

MASTER'S THESIS

**DISTRIBUTION OF LARGE DATA IN NETWORKS
WITH LIMITED BANDWIDTH**

**WEBBASIERTE VERTEILUNG GROSSER DATENMENGEN IN
LOKALEN NETZWERKEN**

TIM FRIEDRICH

CHAIR

Internet Technologies and Systems

SUPERVISORS

Prof. Dr. Christoph Meinel

Dipl.-Inf. (FH). Jan Renz

October 5th, 2016

Tim Friedrich: *Distribution of large data in networks with limited bandwidth*, Master's Thesis, © October 5th, 2016

ABSTRACT

My english abstract

ZUSAMMENFASSUNG

Meine deutsche Zusammenfassung

ACKNOWLEDGMENTS

I would like to thank

CONTENTS

1	EINLEITUNG	1
1.1	Motivation	1
1.2	Projekt Schul-Cloud	2
1.3	Slidesync	2
1.4	Ziele	3
1.4.1	Forschungsfrage	3
1.5	3
2	ABGRENZUNG	4
2.1	Annahmen	4
2.2	Technologische Abgrenzung	4
3	GRUNDLAGEN	5
3.1	Ressourcen	5
3.1.1	Statische Ressourcen	5
3.1.2	Dynamisch generierte Ressourcen	5
3.2	CDN	5
3.2.1	Infrastruktur basierte CDNs	6
3.2.2	Peer To Peer basierte CDNs	6
3.2.3	Hybrid CDNs	6
3.3	Verteilte Hashtabellen	6
3.4	Peer To Peer Netzwerke	6
3.4.1	Unstrukturierte Peer To Peer Netzwerke	7
3.4.2	Strukturierte Peer To Peer Netzwerke	7
3.5	Webrtc- Web Real-Time Communication	8
3.5.1	Signaling	8
3.5.2	STUN Server - Simple Traversal of User Data- gram Protocol [UDP] Through Network Address Translators	9
3.5.3	TURN Server	9
3.5.4	SDP - Session Description Protocol	9
3.5.5	ICE	10
3.5.6	Webrtc API	10
3.6	DataCache API	11
3.7	IndexedDB	11
3.8	Service Worker	12
3.8.1	Lebenszyklus	12
3.9	Websockets	13
3.10	Distributed caches	13
3.11	IP Adressen	13
3.11.1	Aufbau von IP Adressen	13
3.11.2	Network Adress Translation(NAT)	14

3.12	Ruby on Rails	14
3.13	Turbolinks	15
3.14	Single Page Applications	15
3.15	Redis	15
4	KONZEPT	17
4.1	Netzwerk Strukturen	17
4.1.1	Schul-Cloud	17
4.1.2	Slidesync	17
4.1.3	Gemeinsamkeiten	18
4.2	Architektur	18
4.3	Javascript Proxies - Abfangen von Anfrage	20
4.4	Verbinden von Peers - Signaling	22
4.5	Mesh Zuordnung	23
4.5.1	Routing	24
4.5.2	Schul-Cloud	24
4.5.3	Slidesync	25
4.6	Routing - finden von Ressourcen	26
4.6.1	Updates	27
4.6.2	Subnetzerkennung	27
4.7	Wiederverwendbarkeit	28
4.8	Open Source	28
4.9	Offline Support	28
4.10	Security	29
5	IMPLEMENTIERUNG	30
5.1	Technologiewahl	30
5.2	Architektur	30
5.2.1	Client Script	30
5.2.2	Service worker	32
5.2.3	Tests	33
5.3	Ressourcen Management	33
5.4	Configuration	33
5.5	Client UI Event	35
5.6	Signaling Server	35
5.6.1	Slidesync	36
5.6.2	Schul-Cloud	36
5.7	Message protocol	36
5.7.1	Updates	37
5.7.2	Client fragt Ressource an	38
5.8	Mesh Zuordnung	38
5.9	Reusability	38
5.10	Serialisierung der Daten	38
5.11	System Test	39
5.12	Erfassen von Statistiken	40
5.13	Quota limits - Löschen von Requests aus dem Cache	42
5.14	Resource loading	42
5.15	Configuration von Unternehmensnetzwerken	42

6	EVALUATION	46
6.1	Prequisites	46
6.2	Browser compatbility	46
6.2.1	Browser Usage in coropate networks	46
6.2.2	Browser usage in educational networks	47
6.3	Bandwidth	47
6.3.1	Latency	47
6.3.2	Simulierter Workload	47
6.3.3	Educational context	47
6.3.4	Live streaming in the coporate context	47
6.3.5	Nutzerzufriedenheit	48
6.4	Security considerations	48
6.5	DRM licencing	48
7	CONCLUSION	49
A	AN APPENDIX	50
	BIBLIOGRAPHY	ix
	LIST OF FIGURES	x
	LIST OF TABLES	xi
	LIST OF LISTINGS	xii

ACRONYMS

EINLEITUNG

1.1 MOTIVATION

In den letzten Jahren hat sich das verwendete Datenvolumen des Internets immer weiter gesteigert. Waren es 2015 noch monatlich 72 Petabyte pro Monat sind es 2016 bereits 96 Petabyte. Zwar ist die vorhandene Bandbreite bei vielen Nutzern ebenfalls gestiegen jedoch bezieht sich die vor allem auf Ballungsgebiete. In ländlicheren Regionen ist die Bandbreite in Deutschland in vielen Fällen weiterhin nicht ausreichend. Insbesondere wenn viele Nutzer sich gemeinsam eine Internet Anbindung teilen müssen ist dies ein Problem.*Studie*

Immer mehr Unternehmen halten Ihre Hauptversammlungen, Kundengungen, und Pressemitteilungen über Live Streams im Internet ab.*Studie*

Dies stellt sie vor das Problem das trotz oftmals guter Internetanbindung zu viele Mitarbeiter das Video über die Internetanbindung laden müssen, was zu einer vollständigen Auslastung des WANs führen kann. Dies wiederum kann zur Folge haben, dass ein Arbeiten für die restliche Belegschaft schwierig bis unmöglich wird. Der dadurch entstandene Schaden ist oft nur schwer zu beziffern, geht jedoch schnell in die Millionen.(klingt ohne ref nicht gut)*Studie*

Nicht nur bei Unternehmen sondern auch in Schulen ist die Digitalisierung auf dem Vormarsch. Zunehmend werden Online-Lernplattformen im Unterricht eingesetzt. Diese Entwicklung wird jedoch stark ausgebremst durch fehlende Internet Bandbreiten. Viele Schulen haben eine schlechtere Internetanbindung als viele privat Haushalte. Um statische Inhalte anzeigen zu können, muss jeder Schüler einer Klasse sich diese über das WAN aus dem Internet herunterladen. Da jedoch Schüler in derselben Klasse oft die gleichen Inhalte benötigen, kann Bandbreite gespart werden, indem diese Inhalte nur einmal über das Internet geladen und anschließend im lokalen Netzwerk verteilt werden.

Beide Anwendungsfälle haben gemeinsam das viele Nutzer die selben Inhalte zur annähernd gleichen Zeit benötigen und zum aktuellen Zeitpunkt häufig über das Internet laden müssen. Diese Zeitliche und inhaltlich Lokalität kann genutzt werden um die benötigte Bandbreite zu reduzieren, indem die Inhalte nur einmal über das WAN geladen und anschließend im lokalen Netzwerk verteilt werden.

Die folgende Arbeit betrachtet den Anwendungsfall des Live-Streaming und den Einsatz von Unterstützender Software in Schulen. Es wird betrachtet ob ein Peer to Peer Ansatz zu einer Verbesserung von Ladezeiten und Netzwerklast betragen kann.

1.2 PROJEKT SCHUL-CLOUD

Das Projekt Schul-Cloud¹ ist ein Gemeinschaftsprojekt des Hasso-Plattner-Instituts und des nationalen Excellence-Schulnetzwerkes (MINT-EC). Im Mai 2017 startete die Pilotphase des Projektes mit insgesamt 27 Schulen. Ziel des Projektes ist die Förderung der Digitalisierung in Schulen. Zu diesem Zweck wurde eine Web basierte Plattform entwickelt die Lehrer und Schüler bei der Unterrichtsvorbereitung, Durchführung und Nachbereitung unterstützen soll.

Lehrer können Kurse anlegen und diese nutzen um Materialien sowie Aufgaben zu verteilen. Schülern ist es über die Plattform möglich Lösungen für Aufgaben einzureichen und ihr Ergebnis einzusehen. Über einen Kalender können sie Ihren Stundenplan abrufen.

Das Projekt wird als Open Source Projekt zur Verfügung gestellt und basiert auf einer Microservices Architektur. Bei diesem Architekturmuster wird die Software aus unabhängigen Softwarekomponenten(Services) zusammengesetzt. Die Komponenten kommunizieren über Schnittstellen, sind aber darüber hinaus eigenständige Entitäten und können von beliebig vielen anderen Komponenten verwendet werden. Durch die Verwendung von Microservices wird eine einfachere Anbindung an bestehende Infrastrukturen ermöglicht. Des weiteren können einzelne Services ersetzt werden um die Plattform an die Anforderungen der Schulen anzupassen. Bereitgestellt wird die Plattform mit Hilfe von Cloud Hosting Ansätzen, bei dem die Infrastruktur zentral und nicht von jeder Schule bereitgestellt wird. Dies ermöglicht eine einfache Skalierung. Neben der Web Anwendung existieren native Apps für Android und IOS.

unsicher wie detailliert ich hier werden soll

1.3 SLIDESYNC

Slidesync ist eine Live Streaming Plattform des Unternehmens Media Event Services. Sie ermöglicht es Live-Streams eigenständig anzulegen und an eine Vielzahl von Nutzern zu verteilen. Die Zielgruppe der Plattform sind mittelständische bis große Unternehmen. Neben dem Self-Service, bei dem die Kunden selbst das Streaming übernehmen, wird auch ein Managed Service angeboten bei dem Media Event Services das Streaming und die Produktion vor Ort übernimmt. Die Plattform ist für eine große Anzahl von Nutzern ausgelegt und ist hochverfügbar um den Ansprüchen von Unternehmen gerecht zu

¹ <https://schul-cloud.org/>

werden. Sie stellt unter anderem Funktionen bereit um Events mit Registrierung und Foliensätzen zu realisieren. Die Plattform wird in Ruby on Rails entwickelt. Und stellt neben den Anwendungsservern auch einen Streaming Server bereit.

1.4 ZIELE

1.4.1 Forschungsfrage

- Wie können in einem Netzwerk mit geringerer Internetanbindung Datenintensiven Ressourcen ausgeliefert werden?
- Eignet sich ein Peer to Peer Ansatz um die benötigte Internetbandbreite von Schulen und Unternehmen im Rahmen von Livestreams zu verbessern?

Diese Arbeit wird versuchen die Frage: Wie können in einem Netzwerk mit geringerer Internetanbindung Datenintensiven Ressourcen ausgeliefert werden? zu beantworten.

Dabei wird ein Fokus auf Peer To Peer Technologien gesetzt. Zur Evaluation wird neben simulierten Benchmarks auch der Einsatz unter realen Bedingungen getestet.

1.5

Hier muss klar sein was gemacht werden soll !!!

ABGRENZUNG

2.1 ANNAHMEN

2.2 TECHNOLOGISCHE ABGRENZUNG

- mehrere nutzer die gleiche ressourcen abrufen - Browserbasiertes
P2P CDN -

GRUNDLAGEN

3.1 RESSOURCEN

3.1.1 *Statische Ressourcen*

Statische Ressourcen sind Inhalte einer Website die für alle Nutzer gleich sind. Sie sind im Gegensatz zu dynamischen Inhalten nicht nutzerspezifisch und können daher gut über ein CDN verteilt werden. Insbesondere die so genannten Assets einer Internetseite sind meist statisch. Dies sind meist Javascript, CSS aber auch Bild Dateien. Auch Videos fallen häufig in diese Kategorie.

3.1.2 *Dynamisch generierte Ressourcen*

Dynamisch generierte Ressourcen werden zur Laufzeit der Website erzeugt und werden nicht im Vorfeld festgelegt. Dabei lässt sich zwischen Nutzergenerierten Inhalten und automatisch generierten Inhalten, z.b. Statistiken, unterscheiden.

Dynamische Inhalte sowohl Nutzer spezifisch sein, in diesem Fall werden jedem Nutzer bei selber abfrage andere Inhalte angezeigt.

3.2 CDN

Unter einem CDN, auch Content Delivery Network versteht man ein Netzwerk in dem sich Clients Inhalte von einer Reihe von Knoten laden. Ein CDN stellt dem Nutzer Auslieferungs- und Speicherkapazitäten zur Verfügung. Dadurch kann die Last auf dem Ursprungsserver und die Latenz auf Seiten der Nutzer reduziert werden. Die reduzierten Ladezeiten werden unter anderem durch eine bessere geographische Nähe und damit geringerer Netzlaufzeiten erreicht.

