p2p缓存系统

基于Golang的Aop设计模式

龚浩华 QQ 29185807 月牙寂

- ❖Web缓存(类似CDN技术)
 - 网页、图片
 - 普通下载
 - 普通视频
- ◆P2P缓存
 - 下载(bt等)
 - · 视频(qvod、百度影音等)

- ❖P2P缓存好处
 - 一次获取,多次利用
 - 减少局域网出网流量
 - 提升用户体验

- ❖P2P缓存服务器(基于c++开发)
 - 代码量大
 - 协议数量多
 - ■耦合性高
 - 潜在bug多

重构 or 重新推倒?

现实世界是怎么样的 分布式、并发 职能化、松散化 自组织、智能化

程序框架是否也可以这样?

OOP

- ※C++对象代码运行
 - 有属性(成员变量)、有行为(成员函数) 没有可以独立执行的机制
 - 有属性(成员变量)、有行为(成员函数) 还有独立执行的活动(有自己独立的线程)
 - 有属性(成员变量)、有行为(成员函数)借助其他线程运行

AOP

- AOP (agent-oriented programming)
- Agent: 智能体、职能代理。源于分布式人工智能(DAI)
 - 1、自主的、智能的
 - 2、具有社会性(与环境通信)
 - 3、反应能力,理解环境并对环境刺激做出适应的反应
 - 4、主动性,不是简单的反应,而是有目的的反应
 - 5、一般agent处在分布式网络中,行为具有局部效应和全局效应

golang

- 1、对象: 类
- 2、属性:成员变量
- 3、行为:成员函数
- 4、自主性、并发: 协程
- 5、职能化、松散耦合: interface, 函数变量
- 6、通信: chan

golang

常规分布式的缺点

1、缺乏全局状态知识

分布式系统中的节点只能访问自身的状态, 无法获取到全局的状态

2、缺乏全局时间

分布式系统中的节点无法做到时间的完全一致性,会导致一些行为的顺序不确定

3、非确定

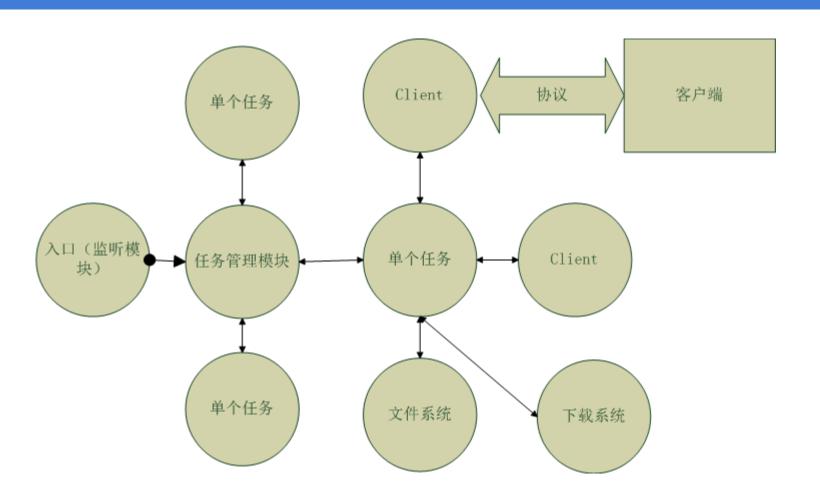
普通程序输入则得到固定的输出。分布式系统则存在很多差异。

golang

基于golang的分布式程序(单进程)

- 1、针对 缺乏全局状态知识 全局状态是可以获取到的
- 2、针对 缺乏全局时间 全局时间是一致的
- 3、非确定 仍然存在不确定性

现实世界的设计模式直接可以拿来借鉴



- 1、入口监听模块 常驻 功能监听识别连接
- 2、任务管理模块 常驻 管理任务、分流client

3、任务模块

文件缓存度: 是否需要下载

文件热点程度:是否热点

文件下载状态: sleep、down、限速

client数量、存活 自身存在的必要检查:如超时无client连接

4、文件模块 具体文件的存储,另外再加上内存缓存系统

5 client

对应于与客户端的一个连接,通过协议进行通信。通过任务模块再来进行文件模块的读写,将数据发送给客户端

6、下载模块 如何识别热点?群体智能

蝗虫行为

- 1、跟随前面的蝗虫
- 2、和周围的蝗虫步伐保持一致
- 3、与后面的蝗虫保持距离

博得三规则

- 1、避免(碰撞):避免碰撞到其他个体
- 2、定向:按照最接近自己的个体的平均方向前进
- 3、吸引力(凝聚):向最接近自己的个体平均位置移动

典型群体智能算法有:

