Evaluierung und Entwicklung eines Verteilten Speicherkonzeptes als Grundlage für eine Filehosting und Collaboration Platform

Wachter Johannes

Table of Contents

# Einleitung

Seit den Abhörskandalen durch die NSA und andere Geheimdienste ist es immer mehr Menschen wichtig, die Kontrolle über die eigenen Daten zu behalten. Aufgrund dessen erregen Projekte wie Diaspora[[1]](#footnote-22), ownCloud[[2]](#footnote-24) und ähnliche Softwarelösungen immer mehr Aufmerksamkeit. Die beiden genannten Softwarelösungen decken zwei sehr wichtige Bereiche der persönlichen Datenkontrolle ab.

Diaspora ist ein dezentrales soziales Netzwerk. Die Benutzer von diesem Netzwerk sind durch die verteilte Infrastruktur nicht von einem Betreiber abhängig. Es ermöglicht, seinen Freunden bzw. der Familie, eine private social-media Plattform anzubieten und diese nach seinen Wünschen zu gestalten. Das Interessante daran sind die sogenannten Pods (dezentrale Knoten), die sich beliebig untereinander vernetzen lassen. Damit baut Diaspora ein privates P2P Netzwerk auf. Pods können von jedem installiert und betrieben werden; dabei kann der Betreiber bestimmen, wer in sein Netzwerk eintreten darf und welche Server mit seinem verbunden sind. Die verbundenen Pods tauschen ohne einen zentralen Knoten, Daten aus und sind dadurch unabhängig. Dies garantiert die volle Kontrolle über seine Daten im Netzwerk [@diaspora2015a].

Das Projekt “ownCloud” ist eine Software, die es ermöglicht, Daten in einer privaten Cloud zu verwalten. Mittels Endgeräte-Clients können die Daten synchronisiert und über die Plattform auch geteilt werden. Insgesamt bietet die Software einen ähnlichen Funktionsumfang gängiger kommerzieller Lösungen an [@owncloud2015a]. Zusätzlich bietet es eine Kollaborationsplattform, mit der zum Beispiel Dokumente über einen online Editor, von mehreren Benutzern gleichzeitig, bearbeitet werden können. Diese Technologie basiert auf der JavaScript Library WebODF[[3]](#footnote-26).

## Projektbeschreibung

Symcloud ist eine private Cloud-Software, die es ermöglicht, über dezentrale Knoten (ähnlich wie Diaspora) Daten über die Grenzen des eigenen Servers hinweg zu teilen. Verbundene Knoten tauschen über sichere Kanäle Daten aus, die anschließend über einen Client mit dem Endgerät synchronisiert werden können.

**TODO genauere Beschreibung**

## Inspiration

**TODO Noch einmal ownCloud (in PHP) - Diaspora (in Ruby) und Ted Nelson mit dem Xanadu Projekt**

## Anforderungen

**TODO Anforderungen an das Projekt (auch in Bezug auf xanadu)**

* Datensicherheit
* Datenschutz
* Ausfallsicherheit
* Fremdzugriff
* Funktionen
* Versionierung
* Zusammenarbeit (Dateien teilen)
* Zugriffsberechtigungen
* Namensräume
* Architektur
* Verteilte Architektur (um Zusammenarbeit zwischen Servern zu ermöglichen)
* Datenverteilung nicht Lastverteilung
* Moderne Programmierung
* Nicht Ziele (aber Anforderungen)
* Effizienz
* Performance
* ???

**TODO genauere Ausformulierung**

# Stand der Technik

In diesem Kapitel werden moderne Anwendungen und ihre Architektur analysiert. Dazu werden zunächst die Begriffe verteilte Systeme und verteilte Dateisysteme definiert. Anschließend werden drei Anwendungen beschrieben, die als Inspiration für das Projekt Symcloud verwendet werden.

## Verteilte Systeme

Andrew Tanenbaum definiert verteilte Systeme in seinem Buch folgendermaßen:

"Ein verteiltes System ist eine Menge voneinander unabhängiger  
Computer, die dem Benutzer wie ein einzelnes kohärentes  
System erscheinen"

Diese Definition beinhaltet zwei Aspekte. Der eine Aspekt besagt, dass die einzelnen Maschinen in einem verteilten System autonom sind. Der zweite Aspekt bezieht sich auf die Software, die die Systeme miteinander verbinden. Durch die Software glaubt der Benutzer, dass er es mit einem einzigen System zu tun hat [@tanenbaum2003verteilte, p. 18].

Eines der besten Beispiele für verteilte Systeme sind Cloud-Computing Dienste. Diese Dienste bieten verschiedenste Technologien an und umfassen Rechnerleistungen, Speicher, Datenbanken und Netzwerke. Der Anwender kommuniziert hierbei immer nur mit einem System, allerdings verbirgt sich hinter diesen Anfragen ein komplexes System aus vielen Hard- und Softwarekomponenten, welches sehr stark auf Virtualisierung setzt.

Gerade im Bereich der verteilten Dateisysteme, bietet sich die Möglichkeit, Dateien über mehrere Server zu verteilen. Dies ermöglicht eine Verbesserung von Datensicherheit, durch Replikation über verschiedene Server und Steigerung der Effizienz, durch paralleles Lesen der Daten. Diese Dateisysteme trennen meist die Nutzdaten von ihren Metadaten und halten diese, als Daten zu den Daten, in einer effizienten Datenbank gespeichert. Um zum Beispiel Informationen zu einer Datei zu erhalten, wird die Datenbank nach den Informationen durchsucht und direkt an den Benutzer weitergeleitet. Dies ermöglicht schnellere Antwortzeiten, da nicht auf die Nutzdaten zugegriffen werden muss und steigert die Effizienz der Anfragen [@linux2013dateisystem]. Das Kapitel befasst sich genauer mit verteilten Dateisystemen.

## Cloud-Datenhaltung

Es gibt verschiedene Applikationen, die es erlauben, seine Dateien in einer Cloud-Umgebung zu verwalten. Viele dieser Applikationen sind Kommerzielle Produkte, wie Dropbox[[4]](#footnote-34) oder Google Drive[[5]](#footnote-36). Andere jedoch sind frei verfügbar und wie zum Beispiel ownCloud[[6]](#footnote-38) sogar Open-Source. Zwei dieser Applikationen werden hier etwas genauer betrachtet und soweit es möglich ist die Speicherkonzepte analysiert.

### Dropbox

Dropbox-Nutzer können jederzeit von ihrem Desktop aus, über das Internet, mobile Geräte oder mit Dropbox verbundene Anwendungen auf Dateien und Ordner zugreifen.

Alle diese Clients stellen Verbindungen mit sicheren Servern her, über die sie Zugriff auf Dateien haben und Dateien für andere Nutzer freigeben können. Wenn Daten auf einem Client geändert werden, werden diese automatisch mit dem Server synchronisiert. Verknüpfte Geräte aktualisieren sich automatisch. Dadurch werden Dateien, die hinzugefügt, verändert oder gelöscht werden, auf allen Clients aktualisiert bzw. gelöscht.

Der Dropbox-Service betreibt verschiedenste Dienste, die sowohl für die Handhabung und Verarbeitung von Metadaten, als auch für die Verwaltung des Blockspeichers verantwortlich sind [@dropbox2015a].



Blockdiagramm der Dropbox Services [@dropbox2015a]

In der Abbildung werden die einzelnen Komponenten in einem Blockdiagramm dargestellt. Wie im Kapitel beschrieben, trennt Dropbox intern die Dateien von ihren Metadaten. Der Metadata Service speichert die Metadaten und Informationen zu ihrem Speicherort in einer Datenbank, aber der Inhalt der Daten liegt in einem separaten Storage Service. Dieser Service verteilt die Daten wie ein "Load Balancer" über viele Server.

Der Storage Service ist wiederum von außen durch einen Application Service abgesichert. Die Authentifizierung erfolgt über das OAuth2 Protokoll [@dropbox2015b]. Diese Authentifizierung wird für alle Services verwendet, auch für den Metadata Service, Processing-Servers und den Notification Service.

Der Processing- oder Application-Block dient als Zugriffspunkt zu den Daten. Eine Applikation, die auf Daten zugreifen möchte, muss sich an diesen Servern anmelden und bekommt dann Zugriff auf die angefragten Daten. Dies ermöglicht auch Dritthersteller Anwendungen zu entwickeln, die mit Daten aus der Dropbox arbeiten. Für diesen Zweck gibt es im Authentifizierungsprotokoll OAuth2 sogenannte Scopes (siehe Kapitel ). Eine weitere Aufgabe, die diese Schicht erledigt, ist die Verschlüsselung der Anwendungsdaten [@dropbox2015a].

Die Nachteile von Dropbox im Bezug auf die im Kapitel aufgezählten Anforderungen sind:

Closed Source

Der Source-Code von Dropbox ist nicht verfügbar, daher sind eigene Erweiterungen auf die API des Herstellers angewiesen.

Datensicherheit

Da Dropbox ausschließlich als "Software as a Service" angeboten wird und nicht auf eigenen Servern installiert werden kann, ist die Datensicherheit im Bezug auf den Schutz vor Fremdzugriff nicht gegeben.

Alles in allem ist Dropbox als Grundlage für symCloud aufgrund der fehlenden Erweiterbarkeit nicht geeignet. Dieser Umstand ist der Tatsache geschuldet, dass der Source-Code nicht frei zugänglich ist und es nicht gestattet wird die Software auf eigenen Servern zu verwenden.

### ownCloud

Nach den neuesten Entwicklungen arbeitet ownCloud an einem ähnlichen Feature wie Symcloud. Unter dem Namen "Remote shares" wurde in der Version 7 eine Erweiterung in den Core übernommen, mit dem es möglich sein soll, sogenannte "Shares" mittels einem Link auch in einer anderen Installation einzubinden. Dies ermöglicht es, Dateien auch über die Grenzen des eigenen Servers hinweg zu teilen [@bizblokes2015a].

Die kostenpflichtige Variante von ownCloud geht hier noch einen Schritt weiter. In Abbildung ist abgebildet, wie ownCloud als eine Art Verbindungsschicht zwischen verschiedenen Lokalen- und Cloud-Speichersystemen dienen soll [@owncloudarchitecture2015, p. 1].



ownCloud Enterprise Architektur Übersicht [@owncloudarchitecture2015]

Um die Integration in ein Unternehmen zu erleichtern, bietet es verschiedenste Services an. Unter anderem ist es möglich, Benutzerdaten über LDAP oder ActiveDirectory zu verwalten und damit ein doppeltes Verwalten der Benutzer zu vermeiden. [@owncloudarchitecture2015, p. 2]



Bereitstellungsszenario von ownCloud [@owncloudarchitecture2015]

Für einen produktiven Einsatz wird eine skalierbare Architektur, wie in Abbildung , vorgeschlagen. An erster Stelle steht ein Load-Balancer, der die Last der Anfragen an mindestens zwei Webserver verteilt. Diese Webserver sind mit einem MySQL-Cluster verbunden, in dem die User-Daten, Anwendungsdaten und Metadaten der Dateien gespeichert sind. Dieser Cluster besteht wiederum aus mindestens zwei redundanten Datenbankservern. Dies ermöglicht auch bei stark frequentierten Installationen eine horizontale Skalierbarkeit. Zusätzlich sind die Webserver mit dem File-Storage verbunden. Auch hier ist es möglich, diesen redundant bzw. skalierbar aufzubauen, um die Effizienz und Sicherheit zu erweitern [@owncloudarchitecture2015, p. 3-4].

Die Nachteile von ownCloud im Bezug auf die im Kapitel aufgezählten Anforderungen sind:

Architektur

Die Software ist dafür ausgelegt, um die Anforderungen, auf einem einzigen Server zu erfüllen. Es ermöglicht zwar eine verteilte Architektur, allerdings nur, um die Last auf verschiedene Server zu verteilen. Im Gegensatz dazu versucht symCloud die Daten zwischen verschiedenen Instanzen zu verteilen um die Zusammenarbeit zwischen Benutzern zu ermöglichen, die auf verschiedenen Servern registriert sind.

Moderne Programmierung

Aufgrund der Tatsache, dass ownCloud schon im Jahre 2010 und sich die Programmiersprache PHP und die Community rasant weiterentwickelt, ist der Kern von ownCloud in einem überholten Stil programmiert.

Obwohl ownCloud viele Anforderungen, wie zum Beispiel Versionierung oder Zugriffsberechtigungen, erfüllen kann ist das Datenmodell nicht ausgelegt, um die Daten zu verteilen. Ein weiterer großer Nachteil ist die veraltete Codebasis.

## Verteilte Daten - Beispiel Diaspora

Diaspora ist ein gutes Beispiel für Applikationen, die ihre Daten über die Grenzen eines Servers hinweg verteilt. Diese Daten werden mithilfe von Standardisierten Protokollen über einen sicheren Transport-Layer versendet. Für diese Kommunikation zwischen den Diaspora Instanzen (Pods genannt) wird ein eigenes Protokoll namens "Federation protocol" verwendet. Es ist eine Kombination aus verschiedenen Standards, wie zum Beispiel Webfinger, HTTP und XML [@diaspora2015b]. In folgenden Situationen wird dieses Protokoll verwendet:

* Um Benutzerinformationen zu finden, die auf anderen Servern registriert sind.
* Erstellte Informationen an Benutzer zu versenden, mit denen sie geteilt wurden.

Diaspora verwendet das Webfinger Protokoll, um zwischen den Servern zu kommunizieren. Das Webfinger Protokoll wird verwendet, um Informationen über Benutzer oder anderen Objekte abfragen zu können. Identifiziert werden diese Objekte über eine eindeutige URI. Es verwendet den HTTP-Standard als Transport-Layer über eine sichere Verbindung. Als Format für die Antworten wird JSON verwendet [@jones2013webfinger, Kapitel 1].

**Beispiel [@diaspora2015b]:**

Alice (alice@alice.diaspora.example.com) versucht mit Bob bob@bob.diaspora.example.com in Kontakt zu treten. Zuerst führt der Pod von Alice alice.diaspora.example.com einen Webfinger lookup auf den Pod von Bob (bob.diaspora.example.com) aus. Dazu führt Alice eine Anfrage auf die URL https://bob.diaspora.example.com/.well-known/host-meta[[7]](#footnote-45) aus und erhält einen Link zum LRDD ("Link-based Resource Descriptor Document"[[8]](#footnote-47)).

