
- *COM*
- *Web Browsers (Extensions)*
- *Reference Monitor (Security Patterns)*

Vorteile

- Extensibility/Flexibility des Frameworks
- Separation of Concerns
- Monitoring und Kontrolle eines Frameworks unterstützen
- Layer symmetry: Durch Interceptors pro Layer können verschiedene Zusatzfunktionalitäten transparent implementiert werden
- Reusability

Nachteile

- Architektur/Design wird komplexer
- Fehlerbehaftete Interceptors können die gesamte Applikation blockieren
- Interception cascades: Wenn ein Interceptor eine Änderung in einem Kontext-Objekt bewirkt kann das weitere Events zur Folge haben, welche weitere Interceptors triggern können

5.3. Proactor

The Proactor architectural pattern allows event-driven applications to efficiently demultiplex and dispatch service requests triggered by the completion of asynchronous operations, to achieve the performance benefits of concurrency without incurring certain of its liabilities.

Context

An event-driven application that receives and processes multiple service requests asynchronously.

Problem

By processing multiple requests asynchronously, the performance of event-driven applications, such as servers, can often be increased. To support asynchronous operations, the application must be able to react to completion events of the async operations, which are delivered by the operating system. Typically four aspects need to be taken into account:

- For scalability and low latency, multiple completion events should be processed simultaneously
- To maximize throughput, unnecessary context switching should be avoided.
- Extending the set of available services should require minimal effort.
- Application code should largely be shielded from the threading and synchronization mechanisms.

Solution

Split each application service into long-duration operations and completion handlers. Long-duration operations are executed asynchronously and the completion handlers process the result of these operations as they finish. Further, decouple dispatcher and completion event demultiplexing from the application-specific processing (so the application specific code only has to provide a long-duration async operation and a completion handler).

Structure

- *handle*: provided by operating systems to identify entities which can generate completion events (i.e. for a file or socket)
- *asynchronous operation*: application specific, async operation
- *completion handler*: application specific handler for completion of asynchronous operation
- *concrete completion handler*: the actual implementation of a completion handler
- *asynchronous operation processor*: executes async operations and queues completion events (often implemented by an OS kernel)
- *completion event queue*: filled with completion events on async operation completion

- *asynchronous event demultiplexer*: removes and returns a completion event (can block)
 - *proactor*: calls demultiplexer, demultiplexes & dispatches to completion handler. Provides an event loop for the application.
 - *initiator*: i.e. accepts incoming connections, and invokes async operation. Part of the application. Often also plays the role of a concrete completion handler to be able to process the result of the operation it invoked.

Implementation

Two layers:

- Demultiplexing/dispatching infrastructure layer components: Performs generic, application-independent logic to execute async operations and demultiplexes and dispatches completion events.
 - Application layer components: Defines application specific asynchronous operations and completion handlers

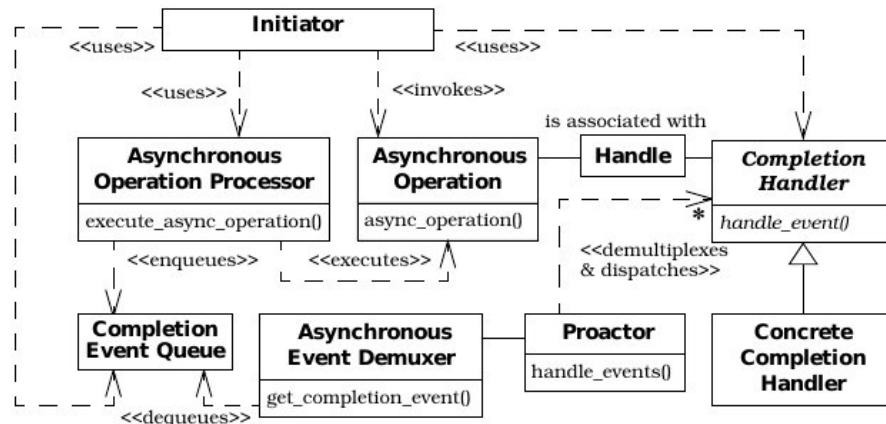


Abbildung 5.3.: proactor uml diagram

Varianten

- *Asynchronous Completion Handlers*
Completion handlers act as initiators, so they can also perform long-duration async operations.
 - *Concurrent Asynchronous Event Demultiplexer*
Maintain a pool of threads to which the proactor can demultiplex and dispatch completion handlers concurrently.

- *Shared Completion Handlers*

Multiple async operations can share the same completion handler. Proactor and Initiator must collaborate in this case to know which operation requires which completion handler.

- *Asynchronous Operation Processor Emulation*

Some programming environments do not export async operations to applications (i.e. the JVM). In such cases async operations can be emulated using a concurrency mechanism.

Known uses

- Completion ports in Windows NT: OS is the async operation processor and provides the completion event queue with the completion ports.
- POSIX AIO family of async I/O: Similar to Windows NT, but preemptively async (completion can interrupt thread)
- ACE Proactor Framework
- OS device driver interrupt-handling mechanisms
- Phone call initiation via voice mail

Benefits

- Separation of Concerns
- Portability by abstracting the async operation mechanisms and using the proactor to shield the application from non-portable completion event demultiplexing and dispatching mechanisms.
- Encapsulation of concurrency mechanisms
- Decoupling of threading from concurrency
- Performance
- Simplification of application synchronization

Liabilities

- Restricted applicability
- Complexity of programming, debugging and testing
- Scheduling, controlling, and canceling asynchronously running operations

5.4. Reactor

The Reactor architectural pattern allows event-driven applications to demultiplex and dispatch service requests that are delivered to an application from one or more clients. Das Reaktor Pattern erlaubt es, einer ereignis-gesteuerten Anwendung eine oder mehrere Client Anfragen gleichzeitig anzunehmen und auf verschiedene Serviceanbieter zu verteilen.

Beispiel

Verteiltes Logging System: Mehrere Clients können, per TCP verbunden, ihre Lognachrichten an einen Logging Server senden, der diese entsprechend weiterverarbeitet (z.B. Schreiben in Datenbank, Console, Drucker, ...)

Möglichkeit zur Implementation

Für jede Verbindung einen Thread. Nachteile davon sind jedoch:

- Ineffizient bzgl context switching, synchronisation und Datenbewegungen
- Braucht concurrency control im Servercode
- Nicht überall verfügbar (OS abhängig)
- Manchmal besser abgestimmt auf Anzahl CPU's statt Anzahl Verbindungen

Problem

Event-gesteuerte Applikationen müssen viele Anfragen simultan beantworten können, auch wenn sie seriell abgearbeitet werden. Jeder Request wird durch ein indication event ausgelöst, z.B. CONNECT oder READ. Somit muss der Server zuerst die indication events an die entsprechenden Serviceimplementierungen dispatchen und demultiplexen.

Für die Implementierung muss für die Applikation folgendes gewährleistet sein, sie:

- soll nicht blockieren
- soll auf maximalen Durchsatz ausgelegt sein und somit unnötiges context switching, Datensynchronisierung oder Daten kopieren vermeiden
- soll einfach um neue Service erweitert werden können
- soll ohne komplexe multithreading und synchronisations Mechanismen auskommen

Lösung

Synchron auf die Ankunft von indication events auf ein oder mehreren Eventquellen, z.B. sockets, warten. Für jeden Service, der eine Applikation anbietet, einen eigenen event handler anbieten, der gewisse Events von den Eventsources behandelt. Die Eventhandler registrieren sich beim Reactor, welcher einen synchronen event demultiplexer benutzt. Dieser informiert den Reaktor beim Auftreten eines Events, welcher dann synchron den event handler dispatched, um den Request abzuarbeiten.

Struktur

1. *Handles*

Werden vom OS bereitgestellt und zum Identifizieren von Eventquellen gebraucht. Wenn ein indication event auftritt, wird er beim Handler in die Queue gesetzt und als „ready“ markiert.

2. *Synchroner event demultiplexer*

Ist eine Funktion, welche aufgerufen wird, um einen oder mehrere indication Events abzuwarten, um dann auf dem assoziierten Handle das eintreffende Event aufzurufen.

3. *Event handler*

Interface für concrete event handler

4. *Concrete Event Handler*

Implementiert spezifischen Service, welche eine Applikation bereitstellt. Ist mit einem konkreten Handler verbunden. Bsp. Logging Server: logging acceptor, welcher logging handlers erstellt und verbindet.

5. *Reactor*

Definiert ein Interface, bei welchem Applikationen event handler registrieren oder löschen können. Ein Reactor benutzt den synchronen event demultiplexer. Beim Auftreten eines indication events dispatched der Reactor das Event dem event handler. Im Reactor läuft ein event loop, welcher auf indication events wartet (und nicht die Applikation). Somit muss der Applikationsentwickler nur den spezifischen event handler implementieren und diesen beim Reactor registrieren. Dies wird auch Hollywood Prinzip genannt.

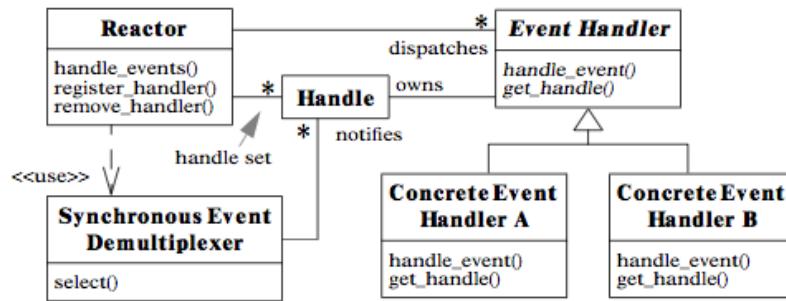


Abbildung 5.4.: Reactor UML-Diagramm

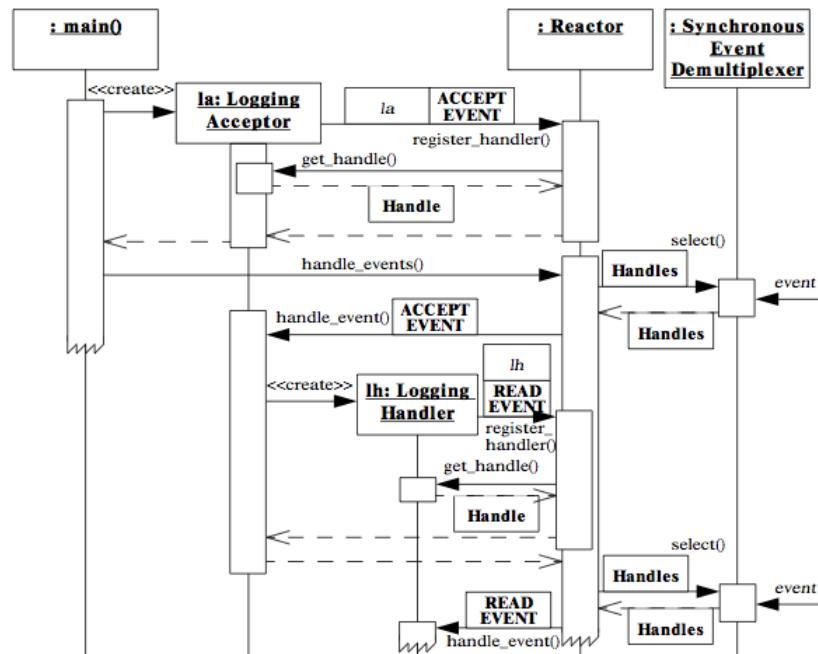


Abbildung 5.5.: Reactor Sequenzdiagramm

Implementierung

Die Implementierung des Reactors lässt sich in zwei Layer unterteilen. Der Frameworklayer, die die applikationsunabhängige demultiplex/dispatch Infrastruktur zur Verfügung stellt und der Applikationslayer, die die konkreten event handler liefert.

Varianten

- *Thread-Safe Reactor*
 - Mit der normalen Variante ist Thread-Safety nicht nötig, da es das dispatchen der Hook Methods implizit innerhalb des Applikations-Prozesses macht
 - Allerdings kann ein Reactor auch in multi-threaded applications benutzt werden
 - Dort können mehrere Application Threads Event Handlers registrieren und entfernen
 - u.a. Deshalb muss in diesem Fall ein Thread-Safe Reactor implementiert werden
- *Concurrent Event Handlers*
 - Event Handlers laufen in dieser Variante in einem eigenen Thread
 - Damit kann der Reactor indication events concurrently dispatchen
 - Um das zu implementieren können folgende Patterns verwendet werden: Active Object, Leader/Followers, Half-Sync/Half-Async
- Concurrent Synchronous Event Demultiplexer
 - In der standard implementation wird der sync. event demultiplexer seriell gecalled.
 - wenn dieser concurrent gecalled wird, kann eine operation auf einem Handle initiiert werden ohne dass die Operation geblockt wird

Verwendung

- libevent
- Apache Mina
- Node.js
- Vert.x
- Python Twisted
- Ruby EventMachine

Vorteile

- klare Trennung von Framework- und Applikationslogik
- Modularität von event-gesteuerten Anwendungen durch verschiedene event handler
- Portabilität durch Trennung von Interface und Implementierung des Reactors
- einfache Parallelität durch den synchronen event demultiplexer

Nachteile

- setzt einen event demultiplexer voraus
- Durchsatzprobleme bei lang laufenden event handler in single Threaded Applikation, dadurch, dass der event handler den Reactor blockiert
- schwierig zu testen durch die inversion of control (Don't call us, we call you)

Prüfungsfragen

- Was ist der Unterschied zum Proactor?
 - ...

5.5. Asynchronous Completion Token

The Asynchronous Completion Token design pattern allows an application to demultiplex and process efficiently the responses of asynchronous operations it invokes on services.

Kontext

Ein Event-gesteuertes System in welchem Applikationen asynchrone Operationen auf Diensten aufrufen und nach der Komplettierung die (natürlich asynchron eintreffenden) Event Responses verarbeiten.

*

Terminologie

- Service (Dienst) stellt eine Funktionalität zur Verfügung, welcher asynchron ange- sprochen werden kann
- Client Initiator (oder auch Applikation, Client Applikation) ruft asynchron Ope- rationen auf einem Service auf
- Ein Asynchchrones Completion Token (ACT) beinhaltet Informationen über den Completion Handler des Initiators.
 - Der Initiator gibt dieses ACT dem Dienst beim asynchronen Aufruf der Ope- ration mit.
 - Der Initiator verwendet dieses ACT nach der Response der asynchronen Ope- ration um den richtigen Handler aufzurufen

Problem

Wenn eine Applikation mehrere asynchrone Operationen ausführt, wird jeder Dienst die Antwort an die Applikation zurückgeben. Um die Komplettierungs-Events korrekt verarbeiten zu können, muss die Applikation die Events demultiplexen und somit zum richtigen Handler weiterleiten. Drei Faktoren sind dabei wichtig und müssen gelöst werden:

- Ein Dienst könnte den ursprünglichen Kontext, in welchem die Operation gestartet wurde, nicht kennen
- Um zu entscheiden wie die Applikation einen Completion Event demultiplexen und verarbeiten soll, soll so wenig Kommunikation wie möglich zwischen Applikation und Dienst ausgetauscht werden
- Sobald die Antwort eines Services bei der Client Applikation ankommt, soll so wenig Zeit wie möglich genutzt werden um den Beendigungs-Event zum Handler weiterzureichen

Lösung

Zusätzlich zu den normalen Informationen über den Event werden auch noch Daten mitgegeben, welche dem Initiator mitteilen, wie dieser den Event weiterverarbeiten soll.

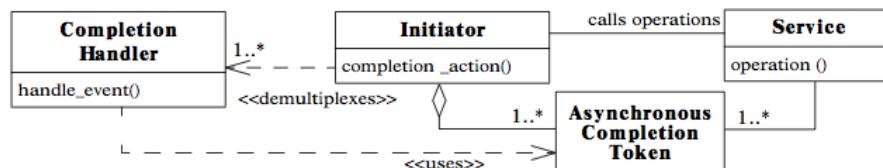


Abbildung 5.6.: Asynchronous Completion Token Klassendiagramm

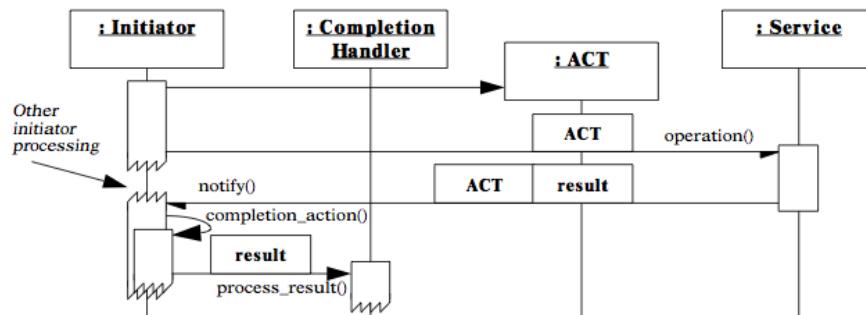


Abbildung 5.7.: Asynchronous Completion Token Sequenzdiagramm

Varianten

- Chain of Service ACTs
 - wenn Dienste ebenfalls die Rolle eines Initiators einnehmen, um asynchrone Operationen auf weiteren Services aufzurufen
 - Chain of Services muss entscheiden, welcher Service dem ursprünglichen Initiator antwortet
 - wenn keine zusätzlichen ACTs generiert werden, kann der letzte Service direkt dem Client antworten
 - falls weitere ACTs generiert werden, muss die Sequenz korrekt eingehalten werden
- Non-Opaque ACTs
 - in manchen Implementationen ist die ACT mehr oder weniger transparent und kann verändert werden (u.a. Win32 OVERLAPPED Struktur)
- Synchronous ACTs
 - ACTs können auch für synchrone Callbacks verwendet werden
 - Somit ist das Token mehr synchron als asynchron
 - Der selbe Mechanismus zu verwenden garantiert aber eine gut strukturierte Art den Zustand eines Systems anderen Operationen/Diensten weiterzugeben

Verwendung

- AJAX
- JSONP

Vorteile

- Initiator muss keine komplexen Datenstrukturen unterhalten, um die Antworten des Services mit den Completion Handler zu verknüpfen. ACT kann beispielsweise ein Pointer auf einen Completion Handler sein.
- ACTs sind flexibel und müssen kein bestimmtes Interface implementieren.

Nachteile

- Wenn Pointer als ACTs verwendet werden, kann das zu Memory Leaks führen, wenn der entsprechende Callback nie kommt.
- Initiator muss dem Service vertrauen: ACT könnte bösartig sein (gerade im Falle des Pointers)

Prüfungsfragen

- Was muss beim Dienst beachtet werden, wenn die aufgerufene asynchrone Methode selber auch asynchron abläuft?
 - ACT muss in einer externen Datenstruktur gespeichert werden.
 - Beim synchronen Ablauf der Methode könnte es auch einfach in der Runtime gespeichert werden.

5.6. Acceptor Connector

The Acceptor-Connector design pattern decouples the connection and initialization of cooperating peer services in a networked system from the processing performed by the peer services after they are connected and initialized.

Kontext

Ein Netzwerk-basiertes System, in welchem Verbindungsorientierte Protokolle zum Kommunizieren zwischen Peer Services, verbunden über Transport-Endpoints, verwendet wird.

*

Terminologie Verbindungs-Rollen:

- *aktiv*: Dienste initialisieren aktiv Verbindungs-Anfragen
- *passiv*: Dienste akzeptieren passiv Verbindungs-Anfragen
- *aktiv/passiv*: Dienste könnten in einer Situation aktiv sein, in einer anderen passiv
- *hybrid*: Konfigurationen in welchem ein Dienst aktiv und passiv auf der gleichen Schnittstelle kombinieren.

Problem

Bei verteilten Softwaresystemen wird oft viel Code für den Verbindungsaufbau und das Initialisieren von Services gebraucht. Dieser Code hat mit der eigentlichen Verarbeitung wenig zu tun. Damit man beispielsweise das Transportprotokoll einfach wechseln kann, will man hier eine möglichst geringe Kopplung.

Lösung

Verbindungsauflaufbau und Initialisierung der Services wird vom Processing-Code entkoppelt. Application Services werden in Service Handlers gekapselt. Für den eigentlichen Verbindungsauflaufbau und das Initialisieren nutzt man Acceptor (wartet auf Verbindung) und Connector (baut Verbindung auf). Nach dem Verbindungsauflaufbau werden die entsprechenden Service Handlers initialisiert und ein Transport Handle wird bereitgestellt.

Die Service Handlers beinhalten dann den eigentlichen Applikationscode. Sie sind vollständig losgelöst von spezifischen Transportprotokollen etc.

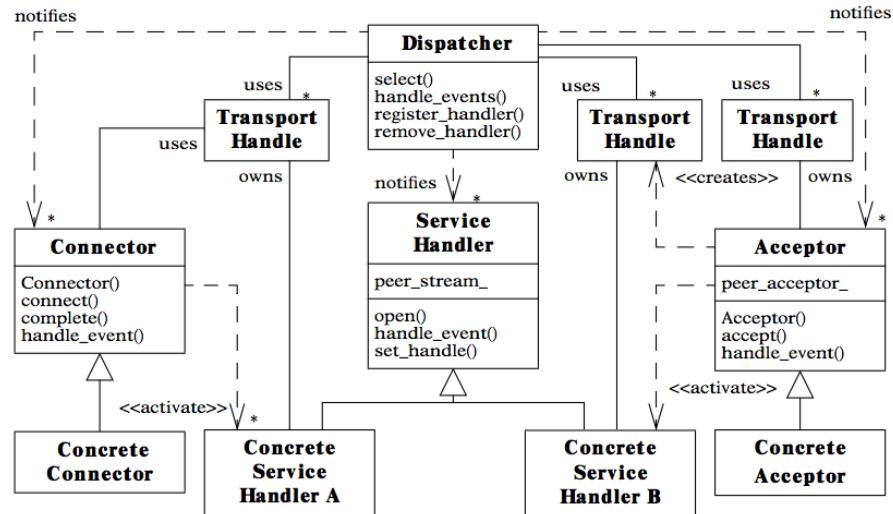


Abbildung 5.8.: Acceptor Connector Klassendiagramm

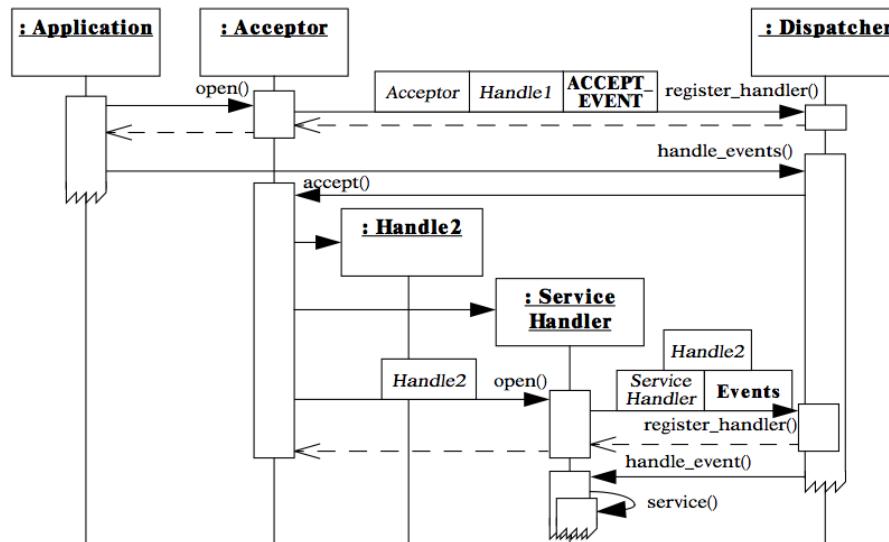


Abbildung 5.9.: Acceptor Sequenzdiagramm

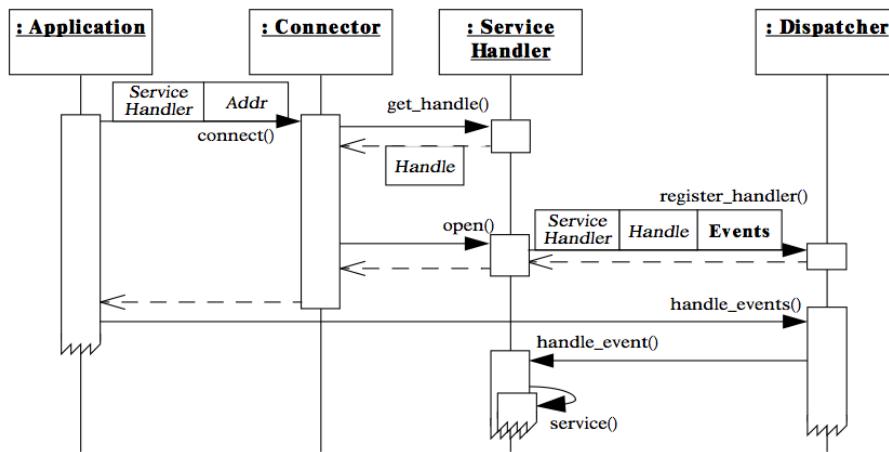


Abbildung 5.10.: Connector Sequenzdiagramm

Verwendung

- Unix network superserver implementationen wie Inetd, Listen
- CORBA Object Request Brokers
- Web Browsers

Vorteile

Die Geringe Kopplung führt zu:

- Austauschbarkeit, Wiederverwendbarkeit: Applikationscode nicht an spezifisches Transportprotokoll gebunden
- Portabilität: Je nach Plattform kann anderer Acceptor- und Connector-Code verwendet werden; der eigentlich Applikationscode muss nicht angepasst werden
- Robustheit: Kein low-level Gebastel im Applikationscode

Nachteile

- Indirection: evt. Overhead
- Komplexität: für simple Applikationen ist das Pattern unter Umständen ungeeignet

Examples

Ein Telefongespräch zwischen zwei Managern wird durch ihre jeweiligen Büroangestellten initialisiert (Acceptor / Connector). Sobald die Verbindung steht, können die Manager (Service Handlers) miteinander sprechen.

Prüfungsfragen

- Was ist der Unterschied zwischen Acceptor und Connector?
 - ...

5.7. Component Configurator

The Component Configurator design pattern allows an application to link and unlink its components implementations at run-time without having to modify, recompile, or statically relink the application. Component Configurator further supports the reconfiguration of components into different application processes without having to shut down and re-start running processes.

Kontext

Ein System/eine Applikation in welcher Komponenten so flexibel und transparent wie möglich neugestartet, suspendiert oder wieder aufgeweckt werden muss.

Problem

Komponenten-basierte Applikationen müssen einen Mechanismus zur Verfügung stellen, um diese Komponenten in mehrere Prozesse aufteilen zu können (konfigurierbar). Die Lösung zu diesem Problem ist durch 3 Bedingungen eingeschränkt:

- Es sollte möglich sein, Implementationen von Komponenten an jedem Punkt im Lifecycle der Applikation zu ersetzen
 - Modifikationen an einer Komponente dürfen nur minimale Auswirkungen auf andere Komponenten haben
 - Auch das neustarten etc. einer Komponente darf nur minimale Auswirkungen auf andere Komponenten haben
- Entwickler eines Systems wissen meist nicht im Voraus, wie eine Komponente optimalerweise in Prozesse gesplittet werden sollte
 - erste Konfigurationen von Komponenten können mit der Zeit suboptimal sein (Plattform upgrades, erhöhte Workloads etc.) und müssen neu konfiguriert werden
- Das Konfigurieren, Initialisieren und Kontrollieren von Komponenten (Administrative Tätigkeiten) müssen einfach und Komponenten-unabhängig sein

Lösung

Komponenten-Schnittstellen von der Implementation und Applikationen von der Konfiguration der Komponenten unabhängig machen.

Struktur

- ein Komponenten-Interface definiert eine gleichartige Schnittstelle um diese zu Konfigurieren und Administrieren
- Konkrete Komponenten implementieren dieses Interface
- Ein Komponenten-Repository verwaltet alle konfigurierten Konkreten Komponenten
- Ein *Component Configurator* verwendet das Komponenten-Repository um die neu-konfiguration von Konkreten Komponenten zu verwalten/koordinieren
- Applikationen verwenden diese Interfaces um Komponenten zu administrieren

*

Klassendiagramm

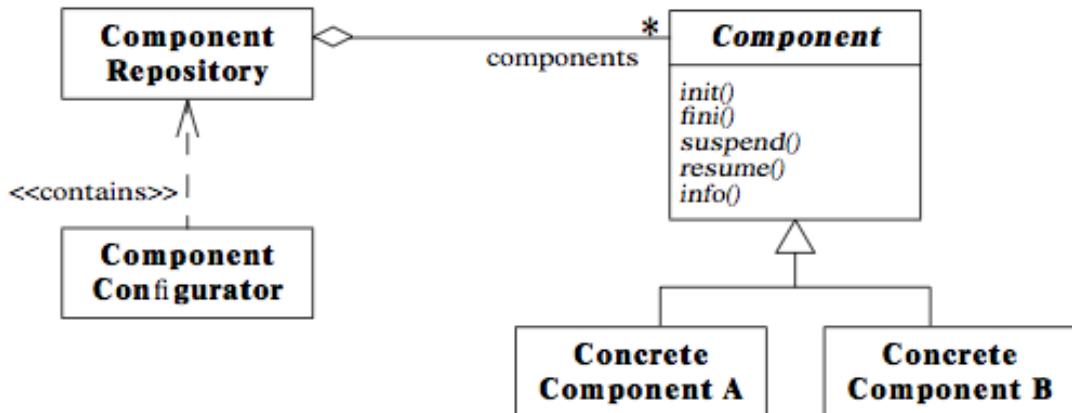


Abbildung 5.11.: component configurator classdiagram

*

Sequenzdiagramm

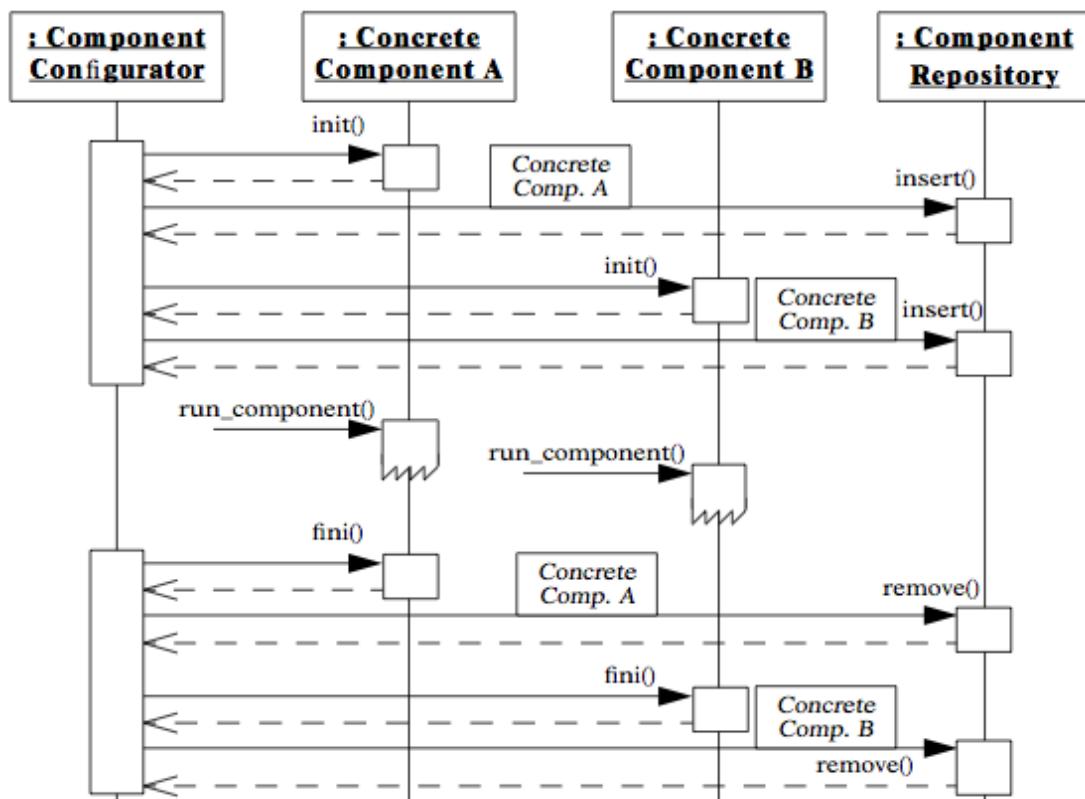


Abbildung 5.12.: component configurator sequencediagram

*

Zustandsdiagramm einer einzelnen Konkreten Komponente

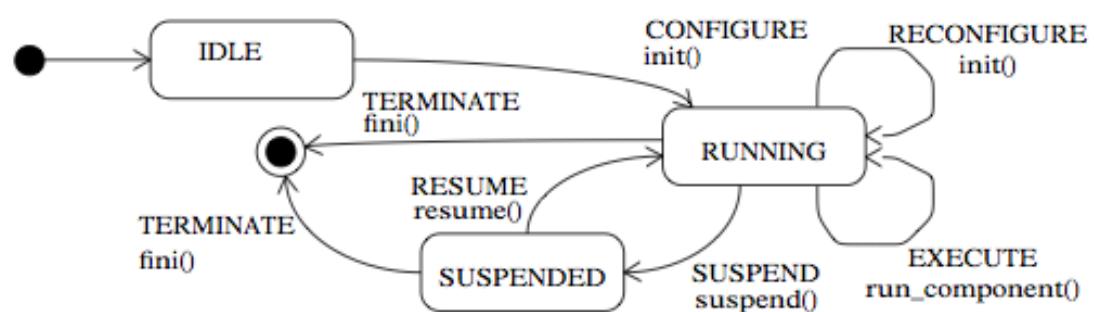


Abbildung 5.13.: component configurator statediagram

Implementation

Das Komponente-Interface kann entweder über Inheritance oder über Message Passing implementiert werden

Vorteile

- Uniforme Konfiguration und Administration von Komponenten
- Zentralisierte Administration
- Modularität, Testbarkeit und Wiederverwendbarkeit von Komponenten
- Dynamische Neukonfiguration
- Optimierung und Tuning während der Laufzeit möglich

Nachteile

- Determinismus ist schwer nachzuvollziehen bis die Applikation vollständig konfiguriert ist
- Reduzierte Sicherheit und Verlässlichkeit
 - Sicherheit weil sich Betrüger als Komponenten maskieren könnten
 - Verlässlichkeit weil eine falsch konfigurierte Komponente die Ausführung der Komponente beeinträchtigen kann
 - * Auch weil eine Komponente crashen kann und die Zustandsinformationen die sie mit anderen Komponenten teilt beschädigen kann
- Erhöhter Runtime Overhead und Infrastruktur Komplexität
- Interfaces der Komponenten könnten zu tightly coupled oder zu komplex sein, um uniform ausgeführt zu werden

Known Uses

- Windows NT Service Control Manager
- Device Drivers

Prüfungsfragen

5.8. Active Object

The Active Object design pattern decouples method execution from method invocation to enhance concurrency and simplify synchronized access to objects that reside in their own threads of control.

Problem

Ein Objekt wird von mehreren Threads/Processes benutzt, dabei soll aber eine blockierende Operation nicht alle anderen Clients blockieren.

Lösung

Clients rufen Methoden des Objekts via Proxy auf. Die Proxy wandelt die Aufrufe in MethodRequest's um welche in eine Queue eingefügt werden welche dann von einem Scheduler abgearbeitet wird. Der Rückgabewert wird via Future-Objekt zurückgegeben.

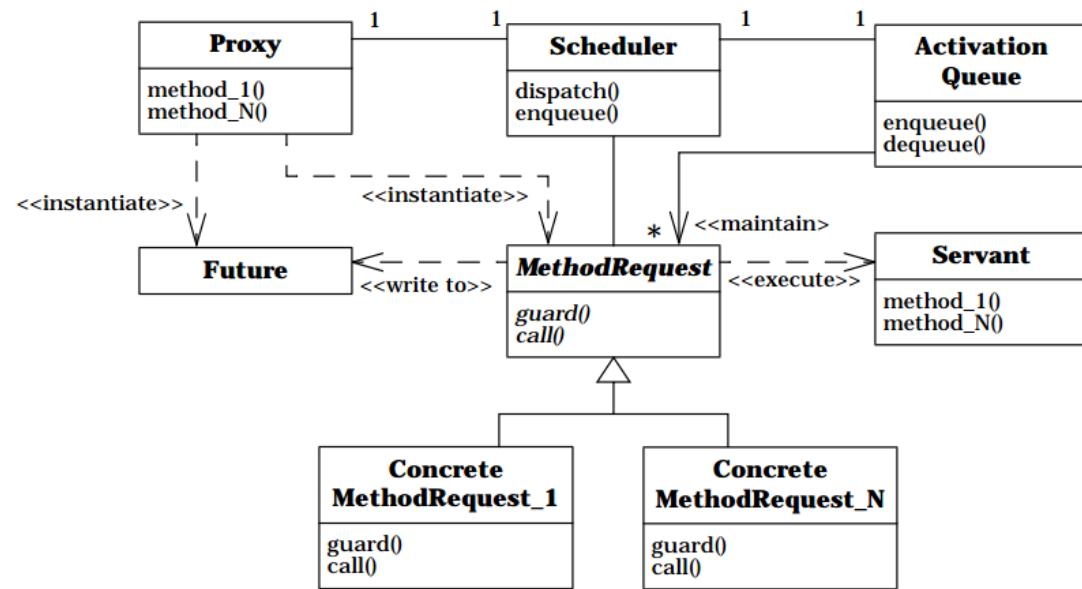


Abbildung 5.14.: active object class diagram

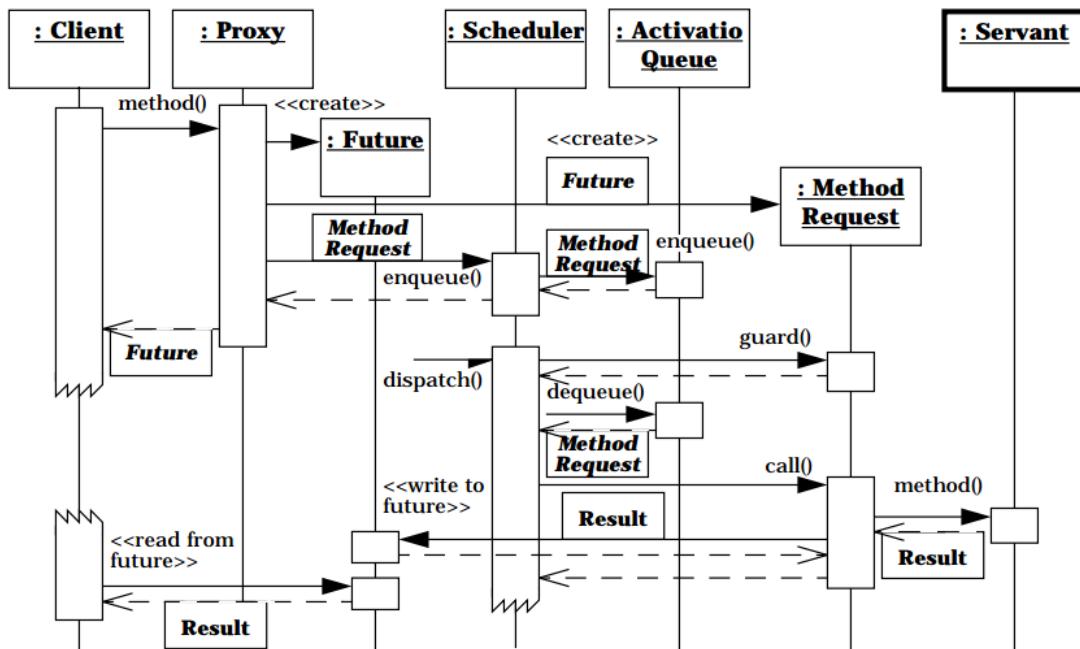


Abbildung 5.15.: active object sequence diagram

Vorteile

- Methodenaufrufe können zum Client transparent parallelisiert werden
- ActiveObject und Proxy können z.B. auch via Netzwerk gekoppelt werden.

Nachteile

- Erhöhte Komplexität und Implementationsaufwand
- Potentieller Performanzverlust

Known Uses

Prüfungsfragen

5.9. Monitor Object

The Monitor Object design pattern synchronizes concurrent method execution to ensure that only one method at a time runs within an object. It also allows an object's methods to cooperatively schedule their execution sequences.

Problem

Mehrere Threads greifen gleichzeitig auf Methoden desselben Objektes zu. Die Methoden ändern Felder des Objektes, was somit dessen Zustand ändert. Um dies zu gewährleisten, müssen folgende Probleme berücksichtigt werden:

1. Es sollten nur Interfaceaufrufe, welche die Synchronisation definieren, auf dem Objekt aufgerufen werden. Zur gleichen Zeit sollte auf dem Objekt immer nur 1 Methode ausgeführt werden.
2. Da Lowlevel Synchronisation komplex ist, soll sich das Objekt selbst um selbige kümmern.
3. Um Deadlocks vorzubeugen/zu vermeiden, müssen blockierende Threads den Lock selbstständig freigeben.
4. Bei der freiwilligen Abgabe muss das Objekt jedoch in einem stabilen Zustand sein.

Lösung

Jedes Objekt, welches vor parallelem Zugriff geschützt werden sollte, muss einen Monitor Lock implementieren. Die Methoden, welche als synchronized deklariert sind, teilen sich einen gemeinsamen Montitor Lock. Wird dieser Monitor Lock von einer Methode beansprucht, können andere synchronized Methoden nicht zur Ausführung kommen. Die Kommunikation zwischen den Threads geschieht dann über die sogenannten Monitor Conditions (wait(), notify(), notifyAll(..)), worüber die Methoden die Ausführung selbst stoppen und wieder aufnehmen können.

