

Skalowanie baz danych na przykładzie MySQL

Rafał Łasocha

Wrocław, dnia 10 lutego 2017 r.

1 Skalowanie systemów informatycznych

Dla wielu aplikacji wystarczający jest tylko jeden serwer bazodanowy. Niektóre z nich jednak, zbierają tyle informacji, że prędzej czy później dochodzą do momentu, w którym dane nie mieszczą się na jednym serwerze i jest konieczność zmian w infrastrukturze, żeby te dane pomieścić.

2 Co to znaczy, że system jest skalowalny?

Twórcy usług bazodanowych (lub innych usług, z których korzystają programiści), często posługują się terminem „skalowalność” w odniesieniu do ich produktów. Poza tym, że używają tego słowa sprzedawcy, żeby reklamować swój produkt, można ten termin w miarę konkretnie zdefiniować. Najpierw jednak zdefiniujmy pojęcie „wydolności” systemu. Oczywiście, dokładna definicja jak bardzo wydolny jest system baz danych, w dużej mierze zależy od jego wykorzystania. Różne aplikacje mają różny stosunek zapisów do odczytów, różne wielkości tabel (w niektórych systemach wszystkie tabele są mniej więcej jednakowo duże, w innych jest tylko kilka tabel które składają się na większość systemu i to wydajność odczytów/zapisów tych kilku tabel próbujemy zoptymalizować) etc. Intuicyjnie możemy myśleć o wydolności w ten sposób: jak dużą możemy osiągnąć przepustowość (w liczbie zapytań na sekundę na przykład) utrzymując rozsądny czas odpowiedzi. Dla przykładu, typowe testy wydajnościowe w stylu „wyślemy 1000000 zapytań SQL i policzymy czas, w którym serwer się wyrobi z obsługą wszystkich” to nie jest do końca to, co nas interesuje, bo w takim przypadku serwer będzie przetwarzał zapytania pod maksymalnym obciążeniem. Nas interesuje test „będziemy wysyłać 1000 zapytań na minutę, i dostaniemy odpowiedź i 3ms w 90% przypadków”. Co trzeba podkreślić, wydolność bardzo zależy od naszego systemu, bo te „1000 zapytań na minutę”, to nie są dowolne, abstrakcyjne zapytania, tylko takie, które występują w naszej aplikacji. Stąd, na wydolność naszej aplikacji ma wpływ liczba użytkowników, wielkość przetrzymywanych danych na serwerze, wielkość przetrzymywanych danych w przeliczeniu na jednego użytkownika („prawo

papieża”, zawsze może być w naszej aplikacji kilka użytkowników, na których przypada nieproporcjonalnie dużo danych – i to też musimy wziąć pod uwagę, bo Papież również chciałby korzystać swobodnie z naszej aplikacji). Jeśli już rozumiemy pojęcie wydolności, które możemy jakoś określić dla konkretnej skonfigurowanej maszyny („wydolność naszego systemu to 1000 zapytań na minutę”), to oczywistym dla nas jest, że wiele aplikacji w swoim cyklu rozwoju ma taki moment, że potrzebuje zwiększyć tę wydolność. I tutaj możemy przejść do definicji skalowalności. Skalowalność mówi nam, do jakiego stopnia zwiększa nam się wydolność systemu, gdy dodajemy kolejne serwery. Pierwszą naszą myślą może być, że gdy mamy 1 serwer i dodamy drugi, to wydolność zwiększy się o 100% (skalowalność liniowa – rys 1.). Oczywiście zdrowy rozsądek podpowiada nam, że każdy taki serwer ma jakiś stały narzut na swoje działanie, więc prawdopodobnie skalowalność jest krzywą trochę poniżej liniowej (rys 2.). Skalowalność wielu systemów wygląda właśnie w ten sposób i wzięcie pod uwagę stałego „kosztu” na każdy serwer nazywamy prawem skalowalności Amdahla. Jeszcze zdrowszy rozsądek podpowie nam, że taki system na pewno ma jakieś granice, do którego możemy dokładać dodatkowe serwery i ciągle mieć z tego zysk. Dlatego też jest uniwersalne prawo skalowalności, które bierze również pod uwagę fakt, że serwery w danym systemie mogą potrzebować wymieniać ze sobą informacje (na zasadzie „każdy z każdym”). To powoduje, że mamy narzut N^2 do wydolności na każdym serwerze, więc jest taki moment, gdzie dołożenie kolejnego serwera pogorszy wydolność całego systemu! Większość systemów stosuje się właśnie do uniwersalnego prawa skalowalności. Oczywiście jak każdy model, jest to tylko przybliżenie – niektóre systemy mogą nie potrzebować akurat N^2 narzutu na komunikację, tylko dowolną inną funkcję, a może się zdarzyć też, że skalowalność będzie większa niż liniowa (rozpatrzmy przypadek gdzie mamy jeden serwer, który ma obciążony zarówno pamięć jak i dysk twardy i system operacyjny ciągle „swapuje”, po czym dokładamy drugi serwer, dzięki któremu wszystkie dane mieszczą się w pamięci RAM).