Es lassen sich drei Klassen von CDNs unterscheiden. Infrastruktur basierte CDN die auf einer geografisch verteilten Server Infrastruktur basieren, Peer To Peer basierte CDNs bei denen die Inhalte direkt zwischen den Teilnehmern verteilt werden und Hybride CDNs die aus einer Kombination aus Server Infrastruktur und Peer To Peer Verteilung beruhen.

*Detaillierter
Komponenten
Beschreiben plus
Grafik. Siehe CDN
Paper*

3.2.1 *Infrastruktur basierte CDNs*

Infrastruktur basierte CDNs bestehen aus einem Ursprungsservern, der von dem Bereitsteller der Inhalte kontrolliert wird, und einem Netzwerk aus replica Servern. Die replica Server übernehmen die Verteilung der Inhalte an die Clients. Sie fungieren als ein möglichst regionaler cache in dem Inhalte des Ursprungsservers gespiegelt werden. Ein Distributionssystem ist dafür verantwortlich die Inhalte auf den replicas zu aktualisieren und übernimmt das Routing bei einer Anfrage eines Clients. Unter Zuhilfenahme verschiedener Metriken versucht das Distributionssystem einen möglichst optimalen replica Server für den Client zu finden. Diese Metriken unterscheiden sich zwischen den Anbietern. Häufig werden jedoch geographische Entfernung, Latenzzeiten und die Übertragungsrate berücksichtigt. Um eine möglichst geringe Latenz zu erreichen sind Infrastruktur basierte CDNs häufig geografisch sehr verteilt und bestehen aus mehreren tausend replica Servern. So hat Akamai, einer der größten CDN Anbietern, über 137000 Server in 87 Ländern. [10]

3.2.2 *Peer To Peer basierte CDNs*

3.2.3 *Hybrid CDNs*

Hybrid CDNs kombinieren Peer To Peer CDNs und Infrastruktur basierte CDNs. Bei hybriden CDNs wird zuerst versucht die Resource über das Peer Netzwerk zu laden. Ist dies nicht möglich wird auf ein Infrastruktur basiertes CDN zurück gegriffen. Dadurch kann die Last auf dem CDN verringert und durch die Kombination verschiedener CDNs eine bessere Ausfallsicherheit erreicht werden. Häufig kommt diese Art der CDNs zum Einsatz wenn Ressourcen für Websites mit einem Peer To Peer Ansatz verteilt werden sollen. Da in diesem Kontext nicht alle Teilnehmer die technischen Voraussetzungen mitbringen um an dem Peer To Peer Netzwerk teilzunehmen ist eine entsprechende alternative Lösung nötig. Da die viele Websites bereits mit einem Infrastruktur basierten CDN arbeiten ist es naheliegend dieses weiter zu verwenden.

3.3 VERTEILTE HASHTABELLEN

3.4 PEER TO PEER NETZWERKE

Bei einem Peer To Peer Netzwerk handelt es sich um eine Netzwerk Struktur bei der alle Teilnehmer gleichberechtigt sind. Sie bildet damit das gegen Konzept zur klassischen Client-Server Struktur, bei der einer oder mehrere Server einen Dienst anbieten der von Clients genutzt werden kann. In einem Peer To Peer Netzwerk können die Teilnehmer

sowohl Dienste anbieten als auch nutzen. Typische wenn auch nicht notwendige Charakteristika sind laut Steinmetz[9]:

- Heterogenität der Internetbandbreite der Teilnehmer
- Verfügbarkeit und Qualität der Verbindung zwischen Teilnehmern kann nicht vorausgesetzt werden
- Dienste werden von den Teilnehmern angeboten und genutzt
- Die Teilnehmer bilden ein Netz das auf ein bestehendes Netz aufgesetzt wird(Overlay Netzwerk) und stellen Suchfunktionen bereit
- Es besteht eine Autonomie der Teilnehmer bei der Bereitstellung von Ressourcen
- Das System ist selbstorganisiert
- Die restlichen Systeme müssen nicht skaliert werden und bleiben intakt

Sie lassen sich einteilen in zentralisierte, reine und hybride Peer To Peer Netzwerke. Zentralisierte Netze haben zur Verwaltung einen Server der unter anderem die Verbindung der Teilnehmer übernimmt. Dadurch ist es möglich eine Verbindung aufzubauen ohne das die IP Adresse im Vorfeld bekannt ist. Reine Peer To Peer Netzwerke haben keinen zentralen Verwaltungsserver. Die Verwaltung des Netzwerkes wird von den Teilnehmern selber übernommen. Das hat zur Folge das eine Verbindung nur möglich ist, wenn die IP Adresse des anderen Teilnehmers bekannt ist.

Man unterscheidet zwischen unstrukturierten und strukturierten Peer To Peer Netzwerken.

3.4.1 *Unstrukturierte Peer To Peer Netzwerke*

In unstrukturierten Peer To Peer Netzwerken wird keine Zuordnung von Objekten zu Teilnehmern gespeichert. Um ein Objekt zu finden müssen alle Teilnehmer des Netzwerks gefragt werden.(Flooding) Dadurch steigt die Belastung des Netzwerks mit zunehmender Peer Anzahl.

3.4.2 *Strukturierte Peer To Peer Netzwerke*

Strukturierte Peer To Peer Netzwerke haben eine Zuordnung von Objekt und Teilnehmer. Es ist also möglich gezielt nach einem Objekt zu suchen. Dies wird häufig über verteilte Hash Tabellen, über die mit einem verteilten Index gesucht werden kann, realisiert.

3.5 WEBRTC- WEB REAL-TIME COMMUNICATION

WebRTC ist ein offener Standard mit dem Echtzeit Kommunikation zwischen Browser und mobilen Anwendungen ermöglicht wird. Mit Hilfe von WebRTC ist es möglich eine Peer To Peer Verbindung zwischen Browsern aufzubauen und Daten direkt zwischen den Clients auszutauschen ohne das externe Plugins erforderlich sind. Insbesondere der Austausch von Multimedia Inhalten wird ermöglicht. Neben der Unterstützung für Video und Audio Inhalten gibt es jedoch auch die Möglichkeit Daten auszutauschen. WebRTC wird vom W3C[2] standardisiert und definiert eine Sammlung von APIs und Protokollen.

Aktuell wird WebRTC von Chrome, Firefox, Safari, Android und iOS unterstützt.¹ WebRTC implementiert drei APIs: MediaStream, RTCPeerConnection und RTCDataChannel die im folgenden genauer beschrieben werden.

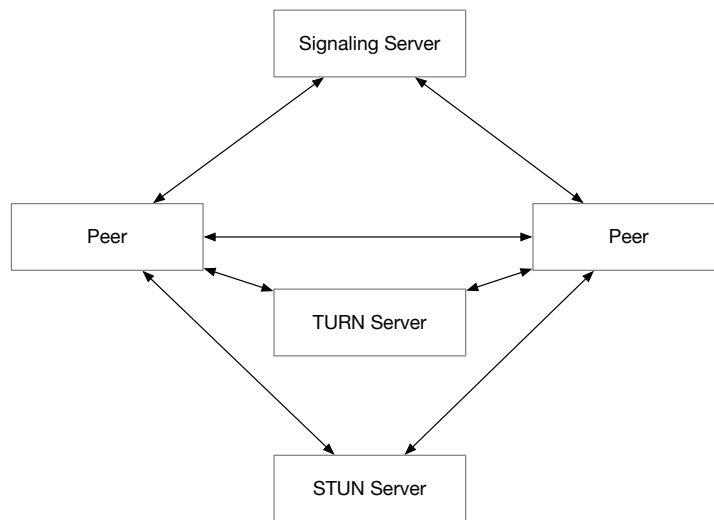


Figure 1: Überblick Server/Client Struktur WebRTC

3.5.1 Signaling

Damit zwei Clients sich miteinander verbinden können müssen sie voneinander wissen und Informationen über Metadaten zum Verbindungsaufbau, wie z.B. IP-Adressen und Ports austauschen.

Das Signaling koordiniert die Kommunikation der Verbindungen zwischen Peers. Mit Hilfe des Signaling werden unter anderem die Metadaten ausgetauscht, die benötigt werden, um eine erfolgreiche WebRTC Verbindung aufzubauen. Dazu wird das SDP Protokoll verwendet. Unter anderem werden folgende Metadaten ausgetauscht:

- Session Metadaten zum öffnen/schließen von Verbindungen

¹ <https://caniuse.com/#feat=rtcpeerconnection>

- Fehler Nachrichten
- Metadaten über die zu übertragenden Medien (z.b. Codecs)
- Schlüsseldaten für verschlüsselte Verbindungen
- Netzwerk Daten wie öffentliche IP Adressen und Ports

Der Webrtc Standard legt keine für das Signaling zu verwendende Technologie und Protokolle fest um die Integration mit bestehenden Technologien zu verbessern und es dem Entwicklern zu ermöglichen das für den Anwendungsfall beste Protokoll zu verwenden. Allerdings legt er fest das eine bidirektionale Kommunikation zwischen den Clients notwendig ist.

3.5.2 *STUN Server - Simple Traversal of User Datagram Protocol [UDP] Through Network Address Translators*

Da die Anzahl von IPv4 Adressen begrenzt ist, verwenden die meisten Subnetze NATs. Das hat zur Folge das diese Clients nicht wissen wie über welche IP Adresse und welchen Port sie erreichbar sind. Daher ist der Einsatz von STUN Servern nötig um einen Verbindungsaufbau zu ermöglichen. Stun Server überprüfen eingehende Anfragen auf IP Adresse und Port und senden diese Informationen zurück an den Client, der somit in der Lage ist diese Information weiter zureichen und damit auch außerhalb seines lokalen Netzwerkes erreichbar ist. Das STUN-Protokoll ist im RFC 3489 [6] definiert und ist nicht auf Webrtc beschränkt.

3.5.3 *TURN Server*

Verwaltete Netzwerke, wie die von Unternehmen, haben häufig Firewalls und Port blocking Systeme installiert um die Sicherheit des Netzwerkes zu gewährleisten. Das kann dazu führen das Webrtc Verbindungen nicht aufgebaut oder Daten nicht über Webrtc Verbindungen übertragen werden können.

TURN Server bieten eine Fallback Lösung für diesen Fall. Sie haben eine öffentliche IP und sind über das Internet erreichbar. Im Fehlerfall kann der Datenverkehr über einen TURN Server geleitet werden, so das die Kommunikation nicht unterbrochen wird.

3.5.4 *SDP - Session Description Protocol*

- Session Description Protocol (SDP, RFC 4566)
- beschreibt Eigenschaften von Eigenschaften von Multimedia-datenströmen

- verwaltet kommunikationssitzungen z.b. SIP(IP-telefonie)
- keine aushandlungsmechaniken sondern nur beschreibungen der Datenströme
- v=0 o=Alice 1234 1234 IN IP4 host.provider1.com s=Video von 987654 c=IN IP4 host.provider2.com t=0 o m=audio 20000 RTP/AVP 97 a=rtpmap:97 iLBC/8000 a=fmtp:97 mode=30 m=video 20001 RTP/AVP 31 a=rtpmap:31 H261/90000
- daten aus eigener anwendung einfügen
- Felder beschreiben? zumindest die wichtigsten/verwendeten

3.5.5 ICE

- Methode zur Überwindung von NAT
- Interactive Connectivity Establishment
- <https://tools.ietf.org/html/rfc5245>
-

3.5.6 Webrtc API

RTCPeerConnection

Das RTCPeerConntection Interface repräsentiert eine Verbindung vom lokalen Clientu einem anderen Client Ein RTCPeerCon-
nection Objekt hält den momentanen Zustand der Verbindung
ebenso wie Metadaten über den verbundenen Peer. Sie stellt
Funktionen zum verwalten von Verbindungen bereit.

RTCDataChannel

- Übertragung von raw data (Bitstreams)
- string, blob, arraybuffer, ArrayBufferView
- Übertragung mit Stream Control Transmission Protocol (SCTP)
- kurze erklärung SCTP
- Verbindungsorientiertes Netzwerkprotololl
- RFC 4960
- Das zuständige Gremium bei der IETF ist die Arbeitsgruppe Signaling Transport, kurz SIGTRAN.xX
- Selbe stufe als Transportprokoll im stack wie TCP/UDP
- Konzept der Association:

- mehrere Nachrichten-Datenströme in sich reihenfolgenerhaltend
- zwischen den Datenströmen muss die Reihenfolge nicht erhalten bleiben
- Multistreaming - Ein host mehrere Ips
- Vier wege Handschake
- Hierbei speichert der Server bei einer Verbindungsanfrage (INIT-Paket) keine Zustandsinformationen, sondern schickt diese in Form eines Cookies (INIT-ACK-Paket) an den Client. Der Client muss dieses Cookie in seine Antwort (COOKIE-ECHO-Paket) einfügen und wird damit vom Server als zum Verbindungsaufbau berechtigt erkannt, was dieser ihm bestätigt (COOKIE-ACK-Paket)x

MEDIASTREAM

Die Medиаstream Api, auch getUserMedia, ermöglicht es Echtzeit Daten wie audio oder Video aufzunehmen, anzuzeigen und an andere Clients weiter zu leiten und repräsentiert Medien Streams wie z.b. Audio oder Video Streams. Sie ermöglicht unter anderem den Zugriff auf Video Kameras und Mikrofone. Durch Sie ist es möglich auf die Hardwareunterstützung für Videos mittels open GL zuzugreifen. MediaStreams lassen sich mithilfe des src Attributes von HTML 5 video Elementen in das DOM einbinden. MediaStreams wurden von vom W3C in einem eigenen Standart definiert.[3]

3.6 DATACACHE API

Die DataCache Api ermöglicht es Netzwerk Requests zu cachen. Ursprünglich wurde die Api entwickelt um Service Workern die Möglichkeit zu geben einen Cache anzulegen und selbst zu verwalten. Dadurch ist es möglich mithilfe von Service Workern und der Data-Cache Api Webseiten auch verfügbar zu machen wenn kein internet verfügbar ist.