<Link rel="lrdd"  
 template="https://bob.diaspora.example.com/?q={uri}"  
 type="application/xrd+xml" />

Unter diesem Link können Objekte auf dem Server von Bob gesucht werden. Als nächster Schritt führt der Server von Alice einen GET-Request auf den LRDD mit den kompletten Benutzernamen von Bob als Query-String aus. Der Response retourniert folgendes Objekt:

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>  
<XRD xmlns="http://docs.oasis-open.org/ns/xri/xrd-1.0">  
 <Subject>acct:bob@bob.diaspora.example.com</Subject>  
 <Alias>"http://bob.diaspora.example.com/"</Alias>  
 <Link rel="http://microformats.org/profile/hcard"   
 type="text/html"  
 href="http://bob.diaspora.example.com/hcard/users/((guid))"/>  
 <Link rel="http://joindiaspora.com/seed\_location"   
 type="text/html" href="http://bob.diaspora.example.com/"/>  
 <Link rel="http://joindiaspora.com/guid" type="text/html"  
 href="((guid))"/>  
 <Link rel="http://schemas.google.com/g/2010#updates-from"  
 type="application/atom+xml"  
 href="http://bob.diaspora.example.com/public/bob.atom"/>  
 <Link rel="diaspora-public-key" type="RSA"  
 href="((base64-encoded rsa public key))"/>  
</XRD>

Das Objekt enthält die Links zu weiteren, in Diaspora gespeicherten, Informationen des Benutzers, welcher im Knoten "Subject" angeführt wird.

Dieses Beispiel zeigt, wie Diaspora auf einfachste Weise Daten auf einem sicheren Kanal austauschen kann.

## Verteilte Datenmodelle - Beispiel GIT

GIT[[9]](#footnote-50) ist eine verteilte Versionsverwaltung, welche ursprünglich entwickelt wurde, um den Source-Code des Linux Kernels zu verwalten.

Die Software ist im Grunde eine Key-Value Datenbank. Es werden Objekte in Form einer Datei abgespeichert, in der jeweils der Inhalt des Objekts abgespeichert wird, wobei der Name der Datei den Key des Objektes enthält. Dieser Key wird berechnet, indem ein sogenannter SHA berechnet wird. Der SHA ist ein mittels "Secure-Hash-Algorithm" berechneter Hashwert der Daten [@chacon2009pro, Kapitel 9.2]. Das Listing zeigt, wie ein SHA in einem Unix-Terminal berechnet werden kann [@keepers2012git].

$ OBJECT='blob 46\0{"name": "Johannes Wachter", \  
 "job": "Web-Developer"}'  
$ echo -e $OBJECT | shasum  
6c01d1dec5cf5221e86600baf77f011ed469b8fe -

Im Listing wird ein GIT-Objekt vom Typ BLOB erstellt und in den "objects" Ordner geschrieben.

$ git init  
$ OBJECT='blob 46\0{"name": "Johannes Wachter", \  
 "job": "Web-Developer"}'  
$ echo -e $OBJECT | git hash-object -w --stdin  
6c01d1dec5cf5221e86600baf77f011ed469b8fe  
$ find .git/objects -type f  
 .git/objects/6c/01d1dec5cf5221e86600baf77f011ed469b8fe

Die Objekte in GIT sind immutable, was soviel Bedeutet, dass sie nicht veränderbar sind. Ein einmal erstelltes Objekt wird nicht mehr aus der Datenbank gelöscht oder geändert. Bei der Änderung eines Objektes wird ein neues Objekt mit einem neuen Key erstellt [@keepers2012git].

**Objekt Typen**

GIT kennt folgende Typen:

BLOB

Ein BLOB repräsentiert eine einzelne Datei in GIT. Der Inhalt der Datei wird in einem Objekt gespeichert. Bei Änderungen ist GIT auch in der Lage, inkrementelle DELTA-Dateien zu speichern. Beim Wiederherstellen werden diese DELTAs der Reihe nach aufgelöst. Ein BLOB besitzt für sich gesehen keinen Namen [@chacon2009pro, Kapitel 9.2].

TREE

Der TREE beschreibt einen Ordner im Repository. Ein TREE enthält Referenzen auf andere TREE bzw. BLOB Objekte und definiert damit eine Ordnerstruktur. Wie auch der BLOB besitzt ein TREE für sich keinen Namen. Dieser Name wird zu jeder Referenz auf einen TREE oder auf einen BLOB gespeichert (siehe Listing ) [@chacon2009pro, Kapitel 9.2].

$ git cat-file -p 601a62b205bb497d75a231ec00787f5b2d42c5fc  
040000 tree f4f5562f575ac208eac980a0cd1c46d874e37298 images  
040000 tree 61e121cc69e523a68212227f5642fe9b692f5639 diagrams  
100644 blob d4ada98ad3542643a3c6bb8d25ccce0bc85614fb 00\_title.src.md  
100644 blob 5c14fdfdebc8a52b74b529689714a1a6d7d2f4d1 01\_introduction.src.md  
...

COMMIT

Der COMMIT enthält einen den ROOT-TREE des Repositories zu einem bestimmten Zeitpunkt.

$ git show -s --pretty=raw 6031a1aa  
commit 6031a1aa3ea39bbf92a858f47ba6bc87a76b07e8  
tree 601a62b205bb497d75a231ec00787f5b2d42c5fc  
parent 8982aa338637e5654f7f778eedf844c8be8e2aa3  
author Johannes <johannes.wachter@example.at> 1429190646 +0200  
committer Johannes <johannes.wachter@example.at> 1429190646 +0200  
  
 added short description gridfs and xtreemfs

Ein COMMIT Objekt enthält folgende Werte (siehe Listing ):

Eigenschaften eines COMMIT [@chacon2009pro, Kapitel 9.2]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Zeile | Name | Beschreibung |
| 2 | commit | SHA des Objektes |
| 3 | tree | TREE-SHA des Stammverzeichnisses |
| 4 | parent(s) | Ein oder mehrere Vorgänger |
| 5 | author | Verantwortlicher für die Änderungen |
| 6 | committer | Ersteller des COMMITs |
| 8 | comment | Beschreibung des COMMITs |

**Anmerkungen (zu der Tabelle ):**

* Ein COMMIT kann mehrere Vorgänger haben, wenn sie zusammengeführt werden. Zum Beispiel würde dieser Mechanismus bei einem MERGE verwendet werden, um die beiden Vorgänger zu speichern.
* Autor und Ersteller des COMMITs können sich unterscheiden: Wenn zum Beispiel ein Benutzer einen PATCH erstellt, ist er der Verantwortliche für die Änderungen und damit der Autor. Der Benutzer, der den Patch nun auflöst und den git commit Befehl ausführt, ist der Ersteller bzw. der Committer.

REFERENCE

ist ein Verweis auf ein bestimmtes COMMIT-Objekt. Diese Referenzen sind die Grundlage für das Branching-Modell von GIT [@chacon2015git].



Beispiel eines Repositories [@chacon2015git]

In der Abbildung wird ein kurzes Beispiel für ein Repository visualisiert. Es enthält folgende Ordnerstruktur:

|-- README  
|-- lib  
 |-- inc  
 | |-- tricks.rb  
 |-- mylib.rb

Wobei README, tricks.rb und mylib.rb Dateien und die beiden anderen lib und lib/inc Ordner sind. Der COMMIT enthält eine Referenz auf den ROOT-TREE, der wiederum auf den ein TREE-Objekt mit dem Namen lib, welcher schlussendlich eine Referenz auf das TREE-Objekt mit dem Namen inc enthält. Jeder dieser drei TREE-Objekte enthält jeweils eine Referenz auf einen BLOB mit den jeweiligen Namen der Datei.

Die Nachteile von GIT im Bezug auf die im Kapitel aufgezählten Anforderungen sind:

Architektur

Die Architektur von GIT ist im Grunde ein ausgezeichnetes Beispiel für die Verteilung der Daten. Auch das Datenmodell ist optimal für die Verteilung ausgelegt. Jedoch besitzt GIT keine Mechanismen um die Verteilung zu Automatisieren. Ein weiteres Problem, dass bei der Verwendung von GIT entstehen würde, ist die fehlende Möglichkeit Zugriffsberechtigungen festzulegen.

Da die Anwendung GIT für die Verwendung als Datenspeicher, aufgrund der Fehlenden Verteilungsmechanismen, für das Projekt ungeeignet ist, aber das Datenmodell die meisten der Anforderungen erfüllen würde, wird dieses Datenmodell, in Kapitel , als Grundlage für das Datenmodell von symCloud herangezogen.

## Zusammenfassung

In diesem Kapitel wurden zuerst die Begriffe verteilte Systeme und verteilte Dateisysteme definiert. Diese Begriffe werden in den folgenden Kapiteln in dem hier beschriebenen Kontext verwendet. Anschließend wurden aktuelle Systeme anhand der Kriterien betrachtet, die für symCloud von Interesse sind. Jedes dieser Systeme bietet Ansätze, die bei der Konzeption von symCloud berücksichtigt werden kann.

# Evaluation bestehender Technologien für Speicherverwaltung

Ein wichtiger Aspekt von Cloud-Anwendungen ist die Speicherverwaltung. Es bieten sich verschiedenste Möglichkeiten der Datenhaltung in der Cloud an. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Evaluierung von verschiedenen Diensten bzw. Lösungen, mit denen Speicher verwaltet und möglichst effizient zur Verfügung gestellt werden können.

Aufgrund der Anforderungen, siehe Kapitel des Projektes werden folgende Kriterien an die Speicherlösung gestellt.

Ausfallsicherheit

Die Speicherlösung ist das Fundament einer jeder Cloud-Anwendung. Ein Ausfall dieser Schicht bedeutet oft einen Ausfall der kompletten Anwendung.

Skalierbarkeit

Die Datenmengen einer Cloud-Anwendung sind oft schwer abschätzbar und können sehr große Ausmaße annehmen. Daher ist eine wichtige Anforderung an eine Speicherlösung die Skalierbarkeit.

Datenschutz

Der Datenschutz ist ein wichtiger Punkt beim Betreiben der eigenen Cloud-Anwendung. Meist gibt es eine kommerzielle Konkurrenz, die mit günstigen Preisen die Anwender anlockt, um ihre Daten zu verwerten. Die Möglichkeit, Daten privat auf dem eigenen Server zu speichern, sollte somit gegeben sein. Damit Systemadministratoren nicht auf einen Provider angewiesen sind.

Flexibilität

Um Daten flexibel speichern zu können, sollte es möglich sein, Verlinkungen und Metadaten direkt in der Speicherlösung abzulegen. Dies erleichtert die Implementierung der eigentlichen Anwendung.

Versionierung

Eine optionale Eigenschaft ist die integrierte Versionierung der Daten. Dies würde eine Vereinfachung der Anwendungslogik ermöglichen, da Versionen nicht in einem separaten Speicher abgelegt werden müssen.

Performance

ist ein wichtiger Aspekt an eine Speicherverwaltung. Sie kann zwar durch Caching-Mechanismen verbessert werden, jedoch ist es ziemlich aufwändig diese Caches immer aktuell zu halten. Daher sollten diese Caches nur für "nicht veränderbare" Daten verwendet werden, um den Aufwand zu reduzieren diesen aktuell zu halten.

## Datenhaltung in Cloud-Infrastrukturen

Es gibt unzählige Möglichkeiten, um die Datenhaltung in Cloud-Infrastrukturen umzusetzen. Insbesondere werden in diesem Kapitel drei grundlegende Technologien und Beispiele dafür analysiert.

Objekt-Speicherdienste,

wie zum Beispiel Amazon S3[[10]](#footnote-56), ermöglichen das Speichern von sogenannten Objekten (Dateien, Ordner und Metadaten). Sie sind optimiert für den parallelen Zugriff von mehreren Instanzen einer Anwendung, die auf verschiedenen Hosts installiert sind. Erreicht wird dies durch eine webbasierte HTTP-Schnittstelle, wie bei Amazon S3 [@amazon2015d].

Verteilte Dateisysteme

fungieren als einfache Laufwerke und abstrahieren dadurch den komplexen Ablauf der darunter liegenden Services. Der Zugriff auf diese Dateisysteme erfolgt meist über system-calls wie zum Beispiel fopen oder fclose. Dies ergibt sich aus der Transparenz Anforderung [@coulouris2003verteilte, S. 369], die im Kapitel beschrieben wird.

Datenbank gestützte Dateisysteme,

wie zum Beispiel GridFS[[11]](#footnote-58) von MondoDB, erweitern Datenbanken, um große Dateien effizient und sicher abzuspeichern. [@gridfs2015a]

Aufgrund der vielfältigen Möglichkeiten werden zu jedem der drei Technologien ein oder zwei Beispiele als Referenz hergenommen.

## Amazon Simple Storage Service (S3)

Amazon Simple Storage Service bietet Entwicklern einen sicheren, beständigen und sehr gut skalierbaren Objektspeicher. Es dient der einfachen und sicheren Speicherung großer Datenmengen [@amazon2015a]. Daten werden in sogenannte Buckets gegliedert. Jeder Bucket kann unbegrenzt Objekte enthalten. Die Gesamtgröße der Objekte ist jedoch auf 5TB beschränkt. Sie können nicht verschachtelt werden, allerdings können sie Ordner enthalten, um die Objekte zu gliedern.

Die Kernfunktionalität des Services besteht darin, Daten in sogenannten Objekten zu speichern. Diese Objekte können bis zu 5GB groß werden. Zusätzlich wird zu jedem Objekt ca. 2KB Metadaten abgelegt. Bei der Erstellung eines Objektes werden automatisch vom System Metadaten erstellt. Einige dieser Metadaten können vom Benutzer überschrieben werden, wie zum Beispiel x-amz-storage-class, andere werden vom System automatisch gesetzt, wie zum Beispiel Content-Length. Diese systemspezifischen Metadaten werden beim speichern auch automatisch aktualisiert [@amazon2015b]. Für eine vollständige Liste dieser Metadaten siehe Anhang .

Zusätzlich zu diesen systemdefinierten Metadaten ist es möglich, benutzerdefinierte Metadaten zu speichern. Das Format dieser Metadaten entspricht einer Key-Value Liste. Diese Liste ist auf 2KB limitiert.