3 Skalowanie MySQL

Rozważymy dwa sposoby na skalowanie systemu bazodanowego – skalowanie pionowe i skalowanie poziome. Skalowanie pionowe polega na tym, że ciągle mamy tylko jeden serwer, ale zwiększamy jego parametry (pamięć RAM, liczba CPU), żeby był bardziej wydolny. W skalowaniu poziomym, zwiększamy liczbę maszyn.

4 Skalowanie pionowe

Skalowanie pionowe jest świetnym rozwiązaniem aby kupić sobie trochę czasu. Jeśli jeszcze nie wiemy czy nasza aplikacja odniesie sukces, skalowanie pionowe jest lepszym wyborem, bo kosztuje znacznie mniej – zmiana maszyny na lepszą jest znacznie prostszą operacją niż skonfigurowanie całej infrastruktury, przygotowanie aplikacji do korzystania z wielu serwerów, przygotowanie procedur tworzenia/przywracania kopii zapasowych etc. A jako że

z reguły najdroższą rzeczą w firmie są wynagrodzenia pracowników IT, to skalowanie pionowe jest bardziej opłacalne. Główną wadą skalowania pionowego jest fakt, że nie można go robić w nieskończoność. Parametry serwerów mają swoje rozsądne granice, i im lepsze serwery kupujemy, tym droższe robią się zasoby i w pewnym momencie zaczyna się opłacać przejście na skalowanie poziome. Poza tym, musimy pilnować aby aktualizować wersję MySQLa – nie możemy oczekiwać, żeby kod napisany i testowany np. 10 lat temu działał wydajnie na systemie z 256GB RAMu – nikt tego wtedy nie miał możliwości przetestować na takim sprzęcie.

5 Skalowanie poziome

Skalowanie poziome możemy podzielić na trzy rodzaje: replikację, dzielenie funkcjonalne i sharding. Replikacja jest najprostszą formą i pozwala przenieść część odczytów na inne serwery, ale nie pomoże nam, jeśli naszym wąskim gardłem są zapisy. Zarówno dzielenie funkcjonalne jak i sharding rozwiązuje problem wydolności zapisów.

6 Dzielenie funkcjonalne

Dzielenie funkcjonalne jest prostym pomysłem, niewiele mającego wspólnego z konkretną bazą danych i jej możliwościami (w przeciwieństwie do np. replikacji, która musi być wspierana przez bazę danych, żeby ją efektywnie zrobić). Jeśli nasza aplikacja jest niewydolna żeby jeden serwer ją utrzymał, to jest spora szansa, że jest bardzo duża - duża, w sensie liczby różnych funkcjonalności, a nie liczbie użytkowników. Możemy ją więc podzielić, ze względu na funkcjonalności, jeśli za te funkcjonalności korzystają z raczej rozdzielnych zestawów tabel. Mówię „raczej”, bo prawdopodobnie każda korzysta z tabeli użytkowników. Wyobraźmy sobie jakiś serwis informacyjny. Możemy bazę danych pociąć na kilka oddzielnych dużych funkcjonalności: witryna z bieżącymi wiadomościami, forum dla czytelników, helpdesk i właśnie baza użytkowników. Udało nam się więc podzielić, niewielkim kosztem serwis na kilka baz danych i prawdopodobnie osiągnąć skalowalność bliską liniowej (bazy danych są całkowicie rozłączne i nie komunikują się ze sobą). Jak widać dzielenie funkcjonalne jest względnie proste (w porównaniu do shardingu, który opisany będzie w dalszej części artykułu) i nie niesie ze sobą zbyt wielu zagrożeń (w momentach gdzie rzeczywiście musimy porozmawiać z więcej niż jedną bazą danych, być może musimy się pogodzić z brakiem transakcyjności – ale jeśli dzielenie funkcjonalne jest zrobione poprawnie, to są to rzadkie przypadki). Koniec końców niestety, w naszej aplikacji najprawdopodobniej jest takich rozdzielnych modułów kilka, albo kilkanaście, więc nie możemy dzielić w ten sposób naszej aplikacji w nieskończoność. W szczególności, może okazać się, że tylko jeden z tych już rozdzielonych baz danych potrzebuje bardziej skomplikowanego rozwiązania (shardingu), więc z reguły dzielenie funkcjonalne idzie w parze z shardingiem i sharding tego podziału nie likwiduje.

7 Sharding

Jest to aktualnie najpopularniejsza metoda skalowania bazy danych MySQL. Wystarczy wspomnieć, że korzystają z tego rozwiązania takie firmy jak Facebook, Instagram czy Uber. Jak wspomniane zostało wyżej, sharding idzie w parze z dzieleniem funkcjonalnym. Z reguły jest jakaś baza danych, która trzyma dane globalne, które są potrzebne wszystkim (np. właśnie listę użytkowników), często broniona przez klaster szybkiego cache, np. memcached. Aplikacje które korzystają z bazy danych z shardingiem, raczej o tym wiedzą. Potrzebna jest jakaś programistyczna abstrakcja, która decyduje do jakiego serwera bazodanowego wysłać zapytanie SQL i można to zrobić tak, żeby aplikacja nie wiedziała z kim rozmawia, ale jest to niewskazane. Równomierna dystrybucja danych po wszystkich serwerach jest nieefektywna (co pokażemy później), więc chcemy robić to trochę mądrzej.

8 Wybór klucza shardującego