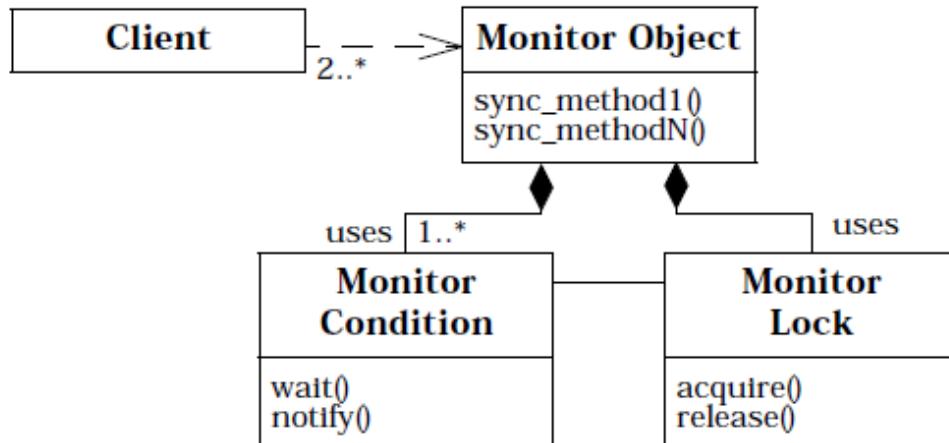


Abbildung 5.16.: UML

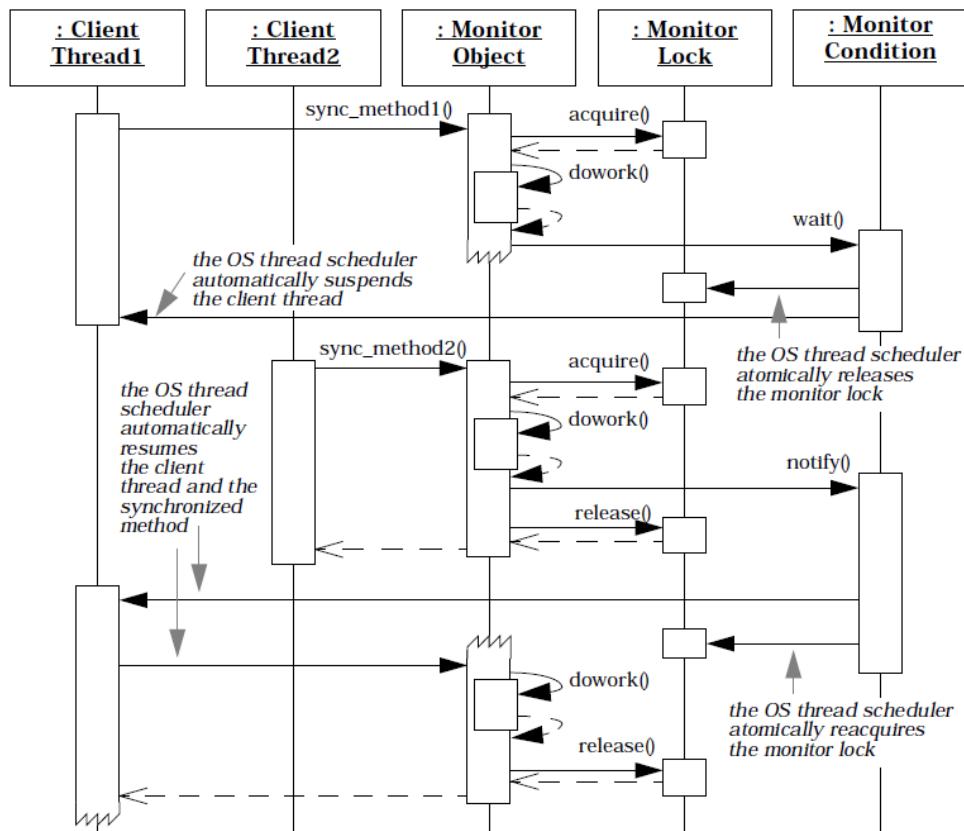


Abbildung 5.17.: SSD

Implementation

1. Monitor Object Interface definieren
2. Von aussen zugängliche Methode definieren
3. Monitor Lock definieren (nur 1 Methode pro Objekt)
4. Monitor Condition definieren (Kommunikation zwischen Threads)

Varianten

- Timed Synchronisation Method Invocations
 - Maximale Wartezeit kann definiert werden
- Strategized Locking

- Mehrere Monitor Locks/Condition definieren

Vorteile

- Parallelprogrammierung (Kontrolle) wird vereinfacht
- Vereinfachung der Planung der Methodenausführungen. Mit Hilfe der Monitor Conditions (wait(..))

Nachteile

- Skalierbarkeit wird beeinträchtigt, wenn mehrere Threads um den Monitor Lock kämpfen
- Monitor Object Synchronisation ist oft eng an die Methodenfunktionalität gebunden
- Vererbung von der Basisklasse ist nicht immer einfach, falls ein anderer Synchronisationsmechanismus zum Einsatz kommt
- Nested monitor lockout: Methoden können sich gegenseitig ausschliessen (durch Verschachtelung von Monitor Locks)

Known Uses

- Dijkstra and Hoare-style Monitors
- Java Objects
- ACE Gateway
- Fast food restaurant

Prüfungsfragen

- Wie kann es bei Monitor-Objects zu Deadlocks kommen? Wie viele Monitor-Objects müssen dabei mindestens involviert sein?

5.10. Scoped Locking

The *Scoped Locking* C++ idiom ensures that a lock is acquired when control enters a scope and released automatically when control leaves the scope, regardless of the return path from the scope

Kontext

Shared resources welche gleichzeitig von mehreren Threads manipuliert werden

Problem

Um eine Methode Thread-Safe zu machen wird vielfach z.B. ein Mutex innerhalb der Methode acquired. Da eine Methode aber mehrere Return-Paths haben kann (u.a. auch Exceptions, continue, break, etc.), wird dies pro Zeile Code immer wie schwieriger.

Lösung

Erstelle eine Klasse, welche im Konstruktur ein Lock acquired und im Destruktor dieses wieder freigibt. Diese Klasse dann jeweils in Methoden/Block scopes von Kritischen Code-Teilen instantieren. Der Destruktor wird automatisch aufgerufen wenn die geschützte Methode verlassen wird. Somit ist sichergestellt, dass Locks immer wieder freigegeben werden.

Varianten

- *Explicit Accessors:* Ein Nachteil dieser Implementation: Ein Lock wird immer nur nach dem verlassen der geschützten Methode freigegeben. Falls es gewünscht ist, explizit dieses freizugeben, müsste eine public Methode *release()* in der Guard Klasse erstellt werden. Über diese Methode kann dann explizit das Lock freigegeben werden.

Known Uses

- Java: *synchronized* Methoden.

Vorteile

- Increased Robustness

Nachteile

- Potential für Deadlocks falls es rekursiv verwendet wird
- Limitationen aufgrund von Sprach-spezifischer Semantik (wenn das C-Feature *longjmp* verwendet wird, werden keine Destruktoren aufgerufen)

5.11. Strategized Locking

The Strategized Locking design pattern parameterizes synchronization mechanisms that protect a component's critical sections from concurrent access

Kontext

Eine Applikation welche effizient auf verschiedenen Concurrency-Architekturen laufen muss (z.B. Single-Threaded und Multi-Threaded)

Problem

Unterschiedliche Applikationen könnten unterschiedliche Synchronisations-Strategien (Mutex, Reader/Writer lock, Semaphore) verwenden/erfordern. Es sollte daher möglich sein, den Synchronisations-Mechanismus ohne neuschreiben der Funktionalität auszutauschen.

Lösung

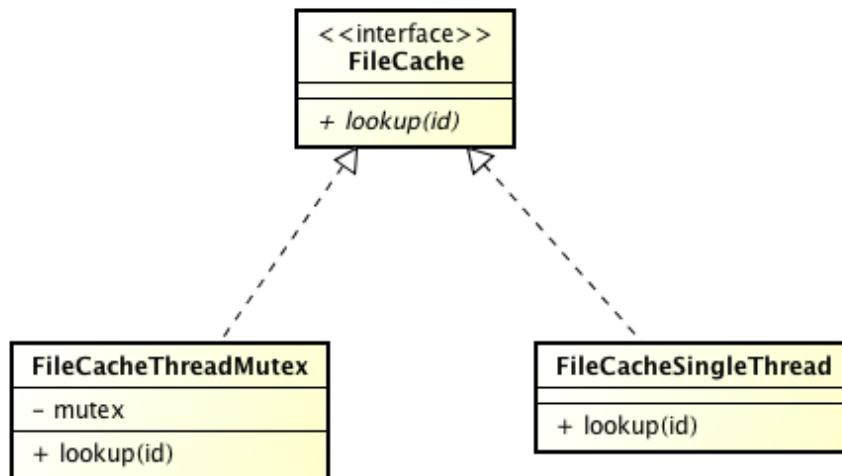


Abbildung 5.18.: Strategized Locking Class Diagram

Um z.B. eine Single-Threaded Applikation so schnell wie möglich zu machen, kann ein Null-Objekt als Lock verwendet werden.

Vorteile

- Flexibilität und Anpassbarkeit wird erhöht
- Weniger Aufwand für die Wartung der Komponenten
- Wiederverwendbarkeit verbessert

Nachteile

- Obtrusive Locking: Wenn templates für das Locking verwendet werden, wird die Locking Strategie dem Applikations-Code überlassen. Obwohl das Design flexibel ist, kann dies auch ein Nachteil sein, insbesondere wenn Compiler Templates nicht gut unterstützen.

- Over-Engineering: Dieses Pattern kann z.T. zuviel Flexibilität zur Verfügung stellen.

5.12. Thread-Safe Interface

The *Thread-Safe Interface* design pattern minimizes locking overhead and ensures that intra-component method calls do not incur 'self-deadlock' by trying to reacquire a lock that is held by the component already.

Kontext

Komponenten in multi-threaded Applikationen, welche intra-Komponenten Methoden aufrufe benutzen.

Problem

Multi-Threaded Komponenten haben häufig mehrere öffentliche Interface Methoden (und private Implementations-Methoden), welche den Zustand der Komponente ändern können. Um Race-Conditions zu verhindern, kann ein Lock intern für die Komponente verwendet werden, um Aufrufe solcher Methoden seriell zu machen. Falls das gemacht wird, werden folgende Punkte bei intra-komponenten-methoden Aufrufen relevant:

- Thread-Safe Komponenten müssen self-deadlock verhindern (wenn 2 Komponenten-Methoden aufgerufen werden und beide das gleiche Lock verwenden)
- Der overhead durchs Locking sollte so klein wie möglich gehalten werden

Lösung

- Das Interface sollte das Lock machen, die eigentliche Implementation sollte erst nach dem Locken aufgerufen werden.
- Implementations-Methoden sollten nur etwas machen, wenn sie von den Interface-Methoden aufgerufen werden.

Varianten

- Thread-Safe Facade: Kann verwendet werden, wenn der Zugriff auf ein ganzes Subsystem synchronisiert werden muss.
- Thread-Safe Wrapper Facade: Hilft den Zugriff auf eine nicht-synchronisierte Klasse zu synchronisieren

Kown uses

- Java: `java.util.Hashtable` verwendet dies
- Security Checkpoints: Im Real-Life wird das z.B. beim Zoll verwendet: Man darf nur rein, wenn der Security Guard an der Grenze den einlass gewährt

Vorteile

- Increased Robustness (kein self-deadlock)
- Verbesserte Performance (kein unnötiges acquiren/releasen von Locks)
- Vereinfachung der Software

Nachteile

- Mehr Indirektionen und extra Methoden (Komplexität)
- Deadlock möglich (Thread-Safe Interface verhindert nicht einfach so die Deadlocks)
- Da Java/C++ auch class-level statt object-level access auf Methoden ermöglichen, kann es möglich sein, das falsch zu verwenden
- Overhead

See also

- Decorator pattern

5.13. Half-Sync/Half-Async

The Half-Sync/Half-Async architectural pattern decouples asynchronous and synchronous service processing in concurrent systems, to simplify programming without unduly reducing performance. The pattern introduces two intercommunicating layers, one for asynchronous and one for synchronous service processing.

Kontext

Ein nebenläufiges (concurrent) System, welches untereinander kommunizierende synchrone und asynchrone Dienste laufen lässt.

Problem

Asynchrones Programmieren erlaubt schnellere Programme, ist aber grundsätzlich schwieriger für den Software Entwickler. Synchrone Programme sind einfach zu verstehen, u.U aber langsamer (da Signale grundsätzlich asynchron sind). Um in einem Software-System beides zu erlauben, müssen folgende Punkte eingehalten werden:

- Entwickler, welche synchrone Software entwickeln wollen, sollen sich nicht um asynchrone Programmteile kümmern müssen. Dasselbe gilt für Entwickler, welche Asynchrone Programme entwickeln.
- Asynchrone und synchrone Services sollen untereinander kommunizieren können, ohne die Performance anderer Programmteile zu beeinträchtigen.

Lösung

Das System in zwei Layer aufteilen (sync und async) und dazwischen ein Queue-Layer setzen, damit sie untereinander kommunizieren können.

Struktur

- synchrones Service Layer* betreibt High-Level Dienste. Dienste im Sync. Service Layer laufen in separaten Threads/Prozessen, welche blockieren können
- asynchrones Service Layer* betreibt Low-Level Dienste, welche normalerweise aus einer oder mehreren Externen Event Sourcen entspringen. Dienste in diesem Layer dürfen nicht blockieren, sonst geht die Performance den Bach runter
- queueing Layer* stellt den Mechanismus für die Kommunikation von Diensten in den einzelnen Layers zur Verfügung. Dieser Layer ist zuständig, dass die Dienste benachrichtigt werden, wenn Nachrichten in der Message Queue sind
- external Event Sources* generieren Events, welche vom Async Service Layer empfangen und verarbeitet werden. Das sind z.B. Network Interfaces, Disk Controller etc.

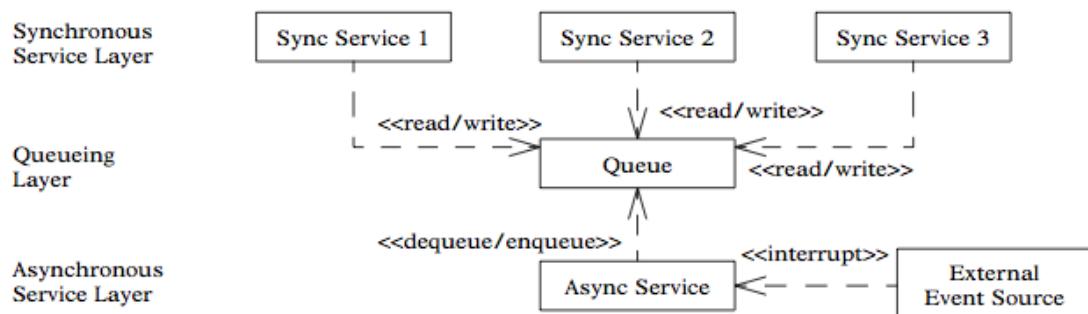


Abbildung 5.19.: Half-Sync/Half-Async Klassendiagramm

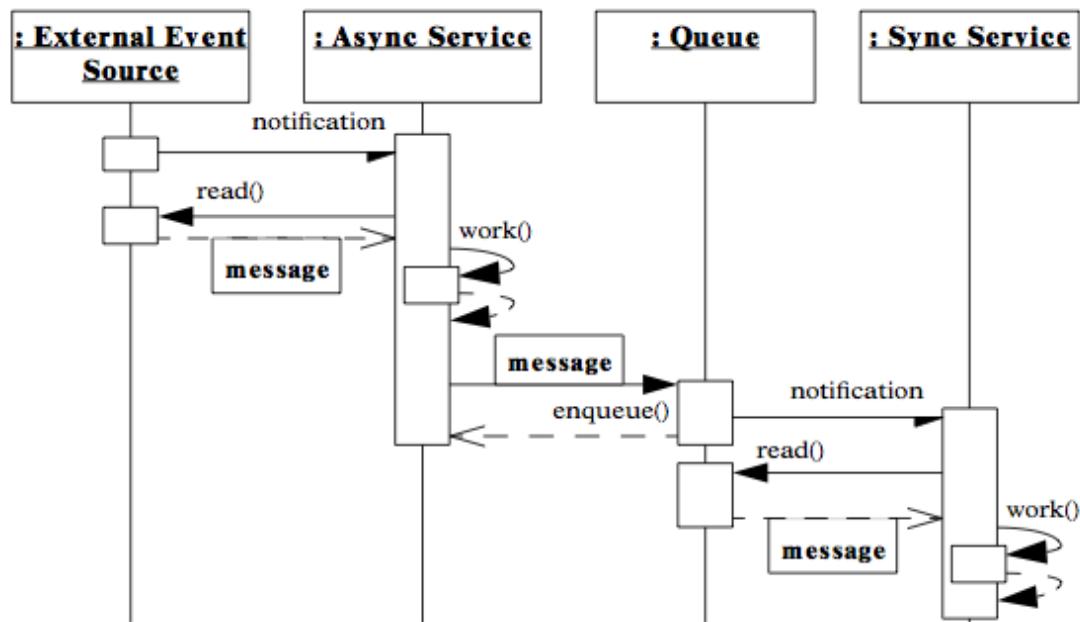


Abbildung 5.20.: Half-Sync/Half-Async Sequencediagram

- Vereinfachung und Performance: Synchrone Prozesse können einfacher implementiert werden, Asynchrone Prozesse können mit einer hohen Performance entwickelt werden
- Separation of Concerns: Synchronizations Policies in jedem Layer sind decoupled
- Zentralisierung von Inter-Layer Kommunikation

Nachteile

- Boundary-Crossing Penalty: Für die Kontextwechsel, die notwendige Synchronisation und das Datenkopieren für die inter-layer Kommunikation (letzteres kann durch gemeinsam genutzte Speicherbereiche verhindert werden)
- Komplexität

5.14. Leader/Followers

The Leader/Followers architectural pattern provides an efficient concurrency model where multiple threads take turns sharing a set of event sources in order to detect, demultiplex, dispatch, and process service requests that occur on the event sources.

Kontext

Eine eventbasierte Applikation, in welcher mehrere Service Requests von mehreren Event-Quellen gleichzeitig auftreten und effizient von mehreren Threads abgearbeitet werden müssen.

Problem

Multithreading wird oft verwendet, um mehrere Events nebenläufig zu verarbeiten. Es ist jedoch schwierig, das auch performant zu implementieren. Folgende Punkte müssen eingehalten werden:

- Das Demultiplexen von Event-Quelle nach Worker-Thread muss effizient gestaltet werden. Ein Thread pro Event-Quelle skaliert oft nicht effizient.
- Der Overhead, welcher durch Nebenläufigkeit generiert wird, wie Context-Switching, Synchronisation, Cache-Kohärenz-Management, sollte minimiert werden. Insbesondere Nebenläufigkeitsmodelle, welche bei Übergabe von Daten dynamisch Speicher allozieren, wirken sich negativ auf die Performance aus.
- Race-Conditions müssen verhindert werden, wenn mehrere Threads auf die gleichen Event-Quellen zugreifen.

Lösung

Einen Thread-Pool-Mechanismus erstellen, welcher sich Event-Quellen effizient teilt, indem ein Thread nach dem anderen je einen Event synchron an einen Applikations-Service ausliefert. Es wartet immer nur ein Thread (der Leader), auf einen Event. Die anderen Threads (Follower), reihen sich in eine Queue ein und warten. Sobald der Leader einen Event detektiert, wählt er zuerst den nächsten Leader aus den Followern aus, und liefert den Event dann als Processing-Thread einem Event-Handler aus, welcher das applikations-spezifische Event-Handling im Processing-Thread durchführt. Sobald der Thread mit dem Processing fertig ist, prüft er, ob es noch einen Leader gibt. Falls nicht, wird er der Leader. Andernfalls legt er sich wieder schlafen und wartet, bis er zum neuen Leader ernannt wird.

Struktur

- *Handles* werden vom Betriebssystem zur Identifikation der Event-Quellen zur Verfügung gestellt (i.e. ein file handle).
- Ein *Handle Set* erlaubt auf mehreren Handles auf einen Event zu warten.
- Ein *Event Handler* spezifiziert das Interface für den applikations-spezifischen Code.
- Der *Thread pool* manages die Threads welche eine Protokoll zur Koordination implementieren (Leader/Follower-Detection). Die Threads warten auf einen Event

von einem Handle aus ihrem Handle Set. Sobald ein Event auftritt, wählt der Thread den nächsten Leader aus und liefert den Event dann einem Event Handler aus.

Klassendiagramm

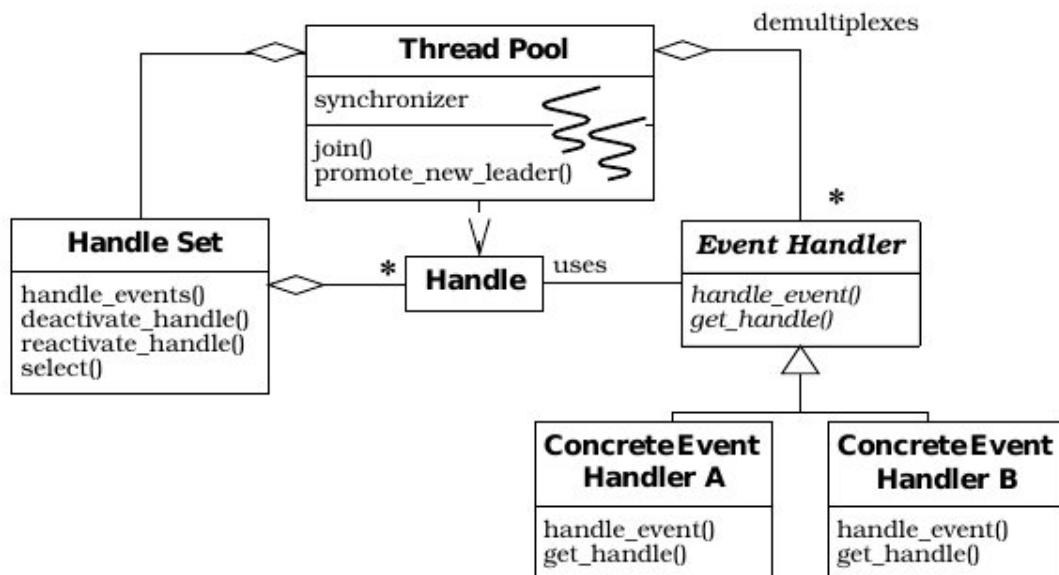


Abbildung 5.21.: Leader/Follower Structure

Sequenzdiagramm

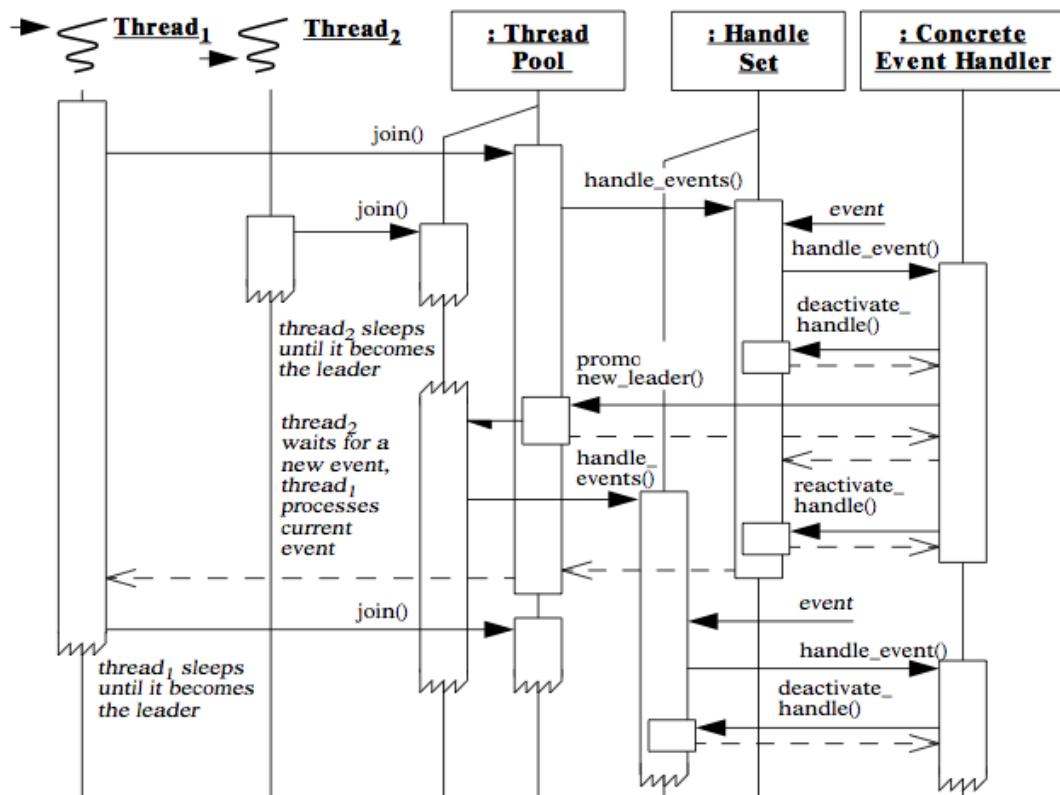


Abbildung 5.22.: Leader/Followers Sequence Diagram

Zustandsdiagramm

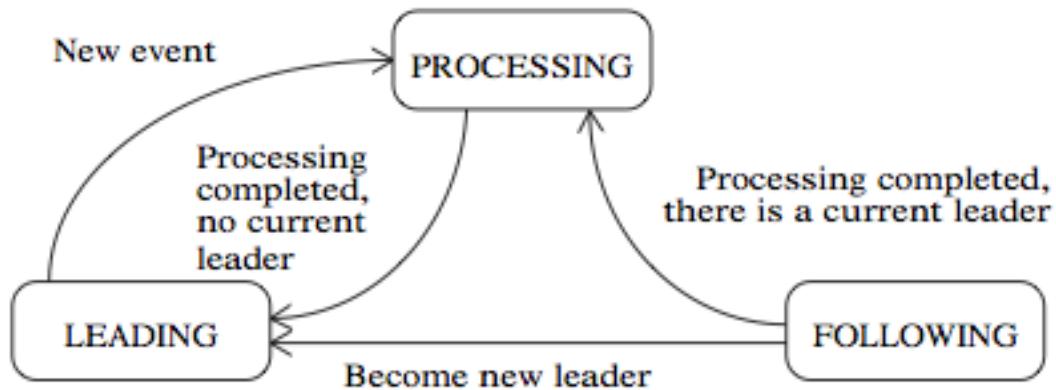


Abbildung 5.23.: Leader/Followers State Diagram

Kapitel 6 **POSA 3**

Kapitel 7 **Security Patterns**

7.1. Access Control Models

7.1.1. Authorization

Das Authorization Pattern beschreibt auf einfache Art und Weise die Zugriffsberechtigungen eines Subjekts auf ein bestimmtes Objekt. Es spezifiziert zudem die Art des erlaubten Zugriffes (Lesend, schreibend etc.)

Kontext

Jegliche Umgebungen in denen der Zugriff auf enthaltene Objekte kontrolliert werden muss.

Problem

In einer kontrollierten Umgebung muss sichergestellt werden, dass nur berechtigte Subjekte auf entsprechende Objekte zugreifen können. Es stellt sich also die Herausforderung, diese Information losgelöst von den eigentlichen Objekten abzulegen. Dabei soll aber eine gewisse Flexibilität bei der Definition von Berechtigungen, Objekten und Subjekten erhalten bleiben.

Des weiteren sollen diese Informationen so einfach wie möglich im Nachhinein änderbar sein.

Lösung

Strukturell fällt die Lösung zum Authorization Pattern relativ simpel aus:

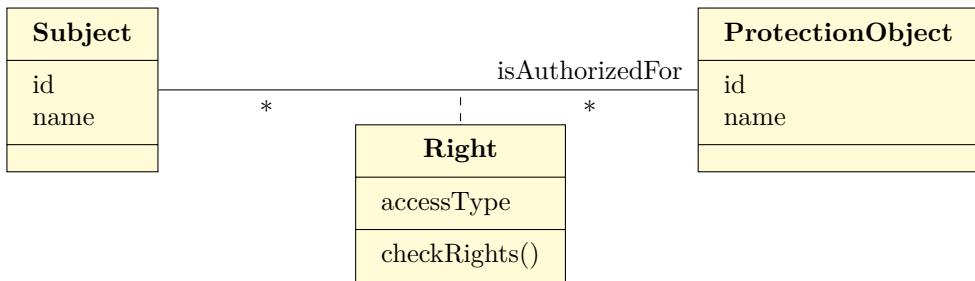


Abbildung 7.1.: Authorization Klassendiagramm

- Subject beschreibt jegliche Aspekte des zu berechtigenden Subjekts
- Das ProtectionObject ist das zu schützende Objekte
- Right enthält alle Informationen, wie Subject auf ProtectionObject zugreifen darf/-kann

Erweiterungen

Die vorgestellte Struktur kann um komplexere Aspekte erweitert werden. So kann bspw. mittels einem "Copy"-Flag eine Stellvertretung eines Subjektes durch ein anderes ermöglicht werden. Weiter ist die Verwendung eines Prädikats denkbar, welches eine Regel mit zusätzlicher "Intelligenz" austatten kann (-> "Darf nur zugreifen wenn Zeit innerhalb Arbeitszeit")

Diese Anpassungen können direkt auf dem Rights-Objekt modelliert werden.

Vor- & Nachteile

- Durch seine Offen- und Allgemeinheit kann dieses Pattern auf jegliche Umgebung appliziert werden (Filesysteme, Organisationsstrukturen, Zugangskontrollen etc.)
- In der beschriebenen Form sind administrative Aufgaben (Änderung der Zugriffsrechte) nicht gesondert definiert. Für bessere Sicherheit ist dies jedoch von Vorteil
- Für viele Subjekte/Objekte müssen entsprechend viele Berechtigungsregeln erfasst und auch verwaltet werden
- Viele Regeln machen die Verwaltung für einen Administrator zu einer heiklen Aufgabe (Verkettung von Berechtigungen etc.)

Beispielanwendungen

- Dateisysteme
- Firewalls greifen teilweise auf dieses Pattern zurück, um Regeln für den analysierten Traffic zu modellieren

Mögliche Prüfungsfragen

- *Macht es Sinn, auch verbietende Regeln zu erfassen?*

Möglich wäre dies bestimmt, im Normalfall verkompliziert dies jedoch das Sicherheitskonzept auf allen Ebenen: Die Administration wird undurchsichtiger, die Überprüfung/Durchsetzung der Regeln wird komplexer und es besteht die Möglichkeit, dass sich ein Subjekt komplett "ausschliessen" kann. (vgl. Windows Filesystem)

7.1.2. Role Based Access Control

Diese Pattern basiert stark auf dem Authorization Pattern und versucht dessen Nachteile durch einen zusätzlichen Abstraktionslayer auszugleichen. Das "Role Based Access Control" Pattern definiert Berechtigungen nicht direkt auf Stufe der Subjekte, sondern versucht diese in Gruppen (Aufgabenbereiche, Kaderposition, Arbeitsort etc.) einzuteilen und anschliessend auf dieser Ebene quasi übergeordnet zu berechtigen.

Kontext

Eine Umgebung mit vielen Objekten und Subjekten. Deren Berechtigungen ändern häufig. Zudem ist damit zu rechnen dass eben so oft neue Subjekte und Objekte hinzukommen oder wieder wegfallen.

Problem

Die Rechteverwaltung in dem beschriebenen Kontext generiert einen hohen administrativen Aufwand. Um die Anzahl individueller Berechtigungen zu minimieren soll versucht werden, alle Subjekte in Gruppen einzuteilen. Die Einteilung basiert darauf, dass Subjekte mit ähnlichen Aufgaben zumeist auch ähnliche oder identische Berechtigungen benötigen. Trotzdem sollen die Berechtigungen weiterhin präzise abgebildet werden können ("Need to know").

Lösung

Organisationen bieten normalerweise bereits mehr oder weniger wohldefinierte Gruppenstrukturen (Abteilungen, Aufgabenbereiche). Ein gutes Sicherheitskonzept sollte bestrebt sein, dass jedes Subjekt genau auf die Objekte Zugriff hat, mit welchen es täglich arbeitet (wiederum "Need to know").

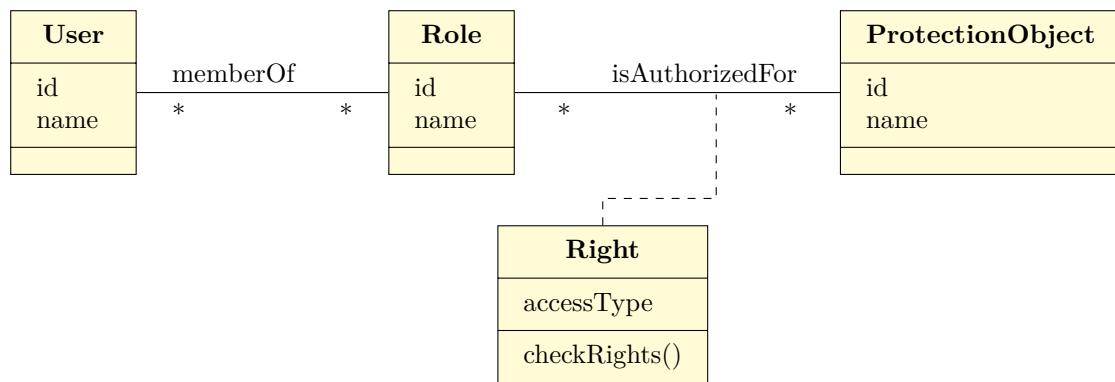


Abbildung 7.2.: Basic Role Based Access Control Klassendiagramm

Im Vergleich zum Authorization Pattern kommt lediglich ein neues Element hinzu: Die Role fasst mehrere User (Subjekte) zu einer Menge zusammen und berechtigt sie über Right für ein spezifisches ProtectionObject.

Erweiterungen

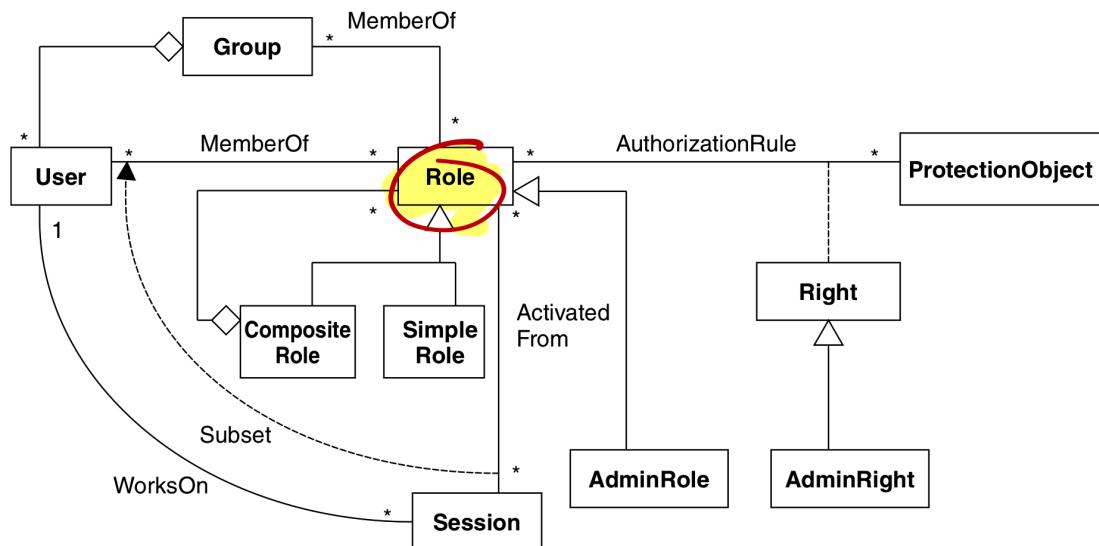


Abbildung 7.3.: RBAC mit Composite, Admins & Abstract Session

Composite Pattern

Statt einer simplen Assoziation zwischen User und Role könnte auch mit dem Composite-Pattern gearbeitet werden, um diese Abhängigkeit zu modellieren.

Administration

Wie ebenfalls bereits im Authorization-Pattern erwähnt kann auch dieses Modell zielgerichtet um Administrations-Elemente erweitert werden. Auf diese Weise kann zusätzliche Klarheit im System geschaffen werden, wer genau für was zuständig ist.

Abstract Session

Um die Möglichkeiten auf die Spitze zu treiben, sei hier auch das Abstract Session Pattern erwähnt: Die Abhängigkeit einer Session kann so direkt ins Security Modell "miteinmodelliert" werden.

Vor- & Nachteile

- Die Zusammenfassung zu Gruppen ermöglicht eine vereinfachte Administration der gesamthaft vorhandenen Berechtigungen
- Veränderungen in der realen Organistaionstruktur (Neuzugänge, Abgänge, Jobwechsel etc.) können einfacher auf das Sicherheitskonzept abgebildet werden
- Ein Subjekt kann durch mehrere Sessions verschiedene Funktionen auf einmal wahrnehmen
- Theoretisch können Gruppen wiederum in Gruppen zusammengefasst werden (Yay, even more complexity...)
- Konzeptionelle Komplexität nimmt durch die neuen Elemente wiederum zu!

Beispielanwendungen

- Windows 2000 Rights Management (Group Policies)

Mögliche Prüfungsfragen

- *Ein Subjekt hat die Rollen "Personalabteilung" und "USB Datenaustausch" zugewiesen. Wie kann verhindert werden, dass das Subjekt Personalinformationen auf einen USB-Stick speichern kann?*

Durch die Implementierung des *Abstract Session* Patterns kann das Subjekt gezwungen werden, sich jeweils nur mit einer bestimmten Rolle am System anzumelden. So hat es jeweils entweder nur auf die Personaldaten zugriff oder kann nur Dateien mit einem USB-Stick austauschen.

wackeliges Beispiel ;-)

7.1.3. Multilevel Security

Oft sollen Informationen in verschiedene Sicherheitskategorien eingesortiert werden: Ein Unternehmen möchte bspw. nicht, dass der neue Praktikant auf strategisch wichtige

Informationen aus dem Verwaltungsrat-Meeting zugreifen kann. Das *Multi Level Security* Pattern beschreibt wie Informationen klassifiziert werden können.

Es definiert hierzu *Policies* welche Subjekten *Clearances* für bestimmte *Sensitivity Levels* erteilt.

Kontext

Sicherheitskritische Informationen resp. deren Verwahrung erfordert erhöhten Aufwand im Sicherheitskonzept.

Problem

Es gibt es unterschiedlich sensitive Informationen. Ein Subjekt soll entsprechend seiner Stellung innerhalb der Organisationsstruktur Zugriff auf kritische oder weniger kritische Informationen Zugriff erhalten.

Dabei soll ein Maximum an Flexibilität für das Verändern von Parametern bestehen:

- Ein Subjekt soll so einfach wie möglich einer anderen Stufe in der Organisation zugewiesen werden können
- Die Sensitivität einer Information muss so einfach wie möglich angepasst werden können

Lösung

Jeder Information wird ein *Sensitivity Level* zugewiesen. *Policies* definieren, welche Subjekte aus der Organisationsstruktur auf welche *Sensitivity Levels* Zugriff erhalten.

Policies werden von *Trusted Processes* erstellt und verwaltet. Sie werden gem. dem Bell-LaPadula Sicherheitsmodell[wika] umgesetzt/überprüft:

1. *No-Read-Up*
Niedriger eingestufte Subjekte dürfen keine Informationen höher eingestufter Subjekte lesen
2. *No-Write-Down*
Höher eingestufte Subjekte dürfen keine Informationen in Ressourcen tiefer eingestufter Subjekte schreiben (Informationsweitergabe!)
3. *Zugriffsmatrix*
Matrix, welche Zugriffsberechtigungen von Subjekten auf Ressourcen festlegt

Die Korrektheit der *Policies* wiederum wird über das Biba-Modell[wikb] (der Umgebung des Bell-LaPadula Konzepts) sichergestellt:

1. *No-Read-Down*
Höher eingestufte Subjekte dürfen keine Informationen tiefer eingestufter Subjekte lesen

2. No-Write-Up

Tiefer eingestufte Subjekte dürfen nicht in Informationen höher eingestufter Subjekte schreiben

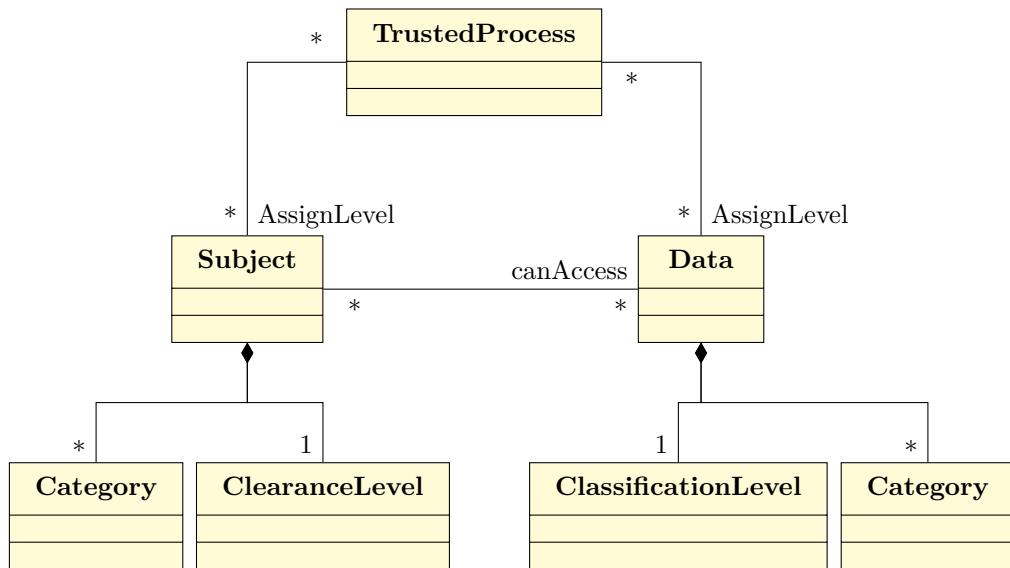


Abbildung 7.4.: Multilevel Security Klassendiagramm

Vorteile

- Welcher Benutzer welche Berechtigung erhalten soll kann relativ einfach am Organigramm einer Organisation abgeleitet werden.
- Durch die Modellierung der *Trusted Processes* trennt dieses Pattern strikt zwischen Administration und tatsächliche Umsetzung Sicherheitsregeln.