### Versionierung

Die Speicherlösung bietet eine Versionierung der Objekte an. Diese kann über eine Rest-API, mit folgendem Inhalt, in jedem Bucket aktiviert werden.

<VersioningConfiguration  
 xmlns="http://s3.amazonaws.com/doc/2006-03-01/">   
 <Status>Enabled</Status>   
</VersioningConfiguration>

Ist die Versionierung aktiviert, gilt diese für alle Objekte, die dieser enthält. Wird anschließend ein Objekt überschrieben, resultiert dies in einer neuen Version, dabei wird die Version-ID im Metadaten Feld x-amz-version-id auf einen neuen Wert gesetzt [@amazon2015c]. Dies veranschaulicht die Abbildung .



Versionierungsschema von Amazon S3 [@amazon2015c]

### Skalierbarkeit

Die Skalierbarkeit ist aufgrund der von Amazon verwalteten Umgebung sehr einfach. Es wird soviel Speicherplatz zur Verfügung gestellt, wie benötigt wird. Der Umstand, dass mehr Speicherplatz benötigt wird, zeichnet sich nur auf der Rechnung des Betreibers ab.

### Datenschutz

Amazon ist ein US-Amerikanisches Unternehmen und ist daher an die Weisungen der Amerikanischen Geheimdienste gebunden. Aus diesem Grund wird es in den letzten Jahren oft kritisiert. Laut einem Bericht der ITWorld beteuerte Terry Wise[[12]](#footnote-65), dass jede gerichtliche Anordnung mit dem Kunden abgesprochen wird [@amazon2015e]. Dies gilt aber vermutlich nicht für Anfragen der NSA, den diese beruhen in der Regel auf den Anti-Terror Gesetzen und verpflichten daher den Anbieter zur absoluten Schweigepflicht. Um dieses Problem zu kompensieren, können Systemadministratoren sogenannte "Availability Zones" auswählen und damit steuern, wo ihre Daten gespeichert werden. Zum Beispiel werden Daten aus einem Bucket mit der Zone Irland, auch wirklich in Irland gespeichert. Zusätzlich ermöglicht Amazon die Verschlüsselung der Daten [@t3n2015a].

Wer Bedenken hat, seine Daten aus den Händen zu geben, kann auf verschiedene kompatible Lösungen zurückgreifen.

### Alternativen zu Amazon S3

Es gibt einige Amazon S3 kompatible Anbieter, die einen ähnlichen Dienst bieten. Diese sind allerdings meist auch US-Amerikanische Firmen und daher an die selben Gesetze wie Amazon gebunden. Wer daher auf Nummer sicher gehen will und seine Daten bzw. Rechner-Instanzen ganz bei sich behalten will, kommt nicht um eine Installation von einer privaten Cloud-Lösungen herum.

Eucalyptus

ist eine Open-Source-Infrastruktur zur Nutzung von Cloud-Computing auf einem Rechner Cluster. Der Name ist ein Akronym für "Elastic Utility Computing Architecture for Linking Your Programs To Useful Systems". Die hohe Kompatibilität macht diese Software-Lösung zu einer optimalen Alternative zu Amazon-Web-Services. Es bietet neben Objektspeicher auch andere AWS kompatible Dienste an, wie zum Beispiel EC2 (Rechnerleistung) oder EBS (Blockspeicher) [@hp1015a]. Dieser S3 kompatible Dienst bietet allerdings keine Versionierung.

Riak Cloud Storage

ist eine Software, mit der es möglich ist, einen verteilten Objekt-Speicherdienst zu betreiben. Es implementiert die Schnittstelle von Amazon S3 und ist damit kompatibel zu der aktuellen Version [@basho2015riakcs]. Es unterstützt die meisten Funktionalitäten, die Amazon bietet. Die Installation von Riak-CS ist im Gegensatz zu Eucalyptus sehr einfach und kann daher auf nahezu jedem System durchgeführt werden.

Beide vorgestellten Dienste bieten momentan keine Möglichkeit, Objekte zu versionieren. Außerdem ist das Vergeben von Berechtigungen nicht so einfach möglich wie bei Amazon S3. Diese Aufgabe muss von der Applikation, die diese Dienste verwendet, übernommen werden.

### Performance

HostedFTP veröffentlichte im Jahre 2009 in einem Perfomance Report über ihre Erfahrungen mit der Performance zwischen EC2 (Rechner Instanzen) und S3 [@hostedftp2009amazons3]. Über ein Performance Modell wurde festgestellt, dass die Zeit für den Download einer Datei in zwei Bereiche aufgeteilt werden kann.

Feste Transaktionszeit

ist ein fixer Zeitabschnitt, der für die Bereitstellung oder Erstellung der Datei benötigt wird. Beeinflusst wird diese Zeit kaum, allerdings kann es aufgrund schwankender Auslastung zu Verzögerungen kommen.

Downloadzeit

ist linear abhängig zu der Dateigröße und kann aufgrund der Bandbreite schwanken.

Ausgehend von diesen Überlegungen kann davon ausgegangen werden, dass die Upload- bzw. Downloadzeit einen linearen Verlauf über die Dateigröße aufweist. Diese These wird von den Daten unterstützt. Aus dem Diagramm (Abbildung ) kann die feste Transaktionszeit von ca. 140ms abgelesen werden.



Upload Analyse zwischen EC2 und S3 [@hostedftp2009amazons3]

Für den Download von Dateien entsteht laut den Daten aus dem Report keine fixe Transaktionszeit. Die Zeit für den Download ist also nur von der Größe der Datei und der Bandbreite abhängig.

## Verteilte Dateisysteme

Verteilte Dateisysteme unterstützen die gemeinsame Nutzung von Informationen in Form von Dateien. Sie bieten Zugriff auf Dateien, die auf einem entfernten Server abgelegt sind, wobei eine ähnliche Leistung und Zuverlässigkeit erzielt wird, wie für lokal gespeicherte Daten. Wohldurchdachte verteilte Dateisysteme erzielen oft bessere Ergebnisse in Leistung und Zuverlässigkeit als lokale Systeme. Die entfernten Dateien werden genauso verwendet wie lokale Dateien, da verteilte Dateisysteme die Schnittstelle des Betriebssystems emulieren. Dadurch können die Vorteile von verteilten Systemen in einem Programm genutzt werden, ohne dieses anzupassen. Die Schreibzugriffe bzw. Lesezugriffe erfolgen über ganz normale system-calls [@coulouris2003verteilte S. 363ff.].

Dies ist auch ein großer Vorteil zu Speicherdiensten wie Amazon S3. Da die Schnittstelle zu den einzelnen Systemen abstrahiert wird, muss die Software nicht angepasst werden, wenn das Dateisystem gewechselt wird.

### Anforderungen

Die Anforderungen an verteilte Dateisysteme lassen sich wie folgt zusammenfassen.

Zugriffstransparenz

Client-Programme sollten, egal ob verteilt oder lokal, über die selbe Operationsmenge verfügen. Es sollte egal sein, ob Daten aus einem verteilten oder lokalen Dateisystem stammen. Dadurch können Programme unverändert weiterverwendet werden, wenn seine Dateien verteilt werden [@coulouris2003verteilte, S. 369ff].

Ortstransparenz

Es sollte keine Rolle spielen, wo die Daten physikalisch gespeichert werden [@schuette2015a, S. 5]. Das Programm sieht immer den selben Namensraum, egal wo er ausgeführt wird [@coulouris2003verteilte, S. 369ff].

Nebenläufige Dateiaktualisierungen

Dateiänderungen, die von einem Client ausgeführt werden sollten die Operationen anderer Clients, die die selbe Datei verwenden, nicht stören. Um diese Anforderung zu erreichen, muss eine funktionierende Nebenläufigkeitskontrolle implementiert werden. Die meisten aktuellen Dateisysteme unterstützen freiwillige oder zwingende Sperren auf Datei oder Datensatzebene.

Dateireplikationen

Unterstützt ein Dateisystem Dateireplikationen, kann ein Datensatz durch mehrere Kopien des Inhalts an verschiedenen Positionen dargestellt werden. Das bietet zwei Vorteile - Lastverteilung durch mehrere Server und es erhöht die Fehlertoleranz. Wenige Dateisysteme unterstützen vollständige Replikationen, aber die meisten unterstützen ein lokales Caching von Dateien, welches eine eingeschränkte Art der Dateireplikation darstellt [@coulouris2003verteilte, S. 369ff].

Fehlertoleranz

Da der Dateidienst normalerweise der meist genutzte Dienst in einem Netzwerk ist, ist es unabdingbar, dass er auch dann weiter ausgeführt wird, wenn einzelne Server oder Clients ausfallen. Ein Fehlerfall sollte zumindest nicht zu Inkonsistenzen führen [@schuette2015a, S. 5].

Konsistenz

In konventionellen Dateisystemen werden Zugriffe auf Dateien auf eine einzige Kopie der Daten geleitet. Wird nun diese Datei auf mehrere Server verteilt, müssen die Operationen, an alle Server weitergeleitet werden. Die Verzögerung, die dabei auftritt, führt in dieser Zeit zu einem inkonsistenten Zustand des Systems [@coulouris2003verteilte, S. 369ff].

Sicherheit

Fast alle Dateisysteme unterstützen eine Art Zugriffskontrolle auf die Dateien. Dies ist ungleich wichtiger, wenn viele Benutzer gleichzeitig auf Dateien zugreifen. In verteilten Dateisystemen besteht der Bedarf die Anforderungen des Clients auf korrekte Benutzer-IDs umzuleiten, die dem System bekannt sind [@coulouris2003verteilte, S. 369ff].

Effizienz

Verteilte Dateisysteme sollten, sowohl in Bezug auf die Funktionalitäten, als auch auf die Leistung, mit konventionellen Dateisystemen vergleichbar sein [@coulouris2003verteilte, S. 369ff].

Andrew Birrell und Roger Needham setzten sich folgende Entwurfsziele für Ihr Universal File System [@birrell1980a]:

We would wish a simple, low-level, file server in order to  
share an expensive resource, namely a disk, whilst leaving  
us free to design the filing system most appropriate to  
a particular client, but we would wish also to have  
available a high-level system shared between clients.

Aufgrund der Tatsache, dass Festplatten heutzutage nicht mehr so teuer sind, wie in den 1980ern, ist das erste Ziel nicht mehr von zentraler Bedeutung. Jedoch ist die Vorstellung von einem Dienst, der die Anforderung verschiedenster Clients mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen erfüllt, ein zentraler Aspekt der Entwicklung von verteilten (Datei-)Systemen [@coulouris2003verteilte, S. 369ff].

### NFS

Das verteilte Dateisystem Network File System wurde von Sun Microsystems entwickelt. Das grundlegende Prinzip von NFS ist, dass jeder Dateiserver eine standardisierte Dateischnittstelle implementiert und über diese Dateien des lokalen Speichers den Benutzern zur Verfügung stellt. Das bedeutet, dass es keine Rolle spielt, welches System dahinter steht. Ursprünglich wurde es für UNIX Systeme entwickelt. Mittlerweile gibt es aber Implementierungen für verschiedenste Betriebssysteme [@tanenbaum2003verteilte, S. 645ff.].

NFS ist dennoch weniger ein Dateisystem als eine Menge von Protokollen, die in der Kombination mit den Clients, ein verteiltes Dateisystem ergeben. Die Protokolle wurden so entwickelt, dass unterschiedliche Implementierungen einfach zusammenarbeiten können. Auf diese Weise können durch NFS eine heterogene Menge von Computern verbunden werden. Dabei ist es sowohl für den Benutzer als auch für den Server irrelevant mit welcher Art von System er verbunden ist [@tanenbaum2003verteilte, S. 645ff.].

**Architektur**

Das zugrundeliegende Modell von NFS ist das eines entfernten Dateidienstes. Dabei erhält ein Client den Zugriff auf ein transparentes Dateisystem, das von einem entfernten Server verwaltet wird. Dies ist vergleichbar mit RPC[[13]](#footnote-72). Der Client erhält den Zugriff auf eine Schnittstelle, um auf Dateien zuzugreifen, die ein entfernter Server implementiert [@tanenbaum2003verteilte, S. 647ff].



NFS Architektur[@tanenbaum2003verteilte, S. 647]

Der Client greift über die Schnittstelle des lokalen Betriebssystems auf das Dateisystem zu. Die lokale Dateisystemschnittstelle wird jedoch durch ein virtuelles Dateisystem ersetzt (VFS), die eine Schnittstelle zu den verschiedenen Dateisystemen darstellt. Das VFS entscheidet anhand der Position im Dateibaum, ob die Operation an das lokale Dateisystem oder an den NFS-Client weitergegeben wird (siehe Abbildung ). Der NFS-Client ist eine separate Komponente, die sich um den Zugriff auf entfernte Dateien kümmert. Dabei fungiert der Client als eine Art Stub-Implementierung der Schnittstelle und leitet alle Anfragen an den entfernten Server weiter (RPC). Diese Abläufe werden aufgrund des VFS-Konzeptes vollkommen transparent für den Benutzer durchgeführt [@tanenbaum2003verteilte, S. 647ff].

### XtreemFS

Als Alternative zu konventionellen verteilten Dateisystemen bietet XtreemFS eine unkomplizierte und moderne Variante eines verteilten Dateisystems an. Es wurde speziell für die Anwendung in einem Cluster mit dem Betriebssystem XtreemOS entwickelt. Mittlerweile gibt es aber Server- und Client-Anwendungen für fast alle Linux Distributionen. Außerdem Clients für Windows und MAC.

Die Hauptmerkmale von XtreemFS sind:

Distribution

Eine XtreemFS Installation enthält eine beliebige Anzahl an Servern, die auf verschiedenen physikalischen Maschinen betrieben werden können. Diese Server, sind entweder über einen lokalen Cluster oder über das Internet miteinander verbunden. Der Client kann sich mit einem beliebigen Server verbinden und mit ihm Daten austauschen. Es garantiert konsistente Daten, auch wenn verschiedene Clients mit verschiedenen Servern kommunizieren. Vorausgesetzt ist, dass alle Komponenten miteinander verbunden und erreichbar sind [@xtreemfs2015a, Kapitel 2.3].

