

VILNIAUS UNIVERSITETAS  
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS  
PROGRAMŲ SISTEMŲ STUDIJŲ PROGRAMA

# **Srautinio apdorojimo sistemų balansavimas taikant mašininį mokymąsi**

**Balancing stream processing systems using machine learning**

Mokslo tiriamasis darbas III

Atliko:	Vytautas Žilinas	(parašas)
Darbo vadovas:	Andrius Adamonis	(parašas)
Recenzentas:	Prof. dr. Aistis Raudys	(parašas)

Vilnius – 2021

## TURINYS

IVADAS .....	3
1. SRAUTINĖS ARCHITEKTŪROS SISTEMOS, VALDOMOS GRĮŽTAMUOJU RYŠIU, MODELIS .....	6
1.1. Modelis .....	6
1.2. Keičiami konfigūracijos parametrai .....	6
1.3. Naudojamos metrikos .....	7
1.4. Balansavimo tikslas .....	8
2. BALANSAVIMO ALGORITMAS .....	9
3. EKSPERIMENTO TYRIMO PLANAS .....	10
3.1. Tyrimo tikslas .....	10
3.2. Eksperimentinė sistema.....	10
3.3. Planuojamų eksperimentų apimtis .....	10
4. SRAUTINIO APDOROJIMO SISTEMŲ BALANSAVIMO ALGORITMAS .....	12
4.1. Tikslas .....	12
4.2. Įeiga.....	13
4.3. Eiga .....	13
4.4. Algoritmo rezultatas .....	14
IŠVADOS .....	15
LITERATŪRA .....	16

## Įvadas

Realaus laiko duomenų apdorojimas (angl. real-time data processing) yra jau senai nagrinėjamas kaip vienas iš būdų apdoroti didelių kiekių duomenis (angl. Big data). Viena iš didelių duomenų apdorojimo tipinių architektūrų yra srautinis apdorojimas. Srautinis duomenų apdorojimas (angl. stream processing) – lygiagrečių programų kūrimo modelis, pasireiškiantis sintaksiškai sujungiant nuoseklius skaičiavimo komponentus srautais, kad kiekvienas komponentas galėtų skaičiuoti savarankiškai [Bea15].

Yra keli pagrindiniai srautinio apdorojimo varikliai: „Apache Storm“, „Apache Spark“, „Heron“ ir kiti. „Apache Storm“ ir „Heron“ apdoroja duomenis duomenų srautais, o „Apache Spark“ mikro–paketais [KKW<sup>+</sup>15]. „Heron“ srautinio apdorojimo variklis, buvo išleistas „Twitter“ įmonės 2016 metais kaip patobulinta alternatyva „Apache Storm“ srautinio apdorojimo varikliui [Ram16]. Šiame darbe bus naudojamas „Heron“, kadangi tai yra naujesnis ir greitesnis srautinio apdorojimo variklis nei „Apache Storm“ [KBF<sup>+</sup>15].

Srautinio apdorojimo sistemų balansavimas (angl. auto-tuning) – tai sistemos konfigūracijos valdymas siekiant užtikrinti geriausią resursų išnaudojimą – duomenų apdorojimas neprarandant greičio, bet ir naudojant tik reikiamą kiekį resursų. Kadangi srautinio apdorojimo sistemų komponentai yra kuriami kaip lygiagretus skaičiavimo elementai, todėl jie gali būti plečiami horizontaliai ir vertikalčiai [Bea15] keičiant sistemų konfigūraciją. Tačiau lygiagrečių elementų kiekio keitimas nėra vienintelis būdas optimizuoti resursų išnaudojimą. Kiekvienas variklis turi savo rinkinį konfigūruojamų elementų. Pavyzdžiui, darbe naudojamas „Heron“ variklis leidžia optimizuoti sistemas naudojant 56 konfigūruojamus parametrus [Her19].

