

HighLoad для начинающих



Конференция разработчиков
высоконагруженных систем



HighLoad для начинающих

Dmitry E. Oboukhov

31 октября 2014

HighLoad, что это?

- ▶ Конференция?

HighLoad, что это?

- ▶ Конференция?
- ▶ Высокая нагрузка?

HighLoad, что это?

- ▶ Конференция?
- ▶ Высокая нагрузка?
- ▶ Миф?!

Высокая нагрузка что это?

Высокая нагрузка что это?

- ▶ $53.328 * 10^9$ запросов в секунду?

Высокая нагрузка что это?

- ▶ $53.328 * 10^9$ запросов в секунду? - средний CPU

Высокая нагрузка что это?

- ▶ $53.328 * 10^9$ запросов в секунду? - средний CPU
- ▶ Более реалистично!

Высокая нагрузка что это?

- ▶ $53.328 * 10^9$ запросов в секунду? - средний CPU
- ▶ Более реалистично!
- ▶ 1 запрос в секунду?

Высокая нагрузка что это?

- ▶ $53.328 * 10^9$ запросов в секунду? - средний CPU
- ▶ Более реалистично!
- ▶ 1 запрос в секунду? - любой веб сервер справится?...

Высокая нагрузка что это?

- ▶ $53.328 * 10^9$ запросов в секунду? - средний CPU
- ▶ Более реалистично!
- ▶ 1 запрос в секунду? - любой веб сервер справится?...
перекодирующий видеоролики? :)

Высокая нагрузка это:

Высокая нагрузка это:

Нагрузка, с которой не справляется
железо



Когда это бывает?

Достигнуты технические ограничения

- ▶ Сеть
- ▶ Память
- ▶ CPU
- ▶ Хранилище

Дополнительно

- ▶ Недоиспользование железа
- ▶ Трудности масштабирования

Причина

Архитектурные проблемы



Недоиспользование железа

Рассмотрим типичный вебсервер на Perl, Python, Ruby...

Недоиспользование железа

Рассмотрим типичный вебсервер на Perl, Python, Ruby...

Задачи одного цикла

- ▶ Чтение запроса из сети.
- ▶ Парсинг запроса http.
- ▶ Валидация запроса, выбор контроллера.
- ▶ Запрос(ы) к хранилищу данных.
- ▶ Формирование ответа (template).
- ▶ Отправка ответа клиенту.

Недоиспользование железа

Рассмотрим типичный вебсервер на Perl, Python, Ruby...

Задачи одного цикла

- ▶ Чтение запроса из сети.
- ▶ Парсинг запроса http.
- ▶ Валидация запроса, выбор контроллера.
- ▶ Запрос(ы) к хранилищу данных.
- ▶ Формирование ответа (template).
- ▶ Отправка ответа клиенту.

Традиционная реализация (apache)

- ▶ один процесс на один цикл
- ▶ один тред на один цикл

Недоиспользование железа

Начались разговоры о HighLoad?

- ▶ Увеличение числа процессов/тредов.
- ▶ Увеличение числа серверов.

Недоиспользование железа

Вернемся к рассматриваемому серверу

- ▶ Проблемы наступили при ≈ 100 запросах в секунду.
- ▶ Увеличили число процессов в работе.
 - Помогло.
- ▶ Новые проблемы при ≈ 150 запросов в секунду.
- ▶ Дальнейшее увеличение числа процессов помогает слабо.

Недоиспользование железа

Что делать?



Недоиспользование железа

Что делать?

- ▶ Переписывать?



Недоиспользование железа

Что делать?

- ▶ Переписывать?
 - Мы над этим 3 года работали!

Недоиспользование железа

Что делать?

- ▶ Переписывать?
 - Мы над этим 3 года работали!
- ▶ Добавлять второй сервер?

Недоиспользование железа

Что делать?

- ▶ Переписывать?
 - Мы над этим 3 года работали!
- ▶ Добавлять второй сервер?
 - Это тоже не просто!
(бизнеслогика)

Спокойно!