Nachteile

- Bei der Umsetzung dieses Patterns sollte darauf geachtet werden, dass normierte Bezeichnungen für die entsprechenden Sensitivity und Clearance Levels verwendet wird (-> Glossar)
- Der *Trusted Process* ist eine kritische Stelle im System.
“Aber wer wird über die Wächter selbst wachen?”
- Daten als auch Benutzer müssen optimalerweise in hierarchische Berechtigungstrukturen eingeteilt werden können. Dementsprechend kann dieses Pattern nur schwer auf alltägliche Systeme übertragen werden. (vgl. Militär)

- Nur weil ein Subjekt mit einer hohen Sicherheitsklassifizierung ausgestattet wurde, muss dies nicht bedeuten, dass keine Informationen nach Aussen getragen werden. Beispiel: Banker telefoniert im Zug lautstark und gibt sensible Kundeninformationen preis.

Erweiterungen

Das Rollenkonzept von 7.1.2 Role Based Access Control kann mit diesem Pattern problemlos kombiniert werden: Dabei werden die *Clearance Levels* einfach auf die Gruppen statt direkt auf die Benutzer zugewiesen.

Beispielanwendungen

- Militärisches IT-System
- Datenbanksysteme (bspw. Oracle)
- Betriebssysteme (bspw. HP Virtual Vault: HP Unix Abkömmling, proprietär)

7.1.4. Reference Monitor

aka Policy Enforcement Point

Das *Reference Monitor* Pattern beschreibt eine abstrakte Vorgehensweise, wie definierte Sicherheitsvorschriften um- und vor allem durchgesetzt werden können.

Kontext

Ein IT-System, in welchem Subjekte (Benutzer als auch technische Prozesse) auf diverse Ressourcen zugreifen möchten.

Problem

Die vorangegangenen Patterns beschrieben bis anhin lediglich, *wie* Sicherheitsrichtlinien modelliert und definiert werden können. Regeln nur zu definieren kommt einem weglassen dieser gleich. Wir benötigen also eine Möglichkeit, die aufgestellten Regeln auch effektiv durchzusetzen und zu überwachen.

Beim definieren eines möglichen Mechanismus soll darauf geachtet werden, dass dieser so abstrakt wie möglich und dadurch auf verschiedenste Architekturen sowie auf alle Ebenen eines Systems appliziert werden kann.

Lösung

Folgendes Klassendiagramm zeigt den Ansatz des abstrakten *Reference Monitors*, inkl. einer konkreten Implementierung dessen. Die Collection aus *Authorization Rules* ist konkret mit einer ACL vergleichbar.

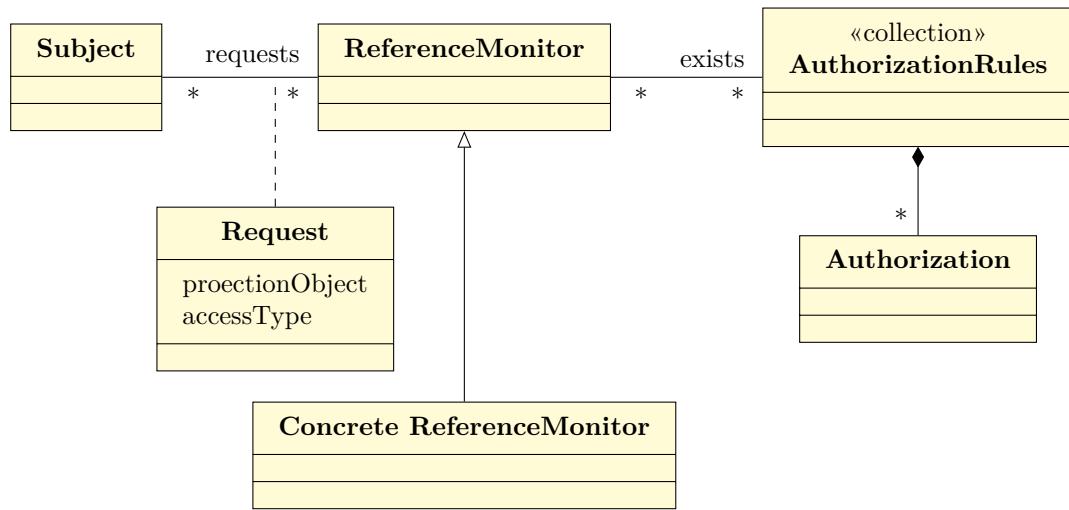


Abbildung 7.5.: Reference Monitor - Klassendiagramm

Die effektive Überprüfung, ob ein Subjekt für den Zugriff berechtigt ist, ist denkbar einfach: Jeder Zugriff auf eine Resource (ein Protection Object) wird durch den Reference Monitor geführt. Dieser prüft, ob eine entsprechende Zugriffsregel vorhanden ist und gewährt ggf. den Zugriff.

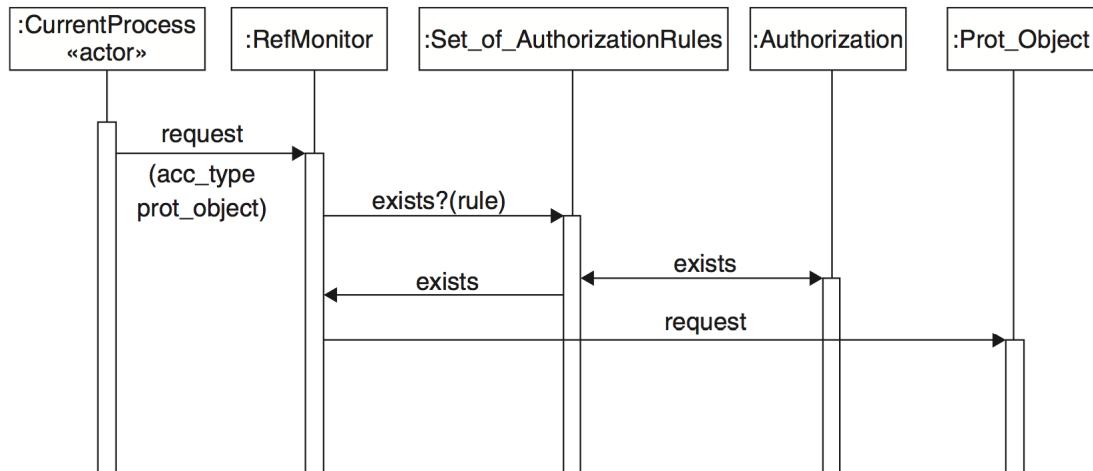


Abbildung 7.6.: Reference Monitor - Sequenzdiagramm [Sch+06]

Dieses Vorgehen leitet vom *Interceptor* Pattern ab, und findet an vielen anderen Orten Verwendung (JEE Servlet Filter usw.).

Vor- & Nachteile

- Wenn sichergestellt werden kann, dass alle *Requests* überprüft werden können, so ist eine maximale Befriedigung der Sicherheitsanforderungen gewährt.
- Jede Resource benötigt ihre eigene Implementierung eines *Reference Monitors*; Ein *Request* auf eine Datei muss evtl. anders behandelt werden als ein *Request* auf eine spezifische Datenbanktabelle.
- Die Prüfung vieler *Requests* kann bei hoher Systemlast zum Performancerisiko führen. Dementsprechend sollte die Logik zur Sicherheitsprüfung auch so einfach/-schlank wie möglich gehalten werden.

Beispielanwendungen

- Datenbanksysteme
- Betriebssysteme (bspw. Windows 2000 ff. verwendet eine ACL für NTFS Berechtigungen)

7.1.5. Role Rights Definition

Beim Definieren von Sicherheitsrichtlinien spielt das *Least Privilege* oder auch das *Need to know* Prinzip eine fundamentale Rolle: Jedes Subjekt soll gerade so viele Berechtigungen erhalten, damit es seine Aufgaben ungehindert erledigen kann.

Das *Role Rights Definition* Pattern beschreibt einen systematischen Ansatz, wie aus vorhandenen *Requirements Engineering* Artefakten *Need to Know*-konforme Sicherheitsregeln gewonnen werden können

Kontext

Eine relativ komplexe Ansammlung von Rollen soll mit passenden Berechtigungen ausgestattet werden.

Problem

Role Based Access Control wird in vielen Systemen als grundlegendes Sicherheitkonzept verwendet. Wie im Abschnitt 7.1.2 erwähnt ist die Definition von Berechtigungskonzepten bei umfangreichen System (und grosser Anzahl an Aufgabenbereichen) mit beträchtlichem Aufwand verbunden.

Zudem überlässt *Role Based Access Control* es komplett dem Implementator, aufgrund von welchen Informationen Gruppen resp. deren Berechtigungen zusammengestellt werden.

Wie können wir *Role Based Access Control* mit Sicherheitsrichtlinien füttern, welche folgende Punkte befriedigen?

- Rollen sollen Aufgabenbereichen in der Organisationsstruktur entsprechen

- Rechte sollen so erteilt werden, dass sie dem *Need to know* Prinzip genügen
- Weiterhin soll die Anpassung bestehender Rollen und Rechten so einfach wie möglich bleiben
- Die Definition von Rechten und Rollen soll unabhängig von einer effektiven Implementierung des Systems bleiben

Lösung

Die Idee ist denkbar einfach: Ein (hoffentlich bestehendes) Use Case Model und die damit verbundenen Sequenzdiagramme werden dazu verwendet, alle von *Role Based Access Controls* benötigten Elemente zu erfassen:

- Ein *Actor* entspricht einer *Role*
- Jegliche *Objects* entsprechen einem potentiellen *ProtectionObject*
- Jede *Operation* welche ein *Actor* auf einem *Object* ausführt, ist ein potentielles *Right* einer *Role*
- Eine *Use Case Exception* bestimmt das Verhalten im Falle einer Verletzung einer Sicherheitsrichtlinie

Vorteile

- Sicherheitsrichtlinien können, bei entsprechendem Projektvorgehen, bereits sehr früh definiert und erkannt werden.
- Wird ein “*model driven*”-Ansatz für die Softwareentwicklung gewählt, können Sicherheitsrichtlinien im optimalsten Fall “einfach” aus den bestehenden Requirements Artefakten generiert werden
- *Role Rights Definition* erstellt “perfekte” Sicherheitsrichtlinien für *RBAC*
- Sind alle Use Cases modelliert, und das System kann auf diese Weise komplett abgebildet werden, so ist ein Maximum an Sicherheit garantiert
- Verändert sich die Funktionalität (sprich die Use Cases) des Systems (neuer Release etc.), so können auch die damit verbundenen Änderungen im Sicherheitskonzept problemlos abgebildet werden.
- *Role Rights Definition* bleibt komplett implementationsneutral

Nachteile

- Ohne ausführliches, durchgehendes und kompetentes Requirements Engineering hat dieses Pattern so gut wie keinen Nutzen

Mögliche Prüfungsfragen

- Für welches Pattern ist der “Output” von Role Rights Definition bestens geeignet? Warum?

Role Rights Definition analysiert Use Cases und extrahiert daraus aufgaben- und funktionsbezogene Zugriffsberechtigungen für alle vorhandenen *Actors*.

Diese Regeln entsprechen dem *Need to know* Prinzip: Jeder *Actor* kann genau das tun/sehen, was er zu Ausübung seiner Aufgaben tun/sehen können muss.

Damit sind eben diese Regeln optimal für die Verwendung im *RBAC* Pattern geeignet.

- Warum reicht es nicht aus, lediglich das Use Case Model zur Gewinnung von Roles und Rights zu analysieren?

Die Sequenzdiagramme geben detaillierte Auskunft darüber, zu welchem Zeitpunkt welcher *Actor* welches *Right* für welches explizite *Protection Object* benötigt. Ohne diese Informationen ergibt sich ein unvollständiges Gesamtbild.

7.2. Identification & Authentication

Einführung

“Identification & Authentication” (I&A) fasst folgende zwei Schritte zusammen:

1. Feststellen der Identität eines Subjektes sowie Verbindung zu einer im System abgelegten ID herstellen (Identification)
2. Mittels einem Authenticator¹ prüfen, ob Subjekt wirklich für die ermittelte ID berechtigt ist (Authentication)

Für dieses grundlegende Schema gibt es zwei verschiedene Varianten:

1. Ein Subjekt wird mit einer eindeutigen Identität in Verbindung gebracht (Individual I&A)
2. Ein Subjekt wird lediglich auf die Zugehörigkeit zu einer Gruppe geprüft (Group I&A)
Beispiel: Wache prüft jede Person an der Pforte, ob er einen Mitarbeiterbadge bei sich trägt.

Um I&A einsetzen zu können ist eine Reihe weiterer (aktiver und passiver) Komponenten nötig:

- *Subjektregistrierung*: Ein Subjekt muss initial registriert werden, damit es später wieder identifiziert und authentifiziert werden kann

¹ Als Authenticator gilt z.B. ein Passwort, Hardwaretoken, Streichliste usw.

- *Sessionmanagement*: Schlagwort Single-Sign-On
- *Gesicherte Systemkomponenten, "Using function"*: Komponenten, welche I&A aufrufen und dessen Output verwenden (z.B. Patterns aus dem Kapitel 7.1)

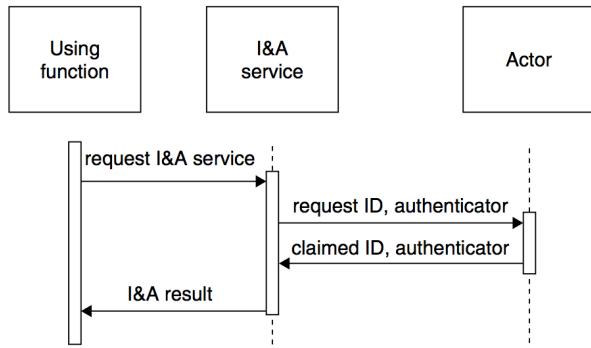


Abbildung 7.7.: Generischer Ansatz von I&A “Using functions” [Sch+06]

Mögliche Prüfungsfragen

- *Was ist ein Authenticator?*
Nachdem ein Subjekt mit einer im System abgelegten Identität in Verbindung gebracht wurde, wird der Authenticator verwendet, um sicherzustellen, dass das Subjekt auch wirklich das Subjekt ist, für welches es sicht ausgibt.
Beispiel: Nach Eingabe des Benutzernamens wird das Passwort als Authenticator verwendet.
- *Welche grundlegenden Typen von I&A unterscheidet man?*
Individual und Group Identification & Authentication

7.2.1. I&A Requirements

Muss ein I&A Service etabliert werden, hilft das I&A Requirements Pattern mit seinen generischen Requirementsvorlagen bei der Analyse eines bestehenden oder zu konzipierenden Systems.

Dabei werden nicht nur sicherheitsrelevante Faktoren berücksichtigt. Aspekte wie Kosteneffektivität oder Benutzerzufriedenheit und -akzeptanz fließen ebenso in die Analyse mit ein.

Kontext

Eine Organisation oder ein Projekt konzipiert die Verwendung von I&A. Das Pattern unterstützt die Analyse jeglicher Situationen, in welchen sowohl Identification als auch Authorization notwendig ist.

Problem

Der Natur nach können Anforderungen oftmals im Konflikt zueinander stehen. Insbesondere im Bereich der I&A können hohe Sicherheitsanforderungen nicht mit dem tiefen Projektbudget vereinbar sein.

Wie können nun aber eben diese Anforderungen auf die aktuelle Situation angepasst miteinander in Einklang gebracht werden?

Lösung

Das I&A Requirements Pattern definiert folgende Vorgehensweise:

1. Requirements Specification

Generische Requirementsvorlagen im Systemdesign-Prozess aufgreifen und auf eigene Situation anpassen

2. Prioritization Process

Die Menge an angepassten, generischen Requirements wird nun gem. der aktuellen Situation priorisiert

Generische Requirementsvorlagen

Anforderung	Erläuterung
Accurately Detect Imposters	Requests von unberechtigten Actors sollen als solche erkannt werden.
Accurately Recognize Legitimate Actors	Korrekte Requests an den Service sollen auch als solche erkannt werden.

Tabelle 7.1.: I&A Requirements: Funktionale Anforderungen

Die beiden funktionalen Anforderungen stehen praktisch immer in gegenseitiger Wechselwirkung: Werden mehr Requests als *Falsch* klassifiziert, erwischt man automatisch auch mehr Requests, welche eigentlich *Richtig* gewesen wären.

Anforderung	Erläuterung
Minimize Mismatch with user Characteristics	Unterschiedliche Wissenstände, Umgebungseinflüsse (Standort ...) usw. von Actors sollen zu so wenigen wie möglichen Fehlinterpretationen von Service Requests führen.
Minimize Time and Effort to Use	Bspw. Zeitaufwand für mehrmaliges eintippen des Passworts soll verhindert werden
Minimize Risks to User Safety	Beispiel: Retina Scanner muss mit Gasmaske funktionieren; dies steht im Konflikt mit der Genauigkeit der Requesterkennung
Minimize Costs of Per-user Setup	
Minimize Changes Needed to Existing System Infrastr.	Soll der I&A Service in ein bestehendes System integriert werden, sollen die anfallenden Änderungen in der bestehenden Infrastruktur ggf. minimiert werden
Minimize Costs of Maintenance, Management & Overhead	
Protect I&A Service and Assets	Wie wichtig ist der Schutz des I&A Services und er zu schützenden Objekte?

Tabelle 7.2.: I&A Requirements: Nichtfunktionale Anforderungen

Analogie: Anlagestrategie im Finanzsektor

Es können nie alle Anforderung gleich gut abgedeckt werden. Wie bei einer Anlagestrategie (Dreieck *Liquidität, Sicherheit, Rentabilität*) müssen alle Anforderungen analysiert und auf die eigene Situation/Präferenzen zugeschnitten werden.

Vorteile

- Eine ausführliche Domain- und Anforderungsanalyse wird gefördert.
- Die vorliegenden Requirementsvorlagen fördern die ausführliche Auseinandersetzung mit den verschiedensten Einflüssen auf I&A.
- Als angenehmen Nebeneffekt erhält man eine umfangreiche Dokumentation über die I&A Aspekte des Systems.

Nachteile

- Der Aufwand zur Umsetzung dieses Patterns kann tendenziell sehr Resourcenintensiv sein (Anforderungsanalyse, Priorisierung etc. etc.)
- Die vielen Ausprägungen der einzelnen Anforderungen können leicht in einem Over-Engineering enden. Diese Gefahr kann jedoch durch pragmatische Herangehensweise (Verwendung als Guidelines) minimiert werden

- Da eine umfangreiche Dokumentation als Resultat des Patterns entsteht, besteht natürlich auch die Gefahr, dass diese im Laufe der Zeit nicht mehr aktualisiert wird.

Mögliche Prüfungsfragen

- *Gibt es ein I&A Patentrezept?*

Nein. Jedes System kommt mit seinen eigenen, spezifischen Anforderungen an I&A. Aus diesem Grund kann und sollte das I&A Requirements Pattern nur als Guideline/Vorlage zu eigenen spezifischen Implementierungen verwendet werden.

7.3. System Access Control Architecture

7.3.1. Access Control Requirements

Das Pattern Access Control Requirements ist sehr mit dem aus I&A bekannten Pattern "I&A Requirements" zu vergleichen.

Statt Anforderungen für I&A zu definieren und zu erarbeiten, stellt "Access Control Requirements" eine Sammlung von allgemein gültigen Anforderungsschablonen zur Verfügung, welche das spezifizieren eine Massgeschneiderten Zugriffskontrolle ermöglichen.

Kontext

Eine Organisation oder ein Projekt konzipiert die Verwendung von Access Controls.

Problem

Der Natur nach können Anforderungen oftmals im Konflikt zueinander stehen. Insbesondere im Bereich von Access Control können hohe Sicherheitsanforderungen nicht mit dem tiefen Projektbudget vereinbar sein.

Wie können nun aber eben diese Anforderungen auf die aktuelle Situation angepasst miteinander in Einklang gebracht werden?

Lösung

Das Access Control Requirements Pattern definiert folgende Vorgehensweise:

1. *Requirements Specification*

Generische Requirementsvorlagen im Systemdesign-Prozess aufgreifen und auf eigene Situation anpassen

2. *Prioritization Process*

Die Menge an angepassten, generischen Requirements wird nun gem. der aktuellen Situation priorisiert

Generische Requirementsvorlagen

Folgende Anforderungen gilt es im Rahmen dieses Patterns zu analysieren und lösungsgerecht auszubalancieren:

Anforderung	Erläuterung
Deny unauthorized access	Unberechtigten Subjekten soll der Zutritt zu schützenswerten Objekten verwehrt werden
Permit authorized access	

Tabelle 7.3.: Access Control Requirements Requirements: Funktionale Anforderungen

Anforderung	Erläuterung
Limit the damage when unauthorized access is permitted	Kann ein unbefugtes Subjekt trotzdem Zugang zum System erhalten, soll der entstehende Schaden so klein wie möglich sein. Dies führt möglicherweise zu erneuten Sicherheitsprüfungen und erschwert für berechtigte Subjekte die alltägliche Nutzung des gesicherten Systems.
Limit the blockage when authorized access is denied	Wird ein grundsätzlich berechtigtes Subjekt abgewiesen, so sollen die Auswirkungen für dieses so klein wie möglich sein (Produktivität etc.)
Minimize burden of access control	Die Zugriffskontrolle soll nicht zur Bürde werden. Schlagworte wie Performance, Reaktionszeit usw. sind hier von grosser Bedeutung.
Support desired authorization policies	Meet the requirements ;-)
Make access control service flexible	Die Zugriffskontrolle soll nach Möglichkeit schnell anpassbar sein. Beispiel: Nach Terroranschlag erhöhte Sicherheitsstufe für zwei Monate, anschliessend wieder gewohntes Dispositiv.

Tabelle 7.4.: Access Control Requirements: Nichtfunktionale Anforderungen

Vorteile

- Eine ausführliche Domain- und Anforderungsanalyse wird gefördert.
- Die vorliegenden Requirementsvorlagen fördern die ausführliche Auseinandersetzung mit den verschiedensten Einflüsse auf Access Control.
- Als angenehmen Nebeneffekt erhält man eine umfangreiche Dokumentation über den Access Control Aspekt des Systems.

Nachteile

- Der Aufwand zur Umsetzung dieses Patterns kann tendenziell sehr Resourcenintensiv sein (Anforderungsanalyse, Priorisierung etc. etc.)
- Die vielen Ausprägungen der einzelnen Anforderungen können leicht in einem Over-Engineering enden. Diese Gefahr kann jedoch durch pragmatische Herangehensweise (Verwendung als Guidelines) minimiert werden
- Da eine umfangreiche Dokumentation als Resultat des Patterns entsteht, besteht natürlich auch die Gefahr, dass diese im Laufe der Zeit nicht mehr aktualisiert wird.

Mögliche Prüfungsfragen

- *Gibt es ein Access Control Patentrezept?*

Nein. Jedes System kommt mit seinen eigenen, spezifischen Anforderungen an Access Control. Aus diesem Grund kann und sollte das Access Control Requirements Pattern nur als Guideline/Vorlage zu eigenen spezifischen Implementierungen verwendet werden.

7.3.2. Single Access Point

Der Single Access Point definiert einen klaren Zugangspunkt zu einem System. Die so entstehende Schnittstelle kann dazu verwendet werden, effektive Sicherheitsrichtlinien praktisch umzusetzen.

Kontext

Subjekten soll Zugang zu einem System gewährt werden. Die Subjekte sollen bevor sie Zugang erhalten geprüft werden. Das System soll vor Beschädigung und Missbrauch geschützt werden.

Problem

Gewährt man Subjekten Zugang zu den Komponenten eines Systems, ist deren Integrität automatisch in Gefahr.

Nun könnte man den Zugang zu jeder Komponente im System gesondert überprüfen. Dies macht im Bezug auf Performance und/oder Accessibility meistens weniger Sinn (Subjekte wollen nicht mehrfach ein Passwort eingeben müssen oder sich wiederholt von einem Security-Mitarbeiter abchecken lassen müssen).

Weiter führt die wiederholte Implementierung der Sicherheitsrichtlinien unweigerlich zu höheren Kosten. Sei dies im Bereich der späteren Wartung oder bei Initialaufwänden. Erschwerend kommt im Bezug auf die Kosten hinzu, dass die meisten Komponenten im System nicht 1:1 miteinander vergleichbar sind und so evtl. nicht unbedingt gleich geschützt werden können.

Lösung

Es wird ein Single Access Point (“ein einziger Zugangspunkt”) definiert, welcher die Sicherheitsrichtlinien umsetzen kann und welcher jegliche Subjekte, welche Zugang zum System erhalten wollen passieren müssen.

Dieser Single Access Point muss prominent platziert sein. Kann ein Subjekt ihn nicht finden, wird dieses kaum glücklich über die Sicherheitsmaßnahme sein.

Hat ein Subjekt den Single Access Point passiert, kann es sich im System frei bewegen.

Ist eine feinere Steuerung für den Zugriff auf Komponenten gewünscht, können Komponenten im System wiederum einen Single Access Point implementieren und so den Zugang zu sich selber prüfen.

Durch die Definition des Single Access Points definiert man auch eine Grenze, welche das System schützt. Es ist dabei wichtig nicht zu vergessen, dass entsprechender Aufwand nötig ist diese Grenze zu schützen/aufrecht zu erhalten (Bsp. Bau des Gitters um ein Areal, setzen der Firewall-Einstellungen etc.). Denn mit dieser Grenze steht und fällt die Sicherheitswirkung dieses Patterns.

Somit besteht die Umsetzung des Single Access Point Patterns aus folgenden Punkten:

1. Sicherheitsrichtlinien definieren
2. Single Access Point definieren (prominente Stelle etc.)
3. Effektive Prüfung der Sicherheitsrichtlinien umsetzen (Single Access Point kann auch einfach nur für Auditing/Logging verwendet werden)
4. Initialisierung des Systems (Session aufsetzen usw.)
5. Grenzen des Systems schützen (fortlaufend)

Vorteile

- Ein einziger Zugangspunkt zum System vereinfacht die Komplexität und verbessert die User Experience
- Es muss keine wiederholte Implementierung der gleichen Sicherheitsprüfung umgesetzt werden
- Das Single Access Point Pattern kann auf verschiedensten Abstraktionsebenen umgesetzt werden
- Die interne Komplexität eines Systems kann möglicherweise vereinfacht werden, da der Sicherheitsaspekt “zentral” umgesetzt wird

Nachteile

- Verfehlt ein Subjekt den Zugangspunkt, kann das System für ihn als nutzlos betrachtet werden

- Single Access Point <=> Single Point of Failure: Beim Ausfall des Zugangspunktes kann möglicherweise das gesamte System nicht mehr verwendet werden
- Der Zugangskontrolle muss vertraut werden können (erhöhter Aufwand für Lohn eines Wachmanns oder Schutzmassnahmen gegen Hacker etc.)
- Die Grenze des Systems ist und bleibt die schwächste Stelle im Sicherheitsdispositiv

Reallife Beispiele

- Anmeldescreens verschiedenster Betriebssysteme
- Eingangskontrolle an einem Openair Festival
Prominenz des Eingangs ist wichtig, da die Besucher sonst den Eingang nicht finden und vor den Absperrungen randalieren ;)
- Freizeitpark
Nach einmaligem Bezahlen am Eingang hat man Zutritt zu allen Attraktionen (abgesehen von den Größenkontrollen bei den Achterbahnen). Ein Shuttlebus vom Parkplatz zum Eingang erleichtert es dem Besucher, den Eingang zu finden.
- Nachtclub
Nach der Kontrolle beim Securitypersonal hat man freien Zugang zu allen Bars. Möchte man in den VIP-Bereich, ist eine weitere Kontrolle durch das Securitypersonal nötig (Eingeladen? Reserviert? Genug Bargeld? ;-))
Beispiel einer schlechten Systemgrenze: Der Notausgang kann auch verwendet werden, um sich Zutritt zu verschaffen

Mögliche Prüfungsfragen

- *Nennen Sie ein Beispiel ausserhalb der IT-Welt, welche das Single Access Point Pattern umsetzen*
Siehe "Reallife Beispiele"

7.4. Security Pattern - Check Point

Beispiel

Als Beispiel wird der Wall mit dem einzelnen Tor (Single Access Point) verwendet. Nun möchte der Bürgermeister am Tag die Geschäfte nicht stören und daher ein offenes Tor haben, hingegen in der Nacht vor Räubern schützen.

Kontext

System soll vor nicht befugten Zugriffen geschützt werden, hingegen Berechtigte Zugriffe sollen weiterhin möglich sein.

Problem

Bei der Einführung eines Sicherheitssystems weiß man nie genau welche möglichen Schwachstellen es gibt. Das System muss unbefugte Zugriffe blocken und umgekehrt die befugten Benutzer nicht hemmen.

Wie sieht eine Architektur aus, welche in der Lage ist, ein System ausreichend zu schützen und zugleich die Flexibilität bei I&A wahrt für zukünftige Veränderungen in den Anforderungen?

- Fehleingabe Passwort → Nicht gleich System komplett blocken
- Mehrere falsche Passwörter hintereinander → schon eher verdächtig
- Ausbalancierte Gegenmassnahmen (z.B. mit Accountsperre)
- Wechselnde Anforderungen gerecht werden
- Code im Sicherheitsbereich ist kritisch und sollte möglichst mehrfach überprüft und getestet werden.

Lösung

Das Strategy Pattern sorgt für das verschiedene Verhalten des Single Access Point. Check Point definiert dabei die Schnittstelle für konkrete I&A Dienste, welche von einem Single Access Point genutzt werden. Eine separate Konfiguration sagt aus welche genaue Implementation verwendet werden soll.

Nebst I&A kann der Check Point auch andere sicherheitstechnische Aufgaben übernehmen, wie zum Beispiel die Erkennung von Angriffen.

Implementation

1. Schnittstelle für Check Point definieren (oder wiederverwenden)
2. Implementiere die Eingangsprüfung am Single Access Point. Der Single Access Point sorgt dabei dafür, dass der Eingang nicht übergangen werden kann.
3. Konfiguration-Mechanismus um konkreten Check-Point auswählen zu können.
4. Implementiere konkreten Check Point, mindestens ein solcher wird benötigt. Mehrere Check Points kann hilfreich sein, vor allem um verschiedene Szenarien zu testen.
5. Behandle Benutzer Fehler am Check Point. Betreffend des Security Levels können verschiedene Aktionen einer Fehleingabe folgen. Als Beispiel könnte einfach eine Warnung ausgegeben werden. Dabei ist es auch möglich nach einer gewissen Anzahl an Fehleingaben den Account zu sperren.
6. Falls einzelne Checks nicht am Check Point durchgeführt werden können, benötigt es ein Application Level API für den Check Point. Damit können auch zu anderen Zeitpunkten als am Eingang die Checks durchgeführt werden.

Vorteile

- Flexibles Sicherheitssystem
- Einfacheres Testing und Entwicklung
- Verschiedene Szenarien können getrennt getestet werden
- Wiederverwendung von Sicherheits-Komponenten möglich

Nachteile

- Check Points sind kritisch. Fehler im Check Point können das ganze Sicherheitskonzept einer Architektur irrelevant machen.
- Komplexität des Algorithmus. Die Algorithmen für die Unterscheidung zwischen alltäglichen Fehleingaben und Angriffsversuchen und die dabei ausgelösten Aktionen können sehr komplex sein.
- Manche Sicherheitsprüfungen können schlichtweg nicht am Anfang durchgeführt werden.
- Konfiguration und Schnittstellen zu Check Points können komplex werden.

Fragen

Was genau versteht man unter einem PAM

- PAM - Pluggable Authentication Module beschreibt ein Modul Interface dass es dem Administrator erlaubt einfach die Authentifizierungs Mechanismen anzupassen in dem dass entsprechende Modul ausgetauscht wird.
- Login Prozess für FTP
- Apache Webserver für die Validierung der HTTP-Requests.

7.4.1. Security Session

Wurde ein Subjekt einmal identifiziert und authentifiziert, sollen die dadurch erlangten Informationen wenn möglich nicht erneut abgefragt resp. erfragt werden müssen.

Mit der *Security Session* werden Informationen zur Identität und dem Aufenthalt eines Subjektes in einem System generalisiert gespeichert. Zudem werden diese Informationen entsprechenden Systemkomponenten zugänglich gemacht.

Kontext

Subjekt spezifische Informationen sollen zwischen den Komponenten eines gesicherten Systems ausgetauscht werden können.

Problem

Subjekte haben im seltensten Fall Zugriff auf ein komplettes System, welches sie mit anderen Subjekten teilen.

Oft wird unter Verwendung von *Identification & Authentication* Patterns die Identität eines Subjektes festgestellt. Mittels den kennengelernten *Access Control Models* wird anschliessend sichergestellt, dass jedes Subjekt nur auf Funktionen oder Ressourcen zugriff hat, für welche es auch berechtigt ist.

Beim *Single Access Point* und ?? wurde aufgezeigt, dass die zentralisierte Identifizierung und Authentifizierung für ein gut entworfenes System viele Vorteile mit sich bringt: Jede Systemkomponente kann sich fortan auf ihre Kernkompetenzen fokussieren und muss sich nicht auch um sicherheitsrelevante Aspekte kümmern.

Oftmals sollen Systemkomponenten in einem globalen Kontext übergreifend Informationen (bspw. den Namen eines Subjektes) ablegen und austauschen können. Wie kann nun aber sichergestellt werden, dass sich auf ein spezifisches Subjekt bezogene Informationen nicht mit denen anderer Subjekte vermischen?

Weiter sollen die Aktivitäten eines Subjektes innerhalb des Systems "als Ganzes" verfolgt werden können: Befindet sich ein Subjekt bereits im System? War es für eine gewisse Zeit inaktiv oder war es aktiv im System? Hat es das System verlassen?

Lösung

Es wird ein *Session* Objekt eingeführt. Das Session Objekt enthält zum einen sicherheitsrelevante Informationen (quasi seinen "Ausweis" während dem Aufenthalt im System) und bietet den Systemkomponenten zusätzlich die Möglichkeit, beliebige Informationen zu einem Subjekt abzuspeichern.

Das Session Objekt wird nach erfolgreichem Anmelden im System (optimalerweise bspw. am ??) initialisiert. Meistens wird es da mit gewissen Standardwerten befüllt: Zugriffsberechtigungen um wiederholte Abfragen in der Datenbank zu vermeiden, Benutzerprofil usw.

Im Hintergrund kann ein *Manager* verwendet werden, um alle aktuellen Sessions zu überwachen. Er kann z.B. sicherstellen dass inaktive Sessions nach einer gewissen Zeit sich automatisch wieder am System frisch anmelden müssen.

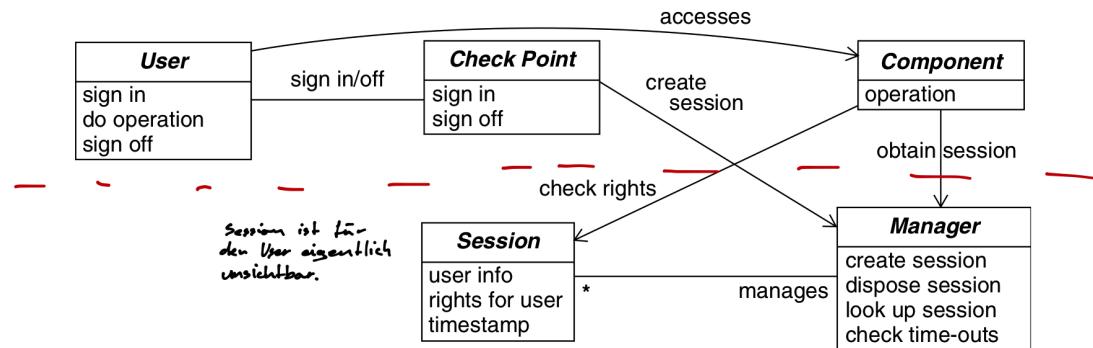


Abbildung 7.8.: Security Session: Schematischer Aufbau [Sch+06]

Damit ein Subjekte wiederkehrend mit seinem Session Objekt in Verbindung gebracht werden kann, wird eine Session ID nach aussen publiziert. Dabei ist zu beachten, dass diese für Aussenstehende keine Rückschlüsse auf tatsächliche Inhalte des Session Objektes zulassen.

Das Sequenzdiagramm in Abbildung 7.9 zeigt ein Session Objekt von seiner Erstellung bis hin zu der Zerstörung sobald das Subjekt das System verlässt.

Implementierung

1. Session Objekt einführen (klar definierte Schnittstelle zur Speicherung von Informationen (Key/Value Pairs, ...))
2. Einführung eines Session Managers zur Verwaltung der Session Objekte (Zugriff auf Session Objekte mittels Session ID's usw.)
3. Session Timeouts und die nötig werdenden Aktionen (erneut Anmelden usw.) definieren
4. Dem Subjekt ermöglichen, sich an einer Session an- und abzumelden (you don't say ;)

Vorteile

- Klar definierter und zentraler Standort für jegliche Informationen zu einem Subjekt welches sich im System befindet
- Komponenten können sich auf ihre Kernfunktionalitäten konzentrieren

Nachteile

- Die Verfügbarkeit eines zentralen, globalen Objektes ermuntert möglicherweise zu unschönen Programmietechniken

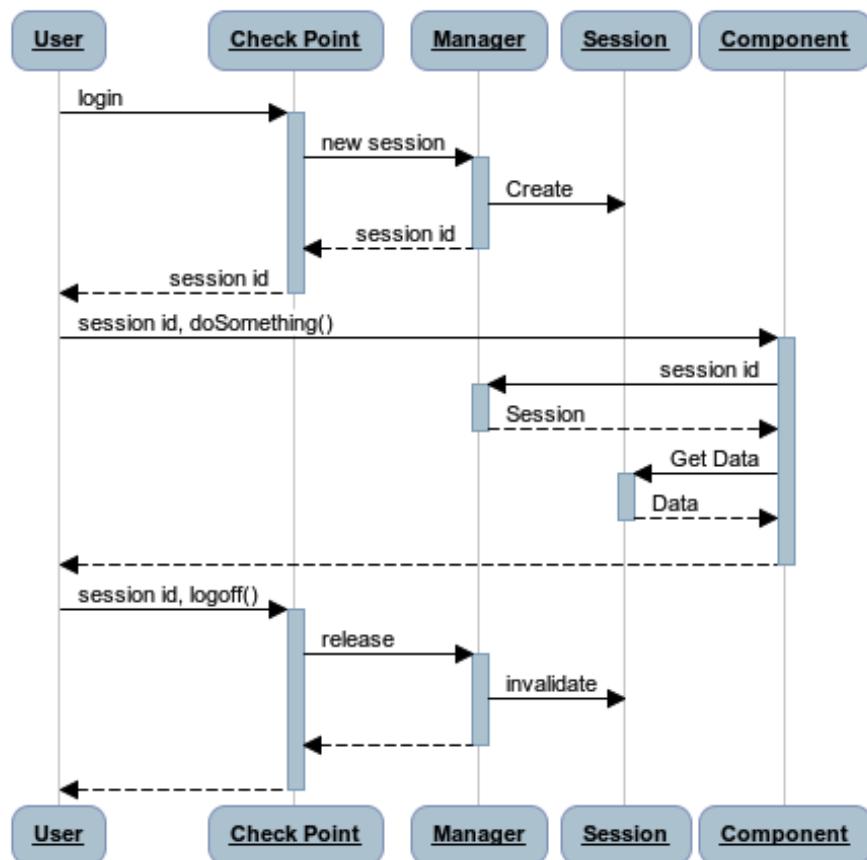


Abbildung 7.9.: Security Session: Interaktion der verschiedenen Akteure

- Eine Überladung des Session Objektes mit grossen Datenmengen führt zu schlechter Systemperformance
- Schlecht gewählte Session ID's lassen möglicherweise Rückschlüsse auf den tatsächlichen Inhalt des Session Objekts

Reallife Beispiele

- Jegliche Webapplikationen welche ein Benutzerauthentifizierung benötigen greifen auf die Security Session zurück, um einen Stateful-Kontext über das eigentliche zustandslose Medium HTTP zu erzeugen.
- Beispiel aus Bachelorarbeit *Alexandre Joly, Michael Weibel & Manuel Alabor*: Wird eine Webapplikation auf mehreren CPU-Kernen ausgeführt, kommt es durch Verwendung eines In-Memory-Storages für die Session-Objekte ggf. zu Problemen, da beim Neustart eines Kerns resp. beim Neustart der gesamten Applikation die Sessions verloren gehen. Abhilfe schafft die Auslagerung der Session Objekte wie persistente Datenbanken.

Mögliche Prüfungsfragen

- *Wann wird eine Security Session erzeugt?*
Nach erfolgreicher Authentifizierung eines Subjektes. Dies kann bspw. vom Check Point initiiert werden. Optimalerweise würde dieser die Session jedoch nicht selber erzeugen, sondern den Session Manager damit betrauen.

7.5. Firewall Architectures

7.5.1. Packet Filter Firewall

Werden verschiedene Computernetzwerke miteinander verbunden, entstehen unweigerlich Sicherheitsrisiken. In einem Netzverbund ist es nicht immer wünschenswert, dass Besucher aus einem (fremden) Netz Zugriff auf alle Ressourcen im eigenen Netz erhalten.

Mit der *Packet Filter Firewall* kann ein- und ausgehender IP-basierter Datenverkehr analysiert und mit entsprechenden Regeln gefiltert werden.

Kontext

Das eigene Computernetzwerk wird mit verschiedenen anderen Netzen verbunden. Jedes dieser Netze besitzt unterschiedliche "Levels of Trust".

Als kleinsten gemeinsamen Nenner läuft jegliche Kommunikation in diesen Netzen über das Internet Protocol (IP). Die dadurch entstehenden Datenpakete können aufgrund der Informationen in deren Header analysiert werden.

