

AUSARBEITUNG
Tristan Ropers

Lamports Algorithmus für verteilten gegenseitigen Ausschluss

FAKULTÄT TECHNIK UND INFORMATIK
Department Informatik

Faculty of Computer Science and Engineering
Department Computer Science

Tristan Ropers

Lamports Algorithmus für verteilten gegenseitigen Ausschluss

Ausarbeitung eingereicht im Rahmen des Moduls "Verteilte Systeme"
im Studiengang *Bachelor of Science Technische Informatik*
am Department Informatik
der Fakultät Technik und Informatik
der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Betreuender Prüfer: Prof. Dr. Martin Becke

Eingereicht am: 31. März 2021

Tristan Ropers

Thema der Arbeit

Lamports Algorithmus für verteilten gegenseitigen Ausschluss

Stichworte

Gegenseitiger Ausschluss, Lamport, Verteilte Systeme

Kurzzusammenfassung

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist die Umsetzung des Lamport-Algorithmus [1] für wechselseitigen Ausschluss in einem verteilten System mit anschließender Bewertung der Leistungsfähigkeit des Algorithmus. Für die Umsetzung und Evaluierung des Algorithmus wurde eine RPC-Architektur entwickelt und der Lamport-Algorithmus in diese eingebettet. TODO: Ergebnis

Tristan Ropers

Title of Thesis

Mutual exclusion in distributed systems using Lamports algorithm

Keywords

Mutual exclusion, Lamport, distributed systems

Abstract

The goal of this assignment is the implementatin of the lamports algorithm [1] for mutual exclusion in distributed systems with an evaluation of said algorithm. In order to achieve this, a RPC-architecture has been implemented in which the lamports algorithm was embedded. TODO: Result

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	v
Tabellenverzeichnis	vi
1 Anforderungsanalyse	1
1.1 Requirements	1
1.2 UseCase	4
2 Design & Architektur	5
2.1 Systemkontext	5
2.2 Lösungsstrategie	6
2.2.1 Registrierung eines Roboters	6
2.2.2 Bestimmung eines Zyklus	6
2.2.3 Schweißvorgang (Welding)	6
2.2.4 Logging der Prozessabläufe	7
2.3 Architektur	7
2.4 Ebenen	7
3 Implementierung	8
4 Leistungsanalyse	9
5 Diskussion	10
6 Fazit	11
Literaturverzeichnis	12
A Anhang	13
Selbstständigkeitserklärung	14

Abbildungsverzeichnis

2.1	Systemkontext	5
-----	-------------------------	---

Tabellenverzeichnis

1.1	Requirement Registrierung	2
1.2	Requirement Schweißen (Welding)	2
1.3	Requirement Bestimmung eines Zyklus	3
1.4	Requirement Logging	3
1.5	Requirement Prozessbedingungen	3
1.6	UseCase Prozessablauf mit mindestens drei Robotern	4

1 Anforderungsanalyse

1.1 Requirements

In der Aufgabenstellung sind Anforderungen an die RPC-Architektur formuliert. Zunächst werden diese analysiert und hier zusammengefasst. Die Anforderungen umfassen die Transparenzziele, Skalierung [2]) sowie Anforderungen an die Umsetzung und Architektur.

Es wurde ein hoher Grad an Transparenz gefordert. Die Transparenzziele umfassen die Access-Transparency, Location-Transparency, Relocation-Transparency, Migration-Transparency, Replication-Transparency, Concurrency-Transparency und Failure-Transparency [2]. Die Skalierung beschränkt sich administrativ auf einen Administrator, der auch gleichzeitig Benutzer des Systems ist sowie geographisch auf einen Rechner, auf dem alle Nodes [2] über das Loopback-Interface der Netzwerkkarte miteinander kommunizieren. Somit entfällt die Concurrency-Transparency, da nur ein Nutzer am System beteiligt ist sowie die Location-Transparency, Relocation- und Migration-Transparency, da alle Nodes über das Loopback-Interface kommunizieren, welches auf eine Netzwerkkarte beschränkt ist. Die Replication-Transparency ist in diesem Zusammenhang uninteressant, da jede Node im System eindeutig identifizierbar ist, was Replikationen der Nodes für die Funktionsweise der verwendeten Algorithmen ausschließt.

Desweiteren ist ein Minimalset an Funktionen an die RPC-Architektur gefordert:

- void register(int id)
- void welding()
- void setStatus(int status)

Es soll kein zentrales System, bis auf Erfassung von Daten zu Experimentabläufen, am Gesamtsystem beteiligt sein. Alle beteiligten Nodes (Roboter) sollen sich auf einen Zyklus einigen, in dem immer drei Roboter nacheinander (Reihenfolge durch Lamport) schweißen. Insgesamt soll kein Roboter mehr als drei Schweißpunkte mehr als ein anderer gesetzt haben. Alle Roboter sollen am Ende eines Experimentablaufs mindestens 20 Schweißpunkte gesetzt haben. In 99% soll ein Roboter nach einem Schweißvorgang weiterhin betriebsbereit sein. Im Umkehrschluss ist ein Roboter in 1% der Fälle nach einem Schweißvorgang nicht mehr betriebsbereit.