- <https://developers.google.com/web/fundamentals/instant-and-offline/web-storage/cache-api>

3.7 INDEXEDDB

IndexedDB ist ein HTML 5 Feature um Daten im Browser zu speichern. Es wurde vom W3C standardisiert[1] und soll den veralteten Web Sql Standard ablösen. Im Gegensatz zu Web Sql hat die IndexedDB keine strukturierte Query Language und ihr liegt kein relationales Modell zu Grunde. Sie stellt einen Key-Value Store bereit der in der Lage ist auch große Datenmengen effektiv bereit zu stellen. Dabei

ist der Datenzugriff auf die selbe Domain beschränkt. Die API ist überwiegend asynchron und basiert auf Promises.

3.8 SERVICE WORKER

Service Worker sind Skripte die im Browser als separate Prozesse im Hintergrund laufen, so genannte Web Worker. Sie stellen die Funktionalitäten eines programmierbaren Netzwerk Proxies bereit. Durch Service Worker ist es möglich die Anfragen einer Seite zu kontrollieren auf sie zu reagieren und in den Prozess einzugreifen.[7] Service Worker haben keinen Zugriff auf das DOM. Sie könne mehrere Browser-Tabs und mit Hilfe des PostMessage Protokolls können Nachrichten zwischen Service Worker und Browser-Tab ausgetauscht werden. Da Service Worker Zugriff auf den DataCache und die IndexedDB haben werden sie häufig verwendet um Internetseiten offline verfügbar zu machen. Bei der Registrierung eines Service Workers wird ein URL-Scope fest gelegt für den der Service Worker zuständig ist. Nur Anfragen die sich innerhalb des URL-Scope des Service Workers befinden können von diesem bearbeitet werden.

3.8.1 Lebenszyklus

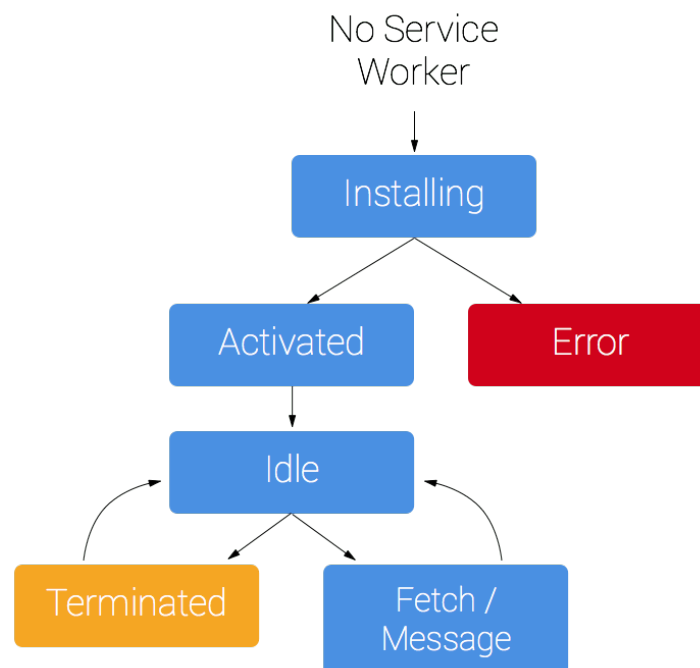


Figure 2: Lebenszyklus eines Service Workers²

Nach dem ein Service Worker registriert wurde befindet er sich im Zustand der Installation. Während der Installation werden häufig Inhalte in den Cache geladen. Wurde der Service Worker erfolgreich

installiert wird er aktiviert. Ab diesem Punkt kann er Requests über das fetch event abfangen. Um Arbeitsspeicher zu sparen wird der Service Worker terminiert falls er keine Fetch oder Message events empfängt. Dies hat zur Folge, dass ein Service Worker sich nicht auf den globalen Zustand verlassen kann, sondern stattdessen seinen Zustand auf die IndexedDb ausgelagert werden muss.

3.9 WEBSOCKETS

Websockets ist ein, auf TCP basierendes, Protokoll, das bidirektionale Verbindungen zwischen Server und Webanwendung ermöglicht. Nachdem der Client eine WebSocket Verbindung zum Server aufgebaut hat, ist es dem Server im Gegensatz zu HTTP möglich, ohne vorherige Anfrage des Clients Daten an ihn zu senden. Zum Initiieren einer Verbindung wird ein Handshake durchgeführt, der vom Client angestoßen werden muss. Dazu wird wie bei HTTP der Port 80 verwendet. Der Server antwortet bei erfolgreichem Handshake mit dem HTTP Statuscode 101. Um eine Abwärtskompatibilität zu gewährleisten, werden ähnliche Header wie bei HTTP verwendet.

Neben dem unverschlüsseltem URI-Schema `ws` definiert RFC6455[4] auch das verschlüsselte Schema `wss`. Da sehr wenig Daten overhead bei der Kommunikation besteht, eignen sich Websockets insbesondere für Anwendungen, die eine geringe Latenz benötigen. Websockets werden von allen modernen Browsern unterstützt.

RFC6455[4]

3.10 DISTRIBUTED CACHES

- Hier Algorithmen erklären?
- auf hashes eingehen
- wie ein hash nur verteilt

3.11 IP ADRESSEN

Eine IP Adresse ist ein eindeutiger Identifizierer für Computer in einem Netzwerk. Jedem Computer in einem Netzwerk wird eine eindeutige IP Adresse zugewiesen, über die der Computer adressierbar ist. Dadurch ist der Computer für andere erreichbar. Sie wird benötigt, um ein Routing vom Sender zum Empfänger zu ermöglichen. [www]

3.11.1 Aufbau von IP Adressen

IPv4 wurde im Jahr 1981 durch das RFC 791[8] definiert und besteht aus einer 32-stelligen Binärzahl, wodurch maximal 4.294.967.296 Adressen

Table 1: Beispiel einer IP Adresse mit Subnetzmaske

IP-Adresse	145.574.322.	5
Subnetzmaske	255.255.255.	0
	Netzanteil	Hostanteil

dargestellt werden können. Zur besseren Lesbarkeit werden IPv4 Adressen meist als vierer Blöcke in Dezimal geschrieben. IP Adressen bestehen aus einem Netz- und einem Hostanteil. Mit dem Netzanteil wird das Teilnetz indem sich das Gerät befindet beschrieben, während der Hostanteil das Gerät identifiziert. Durch eine Subnetzmaske wird festgelegt welcher Teil der IP-Adresse Host- und welcher Netzanteil ist. Alle Bits die in der Subnetzmaske 1 sind legen den Netzanteil fest - alle bits die 0 sind den Hostanteil.

Aufgrund der stark ansteigenden Zahl an Geräten die mit dem Internet verbunden sind ist der Adressbereich der IPv4 Adressen nicht mehr ausreichend. Entwickelte der ITFE 1998 einen neuen Standard. IPv6 verwendet 128 anstatt der 32 Bits zur Darstellung von IP Adressen. Dadurch ist es möglich 2^{32} Geräte abzubilden. IPv6 wird meist als vier Oktette in hexadezimal dargestellt. Zur Unterscheidung von Host- und Netzanteil werden Präfixlängen angegeben.

3.11.2 Network Address Translation(NAT)

Mit Hilfe von NAT können mehrere Geräte über die selbe öffentliche IP-Adresse über das Internet verbunden werden. Dadurch ist es möglich trotz des begrenzten Adressraums von IPv4 mehr Geräte mit dem Internet zu verbinden. Dazu werden von der IP-Adress header Felder der Datenpakete verändert.

3.12 RUBY ON RAILS

Ruby on Rails ist ein in Ruby geschriebenes Opensource Webframework. Zentraler Ansatz der Entwicklung des Frameworks ist es, es Software Entwicklern einfacher zu machen Webanwendungen zu schreiben. Die Philosophie des Frameworks beinhaltet zwei Prinzipien:³

Don't Repeat Yourself(DRY): Jede Information und Funktionalität soll eine Repräsentation im System haben. Dadurch soll erreicht werden das die Software einfacher wartbar, übersichtlicher und fehlerfreier sein.

Convention over Configuration: Um die Entwicklung für den Programmierer zu erleichtern werden Annahmen getroffen und Standard

³ <https://guides.rubyonrails.org/>

Einstellungen festgelegt. Diese lassen sich zwar durch die Entwickler ändern sind zu Beginn jedes Projektes erst einmal gleich. So werden z.B. auch Vereinbarungen über die Benennung von Methoden und Klassen getroffen (Naming Conventions).

Ruby on Rails ist ein Model View Controller basiertes Framework.

MVC Beschreiben?

3.13 TURBOLINKS

Turbolinks⁴ ist eine Javascript Bibliothek zur Beschleunigung der Navigation auf Internetseiten. Klick ein Nutzer auf einen Link wird der Seitenabruf unterbrochen und stattdessen mit Ajax geladen. Anschließend überprüft Turbolinks welche Teile der Seite sich verändert haben und rendert nur diese Elemente. Dadurch entsteht ein flüssigeres Nutzererlebnis da Teile der Seite bestehen bleiben und nicht ersetzt werden. Da nachgeladene Ressourcen die sich bei der Navigation nicht ändern nicht erneut geladen werden müssen beschleunigt sich die Ladezeit. Javascript scripts müssen nicht neu geladen werden sondern bleiben in ihrem vorigen Zustand bestehen da kein kompletter Pageload vorgenommen werden muss.

3.14 SINGLE PAGE APPLICATIONS

Unter Single Page Applications (SPA) versteht man Webanwendungen bei denen der Client aus einem einzigen HTML Dokument besteht. Inhalte werden meist dynamisch mit AJAX oder Websocket nachgeladen. Dadurch entsteht ein Nutzererlebnis das flüssiger erscheint da Seiten nicht bei Navigation komplett neu geladen werden müssen. Sie bieten sich für Anwendungen mit hoher Nutzerzahl an da der Aufwand der HTML renderings vom Server auf den Client verlagert wird. Da das Backend zumeist nur Daten ausliefert wird die Entwicklung nativer Clients für Mobilgeräte vereinfacht da zumeist das Backend wiederverwendet werden kann.

Woher Quellen nehmen??? online??

3.15 REDIS

Bei Redis handelt es sich um einen In-Memory Datenstruktur Speicher der als LRU cache, Datenbank oder Message Broker verwendet werden kann.⁵ Redis ist ein Opensource Projekt und wird von Redis Labs gesponsert. Jede gespeicherte Datenstruktur ist über einen Key abrufbar.

Unter anderem unterstützt Redis folgende Datentypen: Set: Bei Sets handelt es sich um Mengen die Strings beinhalten können. Wobei jeder String nur einmal pro Set vorkommt. Hinzufügen von Element,

⁴ <https://github.com/turbolinks/turbolinks>

⁵ <https://redis.io/>

Löschen von Elementen und das prüfen ob ein Element in einem Set vorhanden ist passieren in konstanter Zeit. ($O(1)$)

Strings: Redis Strings sind binary safe, das heißt sie können jegliche Daten, z.B. auch Bilddaten, enthalten. Strings können auch als atomare Counter verwendet werden. Dazu stellt Redis Kommandos bereit zum erhöhen oder subtrahieren von Strings.

List: Listen enthalten eine geordnete Liste von Strings, in der Reihenfolge in der sie hinzugefügt wurden. Elemente können sowohl vorne als auch hinten in die Liste eingefügt werden

KONZEPT

4.1 NETZWERK STRUKTUREN

Im Folgenden wird betrachtet wie die Netzwerkstruktur der Clients im Falle von Slidesync und Schul-Cloud zusammensetzen.