Replikation

Die drei Hauptkomponenten von XtreemFS, Directory Service, Metadata-Catalog und die Object-Storage-Devices (siehe Abbildung ), können redundant verwendet werden, dies führt zu einem fehlertoleranten System. Die Replikationen zwischen diesen Systemen erfolgen mit einem Hot-Backup (siehe Kapitel ), welche automatisch verwendet werden, wenn ein Server ausfällt [@xtreemfs2015a, Kapitel 2.3].

Striping

XtreemFS splittet Dateien in sogenannte "Stripes" (oder "Chunks"). Diese Chunks werden auf verschiedenen Servern gespeichert und können dann parallel von mehreren Servern gelesen werden. Die gesamte Datei kann mit der zusammengefassten Netzwerk- und Festplatten-Bandbreite mehrerer Server heruntergeladen werden. Die Größe der Chunks und die Anzahl der Server, auf denen die Chunks repliziert werden, kann pro Datei bzw. pro Ordner festgelegt werden [@xtreemfs2015a, Kapitel 2.3].

Security

Um die Sicherheit der Dateien zu gewährleisten, unterstützt XtreemFS sowohl Benutzer Authentifizierung als auch Berechtigungen. Der Netzwerkverkehr zwischen den Servern ist verschlüsselt. Die Standard Authentifizierung basiert auf lokalen Benutzernamen und ist auf die Vertrauenswürdigkeit der Clients bzw. des Netzwerkes angewiesen. Um mehr Sicherheit zu erreichen, unterstützt XtreemFS aber auch eine Authentifizierung mittels X.509 Zertifikaten[[14]](#footnote-76) [@xtreemfs2015a, Kapitel 2.3].

**Architektur**

XtreemFS implementiert eine Objektbasierte Datei-Systemarchitektur, das bedeutet, dass die Dateien in Objekte mit einer bestimmten Größe aufgeteilt werden und die Objekte auf verschiedenen Servern gespeichert werden. Die Metadaten werden in separaten Servern gespeichert. Diese Server organisieren die Dateien in eine Menge von sogenannten "Volumes". Jedes Volume ist ein eigener Namensraum mit einem eigenen Dateibaum. Die Metadaten speichern zusätzlich eine Liste von Chunk-IDs mit den jeweiligen Servern, auf denen dieser Chunk zu finden ist und eine Richtlinie, wie diese Datei aufgeteilt und auf die Server verteilt werden soll. Daher kann die Größe der Metadaten von Datei zu Datei unterschiedlich sein [@xtreemfs2015a, Kapitel 2.4].

Eine XtreemFS Installation besteht aus drei Komponenten (siehe Abbildung ):

DIR

Der "Directory-Service" ist das Zentrale Registern, indem alle anderen Services aufgelistet werden. Die Clients oder andere Services verwenden ihn, um zum Beispiel die "Object-Storage-Devices" oder "Metadata- and Replica-Catalogs" zu finden [@xtreemfs2015a, Kapitel 2.4].

MRC

Der "Metadata- and Replica-Catalog" verwaltet die Metadaten der Datei, wie zum Beispiel Dateiname, Dateigröße oder Bearbeitungsdatum. Zu jeder Datei kann außerdem spezifiziert werden, auf welchen "Object-Storage-Devices" seine Chunks abgelegt wurden. Zusätzlich authentifiziert und autorisiert er dem Benutzer den Zugriff auf die Dateien bzw. Ordner [@xtreemfs2015a, Kapitel 2.4].

OSD

Das "Object-Storage-Device" speichert die Objekte ("Strip", "Chunks" oder "Blobs") der Dateien. Die Clients schreiben und lesen Daten direkt von diesen Servern [@xtreemfs2015a, Kapitel 2.4].



XtreemFS Architektur [@xtreemfs2015b]

### Exkurs: Datei Replikation

Ein wichtiger Aspekt von verteilten Dateisystemen ist die Replikation von Daten. Sie steigert sowohl die Zuverlässigkeit, als auch die Leistung der Lesezugriffe. Das größte Problem dabei ist allerdings die Konsistenz der Repliken zu erhalten. Dabei muss bei jedem schreibenden Zugriff ein Update aller Repliken erfolgen, ansonsten ist die Konsistenz nicht mehr gegeben. [@tanenbaum2003verteilte, S. 333ff]

Die Hauptgründe für Replikationen von Daten sind Zuverlässigkeit und Leistung. Wenn Daten repliziert werden ist es unter Umständen möglich weiterzuarbeiten, wenn eine Replik ausfällt. Der Benutzer lädt sich die Daten von einem anderen Server herunter. Zusätzlich dazu können durch Repliken fehlerhafte Dateien erkannt werden. Wenn eine Datei zum Beispiel auf drei Servern gespeichert wurde und alle Schreib- bzw. Lesezugriffe auf alle drei Server ausgeführt wurden, kann durch den Vergleich der Antworten, erkannt werden ob eine Datei fehlerhaft ist. Dazu müssen nur zwei Antworten denselben Inhalt besitzen und es kann davon ausgegangen werden, dass es sich um die richtige Datei handelt [@tanenbaum2003verteilte, S. 333ff].

Der andere wichtige Grund für Replikationen ist die Leistung des Systems. Hier gibt es zwei Aspekte, der eine bezieht sich auf die gesamte Last eines einzigen Servers und der andere auf die geographische Lage. Wenn ein System nur aus einem Server besteht, ist dieser Server der vollen Last der Zugriffe ausgesetzt. Teilt man diese Last auf, kann die Leistung des Systems gesteigert werden. Zusätzlich kann durch Repliken auch die Geschwindigkeit der Lesezugriff gesteigert werden, indem dieser Zugriff über mehrere Server parallel erfolgt. Auch die geographische Lage der Daten spielt bei der Leistung des Systems eine entscheidende Rolle. Wenn Daten in der Nähe des Prozesses gespeichert werden, in dem Sie erzeugt bzw. verwendet werden, ist sowohl der schreibende als auch der lesende Zugriff schneller umzusetzen. Diese Leistungssteigerung ist allerdings nicht linear zu den verwendeten Servern. Denn es ist einiges an Aufwand zu betreiben, um diese Repliken synchron zu halten und dadurch die Konsistenz zu wahren [@tanenbaum2003verteilte, S. 333ff].

Damit ein Verbund von Servern die Konsistenz ihrer Daten gewährleisten kann, werden Konsistenzprotokolle eingesetzt. In XtreemFS wird ein sogenanntes primärbasiertes Protokoll eingesetzt [@xtreemfs2015a, Kapitel 6]. In diesen Protokollen ist jedem Datenelement "x" ein primärer Server zugeordnet, der dafür verantwortlich ist, Schreiboperationen für "x" zu koordinieren. Es gibt zwei Arten dieses Protokoll umzusetzen: Entferntes- und Lokalen-Schreiben.

**Entferntes-Schreiben**

Es gibt zwei Arten zur Implementierung dieses Protokolls. Das eine ist ein nicht replizierendes Protokoll, bei dem alle Schreib- und Lesezugriffe auf denn primären Server des Objektes ausgeführt werden. Und das andere ist das sogenannte "Primary-Backup" Protokoll, welches über einen festen primären Server für jedes Objekt verfügt. Dieser Server wird bei der Erstellung des Objektes festgelegt und nicht verändert. Zusätzlich wird festgelegt, auf welchen Servern Repliken für dieses Objekt angelegt werden. In XtreemFS werden diese Einstellungen "replication policy" genannt [@xtreemfs2015a, Kapitel 6.1.3].



Primary-Backup-Protokoll: Entferntes-Schreiben[@tanenbaum2003verteilte, S. 385]

Der Prozess, der eine Schreiboperation (siehe Abbildung ) auf das Objekt ausführen will, gibt sie an denn primären Server weiter. Dieser führt die Operation lokal an dem Objekt aus und gibt die Aktualisierungen an die Backup-Server weiter. Jeder dieser Server führt die Operation aus und gibt eine Bestätigung an den primären Server weiter. Nachdem alle Backups die Aktualisierung durchgeführt haben, gibt auch der primäre Server eine Bestätigung an den ausführenden Server weiter. Dieser Server kann nun sicher sein, dass die Aktualisierung auf allen Servern ausgeführt wurde und damit sicher im System gespeichert wurde. Durch diesen blockierenden Prozess, kann ein gravierendes Leistungsproblem entstehen. Für Programme, die lange Antwortzeiten nicht akzeptieren können, ist es eine Variante, das Protokoll nicht blockierend zu implementieren. Das bedeutet, dass der primäre Server die Bestätigung direkt nach dem lokalen Ausführen der Operation zurückgibt und erst danach die Aktualisierungen an die Backups weitergibt [@xtreemfs2015c]. Aufgrund der Tatsache, dass alle Schreiboperationen auf einem Server ausgeführt werden, können diese einfach abgesichert werden und dadurch die Konsistenz gewahrt werden. Eventuelle Transaktionen oder Locks müssen nicht im Netzwerk verteilt werden [@tanenbaum2003verteilte, S. 384ff].

**Lokales-Schreiben**

Auch dieses Protokoll kann in zwei verschiedenen Arten implementiert werden. Die eine ist ein nicht replizierendes Protokoll, bei dem vor einem Schreibzugriff das Objekt auf den ausführenden Server verschoben wird und dadurch der primäre Server des Objekts geändert wird. Nachdem die Schreiboperation ausgeführt wurde, bleibt das Objekt auf diesem Server solange, bis ein anderer Server schreibend auf das Objekt zugreifen will. Die andere Möglichkeit ist ein "Primäres-Backup Protokoll" (siehe Abbildung ), bei dem der primäre Server des Objektes zu dem ausführenden Server migriert wird [@tanenbaum2003verteilte, S. 386ff].



Primary-Backup-Protokoll: Lokales-Schreiben[@tanenbaum2003verteilte, S. 387]

Dieses Protokoll ist auch für mobile Computer geeignet, die in einem Offline-Modus verwendet werden können. Dazu wird es zum primären Server für die Objekte, die er vermutlich während seiner Offline-Phase bearbeiten wird. Während der Offline-Phase können nun Aktualisierungen lokal ausgeführt werden und die anderen Clients können lesend auf eine Repliken zugreifen. Sie bekommen zwar keine Aktualisierungen, können aber sonst ohne Einschränkungen weiterarbeiten. Nachdem die Verbindung wiederhergestellt wurde, werden die Aktualisierungen an die Backup-Server weitergegeben, sodass der Datenspeicher wieder in einen konsistenten Zustand übergehen kann [@tanenbaum2003verteilte, S. 386ff].

### Zusammenfassung

Im Bezug auf die Anforderungen (siehe Kapitel ) bieten die analysierten verteilten Dateisysteme von Haus aus keine Versionierung. Es gab Versuche der Linux-Community, mit Wizbit[[15]](#footnote-83), ein auf GIT-basierendes Dateisystem zu entwerfen, das Versionierung mitliefern sollte [@arstechnica2008a]. Dieses Projekt wurde allerdings seit Ende 2009 nicht mehr weiterentwickelt [@openhub2015a]. Die benötigten Zugriffsberechtigungen werden zwar auf der Systembenutzerebene durch ACL unterstützt, jedoch müssten dann die Anwendungen für jeden Anwendungsbenutzer einen Systembenutzer anlegen [@xtreemfs2015a, Kapitel 7.2]. Dies wäre zwar auf einer einzelnen Installation machbar, jedoch macht es eine verteilte Anwendung komplizierter und eine Installation aufwändiger. Allerdings können gute Erkenntnisse aus der Analyse der Replikationsmechanismen bzw. der Konsistenzprotokolle von XtreemFS gezogen werden und in ein Gesamtkonzept mit eingebunden werden.

**TODO fehlender Bezug zum Projekt**

## Datenbankgestützte Dateiverwaltungen

Einige Datenbanksysteme, wie zum Beispiel MongoDB[[16]](#footnote-86), bieten eine Schnittstelle an, um Dateien abzuspeichern. Viele dieser Systeme sind meist nur begrenzt für große Datenmengen geeignet. MongoDB und GridFS sind jedoch genau für diese Anwendungsfälle ausgelegt, daher wird diese Technologie im folgenden Kapitel genauer betrachtet.

### MongoDB & GridFS

MongoDB bietet die Möglichkeit, BSON-Dokumente in der Größe von 16MB zu speichern. Dies ermöglicht die Verwaltung kleinerer Dateien ohne zusätzliche Layer. Für größere Dateien und zusätzliche Features bietet MongoDB mit GridFS eine Schnittstelle an, mit der es möglich ist, größere Dateien und ihre Metadaten zu speichern. Dazu teilt GridFS die Dateien in Chunks einer bestimmten Größe auf. Standardmäßig ist die Größe von Chunks auf 255Byte gesetzt. Die Daten werden in der Kollektion chunks und die Metadaten in der Kollektion files gespeichert.

Durch die verteilte Architektur von MongoDB werden die Daten automatisch auf allen Systemen synchronisiert. Außerdem bietet das System die Möglichkeit, über Indexe schnell zu suchen und Abfragen auf die Metadaten durchzuführen.

**Beispiel:**

$mongo = new Mongo(); // connect to database  
$database = $mongo->selectDB("example"); // select mongo database   
   
$gridFS = $database->getGridFS(); // use GridFS class for  
 // handling files   
   
$name = $\_FILES['Filedata']['name']; // optional - capture  
 // the name of the   
 // uploaded file  
$id = $gridFS->storeUpload('Filedata', $name);  
 // load file into  
 // MongoDB

Bei der Verwendung von MongoDB ist es sehr einfach, Dateien in GridFS abzulegen. Die fehlenden Funktionen wie zum Beispiel, ACL oder Versionierung, machen den Einsatz in Symcloud allerdings schwierig. Auch der starre Aufbau mit nur einem Dateibaum macht die Anpassung der Datenstruktur nahezu unmöglich. Allerdings ist das Chunking der Dateien auch hier zentraler Bestandteil, daher wäre es möglich MongoFS für einen Teil des Speicher-Konzeptes zu verwenden.

## Zusammenfassung

Am Ende dieses Abschnittes, werden die Vor- und Nachteile der jeweiligen Technologien zusammengefasst. Dies ist notwendig, um am Ende ein optimales Speicherkonzept für Symcloud zu entwickeln.

