

Sistemas Distribuídos

Aula 10

Aula passada

- Arquitetura P2P
- Bittorrent
- Distributed Hash Table (DHT)

Aula de hoje

- Modelo computação distribuída
- RPC
- Marshalling e stubs
- Semântica operacional
- RMI

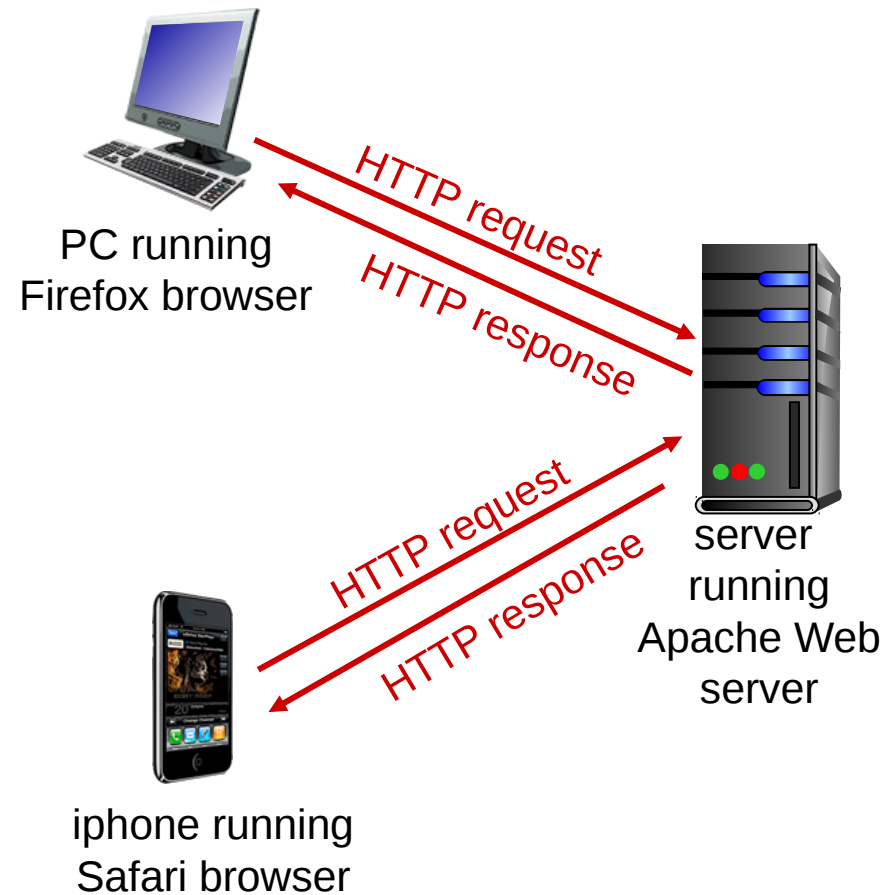
Computação Distribuída



- Como dividir a computação de forma a torná-la distribuída?
 - arquitetura divide componentes
- Como fazer isto? Precisamos de uma abstração de programação
- **Ideia 0**: modelo cliente/servidor; troca de mensagens via sockets; troca de dados; segue um protocolo
 - ex. web (HTTP)

Exemplo Web

- Cliente estabelece conexão (via sockets)
- Servidor aceita conexão (via sockets), dedica thread para atender cliente
- Cliente envia pedido usando HTTP (objeto)
- Servidor envia objeto requisitado, usando HTTP
- Cliente pode solicitar outros objetos
- Desvantagens deste modelo para computação distribuída?



Outra Abstração



- Como dividimos a computação em um sistema não distribuído?