- 1、蚂蚁寻找食物,蚁群算法
- 2、鸟群寻找食物,粒子群算法
- 3、鱼群算法

简单规则 + 正反馈、负反馈

常规热点算法

- 1、收集所有的任务列表
- 2、进行排序
- 3、同步的问题

- 一个网吧有n个位置,每个人都可以去网吧,但规定,每次只能预约1小时,如果时间到了,则可以续费继续一个小时,如果不需要则放弃位置。
 - 1、m < n时,则m个人都可以获取到上网位置
 - 2、当m>n时,则有n个人可以获取到上网位置,剩余的人,则在等待

- 1、每个人,都会定期检查自己的时间,是不是到了1个小时,如果是,则判定自己是否需要继续使用,则优先续约1小时,如果不需要则放弃位置。等待的人中,则随机获取到这个位置。
- 2、每个人,都会定期检查自己的时间,是不是到了1个小时,如果是,则放弃位置。如果还需要继续使用则到等待队列中,不需要使用,则直接退出。

群体热点算法

热点任务优先下载 限制下载任务数量

- 1、每个任务定时尝试下载(是否有下载空缺)
- 2、当某个任务有新的连接数连接的时候尝试下载(是否有下载空缺)
- 3、当任务正在下载的时候,如果下载速度慢,或无下载速度的时候,sleep,让出下载