- ▶ Провести измерения.
- ▶ Провести анализ архитектуры.
- ▶ Найти слабые места.

Недоиспользование железа

Измерения

| | |
|------------------------------|--------------|
| Чтение запроса из сети. | 15K RPS |
| Парсинг запроса, контроллер. | 150K RPS/CPU |
| Запросы к хранилищу. | 60K RPS |
| Формирование ответа | 100K RPS/CPU |
| Отправка ответа клиенту. | 15K RPS |

Недоиспользование железа

Итого

$$\frac{1}{\frac{1}{15 \cdot 10^3} + \frac{1}{150 \cdot 10^3} + \frac{1}{60 \cdot 10^3} + \frac{1}{100 \cdot 10^3} + \frac{1}{15 \cdot 10^3}} = 6000 RPS$$

Недоиспользование железа

Итого

$$\frac{1}{\frac{1}{15 \cdot 10^3} + \frac{1}{150 \cdot 10^3} + \frac{1}{60 \cdot 10^3} + \frac{1}{100 \cdot 10^3} + \frac{1}{15 \cdot 10^3}} = 6000 RPS$$

Но, позвольте!

- ▶ У нас проблемы на 150 RPS!
- ▶ Тут что-то не так!

Недоиспользование железа

Начинаем разбираться

- ▶ Хранилище выходит на свои RPS при достаточно большом числе соединений к нему.
- ▶ Либо хранилище надо располагать локально. неприемлемо.
- ▶ То же самое и с взаимодействием с клиентом.

Недоиспользование железа

Резюме ситуации, еще раз

- ▶ Имеется 100500 строк кода, над которым работали несколько лет.
- ▶ Этот код AS IS по результатам измерений может выдавать гораздо больше RPS чем в реальности.
- ▶ Проблемы начинаются на уровне RPS на порядок меньших, нежели расчетные.

Недоиспользование железа

Работа сервера

- ▶ Запросу выделяется CPU.
- ▶ Ожидаются данные запроса.
- ▶ Диспетчеризация.
- ▶ Запросы в БД.
- ▶ Ожидаются ответы из БД.
- ▶ Формируется ответ.
- ▶ Ответ отправляется клиенту.

Недоиспользование железа

Работа сервера

- ▶ Запросу выделяется CPU.
- ▶ Ожидаются данные запроса.
- ▶ Диспетчеризация.
- ▶ Запросы в БД.
- ▶ Ожидаются ответы из БД.
- ▶ Формируется ответ.
- ▶ Ответ отправляется клиенту.

Магазин обуви

- ▶ Клиенту выделяется менеджер.
- ▶ Сопровождает клиента.
- ▶ Может сходить на склад за нужным размером.
- ▶ Ожидает товара со склада/решения клиента.
- ▶ Пробивает чек на кассе.
- ▶ Прощается с клиентом.

Недоиспользование железа

Измеряем

| | |
|--------------------------------------------|--------|
| Ожидание запроса (данных) от пользователя. | 70 мкс |
| Парсинг запроса, валидация. | 6 мкс |
| Формирование запроса (запросов) в БД. | 1 мкс |
| Ожидание ответа (ответов) из БД. | 16 мкс |
| Соединение данных из БД с шаблоном. | 10 мкс |
| Ожидание отправки данных клиенту. | 70 мкс |

Недоиспользование железа

Итого

- ▶ Код выполнялся: $6 + 1 + 10 = 17$ мкс
- ▶ Чего-либо ожидали: $70 + 16 + 70 = 156$ мкс

Недоиспользование железа

Итого

- ▶ Код выполнялся: $6 + 1 + 10 = 17$ мкс
- ▶ Чего-либо ожидали: $70 + 16 + 70 = 156$ мкс
- ▶ Код выполняется только 10% времени!
- ▶ И при этом тормозит!