Funções (procedimentos)

- **Ideia 1:** usar a mesma abstração para sistemas distribuídos
- chamada de função como forma de distribuir a computação
 - função está em outra máquina

Remote Procedure Call (RPC)

- **RPC**: distribuição da computação através de chamadas de função
- Nível de abstração mais elevado
- Esconde a complexidade
 - nada de sockets, ou protocolos para o programador
- Mais transparente
 - independente da máquina, SO, etc
- Modelo compreendido por programadores (chamada de função)
 - função é um serviço

Cloud: Serverless Computing

Exemplo em Java

■ Lado do cliente

```
import java.util.*;
import org.apache.xmlrpc.*;

public class JavaClient {
    public static void main (String [] args) {

        try {
            XmlRpcClient server = new XmlRpcClient("http://localhost/RPC2");
            Vector params = new Vector();

            params.addElement(new Integer(17));
            params.addElement(new Integer(13));

            Object result = server.execute("sample.sum", params);

            int sum = ((Integer) result).intValue();
            System.out.println("The sum is: "+ sum);

        } catch (Exception exception) {
            System.err.println("JavaClient: " + exception);
        }
    }
}
```

conecta ao servidor

- chama função no servidor
"sample.sum"

- retorna um objeto

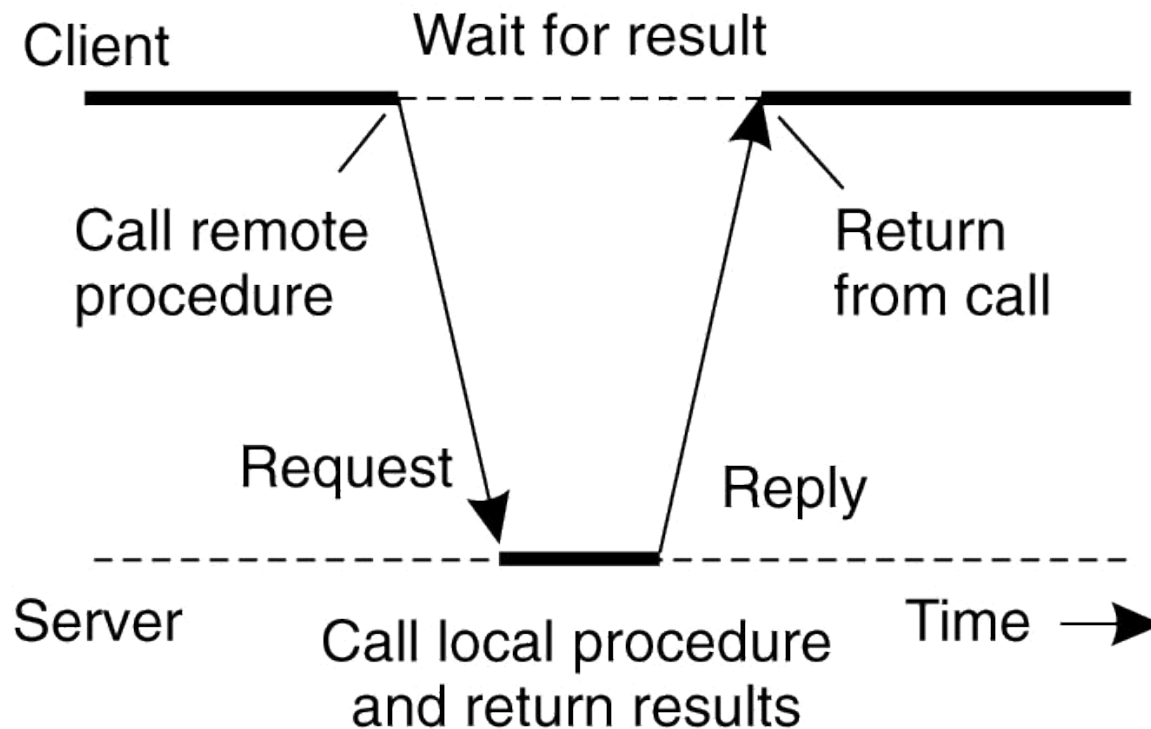
- objeto da class Integer

Desafios do RPC

- Processo que chama função e que executa função estão em máquinas diferentes
 - espaço de endereçamento diferentes
 - SO diferente, HW diferente (possivelmente)
- Representação dos dados possivelmente diferentes
 - ex. LP diferentes, HW diferentes
- Redes e máquinas podem falhar durante a chamada de função