Yra skirtingi būdai kaip gali būti parenkama tinkama konfigūracija. Kadangi srautinio apdorojimo sistemų apkrovos gali būti skirtingų pobūdžių (duomenų kiekis, skaičiavimų sudėtingumas, nereguliari apkrova), o inžinieriai kurdami ir konfigūruodami taikomas sistemas išbando tik kelis derinius ir pasirenka labiausiai tinkanti [FA17], lieka daug skirtingų neišbandytų konfigūracijos variacijų. Optimalios konfigūracijos suradimas yra NP sudėtingumo problema [SSP04], kadangi žmonėms yra sunku suvokti didelį kiekį konfigūracijos variacijų. Vienas iš būdų automatiškai valdyti konfigūraciją buvo pasiūlytas 2017 metų straipsnyje „Dhalion: self-regulating stream processing in heron“, kuriame autoriai aprašo savo sukurtą sprendimą „Dhalion“, kuris konfigūruoja „Heron“ srautinio apdorojimo sistemas pagal esamą apkrovą ir turimus resursus, tai yra jei apdorojimo elementų išnaudojimas išauga virš 100%, „Dhalion“ padidina lygiagrečiai dirbančių apdorojimo elementų kiekį [FAG<sup>+</sup>17]. Tačiau toks sprendimas leidžia reguliuoti tik elementų lygiagretumą

ir tai daro tik reaktyviai.

Vienas iš naujausių būdų balansuoti srautinio apdorojimo sistemas – mašininis mokymasis. Vienas iš tokių bandymų aprašytas 2018 metų straipsnyje „Auto-tuning Distributed Stream Processing Systems using Reinforcement Learning“ [VC18] kuriame atliktas tyrimas – „Apache Spark“ sistemos balansavimui naudojamas skatinamojo mokymo REINFORCE algoritmas, kuris, pagal dabartinę konfigūraciją ir renkamas metrikas, keitė srautinio apdorojimo sistemos konfigūracijos parametrus. Šiame tyrime pasiūlytas sprendimas, naudojantis mašininį mokymąsi, suranda efektyvesnė konfigūraciją per trumpesnę laiką nei žmonės, o tokiu būdu išskaičiuotą konfigūraciją naudojanti sistema pasiekia 60–70% mažesnę vėlinimą, nei naudojanti ekspertų rankiniu būdu nustatytą konfigūraciją. [VC18]. Šiame darbe naudojamas „Heron“ variklis leidžia prie savęs prijungti sukurta išorinę metrikų surinkimo programą, kuri gali rinkti tokias sistemų metrikas kaip: naudojama RAM atmintis, CPU apkrova, komponentų paralelizmas ir kitas, kurios gali būti naudojamos balansavimui.

Skatinamasis mokymasis yra vienas iš mašininio mokymosi tipų. Šis mokymasis skiriasi nuo kitų, nes nereikia turėti duomenų apmokymui, o programos mokosi darydamos bandymus ir klysdamos. Vienas iš pagrindinių privalumų naudojant skatinamąjį mokymąsi balansavimui – nereikia turėti išankstinių duomenų apmokymui, kas leidžia jį paprasčiau pritaikyti skirtingoms srautinio apdorojimo sistemų apkrovoms. Tačiau tokio tipo mašininis mokymasis turi ir problemų: sudėtinga aprašyti tinkamos konfigūracijos apdovanojimo (angl. reward) funkciją ir balansą tarp tyrinėjimo ir išnaudojimo tam, kad nebūtų patiriami nuostoliai [FA17].

Yra sukurta daug skatinamojo mokymosi algoritmų (Monte Carl, Q-learning, Deep Q Network ir kiti), šiame darbe jie apžvelgti, pasirinkti ir pritaikyti išsikeltam uždaviniui.

Magistro darbo tikslas: Ištirti mašininio mokymosi tinkamumą srautinio apdorojimo sistemų balansavimui.

Magistro darbo uždaviniai:

1. Sudaryti srautinio apdorojimo sistemų balansavimo modelį ir nustatyti valdymo metrikas ir jų siekiamas reikšmes, kurios bus naudojamos eksperimentinėje sistemoje.
2. Parinkti skatinamojo mokymosi algoritmą eksperimentui, atsirenkant iš algoritmų, aprašomų literatūroje.
3. Sukurti eksperimentinį sprendimą su pasirinktu algoritmu ir atlikti eksperimentus.
4. Palyginti eksperimento rezultatus su alternatyvomis – „Heron“ su standartine konfigūracija bei „Heron“ balansavimas pritaikius REINFORCE algoritmą.