Недоиспользование железа

```
#include <unistd.h>

int main(int argc, char **argv) {
    int i;
    for (;;) {
        usleep(70);      usleep(7);
        usleep(17);      usleep(10);
        usleep(70);
    }
}
```

Недоиспользование железа

Итого

- ▶ Код, делающий только `sleep` в цикле неплохо грузит CPU
- по моим измерениям - где-то 15% загрузки на CPU
- ▶ Запустив десяток таких “воркеров”, получаем примерно такую же нагрузку как на проблемном сервере.
- ▶ Понятно что пример синтетический (есть вопросы к реализации `usleep`).

Недоиспользование железа

Итого

- ▶ Код, делающий только sleep в цикле неплохо грузит CPU - по моим измерениям - где-то 15% загрузки на CPU
- ▶ Запустив десяток таких “воркеров”, получаем примерно такую же нагрузку как на проблемном сервере.
- ▶ Понятно что пример синтетический (есть вопросы к реализации usleep).

Вернемся к нашему серверу

- ▶ Каждая отдельная часть имеет хорошую производительность достаточную для развития проекта еще на несколько лет вперед.
- ▶ Большую часть времени (90%) наш код проводит в ожидании.
- ▶ Что делать?

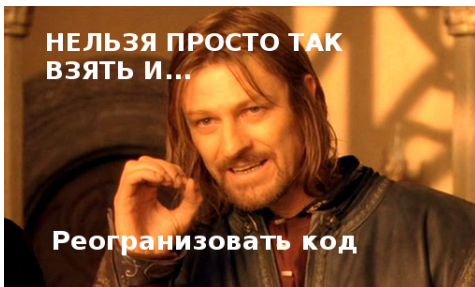
Недоиспользование железа

Просто реорганизовать код



Недоиспользование железа

Просто реорганизовать код



Событийно-ориентированное программирование

Компьютер — это конечный автомат. Треды для тех людей, которые не умеют программировать конечные автоматы.

Алан Кокс



Событийно-ориентированное программирование

Избавимся от тредов!

- и процессов.



От магазина обуви к продуктовому!

Особенности продуктового магазина

- ▶ Клиенты собираются в очереди.
- ▶ Продавец обслуживает клиентов по очереди и без простоя.
- ▶ Простой продавца возможен только при отсутствии клиентов.
- ▶ Один продавец может обслужить в десятки раз больше клиентов.
- ▶ PROFIT?

Событийно-ориентированное программирование

Машина событий

- ▶ Исполнитель заявляет о готовности выполнить задачу.
- подписывается на событие: “Свободная касса!”
- ▶ При появлении задачи исполнитель начинает ее выполнение немедленно.
- ▶ Если задача требует ожидания - ставит ожидающего в очередь и переходит к выполнению другой задачи.

Событийно-ориентированное программирование

Машина событий

- ▶ Исполнитель заявляет о готовности выполнить задачу.
- подписывается на событие: “Свободная касса!”
- ▶ При появлении задачи исполнитель начинает ее выполнение немедленно.
- ▶ Если задача требует ожидания - ставит ожидающего в очередь и переходит к выполнению другой задачи.

Типичная реализация

- ▶ Подписка на задачу - регистрация callback.
- ▶ Выполнение задачи - вызов callback.
- ▶ Ожидание - return из callback.

Событийно-ориентированное программирование

Перестроим наш сервер

- ▶ Ожидание запроса от пользователя.
 - заменится регистрацией callback "пришел запрос от пользователя"
- ▶ Диспетчеризация запроса - не изменится
- ▶ Формирование запросов в БД - не изменится
- ▶ Ожидание ответа из БД.
 - заменится регистрацией callback "пришел ответ из БД"
- ▶ Формирование ответа - не изменится
- ▶ Ожидание отправки данных клиенту.
 - заменится регистрацией callback "данные пользователю отправлены"



Событийно-ориентированное программирование

Переписываем одну страничку и изменяем

- ▶ Производительность одного сервера выросла в >10 раз
- ▶ Одного CPU/коннекта к БД достаточно для еще нескольких лет роста нагрузки.
- ▶ Но слишком много переделок!