Modelo Síncrono para RPC

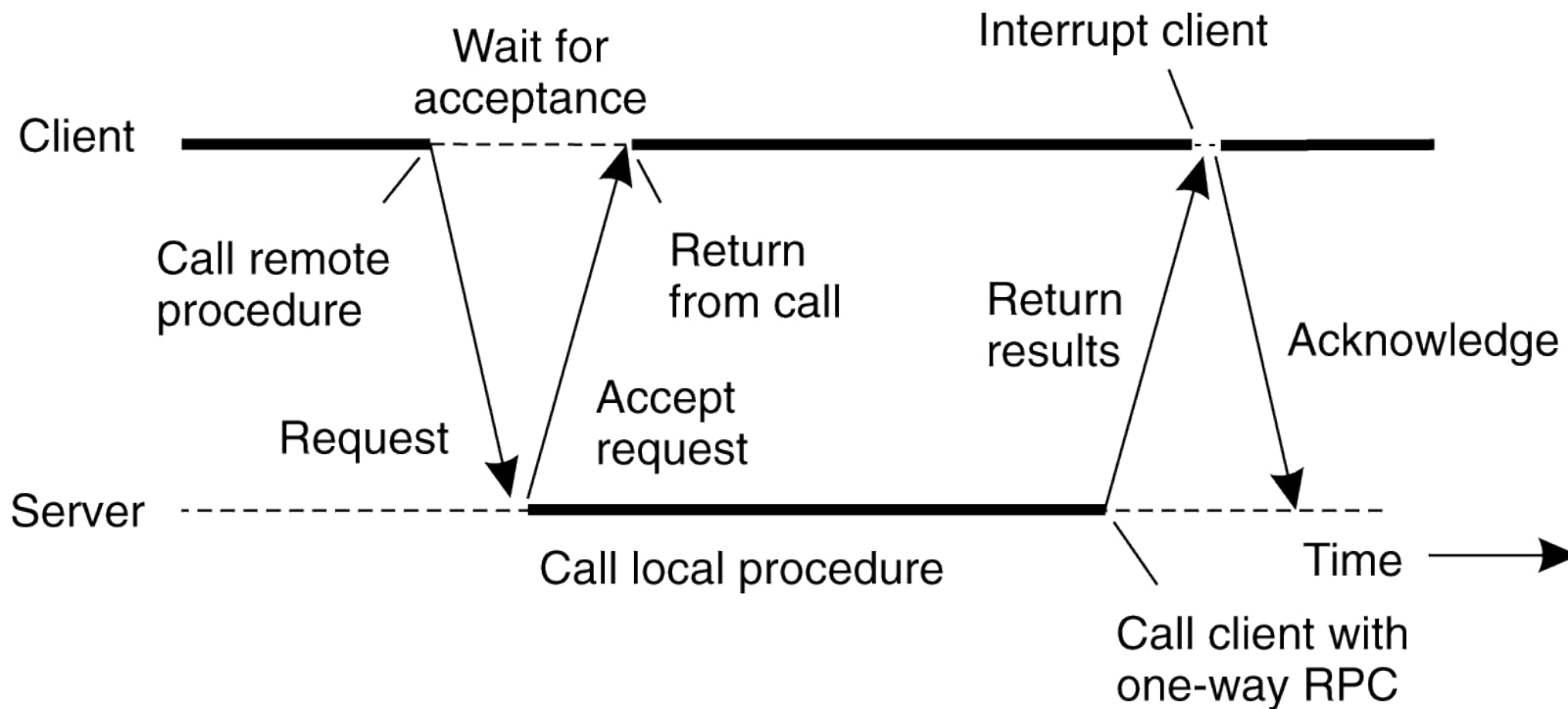
- Síncrono: função retorna quando retorna!



- Função é bloqueante, mais natural para programador
 - retorna quando resultado está pronto

Modelo Assíncrono para RPC

- Assíncrono: função “retorna” duas vezes (quando aceito, quando pronto)



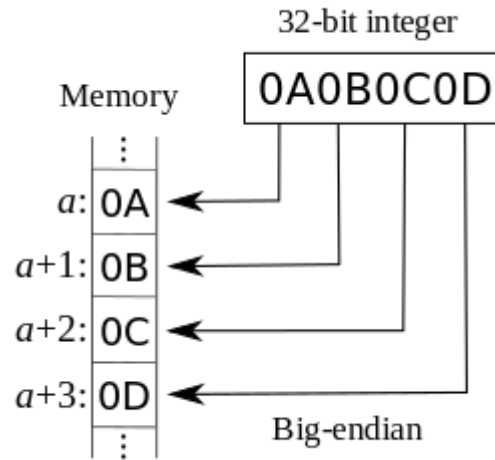
- Permite thread cliente continuar execução
- Segundo retorno via interrupção (*a la* signal handlers)

