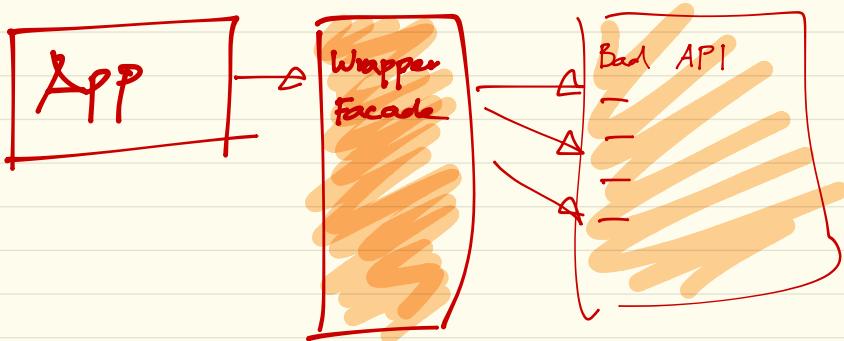


Wrapper Facade



- 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. Sommerlad:

- Error-Handling ist wichtig \Rightarrow Auch hier Wrappen!

↳ 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 Tolerance 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 To Recover + } Mean Time Between Failure

$$\xrightarrow{\text{L}} \text{Reliability: } e^{-\frac{t}{MTTF}}$$

- MTI: $\frac{\# \text{ Failures}}{1 \cdot 10^5 \text{ h}}$ ⇒ Failures in Time

⇒ Stichwort: Server-Zuverlässigkeit

Fault Silent: Bei Fehler übernimmt automatisch andere Komponente

Fault Consistency: Man muss herausfinden welche Systemkomponenten fehlerhaft sind

Fault Malicious: Man kann nicht einfach herausfinden welche Systeme fehlerhaft sind ⇒ Byzantinische Generäle zur Abstimmung

Architekturpatterns

Fault Tolerance

"Allgemeingütige" 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 & Behandlung 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: Detekte 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 (Versch. Verrechnungen des selben Wertes), macht der Wert Sinn?

⇒ Datendesign für einfache Prüfung auslegen

Korrigieren: Direkt vom Programm

Repeat Finden, um Korrektheit zu prüfen

Escalation

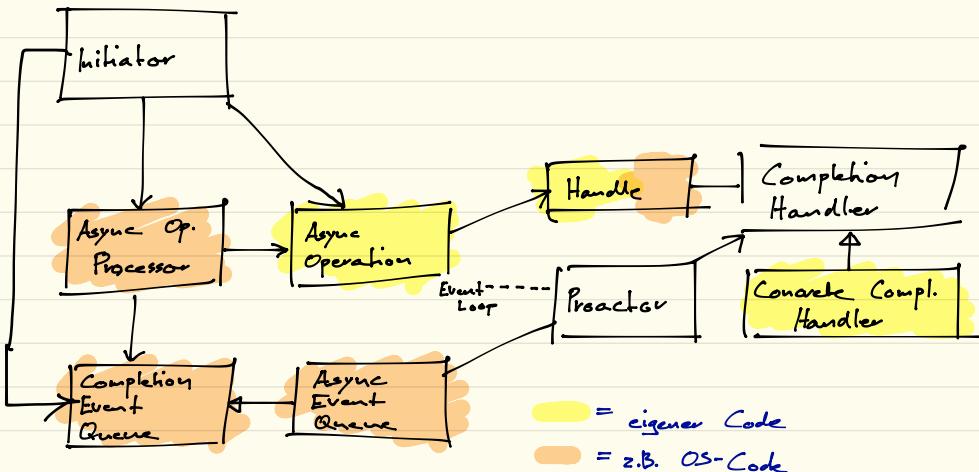
Problem: Was passiert, wenn Fehler immer wieder auftritt?

Lösung: Fehler als externe Instanz nach aussen weitergeben

- bspw. Operator

- bspw. Fehlerbehandlungsdienst.

Proactor



⇒ NSOperationQueue? Warum "Proactor"? ⇒ Patten 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

Knickpunkte: Asynchrone Entwicklung vs. sequentiell

Vorteile:

- Parallelisierung I/O ↔ Completion Handler

- Tendenziell robuster, da entkoppelt (Async hält)

(⇒ Warum Async I/O schneller? OS-näher)

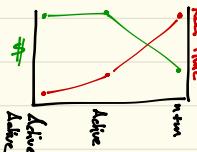
Fault Tolerant Systems: Redundancy

Redundanz sagt nicht, dass "Not-system" identisch sein muss... 15.03.2013

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 Abwagen, optimieren

Recovery Blocks Gleiche Aufgaben von verschiedenen Implementationen ausführen lassen, Ergebnis vergleichen & bestes wählen

\Rightarrow n-Version-Programmierung

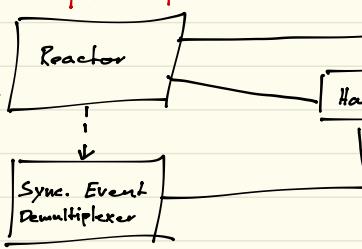
Beispiel: Verschiedene Sort-Algos



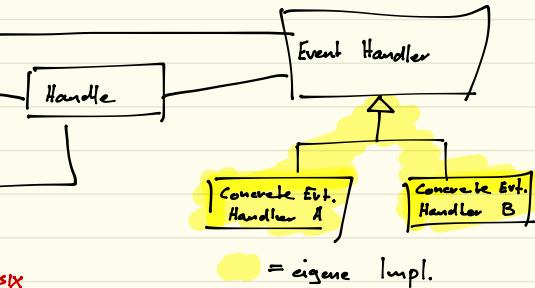
Reactor

Alternativen?

Früher: Main-Event-Loop



① Ein schlechter Handler kann ganzen Reactor blocken
② Contextswitching entfällt, da alles im gleichen Thread



Gutes Beispiel?

Multiplexing auf einzelnen CPU-Core

z.B. vom OS
 \Rightarrow select-Funktion bei Posix

Command Processor Reactor loop über registrierte Events, und führt entsprechende Handler aus

vs
Reactor Command Processor führt lediglich Code aus, ohne "Events"

Was tun gegen Freeze?

Evtl. auslagern in eigene Threads