Событийно-ориентированное программирование

Переписываем одну страничку и изменяем

- ▶ Производительность одного сервера выросла в >10 раз
- ▶ Одного CPU/коннекта к БД достаточно для еще нескольких лет роста нагрузки.
- ▶ Но слишком много переделок!

Проблемы

- ▶ Сохранение контекста между callback
- ▶ Ветвления
- ▶ Обработка исключительных ситуаций

Событийно-ориентированное программирование

Что затронуто изменениями

- ▶ Интерфейс с вебсервером - некритично.
- ▶ Интерфейс с БД.
 - критично. Много кода бизнеслогики поехало в callbacks. Сложную логику практически невозможно реализовать. Требуется переписывание 90% проекта.
- ▶ Интерфейс с сетью (если он есть)
 - так же переехал в callbacks.

Событийно-ориентированное программирование

Плюсы Обувного магазина

- ▶ Контекст задачи можно хранить на текущем стеке (свалить на менеджера).
- ▶ Процесс можно прервать в любой момент.
- ▶ Произвольное ветвление (можно ходить по разным отделам в произвольном порядке).

Плюсы продуктового магазина

- ▶ Менеджеры не простаивают

Событийно-ориентированное программирование

Соединим плюсы обоих подходов

Пишем свой планировщик (fibers).

- ▶ Невытесняющая многозадачность
 - ▶ Простое порождение “процессов”
 - ▶ Простое API
- Три основных метода
- ▶ Создать процесс (create, async)
 - ▶ Передать управление планировщику (yield, cede)
 - ▶ Разбудить выбранный процесс (wakeup, ready)

Событийно-ориентированное программирование

Интеграция планировщика с машиной событий

Структура кода теперь выглядит так:

- ▶ Подписка на событие (регистрация callback).
- ▶ Передача управления планировщику (yield, cede).
- ▶ Событие будит (wakeur) текущий процесс.
- ▶ Процесс обрабатывает события используя данные переданные в callback.

Событийно-ориентированное программирование

Интеграция планировщика с машиной событий

Структура кода теперь выглядит так:

- ▶ Подписка на событие (регистрация callback).
- ▶ Передача управления планировщику (yield, cede).
- ▶ Событие будит (wakeur) текущий процесс.
- ▶ Процесс обрабатывает события используя данные переданные в callback.

Итого

Вернулись к (почти) традиционному виду программы.

Событийно-ориентированное программирование

Вернемся к нашему серверу

- ▶ Добавляем машину событий
- ▶ Добавляем библиотеку fibers
- ▶ Переписываем интерфейс с вебсервером (врапперы).
- ▶ Переписываем интерфейс с БД (врапперы).
- ▶ Переписываем другие сетевые обращения (если есть).

Событийно-ориентированное программирование

Вернемся к нашему серверу

- ▶ Добавляем машину событий
- ▶ Добавляем библиотеку fibers
- ▶ Переписываем интерфейс с вебсервером (врапперы).
- ▶ Переписываем интерфейс с БД (врапперы).
- ▶ Переписываем другие сетевые обращения (если есть).
- ▶ Итого: переписываем около 5% кода.
- ▶ PROFIT!

Библиотеки и языки

Библиотеки и языки

- ▶ Perl

Библиотеки и языки

- ▶ Perl
Coro + AnyEvent

Библиотеки и языки

- ▶ Perl
Coro + AnyEvent
- ▶ Python

Библиотеки и языки

- ▶ Perl
Coro + AnyEvent
- ▶ Python
fibers + twisted

Библиотеки и языки

- ▶ Perl
Coro + AnyEvent
- ▶ Python
fibers + twisted
- ▶ PHP5



Библиотеки и языки

- ▶ Perl
Coro + AnyEvent
- ▶ Python
fibers + twisted
- ▶ PHP5
появился оператор yield, fiber

Что дальше?

- ▶ Используем fiber'ы/event-машины в том языке к которому привыкли
- ▶ Рассматриваем существующие варианты
 - ▶ Node.JS
 - отказались от парадигмы fibers
 - но в последнее время появились подвижки.

Что дальше?