Amazon S3

Speicherdienste, wie Amazon S3, sind für einfache Aufgaben bestens geeignet. Sie bieten alles an, was für ein schnelles Setup der Applikation benötigt wird. Jedoch haben gerade die Open-Source Alternativen zu S3 wesentliche Mankos, die gerade für das aktuelle Projekt unbedingt notwendig sind. Zum einen sind es bei den Alternativen die fehlenden Funktionalitäten, wie zum Beispiel ACLs oder Versionierung, zum anderen ist auch Amazon S3 wenig flexibel, um eigene Erweiterungen hinzuzufügen. Jedoch können wesentliche Vorteile bei der Art der Datenhaltung beobachtet werden. Wie zum Beispiel:

* Rest-Schnittstelle
* Versionierung
* Gruppierung durch Buckets
* Berechtigungssysteme

Diese Punkte werden im Kapitel berücksichtigt werden.

Verteilte Dateisysteme

Die verteilten Dateisysteme, bieten durch ihre einheitliche Schnittstelle einen optimalen Abstraktionslayer für datenintensive Anwendungen. Die Flexibilität, die diese Systeme verbindet, kommen der der Anwendung in Symcloud entgegen. Jedoch sind fehlende Zugriffsrechte auf Anwendungsbenutzerebene (ACL) und die fehlende Versionierung ein Problem, das auf Speicherebene nicht gelöst wird. Aufgrund dessen könnte ein solches verteiltes Dateisystem nicht als Ersatz für eine eigene Implementierung, sondern lediglich als Basis dafür hergenommen werden.

Datenbankgestützte Dateiverwaltung

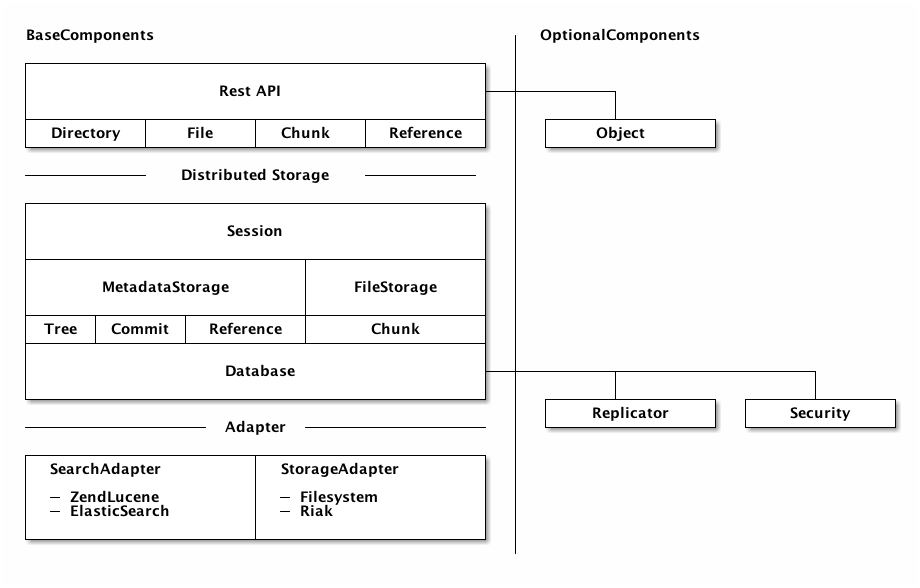
Systeme wie zum Beispiel GridFS sind für den Einsatz in Anwendungen geeignet, die die darunterliegende Datenbank verwendet. Die nötigen Erweiterungen, um Dateien in eine Datenbank zu schreiben, sind aufgrund der Integration sehr einfach umzusetzen. Sie bieten eine gute Schnittstelle, um Dateien zu verwalten. Die fehlenden Möglichkeiten von ACL und Versionierung macht jedoch die Verwendung von GridFS sehr aufwändig. Aufgrund des Aufbaues von GridFS gibt es in der Datenbank einen Dateibaum, indem alle Benutzer ihre Dateien ablegen. Die Anwendung müsste dafür sorgen, dass jeder Benutzer nur seine Dateien sehen bzw. bearbeiten kann. Allerdings kann, gerade aus GridFS, mit dem Chunking von Dateien (siehe Kapitel ) ein sehr gutes Konzept für eine effiziente Dateihaltung entnommen werden.

Da aufgrund verschiedenster Schwächen keine der Technologien eine adäquate Lösung für die Datenhaltung in Symcloud bietet, wird im nächsten Kapitel versucht ein optimales Speicherkonzept für das aktuelle Projekt zu entwickeln.

# Konzeption von Symcloud

Dieses Kapitel befasst sich mit der Erstellung eines Speicher- und Architekturkonzeptes für Symcloud. Das zentrale Element dieses Konzeptes ist die Objekt-Datenbank. Diese Datenbank unterstützt die Verbindung zu anderen Servern. Damit ist Symcloud, als Ganzes gesehen ein verteiltes Dateiverwaltungssystem. Es unterstützt dabei die Replikation von Nutz- und Metadaten unter den verbundenen Servern. Die Datenbank beinhaltet eine Suchmaschine, mit der es möglich ist, die Metadaten effizient zu durchsuchen. Die Grundlagen zu dieser Architektur wurden im Kapitel beschrieben. Es ist eine Abwandlung der Architektur, die in XtreemFS verwendet wird.

## Überblick



Architektur für "Symcloud-Distributed-Storage"

Die Architektur ist gegliedert in Kern- und optionale Komponenten. In der Abbildung sind die Abhängigkeiten der Komponenten untereinander zu erkennen. Die Schichten sind jeweils über ein Interface entkoppelt, um den Austausch einzelner Komponenten zu vereinfachen. Über den "StorageAdapter" bzw. über den "SearchAdapter", lassen sich die Speichermedien der Daten anpassen. Für eine einfache Installation ist es ausreichend, wenn die Daten direkt auf die Festplatte geschrieben werden. Es ist allerdings auch denkbar, die Daten in eine verteilte Datenbank wie Riak oder MongoDB zu schreiben, um die Datensicherheit zu erhöhen.

Durch die Implementierung (siehe Kapitel ) als PHP-Bibliothek ist es möglich, diese Funktionalitäten in jede beliebige Applikation zu integrieren. Durch eine Abstraktion der Benutzerverwaltung ist Symcloud vom eigentlichen System komplett entkoppelt.

## Datenmodell

Das Datenmodell wurde speziell für Symcloud entwickelt, um die Anforderungen (siehe Kapitel ) zu erfüllen. Dabei wurde großer Wert darauf gelegt, optimale und effiziente Datenhaltung zu gewährleisten. Abgeleitet wurde das Modell (siehe Abbildung ) aus dem Modell, welches dem Versionskontrollsystem GIT (siehe Kapitel ) zugrunde liegt. Dieses Modell unterstützt viele Anforderungen, welche Symcloud an seine Daten stellt.



Datenmodel für "Symcloud-Distributed-Storage"

### GIT

Das Datenmodell von GIT erfüllt folgende Anforderungen von Symcloud:

Versionierung

Durch die Commits können Versionshistorien einfach abgebildet und diese effizient durchsucht werden. Will ein Benutzer sehen, wie sein Dateibaum vor ein paar Wochen ausgesehen hat, kann das System nach einem geeigneten Commit durchsucht werden (anhand der Erstellungszeit) und anstatt den neuesten Commit, diesen Commit für die weiteren Datenbankabfragen verwenden.

Namensräume

Mit den Referenzen können für jeden Benutzer mehrere Namensräume geschaffen werden. Jeder dieser Namensräume erhält einen eigenen Dateibaum und kann von mehreren Benutzern verwendet werden. Damit können Shares einfach abgebildet werden. Jede Referenz kann für Benutzer eigene Berechtigungen erhalten. Dadurch kann ein Zugriffsberichtigungssystem implementiert werden.

Dieses Datenmodell ist aufgrund seiner Flexibilität eine gute Grundlage für ein verteiltes Dateiverwaltungssystem. Es ist auch in seiner ursprünglichen Form für die Verteilung ausgelegt [@chacon2009pro, Kapitel 1.1]. Dies macht es für Symcloud interessant es als Grundlage für die Weiterentwicklung zu verwenden. Aufgrund der immutable Objekte können die Operationen Update und Delete komplett vernachlässigt werden, da Daten nicht aus der Datenbank gelöscht werden. Diese Art von Objekten bringt auch große Vorteile mit sich, wenn es um die Zwischenspeicherung (cachen) von Daten geht. Diese können auf allen Servern gecached werden, da diese nicht mehr verändert werden. Eine Einschränkung hierbei sind die Referenzen, die einen Veränderbaren Inhalt aufweisen. Diese Einschränkung muss bei der Implementierung des Datenmodells berücksichtigt werden, wenn die Daten verteilt werden.

### Symcloud

Für Symcloud wurde das Datenmodell von GIT angepasst und erweitert.

Chunks (Blobs)

Der Inhalt von Dateien wird nicht an einem Stück in den Speicher geschrieben, sondern er wird in sogenannte Chunks aufgeteilt. Dieses Konzept wurde aus den Systemen GridFS (siehe Kapitel ) oder XtreemFS (siehe Kapitel ) übernommen. Es ermöglicht das Übertragen von einzelnen Dateiteilen, die sich geändert haben[[17]](#footnote-96). Andere Vorteile für eine Unterteilung der Dateien in Chunks werden im Kapitel aufgezählt.

Zugriffsrechte

Nicht berücksichtigt wurde, im Datenmodel von GIT, die Zuordnung der Referenzen zu einem Benutzer. Diese Zuordnung wird von Symcloud verwendet, um die Zugriffsrechte zu realisieren. Ein Benutzer kann einem anderen Benutzer die Rechte auf eine Referenz übertragen, auf die er Zugriff besitzt. Dadurch können Dateien und Strukturen geteilt und zusammen verwendet werden (Shares).

Policies

Die Policies werden verwendet, um zusätzliche Informationen zu den Benutzerrechten bzw. Replikationen in einem Objekt zu speichern. Es beinhaltet im Falle der Replikationen den primary Server bzw. eine Liste von backup Servern, auf denen das Objekt gespeichert wurde.

## Datenbank

Die Datenbank ist eine einfache "Hash-Value" Datenbank, die mithilfe eines Replikators zu einer verteilen Datenbank erweitert wird. Die Datenbank serialisiert die Objekte und speichert sie mithilfe eines Adapters auf einem bestimmten Speichermedium. Zusätzlich spezifiziert jeder Objekt-Typ, welche Daten als Metadaten in einer Suchmaschine indiziert werden sollen. Dies ermöglicht eine schnelle Suche innerhalb dieser Metadaten, ohne auf das eigentliche Speichermedium zuzugreifen.

Symcloud verwendet einen ähnlichen Mechanismus für die Replikationen, wie in Kapitel beschrieben wurde. Es implementiert eine einfache Form des primärbasierten Protokolls. Dabei wird jedem Objekt der Server als primary zugewiesen, auf dem es erzeugt wurde. Aus einem Pool an Servern werden die Backupserver ermittelt. Dabei gibt es drei Arten diese zu ermitteln.

Full

Die Backupserver werden per Zufallsverfahren ausgewählt. Dabei kann konfiguriert werden, auf wie vielen Servern ein Backup verteilt wird. Dieser Typ wird verwendet um die Chunks gleichmäßig auf die Server zu verteilen. Dadurch lässt sich die Last auf alle Server verteilen. Dies gilt sowohl für den Speicherplatz, als auch die Netzwerkzugriffe. Hierbei könnten auch bessere Verfahren verwendet werden, um den Primary bzw. Backupserver zu ermitteln (siehe Kapitel ).

Permissions

Wenn ein Objekt auf Basis der Zugriffsrechte verteilt wird, wird es auf allen Servern erstellt, die mindestens einen Benutzer registriert haben, der Zugriff auf dieses Objekt besitzt. Dabei gibt es keine Maximalanzahl der Backupserver. Dieses Verfahren wird für kleinere Objekte, die zum Beispiel Datei- bzw. Ordnerstrukturen enthalten, verwendet. Die Verteilung kann sofort ausgeführt werden oder die Objekte werden beim ersten Zugriff jeden Backupservers "Lazy" nachgeladen. Der Vorteil der "Lazy" Technik ist es, dass die Server nicht immer erreichbar sein müssen, allerdings kann es zu Inkonsistenzen kommen, wenn ein Server nicht die neuesten Daten verwendet, bevor er Änderungen durchführt. Wichtig ist bei diesem Verfahren, dass Änderungen der Zugriffsrechte automatisch zu einem neuen Objekt führen, damit die Backupserver diese Änderung mitbekommen. Um die Datensicherheit für diese Objekte zu erhöhen, könnten aus dem Serverpool eine konfigurierbare Anzahl von Backupservern, wie bei dem Full Typen, ausgewählt werden. Allerdings müsste der Pool auf die zugriffsberechtigten Server beschränkt werden. Diese Methode wurde nicht vollständig implementiert, da der Prototyp keine Autorisierung für Objekte vorsieht. Allerdings werden Objekte, die nicht in der Lokalen Datenbank vorhanden sind, nachgeladen.

Stubs

Dieser Typ ist eigentlich kein Replikationsmechanismus, aber er ist wesentlicher Bestandteil des Verteilungsprotokolls von Symcloud. Objekte, die mit diesem Typ verteilt werden, werden als sogenannte Stubs an alle bekannten Server verteilt. Dies bedeutet, dass das Objekt als eine Art remote Objekt fungiert. Es besitzt keine Daten und darf nicht gecached werden. Bei jedem Zugriff erfolgt eine Anfrage an den primary Server, der die Daten zurückliefert, wenn die Zugriffsrechte zu dem Objekt gegeben sind. An dieser Stelle lassen sich Lock-Mechanismen implementieren, da diese Objekte immer nur auf dem primary Server geändert werden können. Falls es an dieser Stelle zu einem Konflikt kommt, betrifft es nur den einen Backupserver und nicht das komplette Netzwerk. Stubs können, wie auch der vorherige Typ, automatisch verteilt werden oder "Lazy" bei der ersten Verwendung nachgeladen werden. In der Implementierung, wurde dieser Typ nicht vorgesehen. Es wurde allerdings eine Methode implementiert, die es ermöglicht, Objekte im Netzwerk zu suchen und nachzuladen.

Im Kapitel werden diese Vorgänge anhand von Ablaufdiagrammen genauer erläutert.