Antroje magistro darbo dalyje atlikta literatūros analizė, sudarytas balansavimo modelis ir parinkti

skatinamojo mokymosi algoritmai, o šiame mokslo tyriamajame darbe – trečio magistro darbo dalyje – siekta tikslo : apibrėžti darbo metodą ir sukurti bei pagrįsti algoritmą, kuris bus naudojamas eksperimentui. Ir įgyvendinti šie uždaviniai:

1. Apibrėžti algoritmą srautinio apdorojimo sistemų balansavimui naudojami Deep Q Network ir Soft Actor Critic skatinamojo mokymosi algoritmus.
2. Apibrėžti eksperimento eigą ir alternatyvius sprendimus, kurių rezultatai bus naudojami algortimo įvertinimui.

# 1. Srautinės architektūros sistemos, valdomos grįžtamuoju ryšiu, modelis

## 1.1. Modelis

## 1.2. Keičiami konfigūracijos parametrai

Norint koreguoti konfigūracijos parametrus reikia siųsti atnaujinimo komandą į Heron komandinės eilutės įrankį (toliau Heron CLI). Pateikus konfigūracijos parametrus Heron platformą perkrauna srautinio apdorojimo sistema su naujais parametrais. Vienas iš pagrindinių srautinės apdorojimo sistemos konfigūracijos parametrų yra skaičiavimo komponentų lygiagretumas nurodantis kiek paleidžiama tam tikro komponento instancijų. Taip pat tai yra vienintelis keičiamas konfigūracijos elementas, kuris priklauso nuo srautinio apdorojimo sistemos.

Visi kiti konfigūravimo parametrai, kurie taip pat bus keičiami balansavimo metu pateikti 1 lentelėje:

1 lentelė. Keičiami konfigūracijos parametrai

Parametras	Paaiškinimas
component-parallelism=[skaičiavimo komponento pavadinimas]	Tam tikro skaičiavimo komponento lygiagretumas
heron.instance.tuning.expected.bolt.read.queue.size	Numatomas skaitomos eilės dydis Bolt tipo komponentuose
heron.instance.tuning.expected.bolt.write.queue.size	Numatomas rašomos eilės dydis Bolt tipo komponentuose
heron.instance.tuning.expected.spout.read.queue.size	Numatomas skaitomos eilės dydis Spout tipo komponentuose
heron.instance.tuning.expected.spout.write.queue.size	Numatomas rašomos eilės dydis Spout tipo komponentuose
heron.instance.set.data.tuple.capacity	Didžiausias kiekis kortežų sugrupuottu vienoje žinutėje
heron.instance.ack.batch.time.ms	Didžiausias laikas Spout tipo komponentui atlikti ACK

heron.instance.emit.batch.time.ms	Didžiausias laikas Spout tipo komponentui išsiųsti gautą kortežą
heron.instance.emit.batch.size.bytes	Didžiausias partijos dydis Spout tipo komponentui išsiųsti gautą kortežą
heron.instance.execute.batch.time.ms	Didžiausias laikas Bolt tipo komponentui apdoroti gautą kortežą
heron.instance.execute.batch.size.bytes	Didžiausias partijos dydis Bolt tipo komponentui apdoroti gautą kortežą
heron.instance.internal.bolt.read.queue.capacity	Skaitomos eilės dydis Bolt komponentams
heron.instance.internal.bolt.write.queue.capacity	Rašomos eilės dydis Bolt komponentams
heron.instance.internal.spout.read.queue.capacity	Skaitomos eilės dydis Spout komponentams
heron.instance.internal.spout.write.queue.capacity	Rašomos eilės dydis Spout komponentams
heron.api.config.topology_container_max_ram_hint	Daugiausiai operatyvios atminties kiekio konteineriui išskyrimo užuomina
heron.api.config.topology_container_max_cpu_hint	Daugiausiai procesoriaus pajėgumo konteineriui išskyrimo užuomina
heron.api.config.topology_container_max_disk_hint	Daugiausiai kietojo disko atminties kiekio konteineriui išskyrimo užuomina
heron.api.config.topology_container_padding_percentage	Užuominų galimą paklaidą

### 1.3. Naudojamos metrikos

Metrikos iš Heron srautinio apdorojimo sistemų gali būti pasiektos keliais skirtingais būdais: darant užklausą į Heron API, skaitant iš tekstinio failo, kurį pildo Heron platformą, sukurti savo metrikų skaitymo priedą ir pateikti jį į Heron platformą prieš ją paleidžiant. Visos metrikos yra saugomos srautinio apdorojimo sistemos kiekvienam skaičiavimo komponentui.