- ▶ Используем fiber'ы/event-машины в том языке к которому привыкли
- ▶ Рассматриваем существующие варианты
 - ▶ Node.JS
 - отказались от парадигмы fibers
 - но в последнее время появились подвижки.
 - ▶ Tarantool...



Tarantool

- ▶ Полноценный app-сервер
- ▶ fibers, libev
- ▶ БД на борту
 - in-memory
 - disk
- ▶ Сокеты, диск, http-сервер, очереди

На данной парадигме реализован крупнейший бэкэнд Яндекс.Такси - НАУТАКСИ.

- ▶ 20.000+ водителей непрерывно шлют свое местоположение
- ▶ > 1 млн заявок на заказы в мес

На данной парадигме реализован крупнейший бэкэнд Яндекс.Такси - НАУТАКСИ.

- ▶ 20.000+ водителей непрерывно шлют свое местоположение
- ▶ > 1 млн заявок на заказы в мес

Проект включает в себя:

- ▶ Вебсервер на Coro+AnyEvent
- ▶ Большую коллекцию очередей на Tarantool
- ▶ Систему доставки сообщений на Tarantool
- ▶ Хранилище данных на PostgreSQL

Скачайте приложение НАУТАКСИ в андроид маркете или AppleStore.

Недостатки подхода

- ▶ Для больших проектов одного CPU все-таки маловато
- ▶ Реализации fiber'ов для традиционных ЯП плохо масштабируются по CPU/хостам.

Перспектива

- ▶ Erlang
 - хорошее масштабирование по CPU и хостам
 - очень качественное решение
 - высокий порог вхождения
- ▶ Go
 - более низкий порог вхождения



Дзен

HighLoad и базы данных

Что делать?

- ▶ Переезжать на другое железо?
- ▶ Переходить на другую БД?

HighLoad и базы данных

Что делать?

- ▶ Переезжать на другое железо?
- ▶ Переходить на другую БД?
- ▶ Опять смотреть на архитектуру!

Вопрос

Что представляет из себя любая БД?

Философия: что такое БД?

Философия: что такое БД?

- ▶ Массив записей.

Философия: что такое БД?

- ▶ Несколько массивов записей.

Философия: что такое БД?

- ▶ Несколько массивов записей.
- ▶ Средства ускорения поиска по массиву (индексы).

Философия: что такое БД?

- ▶ Несколько массивов записей.
- ▶ Средства ускорения поиска по массиву (индексы).
- ▶ И...

Философия: что такое БД?

- ▶ Несколько массивов записей.
- ▶ Средства ускорения поиска по массиву (индексы).
- ▶ И...ВСЕ!

Виды поисков по массиву

- ▶ Сканирование: $O(N)$
- ▶ Индексированный: $O(\ln N)$ (иногда $O(1)$).



Выбор из двух массивов: JOIN

```
SELECT
    *
FROM
    "users "
JOIN
    "roles" ON "users"."id" = "roles"."uid"
WHERE
    "roles"."id" IN (10, 20, 30)
    AND "users"."id" IN (30, 40, 50)
```

Выбор из двух массивов: JOIN

- ▶ Выбираются записи первого массива $K1 \cdot O(\ln N1)$
 $K1$ определяется на стадии выборки из первого индекса
- ▶ Сопоставляются записям второго: $K2 \cdot O(\ln N2)$
На этом шаге становится известным $K2$
- ▶ Результат фильтруется: $O(K2)$ по условиям, если таковые еще не отфильтрованы.

Итого

$$K1 \cdot O(\ln N1) + K2 \cdot O(\ln N2) + O(K2)$$

Пути оптимизации?

- ▶ Попытаться предсказать что меньше $K1$ или $K2$
- ▶ Последовательные элементы из индекса иногда можно выбрать за время $\ln N + K1 \cdot c$
- ▶ Фильтрация на стадии JOIN
- ▶ И... все?!

Пути оптимизации?

- ▶ Попытаться предсказать что меньше $K1$ или $K2$
- ▶ Последовательные элементы из индекса иногда можно выбрать за время $\ln N + K1 \cdot c$
- ▶ Фильтрация на стадии JOIN
- ▶ И... все?!
- ▶ Денормализация.