*Anwendungsfall
Analyse? – evtl in
Einleitung schieben.*

4.1.1 Schul-Cloud

Bei der Schul-Cloud lassen sich im wesentlichen zwei Anwendungsszenarien unterscheiden. Zum einen die Anwendung im Unterricht. Der Lehrer stellt z.B. eine Aufgabe die mit Hilfe der Schul-Cloud durchgeführt werden soll. Daraufhin besuchen die Schüler die entsprechende Seite und bearbeiten die Aufgabe. In einem kurzen Zeitfenster laden also mehrer Schüler während sie sich im gleichen lokalen Netzwerk befinden, dem der Schule, die selben Inhalte herunter. Bei dem anderen Szenario wird die Schul-Cloud außerhalb des Unterrichts genutzt. Z.B. bereitet der Lehrer den Unterricht vor oder die Schüler bearbeiten gestellte Hausaufgaben. Die Nutzer befinden sich nicht zwangsläufig im selben Netzwerk. Auch Laden die Nutzer die selben Daten nicht notwendigerweise in einem kurz Zeitfenster sondern verteilt über einen längeren Zeitraum. Es findet jedoch auch keine so starke Auslastung des Netzwerks statt. Deshalb wird im Rahmen dieser Arbeit vor allem das erste Szenario betrachtet.

4.1.2 Slidesync

Die Verteilung der Clients auf Netzwerke kann sich bei Slidesync von Event zu Event stark unterscheiden. Da sich Slidesync jedoch hauptsächlich für Streams von mittleren bis großen Unternehmen wendet, lässt sich beobachten das viele der Nutzer sich gemeinsam in einem lokalen Netzwerk, einem Standort, befinden. Um die Last der Unternehmensnetzwerke zu reduzieren, werden bei einigen Unternehmen caching Server eingesetzt. Betrachtet man 10 Events mit caching Infrastruktur im Internen netz stellt man fest das 64% der Teilnehmer aus dem internen Netz auf das Event zugegriffen haben. In dieser Arbeit wird betrachtet wie die Last auf das interne Netz

caching erklären

reduziert werden kann ohne das zusätzliche caching Server eingesetzt werden müssen.

4.1.3 Gemeinsamkeiten

-

4.2 ARCHITEKTUR

Schul und Unternehmens Netzwerke sind meistens so aufgebaut das viele Clients über einen oder mehrere WAN Anbindungen mit dem Internet verbunden sind. Werden Ressourcen geladen müssen diese über das WAN geladen werden. Dies ist in der Regel auch der Fall wenn mehrere Clients die selben Ressourcen benötigen. Abbildung 3 zeigt den typischen Aufbau eines solchen Netzwerks. Übersteigt die benötigte Bandbreite der Clients die der durch as WAN zur Verfügung gestellten, so kommt es zu mitunter sehr teuren Netzwerk Ausfällen die ganze Unternehmensstandorte betreffen können. Durch die dadurch resultierenden langen Ladezeiten kann es zu einer starken Einschränkung des Nutzererlebnisses und der Nutzerzufriedenheit kommen.[5] Um dem entgegen zu wirken wird versucht mit caching Appliances den Datenverkehr der über das Internet geladen werden muss zu reduzieren. Slidesync z.B. bietet dazu Unternehmen ein eigenes lokales CDN an bei dem Server in dem Netzwerk betrieben werden. Dies verursacht jedoch kosten und Konfigurationsaufwand. Damit eignen es sich nur für größere Unternehmen die den Service häufig nutzen.

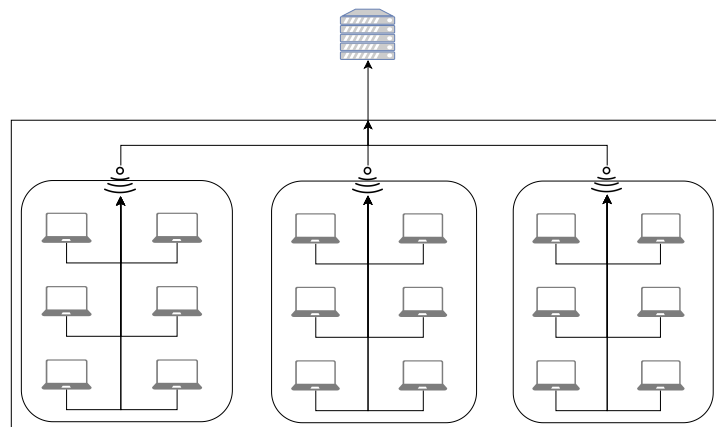


Figure 3: Netzwerkverkehr in einem herkömmlichen Netzwerk

In den betrachteten Anwendungsfällen besteht eine hohe zeitlich und inhaltliche Lokalität der Daten. Dies kann genutzt werden um die benötigte Bandbreite zu reduzieren. Dazu soll im Folgenden eine interne Verteilung mittels eines hybriden Peer To Peer CDNs untersucht werden. Abbildung 7 zeigt exemplarisch den Aufbau eines solchen

Netzwerkes. Anstatt dass jeder Client sich die Ressource von einem externen Server lädt, lädt nur noch ein Nutzer je Subnetz die Ressource über das WAN. Dieser verteilt die Ressource dann im internen Netzwerk an andere Clients die diese dann ebenfalls wieder bereitstellen.

Benötigt ein Client eine Ressource versucht er zunächst die Ressource über sein Peer To Peer Mesh zu laden. Ist dies nicht möglich lädt er sie über einen externen Server. Hat ein Peer eine Ressource geladen speichert er sie zwischen und stellt sie für andere Clients bereit.

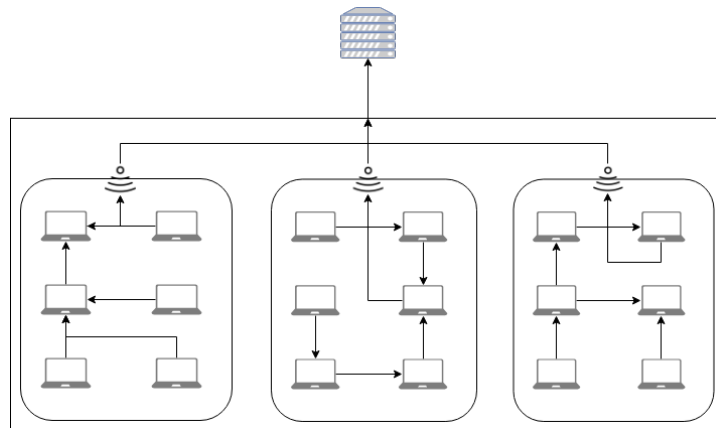


Figure 4: Netzwerkverkehr in einem Peer To Peer CDN

Da sowohl im Kontext der Schule als auch bei Unternehmen kein Wissen im Bereich der Computer Administration seitens der Nutzer vorausgesetzt werden kann, muss ein Ansatz gewählt werden der keine Installation auf Seiten der Nutzer benötigt.

Um dies zu erreichen wird eine Kombination aus WebRTC und Service Workern verwendet. Der Javascript Code lässt sich als ein Plugin einbinden und erfordert nur geringen Konfigurationsaufwand seitens der Anwendungsentwickler. Da sich die Art der Seitennutzung von Anwendung zu Anwendung jedoch stark unterscheidet muss das Peer Meshing serverseitig für jede Anwendung geschrieben werden. So kann Domainenspezifisches Wissen ausgenutzt werden um eine bessere Überlappung der von den Clients benötigten Ressourcen zu erreichen.

Die eingesetzte Technologie zur Übertragung von Daten zwischen Browsern ist WebRTC. WebRTC ist ein offener Standard und ermöglicht es Browser paarweise zwecks Datenaustausch zu verbinden. Der große Vorteil dieser Technologie ist, dass sie direkt von modernen Browsern unterstützt wird, wodurch keine zusätzliche Software installiert werden muss. Konkret werden WebRTC DataChannel genutzt.

Für den Datenaustausch müssen wechselseitig DataChannel zueinander aufgebaut werden. Die Ausgangslage ist, dass die Peers wissen, dass es den anderen gibt, aber nicht wie der jeweils andere zu erreichen ist. Um diese Problematik zu lösen, existiert ein Vermittlungsserver (Signaling server).

Als erstes werden Informationen, über die Verbindung die aufgebaut werden soll, an den Signaling server gesendet. Es wird ein SDP-Offer gesendet(SDP für Session Description Protocol). Dieses SDP-Offer leitet der Signaling server an die Peers in dem selben Mesh sind weiter. Geantwortet wird mit einer SDP-Answer, welche Informationen über die abgestimmte Verbindung enthält und über den Signaling server zurück geleitet wird.

Damit eine direkte Verbindung aufgebaut werden kann, müssen über den Signaling server noch weitere Informationen wie ICE-Kandidaten ausgetauscht werden. ICE steht hierbei für Interactive Connectivity Establishment und ist fester Bestandteil von WebRTC. Es ist für den Aufbau der Browser-zu-Browser-Verbindung verantwortlich. ICE-Kandidaten enthalten hauptsächlich Informationen darüber wie ein bestimmter Nutzer erreichbar ist (also z.B. private oder öffentliche IP-Adresse). Ermittelt werden diese ICE-Kandidaten mithilfe eines STUN-Servers und dem dazugehörigen Session Traversal Utilities for NAT (STUN) Protokoll. Wie der Name des Protokolls schon verrät, wird es vor allem benötigt um auch Nutzer erreichen zu können die keine eigene öffentliche IP-Adresse besitzen, bei denen also Network Address Translation (NAT) eingesetzt wird. Dies ist aufgrund der mangelnden Anzahl an IPv4-Adressen bei fast jedem Internetnutzer der Fall.



Figure 5: Service Worker - Webrtc

4.3 JAVASCRIPT PROXIES - ABFANGEN VON ANFRAGE

Damit ein Client-seitiges CDN möglich ist, ist es notwendig das die Abfragen des Browsers abgefangen und auf anderem Weg beantwortet werden können. Nachdem der Browser nach einer Anfrage URL ausgelöst hat(DNS-lookup) lädt er die abgefragte Seite. Ist die Seite geladen beginnt der Browser die im HTML Dokument verlinkten

Dokumente zu laden. Das sind neben Bildern auch CSS und Javascript Dateien. Ein CDN muss in der Lage sein auf all diese Anfragen reagieren zu können.

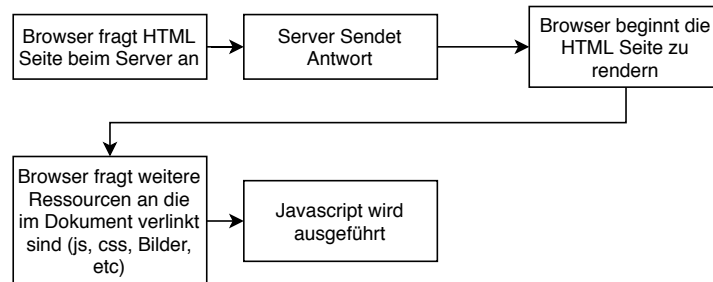


Figure 6: Ablauf einer HTML abfrage im Browser

Um dies zu realisieren gibt es verschiedene Möglichkeiten. Turbolinks unterbricht die Weiterleitung nachdem ein Link angeklickt wurde und lädt die abgefragte Seite mit Ajax. Dadurch ist es möglich die zu zeichnenden Elemente selbst auszuwählen und manuell teile der Seite zu cachen. Dieser Ansatz ließe sich auch für ein CDN verwenden. Allerdings ist es nötig die Javascript Page load Events durch eigene Events zu ersetzen und bestimmte Teile des Javascript Codes umzuschreiben. Javascript Code wird bei diesem Ansatz nach Navigation auf eine neue Seite nicht neu geladen. Auch wenn dies die Ladezeiten verringert ist eine Integration ohne Anpassung des Anwendungscodes nicht möglich. Ebenfalls ist es nicht möglich Anfragen abzufangen die beim ersten Besuch der Seite entstehen, sondern nur solche die nach weiterer Navigation entstehen.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin eigene HTML tags einzuführen und diese nachdem die eigentliche Seite und das CDN script geladen wurde mit Ajax nachzuladen. Dadurch lässt sich mit Javascript kontrollieren woher die Ressource geladen werden soll. Allerdings können Ressourcen die über das Peer To Peer CDN geladen werden sollen erst geladen werden wenn das komplette HTML Dokument und das CDN script geladen sind. Dies kann die Ladezeiten beeinflussen und ebenfalls Anpassungen im Javascript Code der Anwendung notwendig machen. Wird in einer nachgeladenen Javascript Datei ein Eventhandler auf ein Event registriert das bereits gefeuert wurde, so wird dieser Code nicht mehr ausgeführt.

Service Worker sind eigene Prozesse die in einem anderen Kontext laufen als die eigentliche Webseite. Einmal registriert existieren sie und fungieren als proxy, unabhängig davon ob die Webseite gerade geladen ist oder nicht. Besucht ein Nutzer die Seite wird der Service Worker geladen. Kehrt er wieder so ist der Service Worker bereits aktiv und kann Anfragen des Browsers abfangen. Da einer der Anwendungsfälle für Service Worker das Offline verfügbar machen von Webanwendungen ist, verfügen sie über Unterstützung von Caching-APIs. Durch die Caching-API ist es möglich Anfragen zu speichern

und zu einem späteren Zeitpunkt wieder abzurufen. Somit ist es nicht nur möglich eigene Anfragen aus dem Cache zu beantworten, sondern ebenfalls gespeicherte Ressourcen an andere Clients auf Anfrage weiter zu leiten. Daher eignen sie sich gut für die Verwendung als Proxy in einem Clientseitigen CDN.