Representando Dados

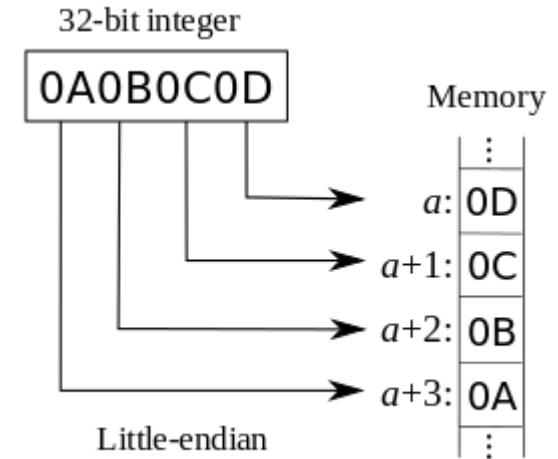


- Como lidar com representação de dados diferentes?
 - ex. *little endian x big endian*

Como organizar os bytes de uma palavra (32 bits) na memória do computador?



Byte mais significativo primeiro
ex. ARM, PowerPC



Byte menos significativo primeiro
ex. Intel

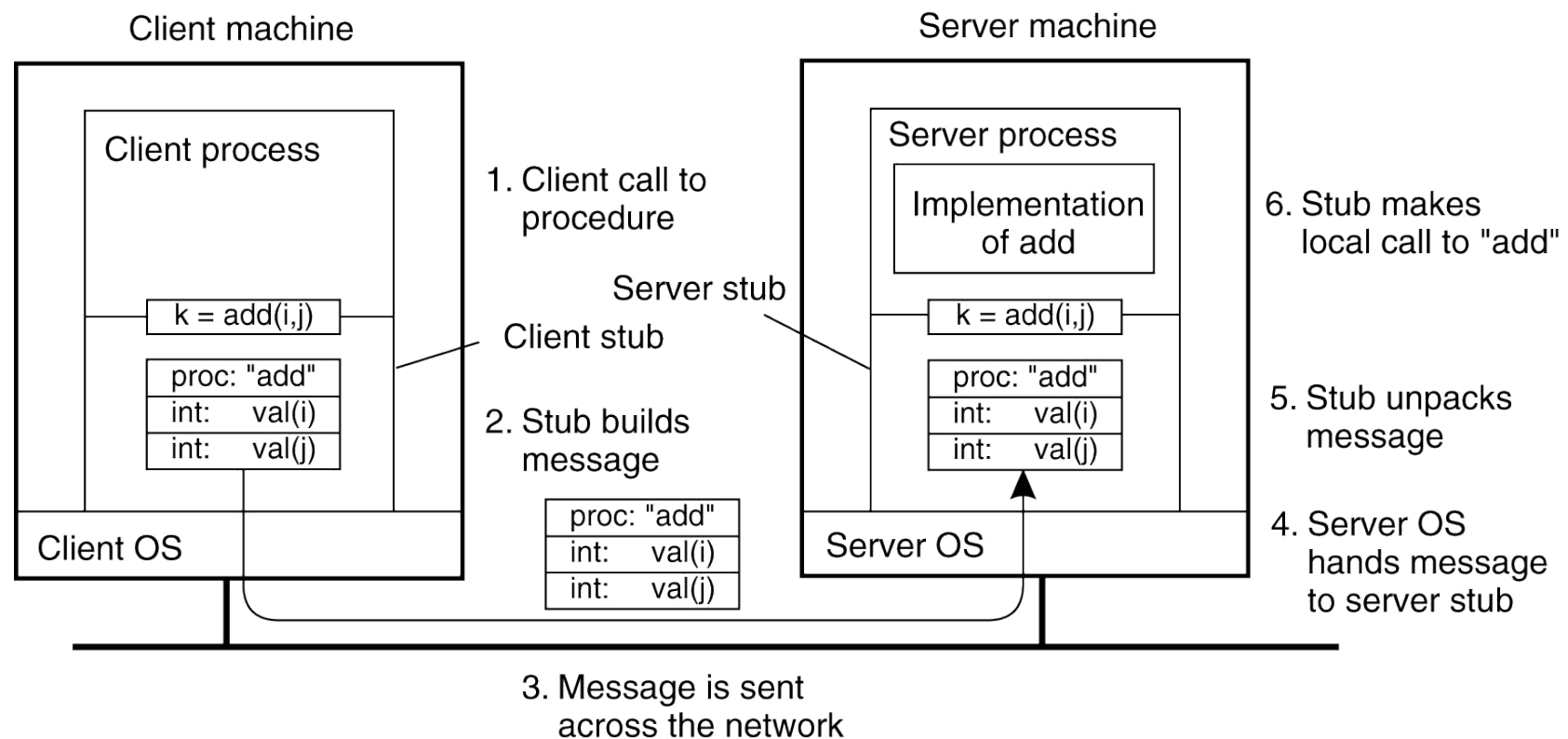
- Chegaram 32 bits da rede, como organizar na memória?
 - little endian ou big endian?
 - depende de quem mandou!