Problem

Hosts in fremden Netzen sind potentielle Angreifer auf Ressourcen in unserem Netz. Gibt es eine Möglichkeit, diese Hosts zu erkennen und den von ihnen ausgehenden Netzwerkverkehr bestmöglich zu blockieren?

Folgende Faktoren spielen dabei eine wichtige Rolle:

- Eine komplette Abschottung des eigenen Netzes ist keine Option: Kommunikation ist ein wichtiger Bestandteil des “Daily Business”.
- Für den Benutzer soll die Sicherheitsmaßnahme transparent sein und keinen zusätzlichen Aufwand bedeuten (Login etc.)
- Der umzusetzende Mechanismus soll flexibel auf Änderungen anpassbar sein und die organisatorischen Sicherheitsrichtlinien so präzis wie möglich abbilden.
- Die Lösung soll so wenig Leistung wie möglich benötigen

Lösung

Die *Packet Filter Firewall* analysiert ein- und ausgehenden Netzwerkverkehr. Dabei wird jedes einzelne IP-Paket auf den Inhalt in seinem Header betrachtet und mit einem Set von definierten Regeln geprüft.

Diese Regeln bestehen im Normalfall aus einer Kombination von Ports und IP-Adressen oder IP-Adress-Bereichen. Dabei kann eine Regel sowohl Zugriff gewähren als auch verbieten.

Auf diese Weise können sehr komplexe Sicherheitsdispositive gebildet und geprüft werden. Um aber auch bei komplexeren Regelsets eine optimale Performance zu erzielen ist die Reihenfolge der Regeln von grösster Bedeutung.

Beispiel: Prüfung eingehendes IP-Paket

1. Ein fremder Host möchte auf eine Ressource im eigenen Netz zugreifen.
2. Die *Packet Filter Firewall* sucht anhand der Quell-IP-Adresse sowie des Ziel-IP-Adresse und -Ports nach einer passenden Regel
3. Wird eine passende Regel gefunden, wird das Paket entsprechend zugelassen (oder verworfen, falls die Regel dies so definiert)
4. Wird keine passende Regel gefunden, kommt eine Standard-Regel zum Zuge. Möchte man hohe Sicherheit gewährleisten, besagt diese meistens, dass das Paket verworfen werden soll.

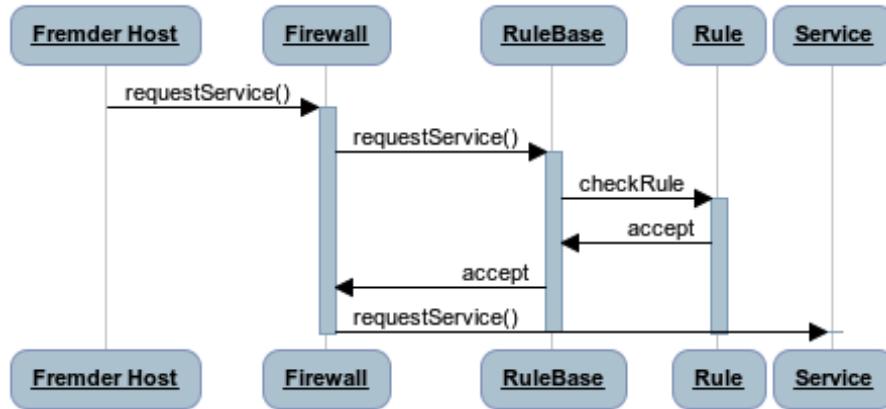


Abbildung 7.10.: Packet Filter Firewall Sequenzdiagramm

Der Akteur *RuleBase* bietet minimale Verwaltungsfunktionen (CRUD) für Firewall-Regeln.

Vorteile

- Die Firewall filtert für den Benutzer transparent jeglichen Netzwerkverkehr
- Da die Firewall jedes IP-Paket beim empfangen oder senden einmal “in den Händen” hat, ermöglicht die Firewall ein ausführliches Logging an den Schnittstellen zwischen verschiedenen Netzwerken.
- Eine *Packet Filter Firewall* verschlingt minimale Ressourcen/Leistung. Unter anderem da lediglich die strukturierten Header-Informationen eines IP-Pakets analysiert werden.

Nachteile

- Fälscht ein potentieller Angreifer seine IP-Adresse, kann dies die *Packet Filter Firewall* nicht erkennen und versagt in dieser Situation.
- Die Leistungsfähigkeit der Firewall ist stark von der Reihenfolge der definierten Regeln abhängig. Beispiel: Möchte man einen kompletten IP-Adress-Bereich blockieren, macht es wenig Sinn, diesen am Ende der Regelliste zu platzieren und so alle feingranularen Regeln zuerst zu prüfen.
- Die *Packet Filter Firewall* kann keine Attacken auf Layern über IP erkennen. Da nur IP-Headers analysiert werden, können im IP-Payload problemlos schädliche Befehle/schädlicher Code enthalten sein.
- Natürlich kann die Firewall nur erfolgreich Netzwerkverkehr analysieren, welcher auch über diese geleitet wird. Es gilt also sicherzustellen, dass alle Wege in das zu schützende Netz über die Firewall(s) geleitet werden (Single Access Point)

Reallife Beispiele

- In einem Landwirtschaftsbetrieb ist jedes Tier (Netzwerkverkehr) mit einem RFID (IP-Header) ausgestattet. Will ein Tier in den Stall (zu schützendes Netz), wird es durch eine Schleuse (Firewall) geleitet. Anhand der Informationen auf dem RFID gelangt das Tier in den Stall, falls der Bauer dies vorneweg so erlaubt (Regeldefinition) hat. Darf das Tier den Stall nicht betreten, wird es wieder ins Freie geleitet.

Mögliche Prüfungsfragen

- *Was ist ausschlaggebend für die Performance einer (Packet Filter) Firewall?*
Die Optimierung der Reihenfolge der Firewall-Regeln.
- *Wie erreichen Sie ein Höchstmaß an Sicherheit mit der Verwendung einer (Packet Filter) Firewall?*
Jeglicher Netzwerkverkehr muss über die Firewall geleitet werden. Weiter wird die Standardregel für Behandlung von eingehendem Netzwerkverkehr so eingestellt, dass dieser verboten wird. Anschliessend müssen nur noch Regeln für den erlaubten Verkehr erstellt werden.

7.5.2. Proxy Based Firewall

Als Nachteil der “Packet Filter Firewall” wird erwähnt, dass lediglich der Inhalt des IP-Headers im Zuge der Überprüfung analysiert wird.

Die *Proxy Based Firewall* fügt der “Packet Filter Firewall” spezifische Applikations-Proxies hinzu, welche den ein- und ausgehenden Traffic überprüfen und ggf. an den internen, eigentlichen Dienst weiterleiten.

Der interne Dienst wird auf diese Weise für den externen Host komplett unsichtbar; er kommuniziert lediglich mit dem Proxy.

Kontext

Netzwerkverkehr soll auf der Ebene des Application-Layers gefiltert werden können (vgl. “Packet Filter Firewall” tut dies lediglich auf dem Network-Layer). Auf diese Weise soll sichergestellt werden, dass keine schädlichen Befehl/schädlicher Code ins eigene Netz hinein gelangt resp. aus dem eigenen Netz heraus gesendet werden kann (Würmer, Trojaner etc.).

Problem

Wie kann die “Packet Filter Firewall” so erweitert werden, dass nicht nur der IP-Header zur Filterung von Netzwerkverkehr verwendet werden kann? Wie kann auch der IP-Payload in die Filterung miteinbezogen werden?

Ergänzend zu den für die Packet Filter Firewall definierten Forces kommen folgende ergänzend hinzu:

- In unserem Netzwerk werden verschiedenste Dienste angeboten. Entsprechend umfangreich muss auch das Wissen der Firewall über die jeweiligen Dienste sein.

Lösung

Die Firewall stellt für jeden zu schützenden Dienst einen Proxy zur Verfügung. Will ein fremder Host mit einem Dienst kommunizieren, kommuniziert er lediglich mit dem entsprechenden Proxy.

Aufgrund von definierten Regeln analysiert der Proxy den ein- oder ausgehenden Verkehr. Dabei bleibt es ihm frei überlassen ob er diesen weiterleiten, blockieren oder gar modifizieren will.

Vorteile

- Die *Proxy Based Firewall* kann Netzwerkverkehr auf Applikationsebene filtern. Sie kann dabei gezielt auf applikationsspezifische Eigenheiten eingehen und die Kommunikation ggf. sogar verändern.

Nachteile

- Für jeden Dienst wird eine konkrete Proxyimplementierung benötigt.
- Das Betreiben der Proxies sowie die genauere Analyse des kompletten IP-Pakets führt zu höheren Kosten sowie tendenziell höherem Performance Overhead.
- Erhöhte Komplexität aufgrund der zusätzlichen Sicherungsebene.

Reallife Beispiele

- NAT - Network Address Translation

Mögliche Prüfungsfragen

- Nennen Sie konkrete Anwendungen für die *Proxy Based Firewall*.

Zugang zu bestimmten Internetseiten blockieren (HTTP Proxy), “Network Address Translation” um die interne Netzwerkstruktur zu verschleiern. Idee: Telnet-Proxy welcher gewisse Kommandos nicht zulässt.

7.5.3. Stateful Firewall

Mit der *Proxy Based Firewall* wurde bereits eine Erweiterung der einfachen Packet Filter Firewall vorgestellt.

Die *Stateful Firewall* erweitert die *Proxy Based Firewall*. Dabei erhält sie die Möglichkeit, die verarbeitete Kommunikation nicht nur Paketweise zu bewerten und zu klassifizieren, sondern diese auch mit bereits vergangenen Kommunikationsvorgängen in Zusammenhang zu bringen.

Kontext

Um bessere Sicherheit bspw. gegen Denial of Service [wikc] zu gewährleisten, soll eine zustandslose Firewall die Möglichkeit erhalten, die untersuchten Pakete in einen höheren Zusammenhang bringen zu können.

Problem

Wie können eingehende Pakete nicht nur einzeln kontrolliert (vgl. Packet Filter Firewall) sondern auch miteinander in Verbindung gebracht werden?

Wie kann dieser Sachverhalt weiter dazu verwendet werden, eine höhere Sicherheit zu gewährleisten?

Lösung

Stellt ein Client eine Verbindung zur Firewall her, wird diese Verbindung in einer Liste/Tabelle zwischengespeichert und als *geöffnet* markiert.

Dies ermöglicht das optimierte überprüfen (oder eben gerade nicht-überprüfen) von weiteren eingehenden Paketen des selben Clients.

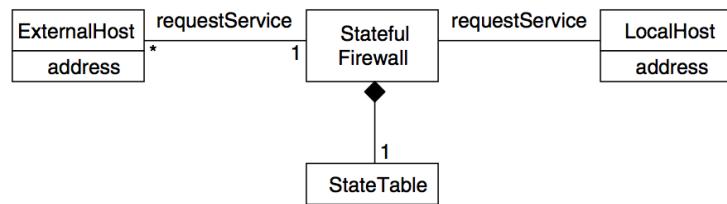


Abbildung 7.11.: Stateful Firewall: Schematischer Aufbau

Implementierung: Handling eines Requests

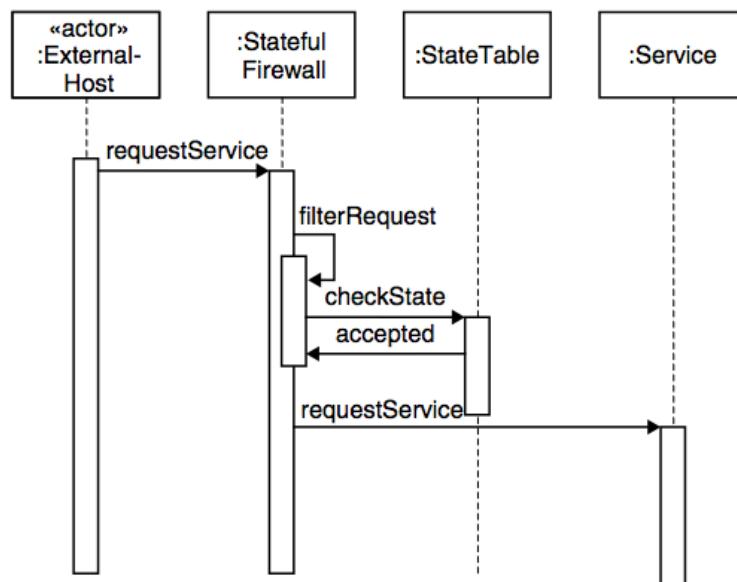


Abbildung 7.12.: Stateful Firewall: Ablauf [Sch+06]

1. Client (External Host) greift auf das System zu
2. Die Stateful Firewall prüft, ob die Verbindung zum Client bereits in der State Table vorhanden ist. Sollte dies der Fall sein, wird der Request weitergeleitet.
3. Existiert die Verbindung noch nicht in der State Table, wird der Request gem. der Packet Filter Firewall geprüft. Soll der Request zugelassen werden, wird die Verbindung zum Client in die State Table eingetragen und der Request anschliessend weitergeleitet.

Neben einer Kombination mit einer Packet Filter Firewall ist auch eine Verwendung der Stateful Firewall mit der Proxy Based Firewall problemlos umsetzbar.

Vorteile

- In der einfachen Packet Filter Firewall-Kombination ist die Implementierung relativ kostengünstig und bietet einen guten Schutz
- Die Effizienz im Bezug auf den Sicherheitsaspekt der einfacheren Firewall Patterns kann durch die neuen Zustandsinformationen gesteigert werden
- Für neue Attacktypen müssen lediglich neue Vergleichsalgorithmen/Regeln implementiert werden

Nachteile

- Mit dem Wissen über die Existenz einer State Table kann theoretisch eine Attacke speziell zur Überlastung der Firewall geplant werden
- Es können nur Attacken erkannt werden, für welche auch entsprechende Erkennungsalgorithmen vorhanden sind (Firmwareupgrades nötig?)

Mögliche Prüfungsfragen

- *Ist eine Stateful Firewall ein eigenständiges Pattern?*
Nein, es erweitert mindestens das Packet Filter Firewall Pattern.

7.6. Secure Internet Applications

7.6.1. Information Obscurity

Grundsätzlich ist anzunehmen dass jedes System irgendwann einer Attacke nachgibt. Das Information Obscurity Pattern stellt sicher, dass sensible Daten auch innerhalb des geschützten Systems bei einem möglichen ungewollten Zugriff weiter geschützt sind.

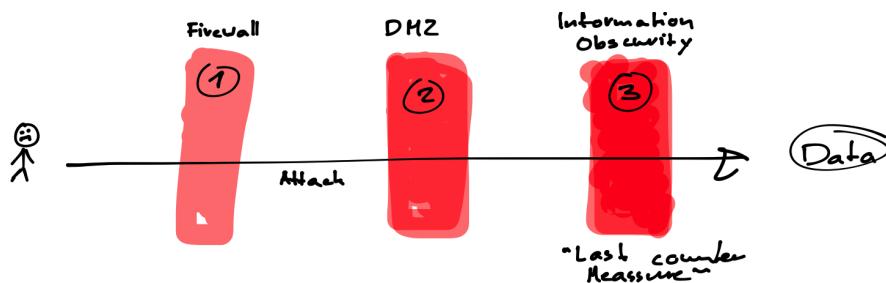


Abbildung 7.13.: Information Obscurity als letzte Sicherheitsmaßnahme

Kontext

Ein Internet Server-System (Webserver, Applikationsserver, Datenbankbackend etc.) tauscht zwischen den einzelnen Komponenten Informationen aus. Das System an sich ist bereits nach Außen geschützt.

Problem

Wie kann sichergestellt werden, dass sensitive Informationen welche zwischen den einzelnen Systemkomponenten ausgetauscht wird und evtl. innerhalb von diesen abgelegt ist beim Zugriff von Unbefugten weiterhin geschützt sind?

- Es gilt abzuwägen welche Informationen überhaupt besonders geschützt werden sollen. Nicht jede Information ist hoch sensitiv und rechtfertigt die nötige Leistung zur Ver- und Entschlüsselung.

- Zu einer Ver- und Entschlüsselung sind entsprechende kryptographische Schlüssel notwendig. Diese gilt es wiederum entsprechend zu sichern.

Lösung

Nachdem alle vorhandenen Informationsarten klassifiziert wurden, werden die als sensitiv bewerteten mittels passender Verschlüsselungsmechanismen zusätzlich gesichert.

Folgende Komponenten sind beim Information Obscurity Pattern beteiligt:

- Ein *Key* zur Ver- und Entschlüsselung der Informationen
- Ein *Key Store* welcher die sichere Aufbewahrung und Herausgabe der Keys gewährleistet
- Eine *Kryptographiekomponente* welche die eigentliche Arbeit übernimmt

Nicht zu vergessen ist natürlich die eigentliche Anwendungskomponente welche über die Kryptographiekomponente auf die verschlüsselten Informationen zugreift. Weiter sollte der Key Store über eine *Protected Location* verfügen, in welcher er die Keys vor unbefugtem Zugriff geschützt (USB-Stick etc.) aufbewahren kann.

Ergänzungen

- Es ist nicht immer nötig, dass verschlüsselte Informationen entschlüsselt werden müssen, um auf deren Inhalt schliessen zu können.
Beispiel: Passworthashes werden mit dem Hash der Benutzereingabe verglichen
- Jeder Schutz für sensitive Daten ist zwecklos, wenn bspw. der Webserver über einen Cache verfügt welcher alle gerenderten HTML-Informationen unverschlüsselt zwischenspeichert. Es gilt also jede Komponenten im System einem genauen Audit zu unterziehen.
- Der Sicherung von Konfigurationsinformationen (Keys) sollte besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden: Oft können diese ohne es zu bemerken kopiert werden und somit die Information Obscurity Massnahmen nutzlos machen.
- Information Obscurity muss nicht zwingend mit einer Verschlüsselung im eigentlichen Sinne zusammenhängen: Bspw. kann man durch generische Bezeichnungen für Server (Sv1, Sv2 usw. statt Dataserver, Keyserver usw.) bereits dem potentiellen Eindringling bereits einen Stein in den Weg legen und dem eigenen Sicherheitsteam einen Zeitvorteil verschaffen.
- Wie so oft ist auch bei Information Obscurity die Balance zwischen Nutzen, Kosten und Performance zu finden.

Vorteile

- Sollte ein Angreifer in das gesicherte System gelangen, bietet Information Obscurity ein weitere Schicht an zusätzlicher Sicherheit für sensitive Informationen
- Da im optimalen Fall nicht alle Informationen mittels Information Obscurity geschützt werden, halten sich Performanceeinbussen in vertretbaren Grenzen.

Nachteile

- Die Performance kann tendenziell leiden wenn zu viele Informationen durch einen Ver- und Entschlüsselungsprozess geschleust werden müssen
- Die Komplexität des Systems erhöht sich, was wiederum Auswirkungen auf Wartbarkeit usw. hat.
- Komponenten welche von der Information Obscurity betroffen sind werden tendenziell aufwändiger und teurer in der Entwicklung.

Reallife Beispiele

- Verschiedenste OpenSource Projekte legen keine Klartext-Passwort in der Benutzerdatenbank ab sondern lediglich einen Hash (z.B. MD5) von diesem. Beim Login wird vom eingegebenen Passwort ebenfalls ein Hash erstellt und mit dem in der Datenbank hinterlegten verglichen.
- Beim Einbruch ins PlayStation Network von Sony (Online Gameing Platform für die Sony PlayStation Konsolen) wurden zig tausende Kreditkarteninformationen abgerufen und anschliessend auf dem Schwarzmarkt verkauft. Entsprechende Information Obscurity Massnahmen für eben diese Informationen hätten evtl. grösseren (Image-) Schaden eingrenzen können.

Mögliche Prüfungsfragen

- *Welche Informationen sollten durch Information Obscurity geschützt werden?*
Dies kann nicht generell beantwortet werden. Jedes System, jede Situation bedarf einer spezifischen Analyse und Klassifizierung der vorliegenden Informationen. Grundsätzlich sind aber für ein Unternehmen geschäftskritische Daten (seien diese operationeller oder aber auch rufbezogener Natur) tangiert.

7.6.2. Secure Channels

Kommunikation über Netzwerke/das Internet können und werden abgefangen und gelesen. Gibt es eine Möglichkeit, diese Netze zu verwenden und trotzdem eine sichere Punkt zu Punkt Verbindung zu gewährleisten?

Kontext

Das System soll Informationen zu Clients in einem Netzwerk/dem Internet senden und von diesen empfangen können. Dabei sollen sensitive Informationen verschlüsselt resp. für fremde Augen abgeschirmt ausgetauscht werden können. Sensitive Informationen haben dabei einen geringen Anteil an der gesamten ausgetauschten Kommunikation.

Problem

Wie können sensitive Informationen auf einem öffentlichen Netzwerk gesichert übertragen werden?

Wichtige Faktoren sind dabei:

- Die meiste Kommunikation bedarf keiner Sicherheitsmassnahmen. Sensitive Informationen müssen jedoch gesichert übertragen werden können, sobald sie das/die gesicherten Systeme verlassen.
- Verschlüsselung von Daten benötigt mehr Leistung
- Die verschlüsselte Kommunikation soll auch mit Unbekannten Partnern möglich sein; es soll dementsprechend nicht notwendig sein, spezialisierte Software oder Hardware zu installieren (Client und/oder Server)

Lösung

Sollen sensitive Informationen ausgetauscht werden ist ein Secure Channel, ein sicherer Kanal zu erstellen, welcher die entsprechenden Informationen verschlüsselt.

Für "normal" klassifizierte Informationen soll weiterhin der standardmässige Kommunikationskanal verwendet werden.

Dabei hängen die einzelnen Komponenten wie folgend beschrieben voneinander ab:

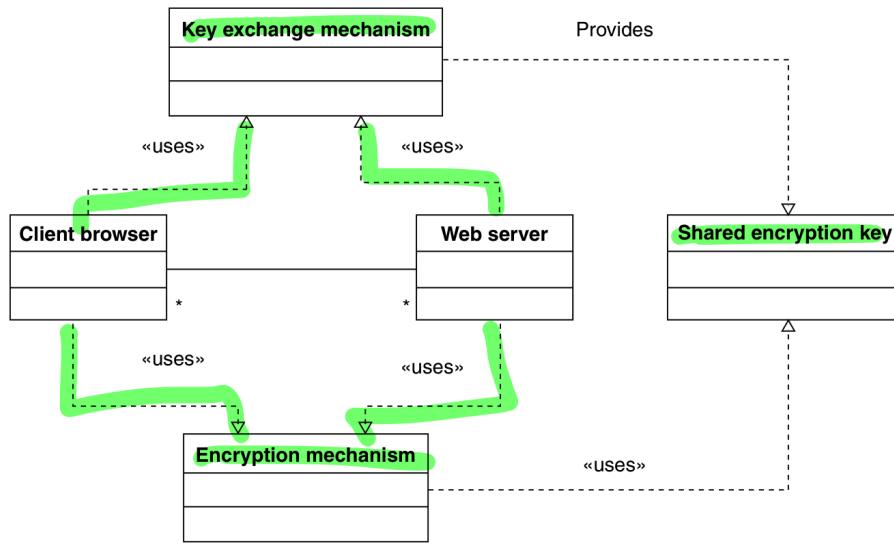


Abbildung 7.14.: Komponenten des Secure Channels Patterns [Sch+06]

- Der *Web server* stellt die eigentlichen Informationen bereit und kann mit dem *Client browser* über einen universellen *Key exchange mechanism* Schlüssel zur gesicherten Kommunikation aushandeln.
- Der *Client browser* verfügt ebenfalls über den universellen *Key exchange mechanism* über welchen er mit dem *Web server* das Setup einer gesicherten Verbindung durchführen kann.
- Sowohl der *Client browser* als auch der *Web server* können auf einen *Encryption mechanism* zugreifen, welcher sie befähigt, mittels dem ausgehandelten *Shared encryption key* einen Secure Channel einzurichten.

Beispiel: Secure Socket Layer (SSL)

Ein heute täglich verwendetes Beispiel bietet SSL. Alle gängigen Browser und Web Server Implementation ermöglichen den verschlüsselten Datenaustausch via dem Secure Socket Layer Protokolls.

Beim Erstellen eines Secure Channels wird dabei zuerst immer ein sogenannter *Session Key* ausgetauscht, welcher zur symmetrischen Verschlüsselung von Nachrichten verwendet werden kann:

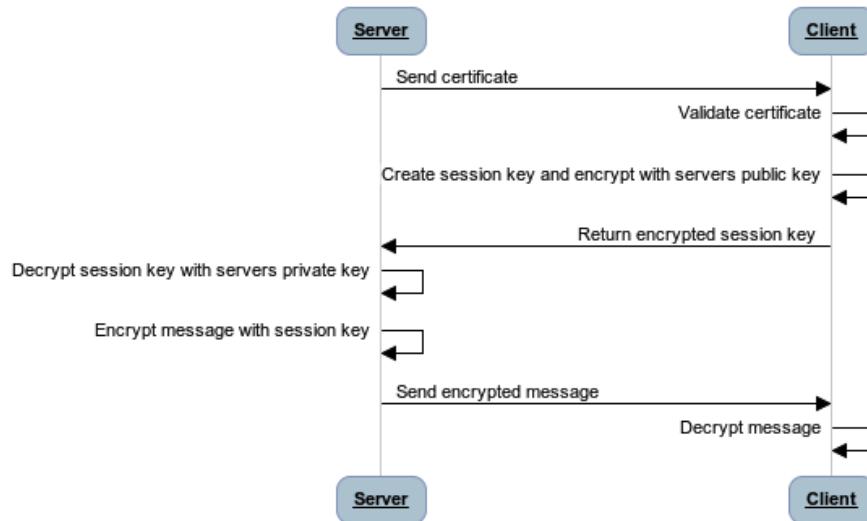


Abbildung 7.15.: Aushandeln eines Session Keys zur sicheren Kommunikation via SSL

Dabei fällt auf, dass zur Ermittlung des Session Keys eine asymmetrische Verschlüsselung zur Anwendung kommt. Diese benötigt mehr Leistung und kommt aus diesem Grund anschliessend nicht mehr zur Verwendung.

Der Session Key kann mitten in einer aktiven Verbindung ausgewechselt werden. So erschwert man potentiellen Angreifern zusätzlich das dechiffrieren der Nachrichten.

Ergänzungen

- Die Verwendung eines Load Balancers und mehreren Web Servern erschwert die Verwendung eines Secure Channels: Nach dem Aufbauen einer Verbindung zum einen Web Server muss der Load Balancer nicht gezwungenermassen bei einem nächsten Request wieder auf den selben Web Server weiterleiten.
Um dieses Problem zu umgehen kann ein Load Balancer eine Verbindung an einen spezifischen Web Server „pinnen“, solange die entsprechende SSL aktiv ist.

Vorteile

- Die Sicherheit von übertragenen Informationen ist gewährleistet. Sie können auf dem Weg zu ihrem eigentlichen Ziel nicht gelesen werden.
- Es ist keine spezifische Software/Hardware notwendig; SSL wird von allen aktuellen Browsern unterstützt.
- Durch den Key exchange mechanism ist es möglich, dass sich eigentlich unbekannte Partner einen Secure Channel aufbauen können.
- Normale, ungesicherte Kommunikation wird nicht beeinträchtigt.

Nachteile

- Die Verwendung eines Secure Channels benötigt an beiden Enden mehr Leistung.
- Verschiedene Massnahmen um ein System skalierbar zu machen (Load Balancing) verkomplizieren die Verwendung eines Secure Channels
- Erhöhte Wartungskosten, evtl. sogar höhere Anschaffungskosten für Serverhardware um zusätzliche Leistung stellen zu können.

Mögliche Prüfungsfragen

- *Warum verwendet nur der Key exchange mechanism eine asynchrone Verschlüsselung?*

Asynchrone Kryptographie Methoden sind aufwändiger zu berechnen. Aus diesem Grund wird lediglich der Session Key für den Secure Channel über diese sicherere Verschlüsselungsmethode übertragen.

Der Session Key wird während dem Aufrechterhalten des Secure Channels beliebig ausgetauscht um so ebenfalls eine hohe Sicherheit zu gewährleisten.

7.6.3. Protection Reverse Proxy

Einen Web- oder Applikationsserver “direkt” im Internet zu platzieren ist mehr als unvorsichtig. Natürlich kann man den Server in einer DMZ hinter einer entsprechenden Firewall platzieren, was ihn auf dem Netzwerklayer vor Angriffen schützen kann. In Verbindung mit einem “Protection Reverse Proxy” kann der Server aber zusätzlich auch auf dem Applicationlayer geschützt werden.

Kontext

Ein System, welches HTTP/HTTPS zur Kommunikation verwendet soll geschützt werden.

Problem

Der Einsatz einer Packet Filter Firewall kann einen Web- oder Applikationsserver auf Ebene des Netzwerklayers vor Attacken schützen. Kann dieser nun aber auch auf einer höheren Ebene, nämlich dem Applikationslayer vor schädlichen Kommandos etc. geschützt werden?

Das Absichern eines kompletten Webservers (“Hardening”) kann mit grossem Aufwand und nötigem KnowHow verbunden sein, welches evtl. nicht vorhanden ist oder mit zu grossen Kosten verbunden ist. Das Verändern der Konfiguration oder das Einspielen von Patches für einen Webserver stellen ein zusätzliches Sicherheitsrisiko dar und bedeutet so erneut Aufwand für das Hardening. Entsprechend müssen Integrationstests und Sicherheitsaudits bei jeder strukturellen Änderung wiederholt werden.

Lösung

Mittels einem *Protection Reverse Proxy* wird der eigentliche Web- oder Applikationsserver von der Umgebung abgeschirmt.

Zwei Packet Filter Firewall stellen sicher, dass keine ungewollte Kommunikation zum eigentlichen Server gelangen kann.

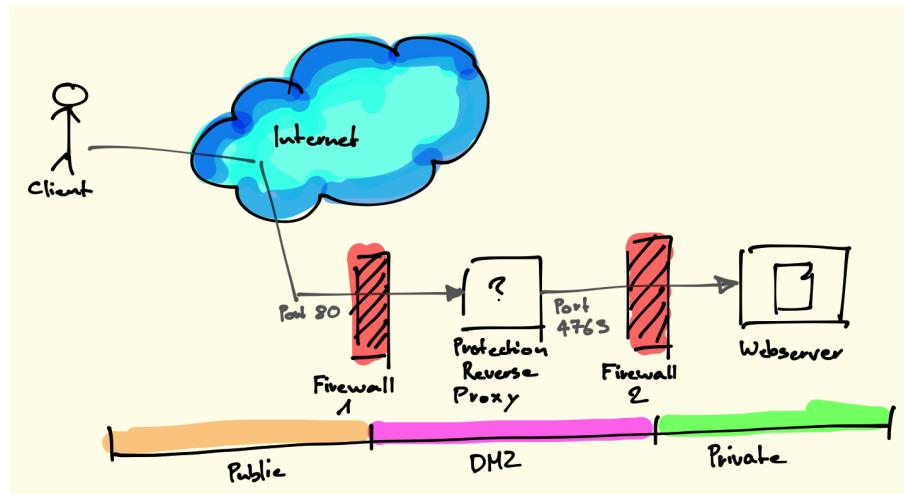


Abbildung 7.16.: Struktureller Aufbau Protection Reverse Proxy

Ablauf

Jede eingehende Verbindung wird vom *Protection Reverse Proxy* geprüft und ggf. an den eigentlichen Server weitergeleitet. Sowohl beim Weiterleiten an den eigenen Server als auch beim senden der Antwort an den Client können mit dem *Protection Reverse Proxy* Veränderungen an Header-Fields vorgenommen werden. Das Schreiben von Logs sollte optimalerweise nach dem Versenden der Response geschehen.

Verweigert der Proxy das Weiterleiten eines Requests, ist es von der Sicherheitsrichtlinien abhängig, ob neben dem Senden eines HTTP Statuscodes auch gleich die TCP/IP Verbindung zum Client komplett geschlossen werden soll.

Vorteile

- Web- und Applikationsserver sind für Angreifer nicht mehr direkt erreichbar.
- Web- und Applikationsserver können einfacher konfiguriert werden, da diverse Sicherheitsaspekte vernachlässigt werden können. Lediglich der spezialisierte *Protection Reverse Proxy* verfügt über direkte Berührungsstellen mit dem Internet.

Nachteile

- Die Verwendung von Blacklist-Filtering suggeriert evtl. eine falsche Sicherheit: Diese Listen verfügen lediglich über bekannte Angriffsmuster.
- Verwendet man Whitelist-Filtering, hat man zwar eine grössere Sicherheit, ist aber anfälliger auf infrastrukturelle Veränderungen im eigenen System. Entsprechende Integrationstests sind notwendig und kostenintensiv.
- Der *Protection Reverse Proxy* ist eine zusätzliche aktive Komponente im Netzwerk. Dementsprechend leidet die Antwort- und Reaktionszeit.
- Clients verfügen über keine End-To-End-Verbindung mit dem eigentlichen Web- oder Applikationsserver mehr. Dies kann als positiv bewertet werden, im Falle von HTTPS oder allgemeinem Session-Handling als zusätzlicher Komplexitätsfaktor angesehen werden.
- Fällt der Proxy aus, ist tendenziell das gesamte System nicht mehr erreichbar: Neuer Single Point of Failure.
- Hoher Aufwand für Konfiguration und Unterhalt dank erhöhter Komplexität.

Mögliche Prüfungsfragen

- Ist ein *Protection Reverse Proxy* nur für Webserver, also das HTTP denkbar?
Nein. Wenn entsprechende Software vorhanden, sind *Protection Reverse Proxies* auch auf anderen Protokollen problemlos machbar. Bspw. könnte ein SMTP *Protection Reverse Proxy* zur Filterung von unerlaubten Befehlen verwendet werden.

7.6.4. Integration Reverse Proxy

Mit dem Protection Reverse Proxy können Web- und Applikationsserver bereits vom eigentlichen Berührungspunkt mit dem Internet separiert werden. Durch die Erweiterung des Konzepts zum *Integration Reverse Proxy* kann das ganze System nun auch unabhängig von physischer und logischer Struktur bereitgestellt und angesprochen werden.

Kontext

Ein System, bestehend aus mehreren Web- und Applikationsservern soll transparent angesprochen werden können.

Problem

Verschiedene Web- und Applikationsserver bilden ein Gesamtsystem. Im einfachsten Fall ist jeder Server über ein eindeutige URL erreichbar (bspw. “shop.business.com”, “info.business.com” usw.). Auf diese Weise wird die interne Systemstruktur unweigerlich nach Aussen sichtbar gemacht. Zudem kann der Ausfall einzelner Komponenten zu

grösseren Problemen führen, da bspw. ein Load Balancing nicht ohne weiteres machbar ist.

Wie kann ein solcher Verbund von Servern für den Aussenstehenden transparent verfügbar gemacht werden, wenn folgende Faktoren eine Rolle spielen?

- Die Implementation auf einem einzigen physischen Server ist keine Option (Fehlertoleranz etc.)
- Die grundlegende Netzwerkstruktur (Hosts etc.) soll nicht nach Aussen getragen werden
- Einzelne Systemkomponenten sollen problemlos untereinander kommunizieren können (keine Hardlinks mit IP's o.Ä.)
- Ergänzung, Austausch und bis zu einem gewissen Mass Entfernung von Komponenten soll andere Komponenten nicht beeinflussen
- Load Balancing auf mehrere Komponenten soll möglich sein
- Optimalerweise muss lediglich ein einziges SSL Zertifikat angeschafft werden (Kosten)

Lösung

Analog zum Protection Reverse Proxy wird ein *Integration Reverse Proxy* ins System integriert.

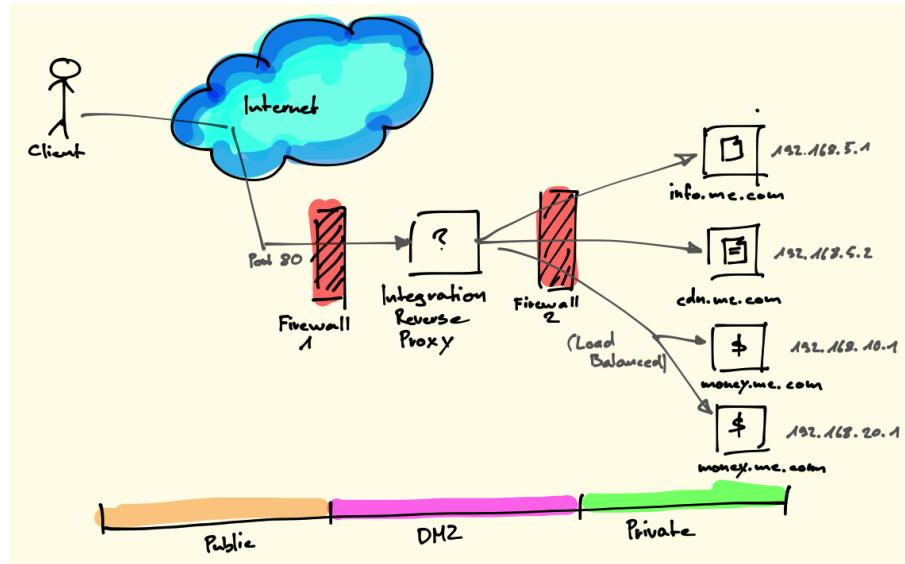


Abbildung 7.17.: Struktureller Aufbau Integration Reverse Proxy

Neben der einfachen Überprüfung und Weiterleitung von Requests wird nun selektiv entschieden, an welchen Server im eigenen Netz der jeweilige Request weitergeleitet werden soll.

Vorteile

- Lediglich ein einziger Server/Host ist von Aussen erreichbar
- Die interne Netzwerkstruktur wird nicht preisgegeben
- Einzelne Komponenten können problemlos ausgetauscht werden oder auch nur temporär durch andere ersetzt werden: Alles eine Frage der Konfiguration des *Integration Reverse Proxy*
- Ein zentralisiertes Logging über verschiedene Systemkomponenten wird ermöglicht
- Nur ein einziges, teures SSL Zertifikat. Statt mehrere. Yay! ;)

Nachteile

Neben den vom Protection Reverse Proxy bekannten Nachteile kommen folgende hinzu:

- Die max. Anzahl von Netzwerk-Verbindungen ist begrenzt! Diese Limitierung kann umgangen werden, indem bspw. bereits beim DNS-Server ein Load Balancing umgesetzt wird, welches nicht immer auf den selben *Integration Reverse Proxy* verweist.
- Testing-Aufwand steigt, da höhere Komplexität im Gesamtsystem

Reallife Beispiele

- Viele Ruby- oder Node.JS-Applikationen (Liste nicht abschliessend ;)) verfügen über einen eigenen Webserver. Möchte man diese über einen bestehenden Webserver (z.B. nginx oder Apache) verfügbar machen, kommt ein entsprechendes *Reverse Proxy*-Modul zum Einsatz. Zwar laufen diese Applikationen im einfachsten Falle dann auf dem selben Host und ohne zusätzlich dazwischengeschaltete Firewall, die Technik an sich bleibt jedoch die gleiche wie beim voll ausgebauten Pattern.

7.6.5. Front Door

Nachdem der Integration Reverse Proxy den Zugriff auf verteilte (HTTP-)Ressourcen vereinfacht hat, soll nun das *Front Door* Pattern einen gesamtheitlichen Authentication-Mechanismus sowie Session-Kontext über alles Systemkomponenten ermöglichen.

Kontext

In einem System bestehend aus mehreren Webapplikationen soll ein Integration Reverse Proxy die Authentication aller Benutzer generalisiert übernehmen.

Problem

Die verschiedenen Komponenten im System verwalten im Normalfall jeweils eigene Datenbanken mit Benutzerinformationen. Wie kann für ein solches System ein Single Sign On umgesetzt werden, wobei auf folgende Faktoren zu achten ist:

- Bestehende Komponenten sollen weiterhin auch ihre eigenen Datenbanken verwenden können
- Es soll nicht für jede Komponente erneut nach einem Passwort o.Ä. gefragt werden (wobei dies je nach Sicherheitsrichtlinie möglich sein soll)
- Die einzelnen Komponenten sollen vom Authentication-Mechanismus unabhängig sein (austauschbar)
- Verschiedene Berechtigungen sollen abgebildet/implementiert werden können
- Neben dem *Single Sign On* soll auch ein *Single Sign Off* bereitgestellt werden

Lösung

Die Umsetzung des *Front Door* Patterns (eine Spezialisierung des Integration Reverse Proxy) ermöglicht das zentrale Erstellen, Validieren, Löschen und Verwalten von Benutzersessions.

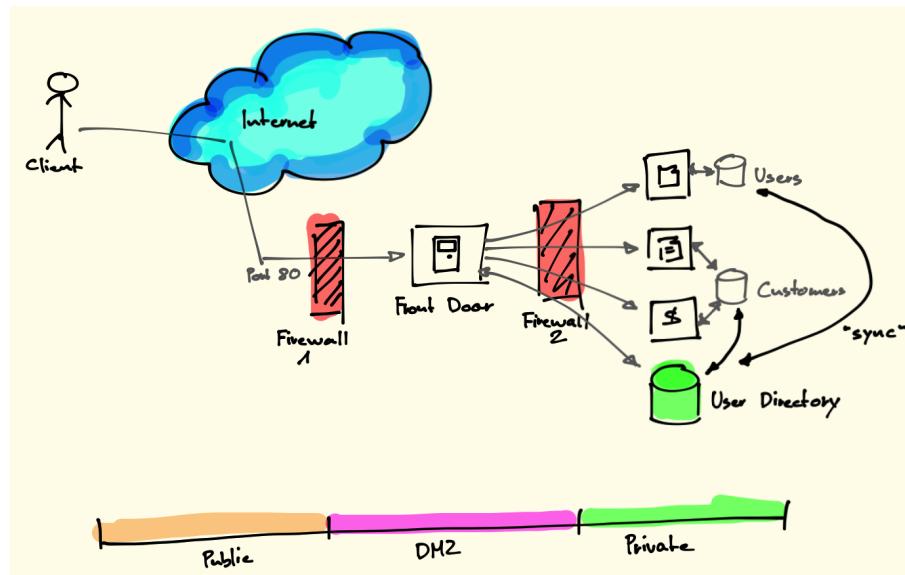


Abbildung 7.18.: Struktureller Aufbau Front Door

Ein zentrales *User Directory* ermöglicht das Authentifizieren von Benutzern.