4.4 VERBINDEN VON PEERS - SIGNALING

Um eine Verbindung zwischen den Peers aufzubauen ist ein Signaling Process erforderlich. Der WebRTC Standard schreibt nicht vor wie das Signaling durchgeführt werden soll, jedoch bieten sich hierzu Websockets an, da eine bidirektionale Kommunikation notwendig ist. Da das Schul-Cloud backend in Nodejs und Slidesync in Ruby on Rails programmiert sind bietet es sich an eine websocket Implementierung zu wählen die für beide Backends Schnittstellen anbietet. Faye¹ bietet neben Einem Browser-Client auch Backend Clients für verschiedene Programmiersprachen, darunter auch Nodejs und Ruby an.

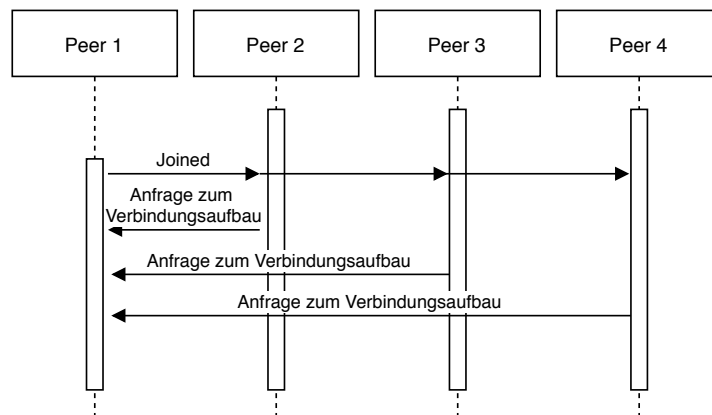


Figure 7: Signaling Ablauf

Tritt ein Client einem Peer Mesh bei, so sendet er eine Nachricht mit seiner eigenen PeerId auf einen Websocket channel(Prefix/joined). Alle Peers des Meshes sind auf diesem Websocket Channel registriert und empfangen die Nachricht. Empfängt ein Peer die Nachricht das ein neuer Peer dem Netzwerk beigetreten ist, beginnt er eine WebRTC Verbindung zu dem Peer aufzubauen.

Abbildung 8 zeigt den Verbindungsaufbau zwischen zwei Peers. Nachdem Peer1 über den Websocket Channel mitgeteilt hat das er dem Peer Mesh beitreten will sendet Peer2 ein SDP-Offer über einen Websocket Channel zu Peer1. Dazu registriert sich Peer1 auf dem Channel 'Prefix/ClientId' über den er für Peer2 erreichbar ist. Hat Peer1 das SDP-Offer erhalten sendet er ein SDP-Answer zurück. Mit den dadurch erhaltenen Informationen tauschen die beiden Clients

¹ <https://faye.jcoglan.com/>

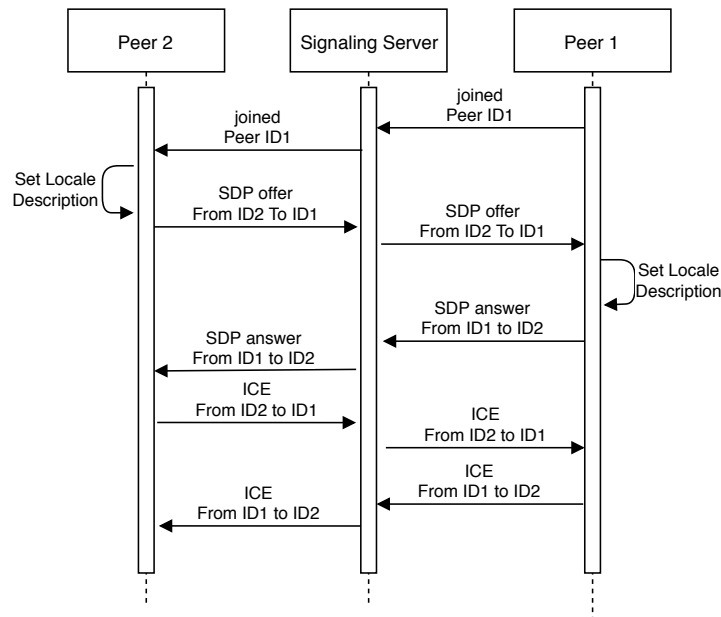


Figure 8: Ablauf Verbindungsaufbau

nun ICE Pakete über den Websocketchannel aus. Im Anschluss können beide Clients über WebRTC direkt miteinander kommunizieren.

Verlässt ein Client das Peer To Peer Netzwerk so müssen die andern Clients darauf reagieren und ihn aus ihrer Liste von Peers löschen. Zwar wäre es möglich eine Nachricht im Falle das ein Client die Seite verlässt zu senden, z.B. mittels dem `onbeforeunload`² Javascript Event, jedoch ist dies sehr unzuverlässig. Im Falle das der Client z.B. die Internetverbindung verliert oder der Computer ausgeschaltet wird kann dieses Event nicht mehr ausgelöst, und somit auch keine Nachricht mehr an die Peers gesendet werden. Daher beobachten die Peers den Status des WebRTC Datachannels. Ändert er seinen Zustand zu geschlossen so wird der Peer aus dem Netzwerk entfernt. Auf diesem Weg können fehlerhafte Peers entfernt werden ohne darauf angewiesen zu sein das sie im Fehlerfall noch in der Lage sind eine Nachricht an die anderen Peers zu senden.

4.5 MESH ZUORDNUNG

Im Folgenden werden verschiedene Zuordnungsstrategien zur Bildung von Peer Meshes diskutiert. Dazu wird der typische Workload beider Anwendungen analysiert um eine jeweils geeignete Strategie zu wählen.

- Vergleich von Meshing verfahren/peer routing aus Literatur

² <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/WindowEventHandlers/onbeforeunload>

4.5.1 *Routing*

Im Folgenden werden verschiedene Routing Peer To Peer Routing Algorithmen aus der Literatur vorgestellt und diskutiert welcher Ansatz für die betrachteten Anwendungsfälle am geeignetsten ist.

- Datenstruktur
- Dezentralisierte Datenspeicherung
- Daten werden über Speicher-knoten verteilt
- Jeder Knoten Eintrag in Hashtabelle
- direct storage: Daten in Hashtabelle
- nur für kleine Daten
- indirect storage: Verweis auf daten in Hashtabelle
- Eigenschaften: Fehlertoleranz Lastenverteilung Robustheit Selbstorganisation Skalierbarkeit
- consistent hashing
- Server zum routen <https://www.coralcdn.org/pubs/>
- Rechnung Peersuche laufzeit:
- Verbinden von 2Peers ohne Netzlaufzeit: 30ms
- Angenommene Latenz: round trip: 50ms
- 80ms
- $80 \cdot 4 = 320\text{ms}$
- $\text{Log}(1000) = 3 + 1$
- 4 Verbindungen müssen aufgebaut werden

4.5.1.1 *Chord*

How to save files in advance??? save file references

4.5.1.2 *Kademlia*

4.5.1.3 *IPFS*

4.5.1.4 *Kelips*

4.5.1.5 *Pastry*

4.5.2 *Schul-Cloud*

Analyse workload mit grafik

- Schulcloud
-

Schulcloud - Global einfache umsetzung Kurs unabhängige assets können geteilt werden Maximale Mesh größe Mehrere Meshes nötig Möglicherweise nicht im Mesh mit relevanten Peers Maximiert die Anzahl der Peers pro Mesh Wahrscheinlichkeit für selbes Subnetz eher gering Funktioniert auch mit wenigen Clients Ineffektiv wenn viele Clients vorhanden sind

- Schule Einfache Umsetzung Funktioniert auch mit wenigen Clients Relativ hohe trefferrate da schulen selten mehr als 1000 Schüler hat Max mesh größe um die 256(Chrome) Relativ wahrscheinlich gleiches Subnetz

- Kurs Hohe trefferrate Kleine Meshes benötigt mehr Clients Relativ wahrscheinlich gleiches Subnetz -> Daten die das bestätigen

hybride Ansätze: Zwei priorisierte Meshes Schule und Klasse

Berechnung eines Scores für jeden Peer: Möglichst viele gemeinsame kurse Liste von Kursen für jeden Peer Schnittmenge für jeden peer der online ist bilden Kardinalität der Menge = Score von Peer Rechenaufwendig Aber machbar Beste Trefferrate Funktioniert wenn wenige und wenn viele Peers anwesend sind

4.5.3 Slidesync

Slidesync ist eine Plattform deren Nutzung stark durch die durchgeführten live Events dominiert wird. Ein Moderator erstellt das Event lädt die notwendigen Assets, z.B. Foliensätze, hoch. Live Events werden für eine bestimmte Zeit festgesetzt und Teilnehmer laden zum Start des Events die Seite. Ein Großteil des entstandenen Traffics besteht aus HLS Videosegmenten. Jeder Teilnehmer eines Events benötigt die selben Inhalte.

Grafik visits

Grafik traffic

Die Peer Meshes in Slidesync werden als voll vermaschte Netze abgebildet. Da alle Teilnehmer eines Events zu großen Teilen die selben Daten benötigen können sie in dem selben Mesh untergebracht werden. Um zu gewährleisten das sich die Peers im Selben Subnetz befinden teilen sich nur solche ein Peer Mesh die sich in der Selben IP Range befinden. Ein weiterer wichtiger Factor ist der Kommunikationsmehraufwand der durch das halten von Verbindungen zu vielen Peers entsteht. Deshalb ist es nicht möglich bei größeren Events alle Peers im selben Peer Mesh unter zu bringen. Deshalb werden Sub Meshes gebildet in denen sich eine maximale Anzahl an Peers befinden können.

Abbildung 9 zeigt eine beispielhafte Aufteilung von Peer Meshes für ein Event. Für Netzwerk A und B werden jeweils zwei Meshes erzeugt und nur solche Clients werden miteinander verbunden die sich auch

im Selben Subnetz befinden. Jedes Netzwerk wird wiederum in zwei Sub-Meshes unterteilt.

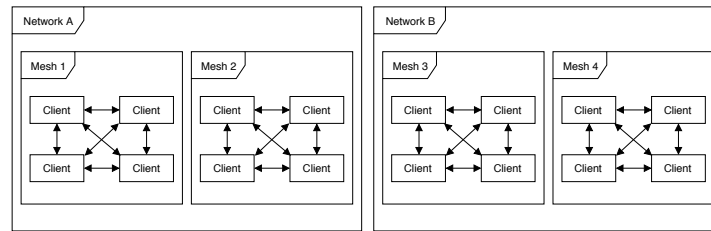


Figure 9: Peer to Peer Meshes - Slidesync

Um sicherzustellen, dass ein Peer sich auch aktiv am Mesh beteiligen kann, sendet er regelmäßig ping Nachrichten an den Server. Da dieser Mechanismus in Slidesync schon zu vor zur Erhebung von Statistiken verwendet wurde, wird diese Nachricht lediglich um den Zustand des CDNs erweitert. Meldet ein Peer sich nicht innerhalb einer Minute oder meldet er, dass eine Verbindung zum Peer To Peer Netzwerk nicht möglich ist, so wird er als nicht mehr mit dem Peer To Peer CDN verbunden betrachtet. Sind alle aktuell verfügbaren Peer Meshes voll, so wird ein neues Peer Mesh angelegt und ein Hintergrund Job gestartet, der alle Peer, die als nicht verbunden betrachtet werden, aus den Peer Meshes entfernt und die Meshes wieder als verfügbar markiert. Dadurch wird die Beantwortung der aktuellen Anfrage nicht verzögert und der Hintergrund Job nur bei Bedarf gestartet. Ebenso werden so Peers aussortiert, deren Browser das Peer To Peer CDN nicht unterstützen, da der Anwendungsserver darüber zum Zeitpunkt der Zuordnung noch keine Kenntnis darüber hat.

4.6 ROUTING - FINDEN VON RESSOURCEN

Um das Peer To Peer Netzwerk als CDN nutzbar zu machen, ist es wichtig, dass ein Peer in der Lage ist, herauszufinden, wer welche Ressource bereitstellt.

Da das Routing von Ressourcen bei den betrachteten Anwendungsfällen in einem zeitkritischen Moment erfolgen muss, wurde sich für einen anderen Ansatz entschieden. Jeder Peer hält eine Hashtabelle mit den Ressourcen seiner Peers vor. Fügt ein Peer eine neue Ressource zu seinem Cache hinzu oder entfernt sie, muss er alle verbundenen Peers über diese Änderung informieren. Dadurch muss im Falle einer Anfrage nicht erst die Ressource im Netzwerk gesucht werden. Dies ist möglich durch die Struktur des Netzwerkes. Da nicht alle Peers miteinander verbunden sind, sondern voll vermaschte Sub-Meshes gebildet werden, ist es möglich, alle relevanten Peers über Änderungen zu informieren. Dadurch ist es möglich, die Rechenleistung für das Auffinden von Ressourcen in einen weniger zeitkritischen Moment zu verlagern. Jedoch hat dies zur Folge, dass die Meshes so gebildet

werden müssen das die Peers möglichst viele Ressourcen gemeinsam benötigen. Ist eine Ressource nicht im Mesh vorhanden wird sie vom Server geladen.