2 lentelėje aprašytos metrikos yra standartinės visiems Heron srautinio apdorojimo sistemos komponentams ir gražinamos iš Heron per Heron API. Šios metrikos ir bus teikiamos į mašininio

mokymosi algortimą apibūdinti aplinkai.

2 lentelė. Naudojamų metrikos

Metrikos pavadinimas	Paiškinimas
__emit-count	Išsiųstų kortežų kiekis
__execute-count	Apdorotų kortežų kiekis Bolt komponentuose
__fail-count	Amount of time fail was called on a tuple
__ack-count	Amount of time ack was called on a tuple
__complete-latency	Vidutinė trukmė Spout komponentui nuo kortežo išsiuntimo iki FAIL arba ACK komandos
__execute-latency	Vidutinė trukmė Bolt komponentui apdoroti kortežą
__process-latency	Vidutinė trukmė Bolt komponentui nuo kortežo apdorojimo pradžios iki kito komponento ACK arba FAIL komandos
__jvm-process-cpu-load	JVM apkrova procesoriui
__jvm-memory-used-mb	JVM išnaudota operatyvi atmintis
__jvm-memory-mb-total	JVM turima operatyvi atmintis
__jvm-gc-collection-time-ms	JVM šiušklių surinkimo trukmė
__time_spent_back_pressure_by_compid	Kiek laiko komponentui buvo įjungtas priešslėgio režimas

#### 1.4. Balansavimo tikslas



## **2. Balansavimo algoritmas**

### 3. Eksperimento tyrimo planas

#### 3.1. Tyrimo tikslas

Šio tyrimo tikslas - įvertinti siūlomo balansavimo modelio ir pasirinkto optimizavimo algoritmo validumą. Tam reikia atlikti bandymus su eksperimentine sistema naudojančią aprašytą optimizavimo algoritmą, su eksperimentine sistema naudojančia REINFORCE algoritmą ir su aplinka naudojančią standartinę konfigūraciją be jokių pakeitimų. Gautus bandymo duomenis palyginti ir nustatyti, ar pasiūlytas sprendimas tinką srautinio apdorojimo sistemų balansavimui.

#### 3.2. Eksperimentinė sistema

Pridėti čia tikslią diagramą su komponentais

1. Čia bus posistemės aprašymas

#### 3.3. Planuojamų eksperimentų apimtis

Magistro darba eksperimentai bus atliekami su keturiais skirtingais sprendimais:

- Srautinio apdorojimo sistemos veikimas su standartine konfigūracija.
- Srautinio apdorojimo sistemos veikimas balansuojant ją naudojant sukurtą eksperimentinį sprendimą pagal apibrėžtą balansavimo algoritmą naudojant:
  - REINFORCE algoritmą skatinamojo mokymosi posistemėje.
  - Deep Q Network algoritmą skatinamojo mokymosi posistemėje.
  - Soft Actor Critic algoritmą skatinamojo mokymosi posistemėje.

Kiekvienas sprendimas bus testuojamas su dviem srautinio apdorojimo sistemų implementacijomis:

- Reklamų analizės srautinio apdorojimo sistema.
- WordCount srautinio apdorojimo sistema.

Reklamų analizės sistema rezultatus talpina tekstini failą, kur kiekvienas įrašas yra vėlinimas milisekundėmis nuo paskutinio išsiųsto įrašo į žinučių eilę tam specifiniam kampanijos langui iki kol jis yra įrašomas į Redis duombazę. WordCount sistemos rezultatai bus skaitomi tiesiai iš Heron platformos naudojant Heron API ir saugomi į failą tokiu pačiu formatu kaip ir reklamų analizės sistema, naudojant absoliutų vėlinimą gauta iš Heron API.