Umsetzung

1. Es muss eine klare Repräsentation aller Benutzerinformationen gefunden werden. Dies gestaltet sich dann schwierig, wenn bestehende Komponenten mit bestehenden Benutzerdatenbanken integriert werden müssen.
2. Die Authentication-Mechanismen müssen definiert werden (Username/Password, Username/Token usw. Siehe auch 7.2.1 "I&A Requirements")
3. Zugriffsberechtigungen müssen definiert werden. Auf Ebene der *Front Door* kann bspw. allen Mitarbeitern Zugang gewährt werden. Später bei einzelnen Komponenten nur noch Ausgewählten (Siehe u. A. auch 7.1 "Access Control Models")
4. Definition, wie Sessions im System weitergegeben werden sollen (Cookies? Header-Fields? Interne und externe Repräsentation? Siehe auch 7.4.1 "Security Session")
5. Umsetzung des effektiven Session Contexts für die *Front Door*
6. Umsetzung eines *Cookie Jars* für Cookies der internen Web- und Applikationsservern (Auch hier müssen entsprechende Sessions aufrechterhalten werden können)

7. Gestaltung und Umsetzung der Anmelde- und Portalseite der *Front Door*. Nicht vergessen: Single Sign Off. (Siehe auch ?? “??”)

Vorteile

- Single Sign On und Off ermöglichen einfaches Sessionhandling über mehrere Systemkomponenten hinweg
- Ein Benutzerprofil über mehrere Systemkomponenten hinweg
- Einzelne Komponenten müssen sich nicht mehr um I&A kümmern (analog ?? “??”)
- Wie beim Integration Reverse Proxy ein zentralisiertes Logging

Nachteile

- Sessiontimeouts zwischen *Front Door* und effektiven Systemkomponenten
- Ein zentrales Verwalten der Benutzerdatenbank ist unumgänglich
- Synchronisation von Benutzerdatenbanken verschiedener Systemkomponenten kann aufwändig und fehleranfällig werden

7.7. Operating System Access Control

7.7.1. Authenticator

Der *Authenticator* ist eine konkrete Implementierung des Single Access Point. Er ermöglicht einem Betriebssystem die Verifizierung der Identität eines bestimmten Benutzers.

Dabei ist die Art und Weise, wie eine Identität verifiziert werden kann flexibel austauschbar.

Kontext

Ein Betriebssystem prüft beim ersten Anmelden am System (evtl. später erneut) die Identität des Benutzers. Das System erstellt dabei nötige Session Context Informationen. Der Benutzer wird anschliessend durch einen User Process im System abgebildet.

Beim Zugriff auf sensitive Daten kann das System erneut nach einer Authentifizierung verlangen.

Das *Authenticator*-Pattern soll auch auf einem verteilten System eingesetzt werden können.

Problem

Es gibt Benutzer, welche berechtigt Zugriff auf ein System haben. Wie kann verhindert werden, dass unter Voraussetzung folgender Punkte ein Angreifer sich als ein solcher Benutzer ausgeben kann?

- Tendenziell gibt es eine grosse Anzahl an Benutzern, welche evtl. sogar verschiedene/flexible Authentifizierungs-Verfahren benutzen
- Benutzer dürfen die Sicherheitsprüfung nicht umgehen können.
- Benutzer/Angreifer dürfen das Resultat der Sicherheitsprüfung (Token etc.) nicht zu ihren Zwecken verfremden können (Session Hijacking etc.)
- Die potenzielle Komponente ist zentral und wird ziemlich sicher oft und auch wiederholt zum Einsatz kommen. Performance ist darum essentiell.

Lösung

Eine spezifische Implementation des Single Access Point, der *Authenticator* übernimmt die Verifizierung der Identität eines Benutzers.

Konnte diese erfolgreich durchgeführt werden, erstellt er einen *Proof of Identity* welcher zu späteren Zeitpunkten wiederholt zur Autorisierung im System verwendet werden kann.

Der *Proof of Identity* dient ebenfalls dazu, um weitere, „aufbauende“ Sicherheitsüberprüfungen in sensibleren Systembereichen durchzuführen.

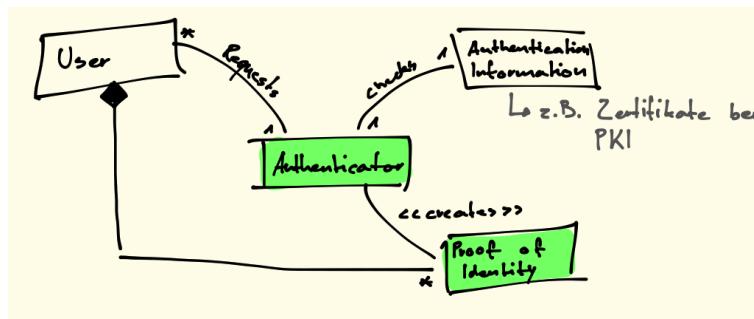


Abbildung 7.19.: Authenticator: Schematischer Aufbau

Vorteile

- Verschiedene Authentifizierungsverfahren können angewendet werden (abhängig von Policies natürlich)
- *Authentication Information* wird getrennt vom *Authenticator* gespeichert und verwaltet und kann so explizit geschützt werden. (Readonly etc.)
- Durch die Struktur des *Authenticator*-Patterns kann es problemlos in verteilten Systemen angewendet werden.
- Die Wiederverwendung des *Proof of Identity* können wiederholende Authentifizierungen vermieden resp. vereinfacht werden

Nachteile

- Zeitaufwand
- Komplexität und Kosten

Reallife Beispiele

- Das aus Enterprise-Netzwerk-Systemen bekannte *Single Sign On* ist eine Variante des *Authenticator*-Patterns.

Der *Proof of Identity* wird da meistens mittels einer PKI generiert und anschließend von verschiedenen Applikationen zur Identifizierung des Benutzers verwendet, ohne erneut nach den Authentifizierungs-Merkmalen (Passwort, Smartcard etc.) zu fragen.

Mögliche Prüfungsfragen

- Welche Security Patterns sind im Authenticator umgesetzt?

Der Authenticator ist eine konkrete Implementation des Single Access Point-Patterns.

7.7.2. Controlled Process Creator

Der *Controlled Process Creator* kümmert sich um die Erstellung neuer Prozess in einem Betriebssystem und stellt sicher, dass diesen korrekte Zugriffsberechtigungen zugewiesen werden.

Kontext

Ein Betriebssystem, welches Prozesse und Threads für Anwendungen erstellen kann.

Problem

Erstellt ein Betriebssystem einen neuen Prozess oder Thread, so erbt dieser im einfachsten Falle die Berechtigungen des übergeordneten Prozesses/Thread.

Dies kann sehr schnell zum Sicherheitsrisiko werden, kann sich ein Angreifer so doch ziemlich schnell Zugriff aufs gesamte System verschaffen.

Wie kann sichergestellt werden, dass jedem neuen Prozess oder Thread entsprechend aufgestellten Sicherheitsrichtlinien Berechtigungen zugeteilt werden? Ferner sind folgende Punkte zu beachten:

- Die Auswahl von Berechtigungen für neue Prozesse soll so einfach wie möglich sein
- Die Definition der Richtlinien, welche Prozesse welche Berechtigungen erhalten sollen, soll flexibel und einfach sein.
- Ein Prozess, welcher einem anderen untergeordnet ist, soll die Möglichkeit haben, die Berechtigungen des Übergeordneten zu übernehmen. Dies jedoch kontrolliert und unter Voraussetzung entsprechender Sicherheitsmaßnahmen.

- Die Anzahl untergeordneter Prozesse soll beschränkt werden, um Denial of Service Attacken zu verhindern.
- Ausnahmen müssen handelbar sein: Will ein Prozess auf etwas zugreifen, worauf er keinen Zugriff hat, soll dies irgendwie ermöglicht werden.

Lösung

Prozesse werden im Normalfall direkt vom Betriebssystem selber über entsprechende Funktionen erstellt. Der *Controlled Process Creator* setzt hier an und stellt sicher, dass jedem neuen Prozess korrekte Berechtigungen zugewiesen werden.

Weiter kann der übergeordnete Prozess seinem neuen untergeordneten Prozess ein Subset seiner eigenen Berechtigungen zuweisen.

Vorteile

- Ein neuer Prozess erhält nur die Berechtigungen, welche den definierten Richtlinien entsprechen
- Die Anzahl möglicher untergeordneten Prozesse kann zentral beschränkt werden
- Berechtigungen können den übergeordneten Prozess resp. dessen ID enthalten. So können, falls nötig, dessen Berechtigungen übernommen werden.

Nachteile

- Das Übertragen von Berechtigungen von einem zum anderen Prozess wird tendenziell komplizierter/aufwändiger

7.7.3. Controlled Object Factory

Die *Controlled Object Factory* stellt sicher, dass neu erstellten Objekten (Files etc.) automatisch korrekte Rechte zugeteilt werden.

Kontext

Ein System muss den Zugriff auf erstellte Objekte kontrollieren können. Dabei kommen Zugriffsregeln zum Zug, welche von der Klassifizierung der entsprechenden Objekte abhängig ist.

Problem

Prozesse erstellen neue Objekte wie bspw. Dateien. Die Zugriffsregeln dieser Objekte sollen bei der Erstellung dieser gesetzt werden um unberechtigten Zugriff von Beginn an zu verhindern.

Ein weiterer Faktor stellen gepoolte Objekte dar: Zum Zeitpunkt der Zuweisung zu einem konkreten Prozess soll diesem auch gleich dynamisch der Zugriff gewährt werden.

- Prozesse erstellen verschiedene Arten von Objekten. Die Zuweisung von Zugriffsrechten soll jedoch generisch behandelt werden können.
- Für gepoolte Objekte soll eine dynamische Zuweisung von Zugriffsrechten ermöglicht werden
- Es gibt Richtlinien welche vorgeben, welche Zugriffsrechte neue Objekte erhalten sollen

Lösung

Jedem Objekt welches neu erstellt wird, wird automatisch und zentralisiert ein Set von Zugriffsrechten zugewiesen.

Vorteile

- Es gibt keine neuen Objekte mehr, welche Standardzugriffrechte zugewiesen haben, weil jemand vergessen hat, diese zu überschreiben.
- Es können Richtlinien definiert werden, welche Objekte wie geschützt werden sollen
- Ergänzend kann ein Betriebssystem eine *Ownership Policy* einführen. Der Besitzer eines Objekts hat dann bspw. alle möglichen Berechtigungen an einem Objekt.

Nachteile

- Es entsteht ein entsprechender Overhead für die Definition der Rechte

7.7.4. Controlled Object Monitor

Mit der Controlled Object Factory wurde festgelegt, welche Prozesse wie auf ein Objekt zugreifen dürfen. Mit dem *Controlled Object Monitor* gibt es nun ein Werkzeug, wie diese Zugriffsbeschränkungen effektiv und zentral durchgesetzt werden können.

Kontext

Ein Betriebssystem welches mehreren Benutzern Zugriff auf Objekte mit definierten Zugriffsbedingungen gewährt.

Problem

Wie kann gewährleistet werden, dass jegliche Zugriffe auf die Objekte in einem System geprüft und ggf. abgebrochen werden, falls der zugreifende Prozess die nötigen Bedingungen nicht erfüllt?

- Es gibt viele verschiedene Objekte mit verschiedensten Zugriffsberechtigungen. Jegliche Zugriffe auf sie muss kontrolliert werden
- Es gibt verschiedene Zugriffsarten (read, write etc.)

Lösung

Durch die Verwendung eines Reference Monitors werden alle Zugriffe von Prozessen auf Objekte abgefangen und überprüft.

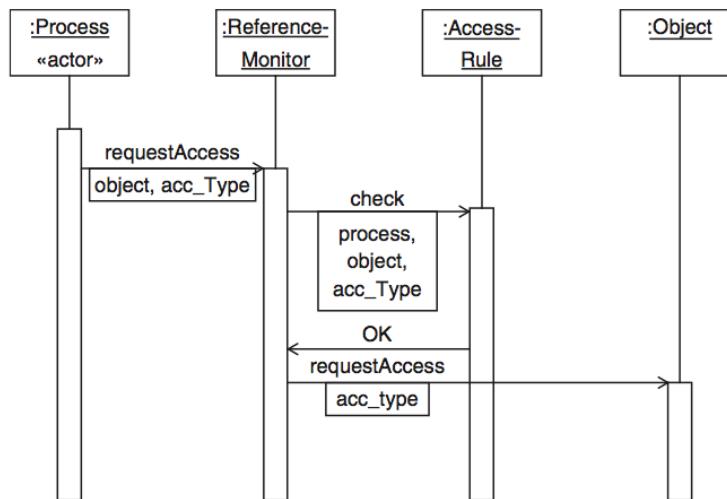


Abbildung 7.20.: Behandlung eines Zugriffs mit Controlled Object Monitor [Sch+06]

Vorteile

- Jeder Zugriff eines Prozesses auf jegliche Objekte kann gem. Sicherheitsrichtlinien überprüft werden
- Durch Verwendung von Zugriffsmatrizen können verschiedenen Zugriffstypen definiert und gesondert geprüft werden.
- Inhaltsspezifische Regeln sind machbar (Achtung Performance!)

Nachteile

- Zugriffsberechtigungen (z.B. Zugriffsmatrizen) müssen geschützt werden! Evtl. sogar über die gleichen Mechanismen (Oh hay, deadlock.)
- Die Überprüfung jedes Zugriffes führt zu einem entsprechenden Overhead

Kapitel 8 **Fault Tolerance**

Autoren:

- Hauser Matthias
- Kretschmar Lukas
- Schmucki Michael
- Wirz Dominique

8.1. Introduction

In unserer Welt verlassen wir uns darauf, dass Dinge (in unserem Fall Programme) funktionieren. Aber alles kann kaputt gehen, meistens wenn wir es am wenigsten erwarten. Vor allem in der Bemannten Raumfahrt können Fehler zu verheerenden Katastrophen führen.

Introduction to Fault Tolerance

Patterns for Fault Tolerant Software versucht mögliche Lösungen aufzuzeigen wie auf das Auftreten von Fehlern in Systemen reagiert werden kann. Und wie ein System noch lauffähig ist, auch wenn gewisse Teile ausgefallen sind oder nicht mehr korrekt funktionieren. Um aber über die Fehler Toleranz diskutieren zu können, müssen nachfolgenden Begriffe definiert werden.

8.1.1. Fault, Error, Failure

- Failure (Ausfall): Ein System liefert nicht mehr die erwarteten Ergebnisse, da ein Fehler (Error) aufgetreten ist. Ausfälle können aber nur passieren, wenn definiert ist, was als korrektes Verhalten angesehen wird. Ist dies nicht spezifiziert, kann ein System auch nicht ausfallen.
- Error (Fehler): Der Zustand des Systems, wenn ein Defekt aufgetreten ist. Ein Fehler kann abgefangen werden, wenn er auftritt sodass ein Ausfall (Failure) vermieden werden kann.

- Fault (Defekt, Bug): Mögliche Ursache für das Auftreten eines Fehlers (Error). Bugs sind in jedem System vorhanden, werden aber erst erkannt, wenn sie zu einem Fehler (Error) führen.

Abhängigkeiten

Fault führt zu Error, Error kann Failure zur Folge haben.

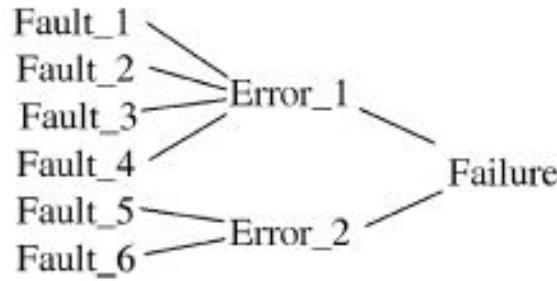


Abbildung 8.1.: Fault->Error->Failure Dependency

Failures

Bei fail-silent Failure wird entweder das korrekte Ergebnis zurückgegeben oder keines. So kann einfach entschieden werden, ob ein Ausfall Einfluss auf andere Systeme hat. Bei korrektem Ergebnis können alle Systeme gleich weiterarbeiten und falls kein Resultat vorliegt, ist der Ausfall eines Systems bekannt und kann entsprechend behandelt werden. Falls beim ersten Auftreten eines fail-silent Failures ein System nicht mehr weiterarbeitet, spricht man von einem crash Failure.

Grob kann man Ausfälle in zwei Gruppen einteilen:

- Konsistent: gleiche Bedingungen führen zu gleichem Fehlverhalten, ist aber unabhängig vom Betrachter.
- Inkonsistent: Das Fehlverhalten ist abhängig vom Betrachter und von den Bedingungen, gleiche Bedingungen müssen aber nicht zu gleichem Fehlverhalten führen.

Fehlertolerantes Design versucht, inkonsistente Fehler in konsistente Fehler umzuwandeln, welche wiederum als fail-silent Failures behandelt werden können.

MINIMUM NUMBER OF COMPONENTS TO TOLERATE FAILURES	TYPE OF FAILURE
$n + 1$	<i>Fail-silent failures</i>
$2n + 1$	<i>Consistent failures</i>
$3n + 1$	<i>Malicious failures</i>

Abbildung 8.2.: Minimale Anzahl an Komponenten um Failures auszugleichen

8.1.2. Coverage

Die Absicherung (Coverage) ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein System in vorgegebener Zeit einen Fehler automatisch beheben kann.

8.1.3. Reliability

Die Zuverlässigkeit (Reliability) ist die Wahrscheinlichkeit, dass in einem System in vorgegebener Zeit keine Fehler auftreten.

- MTTF (Mean Time to Failure): Durchschnittliche Zeit vom Starten einer Operation bis zum ersten Ausfall.
- MTTR (Mean Time to Repair): Durchschnittliche Zeit, die benötigt wird um eine ausgefallene Komponente wieder in einen funktionierenden Zustand zu versetzen.
- MTTR (Mean Time between Failures): $MTTF + MTTR$
- MTTR (Failures in Time): $\frac{Failures}{1e9[h]}$

Berechnung der Zuverlässigkeit: $reliability = e^{-(\frac{1}{MTTF})}$

8.1.4. Availability

Die Verfügbarkeit (Availability) ist die Wahrscheinlichkeit in der Zeit, dass ein System erreichbar ist und seine vorgesehenen Aufgaben korrekt erledigen kann.

EXPRESSION	MINUTES PER YEAR OF DOWNTIME
100%	0
Three 9s	525.6
Four 9s	52.56
Four 9s and a 5	26.28
Five 9s	5.256
Six 9s	0.5256
100%	0

Abbildung 8.3.: Downtime per year

Berechnung der Verfügbarkeit: $availability = \frac{MTTF}{MTTF+MTTR}$

8.1.5. Dependability

Die Verlässlichkeit (Dependability) ist die Masseinheit für ein System wie stark man sich auf dessen Verlässlichkeit, Verfügbarkeit und Sicherheit verlassen kann. Die Sicherheit wird durch zwei Faktoren beeinflusst. Zu meinem der „Safety“ (Nichtauftreten von Ausfällen, die einen grösseren Schaden anrichten, als der Mehrwert, aller Vorteile eines System, mit sich bringt) und der „Security“ (Verhinderung von unautorisierten Zugriffen/Aktionen).

8.1.6. Performance

Die Leistungsfähigkeit (Performance) ist stark gekoppelt an die Zuverlässigkeit. Anforderungen an die Leistungsfähigkeit, können auch als Anforderungen an die Zuverlässigkeit gesehen werden und umgekehrt. Grundsätzlich kann festgehalten werden, dass Ausfälle, welche auf zu viele Anfragen zurückzuführen werden können, die Leistungsfähigkeit betreffen.

Falls dies geschieht, sind drei mögliche Szenarien möglich:

- Crash: Das System bricht unter der Last zusammen
- Saturation: Das System läuft weiter, aber mit stark verminderter Leistungsfähigkeit (während der Überlastung) und kehrt schlussendlich wieder zu seiner erwarteten Leistungsfähigkeit zurück.

- Capacity decrease: Das System läuft weiter, aber die Leistungsfähigkeit wird dauerhaft vermindert bleiben.

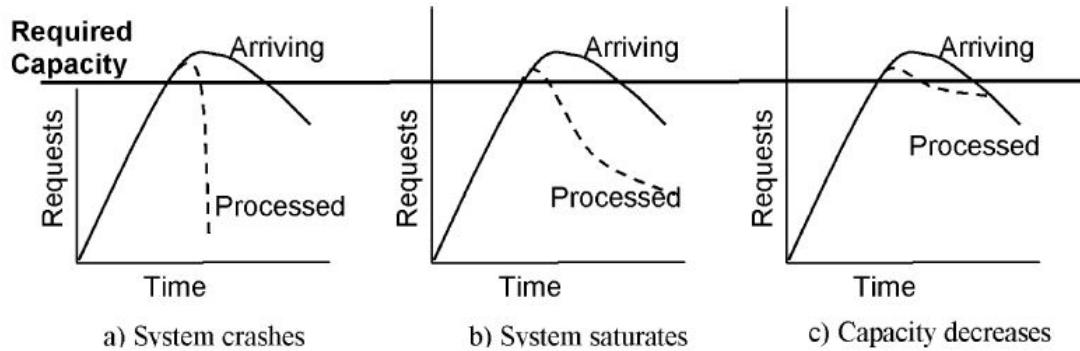


Abbildung 8.4.: Performance

8.2. Fault Tolerant Mindset

Die Fehlertoleranz im Hinterkopf zu behalten ist essentiell für die Entwicklung einer fehlertoleranten Software. Dabei ist es wichtig sich in allen Phasen der Entwicklung fortlaufend zu fragen: Was könnte falsch laufen bzw. zu Fehlern führen?

8.2.1. Design Tradeoffs

Every problem in computer science boils down to tradeoffs. – Professor L. J. Henschen

Dies trifft natürlich auch auf Fehlertoleranz zu, hierbei findet der Tradeoff zwischen MTTF und MTTR statt. Es kann sein, dass es wichtiger ist, dass die MTTR klein ist und es nicht so sehr auf die MTTF ankommt. Wiederum gibt es andere Beispiele, wie in der Raumfahrt, in der die MTTR länger dauern kann, die MTTF jedoch auch sehr lange sein muss, nämlich solange, wie die Mission dauert, also bis das Shuttle wieder zurück auf der Erde ist.

8.2.2. Quality vs Fault Tolerance

Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass sich Fault Tolerance darum kümmert, dass sich ein Programm fehlerfrei ausführen lässt. Die Qualität bezieht sich dagegen darauf, wie wenige Faults sich im Code finden lassen. Somit steht Qualität für möglichst wenige Faults im Code, was jedoch nicht zu einem fehlerfreien Betrieb führen muss.

8.2.3. Keep it Simple (KIS)

Wichtigster Punkt ist, dass je komplexer/länger ein Codestück ist, desto schwieriger wird es, dass ein Programm fehlerfrei bleibt. Eine mögliche Variante ist die Anzahl der Zeilen zu reduzieren und z.B. lieber den einfachen Mechanismus zu implementieren und dadurch den Unterhalt des Codes zu vereinfachen.

8.2.4. Incremental Additions of Reliability

= nicht alle "Fault Tolerant Patterns auf einmal anwenden, da sich dadurch meist neue Fehler einschleichen.

8.2.5. Defensive Programming

Mit defensivem Programmieren wird beschrieben, dass man sich in jeder Situation folgende Fragen beantworten soll:

- Was kann momentan falsch laufen?
- Welche Fehler können auftreten?
- Wie kann dieses Codestück scheitern?
- Wie kann ich diesen Code vor Fehlern schützen bzw. diese beheben?

Faults in Fault Tolerance Code

Immer im Hinterkopf halten: mit komplexen Fehlerbehandlungen wird die Möglichkeit von Fehlern erhöht.

Memory Corruption

Es kann immer vorkommen, dass ein Hardwareteil Fehler aufweist, wodurch Daten, die gelesen werden, fehlerhaft werden können. Deshalb ist es wichtig, Daten immer auf ihre Richtigkeit zu prüfen, vor allem in Fällen, in denen die Daten den weiteren Verlauf des Programms entscheiden.

Data Structures

Datenstrukturen sollten immer so designt werden, dass sie auf Korrektheit geprüft werden können (Wenn möglich immer bereits implementierte Datenstrukturen verwenden und nicht eine neue Linked List implementieren).

Design for Maintainability

Systeme, die Fehler tolerant sind, leben sehr lange. Deshalb ist es wichtig sie wartbar zu halten. Dies bedeutet, den Code simpel zu gestalten, verständliche Funktionsnamen zu verwenden und wenn nötig Kommentare zu setzen. -> KIS

Coding Standards

Damit die Qualität des Code hoch gehalten wird, sollten Coding Standards verwendet werden. Jedoch sollten nur eine übersehbare Anzahl Coding Guidelines erstellt werden, da es dadurch einfacher ist, sie einzuhalten und zu verifizieren.

Redundancy

Es ist wichtig das Redundanz Fault Tolerance unterstützt und nicht weitere Funktionalität hinzufügt.

Static Analysis Tools

Statische Code-Analyse oder kurz statische Analyse ist ein statisches Software-Testverfahren welches zur Compilezeit stattfindet. Der Quelltext wird hierbei einer Reihe formaler Prüfungen unterzogen, bei denen bestimmte Sorten von Fehlern entdeckt werden können, noch bevor die entsprechende Software (z. B. im Modultest) ausgeführt wird. Die Methodik gehört zu den falsifizierenden Verfahren, d. h. es wird die Anwesenheit von Fehlern bestimmt. Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Statische_Code-Analyse

N-Version Programming (NVP)

Die Idee dahinter ist, die Implementation eines Anforderungskatalogs durch 2+ Teams in unterschiedlichen Sprachen implementieren zu lassen. Vorteil daraus ist, dass jedes Programm meist an unterschiedlichen Stellen Fehler aufweist, wodurch die Codes optimiert werden können.

Redundant Disks (RAID)

Die Möglichkeit mehrere Festplatten zusammenzufassen und dadurch die Fehlertoleranz und Redundanz zu erhöhen.

8.2.6. The Role of Verification

Verifikation ist wichtig, da aufgrund von Tests und Verifikation Berechnungen zur Verfügbarkeit erstellt werden können.

8.2.7. Fault Insertion Testing

Beschreibt das Testverfahren mit der Absicht fehlerhafte Eingaben zu tätigen, damit der Verlauf des Programms bei Fehleingaben analysiert werden kann. Damit werden oft auch Grenzverhalten getestet.

8.2.8. Fault Tolerant Design Methodology

1. Finde Punkte die scheitern können
2. Definiere Strategien zur Fehlerminderung

3. Definiere Systemgrenzen und Teile die redundant sein müssen
4. Architektur und Haupt-Design Entscheide können nun stattfinden
5. Kontrolliere, ob die zuvor definierten Fehlmöglichkeiten abgedeckt sind oder ob sich neue aufgetan haben
6. Identifiziere Probleme, die mit der Interaktion eines Benutzers entstehen und behoben werden können

8.2.9. Fragen

Beschreiben sie ein realistisches Beispiel in welchem der Tradeoff zwischen MTTF und MTTR stimmt.

In einem Telefon Netzwerk ist der Tradeoff der Switches wichtig. Dabei kann die MTTF eher vernachlässigt werden, solange die MTTR kurz ist.

Ist ein Pointer eine potentielle Fehlerquelle? Wenn ja, was kann dagegen gemacht werden?

Ja, es ist wichtig sich immer zu fragen wie der Pointer genutzt werden kann und wie er geprüft werden soll.

Was ist der Vorteil von RAID5 gegenüber RAID0?

RAID0: nur Verteilen der Daten auf unterschiedliche Festplatten wodurch nur die Performance besser wird, jedoch nicht die Redundanz.

RAID5: durch Paritätsbereiche gibt es die Möglichkeit, dass eine Festplatte ausfallen kann -> Redundanz.

Nennen sie die 6 Punkte der "Fault Tolerant Design Methodology"

- Was könnte scheitern bzw. welche Fehler könnten auftreten
- Definiere Strategien zur Fehlerminderung
- Definiere Systemgrenzen und Teile die redundant sein müssen
- Architektur und Haupt-Design Entscheide können nun stattfinden
- Kontrolliere ob die zuvor definierten Fehlmöglichkeiten abgedeckt sind oder ob sich neue aufgetan haben
- Identifiziere Probleme die mit der Interaktion eines Benutzers entstehen und behoben werden können

8.3. Introduction to the Patterns

Die vier Phasen des Lebenszyklus eines Fehlers sind:

- error detection
- error recovery
- error mitigation
- fault treatment

Diese spielen wie folgt zusammen:

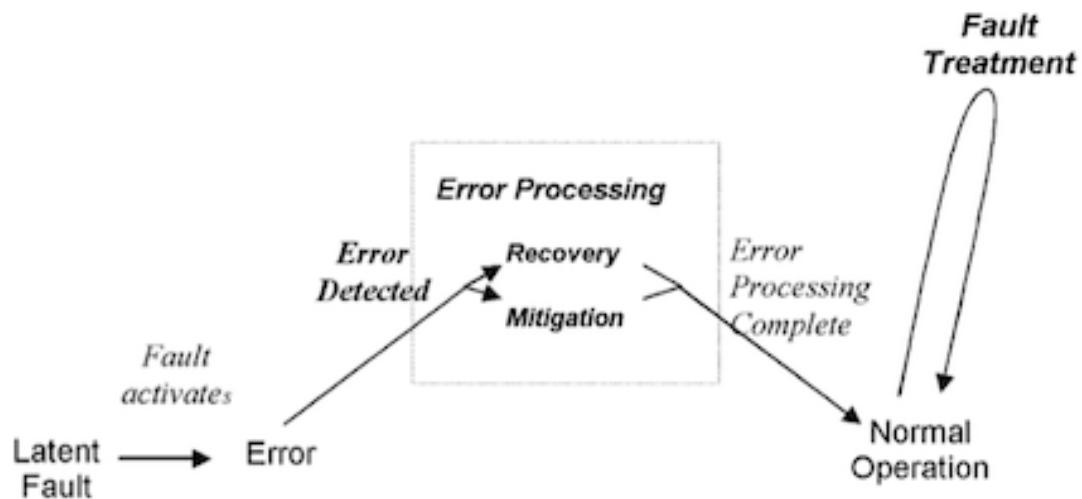


Abbildung 8.5.: introduction four phases of fault tolerance

8.3.1. Shared Context for These Patterns

Die Patterns zielen auf folgende Attribute ab

Real-Time

Zwei unterschiedliche Varianten

- soft real-time: Beispiel Webserver antwortet direkt auf Anfrage, ist jedoch nicht schlimm wenn es mal länger dauert
- hard real-time: Beispiel Flugzeug, falls ein Kontrollsysteem nicht in Echtzeit reagiert kann dies katastrophale Folgen haben

State or Stateless

- stateless, eine Anfrage wird verarbeitet und ist danach nicht mehr Teil des Systems
- stateful, Systeme dessen Verarbeitung längere Zeit in Anspruch nehmen und sich Daten merken müssen

External Observers

Oft besitzen Fehlertolerante Systeme Observer bzw. Monitoring Teile welche Informationen über aufgetretene Fehler sammeln. Dies ist eine wichtige Anforderung an das System, da dadurch Fehler analysiert und reduziert werden können.

Integrated Fault Tolerance

Meist ist die Fehlerbehandlung in Programm integriert, dies macht es schwierig eine Fehlerbehandlung in anderen Situationen wieder zu verwenden.

Fault Tolerance is Not Free

Behalte im Hinterkopf das eine Fehlerbehandlung meist nicht gratis ist, z.B. braucht eine redundante Daten Kopie zusätzlichen Speicher.

Long Lived Systems

Lang lebend = höhere Entwicklungskosten = Erwartung das Fehler Tolerant

8.3.2. Terminology

Ein "System" besteht aus "Komponenten" ("Klassen" oder "Module"), diese Komponenten laufen in oder enthalten verschiedene "Tasks", diese wiederum laufen auf einer Einheit von Hard- oder Software. Solange keine Fehler den Verlauf eines Systems stören, nennt man dies "normal processing". Wenn ein System mit unterschiedlichen Komponenten zusammenarbeitet nennt man diese "peers".

8.3.3. Fragen

1. Wie heißen die vier Phasen eines Faults?
 - error detection
 - error recovery
 - error mitigation
 - fault treatment
2. Weshalb ist Fault Tolerance nicht gratis?
 - Redundanz kostet Speicher
 - Monitoring kostet Rechenleistung

8.4. Units of mitigation

Einleitung

Dieses, wie auch die folgenden Patterns, zielen auf alle Teile eines Systems ab, und nicht nur auf ein bestimmtes Modul oder eine bestimmte Klasse.

Die Architektur eines Systems hat einen beträchtlichen Einfluss auf die Fehlertoleranz. Deshalb sind die Architectural Patterns auch die ersten, die auf ein neues Projektdesign angewendet werden und sind aus diesem Grund auch die ersten in diesem Buch beschriebenen.

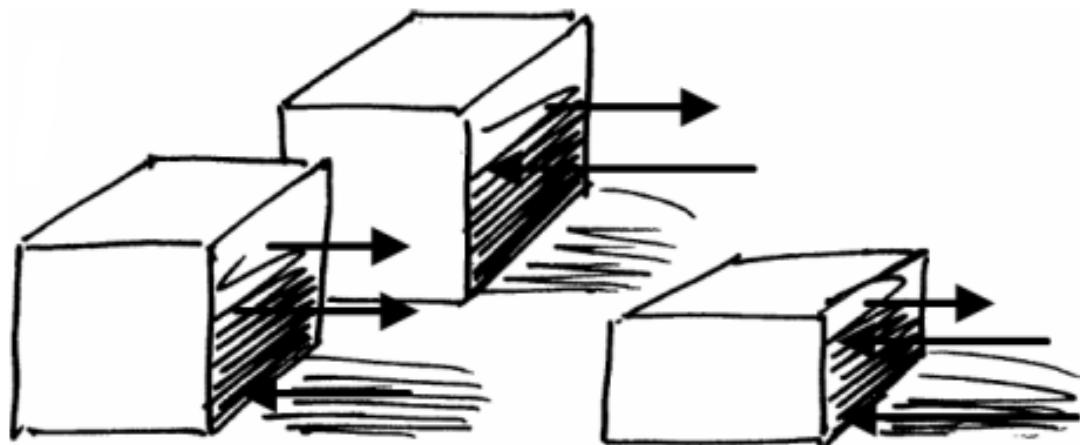


Abbildung 8.6.: unitsOfMitigation

Problem

Wie kann ich verhindern, dass das ganze System ausfällt, sobald irgendwo ein Fehler auftritt? Es sollte möglich sein, dass nur ein Teil ausfällt, den Fehler bestenfalls behebt und sich dann wieder ins System einklinkt.

Dieser eine Teil wird hier 'unit of mitigation' genannt. Wieviele davon das System enthält, und wie gross diese sind, hängt sehr von der jeweiligen Situation ab.

Wie alle Massnahmen zur Fehlertoleranz liefert auch die unit of mitigation ('Einheit zur Schadensmilderung') einen overhead an Code und Komplexität. Sie sollte deshalb nicht zu klein gewählt werden (beispielsweise jeden Ort 'einkapseln', an dem ein Fehler auftreten kann). Ist sie zu gross, sind wir wieder beim Beispiel, dass das ganze System ausfällt. Es gilt also, einen guten Mittelweg zu finden.

Lösung

Teile das System so ein, dass jeder Teil sowohl mögliche Fehlerquellen wie auch Massnahmen zur Erkennung und Behebung beinhaltet. Wähle die Aufteilung so, dass jede Einheit die Fehlerquelle und die Maßnahmen zur Behebung enthält.

lung so, dass sie für dein System Sinn macht.

Als mögliche, natürliche Trennlinien können in Frage kommen:

- Tiers / Layers
- Teilapplikationen
- Prozessoren, Cores
- Threads
- Tasks
- Terminals / Protokol Handlers
- Gruppen von Funktionalitäten

Die units of mitigation sollten gegen Aussen genau definierte Interfaces haben. Diese bilden dann eine strikte Barriere für die Fehler und es sollte höchstens bekannt gegeben werden, dass ein solcher aufgetreten ist. Dies bedingt, dass eine Einheit in der Lage sein muss, Fehler zu erkennen und zu beheben.

Das Hinzufügen von Redundanz kann helfen, das System lauffähig zu halten. Ist eine unit damit beschäftigt, einen Fehler zu beheben, kann das redundante Gegenstück einspringen und die Mehrarbeit übernehmen.

Lässt sich ein Modul gut restarten, spricht dies für eine gute Wahl einer unit of mitigation.

Correcting Audits

Begriffe

dynamisch vs. statisch

Daten können dynamisch oder statisch sein. Die Telefonvorwahl eines bestimmten Kantons wird wohl nicht so bald ändern und gehört somit zu den statischen Daten. Der Wechselkurs einer Fremdwährung dagegen ändert sich sehr dynamisch.

Problem

Defekte (faulty) Daten führen zu Fehlern (error). Solche Fehler können und werden immer wieder auftauchen, und müssen auch nicht deterministisch sein. Die Gründe sind vielfältig:

- Verfälschung auf Hardware-Ebene: Memory, Strahlung, ...
- Andere Systemfunktionen, welche Daten falsch gespeichert haben

Dauert die Erkennung des Fehlers zu lange, kann es sein, dass andere Module die Daten nutzen und im schlimmsten Fall das System zum Crashen bringen.

Lösung

Finde und korrigiere defekte Daten so früh wie möglich. Prüfe, ob ähnliche, bzw. zugehörige, Daten auch korrupt sind und protokolliere den Fehleraufta

Finden und Korrigieren

Daten können anhand verschiedener Kriterien geprüft werden:

- Struktur: Prüfe, ob (double) linked lists korrekt verkettet sind, Pointers auf Listen oder Queues innerhalb der bekannten Grenzen sind, Sizecounters die korrekte Anzahl Elemente angeben, ...
- Zusammenhang: Passen gleiche oder ähnliche Daten zueinander? (z.B. könnten Daten an einem Ort in °C gespeichert sein, an einem anderen Ort in °F.)
- 'Ergibt das Sinn?': Ein int mit Wert 2013 kann zwar ein gültiges Jahr repräsentieren, aber kaum ein gültiges Jahr. Checksummen können hier helfen, Fehler zu erkennen.
- Vergleich: Redundant gespeicherte Daten können direkt miteinander verglichen und so auf Fehler überprüft werden. Dies macht v.a. für statische Daten Sinn, zum Teil aber auch für sehr wichtige dynamische.

Daten müssen natürlich so designet werden, dass sie geprüft werden können:

- Doppelt verkettete Listen halten die Verkettung redundant
- Nutze redundante Speicherorte an verschiedenen Stellen im System
- Nutze nicht-triviale Wertevorgaben; Fehler werden so offensichtlicher

Verschiedene Patterns helfen, defekte Daten zu korrigieren:

- Data Reset
- Error Correcting Code
- Marked Data
- Complete Parameter Check
- Rollback
- Return To Reference Point

Falls die Korrektur erfolgreich war, führe den Schritt noch einmal mit den korrigierten Daten aus.

Korrupte Verwandte

Wurde ein Fehler automatisch gefunden, sollte überprüft werden, ob nicht andere Daten an anderen Orten auch betroffen sind. Möglicherweise entstand der Fehler aus der Berechnung von schon fehlerhaften Daten. Oder der korrupte Datenbestand wird für die Berechnung weiterer Daten gebraucht. Diese Daten sind potenzielle weitere Fehlerquellen und sollten dann ebenfalls überprüft werden.

Protokollieren

Ein gefundener Fehler sollte immer geloggt werden. Wiederholte Auftritte von Fehlern können helfen, die defekten Daten zu finden.

8.4.1. Escalation

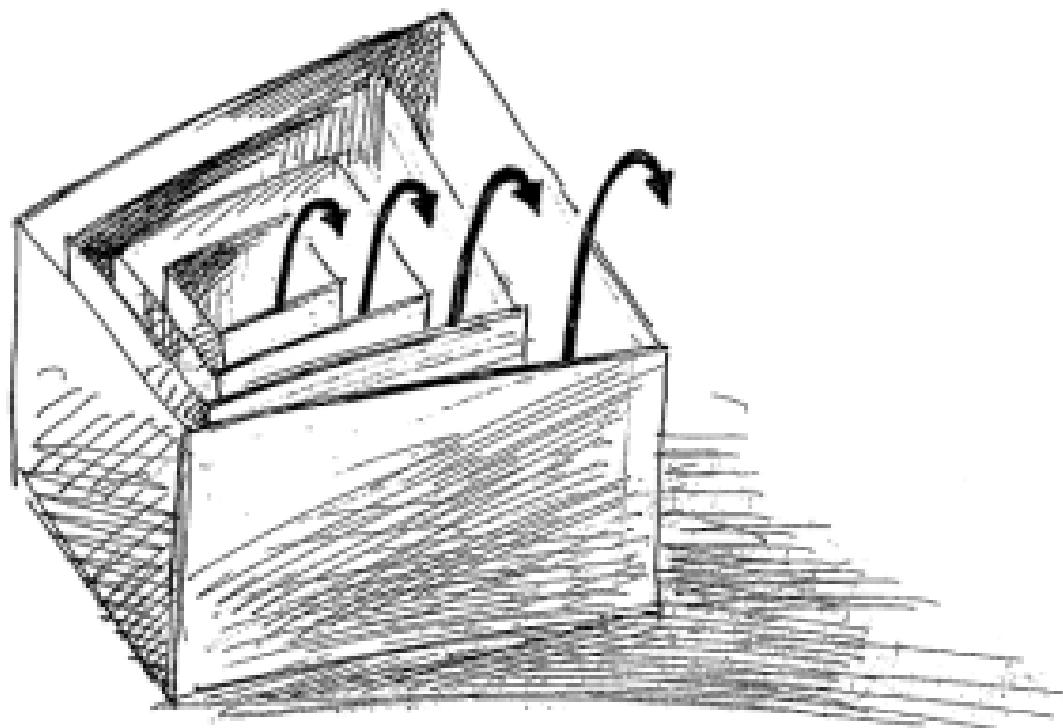


Abbildung 8.7.: escalation

Problem

Trotz allen Versuchen kann es sein, dass sich das System im Fehlerfall nicht wiederherstellen kann. Sowohl Correcting Audits, als auch Restarts, Data Resets und Rollback-

oder Rollforwardversuche verlaufen manchmal erfolglos. In einigen Fällen kann es genügen, diese Versuche wiederholt anzuwenden, bis das gewünschte Ergebnis erzielt ist. Doch wie bei einer beschädigten LP, die immer wieder dieselbe Stelle wiederholt, ist manchmal drastischeres Eingreifen gefragt. Da das System das Prinzip von Minimize Human Intervention verfolgt, soll es dafür aber selbst verantwortlich sein.