## Metadatastorage

Der Metadatastorage verwaltet die Struktur der Daten. Es beinhaltet folgende Punkte:

Dateibaum (Tree)

Diese Objekte beschreiben wie die Dateien zusammenhängen. Diese Struktur ist vergleichbar mit einem Dateibaum auf einem lokalen Dateisystem. Es gibt pro Namensraum jeweils ein Root-Verzeichnis, welches andere Verzeichnisse und Dateien enthalten kann. Dadurch lassen sich beliebig tiefe Strukturen abbilden. In diesem Baum können zu einer Datei auch andere Werte, wie zum Beispiel Titel, Beschreibung und Vorschaubilder hinterlegt werden.

Versionen (Commit)

Über die zusammenhängenden Commits kann der Dateiänderungsverlauf abgebildet werden. Jede Änderung im Baum bewirkt das Erstellen eines neuen Commits auf Basis des Vorherigen. Dabei wird der aktuelle Baum in die Datenbank geschrieben und ein neuer Commit mit einer Referenz auf das Root-Verzeichnis erstellt.

Referenzen

Um den aktuellen Commit und damit den aktuellen Dateibaum des Benutzers, nicht zu verlieren, werden Referenzen immer auf den neuesten Commit gesetzt. Dies erfordert das Aufbrechen des Konzepts der immutable Objekte. Um diese Objekt-Typen zu unterstützen werden diese Objekte auf keinem Server gecached werden und die Backupserver automatische Updates zu Änderungen erhalten.

Diese drei Objekt-Typen werden im Netzwerk mit unterschiedlichen Replikationstypen verteilt. Die Strukturdaten (Tree und Commit) verwenden den Typ "Permission". Das bedeutet, dass jeder Server, der Zugriff auf diesen Dateibaum besitzt, das Objekt in seine Datenbank ablegen kann. Im Gegensatz dazu werden Referenzen als Stub-Objekte im Netzwerk verteilt. Diese werden bei jedem Zugriff, auf dessen primary Server angefragt. Änderungen an einer Referenz werden ebenfalls an den primary Server weitergeleitet.

## Filestorage

Der Filestorage verwaltet die abstrakten Dateien im System. Diese Dateien werden als reine Datencontainer angesehen und besitzen daher keinen Namen oder Pfad. Eine Datei besteht nur aus Datenblöcken (Chunks), einer Länge, dem Mimetype und einem Hash für die Identifizierung. Diese abstrakten Dateien werden in den Tree, des Metadatastorage, mit eingebettet und stehen daher nur konkreten Dateien zur Verfügung. Das bedeutet, dass eine konkrete Datei, eine Liste von Chunks besitzt, die die eigentlichen Daten repräsentieren. Diese Trennung von Daten und Metadaten macht es möglich, zu erkennen, wenn eine Datei an verschiedenen Stellen des Systems, vorkommt und dadurch wiederverwendet werden kann. Theoretisch können auch Teile einer Datei in einer anderen Datei vorkommen. Dies ist aber je nach Größe der Chunks sehr unwahrscheinlich. Da diese keine Zugriffsrechte besitzen, spielt es keine Rolle, ob dieser von dem selben oder von einem anderen Benutzer wiederverwendet wird. Wenn der Hash übereinstimmt, besitzen beide Dateien der Benutzer den selben Datenblock und dürfen diesen verwenden.

Für Symcloud bietet das Chunking von Dateien zwei große Vorteile:

Wiederverwendung

Durch das Aufteilen von Dateien in Daten-Blöcke, ist es theoretisch möglich, dass sich mehrere Dateien den selben Chunk teilen. Häufiger jedoch geschieht dies, wenn Dateien von einer Version zur nächsten nur leicht verändert werden. Nehmen wir an, dass eine große Text-Datei im Storage liegt, die die Größe eines Chunks übersteigt, wird an diese Datei nun weiterer Inhalt angehängt. Die neue Version besteht aus dem Chunk der ersten Version und aus einem neuen. Dadurch konnte sich das Storagesystem den Speicherplatz eines Chunks sparen. Mithilfe bestimmter Algorithmen könnte die Ersparnis optimiert werden[[18]](#footnote-100) (siehe Kapitel ) [@anglin2011data].

Streaming

Um auch große Dateien zu verarbeiten, bietet das Chunking von Dateien die Möglichkeit, Daten immer nur Block für Block zu verarbeiten. Dabei können die Daten so verarbeitet werden, dass immer nur wenige Chunks im Speicher gehalten werden müssen. Zum Beispiel kann beim Streaming von Videodateien immer nur ein Chunk versendet und sofort wieder aus dem Speicher gelöscht werden, bevor der nächste Chunk aus der Datenbank geladen wird. Dies verkürzt die Zeit, um eine Antwort zu erzeugen. Moderne Video-Player machen sich dieses Verfahren zu Nutze und versenden viele HTTP-Request mit bestimmten Header-Werten, um den Response zu beschränken. Dabei wird der Request-Header range auf den Ausschnitt der Datei gelegt, die der Player gerade für die Ausgabe benötigt. Aus diesen Informationen kann das System die benötigten Chunks berechnen und genau diese aus dem Storage laden [@fielding2014a].

Im Filestorage werden zwei Arten von Objekten beschrieben. Zum einen sind dies die abstrakten Dateien, die nicht direkt in die Datenbank geschrieben werden, sondern primär der Kommunikation dienen und in den Dateibaum eingebettet werden können. Zum anderen sind es die konkreten Chunks, die direkt in die Datenbank geschrieben werden. Um die Chunks optimal zu verteilen, werden diese mit dem Replikationstyp "Full" persistiert. Dabei werden diese Objekte auf eine festgelegte Anzahl von Servern verteilt. Dadurch lässt sich der gesamte Speicherplatz des Netzwerkes, mit dem Hinzufügen neuer Server, erweitern und ist nicht beschränkt auf den Speicherplatz des kleinsten Servers. Die Chunk Objekte werden dann auf den Remoteservern in einem Cache gehalten, um den Traffic zwischen den Servern so minimal wie möglich zu halten. Dieser Cache kann diese Objekte unbegrenzt lange speichern, da diese Blöcke unveränderbar sind und nicht gelöscht werden können. Dateien werden nicht wirklich gelöscht, sondern nur aus dem Dateibaum entfernt. Alte Versionen der Datei können auch später wiederhergestellt werden, indem die Commit-Historie zurückverfolgt wird.

## Session

Als zentrale Schnittstelle auf die Daten fungiert die "Session". Sie ist als eine Art "High-Level-Interface" konzipiert und ermöglicht den Zugriff auf alle Teile des Systems über eine zentrale Schnittstelle. Zum Beispiel können Dateien hoch- bzw. heruntergeladen werden oder die Metadaten mittels Dateipfad abgefragt werden. Damit fungiert es als Zwischenschicht zwischen "Filestorage", "Metdatastorage" und Rest-API.

## Rest-API

Die Rest-API ist als zentrale Schnittstelle nach außen gedacht. Sie wird zum Beispiel verwendet, um Daten für die Oberfläche in der Plattform zu laden oder Dateien mit einem Endgerät zu synchronisieren. Diese Rest-API ist über ein Benutzersystem gesichert. Die Zugriffsrechte können sowohl über Form-Login und Cookies, für Javascript Applikationen, als auch über OAuth2 für externe Applikationen überprüft werden. Dies ermöglicht eine einfache Integration in andere Applikationen, wie es zum Beispiel in der Prototypen-Implementierung (siehe Kapitel ) passiert ist. Die OAuth2 Schnittstelle ermöglicht es auch, externe Applikationen mit Daten aus Symcloud zu versorgen.

Die Rest-API ist in vier Bereiche aufgeteilt:

Directory

Diese Schnittstelle bietet den Zugriff auf die Ordnerstruktur einer Referenz über den vollen Pfad: /directory/<reference-name>/<directory>. Bei einem GET-Request auf diese Schnittstelle, wird der angeforderte Ordner als JSON-Objekt zurückgeliefert. Enthalten sind dabei unter anderem der Inhalt des Ordners (Dateien oder andere Ordner).

File

Unter dem Pfad /file/<reference-name>/<directory>/<filename>.<extension> können Dateien heruntergeladen werden oder ihre Informationen abgefragt werden.

Reference

Die Schnittstelle für die Referenzen erlaubt das Erstellen und Abfragen von Referenzen. Zusätzlich können mittels PATCH-Requests Dateien, aus dem Namensraum einer bestimmten Referenz, geändert und diese gesammelt versioniert werden.

Objekts

Diese Objektschnittstelle verwendet der Replikator um die Objekte zwischen den Servern zu verteilen. Dabei werden die HTTP-Befehle GET und POST verwendet, um Daten abzufragen oder zu erstellen.

Die genaue Funktion der Rest-API wird im Kapitel beschrieben.

## Zusammenfassung

Das Konzept von Symcloud baut sehr stark auf der Verteilung der Daten innerhalb eines Netzwerkes auf. Dies ermöglicht eine effiziente und sichere Datenverwaltung. Allerdings kann die Software auch ohne dieses Netzwerk ihr volles Potenzial entfalten. Es erfüllt die in Kapitel angeführten Anforderungen und bietet durch die erweiterbare Architektur die Möglichkeit andere Systeme und Plattformen zu verbinden. Über die verschiedenen Replikationstypen lassen sich verschiedene Objekte auf verschiedenste Weise im Netzwerk verteilen. Die einzelnen Server sind durch eine definierte Rest-API verbunden und daher unabhängig von der darunterliegenden Technologie.

Dieses Konzept vereint viele der im vorherigen Kapitel beschriebenen Vorzüge der beschriebenen Technologien.

# Implementierung

In diesem Kapitel werden die einzelnen Komponenten, die für Symcloud entwickelt wurden, genauer betrachtet. Es entstand während der Entwicklungsphase ein einfacher Prototyp, mit dem die Funktionsweise des im vorherigen Kapitel beschriebenen Konzeptes, gezeigt werden konnte.

Dabei sind drei wichtige Komponenten entstanden:

Bibliothek (distributed-storage)

Die Bibliothek ist der Kern der Applikation und implementiert große Teile des Konzeptes von Symcloud. Sie baut auf modernen Web-Technologien auf und verwendet einige Komponenten des PHP-Frameworks Symfony2[[19]](#footnote-105). Dieses Framework ist eines der beliebtesten Frameworks in der Open-Source Community von PHP.

Plattform (symcloud)

Die Plattform bietet neben der REST-API auch ein einfaches UI an, mit dem es möglich ist, im Browser seine Dateien zu verwalten. Als Basis verwendet Symcloud die Content-Management-Plattform SULU[[20]](#footnote-107) der Vorarlberger Firma MASSIVE ART WebServices GmbH[[21]](#footnote-109) aus Dornbirn. Diese Plattform bietet ein erweiterbares Admin-UI, eine Benutzerverwaltung und ein Rechtesystem an. Diese Features ermöglichen Symcloud eine schnelle Entwicklung der Oberfläche und deren zugrundeliegenden Services.

Client (jibe)

Der Client ist ein Konsolen-Tool, mit dem es möglich ist, Dateien aus einem Ordner mit dem Server zu synchronisieren. Es dient als Beispiel für die Verwendung der API mit einer externe Applikation.

Der Source-Code dieser drei Komponenten ist auf der beiliegenden CD (/source) oder auf Github <https://github.com/symcloud> zu finden.

## Distributed-Storage

Der Distributed-Storage ist der Kern der Anwendung und kann als Bibliothek in jede beliebige PHP-Anwendung integriert werden. Diese Anwendung stellt die Authentifizierung und die Rest-API zur Verfügung, um mit den Kern-Komponenten zu kommunizieren.



Schichten von "Distributed Storage"

Der interne Aufbau der Bibliothek ist in vier Schichten (siehe Abbildung ) aufgeteilt.

Session

Zentrale Schnittstelle, die alle Manager vereint und einen gemeinsamen Zugriffspunkt bildet, um mit dem Storage zu kommunizieren.

Manager

Um die Komplexität der jeweiligen Objekte zu abstrahieren, implementieren die Manager die jeweilige Funktionalität, um mit diesen Objekten zu kommunizieren. Die Objekte sind dabei reine Daten-Container.

Database

Die Datenbank benutzt einfache Mechanismen, um die Objekte zu serialisieren und zu speichern. Dabei kann über Metadaten festgelegt werden, welche Eigenschaften serialisiert bzw. welche Eigenschaften in der Suchmaschine indexiert werden. Beim laden der Daten aus der Datenbank, können mithilfe dieser Metadaten die Objekte wieder deserialisiert werden.

Adapter

Die Adapter dienen dazu, das Speichermedium bzw. die Suchmaschine zu abstrahieren. Durch die Implementierung eines Interfaces, kann jede beliebige Speichertechnologie bzw. Suchmaschine verwendet werden.

Die Datenbank ist durch den Einsatz von Events flexibel erweiterbar. Mithilfe dieser Events kann zum Beispiel die Replikator-Komponente folgende Abläufe realisieren.

Verteilung

Bei einem "store" Event verteilt der Replikator das Objekt auf die ermittelten Backupserver. Um die Einstellungen des Replikators zu persistieren fügt der Eventhandler eine "ReplicatorPolicy" an das Modell an. Diese "Policy" wird zusätzlich mit dem Modell persistiert.

Nachladen

Im Falle eines "fetch" Events, werden fehlende Daten von den bekannten Servern nachgeladen. Dieses Event wird sogar dann geworfen, wenn die Daten im lokalen "StorageAdapter" nicht vorhanden sind. Dies erkennt der Replikator und fragt bei allen bekannten Servern an, ob sie dieses Objekt kennen. Dies gilt für die Replikationstypen "Permission" und "Full". Über einen ähnlichen Mechanismus kann der Replikationstyp "stub" realisiert werden. Der einzige Unterschied ist, dass die Backupserver den primary Server kennen und nicht alle bekannten Server durchsuchen müssen.