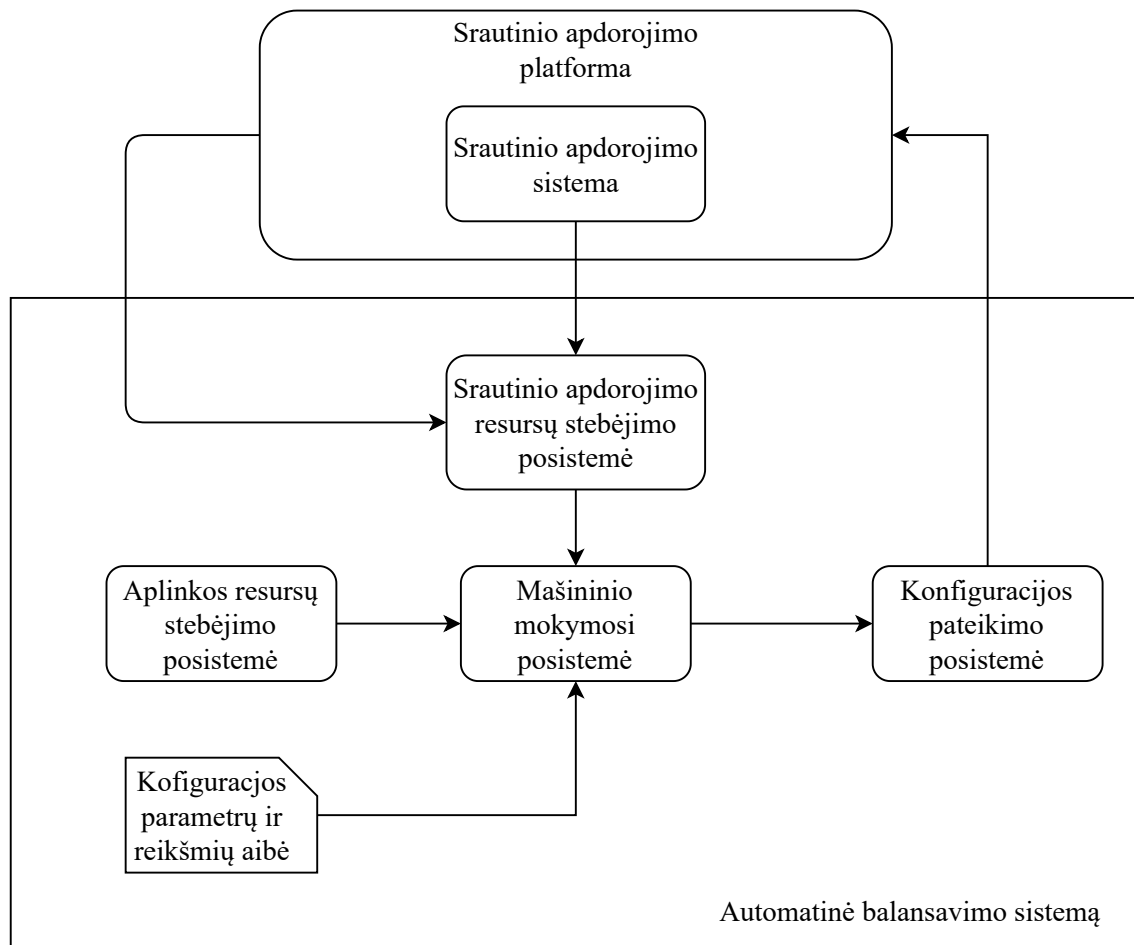
Eksperimentai su visomis sistemomis bus vykdomi po 10 valandų, kadangi [VC18] straipsnio autoriai nustatė, kad jų balansavimo algoritmas konverguoja po maždaug 11 valandų. Gauti rezul-

tatai iš failo bus skaitomi pasirašyta Python programa, kuri apdoroja duomenis į dvi grupes: visų sprendimų vėlinimą ir visų sprendimų vėlinimo 99-tą percentilę ir sugeneruoja linijinas diagramas, kiekvienai vėlinimo grupei pagal sprendimą.