Lösung

Wenn Fehlerkorrektur und -abschwächung fehlgeschlagen, führe die nächst drastischere Massnahme aus.

Es kann nützlich sein, einen Zähler zu haben, damit das System weiß, wie oft ein Wiederherstellungsversuch in welcher Zeit schon fehlgeschlagen ist. Wird ein gewisser Wert überschritten, kann die Eskalation in die nächste Phase ausgelöst werden.

Menschliches Eingreifen

Ab einer bestimmten Phase wird menschliches Eingreifen unumgänglich. Dem Operator muss dann aber eine Liste mit möglichen Schritten vorliegen. Diese sollte so geordnet sein, dass zuerst Massnahmen ausgeführt werden, welche eine hohe Recoverywahrscheinlichkeit haben, aber gleichzeitig schnell sind und einen minimalen Einfluss auf andere Systemoperationen haben. Später folgen dann die schwereren Geschütze.

8.4.2. Redundancy

Definition

Redundanz bedeutet, dass man über zusätzliche bzw. andere Wege verfügt, um die gleiche Arbeit zu verrichten.

Einleitung

Es gibt zwei Arten wie Errors mit Hilfe von Redundanz behandelt werden können; Mit einigen Verfahren gelingt es, Errors zu behandeln ohne den Systemzustand zu ändern (z.B. Block code). Normalerweise ist dies jedoch nicht möglich und erst nach der Behandlung des Errors kann das System wieder in einen fehlerfreien Zustand überführt werden.

Für beide Arten der Fehlerbehandlung kann Redundanz helfen, einen solchen Error zu behandeln bzw. dessen Auswirkungen so gut wie möglich zu überbrücken. (MTTR)

Typen von Redundanz

Spatial

Von räumlicher Redundanz spricht man, wenn von einem System mehrere Kopien existieren. Die Zeit welche zwischen dem Erkennen des Fehlers bis zur Rückführung in einen fehlerfreien Zustand verstreicht, wird als „Recovery Time“ bezeichnet. Räumlich redundante Systeme können diese Zeit mit einer fehlerfreien Kopie des Systems überbrücken.

Beispiel: Nameserver (DNS), RAID1, N-Version Programming

Temporal

Zeitliche Redundanz, wobei die Redundanz über eine Zeitdauer vorhanden ist, um korrekte Resultate zu erhalten. (Nachteil: Unavailability kann erhöht werden)

Beispiel: I-frame (<http://en.wikipedia.org/wiki/I-frame>)

Informational

Informatorische Redundanz, wobei Information zur Erkennung und Behebung von Fehlern wiederholt wird.

Beispiel: Block Code

Methoden für Temporal Redundancy

Active-Active

Vollständig Redundante Systeme agieren parallel und teilen sich die Arbeit (Load Balancing). Trotzdem ist jedes System fähig die gesamte Arbeit alleine zu verrichten.

Active-Passive

Eine Abwandlung von Active-Active wobei das zweite/”redundanteSSystem erst beim Auftreten eines Errors die Arbeit übernimmt.

N+M Redundancy

Active-Active bzw. Active-Passive setzen eine teure 1:1-Assoziation zwischen den Systemen voraus. N+M Redundancy reduziert die Kosten indem für N aktive Systeme M redundante Systeme bestehen, wobei $M < N$

Tradeoff

Redundanz bedeutet auch immer einen Mehraufwand und somit höhere Kosten. Außerdem handelt es sich bei Computern um deterministische Maschinen welche bei gleichen Rahmenbedingungen, Konfiguration und Input auch gleichermaßen auf Fehlsituationen reagieren.

Prüfungsfragen

- Definieren Sie den Begriff Redundanz.
- Nennen Sie je ein Beispiel für Spatial, Temporal und Informational Redundancy.
- Unterscheiden Sie die Begriffe Active-Active, Active-Passive und N+M Redundancy.

- Unterscheiden Sie die Begriffe Active-Active, Active-Passive und N+M Redundancy.

8.4.3. Recovery Blocks

Einleitung

Im Kapitel http://wiki.ifs.hsr.ch/APF/U11_3_Redundancy wurde bereits darauf hingewiesen, dass eine exakte Kopie auch die gleichen Fehler produzieren wird. Daher müssen alternative Lösungen für eine Problemstellung unterschiedlich implementiert werden. Dies kann wie folgt bewerkstelligt werden

- Redundante Implementierungen parallel ausgeführt. Mittels Voting wird anschließend das beste Resultat gewählt. (Nachteil: Overhead)
- Alternative werden nur ausgeführt, wenn das erste Resultat nicht befriedigend war, die ist die Recovery Block Strategie.

Beispiel

```
Try
  Heap sort
  if not okay then throw
Catch
  Try
    Insertion sort
    if not okay then throw
  Catch
    Bubble sort
```

Tradeoff

- Akzeptanz-Tests: Es ist nicht immer einfach zu entscheiden ob ein Resultat akzeptiert werden kann.
- Alternativen: Für gewisse Algorithmen gibt es keine oder nur unbefriedigende Alternativen.
- State: Der System State muss vor dem ersten Block gespeichert werden, damit für den nächsten Block die gleichen Bedingungen herrschen.
- Komplexität: Recovery Blocks an sich führen zu mehr Code und somit zu mehr Komplexität. Auch die vorherigen Punkte tragen zu einer höheren Komplexität bei.

Prüfungsfragen

- Um welchen Typ von Redundanz handelt es sich bei Recovery Blocks?
- Stellen Sie die Funktionsweise von Recovery Blocks anhand von Pseudocode und einem Fluss-Diagramm dar.
- Nennen Sie drei Nachteile von Recovery Blocks.
- Nennen Sie drei Nachteile von Recovery Blocks.

8.4.4. Minimize Human Intervention

Ausgangslage

Für viele Fehler in Systemen sind deren Benutzer verantwortlich, da sie mit falscher Anwendung diese provozieren.

Lösungsansatz

Es gibt drei Kategorien von Fehler in Systemen:

1. Hardware
2. Software
3. Prozedurale

Vergessene Aktionen

Grundsätzlich verhalten sich Personen schlechter als Computer, wenn sie immer dieselben Schritte (Prozeduren) durchlaufen müssen. Ein Computer hält sich strikt an die vorgegebene Reihenfolge (ausser Ausnahmen sind explizit zugelassen), eine Person hingegen kann einzelne Schritte überspringen, sei das nun weil sie diesen vergessen oder absichtlich nicht erledigt hat. Läuft ein System fehlerfrei, dann wird diesem System weniger Aufmerksamkeit geschenkt, und dabei können wichtige Aktionen vergessen gehen, falls diese dennoch erwartet werden. Tritt ein Fehler auf, kann ein Computer viel schneller reagieren als eine Person, die das System bedient.

Unerlaubten Aktionen

Es kann aber auch vorkommen, dass eine Person denkt, dass ein System nicht mehr richtig funktioniert, obwohl dies nicht der Fall ist. Dieser Umstand ist darauf zurückzuführen, dass einer Person nicht genügend Feedback gegeben wird, dass ein System noch am Arbeiten ist. Die einfachste Form hierfür ist eine Progressbar oder die animierten Mauszeiger, welche aus den Betriebssystemen bekannt ist. Im Allgemeinen gilt: „A quite system is a dead system“ Tritt diese Situation ein, kann es sein, das seine Person Aktionen auslöst, die nicht erwartet werden und die Situation meist verschlechtern. So kann sie einen einwandfrei laufenden Prozess abschalten oder weitere Prozesse starten, die das System noch mehr auslasten.

Schlussfolgerung

Ein System soll so designet werden, dass es selbst Fehler behandeln und automatisch wieder einen normalen Zustand erreicht. Dies führt zu einer schnelleren Fehlerbehandlung, kürzerer Ausfallzeit und es wird vermieden, dass Prozedurale-Fehler während der Behandlung eines Fehlers auftreten können.



Abbildung 8.8.: MinimizeHumanIntervention

Erreicht kann dies wie folgt werden:

1. Fehler müssen einem Fault Observer (10) gemeldet werden.
2. Es dürfen keine internen Meldungen nach aussen gesandt werden.
3. Die Unit of Mitigation (1) soll Fehler selbst erkennen, behandeln und beheben können, ohne dafür auf Interaktion mit einer Person angewiesen zu sein.

Fehlerbehandlung:

- Recovery Blocks (4)
- Error Handler (30)

Vermeidung von Prozeduralen-Fehlern:

- Maximize Human Participation (6)
- Maintainance Interfaces (7)
- Reintegration (59)
- Revise Procedure (63)

8.4.5. Someone In Charge

Ausgangslage

Ein System besteht aus mehreren Units of Mitigation (1), kann Redundancy (3) verwenden und verfolgt das Prinzip von Minimize Human Interaction (5). Dennoch können überall Fehler auftreten, selbst in der Fehlerbehandlung. Tritt dieser Fall ein, kann es sein, dass das System, zusätzlich zum Ausfall der Funktionalität auch noch die Fehlerbehandlung nicht weiterführen kann.

Lösungsansatz

Bei der Fehlertoleranz gibt es zwei Arten der Fehlererkennung:

1. Fehler erkennen, der passiert ist (komplexer)
2. Die Komponente im System finde, welche nicht mehr korrekt funktioniert (einfacher)

Hat ein System eine Komponente, die weiß was bei der Erkennung eines Fehlers gemacht werden muss, führt das zu einem robusteren System. Mindestens sollte diese den Fehler einem Fault Observer (10) oder System Monitor (15) melden können, nebst einer möglichen Fehlerbehandlung. Ein Fault Observer (10) ist zuständig für das Sammeln und Weiterleiten von Informationen von Fehlern, ein System Monitor (15) hingegen erkennt Fehler. Wichtig ist einfach, dass im Falle eines Fehlers bekannt ist, wer sich darum kümmern muss. Das Problem dabei ist aber, dass dadurch ein Single Point of Failure entsteht, da diese Komponente auch ausfallen kann. Es ist deshalb nicht definiert, dass es nur eine Komponente geben darf, die reagieren kann. Es ist lediglich definiert, dass zu jedem Zeitpunkt klar sein muss, wer reagieren muss. Wichtig ist auch zu beachten, dass die verantwortlichen Komponenten sich nicht um zu viel kümmern müssen. Es ist einfacher, wenn sich viele verschiedenen Komponenten um verschiedene Fehlerbehandlungen kümmern, da diese so einfacher wartbar sind und bei einem Ausfall einer Komponenten nicht die gesamte Fehlerbehandlung betroffen ist.

Action	In Charge
Checkpointing	Each task
Rollback	Component R
Roll-Forward	Component R
Load Shedding	Component S

Abbildung 8.9.: ResponsibilitiesList

Schlussfolgerung

Alle Aktivitäten, die fehlertolerant sein müssen, benötigen eine einzige Komponente, die in einem Fehlerfall reagiert. Es muss auch möglich sein, dass Fehler bei der Fehlerbe-

handlung erkannt werden können und falls nötig Escalation (9) eingesetzt wird.

Verwandte Patterns

Fehler-, „Verwaltung“:

- Fault Observer (10)
- System Monitor (15)
- Heartbeats (16)
- Acknowledgements (17)
- Escalation (9)

8.4.6. Maximize Human Participation

Ausgangslage

Soll ein System Anwender total ignorieren, um die prozeduralen Fehler zu minimieren?

Lösungsansatz

Das System soll dem Benutzer die Möglichkeit bieten das Systems bei der Fehlerbehandlung zu unterstützen. Beispielsweise versucht das System immer wieder mit einem ROLLBACK zu einem CHECKPOINT (37) zu springen, obwohl der Speicher, an dem der CHECKPOINT gespeichert wurde, beschädigt ist. Der Benutzer könnte nun das System dazu zwingen einen RESTART (31) durchzuführen, anstatt eines ROLLBACK (32).

Wichtig ist dem Benutzer die wichtigsten Systeminformation zu präsentieren. Dabei soll darauf geachtet werden, dass weniger wichtige Informationen nach den kritischen Informationen folgen. Nachrichten, welche Fehler melden, werden im Fault Tolerance Bereich als 'Action Messages' bezeichnet.

Das System sollte weiter einen 'Safe Mode' bieten, in welchem es keine weiteren automatischen Fehlerbehandlungen vornimmt. Dies ist vor allem in Kritischen System sehr wichtig.

Schlussfolgerung

Ein System soll so designet werden, dass es für erfahrene Benutzer einfach ist in einem positiven Weg auf das laufende System einzuwirken. Hierzu kann ein gutes MAINTANCE INTERFACE (7) und ein gescheiter FAULT OBSERVER (10) hilfreich sein.

Ebenfalls wichtig für die Stabilität des Systems ist es, nach einem Error eine ROOT CAUSE ANALYSIS (62) durchzuführen, um mögliche Ursachen zu identifizieren und falls nötig ein SOFRWARE UPDATE (11) einzuspielen.

8.4.7. Maintenance Interface

Ausgangslage

Sollen Wartungs- und Anwendungsanfragen in den Ein- und Ausgangskanälen des Systems vermischt werden?

Lösungsansatz

Es sollte ein eigenes Interface für Wartungsanfragen zur Verfügung gestellt werden. Wo bei diese Anfragen priorisiert werden und in der Anwendung auch bei Überlast abgearbeitet werden, wodurch das Wartungspersonal immer in der Handlungsmacht ist. Des Weiteren bringt dies eine höhere Abschottung mit sich, da es aus der 'normalen' Applikation nicht möglich ist in den Wartungsmodus zu gelangen. Ebenfalls kann dieses Interface mit nötigen Security Features geschützt werden.

Schlussfolgerung

Stellen sie ein eigenes Interface für die exklusive oder fast exklusive Möglichkeit für Wartungsarbeiten zur Verfügung.

8.4.8. Fault Observer

Ausgangslage

Das System ist so designt das es Fehler entdeckt und automatisch behandelt und löst. Wie erfahren nun Personal oder andere Systemkomponenten von einem möglichen Problem?

Lösungsansatz

Der herkömmliche Ansatz ist das PUBLISHER-SUBSCRIBER Pattern, welches einen effektiven Weg zur Verteilung von aufgetretenen Fehler darstellt. Hierbei registrieren (subscribe) sich die Observer für Informationen/Komponenten. Sobald neue Informationen oder Fehler eintreffen werden diese an die registrierten Observer weiterverteilt.

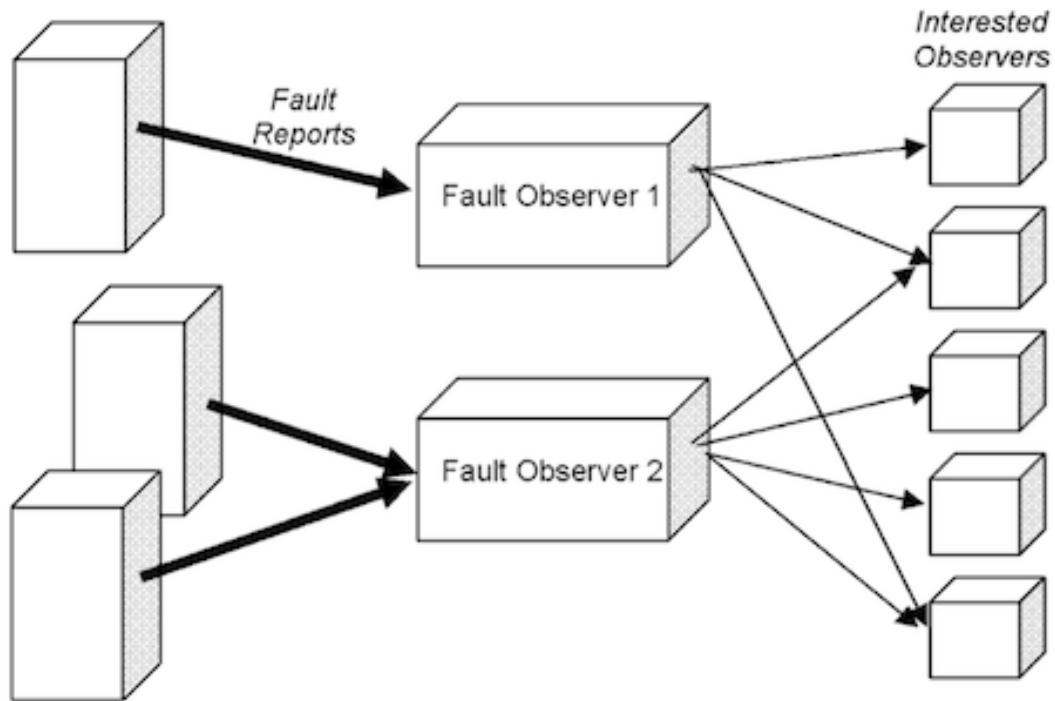


Abbildung 8.10.: U11 3 FaultObserver 2013

Wichtig ist darauf zu achten das die Publisher einmalig oder als redundante Komponenten vorhanden sind und nicht mehrere Publisher die den selbe Information an einen Observer übermitteln. (führt zu Konfusion beim Observer und zu duplicated Code im System) Des Weiteren wäre es wünschenswert, dass bei einem Error der dazugehörige Fault mit geloggt wird um spätere Analysen zu vereinfachen.

Schlussfolgerung

Raportiere alle Errors an einen Fault Observer, welcher alle interessierten Parteien darüber informiert.

8.4.9. Software Update

Ausgangslage

Trotz guter Qualitätssicherungsmethoden zur Vermeidung von Fehlverhalten kann es zu Fehlern kommen. Wodurch Software Updates nötig werden, diese dürfen jedoch das System nicht zu Anhalten zwingen und die damit verbundene Downtime minimieren.

Lösungsansatz

Vor der ersten Applikationsauslieferung muss geklärt sein wie sie erweitert bzw. erneuert werden kann, ohne das System zu stoppen.

Falls die neue Version einer Applikation zur gleichen Zeit wie die alte ausgeführt werden kann, ist es möglich einen Failover Routine laufen zu lassen die zwischen der alten und der neuen Version interagiert. Dies ermöglicht eine minimale Downtime. Zudem können automatisierte Akzeptanztests gestartet werden, welche prüfen ob die neue Version korrekt arbeitet. Falls dies nicht der Fall ist, kann mittels Recovery Blocks wieder zur alten Version zurück gewechselt werden.

In einem komplexen System können nicht alle Komponenten des Systems gleichzeitig ausgetauscht werden. Es kann also erforderlich sein, dass das neue Komponenten rückwärtskompatibel sein müssen. Dies kann unter anderem erreicht werden, indem ein Versionsindikator eingeführt wird und die neuen Funktionen Regeln enthalten, welche festlegen wie sie mit fehlenden oder geänderten Attributen umgehen soll.

Schlussfolgerung

Designen sie die Applikation so, das Änderungsmöglichkeiten bereits in ihrerem ersten Release miteingeflossen sind. Halten sie sich immer vor Augen wie sie die Software im ausgelieferten Zustand erweitern und verbessern können, da ein einbauen einer Update Routine nachdem Ausliefern keine einfache Sache ist.

8.5. Detection Patterns

Die erste Phase von Fault Tolerance ist Entdeckung. Faults und daraus resultierende Errors müssen erst erkannt werden, bevor Recovery- oder Schadensminderungsaktionen etc. ausgeführt werden können.

Zwei Paare von Konzepten sind dabei wichtig: 'Errors' vs. 'Failures' und 'a priori Wissen' vs. 'Vergleich von redundanten Elementen'.

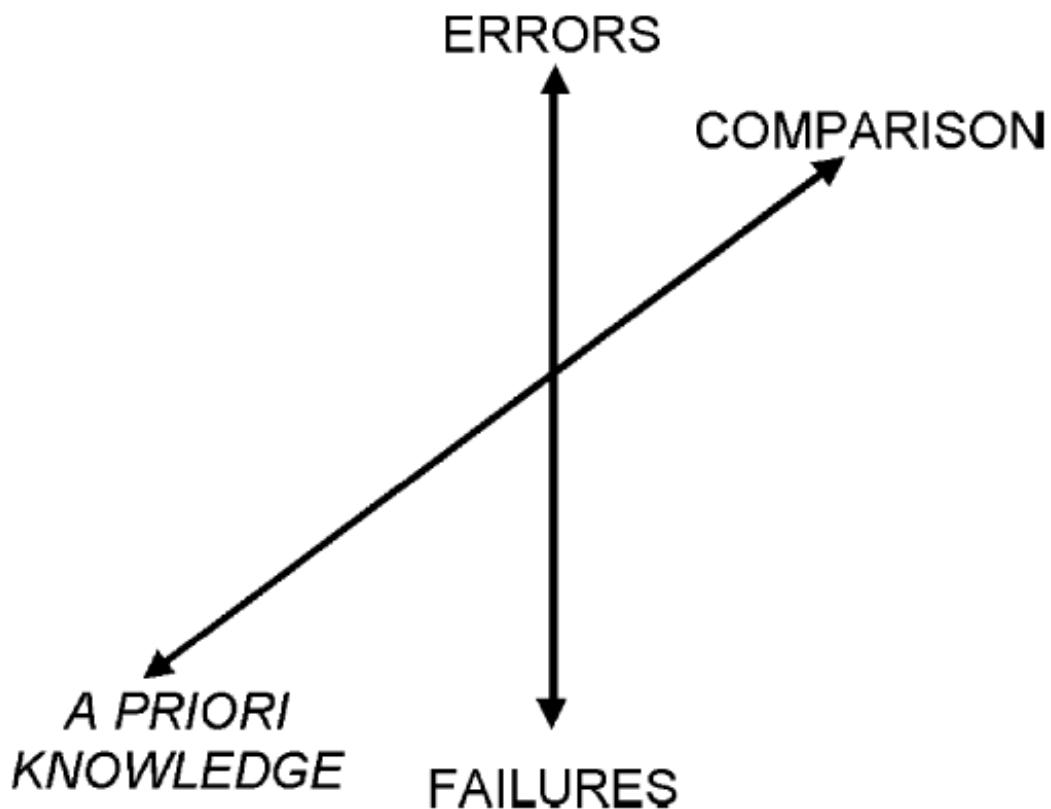


Abbildung 8.11.: detection concepts

'a priori Wissen' vs. 'Vergleich von redundanten Elementen'

Wir können Wissen über das System und darin geltende Constraints nutzen um zur Laufzeit Zustände, Resultate, Seiteneffekte etc. überprüfen zu können.

Die meisten Patterns nutzen eher den zweiten Ansatz, wie z.B. REDUNDANCY(4).

Ein weiterer Aspekt wäre, dass das Programm selbst in der Lage ist, zu erkennen, dass (und welche) Fehler immer wieder auftauchen und so automatisch Errors und Failures erkennt.

'Errors' vs. 'Failures'

Das System muss in der Lage sein, sowohl Errors als auch Failures zu erkennen. Wir sind natürlich v.a. an den Errors interessiert, da diese die "Wurzel der Probleme" sind. Bestenfalls finden wir sie, wenn sie noch gar nie im System Schaden anrichten konnten.

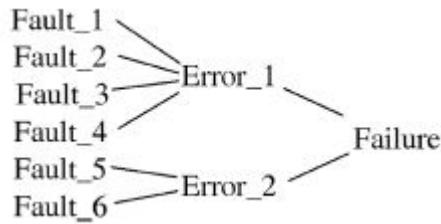


Abbildung 8.12.: Fault Error Failure Dependency

Übersicht über die Patterns im folgenden Kapitel

8.5.1. Fault correlation

Problem

Ein Fehler ist aufgetreten und wurde detektiert. Es gibt aber viele verschiedene mögliche Ursachen. Die Frage lautet nun: Welcher Fault führte zum Fehler?

Lösung

Ein Error oder Failure kann von diversen Faults ausgelöst werden. Beim Auftritt eines Fehlers sollten diverse Fragen gestellt werden, wie z.B.:

- Was hat der Fehler im System schon angestellt?
- Wurde die Ausführung gestoppt? Wenn ja, welche Funktionen sind nicht mehr verfügbar?
- Wurden Logs erstellt?
- Welche Daten waren nicht korrekt?
- ...

Die ursprüngliche Fehlerquelle zu finden ist extrem wichtig!

- Ein Error kann weitere Errors verursachen.
- Ähnliche Errors oder Failures könnten evtl. die gleiche Behandlungsprozedur besitzen. So kann z.B. in einem Redundanten System auf eine andere Komponente ausgewichen werden und die Fehlerbehebung hat noch etwas Zeit. Andererseits kann es sein, dass der Fehler so schnell wie möglich behoben werden muss, damit das System nicht davon 'verseucht' wird.

Um letzteres zu ermöglichen, sollten gewisse Bug-Kategorien erstellt werden, damit klar ist, wie mit einem entdeckten Fault umgegangen werden muss.

PATTERN	PATTERN INTENT
FAULT CORRELATION (12)	Analyze multiple error indications to identify the actual active fault.
ERROR CONTAINMENT BARRIER (13)	Isolate errors so that they do not spread.
COMPLETE PARAMETER CHECKING (14)	Check all the inputs and parameters rigorously to prevent bad results from causing errors during execution.
SYSTEM MONITOR (15)	Some errors will only manifest themselves at a system level. Check for them at this level.
HEARTBEAT (16)	Send a status report at regular intervals to let other parts of the system know their status.
ACKNOWLEDGEMENT (17)	Send a reply message to let a communicating party know that the sender is alive.
WATCHDOG (18)	Build a special entity to watch over another to make sure that it is still operating well.
REALISTIC THRESHOLD (19)	Thresholds for detection of problems should be set realistically. This applies to communications (HEARTBEAT (16), ACKNOWLEDGEMENTS (17)) as well as anything counted (LEAKY BUCKET COUNTERS (27)).
EXISTING METRICS (20)	Monitor metrics that are already included in the system and won't take precious computing time to compute.
VOTING (21)	When more than one result is available for a computational result or question or task, vote to pick the correct one.
ROUTINE MAINTENANCE (22)	Periodically and automatically perform routine, preventive maintenance to prevent faults from silently accumulating.
ROUTINE EXERCISES (23)	Run ROUTINE EXERCISES to know that REDUNDANT (3) hardware is available for use when needed.
ROUTINE AUDITS (24)	Check data by a background task to make sure that it is correct.
CHECKSUM (25)	Add information to data or messages to verify that they are correct.
RIDING OVER TRANSIENTS (26)	Sometimes the prudent thing to do is to ignore an error if it is something that might be due to a transient situation.
LEAKY BUCKET COUNTER (27)	Implement a method to RIDE OVER TRANSIENTS (26) by keeping a counter that is automatically decremented and incremented by errors.

Abbildung 8.13.: pattern thumbnails

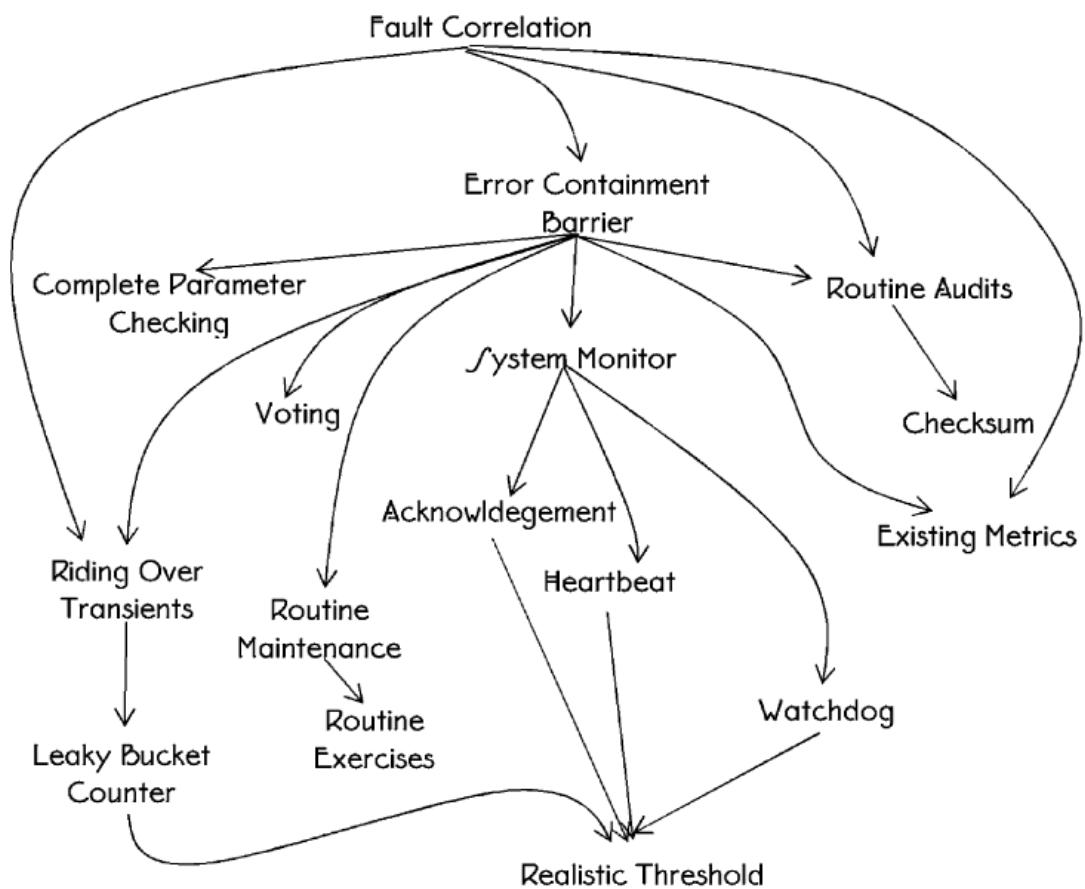


Abbildung 8.14.: pattern map

8.5.2. Error containment barrier

Problem

Was soll das System als erstes tun, wenn ein Error detektiert wird? Ohne Behandlung wird er für immer im System bleiben oder aber früher oder später in einem Failure enden. Was genau geschehen wird kann allerdings selten genau vorausgesagt werden.

Was aber soll getan werden? Eine Möglichkeit ist, 'HILFE' zu schreien und zu beenden, was aber MINIMIZE HUMAN INTERVENTION widerspricht (kann aber nötig sein, wenn sicherheitskritische Fehler geschehen). Den Fehler weitestgehend zu ignorieren ist auch nicht immer die beste Lösung. Es ist auch nicht immer möglich, schadensbegrenzende Schritte (CORRECTING AUDITS etc.) einzuleiten.

Bis sie jemand stoppt, breiten sich Errors durch das System von Komponente zu Komponente aus.

Lösung

Der Error muss in einer UNIT OF MITIGATION isoliert und der Fluss in andere Teile des Systems mit einer Barriere gestoppt werden (Stichwort QUARANTINE).

Der Error darf nicht unbehandelt bleiben. Löse parallel dazu geeignete Benachrichtigungen, Logging, Mitigation und Recovery Funktionen aus.

8.5.3. Riding over transients

Problem

Einige Probleme treten nur sehr selten bis einmalig auf. Eine Bodenwelle bringt den Stoßdämpfer kurzzeitig in Unruhe, sonst ist aber meist nicht viel los. Genau so können in Software Fehler selten auftreten und nur kurzzeitig eine Auswirkung haben (Rauschen auf einem Bus, Alphateilchen, ...). Wie kann man jetzt verhindern, dass das System für solche transiente Fälle unnötig viele Ressourcen verbraucht?

Lösung

Führe FAULT CORRELATION durch, wenn ein Fehler auftritt. Kann er keiner Kategorie zugeordnet werden, so beginne sofort mit der Fehlerbehandlung. Sieht er wie ein transienter Fehler aus, so rapportiere den Auftritt und unternimm nur etwas, wenn die Auftrittsfrequenz unerwartet hoch ist.

Ünerwartet hoch" kann natürlich je nach Anwendungsfall unterschiedlich verstanden werden. Wenn andere Daten in Mitleidenschaft gezogen werden muss schneller gehandelt werden, als z.B. bei Web Requests.

Geduld ist eine Kunst! Nicht immer sind die ersten Hinweise die echte Unterschrift eines Errors, weshalb zu frühes Handeln zu falschen Aktionen führen kann.

Beispiele von riding over transients:

- Ignorieren des Rückgabewerts bei Festplatten Schreibvorgängen

- Laden einer Webpage schlägt fehl. "Versuchen Sie es später noch einmal"

8.5.4. Leaky bucket counter

Problem

Wie kann ein System wissen, ob ein Error transient oder sporadisch auftritt? Auch nicht-dauerhafte Fehler können zu Failures führen, sind aber ihrer transienten Natur entsprechend schwierig bis gar nicht zu isolieren und korrigieren.

Oft greift man bis zu einer bestimmten Anzahl selten auftretender Fehler gar nicht ein. Treten sie aber gehäuft ein, so soll das System eine gewisse Fehlerbearbeitung auslösen.

Lösung

Jede zu überwachende UNIT OF MITIGATION bekommt einen LEAKY BUCKET COUNTER. Tritt ein, als transient betrachteter, Fehler auf, wird der Counter inkrementiert. Periodisch wird er aber auch dekrementiert, allerdings nie unter den Anfangswert. Erreicht der Counter nun einen vorgegebenen Threshold, wird der Fehler nicht mehr als transient, sondern als permanent betrachtet.

Die Rate, mit welcher der Bucket geleert wird, muss sorgfältig gewählt werden. Ge-
schieht es zu oft, so werden nicht-transiente Errors gar nie identifiziert.

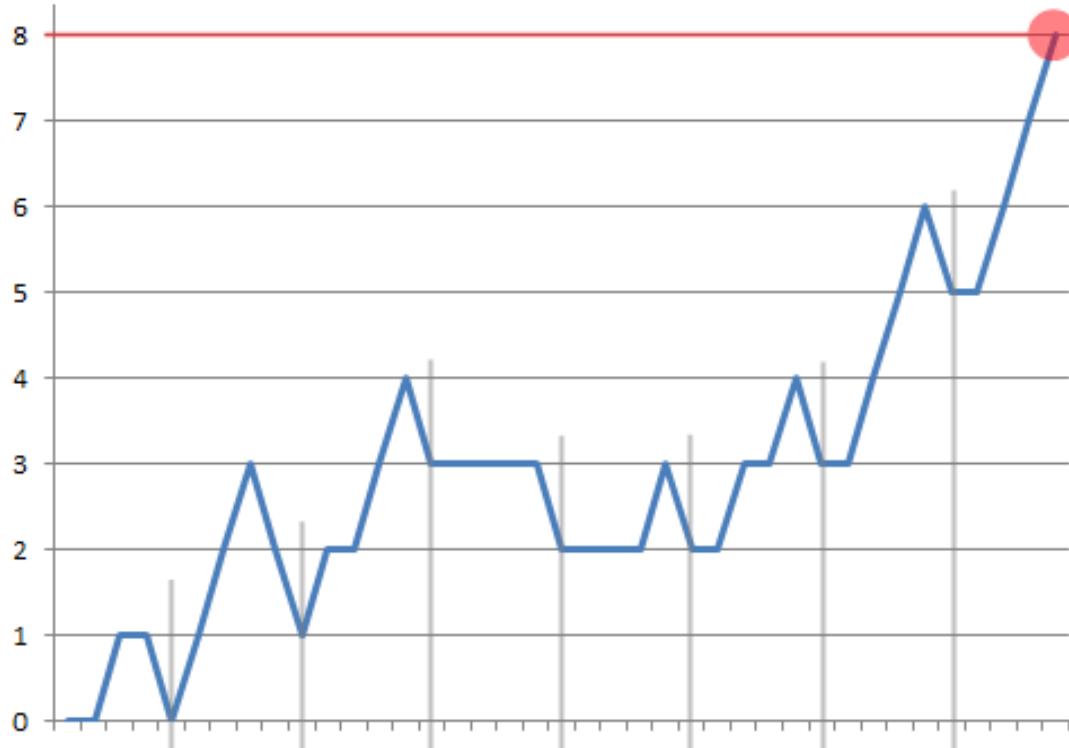


Abbildung 8.15.: leaky bucket counter

8.6. Error Recovery Patterns

Einleitung

Im vorherigen Kapitel haben wir Error Detection kennengelernt; Patterns die Errors erkennen, diese aber nicht (selber) behandeln. Beim Error Recovery geht es darum, nachdem ein Fehler detektiert wurde, das System wieder in einen fehlerfreien Zustand zurück zu führen. Bei den nachfolgenden Patterns handelt es sich um Vorgehensweisen, ein System wieder in einen Zustand zu bringen, der nicht durch den Fehler beeinträchtigt wird (auch wenn der Fehler noch im System präsent ist). Man kann aber auch einen fehlerfreien Zustand erreichen, wenn man den Fehler maskiert und soweit abschwächt, dass er nicht mehr als Fehler gezählt werden muss. Patterns für diesen Ansatz werden später noch behandelt.

Bei den nachfolgenden Patterns geht es in erster Linie darum, eine grösstmögliche Verfügbarkeit zu erreichen. Das heisst, dass man beim Auftreten eines Fehlers diesen nicht explizit korrigiert sondern einfach in einen fehlerfreien Zustand springt. Als Folge davon verwenden viele Patterns Checkpoints um Zustände zu speichern um gegebenenfalls zu diesen zurückzukehren. Um eine hohe Availability zu gewährleisten bieten sich

der Einsatz von Error Recovery Patterns vor allem in redundanten Systemen an.

Übersicht

Die untenstehenden Error Handler führen das System nach erfolgreicher Fehlerdetektion in einen fehlerfreien Zustand zurück.

Error Recovery Patterns - Dependency

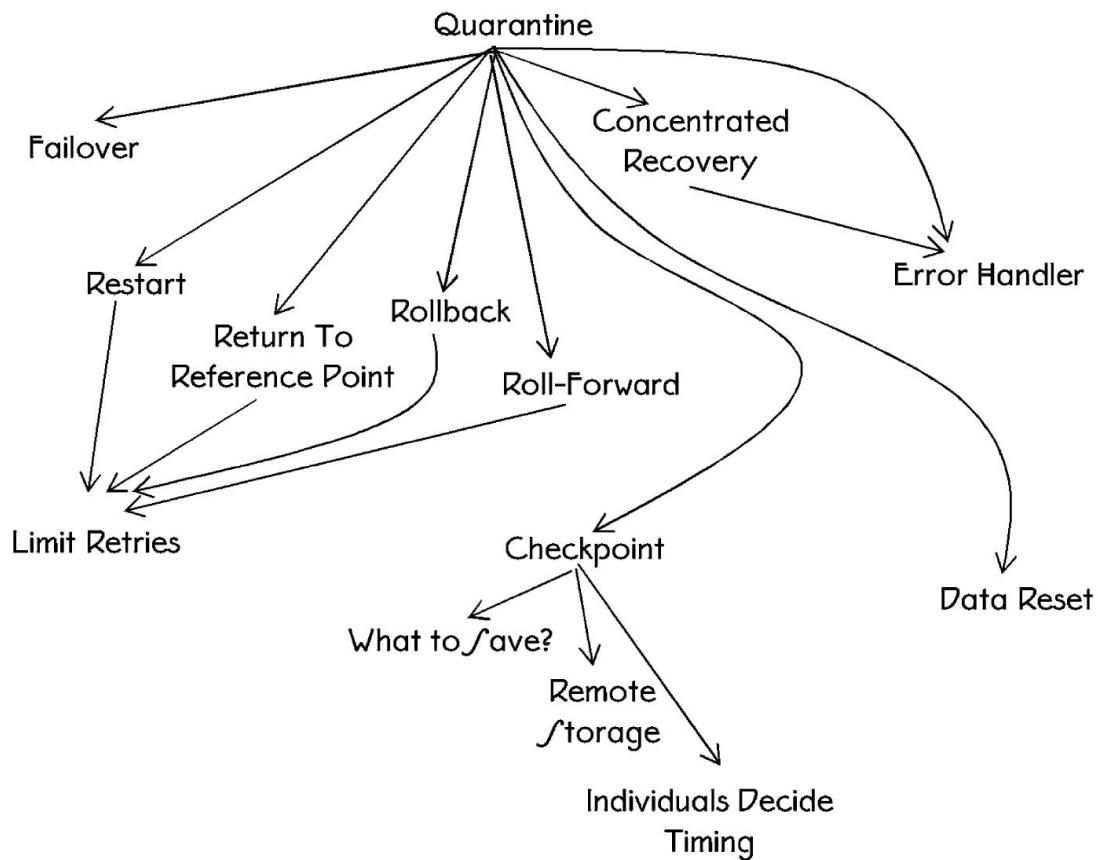


Abbildung 8.16.: RecoveryPatterns Dependency

Error Recovery Patterns - Buch

PATTERN	PATTERN INTENT
QUARANTINE (28)	Take steps to isolate and confine a sick element to keep it from corrupting the rest of the system.
CONCENTRATED RECOVERY (29)	The system should have as few distractions as possible during error recovery.
ERROR HANDLER (30)	Provide a controlled manner for handling errors.
RESTART (31)	Resume execution by restarting the program from the beginning.
ROLLBACK (32)	Resume normal execution by moving to a state in the execution path but before the error occurred.
ROLL-FORWARD (33)	Resume normal execution by advancing to a future state that would have been reached if the error had not occurred.
RETURN TO REFERENCE POINT (34)	Resume execution by returning to a specific known state. That place might not have been in the execution path that led to the error, but it is known to be safe.
LIMIT RETRIES (35)	Do not return to the scene of an error without changing something, because the error might reoccur.
FAILOVER (36)	Recover by switching to a redundant unit.
CHECKPOINT (37)	Save state periodically so that it does not need to be regenerated from the beginning of execution.
WHAT TO SAVE (38)	Checkpoints should save information of global interest to long-duration processes.
REMOTE STORAGE (39)	Consider REDUNDANCY (3) and other recovery factors when deciding where to place checkpoints.
INDIVIDUALS DECIDE TIMING (40)	Let each process decide when to take a checkpoint based on their knowledge of their own needs.
DATA RESET (41)	Restore some data to its initial (or a predetermined) value when it is found incorrect.