### Objekte speichern

Der Mittelpunkt des Speicher-Prozesses (siehe Abbildung ) ist die Serialisierung zu Beginn. Hierfür werden die Metadaten des Objekts anhand seiner Klasse aus dem "MetadataManager" geladen und anhand dieser Informationen serialisiert. Diese Daten werden mit dem "EventDispatcher" aus dem Symfony2 Framework in einem Event zugänglich gemacht. Die Eventhandler haben die Möglichkeit die Daten zu bearbeiten und "Policies" zu dem Model zu erstellen. Abschließend werden die Daten zuerst mithilfe des "StorageAdapter" persistiert und durch den "SearchAdapter" in den Suchmaschinenindex aufgenommen. Um verschiedene Objekttypen voneinander zu trennen und eigene Namensräume zu schaffen, geben die Metadaten der Klasse, einen eindeutigen Kontext zurück. Dieser Kontext wird den Adaptern übergeben, um Kollisionen zwischen den Datensätzen zu verhindern.



Objekte speichern

### Objekte abrufen

Wie zu erwarten ist der Abruf-Prozess von Daten ein Spiegelbild des Speicherprozesses. Zuerst wird versucht mit dem Kontext des Objektes die Daten aus dem "Storage" zu laden. Diese Daten werden durch den "EventDispatcher" den Eventhandler zur Verfügung gestellt. Diese haben die Möglichkeit, zum Beispiel fehlende Daten nachzuladen, Änderungen an der Struktur der Daten durchzuführen oder den Prozess abzubrechen, wenn keine Rechte vorhanden sind dieses Objekt zu lesen. Diese veränderten Daten werden abschließend für den Deserialisierungsprozess herangezogen.



Objekte abrufen

Diese beiden Abläufe beschreiben eine lokale Datenbank, die die Möglichkeit bietet, über Events die Daten zu verändern oder anderweitig zu verwenden. Sie ist unabhängig zum Datenmodell von Symcloud und könnte für alle möglichen Objekte verwendet werden. Daher ist Symcloud auch für künftige Anforderungen gerüstet.

### Replikator

Wie schon erwähnt, verwendet der Replikator Events, um die Prozesse des Ladens und Speicherns von Daten zu beeinflussen und damit die verteilte Aspekte für die Datenbank umzusetzen. Dabei implementiert der Replikator eine einfache Version des primärbasierten Protokolls. Für diesen Zweck wird der Replikator mit einer Liste von verfügbaren Servern initialisiert. Auf Basis dieser Liste werden die Backupserver für jedes Objekte ermittelt.

Wie schon im Kapitel erwähnt, gibt es verschiedene Arten die Backupserver für ein Objekt zu ermitteln. Implementiert wurde neben dem Typ "Full" auch ein automatisches "Lazy"-Nachladen für fehlende Objekte. Dieses Nachladen ist ein wesentlicher Bestandteil der beiden anderen Typen ("Permission" und "Stub").

**Full**



Replikationtyp "Full"

Bei einem "store" Event werden die Backupserver per Zufall aus der Liste der vorhandenen Server ausgewählt und der aktuelle Server als primäry Server markiert. Anhand der Backupserver-Liste werden die Daten an die Server verteilt. Dazu wird der Reihe nach die Daten an die Server versendet und auf eine Bestätigung gewartet. Falls einer dieser Server nicht erreichbar ist, wird dieser ausgelassen und ein anderer Server als Backup herangezogen. Damit wird der konsistente Zustand der Datenbank verifiziert. Abschließend wird die erstellte "Policy" zu den Daten hinzugefügt, damit sie mit den Daten persistiert wird und später wiederverwendet werden kann. Dieser Prozess wird in der Abbildung visualisiert.

**Lazy**



Replikator "Lazy"-Nachladen

Um fehlende Daten im lokalen Speicher nachzuladen, werden der Reihe nach alle bekannten Server abgefragt. Dabei gibt es vier mögliche Antworten (siehe Abbildung ), auf die der Replikator reagieren kann. Der Status kann anhand des HTTP-Status-Codes erkannt werden.

404

Das Objekt ist auf dem angefragten Server nicht bekannt.

302

Das Objekt ist bekannt, aber der angefragte Server ist nur als Backupserver markiert. Dieser Server kennt allerdings die genaue Adresse des primary Servers und leitet auf diesen weiter.

403

Das Objekt ist bekannt und der angefragte Server als primary Server für dieses Objekt markiert. Der Server überprüft die Zugangsberechtigung, weil diese aber nicht gegeben ist, wird der Zugriff verweigert. Der Replikator erkennt, dass der Benutzer nicht berechtigt ist, die Daten zu lesen und verweigert den Zugriff.

200

Wie bei 403 ist der angefragte Server, der primary Server des Objektes, aber der Benutzer ist berechtigt das Objekt zu lesen und der Server gibt direkt die Daten zurück. Diese Daten dürfen auch gecached werden. Die Berechtigungen für andere Benutzer, werden direkt mitgeliefert, um später diesen Prozess nicht noch einmal ausführen zu müssen.

Mithilfe dieses einfachen Mechanismuses kann der Replikator Daten von anderen Servern nachladen, ohne zu wissen, wo sich die Daten befinden. Dieser Prozess bringt allerdings Probleme mit sich. Zum Beispiel muss jeder Server angefragt werden, bevor der Replikator endgültig sagen kann, dass das Objekt nicht existiert. Dieser Prozess kann daher bei einem großen Netzwerk sehr lange dauern. Dieser Fall sollte allerdings aufgrund des Datenmodells nur selten vorkommen, da Daten nicht gelöscht werden und daher keine Deadlinks entstehen können.

### Adapter

Für die Abstrahierung des Speichermediums verwendet die Datenbank das Adapter-Pattern. Mithilfe dieses Patterns, kann jede Symcloud Installation sein eigenes Speichermedium verwenden. Dabei gibt es zwei Arten von Adaptern:

Storage

Der "StorageAdapter" wird verwendet, um serialisierte Objekte lokal zu speichern oder zu laden. Es implementiert im Grunde ein einfacher Befehlssatz: store, fetch, contains und delete. Jeder dieser Befehle erhält, neben anderen Parametern, einen Hash und einen Kontext. Der Hash ist sozusagen der Index des Objektes. Der Kontext wird verwendet, um Namensräume für die Hashes zu schaffen. Dies implementiert der Dateisystemadapter, indem er jeden Kontext einen Ordner erstellt und für jeden Hash eine Datei. So kann schnell auf ein einzelnes Objekt zugegriffen werden.

Search

Der "SearchAdapter" wird verwendet, um die Metadaten zu den Objekten zu indexieren. Dies wird benötigt, wenn die Daten durchsucht werden. Jeder "SearchAdapter" implementiert folgende Befehle: index, search und deindex. Wobei auch hier mit Hash und Kontext gearbeitet wird. Über den Suchbefehl, können alle oder bestimmte Kontexte durchsucht werden. Für die Entwicklung des Prototypen wurde die Bibliothek Zend-Search-Lucene[[22]](#footnote-122) verwendet, da diese ohne weitere Abhängigkeiten verwendet werden kann.

Bei der Verwendung des Replikators gibt es einen zusätzlichen Adapter, der mithilfe der Server-Informationen mit dem Remoteserver kommunizieren kann. Dabei wird das Interface mit den Befehlen fetch und store implementiert.

Die Adapter sind Klassen, die die Komplexität des Speichermediums bzw. der API von der restlichen Applikation trennen, um dadurch die Bibliothek unabhängig von der Applikation implementieren zu können.

### Manager

Die Manager sind die Schnittstelle, um mit den einzelnen Schichten des Datenmodells zu kommunizieren. Jeder dieser Manager implementiert ein "Interface" mit dem es möglich ist, mit den jeweiligen Datenobjekten zu interagieren. Grundsätzlich sind dies Befehle, um ein Objekt zu erstellen oder abzufragen. Im Falle des "ReferenceManager" oder "TreeManager" bieten sie auch die Möglichkeit, Objekte zu bearbeiten. Der "ReferenceManager" bearbeitet dabei auch wirklich ein Objekt in der Datenbank, indem er es einfach überschreibt. Diese Operation ist, durch den Replikationstyp "Stub", auch in einem verteilten Netzwerk möglich. Der "TreeManager" klont das Objekt und erstellt unter einem neuen Hash ein neues Objekt, sobald es mit einem Commit zusammen persistiert wird.

### Zusammenfassung

Die Bibliothek "Distributed-Storage" bietet eine einfache und effiziente Implementierung des in Kapitel beschriebenen Konzeptes. Es baut auf eine erweiterbare Hash-Value Datenbank auf. Diese Datenbank wird mittels eines Eventhandlers (Replikator) zu einer verteilten Datenbank. Dabei hat die Datenbank keine Ahnung von dem verwendeten Transportlayer oder Protokoll. Dieser kann neben HTTP, jeden beliebigen anderen Transportlayer verwenden. Der konsistente Zustand der Datenbank kann mittels Bestätigungen bei der Erstellung, blockierenden Vorgängen und nicht löschbaren Objekten garantiert werden. Nicht veränderbare Objekte lassen sich dauerhaft und ohne Updates verteilen. Alle anderen Objekte können so markiert werden, dass sie immer bei einem primary Server angefragt werden müssen und nur für die Datensicherheit an die Backupserver verteilt werden.

## Plattform

Die Plattform bzw. die Anwendung stellt die Rest-API und die Authentifizierung zur Verfügung. Dies ermöglicht der Bibliothek die Kommunikation mit anderen Servern und Applikationen. Zusätzlich beinhaltet sie die Oberfläche, um mit den Daten in einem Browser zu interagieren.

### Authentifizierung

Die Authentifizierung und die Benutzerverwaltung stellt die Plattform SULU zur Verfügung. Hierfür wird der "UserProvider" von SULU dem "Distributed-Storage" bekannt gemacht. Allerdings stellt die Plattform nur eine Authentifizierung mittels HTML-Formular (Benutzername und Passwort) oder HTTP-Basic standardmäßig zur Verfügung. Um die Verwendung der API auch für Dritt-Entwickler Applikationen zu ermöglichen, wurde das Protokoll OAuth2 in SULU integriert. Eine genauere Beschreibung dieses Protokolls wird im Kapitel gegeben.

Eine Autorisierung zwischen den Servern ist momentan nicht vorgesehen. Dies wurde in der ersten Implementierungsphase nicht umgesetzt, wäre aber für eine produktiven Einsatz unerlässlich.

### Rest-API

Die Rest-API ist wie schon im Kapitel beschrieben, in vier verschiedene Schnittstellen aufgeteilt. Dabei werden die SULU internen Komponenten verwendet, um die Daten für die Übertragung zu serialisieren und RESTful[[23]](#footnote-129) aufzubereiten. Für eine verteilte Installation implementiert die Plattform den "ApiAdapter", um die Rest-API für die Bibliothek, zu abstrahieren.

### Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche ... **TODO was wurde/wird implementiert**

### Zusammenfassung

Die Plattform ist ein reiner Prototyp, der zeigen soll, ob das konzipierte Konzept funktionieren kann. Es bietet in den Grundzügen alle Funktionen an, um in einer späteren Implementierungsphase, diesen Prototypen zu einer vollständigen Plattform heranwachsen zu lassen.

## Exkurs: OAuth2

Für die Authentifizierung wurde das Protokoll OAuth in der Version 2 implementiert. Dieses offene Protokoll erlaubt eine standardisierte, sichere API-Autorisierung für Desktop, Web und Mobile-Applikationen. Initiiert wurde das Projekt von Blaine Cook und Chris Messina [@wikioauth].

Der Benutzer kann einer Applikation den Zugriff auf seine Daten autorisieren, die von einer anderen Applikation zur Verfügung gestellt wird. Dabei werden nicht alle Details seiner Zugangsdaten preisgegeben. Typischerweise wird die Weitergabe eines Passwortes an Dritte vermieden [@wikioauth].

### Begriffe

In OAuth2 werden folgende vier Rollen definiert:

Resource owner

Besitzer einer Ressource, die er für eine Applikation bereitstellen will [@hardt2012oauth, Seite 5].

Resource server

Der Server, der die geschützten Ressourcen verwaltet. Er ist in der Lage Anfragen zu akzeptieren und die geschützten Ressourcen zurückzugeben, wenn ein geeignetes und valides Token bereitgestellt wurde [@hardt2012oauth, Seite 5].

Client

Die Applikation stellt Anfragen im Namen des Ressourceneigentümers an den "resource server". Sie holt sich vorher die Genehmigung von einem berechtigten Benutzer [@hardt2012oauth, Seite 5].

Authorization server

Der Server der die Zugriffs-Tokens nach der erfolgreichen Authentifizierung des Ressourceneigentümers, bereitstellt [@hardt2012oauth, Seite 5].

Neben diesen Rollen spezifiziert OAuth2 folgende Begriffe:

Access-Token

Die Access-Tokens fungieren Zugangdsdaten zu geschützten Ressourcen. Es besteht aus einer Zeichenkette, der als Autorisierung für einen bestimmten Client ausgestellt wurde. Sie repräsentieren die "Scopes" und die Dauer der Zugangsberechtigung, die durch den Benutzer bestätigt wurde [@hardt2012oauth, Seite 9].

Refresh-Token

Diese Tokens werden verwendet, um neue Access-Tokens zu generieren, wenn das alte Access-Token abgelaufen ist. Wenn der Autorisierungsserver diese Funktionalität zur Verfügung stellt, liefert er es mit dem Access-Token aus. Der Refresh-Token besitzt eine längere Lebensdauer und berechtigt nicht den Zugang zu den anderen API-Schnittstellen [@hardt2012oauth, Seite 9].

Scopes

Mithilfe von Scopes, lassen sich Access-Token für bestimmte Bereiche der API beschränken. Dies kann sowohl auf Clientebene als auch auf Access-Token Ebene spezifiziert werden [@hardt2012oauth, Seite 22].

Die Interaktion zwischen Ressourcenserver und Autorisierungsserver ist nicht spezifiziert. Diese beiden Server können in der selben Applikation betrieben werden, aber auch eine verteilte Infrastruktur wäre möglich. Dabei würden die beiden auf verschiedenen Servern betrieben werden. Der Autorisierungsserver könnte, in einer verteilten Infrastruktur, Tokens für mehrere Ressourcenserver bereitstellen [@hardt2012oauth, Seite 5].