Taigi iš viso magistro darbe planuojama atlikti 8 eksperimentus, kurių bendra trukmė - 80 valandų.

## 4. Srautinio apdorojimo sistemų balansavimo algoritmas

Šiame skyriuje aptariamas algoritmas, kuris bus naudojamas srautinių sistemų balansavimui.



1 pav. Pagrindiniai algoritmo elementai ir jų tarpusavio ryšiai

### 4.1. Tikslas

Algoritmo tikslas savarankiškai reguliuoti srautinio apdorojimo sistemos konfigūracijos parametrus siekiant palaikyti sistemą stabilią ir optimaliai naudojančią resursus. 1 pav. pavazduota sistema yra integruojama į srautinio apdorojimo sistemos platformą iš kurios ji gauna reikiamą informaciją apie srautinio apdorojimo sistemos metrikas ir resursus, bei turėti informaciją apie esamus aplinkos naudojamus ir turimus resursus. Balansavimo algoritmas eksperimente bus implementuojamas kaip posistemė, kuri gauna metrikas iš srautinio apdorojimo sistemos platformos ir operacinės sistemos, o atnaujintą konfigūraciją pateikia į srautinio apdorojimo platformą per komandų įvedimo eilutę.

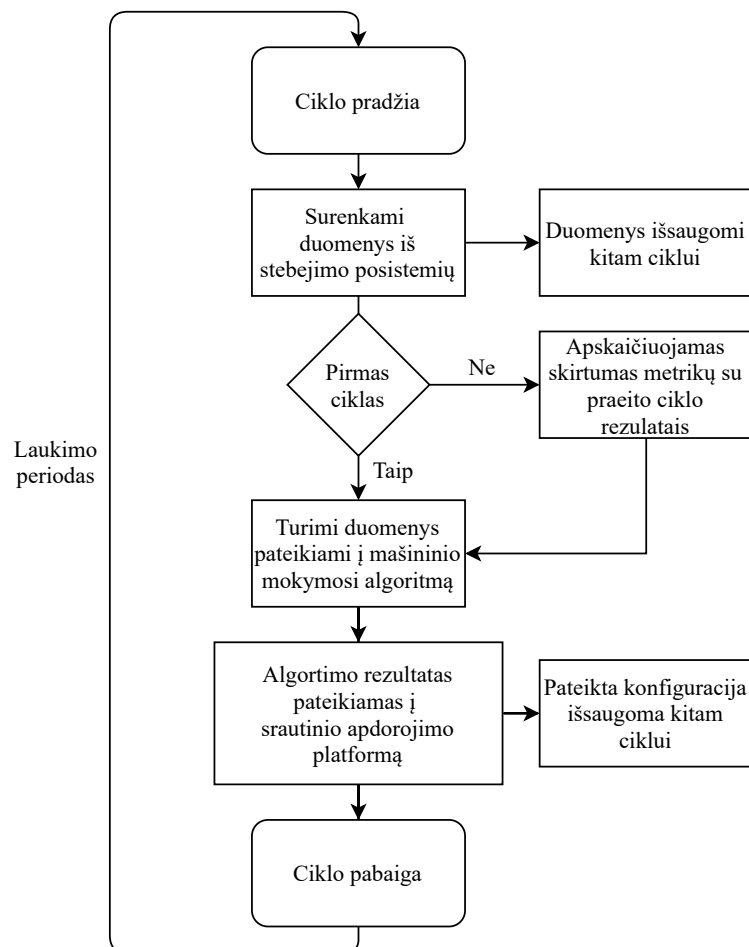
## 4.2. Įeiga

Kad mašinio mokymosi posistemė galėtų daryti sprendimus, jai paduodami šie duomenys:

- Srautinio apdorojimo sistemos naudojami resursai ir metrikos – procesoriaus apkrova, operatyviosios atminties apkrova, priešslėgis (angl. backpressure), srautinio apdorojimo sistemos įeigos komponento atsilikimas nuo duomenų srauto.
- Aplinkos naudojami resursai – procesoriaus apkrova, operatyviosios atminties apkrova.
- Srautinio apdorojimo sistemos pradinė konfigūracija – komponentų lygiagretumo parametrai, konteinerių parametrai, konfigūracijos elementai ir jų reikšmės.
- Konfigūruojami parametrai ir jų reikšmių ribos.
- Mašinio mokymosi algoritmo konfigūracija – sprendimų priėmimo periodiškumas.