Duplicate

4.6.1 Updates

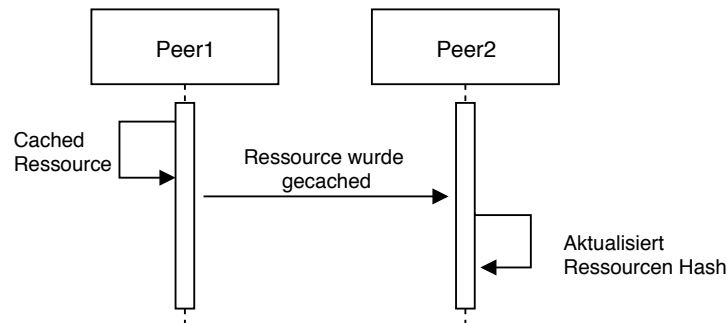


Figure 10: Flussdiagramm Ressourcen Update

Lädt ein Client eine neue Ressource in den Cache oder löscht er eine aus dem Cache so muss er seinem Peer Mesh dies mitteilen. Dazu sendet er eine Nachricht an alle Peers mit denen er verbunden ist. Die Kommunikation findet über den zuvor geöffneten WebRTC Datachannel statt. Empfängt ein Peer ein Update von einem anderen Peer so ändert er entsprechend die gespeicherte Hashmap von Ressourcen für diesen Peer.

4.6.2 Subnetzerkennung

Um sicherzustellen das nur Peers aus dem gleichen lokalen Netzwerk miteinander verbunden werden muss eine Subnetzerkennung implementiert werden. Um dies zu erreichen gibt es im wesentlichen zwei Wege. Zum einen kann, wenn die IP-Range des Unternehmensstandorts/der Schule bekannt ist diese genutzt werden um nur jene Peers in einem Mesh zu verbinden die sich im selben lokalen Netzwerk befinden. Dazu wird der Netzwerkanteil der IP Adresse mit der des Unternehmens/Schulnetzes verglichen. Stimmt der Netzwerkanteil überein so befinden sie sich im Schul- bzw. Unternehmensnetz.

Alternativ kann auch auf die Angabe einer NAT-Server beim WebRTC Verbindungsaufbau verzichtet werden. Dadurch ist es Peers die sich hinter einem NAT oder einer Netzwerk Firewall befinden nicht mehr möglich sich mit Peers außerhalb des Netzwerkes zu verbinden, sehr wohl aber mit Peers innerhalb des selben lokalen Netzwerkes. Dies hat den Nachteil das Peers gemeinsam in Meshes sind die sich nicht miteinander verbinden können und im Anschluss aussortiert werden müssen. Jedoch muss im Vorfeld kein Wissen über IP-Ranges vorhanden sein. Auch eine Konfiguration ist nicht notwendig.

Das Vergleichen von IP-Adressen hat den Vorteil das bereits zur Einteilung in die Peer meshes bekannt ist in welchem lokalen Netzwerk sich der Peer befindet. Dadurch können die Peers effizienter in die Meshes eingeteilt werden. Jedoch muss das Subnetz bekannt sein und in der Anwendung konfiguriert werden. Auch muss der Anwendung die IP-Adresse des Clients bekannt sein, was im Fall von Schul-Cloud aus Datenschutzgründen nicht möglich ist.

4.7 WIEDERVERWENDBARKEIT

4.8 OPEN SOURCE

- evtl. Open source erklären
- bereitstellung für die Öffentlichkeit
- Welche Lizenz?

4.9 OFFLINE SUPPORT

- Motivation: Internet in Schulen ist nicht immer verfügbar
- wie funktionieren offline webanwendungen
- Service Worker
- Live Streams: Ausfallsicherheit wird erhöht.
- quasi bei design
- Ressourcen werden gecached und sind offline verfügbar
- Tobias arbeit Referenzieren
- Übertragung im lokalen Netzwerk möglich wenn verbindung aufgebaut ist
- Signaling müsste in lokalem netzwerk sein z.b. Rechner vom Lehrer
- signaling könnte über webrtc erfolgen z.b. über
- kademlia routing indem Peers als vermittler fungieren
- evt. browser plugin
- Wie das routing machen?
- Offline scenario:
- Lehrer Lädt ressourcen vor und macht sie für schüler verfügbar
- Kein Internet vorhanden
- Schüler laden Ressourcen von Lehrer

4.10 SECURITY

- Owasp
- IP Leak möglich
- Stun Server kann nach IP Adresse fragen
- Über js auslesbar
- Pluckins können das blocken
- media.peerconnection.enabled ausschalten
- -> kein webrtc mehr möglich
-
- Datenintegrität integrity
- Integrität des kommunikationspartners confidentiality
- -vertrauensumgebung??
- availability
- durch hybrid cdn
- fallback lösung
- authenticity
- kann durch authority gelöst werden
- non repudiation
- accountability
- kann mit Statistiken getrackt werden
-
- Datachannel ist verschlüsselt
- https notwendig
- websocket ist verschlüsselt

IMPLEMENTIERUNG

5.1 TECHNOLOGIEWAHL

Das Peer To Peer CDN ist eine Javascript Bibliothek, die nach erfolgreicher Einbindung und Konfiguration im Hintergrund eigenständig läuft. Es werden zwei Javascript Dateien zur Verfügung gestellt. Das Service Worker Script, und das Peer To Peer CDN Client Script. Beide Scripte müssen von der Anwendung eingebunden werden. Der Server muss einen Faye Websocket Server bereit stellen. Da das Peer Meshing über die Konfiguration des Faye Channels geschieht muss der Server gegebenenfalls eine Peer Meshing Strategie implementieren. Zur einfacheren Einbindung in bestehende Projekte wird ein NodeJS Modul so wie ein Ruby Gem bereit gestellt. Das Ruby Gem bindet das ServiceWorker Script im Public Ordner der Ruby-on-Rails Anwendung ein und das Peer To Peer CDN Script im vendor/assets Ordner.

Der Javascript Code ist in ES6 geschrieben und wird mittels Babel¹ in Browser kompatiblen Javascript Code übersetzt und anschließend mit Node-minify komprimiert.²

5.2 ARCHITEKTUR

5.2.1 *Client Script*

Das Javascript Plugin besteht aus sieben Komponenten. Die Klasse P2pCDN bildet die Schnittstelle nach außen und stellt Funktionalitäten zum initialisieren und konfigurieren des CDNs bereit. Außerdem macht es den SystemTest nach außen verfügbar. P2pCDN nimmt die Konfiguration entgegen und initialisiert ein Peer Objekt. Das Peer Objekt repräsentiert den eigenen Clientn dem Peer To Peer Netzwerk. Es hält den eigenen Zustand und verwaltet die Verbindungen anderen Clientsnd verwaltet deren Ressourcen Hashes. Das Peer Objekt nutzt Funktionalitäten des Signaling Moduls um Verbindungen zu anderen Clientsufzunehmen. Das Signaling Modul implementiert das Webrtc Signaling Protokoll. FayeConnection abstrahiert die beim Signaling

¹ <https://babeljs.io/>

² <https://www.npmjs.com/package/node-minify>

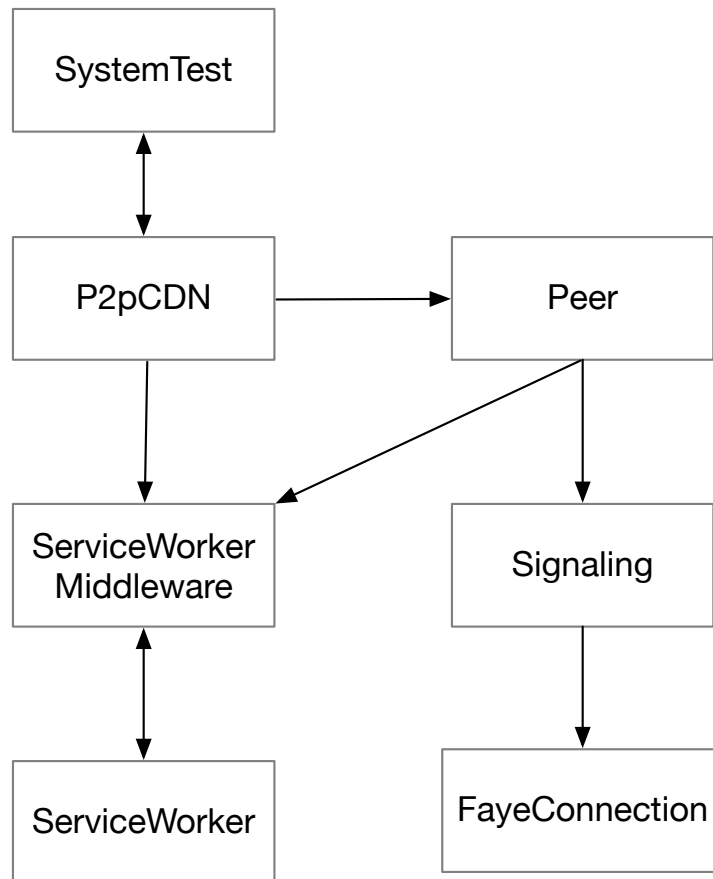


Figure 11: Klassendiagramm

verwendete Websocket Bibliothek, in diesem Fall Faye um es zu ermöglichen auch andere Websocket Bibliotheken zu verwenden. Die ServiceWorker Middleware fungiert als Vermittler zwischen Service Worker und Client Script und ist für die Initialisierung des Service Workers zuständig. Die Komponente arbeitet Event basiert und stellt folgende Events bereit:

PEER:ONREQUESTRESOURCE

Wird von der Serviceworker Middleware ausgelöst wenn der Service Worker eine Ressource über das Peer To Peer CDN anfragt. Der Peer registriert auf dem Event und bearbeitet die Anfrage.

PEER:ONADDEDRESOURCE / PEER:ONREMOVEDRESOURCE

Speichert der Service Worker eine Ressource so teilt er dies der ServiceWorker Middleware über einen Message Channel mit. Diese löst anschließend das peer:onAddedResource Event aus um dem Peer über die Änderung zu informieren, der die das Update an die verbundenen Clientseiter leitet.

SW:CLIENTREADY

Noch entscheiden ob darüber geschrieben werden soll

SW:ONREQUESTCACHE

Stellt der Peer eine neue Verbindung zu einem anderen Client so sendet er eine Liste seiner gespeicherten Ressourcen an den Client. Diese Liste wird vom Service Worker verwaltet. Um an den Inhalt seines Caches zu kommen sendet der Peer das `sw:onRequestCache` Event mit einem Callback der bei erfolg ausgeführt wird. Die ServiceWorker Middleware leitet die anfrage über den Message Channel an den Service Worker weiter.

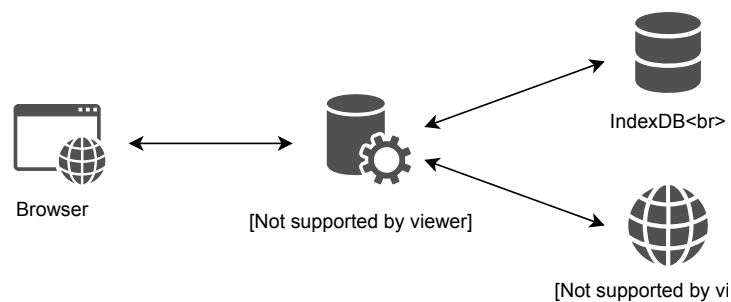
MESSAGE**5.2.2 Service worker**

Figure 12: A Figure Title

- warten bis sw Aktiv ist/alle verbindungen ready sind vs request normal durchgehen lassen bis alles fertig ist.
- Austausch erst möglich wenn script geladen ist
- blockent:
- Ressourcen werden so lange aufgehalten bis verbindung initialisiert
- -> längere Ladezeiten
- mehr Bandbreite kann gespart werden
- nicht blockent:
- Ressourcen werden über server geladen bis verbinungen aufgebaut sind
- Weniger Bandbreite wird gespart
- Ladezeit wird nicht verzögert
- Heartbeat um zu überprüfen ob script geladen ist

- Mehrere Tabs?
-
- first page load
- Single page apps
- Turbolinks
- Requests werden erst nach erfolgreicher registrierung behandelt
- clients.claim + skip waiting für den ersten aufruf (12)
- Codebeispiel für wartende messages
- Callbacks

5.2.3 Tests

Um das Plugin zu testen wird als test Runner Karma verwendet.³ Als test framework wird mochajs⁴ und als assertion Library wird Chai⁵ eingesetzt

5.3 RESSOURCEN MANAGEMENT

5.4 CONFIGURATION

Um eine gute Anpassung an verschiedene Anwendungsfälle zu ermöglichen bietet das Peer To Peer CDN eine Reihe von Konfigurationsmöglichkeiten. Nachdem das Client Script die Konfiguration geladen hat wird sie im der Indexed DB gespeichert und von dort durch den Service Worker geladen.¹ zeigt eine Beispielhaft Konfiguration des CDNs im Folgenden werden die verschiedenen Konfigurationsmöglichkeiten aufgelistet und beschrieben.