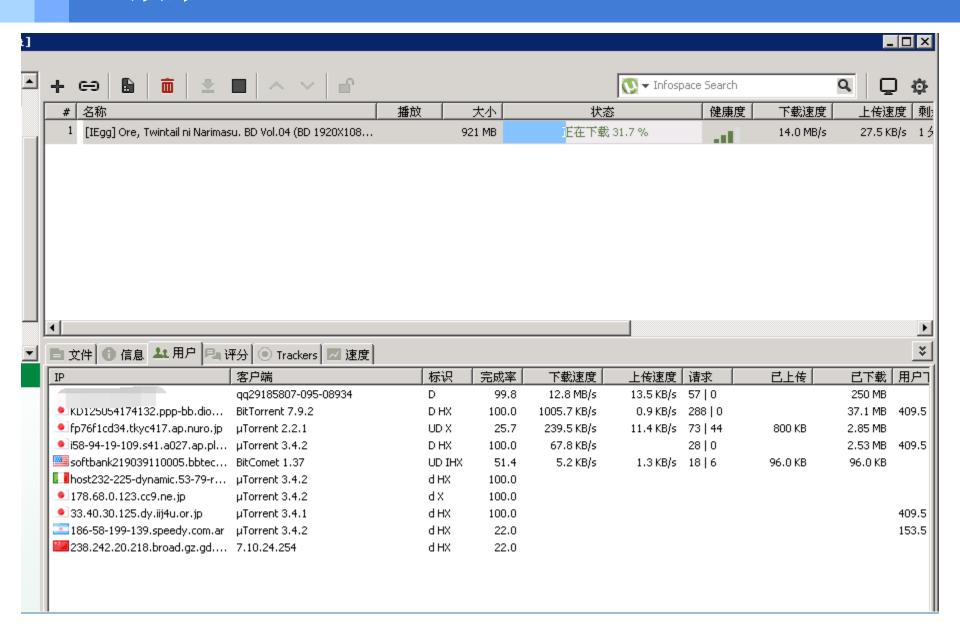
群体热点算法

热点任务优先下载 限制下载任务数量

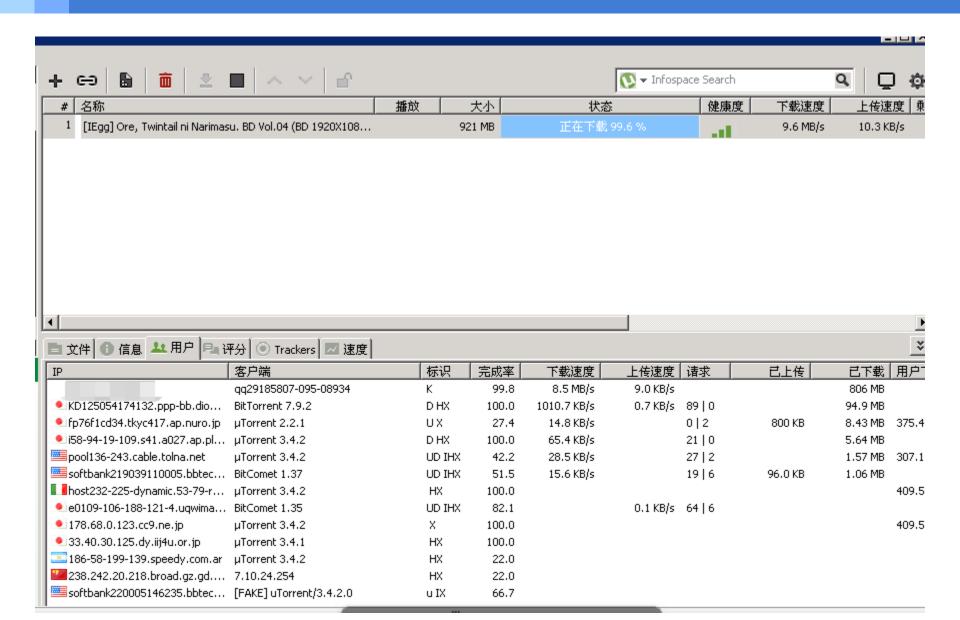
1、全局收集任务,根据任务连接数排名,在前n的任务给分发下载时间片。

2、任务定时更新自己的时间片

效果



效果



Golang总结

- 1、全新的设计模式 代码少、逻辑直观简单
- 2、代码维护简单 松散耦合
- 3、快速开发
- 4、性能高

1、程序雪崩与GC问题

当对象数量过多的时候,GC扫描所有对象,造成卡顿时间过长。

如果这个时候协程数量过多,还在不断的生成的话。就会造成一个雪崩。 程序卡死,而且很难杀死。

很期待go1.5,解决GC问题

2、共享内存与chan通信

在大的模块之间定义接口的时候。

- 1、可以用函数对象。(接口只有一个的时候)
 - 2、可以通过chan通信
 - 3、可以通过interface定义接口(多个接口)

在模块内,可以考虑用读写锁访问变量或用 原子变量

3、注意定时器tick

```
tick := time.Tick(1 * time.Second)

for {
    select {
        case <-tick:
        ...
        case <- xxxx:
        ...
        case <- xxx2:
        ....
}</pre>
```

```
func sendTime(now int64, c interface{}) {
    // Non-blocking send of time on c.
    // Used in NewTimer, it cannot block anyway (buffer).
    // Used in NewTicker, dropping sends on the floor is
    // the desired behavior when the reader gets behind,
    // because the sends are periodic.
    select {
    case c.(chan Time) <- Now():
    default:
    }
}</pre>
```

4、注意匿名函数(要传参数)

```
for i := 0; i < 100; i++ {
    go func() {
        fmt.Println(i)
        }()
```

```
for i := 0; i < 100; i++ {
    go func(j int) {
        fmt.Println(j)
    }(i)
}</pre>
```

资料

- 《失控》
- 《人工智能: 计算agent基础》
- 《生物启发计算》
- 《完美的群体:如何掌控群体智慧的力量》
- 《生物多智能体自主服务计算及其应用》
- 《分布式算法导论》

http://www.swarma.org/complex/models/caintro.htm 细胞自动机

http://www.swarma.org/thesis/ 复杂系统、 人工智能