Усложняем задачу

- ▶ Увеличиваем число таблиц в JOIN
- ▶ Вводим дополнительные условия WHERE
- ▶ Даже оценить ресурсы на выполнение запросов становится сложно.

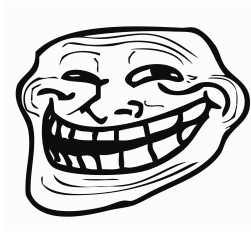


Поговорим об интересном

Почему популярны NoSQL?

Поговорим об интересном

Почему популярны NoSQL?



Почему популярны NoSQL?

Почему популярны NoSQL?

- ▶ Они более быстрые?

Почему популярны NoSQL?

- ▶ Они более быстрые?

см. соседние доклады: PostgreSQL быстрее MongoDB в 10 раз.

Почему популярны NoSQL?

- ▶ Они более быстрые?
см. соседние доклады: PostgreSQL быстрее MongoDB в 10 раз.
- ▶ Позволяют хранить слабоструктурированные данные?

Почему популярны NoSQL?

- ▶ Они более быстрые?
см. соседние доклады: PostgreSQL быстрее MongoDB в 10 раз.
- ▶ Позволяют хранить слабоструктурированные данные?
hstore, arrays, composite появились в PostgreSQL много лет назад.

Почему популярны NoSQL?

- ▶ Они более быстрые?
см. соседние доклады: PostgreSQL быстрее MongoDB в 10 раз.
- ▶ Позволяют хранить слабоструктурированные данные?
hstore, arrays, composite появились в PostgreSQL много лет назад.
- ▶ Шардинг/репликация?

Почему популярны NoSQL?

- ▶ Они более быстрые?
см. соседние доклады: PostgreSQL быстрее MongoDB в 10 раз.
- ▶ Позволяют хранить слабоструктурированные данные?
hstore, arrays, composite появились в PostgreSQL много лет назад.
- ▶ Шардинг/репликация?
решения для PostgreSQL существуют в избытке.

Почему популярны NoSQL?

- ▶ Они более быстрые?
см. соседние доклады: PostgreSQL быстрее MongoDB в 10 раз.
- ▶ Позволяют хранить слабоструктурированные данные?
hstore, arrays, composite появились в PostgreSQL много лет назад.
- ▶ Шардинг/репликация?
решения для PostgreSQL существуют в избытке.
- ▶ Может быть NoSQL имеют лучшие возможности по предсказанию плана выполнения запроса?

Почему популярны NoSQL?

- ▶ Они более быстрые?
см. соседние доклады: PostgreSQL быстрее MongoDB в 10 раз.
- ▶ Позволяют хранить слабоструктурированные данные?
hstore, arrays, composite появились в PostgreSQL много лет назад.
- ▶ Шардинг/репликация?
решения для PostgreSQL существуют в избытке.
- ▶ Может быть NoSQL имеют лучшие возможности по предсказанию плана выполнения запроса?
большинство NoSQL не умеет JOIN.
- ▶ Что еще?

Философия: что такое БД?

- ▶ Массив(ы) записей.
- ▶ Индексы.

Почему популярны noSQL?

Почему популярны noSQL?

- ▶ Они не умеют JOIN.

Почему популярны noSQL?

- ▶ Они не умеют JOIN.
- ▶ Это заставляет программиста помнить о том что такое БД.

Почему популярны noSQL?

- ▶ Они не умеют JOIN.
- ▶ Это заставляет программиста помнить о том что такое БД.
- ▶ Положительно влияет на архитектуру приложения.

О БД Tarantool

О БД Tarantool

- ▶ Это не БД.

О БД Tarantool

- ▶ Это не БД.
- ▶ Это APP-сервер с БД на борту.

О БД Tarantool

- ▶ Это не БД.
- ▶ Это APP-сервер с БД на борту.
- ▶ JOIN не нужны: денормализация.





Конференция разработчиков
высоконагруженных систем