### Protokoll Ablauf



Ablaufdiagramm des OAuth

Der Ablauf einer Autorisierung [@hardt2012oauth, Seiten 6 ff] mittels Oauth2, der in der Abbildung abgebildet ist, enthält folgende Schritte:

1. Der Client fordert die Genehmigung des Ressourcenbesitzers. Diese Anfrage kann direkt an den Benutzer gestellt werden (wie in der Abbildung dargestellt) oder vorzugsweise indirekt über den Autorisierungsserver (wie zum Beispiel bei Facebook).
2. Der Client erhält einen "authorization grant". Er repräsentiert die Genehmigung des Ressourcenbesitzers, die geschützten Ressourcen zu verwenden.
3. Der Client fordert einen Token beim Autorisierungsserver mit dem "authorization grant" an.
4. Der Autorisierungsserver authentifiziert den Client, validiert den "authorization grant" und gibt einen Token zurück.
5. Der Client fordert eine geschützte Ressource und autorisiert die Anfrage mit dem Token.
6. Der Ressourcenserver validiert den Token und gibt die Ressource zurück.

### Zusammenfassung

OAuth2 wird verwendet, um es externen Applikationen zu ermöglichen, auf die Dateien der Benutzer zuzugreifen. Das Synchronisierungsprogramm Jibe verwendet dieses Protokoll, um die Autorisierung zu erhalten, um die Dateien des Benutzers zu verwalten.

## Synchronisierungsprogramm: Jibe

Jibe ist das Synchronisierungsprogramm zu einer Symcloud Installation. Es ist ein einfaches PHP-Konsolen Tool, mit dem es möglich ist, Daten aus einer Symcloud-Installation mit einem Endgerät zu synchronisieren.

Das Programm wurde mithilfe der Symfony Konsole-Komponente[[24]](#footnote-139) umgesetzt. Diese Komponente ermöglicht eine schnelle und unkomplizierte Entwicklung solcher Konsolen-Programme.

$ php jibe.phar  
 \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_  
 /\ \ \_\_\_ /\ \ /\ \  
 \:\ \ /\ \ /::\ \ /::\ \  
 \_\_\_ /::\\_\_\ \:\ \ /:/\:\ \ /:/\:\ \  
 /\ /:/\/\_\_/ /::\\_\_\ /::\~\:\\_\_\ /::\~\:\ \  
 \:\/:/ / \_\_/:/\/\_\_/ /:/\:\ \:|\_\_| /:/\:\ \:\\_\_\  
 \::/ / /\/:/ / \:\~\:\/:/ / \:\~\:\ \/\_\_/  
 \/\_\_/ \::/\_\_/ \:\ \::/ / \:\ \:\\_\_\  
 \:\\_\_\ \:\/:/ / \:\ \/\_\_/  
 \/\_\_/ \\_\_/\_\_/ \:\\_\_\  
 \/\_\_/  
Token-Status: OK  
 run jibe sync to start synchronization

Ein Konsolen-Programm besteht aus verschiedenen Kommandos, die über einen Namen aufgerufen werden können. Im diesem Beispiel wurde das Standard-Kommando des Tools aufgerufen. Über den Befehl php jibe.phar sync kann der Synchronisierungsvorgang gestartet werden. Alle Abhängigkeiten des Tools werden zusammen in einen PHAR-Container[[25]](#footnote-141) geschrieben. Dieser ähnelt dem Format eines Java-JAR Archives. Dieses Format wird in der PHP-Gemeinschaft oft verwendet, um komplexe Applikationen, wie zum Beispiel PHPUnit[[26]](#footnote-143) (ein Test Framework für PHP) auszuliefern.

{caption="Ausführen des "configure" Befehls\label{jibe\_configure\_listing}" .bash} $ php jibe.phar configure Server base URL: http://symcloud.lo Client-ID: 9\_1442hepr9cpw8wg8s0o40s8gc084wo8ogso8wogowookw8k0sg Client-Secret: 4xvv8pn29zgoccos0c4g4sokw0ok0sgkgkso04408k0ckosk0c Username: admin Password:

Im Listing ist die Ausführung des Konfigurieren Befehls dargestellt. Argumente können sowohl an den Befehl angehängt werden oder durch den Befehl abgefragt werden. Eine Validierung von zum Beispiel der URL, kann direkt in einem Kommando implementiert werden.

Diese Kommandos stehen dem Benutzer zur Verfügung:

configure

Konfiguriert den Zugang zu einer Symcloud Installation. Falls notwendig koordiniert sich das Tool mit der Installation, um andere Informationen zu Repliken oder verbundenen Installationen, zu erhalten.

refresh-token

Aktualisiert das Access-Token von OAuth2. Dies ist notwendig, da die Access-Tokens über einen Ablaufzeitpunkt verfügen. Ist auch das Refresh-Token abgelaufen, muss der Befehl "configure" erneut ausgeführt werden.

status

Gibt den aktuellen Status des Access-Token auf der Konsole aus. Dieses Kommando wird standardmäßig aufgerufen, wenn kein anderes Kommando angegeben wurde.

sync

Startet den Synchronisierungsvorgang. Über die Option -m kann eine Nachricht zu dem erstellten Commit angefügt werden.

### Architektur



Architektur von Jibe

Der zentrale Bestandteil von Jibe ist eine "CommandQueue" (siehe Abbildung ). Sie sammelt alle nötigen Kommandos ein und führt sie nacheinander aus. Diese "Queue" ist nach dem "Command-Pattern" entworfen. Folgende Befehle können dadurch aufgerufen werden:

Upload

Eine neue Datei auf den Server hochladen.

Download

Die angegebene Datei wird vom Server heruntergeladen und lokal an gespeichert.

DeleteServer

Die Datei wird auf dem Server gelöscht.

DeleteLocal

Die Lokale Datei wird gelöscht.

Aus diesen vier Kommandos lässt sich nun ein kompletter Synchronisierungsvorgang abbilden.

### Abläufe

Für einen kompletten Synchronisierungsvorgang werden folgende Informationen benötigt:

Lokale Hashwerte

Diese werden aus den aktuellen Dateibeständen generiert.

Zustand der Dateibestände

Der Zustand nach der letzten Synchronisierung. Wenn diese Hashwerte mit den aktuellen Hashwerten verglichen werden, kann zuverlässig ermittelt werden, welche Dateien sich geändert haben. Zusätzlich kann die Ausgangsversion der Änderung erfasst werden, um Konflikte zu erkennen.

Aktueller Serverzustand

enthält die aktuellen Hashwerte und Versionen aller Dateien, die auf dem Server bekannt sind. Diese werden verwendet, um zu erkennen, dass sich Dateien auf dem Server verändert haben bzw. gelöscht wurden.

Diese drei Informationspakete können sehr einfach ermittelt werden. Einzig und alleine der Zustand der Dateien muss nach einer Synchronisierung beim Client gespeichert werden, um diese beim nächsten Vorgang wiederzuverwenden.

Die Tabelle gibt Aufschluss über die Erkennung von Kommandos aus diesen Informationen.

Evaluierung der Zustände

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | hash | old v. | hash | version |  | Download | Upload | Delete local | Delete server | Conflict |
| 1 2 3 4 5 6 7 8  9 | X X Y Y Y X - X - | 1 1 1 1 1 - - 1 1 | X Y X Z Y -   X - X | 1 2 1 2 2 - 1 - 1 | Nothing to be done Server file changed, download new version Client file change, upload new version Client and Server file changed, conflict Server file changed but content is the same New client file, upload it New server file, download it Server file deleted, remove client version Client file deleted, remove server version | x  x | x  x | x | x | x |

**Folgende TODOs für diese Tabelle:**

* Lesbarkeit verbessern
* Alter Dateihash hinzufügen
* Ändere X/Y und 1/2 zu Allgemein gültigen Werten (n/n+1)
* Muss aktuell gehalten werden

**TODOs ende**

Beispiel der Auswertungen anhand des Falles Nummer vier:

1. Lokale Datei hat sich geändert: Alter Hashwert unterscheidet sich zu dem aktuellen.
2. Serverversion ist größer als lokale Version.
3. Aktueller und Server-Hashwert stimmen nicht überein.

Das bedeutet, dass sich sowohl die Serverdatei als auch die lokale Kopie geändert haben. Dadurch entsteht ein Konflikt, der aufgelöst werden muss. Das Auflösen solcher Konflikte ist nicht Teil dieser Arbeit, er wird allerdings im Kapitel kurz behandelt.

### Zusammenfassung

Der Synchronisierungsclient ist ein Beispiel dafür, wie die Rest-API von anderen Applikationen verwendet werden kann, um die Daten aus Symcloud zu verwenden. Es wären viele verschiedene Anwendungsfälle denkbar.

In diesem Beispiel wurde auch die Komplexität des Synchronisierungsprozesses durchleuchtet und eine Lösung geschaffen, um schnell und effizient einen Ordner mit Symcloud zu synchronisieren.

## Zusammenfassung

**TODO Zusammenfassung Kapitel Implementierung**

# Ergebnisse

# Ausblick

Welche Teile des Konzeptes konnten umgesetzt werden und wie gut funktionieren diese?

## Konfliktbehandlung

## Verteilung von Blobs

Besseres Verfahren wie Zufall verwenden, dass den freien Speicher als Grundlage für die Auswahl stellt. Eventuell könnte der Primary Server ebenfalls (zumindest für FULL - also Blobs) Aufgrund des freien Speicherplatzes ermittelt werden (falls der erstellende Server schon sehr viel Objekte besitzt oder wenig Speicherplatz besitzt).

## Konsistenz

Wenn ein Server nicht erreichbar ist, bedeutet das potenziell, dass dieser nicht mehr Konsistent ist. Dieser sollte keine Changes mehr annehmen. Sobald er wider Online ist, muss er bei allen Servern den OPLog abholen und diesen ausführen.

Dieser OPlog beinhaltet alle Operationen die ausgeführt werden. Genauer beschrieben hier: <http://docs.mongodb.org/manual/core/replica-set-oplog/>

## Datei chunking

Theoretisch ist es möglich, dass Dateien, nach bestimmten Chunks durchsucht werden, die bereits im Storagesystem abgelegt sind. Dazu könnte ein ähnliches Verfahren wie bei rsync verwendet werden (Rolling-Checksum-Algorithm).

## Lock-Mechanismen

**TODO kurze Beschreibung und Ansätze**

# Anhang

## Amazon S3 System-spezifische Metadaten

Objekt Metadaten [@amazon2015b]

|  |  |
| --- | --- |
| Name | Description |
| Date | Object creation date. |
| Content-Length | Object size in bytes. |
| Last-Modified | Date the object was last modified. |
| Content-MD5 | The base64-encoded 128-bit MD5 digest of the |
|  | object. |
| x-amz-server- | Indicates whether server-side encryption |
| side-encryption | is enabled for the object, and whether |
|  | that encryption is from |
|  | the AWS Key Management Service (SSE-KMS) |
|  | or from AWS-Managed Encryption (SSE-S3). |
| x-amz-version-id | Object version. When you enable |
|  | versioning on a bucket, Amazon S3 assigns |
|  | a version number to objects added to the |
|  | bucket. |
| x-amz-delete-marker | In a bucket that has versioning enabled, |
|  | this Boolean marker indicates whether the object is a |
|  | delete marker. |
| x-amz-storage-class | Storage class used for storing the object. |
| x-amz-website- | Redirects requests for the |
| redirect-location | associated object to another object in the same bucket |
|  | or an external URL. |
| x-amz-server- | If the x-amz-server-side-encryption |
| side-encryption- | is present and has the value of aws:kms, this indicates |
| aws-kms-key-id | the ID of the Key Management Service (KMS) master |
|  | encryption key that was used for the object. |
| x-amz-server- | Indicates whether server-side encryption |
| side-encryption- | with customer-provided encryption keys (SSE-C) is enabled. |
| customer-algorithm |

## Installation

Dieses Kapitel enthält eine kurze Dokumentation wie Symcloud installiert und deployed werden kann. Es umfasst eine einfache Methode auf einem System und ein verteiltes Setup (sowohl RIAK als auch Symcloud).

### Lokal

### Verteilt

# Literaturverzeichnis

1. <https://diasporafoundation.org/> [↑](#footnote-ref-22)
2. <https://owncloud.org/> [↑](#footnote-ref-24)
3. <http://webodf.org/> [↑](#footnote-ref-26)
4. <https://www.dropbox.com> [↑](#footnote-ref-34)
5. <https://www.google.com/intl/de_at/drive> [↑](#footnote-ref-36)
6. <https://owncloud.org/> [↑](#footnote-ref-38)
7. <https://tools.ietf.org/html/rfc6415#section-2> [↑](#footnote-ref-45)
8. <https://tools.ietf.org/html/rfc6415#section-6.3> [↑](#footnote-ref-47)
9. <http://git-scm.com/> [↑](#footnote-ref-50)
10. <http://aws.amazon.com/de/s3/> [↑](#footnote-ref-56)
11. <http://docs.mongodb.org/manual/core/gridfs/> [↑](#footnote-ref-58)
12. Amazons Zuständiger für die Zusammenarbeit zwischen den Partner [↑](#footnote-ref-65)
13. Remote Procedure Calls <http://www.cs.cf.ac.uk/Dave/C/node33.html> [↑](#footnote-ref-72)
14. <http://tools.ietf.org/html/rfc5280> [↑](#footnote-ref-76)
15. <https://www.openhub.net/p/wizbit> [↑](#footnote-ref-83)
16. <http://docs.mongodb.org/manual/core/gridfs/> [↑](#footnote-ref-86)
17. Dieses Feature wurde in der Implementierung, die während dieser Arbeit entstanden ist, nicht umgesetzt. [↑](#footnote-ref-96)
18. Dieses Feature wurde in der Implementierung, die während dieser Arbeit entstanden ist, nicht umgesetzt. [↑](#footnote-ref-100)
19. <http://symfony.com/> [↑](#footnote-ref-105)
20. <http://www.sulu.io> [↑](#footnote-ref-107)
21. <http://www.massiveart.com/de> [↑](#footnote-ref-109)
22. <http://framework.zend.com/manual/1.12/de/zend.search.lucene.html> [↑](#footnote-ref-122)
23. <http://restcookbook.com/> [↑](#footnote-ref-129)
24. <http://symfony.com/doc/current/components/console/introduction.html> [↑](#footnote-ref-139)
25. <http://php.net/manual/de/intro.phar.php> [↑](#footnote-ref-141)
26. <https://phpunit.de/> [↑](#footnote-ref-143)