Zur Auswertung und Beobachtung des Ablaufs soll jeder Roboter seinen Ablauf loggen. Daraus ergeben sich folgende Anforderungen:

Requirement	Registrierung eines Nodes im System
Beschreibung	Ein Node kann sich im System mit allen anderen Nodes bekannt machen.
Eingaben	id: int; eindeutige ID für den Node
Ziel	Die Node hat sich mit allen anderen im System bekanntgemacht.
Vorbedingung	Die Node ist hochgefahren und betriebsbereit.
Nachbedingung	Die Node kennt alle anderen Nodes im System und alle anderen Nodes kennen die sich registrierende Node.

Tabelle 1.1: Requirement Registrierung

Requirement	Ein Roboter versucht zu schweißen
Beschreibung	Ein Roboter einer Node möchte Zugriff auf die Ressource haben und einen Schweißauftrag ausführen. Sobald die Ressource verfügbar ist, soll der Roboter seinen Schweißauftrag ausführen.
Eingaben	/
Ziel	Der Roboter hat einen Schweißvorgang durchgeführt.
Vorbedingung	Die Node sowie der Roboter der Node ist hochgefahren und betriebsbereit.
Nachbedingung	Der Roboter hat einen Schweißvorgang abgeschlossen und geht entweder in einen Fehlerzustand (in 1% der Fälle) oder bleibt betriebsbereit.

Tabelle 1.2: Requirement Schweißen (Welding)

Requirement	Bestimmung eines Zyklus
Beschreibung	Es muss sichergestellt sein, dass immer genau drei Roboter pro Zyklus einen Schweißauftrag ausführen.
Eingaben	/
Ziel	Ein Zyklus wird bestimmt und drei Roboter können schweißen.
Vorbedingung	Alle am Experiment teilnehmenden Nodes sowie dazugehörige Roboter sind hochgefahren und betriebsbereit.
Nachbedingung	Ein Zyklus wurde bestimmt und drei Nodes haben den Schweißauftrag erhalten.

Tabelle 1.3: Requirement Bestimmung eines Zyklus

Requirement	Logging der Prozessabläufe
Beschreibung	Jede Node muss seinen Zustand und die Abläufe loggen.
Eingaben	logText: String; Event oder Zustand
Ziel	Ein Event oder Zustand des Nodes wurde geloggt.
Vorbedingung	Die Node sowie der Roboter der Node ist hochgefahren und betriebsbereit.
Nachbedingung	Der Zustand der Node oder das Event wurden erfolgreich geloggt.

Tabelle 1.4: Requirement Logging

Requirement	Randbedingungen des Prozessablaufs
Beschreibung	<ul style="list-style-type: none">• Nach dem Ablauf des Experiments sollen alle Roboter mindestens 20 Schweißpunkte gesetzt haben oder sich in einem Fehlerzustand befinden.• Kein Roboter darf mehr als drei Schweißpunkte als ein anderer gesetzt haben.• Die Anzahl der teilnehmenden Nodes (Roboter) liegt zwischen drei und 16.

Tabelle 1.5: Requirement Prozessbedingungen

1.2 UseCase

UseCase	Prozessablauf mit mindestens drei Robotern
ID	UC01
Beschreibung	Dieser UseCase schildert einen Prozessablauf von mindestens drei Robotern, wie er im Experiment durchgeführt wurde.
Vorbedingungen	Mindestens drei Roboter und der Logger werden hochgefahren.
Hauptszenario	<ol style="list-style-type: none">1. Alle Roboter registrieren sich gegenseitig.2. Ein Zyklus wird bestimmt.3. Alle Roboter, welche im Zyklus ausgewählt wurden, schweißen nacheinander.4. Ein neuer Zyklus wird bestimmt.5. Wiederholen ab Punkt 2.
Alternative Szenarien	A1: <ol style="list-style-type: none">4. Mindestens ein Roboter ist in den Fehlerzustand gewechselt.5. Versuch neuen Zyklus zu bestimmen und zu schweißen.
Fehlerszenarien	E1: <ol style="list-style-type: none">3. Schweißaufträge im Zyklus können nicht abgeschlossen werden.4. System geht in Fehlerzustand.
Nachbedingung	Alle Roboter haben mindestens 20 Schweißpunkte gesetzt oder sind in einem Fehlerzustand.
Ergebnis	Das Experiment wurde erfolgreich beendet und alles wurde geloggt.

Tabelle 1.6: UseCase Prozessablauf mit mindestens drei Robotern

2 Design & Architektur

Zur Umsetzung der Anforderungen wurde eine RPC-Architektur entwickelt, die es ermöglicht den Prozess abzubilden. Im folgenden Kapitel wird diese Architektur vorgestellt sowie ihre Besonderheiten.