CHANNEL

Bezeichnet den für das Peer Meshing zu verwendenden Websocket channel. Alle Clients mit dem selben Channel befinden sich im selben Peer Mesh.

CLIENTID

Eindeutiger Identifizier mit dem der Peer identifiziert werden kann. Ähnlich einer Session ID wird er verwendet um Clients wieder zuerkennen und anzusprechen.

³ <https://karma-runner.github.io/latest/index.html>

⁴ <https://mochajs.org/>

⁵ <https://www.chaijs.com/>

```

1 var config = {
2   channel: 'FIXED_CLASS_1',
3   clientId: '<%= peerId %>',
4   idLength: 32,
5   stunServer: {
6     'iceServers': [
7       // {
8       //   'urls': 'stun:stun.l.google.com:19302',
9       // },
10    ]
11  },
12  verbose: true,
13  serviceWorker: {
14    urlsToShare:
15    [
16      '/img/',
17      '/video/',
18      '/testfiles/'
19    ],
20    path: '/p2pCDNsw.js',
21    scope: '/',
22    basePath: '/',
23    storageQuota: '10000',
24    cachingEnabled: false,
25    verbose: true,
26    statisticPath: '/logs'
27  }
28 };
29 var cdn = new P2pCDN(config);

```

Listing 1: Beispielhafte Konfiguration

IDLENGTH

Bezeichnet die maximale Länge der ClientIds. Kürzere ClientIds werden bis zu dieser Länge aufgefüllt. Wird benötigt um intern bei dem verschicken von Paketen über das CDN ClientIds fester länge verwenden zu können.(siehe)

referenzieren

STUNSERVER

Gibt den zu verwendenden STUN Server an. Dies kann ein öffentlicher oder privat betriebener Server sein. Kann freigelassen werden falls kein STUN Server verwendet werden soll

VERBOSE

Aktiviert/deaktiviert Debug Ausgaben.

SERVICEWORKER

Beinhaltet alle Konfigurationen die den Service Worker betreffen.

URLSTOSHARE

Liste aller URL die mit Hilfe des CDN bearbeitet werden sollen.

EXCLUDEDURLS

Liste von URLs die explizit von dem CDN ausgeschlossen werden sollen

PATH

und Text dahinter Pfad von dem das Service Worker Script geladen werden soll.

SCOPE

Gibt den Scope an unter dem der Service Worker arbeiten soll.

BASEPATH

Gibt den Service Worker Base Path an.

STORAGEQUOTA

Maximal für das CDN zu verwendender Cache Speicher. Überschreitet der Cache den Wert, werden so lange Ressourcen aus dem Cache gelöscht bis der Wert unterschritten ist. (siehe [ref](#))

CACHINGENABLED

Aktiviert/Deaktiviert das Caching innerhalb des Service Workers. Nützlich zum Debuggen.

VERBOSE

Gibt an ob der Service Worker debugging Ausgaben auf die Konsole schreiben soll.

STATISTICPATH

URL an die die erhobenen Statistiken gesendet werden sollen. siehe [5.12](#)

5.5 CLIENT UI EVENT

Um es der einbindenden Anwendung zu ermöglichen auf Änderungen bezüglich der verbundenen Peers sowie deren Ressourcen zu Reagieren stellt das Plugin das Event `ui:onUpdate` bereit das bei Änderungen ausgelöst wird. Das Event übergibt das Peer Object des Clients wodurch der Event Empfänger zugriff auf die Anzahl der verbundenen Peers so wie deren Ressourcen hat.

5.6 SIGNALING SERVER

The signaling server itself uses `socket.io` and can be found [here](#). The client ID is created there and is essential for the lifecycle of a peer in

the whole network. It is not clear if the client IDs given by socket.io always have the same length. Therefore, client IDs will be padded to a maximal length of 24. This is necessary because the client IDs need to be sent via the binary datachannel and consequently, this requires a fixed length.

- websockets faye
- gleicher data channel zur Bildung von meshes
- ID pro client
- max id length muss festgelegt werden für chunking
- Protokoll von P2PCDN umgesetzt
- Protokoll erklären
- Diagram Protokoll
- Peer Meshing wird von anwendung übernommen

5.6.1 Slidesync

- Rails Model
- Code Beispiel
- Tracking in Redis welcher Peer in welchem Submesh ist
- Peer wird aus liste nicht voller meshes gewählt
- Falls alle voll sind wird neues Mesh angelegt und garbage collection gestartet.
- Datentypen und mapping erklären
- Background job räumt leere meshes auf (Garbage collection)
- löscht leere meshes aus liste

5.6.2 Schul-Cloud

5.7 MESSAGE PROTOCOL

Client 1 (C1) ist der erste der die Webseite aufruft. Er registriert sich beim Signaling server und fragt im Anschluss img.png an (rot). Da noch niemand anders auf der Seite ist von dem er die Ressource bekommen könnte und er zudem die Ressource nicht in seinem Cache hat, wird img.png über das Internet vom Webserver geladen. Client 2 (C2) ruft nun ebenfalls die Webseite auf und registriert sich beim Signaling server. Dieser benachrichtigt C1, dass ein neuer Teilnehmer

*Diagramm
aktualisieren*

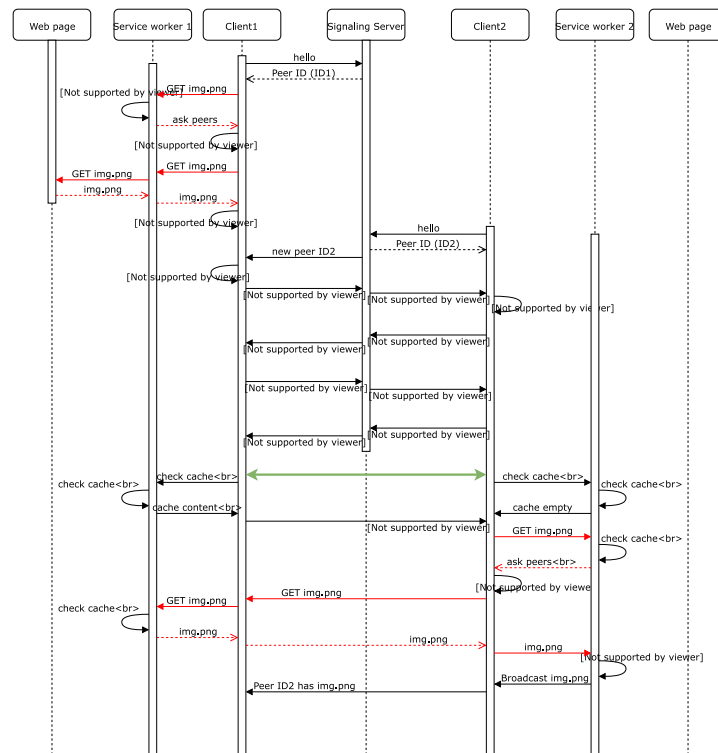


Figure 13: A Figure Title

registriert wurde, woraufhin C1 einen Verbindungsaufbau zu C2 einleitet. Steht die direkte Verbindung zwischen C1 und C2 (grün), teilt C1 C2 den Inhalt seines aktuellen Caches mit. Fragt C2 img.png an (rot), weiß er so, dass er diese von C1 anfragen kann. Hat er img.png erhalten, teilt er allen anderen Teilnehmern (in diesem Fall nur C1) mit, dass auch er jetzt img.png als Ressource in seinem Cache hat

5.7.1 Updates

- message types
- neue Resource
- gelöschte Resource
- Client tritt dem Netzwerk bei
- Client verlässt Netzwerk
- Diagram aktualisieren
- alle Clients müssen benachrichtigt werden
- Über Webrtc data channel
- Message format zeigen

5.7.2 *Client fragt Ressource an*

- Message Format
- Diagram beschreiben

5.8 MESH ZUORDNUNG

5.9 REUSABILITY

5.10 SERIALISIERUNG DER DATEN

Für den Austausch von Daten werden die von WebRTC angebotene DataChannel genutzt, welche das Stream Control Transmission Protocol kurz SCTP verwendet. Problem hierbei ist, dass dieses Protokoll ursprünglich für die Übertragung von Kontrollinformationen designiert wurde und deshalb für die Kompatibilität verschiedener Browser eine Paketgröße von 16kiB nicht überschritten werden sollte. Es ist jedoch notwendig auch größere Dateien zu übertragen, weshalb aktuell viele kleine Datenpakete verwendet werden müssen. Hierdurch entsteht ein nicht zu vernachlässigender Overhead.

```

1 // maximum buffer size is 16mb
2 if(peer.dataChannel.bufferedAmount <= 16000000) {
3   peer.dataChannel.send(msg);
4   return;
5 }
6 // if maximum buffersize is reached delay sending of chunks
7 peer.requestQueue.push(msg);
8 peer.dataChannel.bufferedAmountLowThreshold = 65536;
9 peer.dataChannel.onbufferedamountlow = function () {
10   var reqs = peer.requestQueue.slice();
11   peer.requestQueue = [];
12   reqs.forEach(_msg => send(_msg));
13 }

```

Listing 2: Buffersize Berücksichtigung

- SCTP(DataChannel) Message size limit 16kiB
- Fixe id länge notwendig
- datachannel buffersize muss berücksichtigt werden
- chunking reassembling nötig
- Performance einbussen

```

1 _handleChunk(message) {
2   const req = this._getRequest(message.from, message.hash);
3   var response = {}
4   req.chunks.push({id: message.chunkId, data:
    ↪   message.data});
5
6   if(req.chunks.length === message.chunkCount) {
7     response.data = this._concatMessage(req.chunks)
8     response.from = message.from;
9     response.peerId = this.peerId;
10    this._removeRequest(message.from, message.hash);
11    req.respond(response);
12  }
13 }

```

Listing 3: Buffersize Berücksichtigung

- abToMessage und sendToPeer
- Details zum Algorithmus

5.11 SYSTEM TEST

Das Plugin stellt ein Modul bereit um zu testen ob es einem Client möglich ist am Peer To Peer CDN teilzunehmen.

Dazu werden drei Tests bereitgestellt.

`p2pCDN.systemTest.testBrowser()`

Mit Hilfe von `modernizr`⁶ testet die Funktion ob die verwendete Browserversion alle benötigten Funktionen unterstützt. Modernizr ist eine Javascript Bibliothek mit der getestet werden kann ob ein Browser bestimmte Funktionen unterstützt.

`p2pCDN.systemTest.webrtcInitialized()`

Gibt ein Promise zurück welches überprüft ob die webrtc Verbindung erfolgreich aufgebaut wurde. Da die Initialisierung einen Moment in Anspruch nehmen kann wird wiederholt geprüft ob die Verbindung aufgebaut wurde.

`p2pCDN.systemTest.clientConnected()`

Gibt ebenfalls ein Promise zurück und überprüft ob erfolgreich eine Verbindung zu einem anderen Client aufgebaut werden konnte. Um diesen Test erfolgreich auszuführen muss sich ein andere Client im aktuellen Peer mesh befinden.

⁶ <https://modernizr.com/>

5.12 ERFASSEN VON STATISTIKEN

```

1 function sendStatisticToServer() {
2   if(!serverSendTimeout && config.statisticPath){
3     serverSendTimeout = setTimeout(function(){
4       try {
5         fetch(config.statisticPath, {
6           method: 'POST',
7           body: JSON.stringify(requests),
8           headers:{
9             'Content-Type': 'application/json'
10          }
11        });
12      } catch(e) {
13
14      } finally {
15        serverSendTimeout = 0;
16        requests = [];
17      }
18    }, sendStatisticDelay)
19  }
20 }

```

Listing 4: Erfassen der Statistiken

Um die Nutzungsstatistiken des CDNs zu erfassen sendet jeder client periodisch POST requests an den Server. Dazu sammelt der Service Worker alle Anfragen die in einem Zeitraum von 10 Sekunden angefallen sind und sendet sie gebündelt als JSON an den Server. Erfasst werden:

PEERID

Die PeerId bezeichnet die Id des peers der die Statistik sendet.

METHOD

Method gibt an wie die Anfrage behandelt wurde und kann die Werte 'cacheResponse', 'peerResponse' oder 'serverResponse' beinhalten. Ein cacheResponse konnte aus dem eigenen Cache beantwortet werden. ServerResponse bedeutet das die Anfrage über den externen Server geladen werden musste. Der Wert peerResponse gibt an das die Anfrage über das Peer To Peer CDN bearbeitet werden konnte.