Abbildung 8.17.: RecoveryPatterns

Prüfungsfragen

- Erklären Sie den Unterschied zwischen Error Detection und Error Recovery
- Was ist das Ziel, wenn ein Error Handler „zum Einsatz“ kommt?

8.6.1. Restart

Problem

Ein schwerwiegender Fehler wurde detektiert und kein Mechanismus kann bzw. konnte den Fehler beheben; D.h. alle Schritte der Escalation haben versagt. Wie kann das System wieder in einen fehlerfreien Zustand zurück geführt werden?

Lösung

Als letzte Möglichkeit für einen Software-Fehler, der mittels Escalation nicht behoben werden konnte, kann das System neu gestartet werden. Dieser radikale Ansatz wird Restart genannt. Ein Restart hilft aber nur, wenn es sich um ein Software-problem handelt. z.B. Bei einem Hardwarefehler würde der Fehler auch dem Restart im System erhalten bleiben.

Nachfolgenden Patterns sehen Sprünge zu fehlerfreien Zuständen vor wie Roolback, Roll-Forward und Return to Reference Point. Restart hingegen setzt alles auf den initialen Zustand zurück. Da dies aber der grösste Sprung und meist auch der zeitaufwändigste ist, sollte dieser nur wenn nötig ausgeführt werden. Es gibt auch die Möglichkeit, den Restart in verschiedene Stufen zu unterteilen. Eine mögliche Unterteilung wäre:

- warm: Es werden nur gewisse Teile des Systems initialisiert (bei den Teilsystemen, welche nicht neu gestartet werden, wird davon ausgegangen, dass sie noch einwandfrei funktionieren).
- cold: Das komplette System wird neu gestartet (nicht aber die Umgebung).
- reload: Das System wird neu in den Speicher gelesen und dann gestartet.
- reboot: Die Umgebung, auf der das System läuft, wird komplett neu gestartet.

Der „warm“ Restart wird meist bei transienten Fehlern verwendet, da diese mit grosser Wahrscheinlichkeit nicht nochmals auftreten werden und nicht das gesamte System betroffen ist.

Beispiel

- Bluescreen seit Windows XP

Tradeoff

- Cold reloads/reboots können zu inkonsistenten Daten führen.
- Sehr zeitaufwendig (Downtime/Availability)

Prüfungsfragen

- Nennen Sie drei verschiedene Stufen des Restarts?

8.6.2. Roll Back

Problem

Ein Fehler ist aufgetreten und behandelt worden. Da das System keinen Input ignorieren soll, muss es nach erlangen eines fehlerfreien Zustandes „ängestaute“ Requests/Messages verarbeiten. Wie soll das bewerkstelligt werden?

Lösung

Das System kann an eine Position zurückspringen, an der bekannt ist, dass der Fehler noch nicht aufgetreten ist. Dies ist meist der Anfang der aktuellen Verarbeitung oder ein Punkt, wo alle Komponenten synchronisiert werden/synchron sind.

Um nicht zu grosse Sprünge in Kauf zu nehmen, können mittels Checkpoints die Distanzen und somit die erneut auszuführenden Aktionen minimiert werden. Dies erfordert aber den grösseren Aufwand bei der Speicherung von Zustandsinformationen.

Wird ein Rollback durchgeführt, können zwangsläufig Aktionen mehrfach ausgeführt werden. Es ist deshalb wichtig, dass Seiteneffekte vermieden werden. Hier ist auch zu beachten, dass in hard-realtime Systemen eventuell Deadlines nicht eingehalten werden können. Springt man also an einen Punkt zurück, können respektive müssen nachfolgende Aktionen ausgelassen werden (da sie bereits einmal erfolgreich waren), die zu Seiteneffekten führen könnten oder einer zu langen Laufzeit.

Rollbacks sollten einem Fault Observer gemeldet werden. Someone in Charge kann helfen den „richtigen“ Checkpoint für den Rollback zu finden.

Prüfungsfragen

- Was muss beim Einsatz von Roll Back beachtet werden?

8.6.3. Roll Forward

Ausgangslage

Ein Fehler ist aufgetreten und wurde behandelt. Es kann in Kauf genommen werden, dass Requests, welche zwischen Fehlererkennung und –behandlung eingetroffen sind, ignoriert werden können.

Lösung

Nach der Fehlerbehandlung muss entschieden werden, wo das System weiterfahren soll. Sofern Checkpoints angelegt wurden, könnte zu diesen zurückgesprungen werden. Je nachdem sind diese aber so nahe an der Stelle, an der der Fehler passiert ist, dass sie wieder zum selben Fehler führen würden. Aus diesem Grund kann es Sinn machen, dass

man die aktuelle Verarbeitung verlässt und an einen Punkt springt, wo die nächste Aktionen (z.B. der nächste Request) verarbeitet werden kann. Hier ist aber darauf zu achten, dass der Fehler korrigiert wurde, denn dieser sollte beim nächsten Durchlauf nicht nochmals auftreten und sich nicht im System verteilen können.

Roll-Forward kann zudem schneller ausgeführt werden als Rollback. In hard-realtime Systemen wird es deshalb gegenüber dem Rollback bevorzugt. Roll-Forward darf aber nur eingesetzt werden, wenn das Verwerfen der aktuellen Daten in Kauf genommen werden kann. Ist dies nicht möglich, muss zwangsläufig Rollback eingesetzt werden.

Man soll zu einem zukünftigen Zustand springen, den man auch ohne Fehler erreicht hätte und von dem bekannt ist, dass der nicht fehlerbehaftet und mit allen Komponenten synchronisiert ist.

Prüfungsfragen

- Was ist der Vorteil von Roll Forward gegenüber Rollback?
- Kann es vorkommen, dass durch ein Roll Forward daten verloren gehen?

8.6.4. Return to Reference Point

Ausgangslage

Wenn ein Ablauf nicht Teil der eigentlichen Applikation ist, sondern von einer externen Quelle bearbeitet wird, kann hier kein Rollback durchgeführt werden, weil keine Informationen über Checkpoints bestehen.

Lösung

Beim Design der Software wurden statische Punkte im Programmcode definiert, welche sich eigenständig um die Ausführung fortzuführen. Dabei ist nicht definiert, ob diese Punkte vor oder nach dem Fehler sind, da sie eben statisch definiert wurden.

Gute Reference Points sind die Initialisierung einer Routine oder die Wiedereingliederung in den normalen Programmfluss.

Prüfungsfragen

- Wann und von wem werden Reference Points festgelegt?

8.6.5. Limit Retries

Ausgangslage

Nachdem die Error Recovery abgeschlossen ist, kann passieren, dass ein Fehler erneut auftritt. Dies kann dazu führen, dass das System in eine Endlosschleife der Fehlerkorrektur gerät und die Anforderungen an die Availability nicht einhalten kann.

Lösung

Die Wiederholungen müssen limitiert werden: “Don’t retry if errors are likely!”

Um zu verhindern, dass das System zu lange mit dem Error Processing beschäftigt ist, muss der Loop von Error -> Error Detection -> Error Recovery durchbrochen werden. Um die Wahrscheinlichkeit des Erfolges zu steigern, kann bei den jeweiligen Wiederholungen unter Umständen der Input geändert werden. Sogenannte „Killer Messages“ können entfernt werden, falls die Gefahr besteht, dass bei deren Verarbeitung wieder ein Fehler auftritt. Dazu muss sich das System, welche Messages/Requests zum Zeitpunkt des Fehlers präsent waren.

Falls das System den Verlust einzelner Meldungen nicht tolerieren kann, müssen potentiell fehlerhafte Meldungen in einem separaten Buffer gespeichert werden, so dass Someone in Charge entscheiden kann, was mit den Messages passiert.

Beispiel

- SMTP Mail Versand; Inkrementelle Wartezeit bis Retry

Prüfungsfragen

- Welches Problem löst das Pattern Limit Retries?
- Falls keine Meldungen verloren gehen dürfen, was muss beim Einsatz von Limit Retry beachtet werden?

8.7. Error Mitigation Patterns

Die Error Mitigation Patterns versuchen, den Fehler an Ort und Stelle, an der er aufgetreten ist, zu behandeln und schliessend das System von diesem Punkt aus weiter arbeiten zu lassen. Dies steht im Gegensatz zu den Vorhergehenden Error Recovery Patterns, welche das System durch Springen in einen fehlerfreien Zustand wieder zur normalen Ausführung bringen.

Viele Fehler, die abgeschwächt (mitigated) werden können, betreffen die Zeit oder Ressource (zu wenig CPU-Zeit, zu viele Requests, zu wenig Ressourcen).

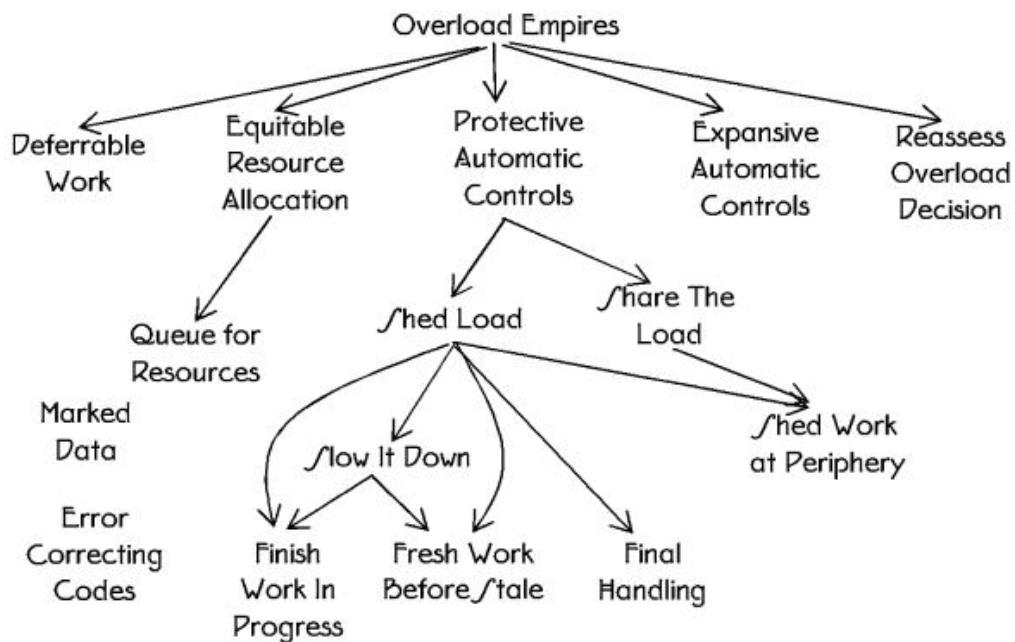


Abbildung 8.18.: MitigationPatterns Dependecy

PATTERN	PATTERN INTENT
OVERLOAD TOOLBOXES (42)	Have separate collections of techniques for dealing with different kinds of overloads.
DEFERRABLE WORK (43)	A system that is performing well in an overload situation does not need to be fixed by ROUTINE MAINTENANCE (22).
REASSESS OVERLOAD DECISION (44)	Periodically check that the error detection and correlation was correct.
EQUITABLE RESOURCE ALLOCATION (45)	Divide the resources up equitably between all the requestors.
QUEUE FOR RESOURCES (46)	Queue requests for resources in a way that will protect the system.
EXPANSIVE AUTOMATIC CONTROLS (47)	Protect the system from too much work/traffic by providing new ways to do the work.
PROTECTIVE AUTOMATIC CONTROLS (48)	Protect the system from too much work by restricting what work is allowed into the system.
SHED LOAD (49)	Discard some requests for service to offer better service to other requests.
FINAL HANDLING (50)	Gracefully remove resource allocations using the same means that normal processing does to save effort and reduce faults.
SHARE THE LOAD (51)	Move some processing to another processor. When deciding what to move, look for things that are clearly separable because this will reduce the amount of synchronization that is required.
SHED WORK AT PERIPHERY (52)	As work proceeds further into the system, more effort is expended on it. To minimize the wasted effort on work that will be shed, discard it where it first enters the system.
SLOW IT DOWN (53)	Sometimes the best thing to do when many errors are occurring is to slow down. Transients might clear and the permanent errors will become evident.
FINISH WORK IN PROGRESS (54)	Categorize arriving work as either new work or related to something that is already in progress. Give priority to work that continues work that is already in progress work.
FRESH WORK BEFORE STALE (55)	Giving better service to recent requests enables at least some of the requests to get good service. If all requests wait in a QUEUE FOR RESOURCES (46) then none of them receives good service.
MARKED DATA (56)	Mark erroneous data so that others are not corrupted by it.
ERROR CORRECTING CODES (57)	Add redundant information to data so that errors can be detected as in CHECKSUM (25) and also automatically corrected.

Abbildung 8.19.: MitigationPatterns

8.7.1. Overload Toolboxes

Ausgangslage

Das System stellt einen Fehler fest, erkennt aber, dass es sich nicht um einen Bug in der Hard- oder Software handelt sondern dieser ist entstanden durch zu viele Anfragen.

Lösungsansatz

Zu viele Anfragen können ein System auf drei verschiedene Arten beeinträchtigen:

1. **Memory:** Mehr Speicher wird benötigt um neue Anfragen zwischen zu speichern und abzuarbeiten. Dies kann dazu führen das aktuell abzuarbeitende Anfragen keinen Speicher mehr zur Verfügung haben.
2. **Tangible (greifbar) Resources:** Anfragen können weitere, periphere Ressourcen anfordern, die aber noch durch eine frühere Anfrage blockiert sind. Dies kann zu Verzögerungen in der Verarbeitung und zu weiteren Fehler führen.
3. **Processor CPU Time:** Anfragen abzuarbeiten kann mehr Zeit in Anspruch nehmen als dem System zu Verfügung stehen. Dies führt dazu, dass Anfragen nicht mehr (richtig) verarbeitet werden können.

Falls diese Probleme in einer Knoten eines Netzes auftreten, kann auch eine Strategie entwickelt und umgesetzt werden, bei der, der entsprechende Knoten seine Nachbarn über die Überlastung informiert und diese ihm bei der Verarbeitung helfen können.

Schlussfolgerung

Verwende mehrere Toolboxes um jedes Problem auf die bestmögliche Art abzuschwächen. Eine Toolbox soll sich um Buffer und Ports kümmern, die vom System verwaltet werden. Eine andere soll sich um den Speicher kümmern und eine weitere um die CPU. Vermeide Toolboxes, die mehrere Probleme versuchen zu lösen, da diese kaum eines richtig behandeln können.

Verwandte Patterns

Anwendung bei zu wenig Ressourcen:

- Queue for Resources (46)
- Equitable Resource Allocation (45)
- Finish Work in Progress (54)
- Fresh Work before Stale (55)
- Share the Load (51)
- Shed Load (49)
- Finish Work in Progress (54)

8.7.2. Deferrable Work

Ausgangslage

Ein System hat übermäßig viele Anfragen. Um den korrekten Betrieb sicher zu stellen werden Routine Audits (24) und Routine Maintenance (22) angewandt. Durch die höhere Belastung des Systems treten aber keine Fehler auf, die behandelt werden müssen, lediglich die Ressourcen werden knapper.

Lösungsansatz

Ist ein System stabil und steht es vor einer Überlastung, kann es Sinn machen, die Prüfungen, welche Fehler verhindern sollen, später als geplant durchzuführen. Denn diese Routine-Checks sind nicht wichtig für das Abarbeiten der Anfragen. Das System soll sich bei einer Überlastung auf seine primäre Funktionalität konzentrieren.

Schlussfolgerung

Routinearbeit kann aufgeschoben (deferred) werden. Bei einem System, welches vor einer Überlastung steht, ist die Wahrscheinlichkeit gross, dass alle Komponenten richtig funktionieren. Die Routinearbeit soll dann wieder einsetzen, wenn die Ressourcen wieder vorhanden sind.

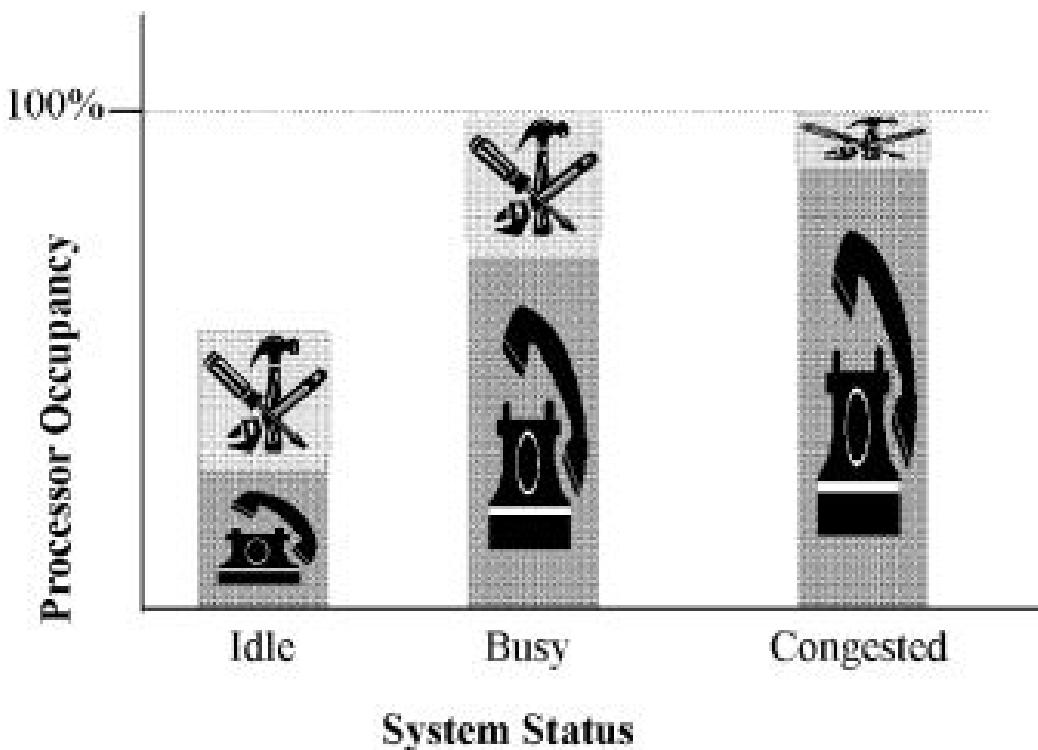


Abbildung 8.20.: DeferrableWork

Verwandte Patterns

Falls ein Fehler Überlastung verursacht:

- Reassess Overload Decision (44)

8.7.3. Reassess Overload Decision

Ausgangslage

Ein System verwendet Fault Correlation (12), um eine Überlastung abzuwenden. Deshalb wird Deferrable Work (43), Finish Work in Progress (54) und Shed Load (49) angewandt. Die Überlastung verringert sich aber nicht.

Lösungsansatz

Falls erkannt wird, dass die Überlastung trotz der Versuche diese abzuwenden gleich bleibt oder gar zunimmt, kann es sein, dass die Überlastung nur eine Effekt eines Feh-

lers ist, der behandelt werden muss. Nimmt die Überlastung zu, muss dies im System festgestellt werden können um weitere respektive andere Massnahmen zu ergreifen.

Schlussfolgerung

Es soll ein Feedback-Loop vorhanden sein, der es ermöglicht, die gefällten Entscheidungen zu korrigieren. Dies ermöglicht es dem System, eine andere Fehlerbehandlung durchzuführen, falls der gewünschte Effekt durch die gewählte Strategie nicht erreicht wird.



Abbildung 8.21.: ReassessOverloadDecision

Verwandte Patterns

Anwendung von:

- Escalation (9)
- Someone in Charge (8)

8.7.4. Equitable Resource Allocation

Ausgangslage

Verschiedene Typen von Anfragen werden von einem System behandelt. Hinzu kommt noch, dass diese unterschiedlich priorisiert sein können. Das System muss verhindern, dass es zusammenbricht, auch wenn nur ein Typ oder Priorität zur Überlastung neigt.

Lösungsansatz

Als Beispiel nehmen wir Anfragen an eine Firmen-Webseite. Einige wollen nur Informationen abgreifen, andere Bestellungen platzieren. Zudem sollen Anfragen von Angestellten mit höherer Priorität behandelt werden als jene von Kunden. Würde man nun strikt nach Fresh Work before Stale (55) vorgehen, würde dies bedeuten, dass immer die neuste Anfrage verarbeitet wird. Dies kann aber dazu führen, dass höher priorisierte Anfragen

tiefer priorisierten weichen müssen. Das führt dann zu einer Priority-Inversion, falls tiefer priorisierte Anfragen Ressourcen blockieren, welche von höher priorisierten benötigt werden. Eine andere Lösung wäre, basierend auf den eingehenden und bereits vorhandenen Anfragen die Ressourcen zu verteilen. So können so viele Anfragen wie möglich mit den vorhandenen Ressourcen verarbeitet werden und Überlastungen blockieren nicht alle Typen und Prioritäten von Anfragen.

Schlussfolgerung

Bündle ähnliche Anfragen zusammen und stelle ihnen Ressourcen nach ihren Prioritäten bereit. Dies ermöglicht das Verarbeiten von allen Typen von Anfragen, auch wenn einige Gruppen zur Überlastung neigen.

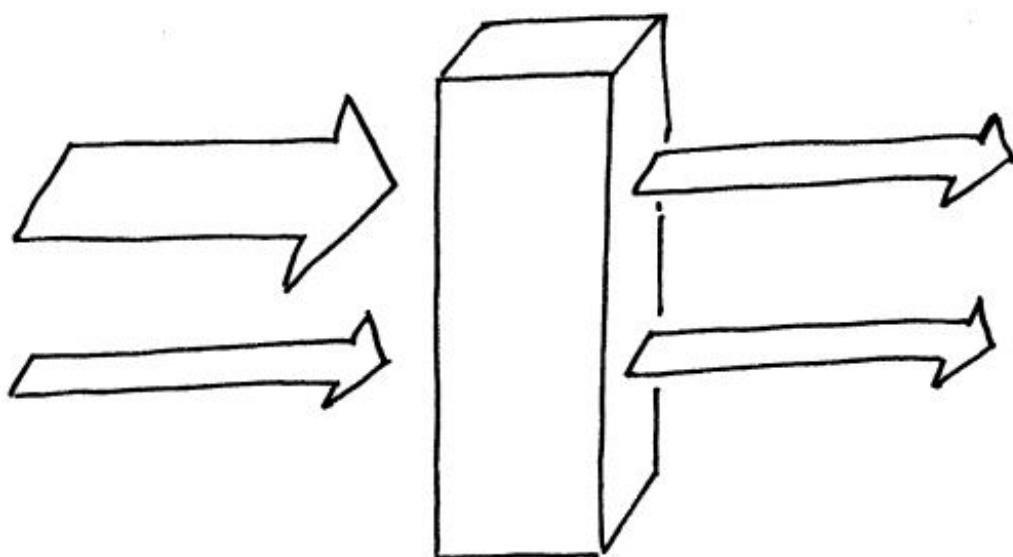


Abbildung 8.22.: EquitableResourceAllocation

Verwandte Patterns

Anwendung:

- Queue for Resources (46)

8.7.5. Queue For Resources

Ausgangslage

Ein System versucht eine Überlastung zu verhindern. Es ist aber nicht mit einer Fehlerbehandlung beschäftigt sondern erhält einfach zu viele Anfragen.

Lösungsansatz

Eine Möglichkeit wäre, nur die Anfragen zu behandeln, welche mit den freien Ressourcen behandelt werden können. Alle anderen werden verworfen. Shed Load (49) löst eine Überlastung so. Mit diesem Ansatz gibt es aber einige Probleme:

- Eine Anfrage, welche sich aus mehreren kleineren Anfragen zusammensetzt, kann nicht abgeschlossen werden, weil eine Anfrage abgewiesen wurde.
- Wichtige Anfrage werden ohne Prüfung ignoriert (Siehe Maintenance Interface (7))
- Die Überlastung kann nur von kurzer Zeit sein und eine abgewiesene Anfrage könnte kurze Zeit später verarbeitet werden.
- Die Queue wird zu lange, sodass sie nicht mehr verwaltet werden kann.
- Es stehen auch nach einer Weile nicht genügend Ressourcen für die vorderste Anfrage bereit und diese blockiert nun die Queue oder muss verworfen werden.
- Die Verwaltung der Queue benötigt zusätzliche Ressourcen und kann sehr ineffizient umgesetzt sein.

Schlussfolgerung

Speichere Anfragen, die nicht direkt verarbeitet werden können, in einer Queue.

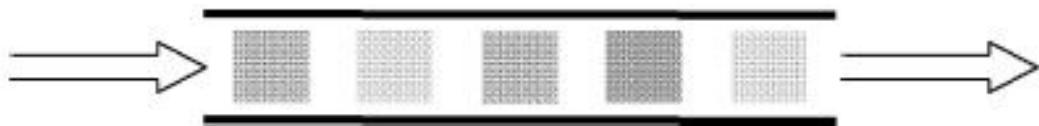


Abbildung 8.23.: QueueForResources

Verwandte Patterns

Queues:

- FIFO (First In/First Out): Für Systemanfragen
- LIFO (Last In/First Out aka Stack): Für Anfragen von Benutzern. Derjenige, der als letztes die Anfrage abgesetzt hat, erhält am schnellsten Antwort. Derjenige, der als erstes eine Anfrage gestellt hat, hat wohl bereits aufgegeben.
- Equitable Resource Allocation (45)

8.7.6. Expansive Automatic Controls

Ausgangslage

Wie kann man es vermeiden Zeit unötig für nicht behandelbare Anfragen zu vergeuden und gleichzeitig andere Anfragen schnellst möglich abarbeiten?

Lösungsansatz

Versuche das System so zu designen, dass bei Überlast alternative Wege genommen werden können. Dies könnte zu nicht Lastzeiten mit zusätzlichen Ressourcen erreicht werden, welche bei Last eingreifen können.

Schlussfolgerung

Dieses Pattern versucht Zusatzwege in ein zu entwickelndes System einzubauen, welche eingeschlagen werden falls eine Grenze überschritten wird. Erst wenn die Überlast nicht trotz zusätzlicher Ressourcen nicht gelöst werden kann soll Shed Load (49) eingesetzt werden.

Verwandte Patterns

Anwendung bei zu wenig Ressourcen:

- Shed Load (49)

8.7.7. Protective Automatic Controls

Ausgangslage

Wie soll das System mit dem Overhead von zu vielen Anfragen umgegangen werden die bearbeitet werden müssen?

Lösungsansatz

Hierbei bestehen drei mögliche Ansätze:

1. Versuche alles zu unternehmen um das System nicht zum Absturz zu bringen, dies könnte auch heissen keine Anfragen zu beantworten.
2. Versuche so viele Anfragen wie möglich zu beantworten und lass dabei unnötige Vorberitungsarbeiten weg.
3. Mache gar nichts, was jedoch meist in Instabilität endet.

Ein gutes Beispiel für dieses Pattern ist, ein Lichtsignal an der Einfahrtsrampe einer Autobahn, welches in Aktion tritt sobald die Autobahn anfängt zu verstopfen. Diese Pattern wird verwendet, wenn die Ressourcen begrenzt sind.

8.7.8. Marked Data

Ausgangslage

Ein Fehler wurde entdeckt, kann aber nicht korrigiert werden. Wie kann dieser verhindert werden, dass er sich im System weiterverbreitet?

Lösungsansatz

Falls der Fehler bereits im Speicher vorhanden ist, können die Error Correcting Codes des Speichers verwendet werden, um den Fehler zu erkennen. Wurde der Fehler nicht erkannt können die Daten beim ersten Gebrauch geprüft werden und als fehlerhaft markiert werden. Oftmals hilft eine Markierung nicht aus, da danach jeweils geprüft werden muss ob diese Markierung vorhanden ist oder nicht. Deshalb könnten wie im Beispiel des IEEE Standards für NaN, ein neuer Wert eingeführt werden der im Fehlerfall zur weiteren Verarbeitung weitergegeben wird. Dabei ist das Verhalten bei der weiteren Verarbeitung definiert, also wie sich das System Verhalten soll falls der Wert für eine Berechnung verwendet wird.

Schlussfolgerung

Markiere fehlerhafte Daten und definiere geeignete Regeln für die Verwendung dieser Daten.

8.7.9. Error Correcting Codes

Ausgangslage

Wie können Daten möglichst Fehlerfrei gehalten werden bzw. wie können fehlerhafte Daten möglichst schnell korrigiert werden?

Lösungsansatz

Mit dem Checksum Ansatz kann das System relativ schnell erkennen ob Daten korrekt sind, jedoch nicht welcher Teil ungültig ist. Deshalb müssen zusätzlich Korrekturbits eingeführt werden, womit das System erkennen kann welcher Teil zerstört bzw. ungültig ist.

Schlussfolgerung

Speichere mit jeder Checksum möglichst viele Informationen, damit fehlerhafte Daten möglichst korrigiert werden können.

8.7.10. Shed Load

Ausgangslage

Wie können zu viele Anfragen an ein System bestmöglichst behandelt werden, ohne es in die Knie zu zwingen?

Lösungsansatz

Es sollen frühstmöglich begonnen werden Anfragen abzuweisen, falls die Gefahr besteht das ein System anfängt zu überlasten. Dabei ist es wichtig sich zu vergewissern, dass das System dies gegen aussen richtig kommuniziert.

Schlussfolgerung

Lehne gewisse Anfragen ab, um das System am laufen zu halten.

8.7.11. Final Handling

Ausgangslage

Braucht es einen eigen Mechanismus um besetzte Ressourcen frei zu geben, welche von irregulär beendeten Prozessen besetzt sind?

Lösungsansatz

Die einfachste Lösung wäre sich nicht um die Ressourcenfreigabe zu kümmern und falls vorhanden den Garbage Collector seine Arbeit machen lassen. Der bessere Ansatz ist jedoch zur Programmierzeit bereits einen Ressourcenfreigabemechanismus einzubauen, welcher bei normaler und irregulärer Beendigung von Prozessen zum Zuge kommt. Dies vereinfacht die Programmierung und stellt sicher das Ressourcen freigegeben wurden.

Schlussfolgerung

Integriere das freigeben von Ressourcen in den normalen Programmfluss, so dass auch nach einem Fehler und dessen Behandlung genügend Ressourcen zur Verfügung stehen.

8.7.12. Share the load

Ausgangslage

Das System soll grossen Workload bearbeiten können. Es besteht evtl. aus mehreren parallelen Elementen, z.B. in einem Cluster oder mit Multicore.

Frage

Wie kann die verfügbare 'processing power' vergrössert werden? Einfach Prozessoren hinzuzufügen erhöht die Komplexität. Auch muss man aufpassen, was mit Funktionalitäten in Mehrkernsystemen passiert. Wird dabei viel herum geschoben, so ergibt sich erheblichen Overload (Synchronisation etc.).

Lösungsansatz

Lasse gewisse Arbeit von anderen Prozessoren erledigen. Wähle Arbeiten aus, welche nur geringen Synchronisationsaufwand benötigen.

8.7.13. Slow it down

Ausgangslage

Gibt es keine gesetzten Limiten für Systemrequests, so kann das System im schlimmsten Fall mit Arbeit überladen werden, bis gar nichts mehr geht.

Das System kann im Grenzfall auch nicht auf menschliche Hilfe warten (s. Minimize Human Intervention)

Frage

Was soll das System tun, wenn die Anzahl Requests die Effizienz zu beeinträchtigen drohen? Ein Shutdown bringt nicht den gewünschten Erfolg, da das System ja nützliche Arbeit erledigen sollte.

Lösungsansatz

Es gibt verschiedene Mechanismen um das System vom Overload zu befreien. Einige sind restriktiver als andere. Nutze daher eine Art von Escalation, um immer stärker auf die Bremse treten zu können, falls ein Mechanismus noch nicht den gewünschten Effekt bringt.

8.7.14. Shed work at periphery

Frage

Wie kann man dem System, das mit Shed Load arbeitet, möglichst viel Arbeit abnehmen? Das belastete System sollte ja nicht noch mit zusätzlichem Arbeitsaufwand belastet werden.

Lösungsansatz

Versuche zu verworfene Requests so nahe der Systemgrenze wie möglich zu erkennen. Dies hilft dem Systemkern, sich auf die wirklich wichtigen Aufgaben konzentrieren zu können.

8.7.15. Finish work in progress

Ausgangslage

Requests können in verschiedener Art und Weise miteinander in Beziehung stehen. Z.B. kann es sein, dass Requests auf früheren aufbauen.

Ansätze wie Slow it down und Shed load sind zwar im System eingebaut, scheinen aber nicht viel zu nützen.

Frage

Welche Requests soll das System akzeptieren und welche verwerfen? Besteht ein solcher z.B. aus mehreren Sub-Requests, so will man sicher nicht den letzten davon verwerfen, da sonst das System schon bald wieder mit dem ganzen Requestsatz bombardiert wird

Lösungsansatz

Verarbeite zusammenhängende Requests (von denen der Super-Request schon verarbeitet wurde) und verwerfe solche, die neu ankommen.

8.7.16. Fresh work before stale

Ausgangslage

Es kommen mehr Requests ins System rein, als es bearbeiten kann. Man möchte QoS jedoch so hoch wie möglich halten. Der Benutzer ist in der Lage, Requests abzubrechen und neue zu starten (Beispiel: Webseiten-Requests). Das System hat die Fähigkeit, eingehende Requests in unterschiedliche Kategorien zu sortieren. Dies ermöglicht dem System, FINISH WORK IN PROGRESS (54) sowie SHED LOAD (49) anzuwenden.

Frage

Wie kann man sicherstellen, dass so viele Requests als möglich den bestmöglichen Service erhalten?

Lösungsansatz

Wenn Requests sehr lange dauern, gibt der Nutzer meist auf und bricht ihn ab. Dies kann dazu führen, dass das System noch mehr zu tun hat, wenn es beispielsweise den Request startet und erst dann merkt, dass dieser bereits von der Userseite her abgebrochen wurde. Wenn das System so viele Requests behandelt wie es nur kann, ist es dazu gezwungen, die Requests in einer Queue zu halten. Der einfachste Weg für eine Queue ist ein Buffer, welcher wie eine FiFo Queue funktioniert. Das Problem bei diesem Buffer ist jedoch, dass abgebrochene Requests erst dann entdeckt werden, wenn sie behandelt werden.

Requests können schnell behandelt werden, wenn ein Stack eingesetzt wird (LiFo-Queue). Dies ermöglicht dem System, mit dem aktuellsten Requests zu arbeiten. Dies

impliziert, dass es wahrscheinlicher ist, dass die Requests noch nicht abgebrochen wurden.

Wenn das System weiß, wie lange Requests warten bis sie abgebrochen werden, kann es besser entscheiden, welche Requests bearbeitet werden müssen. Es ist jedoch schwierig die Übersicht zu behalten, welche Requests bereits wie lange warten. Dies führt darüber hinaus auch zu mehr Overhead.

8.8. Fault Treatment Patterns

- Wird ein Error mithilfe von **Detection Patterns** gefunden, wird das System entweder durch
 - **Recovery Patterns** zurück in einen fehlerfreien Zustand überführt, oder der Error wird durch
 - **Mitigation Patterns** maskiert, sodass die Auswirkungen so klein wie möglich gehalten werden
- Nun kommen die **Fault Treatment Patterns** zum Einsatz; Es wird versucht, den Fault welcher den Error verursacht zu finden und zu korrigieren.

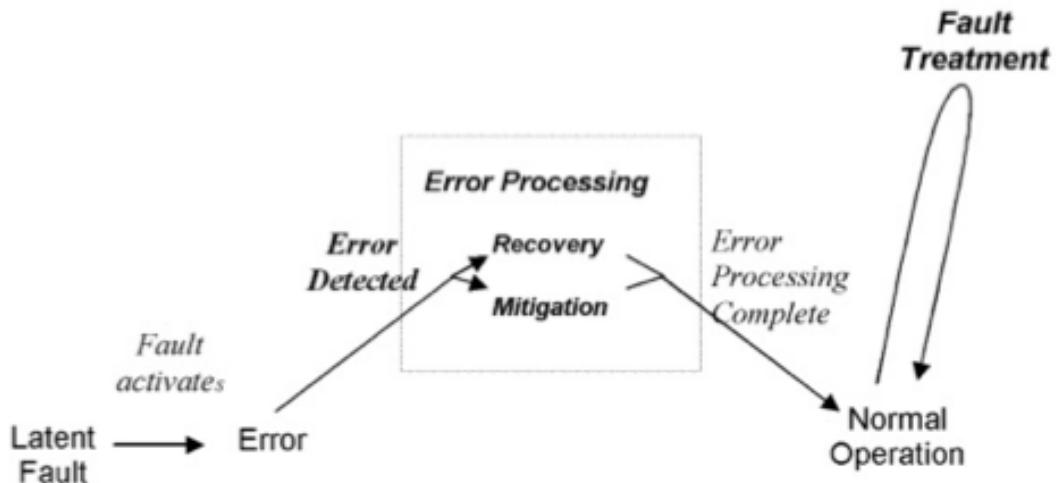


Abbildung 8.24.: fault treatment

Um einen Fault mithilfe der **Fault Treatment Patterns** zu eliminieren, werden folgende Schritte durchlaufen:

- **Verification**

- Es wird geprüft, ob sich das System gemäss seiner Spezifikation verhält. Dies wird gemacht um zu prüfen, ob sich der Fault (immer noch) im System befindet.

- **Diagnosis**

- Die Ursache des Fehlers wird untersucht. Es gilt, den Fault welcher zum Error führt, aufzuspüren und die genaue Erscheinungsform des Errors zu erforschen.

- **Correction**

- Der Fehler wird aus dem System entfernt. (Sourcecode, System-Konfiguration etc.)

- **Verification #2**

Prüfungsfragen

- Was ist das Ziel von Fault Treatment Patterns?
- Welche Schritte werden beim Einsatz von Fault Treatment Patterns durchloffen?

8.8.1. Let Sleeping Dogs Lie

Problem

Das System hat einen Error detektiert und ihn anschliessend korrigiert (Error Processing Patterns: Recovery oder Mitigation). Nun geht es darum, den Fault, welcher den Error aktiviert hat, zu korrigieren.

Lösung

- **Sollen alle Faults, welche vom System oder von einem Entwickler gefunden wird, behoben werden?**

Diese Frage lässt sich nicht generell beantworten! Einen Fehler in einem Software-System zu beheben verhält sich ähnlich wie ein medizinischer Eingriff. Der Eingriff an einem Patienten (die Software), birgt immer ein gewisses Risiko für Komplikationen. Deshalb muss vor einem solchen Eingriff geprüft werden, ob sich dieser überhaupt sinnvoll ist.

Dabei werden die Vorteile/Belohnung des Bugfixing den Kosten/Risiken gegenübergestellt. Folgende Fragen helfen bei der Entscheidung, ob ein bekannter Fault korrigiert werden sollte oder nicht:

- Welchen Risiken setzen wir das System aus, wenn der Fault nicht korrigiert wird?
- Wie stark wird das System durch die Fehlerbehebung verkompliziert?
- Wie gross ist die Wahrscheinlichkeit dass der Fehler korrigiert wird, ohne neue Fehler zu verursachen?

- Wie gross ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Software neu installiert wird, ohne neue Fehler zu verursachen?
- Was kostet es uns neue Tests zu schreiben?
- Was kostet es uns den Fehler zu beheben und anschliessend erneut zu testen?
- Was kostet es uns eine verbesserte Software zu erstellen und anschliessend zu deploysen?
- Wie teuer ist die Downtime des Systems, während gepatched wird?

Je nach dem entscheiden Sie sich den Fault zu suchen und zu beheben, oder Sie entscheiden sich den schlafenden Hund liegen zu lassen ;-)

Prüfungsfragen

- Welche Faktoren stellen Sie einander gegenüber, wenn Sie entscheiden müssen ob ein neu entdeckter Fault korrigiert werden soll?
- Was ist mit **Let Sleeping Dogs Lie** gemeint? Erläutern Sie.

8.8.2. Reproducible Error

Problem

Es ist ein Fehler aufgetreten. Durch Error-Mitigation konnte das System weiterlaufen. Nun geht es darum, den Fehler zu korrigieren. Zum Glück müssen wir nicht bei Null beginnen, sondern haben Informationen über den Fehler, welche vom System geloggt wurden.

Es ist wichtig, den eigentlichen Fehler zu behandeln und sich nicht mit einem eingebildeten Fehler zu versäumen. Das System ist nicht in einem statischen Zustand; seit dem Auftreten des Fehlers kann sich das System verändert haben. Vielleicht gab es unterdessen ein Software Update durch welches als Seiteneffekt der Fehler bereits behoben wurde. Ausserdem muss sichergestellt werden, dass derjenige Fault behandelt wird, der den konkreten Error oder Failure auch wirklich ausgelöst hat.

Lösung

Löse auf kontrollierte Art und Weise den Fehler aus, um sicherzustellen, dass auch wirklich ein Fehler existiert. Dabei sollte das so beobachtete Verhalten mit der Systemspezifikation verglichen werden. Ein Fault wurde erst identifiziert wenn dieser mit bekannten Stimuli immer wieder reproduziert werden kann!