2.1 Systemkontext

Der Systemkontext des Gesamtsystems umfasst den Nutzer, welcher gleichzeitig Administrator ist und das Gesamtsystem. Der Nutzer konfiguriert das System und startet im Anschluss die zuvor konfigurierte Konfiguration.

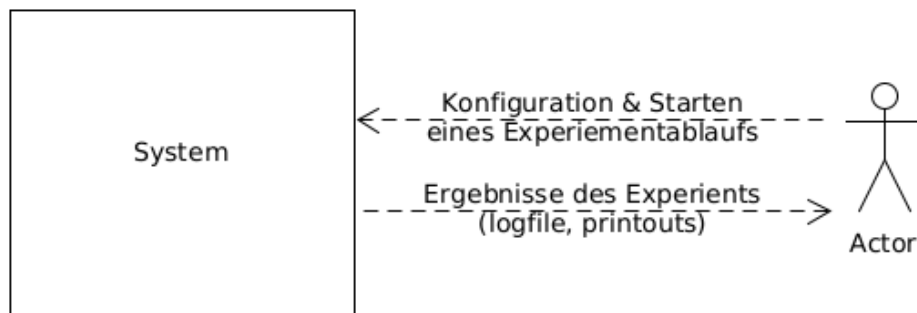


Abbildung 2.1: Systemkontext

2.2 Lösungsstrategie

Das System besteht aus einer RPC-Architektur und einer Robotersimulation. Die RPC-Architektur ermöglicht die Kommunikation und Steuerung der Abläufe der Roboter untereinander und dient damit als Basis der Architektur. Alle Nodes laufen auf einem Rechner, laufen also jeder auf einem Port. Um den Bereich abzustecken, in dem die Nodes laufen wird in der Konfiguration ein Portbereich mitgegeben. Dieser Bereich dient auch der Kommunikation der Roboter. Über den Portbereich lassen sich Nachrichten als Broadcast an jeden Port verschicken.

2.2.1 Registrierung eines Roboters

Die Roboter registrieren sich gegenseitig wenn das System hochgefahren wird. Sobald eine Node hochgefahren wird, wird ein Broadcast auf dem Portbereich getätigt, damit wird jeder Roboter mit jedem bekanntgemacht bevor die Wahl des Koordinators und Bestimmung des Zyklus losgeht. Somit hat man eine vollvermaschte Peer-To-Peer Topologie.

2.2.2 Bestimmung eines Zyklus

Da die Nodes im System unabhängig von einer zentralen Einheit (bis auf Erhebung von Experimentdaten) in einem Peer-To-Peer [2] Verbund existieren, muss zur Bestimmung eines Zyklus eine Node die Rolle des Koordinators [2] übernehmen, welcher den Zyklus bestimmt.

Zur Bestimmung des Koordinators wird zu Beginn des Experiments der Bully-Algorithmus [2] als Wahlalgorithmus verwendet, bei diesem wird über die ID der Roboter bestimmt wer als Koordinator gewählt wird.

2.2.3 Schweißvorgang (Welding)

Um den Schweißvorgang selbst zu simulieren wird beim `welding()` call in einer Node ein Thread gestartet, der eine konfigurierte Zeit wartet um die mechanische Bewegung und das Schweißen der Roboter zu simulieren. Zusätzlich wird über die Konsole sowie in der Log-Datei eine Nachricht ausgegeben, welche auf den Schweißvorgang hinweist.

2.2.4 Logging der Prozessabläufe

Um das Logging der verschiedenen Abläufe und Zustände sicherzustellen wurde ein Loggin-Server implementiert, welcher selbst über eine RPC Schnittstelle verfügt, auf welcher Log-Nachrichten der einzelnen Nodes übertragen werden können.

2.3 Architektur

Eine zentrale Rolle in der Architektur spielt der Roboter, er beinhaltet Kommunikations-elemente (Stubs [2] zu den anderen Robotern), eine Statemachine sowie eine Simulation des Schweißvorgangs.

2.4 Ebenen

3 Implementierung

4 Leistungsanalyse

5 Diskussion

6 Fazit

Literaturverzeichnis

- [1] LAMPORT, Leslie: Time, Clocks, and the Ordering of Events in a Distributed System.
In: *Communications of the ACM* (1978)
- [2] TANENBAUM, Andrew S. ; STEEN, Marten van: *Distributed Systems 3rd edition*.
Maarten van Steen, 2018. – URL <https://www.distributed-systems.net/index.php/books/ds3/>. – ISBN 978-90-815406-2-9

A Anhang

Erklärung zur selbstständigen Bearbeitung einer Abschlussarbeit

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbständig verfasst und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind unter Angabe der Quellen kenntlich gemacht.

Ort

Datum

Unterschrift im Original