FROM

'From' gibt an woher die Anfrage geladen wurde. Im Falle eines serverResponses beinhaltet sie den Wert 'server' und bei einem

```

1 function logStatistic(url, method, request, timing, from,
  ↪ peerId) {
2   if(!config.statisticPath) return;
3   var p_Id = peerId ? peerId : config.clientId;
4   var data = {
5     'peerId': p_Id,
6     'method': method,
7     'from': from,
8     'url': url,
9     'loadTime': timing
10  };
11  requests.push(data);
12  sendStatisticToServer();
13 }

```

Listing 5: Erfassen der Statistiken

cacheResponse den Wert cache. Wurde die Anfrage über das Peer To Peer Netzwerk beantwortet beinhaltet sie die peerId des Peers der die Anfrage beantwortet hat. Dazu sendet das Script neben der eigentlichen Anfrage auch die eigene PeerId und die PeerId des peers der die Anfrage beantwortet hat an die Service Worker. (siehe 7)

URL

Die URL enthält die URL der angefragten Ressource.

TIMING

Timing beinhaltet die Zeitspanne die benötigt wurde um die Anfrage zu beantworten, beginnend vor der Entscheidung wie der Request abgearbeitet werden soll(siehe 6) und endend nach dem die Anfrage empfangen wurde. Nicht enthalten in der Zeitspanne ist die Entscheidung ob der Service worker den Request bearbeitet und die Renderzeiten des Browsers. Diese Zeiten sind nicht abhängig von der Art der Request Beantwortung.(siehe Evaluation)

Mit Hilfe der Configuration kann festgelegt werden an welchen Endpunkt die Statistik gesendet werden soll. Die Anwendung ist für das speichern und verarbeiten der Daten zuständig, dies ist nicht Teil des Plugins. Slidesync speichert die Daten als JSON in Redis und stellt einen JSON Endpunkt zur Verfügung mit dem die Statistiken abgerufen werden können. Für die Labortests werden die Daten in JSON Dateien zur späteren Verarbeitung abgelegt.

- evtl. Mongo db

- anzeigetool
- schoolcloud

5.13 QUOTA LIMITS - LÖSCHEN VON REQUESTS AUS DEM CACHE

7

Table 2: Browser Storage Quotas

Browser	Limit
Chrome	< 6% des freien Fesplattenspeichers
Firefox	< 10% des freien Fesplattenspeichers
Safari	< 50MB
IE10	< 250MB
Edge	Abhängig von der Festplattengröße

Browser stellen den Clients unterschiedlich viel Speicherplatz für offline Caches zur Verfügung. Ist das Quota limit erreicht versuchen Firefox und Chrome Speicher frei zu machen indem Elemente aus dem Cache gelöscht werden. Dabei werden jedoch keine einzelnen Elemente aus dem Cache gelöscht sondern mittels Last-recently-used(LRU) werden ganze Caches gelöscht. Safari und Edge haben keinen Mechanismus zum automatischen Löschen von Elementen sondern werfen lediglich einen Fehler.⁸ Deshalb ist es notwendig das der Service Worker in dem Fall das das Limit erreicht wird Elemente löscht.

Mit Hilfe der Quota Management API⁹ ist es möglich die momentane Speichernutzung auszulesen ebenso wie den maximal verfügbaren Speicherplatz. Ist diese Limit oder das Quota Limit welches über die Konfiguration angegeben wurde erreicht, löscht der Service Worker so lange die ältesten Einträge im Cache, bis genügend Speicher für den nächsten Request vorhanden ist. Dazu berechnet der Service Worker die Größe des zu speichernden Request.

5.14 RESOURCE LOADING

5.15 CONFIGURATION VON UNTERNEHMENSNETZWERKEN

- Port range

⁷ <https://developers.google.com/web/fundamentals/instant-and-offline/web-storage/offline-for-pwa>

⁸ <https://developers.google.com/web/fundamentals/instant-and-offline/web-storage/offline-for-pwa>

⁹ <https://developers.google.com/web/updates/2011/11/Quota-Management-API-Fast-Facts>

- firewalls?w

```

1  function handleRequest(url, clientId) {
2      return new Promise((resolve) => {
3          var startTime = performance.now();
4
5          sha256(url).then(hash => {
6
7              // check cache
8              getFromCache(hash).then(cacheResponse => {
9                  if (cacheResponse && config.cachingEnabled) {
10                     log('cacheResponse ' + cacheResponse.url);
11
12                     // This notify should not be needed
13                     notifyPeersAboutAdd(hash, clientId);
14                     var endTime = performance.now();
15                     logStatistic(url, 'cacheResponse', cacheResponse,
16                         ↪ endTime-startTime, 'cache');
17                     resolve(cacheResponse);
18                     return;
19                 }
20                 // check peers
21                 getFromClient(clientId, hash).then(data => {
22                     if (data && data.response) {
23                         var peerResponse = data.response;
24                         log('peerResponse ' + peerResponse.url);
25                         putIntoCache(hash, peerResponse, clientId);
26                         notifyPeersAboutAdd(hash, clientId);
27                         var endTime = performance.now();
28                         logStatistic(
29                             url,
30                             'peerResponse',
31                             peerResponse,
32                             endTime-startTime,
33                             data.from,
34                             data.peerId
35                         );
36                         resolve(peerResponse);
37                         return;
38                     }
39                     // get from the internet
40                     getFromInternet(url).then(response => {
41                         log('serverResponse ' + response.url);
42                         putIntoCache(hash, response, clientId);
43                         notifyPeersAboutAdd(hash, clientId);
44                         var endTime = performance.now();
45                         logStatistic(url, 'serverResponse', response,
46                             ↪ endTime-startTime, 'server');
47                         resolve(response);
48                     });
49                 });
50             });
51         });
52     });
53 }

```

```
1 _handleChunk(message) {  
2   const req = this._getRequest(message.from, message.hash);  
3   var response = {};  
4   req.chunks.push({id: message.chunkId, data:  
    ↪ message.data});  
5  
6   if(req.chunks.length === message.chunkCount) {  
7     response.data = this._concatMessage(req.chunks);  
8     response.from = message.from;  
9     response.peerId = this.peerId;  
10    this._removeRequest(message.from, message.hash);  
11    req.respond(response);  
12  }  
13 }
```

Listing 7

EVALUATION

6.1 PREQUISITES

6.2 BROWSER COMPATIBILITY

- Kein IE
- Edge nur in neuer version mit chrome dahinter
- Chrome
- Firefox
- Analyse von verwendeten Clients aktueller Events

6.2.1 *Browser Usage in corporate networks*

- Statistic über typische nutzung
- Statistic über Nutzung bei dem test
- Diskussion Edge on Chromium
- evtl aussage von deutscher bank mit aufnehmen
- — major update hinauszögern, in 1-2 Jahren
-

6.2.1.1 *Chunking*

- messen des aufwandes für chunking und wieder zusammensetzen
- woher kommt der zusätzliche Aufwand bei großen dateien??
- limit ist der durchsatz nicht das chunking

6.2.2 *Browser usage in educational networks*

6.3 BANDWIDTH

6.3.1 *Latency*

6.3.1.1 *Webrtc Verbindungsaufbau*

6.3.2 *Simulierter Workload*

- batches
- gleicher Zeitabstand gleiche Client zahl
- Random client ankunft
- Future Soc lab

6.3.2.1 *Datei größen*

- Mac book pro Ende 2013
- 2.3 ghz i7
- 16gb ram
- 1, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 , 100 mb
- durchsatz berechnen
- Limitierung durch websockets
- lokal auf einem Rechner um Netzlaufzeiten auszuklammern
- 1 Peer lädt vor
- der andere lädt von peer

6.3.3 *Educational context*

- machbarkeitstests in schule
- setup erklären

6.3.4 *Live streaming in the coporate context*

- setup erklären
- stream simuliert mit dateien simuliert
- technische probleme?

6.3.5 *Nutzerzufriedenheit*

wie soll das aussehen?

6.4 SECURITY CONSIDERATIONS

6.5 DRM LICENCING

CONCLUSION

- Browser nutzung



AN APPENDIX

Some stuff here

BIBLIOGRAPHY

- [1] Ali Alabbas and Joshua Bell. “Indexed Database API 2.0.” In: *W3C Recommendation*. W3C, Jan. 2018. URL: <https://www.w3.org/TR/2018/REC-IndexedDB-2-20180130/>.
- [2] Adam Bergkvist, Daniel C. Burnett, Cullen Jennings, Anant Narayanan, Bernard Aboba, Taylor Brandstetter, and Jan-Ivar Bruaroey. “WebRTC 1.0: Real-time Communication Between Browsers.” In: *W3C Candidate Recommendation 27 September 2018*. W3C, Sept. 2018. URL: <https://www.w3.org/TR/webrtc/>.
- [3] Daniel C. Burnett, Adam Bergkvist, Cullen Jennings, Anant Narayanan, and Bernard Aboba. “Media Capture and Streams.” In: *W3C Candidate Recommendation*. W3C, Oct. 2017. URL: <https://www.w3.org/TR/2017/CR-mediacapture-streams-20171003/>.
- [4] I. Fette and A. Melnikov. “The WebSocket Protocol.” In: *Request for Comments: 6455*. Internet Engineering Task Force (IETF), Dec. 2011. URL: <https://tools.ietf.org/html/rfc6455>.
- [5] Fiona Fui-Hoon Nah. “A study on tolerable waiting time: how long are Web users willing to wait?” In: *Behaviour & Information Technology* 23:3 (2004), pp. 153–163. DOI: [10.1080/01449290410001669914](https://doi.org/10.1080/01449290410001669914). eprint: <https://doi.org/10.1080/01449290410001669914>. URL: <https://doi.org/10.1080/01449290410001669914>.
- [6] J. Rosenberg, J. Weinberger, C. Huitema, and R. Mahy. “STUN - Simple Traversal of User Datagram Protocol (UDP) Through Network Address Translators (NATs).” In: *Network Working Group*. The Internet Society, Mar. 2003. URL: <http://www.ietf.org/rfc/rfc3489.txt>.
- [7] Alex Russell, Jungkee Song, Jake Archibald, and Marijn Kruisselbrink. “Service Workers 1.” In: *W3C Working Draft, 2 November 2017*. W3C, Nov. 2017. URL: <https://www.w3.org/TR/service-workers-1/>.
- [8] Information Sciences Institute University of Southern California. *INTERNET PROTOCOL*. Aug. 1981. URL: <https://tools.ietf.org/html/rfc791>.
- [9] Kurt Tutschku and Phuoc Tran-Gia. “Peer-to-Peer-Systems and Applications.” In: Jan. 2005.
- [10] Mingchen Zhao, Paarijaat Aditya, Ang Chen, Yin Lin, Andreas Haeberlen, Peter Druschel, Bruce Maggs, Bill Wishon, and Miroslav Ponec. “Peer-Assisted Content Distribution in Akamai NetSession.” In: *Proceedings of the 2013 conference on Internet measurement conference Pages 31-42*. ACM New York, NY, USA, Oct. 2013.

LIST OF FIGURES

Figure 1	A Figure Short-Title	8
Figure 2	A Figure Short-Title	12
Figure 3	A Figure Short-Title	18
Figure 4	A Figure Short-Title	19
Figure 5	A Figure Short-Title	20
Figure 6	A Figure Short-Title	21
Figure 7	A Figure Short-Title	22
Figure 8	A Figure Short-Title	23
Figure 9	A Figure Short-Title	26
Figure 10	A Figure Short-Title	27
Figure 11	A Figure Short-Title	31
Figure 12	A Figure Short-Title	32
Figure 13	A Figure Short-Title	37

LIST OF TABLES

Table 1	Beispiel einer IP Adresse mit Subnetzmaske . . .	14
Table 2	Browser Storage Quotas	42

LIST OF LISTINGS

Listing 1	Beispielhafte Konfiguration	34
Listing 2	Bufferize Berücksichtigung	38
Listing 3	Bufferize Berücksichtigung	39
Listing 4	Erfassen der Statistiken	40
Listing 5	Erfassen der Statistiken	41
Listing 6	Abarbeitung eines Request im Service Worker	44
Listing 7	45

DECLARATION OF ORIGINALITY

I hereby declare that I have prepared this master's thesis myself and without inadmissible assistance. I certify that all citations and contributions by other authors used in the thesis or which led to the ideas behind the thesis have been properly identified and referenced in written form. I also warrant that the above statement applies to the implementation of the project.

Hiermit versichere ich, dass ich die Masterarbeit selbständig und ohne unzulässige Hilfe Anderer angefertigt habe und dass ich alle von anderen Autoren wörtlich übernommenen Stellen wie auch die sich an die Gedankengänge anderer Autoren eng anlehnenden Ausführungen meiner Arbeit besonders gekennzeichnet und die entsprechenden Quellen angegeben habe. Ich erkläre hiermit weiterhin die Gültigkeit dieser Aussage für die Implementierung des Projektes.

Potsdam, October 5th, 2016

Tim Friedrich