Marshalling e Stubs

- **Ideia:** Converter dados para representação que não depende da máquina
 - de comum acordo entre os dois lados; cada lado faz sua parte
 - encapsulado “fora” do programa
- Usar também para strings, floats, tipos mais complicados (*structs*), etc.
- **Stubs:** código responsável por *marshalling* e *unmarshalling* dos parâmetros
 - oferecido pela biblioteca, de uso obrigatório, mas transparente (programador não sabe)
 - descrevem os parâmetros da função através de algum padrão, como XML

Marshalling e Stubs

- Passos em detalhe, retorno é simétrico



- Muitos passos, e muitas cópias

- fonte de ineficiência, redução de cópias?

Parâmetros por Referência



- Como passar parâmetros por referência (ponteiros)?
 - espaço de endereçamento é outro

- **Ideia:** *Pass by copy/restore*

- criar estrutura como parâmetro, copiar os dados, passar como valor, copiar na volta
 - transparente para programador
- Como saber tamanho da estrutura de dados?
 - nem sempre explícito na linguagem
- E estrutura de dados que tem ponteiros?
- Solução apenas parcial

Falhas em RPC



- Como lidar com falhas?
 - ex. servidor falha no meio da chamada

- Chamada local de função (sistema centralizado)
 - se chamada falhar, sistema inteiro falha!
- RPC, o que fazer?
 - **Ideia 0**: imitar chamada local
 - muitas falhas no sistema, pois falhas parciais fazem parte de sistemas distribuídos

Como lidar com falhas?

Semântica em RPC



- Falhas parciais são frequentes em SD
 - ex. rede fora do ar
- Como tornar falhas parciais transparente ao programador?
- Introduzir semântica de operação de RPC
 - número de chamadas da função no servidor
 - 1) exatamente uma vez
 - 2) ao menos uma vez
 - 3) no máximo uma vez
 - 4) zero ou uma vez (com conhecimento)
- Software (stubs) garantem a semântica

Garantindo Semânticas

- Ao menos uma vez: cliente continua tentando até receber resposta
 - servidor processa, responde, sem guardar estado
 - útil apenas para operações idempotentes (ex. HTTP GET)
- No máximo uma vez: cliente continua tentando até receber resposta
 - servidor mantém registro dos pedidos, responde sem processar (guarda respostas)
- Exatamente uma vez: praticamente impossível de garantir
 - cliente não tem como saber

Implementando Semânticas

- Semântica definida pela biblioteca de RPC
- Implementanda pela biblioteca
 - assim como os stubs para marshalling
 - nada fácil de garantir semântica
- Semântica permite sistema distribuído operar com falhas parciais
 - fundamental para um SD
 - transparente para programador

Remote Method Invocation

- RMI: RPC aplicado a orientação a objetos
 - sai função entra método
- Objetos instanciados do lado do servidor (remote) e do lado do cliente (local)
 - objetos podem persistir no servidor, mantém seu estado
- Facilita a distribuição do sistema
 - programação ainda mais transparente
- Precisa resolver mesmos problemas que RPC, e alguns outros
 - como persistência e sincronização