Trade-off

Die Fehlersuche kann sehr zeitintensiv sein! Faults sind nicht nur im Quellcode zu suchen; Die Kombination aus Hardware, Software und Konfiguration muss untersucht werden.

8.8.3. Small Patches

Problem

Es gibt einen bekannten Fehler der zu beheben ist. Die Option LETTING SLEEPING DOGS LIE wurde ausgeschlossen. Es ist bekannt, wie der Fehler korrigiert werden kann.

Es geht nun darum, die Ausfallzeit des Systems und das Risiko für neu eingeführte Fehler zu minimieren. Je grösser das Update ist, je grösser der Codeumfang des Updates ist, um so grösser ist die Komplexität und umso mehr Möglichkeiten gibt es, einen neuen Fehler einzubauen. Außerdem steigt der Aufwand für die Entwicklung und das Testen.

Lösung

Mache Updates so klein wie möglich. Dies hängt von den Tools und dem zu patchenden Bug ab.

Trade-off

Es ist nicht immer möglich, ein Patch in ein laufendes System einzuspielen. Sind keine "Hot Deployment"-Mechanismen vorhanden, muss das System neu gestartet werden.

Bei einem System ohne physischen Zugriff besteht die Gefahr, dass nach einem fehlerhaften Path nicht mehr darauf zugegriffen werden kann!

8.8.4. Root Cause Analysis

Problem

Der Fehler (fault) A wird zum Error (error) A und führt zum System Fehler (failure) A. Dieser führt zu Fehler B. Fehler B wird zum Error und führt zum System Fehler B. Dies kann unter Umständen immer so weiter gehen, dabei werden die einzelnen Fehler vom System geloggt. Das System hat inzwischen den Fehler behoben und arbeitet normal weiter. Jetzt ist es an der Zeit den Fehler zu analysieren und zu beheben, welcher den Error verursacht hat.

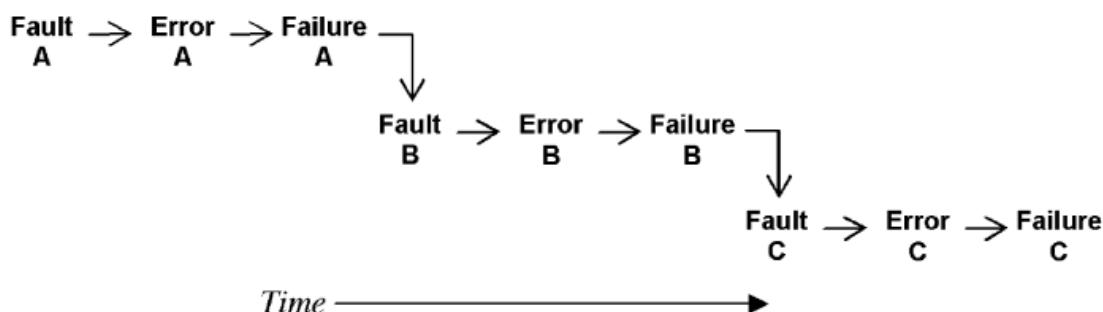


Abbildung 8.25.: failureSequence

Wie bereits angedeutet, kann der erkannte Error die Ursache für weitere Failure sein. Und umgekehrt, kann ein Error auch mehrere Faults als Vorgänger haben.

Lösung

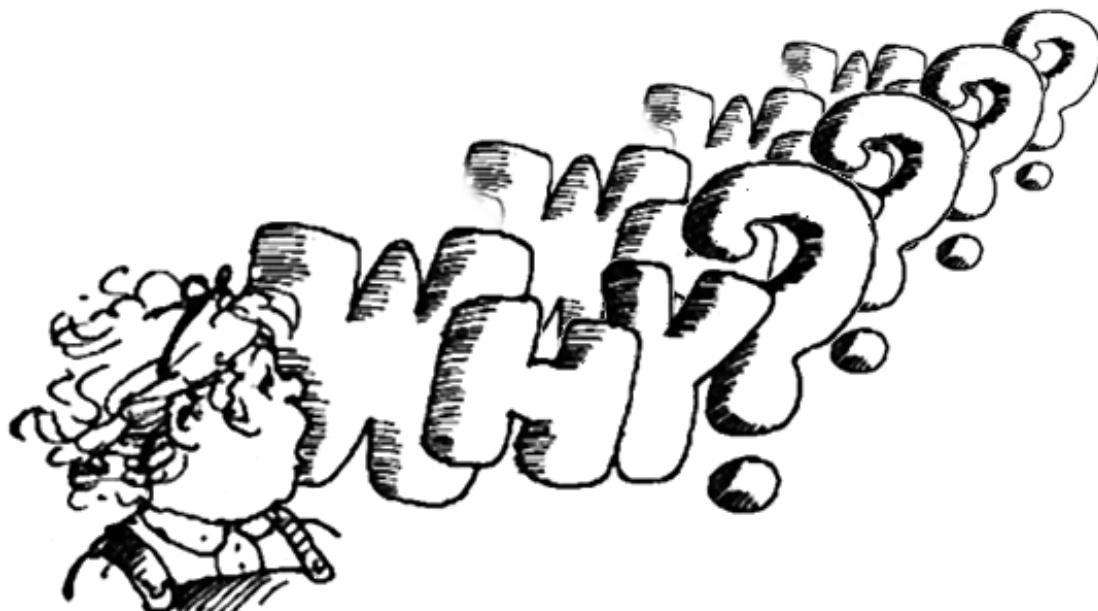


Abbildung 8.26.: why

Um einen Error zu beheben muss das Problem bei der Wurzel gelöst werden, also beim ursprünglichen Verursacher des Errors, auch root cause genannt. Dieser Fault muss als erstes korrigiert werden. Danach werden alle weiteren Faults nach und nach bis zum verursachenden Fault korrigiert. Um den sogenannten root cause zu finden, kann die 5 Warum-Fragetechnik verwendet werden.

- Why was the data record lost?
 - Because the transaction failed in the middle.
- Why did the transaction fail in the middle?
 - Because it ran out of memory.
- Why did it run out of memory?
 - Because there was no more memory available for allocation.
- Why was there no more memory available for allocation?

- Because the memory was inaccessible.
- Why was the memory inaccessible?
 - Because its owning task had terminated without releasing it.

Am Ende dieser Kette haben wir den ursprünglichen Auslöser gefunden. Es kann auch sein das es mehrere dieser Auslöser gibt.

8.8.5. Revise Procedure

Problem

Nach einem Failure wurden die Faults mit Root Cause Analysis gefunden und mit einem Update gelöst. Die Root Cause Analysis hat jedoch herausgefunden, dass die Failures durch menschliche Fehleinschätzungen bei der Programmierung oder der Wartung entstanden. Daher sollten Produktionsabläufe konzipiert werden, welche den Operators diese Fehler nicht ermöglichen.

Lösung

Experten wissen was sie eingeben müssen, weil diese das System sehr gut kennen (Entwickler). Jedoch ist nicht jeder Operator solch ein Experte:

- Falls ein „nichtexperte“ Fehlermeldungen falsch interpretiert, so kann dieser mit seinem Fix ein anderes Problem hervorrufen.
- Schlechte Instruktionsanweisungen führen zu willkürlichem Trial and Error und den daraus folgenden Miskonfigurationen.

Testen der Manuals, sowie verbessern der Manuals führt zu weniger menschlichen Fehlern.

Beispiel

- Checklisten im Flugverkehr

Anhang A **Abbildungen, Tabellen & Quellcodes**

Abbildungsverzeichnis

1.1.	Abstract Factory UML	9
1.2.	Prototype UML	10
1.3.	Factory Method UML	11
1.4.	Builder UML	12
1.5.	Objektadapter UML	13
1.6.	Klassendarapter UML	13
1.7.	Bridge UML	14
1.8.	Composite UML	15
1.9.	Decorator UML	15
1.10.	Flyweight UML	16
1.11.	Patterns, die im Flyweight zum Einsatz kommen (können)	16
1.12.	Facade UML	18
1.13.	Proxy UML	18
1.14.	Chain of Responsibility UML	19
1.15.	Command UML	20
1.16.	Observer UML	21
1.17.	State UML	21
1.18.	Strategy UML	22
1.19.	Visitor UML	23
1.20.	Template Method UML	24
2.1.	Enumeration Method	25
2.2.	Type Object funktionsweise	29
2.3.	Anything	30
2.4.	Extension Interface	31
2.5.	Zugriff auf Extension Interface	32
3.1.	Command Processor als Microframework	37
4.1.	Pipes And Filters Szenario 1	46
4.2.	Pipes And Filters Szenario 2	47

4.3.	Pipes And Filters Szenario 3	47
4.4.	Pipes And Filters Szenario 4	47
4.5.	ClassDiagram	53
4.6.	SequenceDiagram	54
4.7.	MVC Klassendiagramm	59
4.8.	Overview	64
4.9.	Detail	65
4.10.	Broker	75
4.11.	Broker Szenario 1	76
4.12.	Broker Szenario 2	77
4.13.	Broker Szenario 3	78
4.14.	Whole Part	82
4.15.	Whole Part Composite	84
4.16.	Master-Slave Klassendiagramm	87
4.17.	Master-Slave Sequenzdiagramm	87
4.18.	Proxy Klassendiagramm	91
4.19.	Proxy Sequenzdiagramm	91
4.20.	View Handler Klassendiagramm	96
4.21.	View Handler Klassendiagramm	97
4.22.	Forwarder Receiver Klassendiagramm	101
4.23.	Forwarder Receiver Sequenzdiagramm	101
4.24.	Client Dispatcher Server Klassendiagramm	104
4.25.	Client Dispatcher Server Klassendiagramm	105
5.1.	Wrapper Facade Klassendiagramm	110
5.2.	Interceptor UML-Diagramm	112
5.3.	proactor uml diagram	115
5.4.	Reactor UML-Diagramm	119
5.5.	Reactor Sequenzdiagramm	119
5.6.	Asynchronous Completion Token Klassendiagramm	122
5.7.	Asynchronous Completion Token Sequenzdiagramm	122
5.8.	Acceptor Connector Klassendiagramm	125
5.9.	Acceptor Sequenzdiagramm	125
5.10.	Connector Sequenzdiagramm	126
5.11.	component configurator classdiagram	128
5.12.	component configurator sequencediagram	129
5.13.	component configurator statediagram	129
5.14.	active object class diagram	131
5.15.	active object sequence diagram	132
5.16.	UML	133
5.17.	SSD	134
5.18.	Strategized Locking Class Diagram	137
5.19.	Half-Sync/Half-Async Klassendiagramm	140

5.20. Half-Sync/Half-Async Sequencediagramm	141
5.21. Leader/Follower Structure	143
5.22. Leader/Followers Sequence Diagram	144
5.23. Leader/Followers State Diagram	145
7.1. Authorization Klassendiagramm	148
7.2. Basic Role Based Access Control Klassendiagramm	150
7.3. RBAC mit Composite, Admins & Abstract Session	150
7.4. Multilevel Security Klassendiagramm	153
7.5. Reference Monitor - Klassendiagramm	155
7.6. Reference Monitor - Sequenzdiagramm [Sch+06]	155
7.7. Generischer Ansatz von I&A “Using functions” [Sch+06]	159
7.8. Security Session: Schematischer Aufbau [Sch+06]	170
7.9. Security Session: Interaktion der verschiedenen Akteure	171
7.10. Packet Filter Firewall Sequenzdiagramm	174
7.11. Stateful Firewall: Schematischer Aufbau	177
7.12. Stateful Firewall: Ablauf [Sch+06]	178
7.13. Information Obscurity als letzte Sicherheitsmaßnahme	179
7.14. Komponenten des Secure Channels Patterns [Sch+06]	183
7.15. Aushandeln eines Session Keys zur sicheren Kommunikation via SSL	184
7.16. Struktureller Aufbau Protection Reverse Proxy	186
7.17. Struktureller Aufbau Integration Reverse Proxy	189
7.18. Struktureller Aufbau Front Door	191
7.19. Authenticator: Schematischer Aufbau	193
7.20. Behandlung eines Zugriffs mit Controlled Object Monitor [Sch+06]	197
8.1. Fault->Error->Failure Dependency	199
8.2. Minimale Anzahl an Komponenten um Failures auszugleichen	200
8.3. Downtime per year	201
8.4. Performance	202
8.5. introduction four phases of fault tolerance	206
8.6. unitsOfMitigation	208
8.7. escalation	211
8.8. MinimizeHumanIntervention	216
8.9. ResponsibilitiesList	217
8.10. U11 3 FaultObserver 2013	220
8.11. detection concepts	222
8.12. Fault Error Failure Dependency	223
8.13. pattern thumbnails	224
8.14. pattern map	225
8.15. leaky bucket counter	228
8.16. RecoveryPatterns Dependency	229
8.17. RecoveryPatterns	230
8.18. MitigationPatterns Dependecy	235

8.19.	MitigationPatterns	236
8.20.	DeferrableWork	239
8.21.	ReassessOverloadDecision	240
8.22.	EquitableResourceAllocation	241
8.23.	QueueForResources	242
8.24.	fault treatment	248
8.25.	failureSequence	251
8.26.	why	252

Tabellenverzeichnis

7.1.	I&A Requirements: Funktionale Anforderungen	160
7.2.	I&A Requirements: Nichtfunktionale Anforderungen	161
7.3.	Access Control Requirements Requirements: Funktionale Anforderungen .	163
7.4.	Access Control Requirements: Nichtfunktionale Anforderungen	163

Quellcodeverzeichnis

1.1.	Factory Method	11
2.1.	Class Factory Method	28
5.1.	Condition für eine Plattformunterscheidung	109

Anhang B Literatur

- [Sch+06] Markus Schumacher u. a. *Security Patterns - Integrating Security and Systems Engineering*. 1. Aufl. John Wiley & Sons, Ltd, 2006. ISBN: 978-0-470-85884-4.
- [wika] wikipedia.org. *Bell-LaPadula-Sicherheitsmodell*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Bell-LaPadula-Sicherheitsmodell> (besucht am 03.03.2013).
- [wikb] wikipedia.org. *Biba-Modell*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Biba-Modell> (besucht am 03.03.2013).
- [wikc] wikipedia.org. *Denial Of Service*. URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Denial_of_Service (besucht am 14.04.2013).

Anhang C **Glossar**

ACL

Access Control List; eine Liste mit Zugriffsregeln für eine bestimmte Resource. 154

CRUD

CRUD steht als Abkürzung für *Create, Read, Update and Delete* und ist damit ein Synonym für die grundlegenden Mutationsoperationen von Informationen.. 174

Hardening

Beim Hardening werden die Funktionen eines Systems soweit reduziert, dass nur noch die eigentliche Hauptfunktionalität übrig bleibt. Bspw. werden bei einem Webserver alle Ports ausser Port 80 geschlossen.. 185

MTTF

Mean Time To Failure. 200–202, 205

MTTR

Failures in Time. 200

MTTR

Mean Time between Failures. 200

MTTR

Mean Time To Recover. 200–202, 205

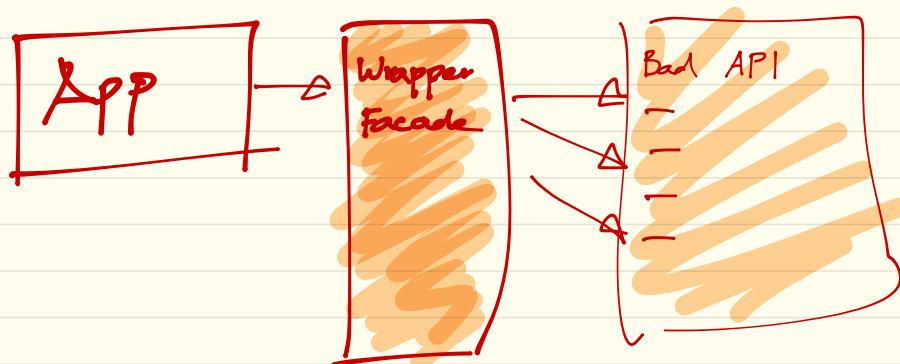
RBAC

Role Based Access Control; Siehe Abschnitt 7.1.2. 157, 158

Anhang D **Workshops**

Handschriftliche Notizen von Manuel Alabor.

Wrapper Facade



- Kann auch **mehr Logik enthalten**
- **Typensicherheit**
- Legacy-Code verpacken für "Heute"
- Nachteile:
 - Performance kann zum Problem werden
- Vorteile: Bessere API's
- Knackpunkte:
 - Wrapper soll semantisch korrekt bleiben (zusammen was zusammen gehört)

Anmerkungen P. Sonnenlad:

- Error-Handling ist wichtig \Rightarrow Auch hier wrappen!

\hookrightarrow Falls nötig Domain-spezifische Errors

- Wenn nicht anwendbar?

- Wrapper vom Wrapper vom Wrapper

- Stärke:

Async vs. Sync (Async ist schneller, da Bufferkopieren entl. gespart werden kann)

Fault Tolerant Systems

Introduction: Zusammenhang Fault, Error & Failure

Fault: Bug, Ursache

Error: Zustand

Failure Effektives Problem

↳ Zu vermeidendes Problem

- Failure definieren sich im Normalfall durch Abweichung von der Spec

- Unterschiedliche Faults können zu gleichen Errors/Failures führen

- Coverage: Wahrscheinlichkeit dass sich ein System innerhalb gegebener Zeit wieder erholen kann: Mean Time To Failure } Mean Time Between Failure
Mean Time To Recover

$$\hookrightarrow \text{Reliability: } e^{-\frac{t}{MTTF}}$$

- FIT: $\frac{\# \text{ Failures}}{1 \cdot 10^3 \text{ h}}$

⇒ Failures in Time

⇒ Stichwort: Server-Zuverlässigkeit

Fault Silent: Bei Fehler übernimmt automatisch andere Komponente

Fault Consistency: Man muss herausfinden welche Systemkomponenten fehlerhaft sind

Malicious Failure: Man kann nicht einfach herausfinden welche Systeme fehlerhaft sind ⇒ Byzantinische Generäle zur Abstimmung

Architekturpatterns Fault Tolerance

12.03.2013

"Allgemeingültige" Patterns für gesamte Architekturen

Units of Mitigation

Problem: Fehler soll nicht gesamtes System beeinträchtigen
⇒ Beschränkung auf "Unit", bspw. try-catch-Block
⇒ Unitgröße ist essentiell (zu gross: sinnlos,
zu klein: Code-Aufwand)

Lösung: Aufteilen in Units, jede Unit enthält Logik für eigene Fehler

Beispiele für Units: → Funktionsgruppen

- try-catch, CPU-Cores, Threads, Layers, Interfaces

Fehler bleiben Unit-spezifisch ⇒ Erkennung & Behebung bleiben intern

Was passiert solange eine Unit mit Fehlerbehandlung beschäftigt ist?

- Abhilfe durch Redundanz (AKW-Kühlsystem)
- Queering

Correcting Audits

Begriffe: statische Daten: User ID, dynamische: Wechselkurs

Problem: Defekte Daten sollen so früh wie möglich erkannt und korrigiert werden. Werden solche Daten gefunden, wird geprüft, wie weit sich der Fehler evtl. schon ausgebreitet hat.

Lösung: Finden: Strukturelle Fehler; Zusammenhänge (Vorsch. Umrechnungen des selben Wertes), macht der Wert Sinn?

⇒ Datendesign für einfache Prüfung anlegen

Korrigieren: Direkt vom Programm

Repeat Finden, um Korrekturen zu prüfen

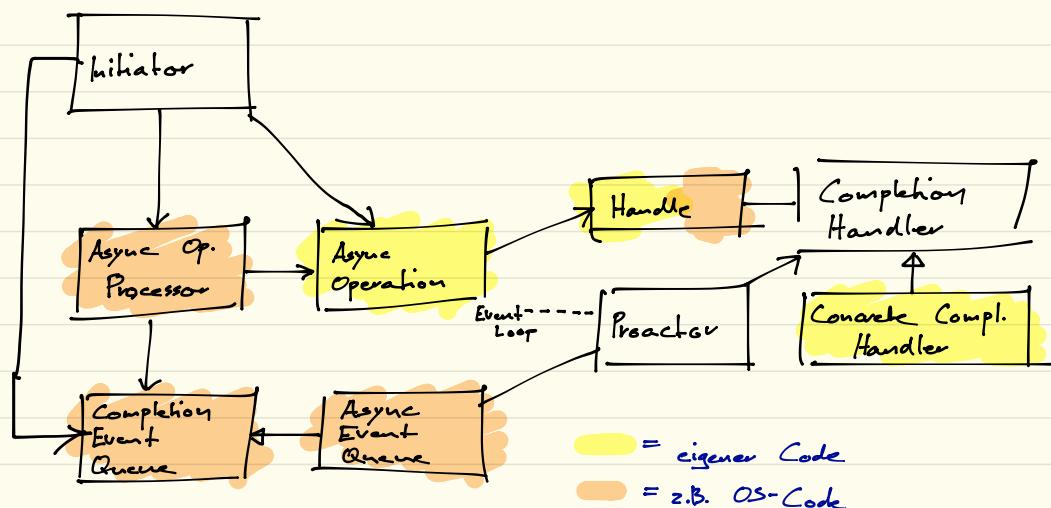
Escalation

Problem: Was passiert, wenn Fehler immer wieder auftritt?

Lösung: Fehler als externe Instanz nach aussen weitergeben

- bspw. Operator
- bspw. Fehlerbehandlungsdienst.

Proactor



⇒ NS Operation Queue? Warum "Proactor"? ⇒ Pattern arbeitet selbstständig eine Queue ab.

Vergleich Reactor: Reactor "antwortet sofort", Proactor entscheidet selber wann er welche gequeckten Operations ausführen soll
⇒ ermöglicht z.B. Priorisierung der Operations

Knackpunkte: Asynchrone Entwicklung vs. sequentiell

Vorteile:

- Parallelisierung I/O & Completion Handler
- Tendenziell robuster, da entkoppelt (Async hält)

(⇒ Warum Async I/O schneller? OS-näher)

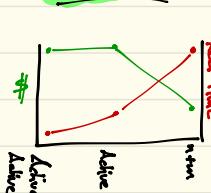
Fault Tolerant Systems: Redundancy

Redundanz sagt nicht, dass "Not-System" identisch sein muss... 13.03.2013

Typen

- ① Räumliche Redundanz (z.B. Hardware aufteilen etc)
- ② Zeitliche Red. (Berechnungen wiederholt ausführen)
- ③ Informatisch (Daten mehrmals abgelegt zum Vergleichen)
↳ z.B. Punkte speichern, dann Distanz berechnen

Räuml. Red.



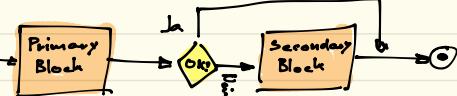
• Aktiv-Aktiv Alle Redundanzen immer aktiv (Load Balancing...)

• Aktiv-Passiv Redundanz ist passiv, bis sie gebraucht wird (Notstrom)

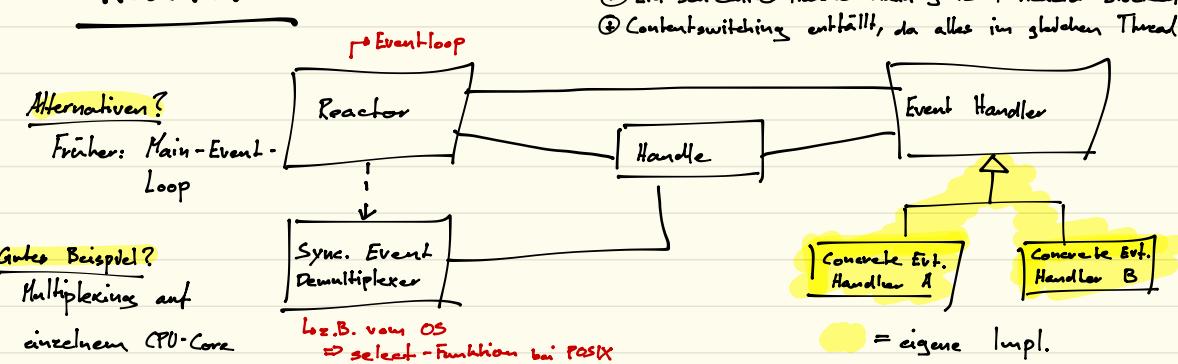
• n+m 5 aktiv, 3 passiv \Rightarrow Abwärmen, optimieren

Recovery Blocks Gleiche Aufgaben von verschiedenen Implementierungen ausführen lassen, Ergebnis vergleichen & bestes wählen
 \Rightarrow n-Version-Programming

Beispiel: Verschiedene Sort-Algos



Reactor

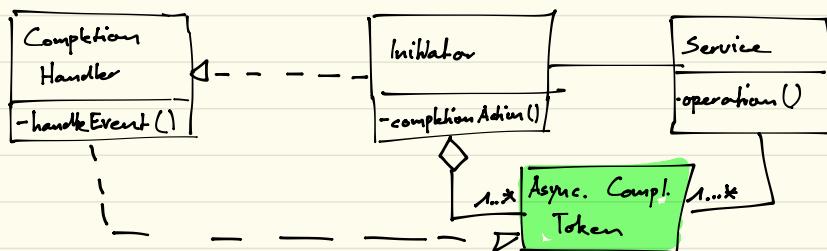


Command Processor vs Reactor
 Reactor looppt über registrierte Events, und führt entsprechende Handler aus
 Command Processor führt lediglich Code aus, ohne "Events"

Was tun gegen Freeze?
 Evtl. auslagern in eigene Threads

Asynchronous Completion Token

26.03.2013

Idee

Zustandsloses Dienst einfach mit einem Zustand verschen
Token kann "Alles" sein; Pointer, Wert, Funktion... ⇒ kann für Schabernack missbraucht werden

Token Passing

Ruft ein Service einen weiteren Service auf, kann das Token weitergereicht werden.

Beispiel

- HTTP-Cookie ist ein "ACT" ⇒ Verschlüsselung & Signieren
- Starbucks Card

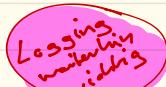
Minimize Human Intervention

Idee

Fehlerquelle "Mensch" minimieren

Situationen

- Mensch vergisst etwas zu tun ⇒ unterstützen



- Mensch versucht etwas unerlaubtes/unerwartetes zu tun

⇒ verhindern, dass Mensch unerwartetes tun kann (z.B. UI-Blocking während Verarbeitung)

Weiteres

- System soll versuchen, Fehler selber zu lösen (keine Popups, ...)
- Gut für unerfahrene Benutzer

Beispiel

Zur HB Blackout: Kabel wurde durchtrennt, Operator hat fälschlicherweise Reparatur eingeleitet, austausch von

Someone in Charge

Simple

Immer ist eine Komponente für den Fehler verantwortlich, resp. dessen Behebung ⇒ Falls nicht befähigt: Escalation
z.B. wichtig in verteilten Systemen

Software Updates

03.04.2015

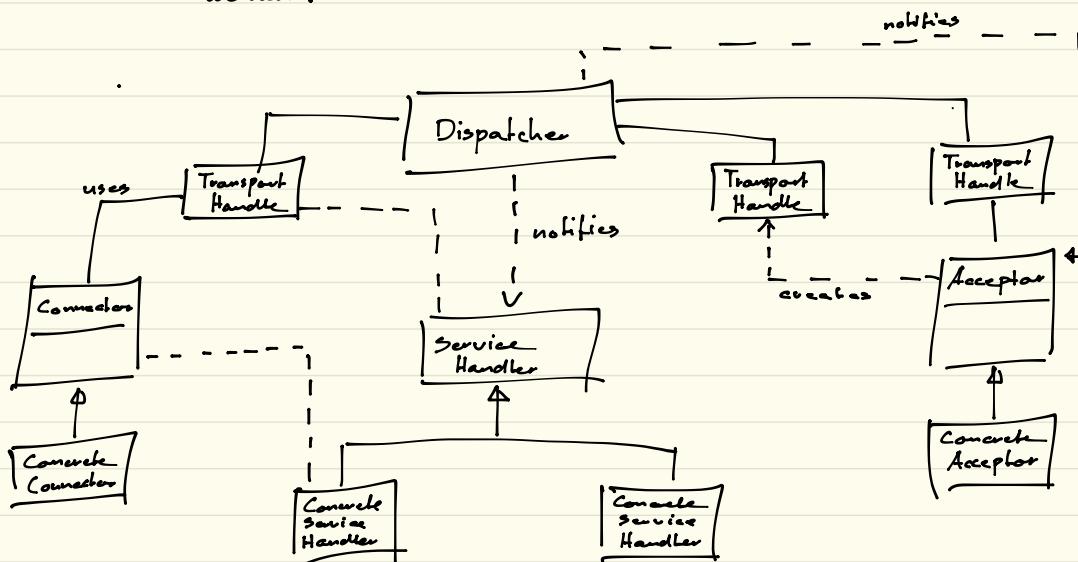
- Mehrere Tracks während Update
- Grundsätzlich einfach nicht vergessen beim Konzept :-)
- Beispiel Erlang: Fix in Sprache verankert mit "CodeChange"-Hook pro Modul
- Hot Swap, Planned Downtime, Live Patching

Acceptor-Connector

What?

Wie können Nodes in einem verteilten Netz verbunden werden?

Wie kann das Kommunikationsprotokoll transparent ausgetauscht werden?



Detection Patterns

Fault Tolerant Systems

Fault \rightarrow Error \rightarrow Failure

A-Priori Wissen Wissen, um Fehler im Voraus aufgrund von bestehender Logik zu finden
entl. kann ein Programm auch selber lernen, und so dieses Wissen zu erarbeiten

Fault Correlation Komponente im System weiß, welcher Error/Fault/Error welche Behandlung benötigt (Auswertung von Logs, etc.)
 \Rightarrow So wenig Ressourcen wie möglich verschlingen
 \Rightarrow Kategorisierung von Fehlern um Behandlungen zusammenzufassen
 \Rightarrow Beispiel: try/catch - Block mit versch. Exceptions = Kategorisierung
 Error Containment Barrier \Leftrightarrow Unit of Mitigation \Rightarrow eingrenzen von Fehlern im System
 "Quarantine für Fehler"

Riding over Transients Unterscheidung: Seltene & wiederkehrende Fehler
 \Downarrow
 transient

\Rightarrow Frustrationsgrenze für wiederkehrende, und nicht sehr tragische Fehler \Rightarrow extrem abhängig von Requirements!

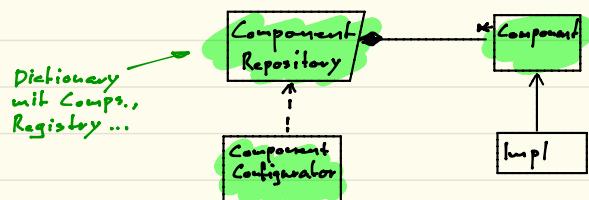
Leaky Bucket Counter Zähler wie oft welche Fehlerkategorie aufgetreten ist.
 Wird über gewisse Zeitspanne kein Fehler detektiert, kann Zähler dekrementiert werden.



\Rightarrow Erkennung ob Fehler transient oder nicht

Component Configurator

- Idee In Komponenten aufgeteilte App zur Laufzeit umkonfigurieren / laden/stoppen
- Bestandteile
- Allgemeines Component - Interface (Load, Start, Stop)
 - Abhängigkeitsinfos von Components

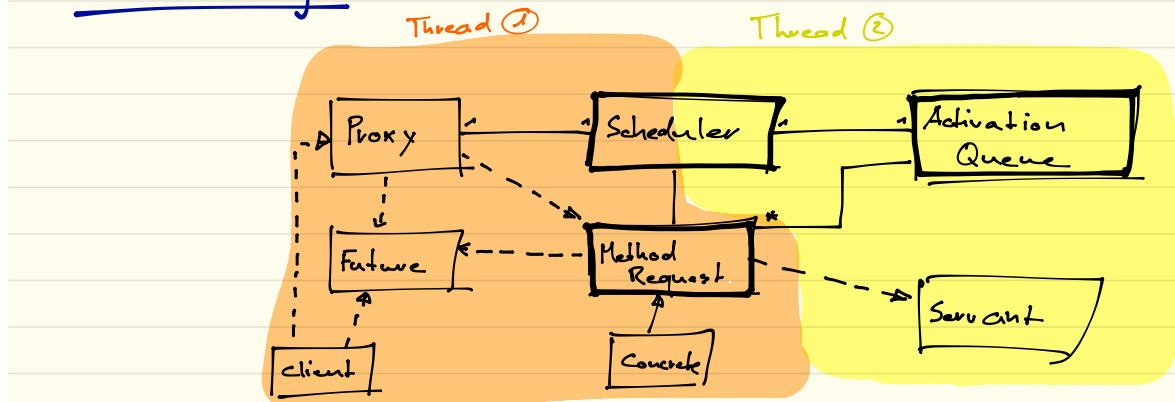


Beispiel

Plugin-System => dynamisches Nachladen von Code, welcher nicht unbedingt immer benötigt wird

Active Object

23.04.2013



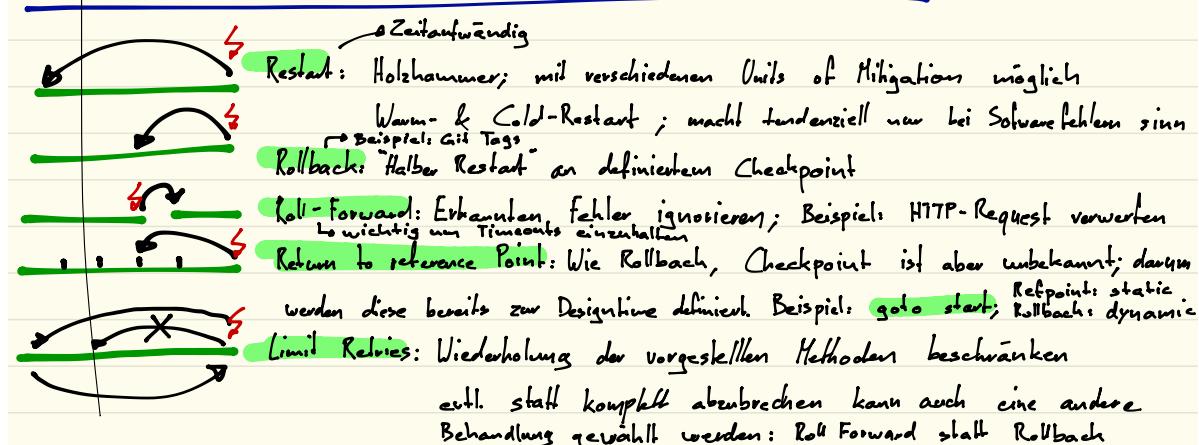
Methodeaufruf wird entkoppelt; es gibt aber kein Callback sondern ein Future wird gepöllt um zu sehen, ob nun alles bereit ist

Beispiel
Kellner (Proxy) nimmt Bestellung auf; Schreibt diese auf Zettel (Future) und gibt sie dem Koch (Active Object). Koch arbeitet selbstständig ab (Activation Queue).

- Pro /
- Methodeaufrufe werden vom effektiven Aufruf entkoppelt
 - Non-Blocking

- Contra
- Overhead
 - Schwierig zu debuggen / testen
- Ergänzungen
- Timeouts für "fikt." Requests.

Restart, Rollback, Roll-Forward, Return to Ref.-Point



Error Mitigation Patterns

30.04.2013

Idee

Fehler an Ort und Stelle beheben

Part 1: Behandlung von Systemoverload: Overload Empires**Overload Toolboxes** Set aus Tools um Overload-Probleme generisch zu Handhaben**Dearable Work**

"Unwichtige" Routine-Aufgaben auf Zeit mit wenig Last replanen

Dies geschieht dynamisch zur Laufzeit; "unplanned"

Beispiel: Backup auf später verschieben da CPU/IO zum Arbeiten nötig ist

Reassesses Overload Decision

Monitoring von getroffenen Overload-Behandlungs-Massnahmen

& Rückgängig machen

Equitable Resource Allocation

Requests aufhand des Zugriffstyps poolen: DB, Cache, etc.

↳ Verkürzt Wartezeiten ↳ Priority Inversion: Tiefe Prio beansprucht Ressource,

Hohe Prio kommt und muss warten

Queue for Resources

Shall Requests zu verarbeiten bei Overload, die Requests in Queue stellen

↳ Maschinelle Requests: FIFO Konschl. Requests: LIFO

Beispiel: OS-Kernel hat Queue für IP-Requests welche noch nicht vom Listener "behandelt" wurde

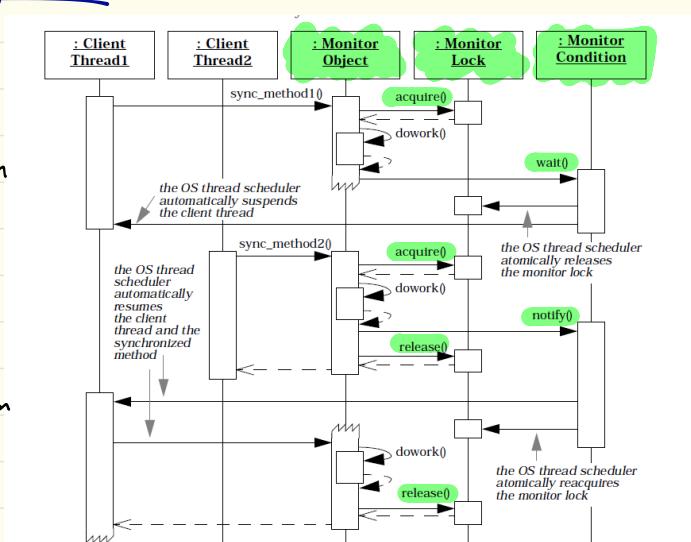
Monitor Object

Idee

Objekte vor parallelen Zugriffen schützen

Gefahr:

- Deadlocks falls Locks nicht wieder freigegeben werden



Fault Tolerant Systems

14.05.2013

Share the load System mit vielen Anfragen könnte überladen werden
Idee: Statt noch mehr zu parallelisieren (mehr Overhead), gezieltes parallelisieren von Aufgaben mit geringen Synchronisationskosten

Shed Work in Periphery Request, welche potentiell nicht bearbeitet werden können schon so früh wie möglich verwerfen \Rightarrow Noise Reduction

Kriterien: Prio? Nec? Widerstand?

Beispiel: Load Balancer / Firewall blockt bereits

Slow it down Strategien um "unwichtige" Prozesse zurückzuschreiben

Finish work in progress Zusammengehörende Requests priorisieren, um overall Responsiveness zu verbessern

Lo: Neue Requests können wichtige Ressourcen belegen

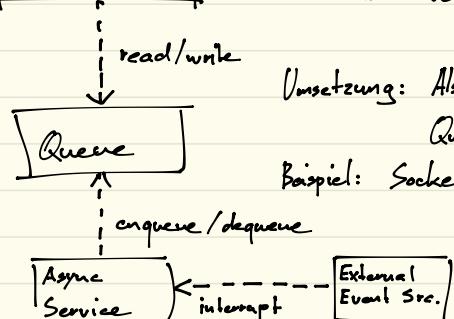
- fast fertige Prozesse müssen nicht noch länger warten

Fresh work before stale Statt mit Queue jetzt mit Stack arbeiten

Half-Sync / Half-Async

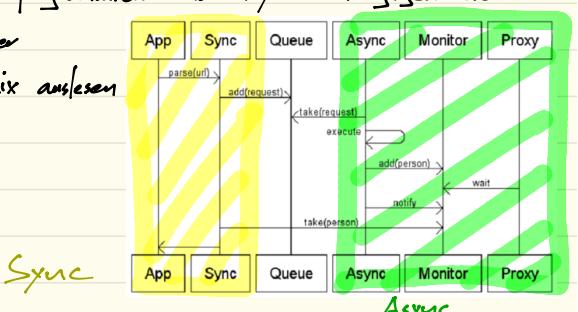


Idee: Wie kann das Beste aus der synchronen und asynchronen Welt verwendet werden



Umsetzung: Als Entwickler programmiert man synchron gegen den Queuing-Layer

Beispiel: Sockets auf Unix auslesen



Fault Treatment Patterns

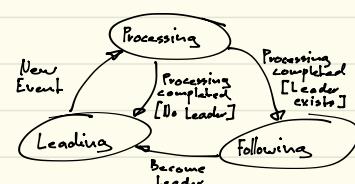
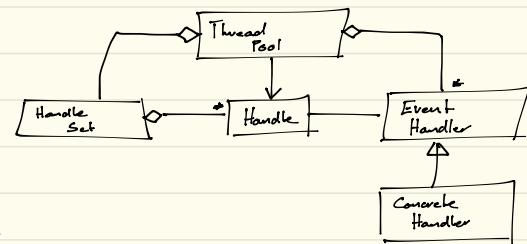


21.05.2013

1. Idee Zugrundeliegender Fehler korrigieren (oder eben nicht)
 ① Let Sleeping Dogs lie Bewusst bekannte Fehler nicht korrigieren \Rightarrow Kosten/Eintrag abwagen, wie gross ist das Risiko für den Eingriff
 ② Reproducible Error Wenn Eingriffen wird, muss durch Reproduktion des Fehlers sichergestellt werden, dass das Problem jetzt behoben ist.
 ③ Small Patches Patches so klein wie möglich halten
 ④ Root Cause Analysis Fault zuverlässig verfolgen, statt nur lokale Symptombehandlung vornehmen
 ⑤ Revise Procedure Troubleshooting-Guide für Benutzer überarbeiten "Wenn A, versuch B. OK? Nein, dann C. OK?"

Leader/Follower

- Ablauf Leader nimmt Request entgegen, bestimmt neuen Leader und verarbeitet Request.
 Sobald fertig, reicht er sich wieder in Queue/Pool ein
 Vorteil Weniger Context-Switches da Thread direkt weiterarbeiten kann statt Task weiterzugeben.



Implementation: Monitor um accept()-Systemcall \Rightarrow Thread mit Monitor-Lock ist (möglich) Leader

Soll ein Thread nach Processing "hinten oder vorne" einstehen?
 \hookrightarrow vorne, da wieder weniger Context-Switches nötig sind