## 4.3. Eiga

Sistema naudojanti mašininį mokymąsi veikia pastoviai vienodo periodo ciklais (2 pav.).



2 pav. Algoritmo veikimas

Tarpas tarp ciklų apibrežiamas leidžiant balansavimo sistemai ir yra skirtas srautinio apdorojimo sistemai atsinaujinti su naujais konfigūracijos parametrais bei kad surinkti duomenys būtų pakankamai svarūs pateikti į mašininį mokymosi algoritmą. Tarp ciklų taip pat yra renkamos metrikos apie būseną, kurie bus vėliau paduodami mašininio mokymosi algoritmui.

#### **4.4. Algoritmo rezultatas**

Mašinio mokymosi posistemė, atlikusi skaičiavimus, gražina naują konfigūracijos parametrų rinkinį, kuris yra vėliau pateikiamas į srautinio apdorojimo sistemų platformą. Po srautinės apdorojimo sistemos pradedamas naujas ciklas sistemos stebėjimo ir naujų konfigūracijos parametrų kurimo, kuris taip pat atsižvelgia į metrikų skirtumo ir konfigūracijos pakeitimo rezultatus iš ankstesnių ciklų.

## **Išvados**

## Literatūra

- [Bea15] Jonathan Beard. A short intro to stream processing. <http://www.jonathanbeard.io/blog/2015/09/19/streaming-and-dataflow.html>, 2015-09.
- [FA17] Avrielia Floratou ir Ashvin Agrawal. Self-regulating streaming systems: challenges and opportunities. *Proceedings of the International Workshop on Real-Time Business Intelligence and Analytics, BIRTE '17*, 1:1–1:5, Munich, Germany. ACM, 2017. ISBN: 978-1-4503-5425-7. DOI: 10.1145/3129292.3129295. URL: <http://doi.acm.org/10.1145/3129292.3129295>.
- [FAG<sup>+</sup>17] Avrielia Floratou, Ashvin Agrawal, Bill Graham, Sriram Rao ir Karthik Ramasamy. Dhalion: self-regulating stream processing in heron. *Proceedings of the VLDB Endowment*, 10:1825–1836, 2017-08. DOI: 10.14778/3137765.3137786.
- [Her19] Heron. Heron documentation on cluster configuration. <http://heron.incubator.apache.org/docs/cluster-config-overview/>, 2019.
- [KBF<sup>+</sup>15] Sanjeev Kulkarni, Nikunj Bhagat, Maosong Fu, Vikas Kedigehalli, Christopher Kellogg, Sailesh Mittal, Jignesh M. Patel, Karthik Ramasamy ir Siddarth Taneja. Twitter heron: stream processing at scale. *Proceedings of the 2015 ACM SIGMOD International Conference on Management of Data, SIGMOD '15*, p. 239–250, Melbourne, Victoria, Australia. ACM, 2015. ISBN: 978-1-4503-2758-9. DOI: 10.1145/2723372.2742788. URL: <http://doi.acm.org/10.1145/2723372.2742788>.
- [KKW<sup>+</sup>15] Holden Karau, Andy Konwinski, Patrick Wendell ir Matei Zaharia. *Learning spark: lightning-fast big data analysis.* ” O’Reilly Media, Inc.”, 2015.
- [Ram16] Karthik Ramasamy. Open sourcing twitter heron, 2016.
- [SSP04] David G. Sullivan, Margo I. Seltzer ir Avi Pfeffer. Using probabilistic reasoning to automate software tuning. *SIGMETRICS Perform. Eval. Rev.*, 32(1):404–405, 2004-06. ISSN: 0163-5999. DOI: 10.1145/1012888.1005739. URL: <http://doi.acm.org/10.1145/1012888.1005739>.
- [VC18] Luis M. Vaquero ir Felix Cuadrado. Auto-tuning distributed stream processing systems using reinforcement learning, 2018. arXiv: 1809.05495 [cs.DC].