

SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

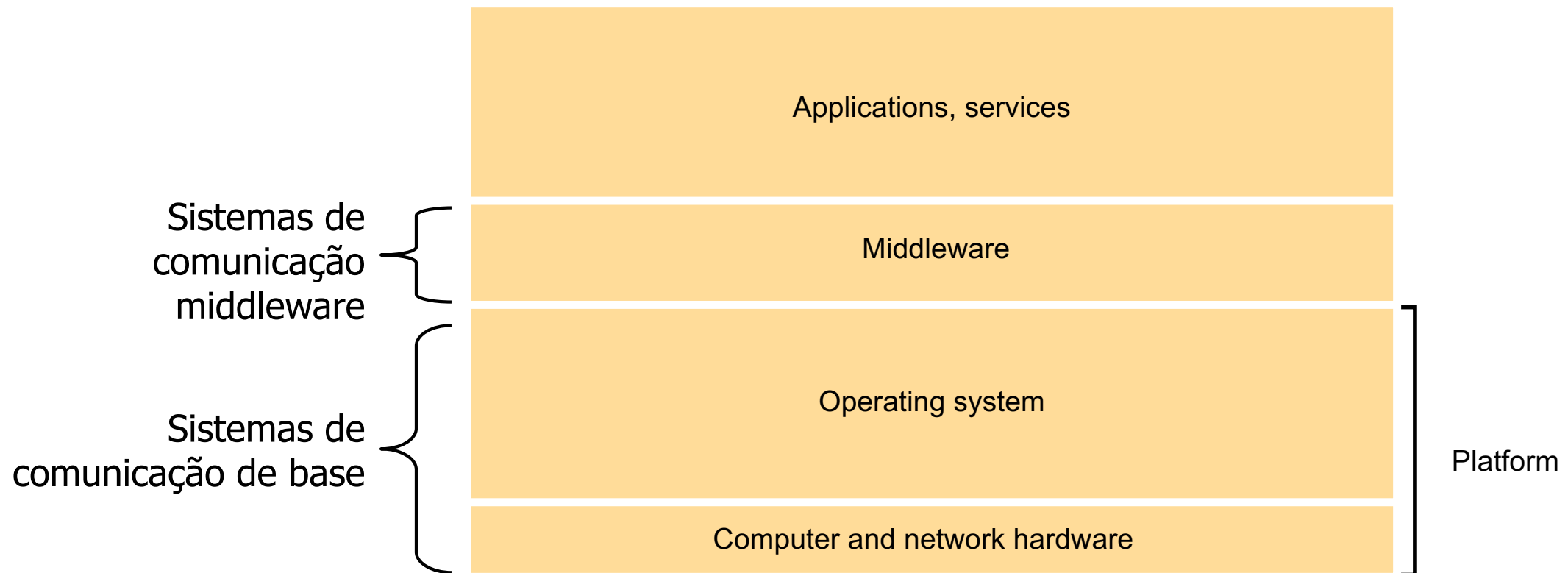
Capítulo 3 - Comunicação em Sistemas Distribuídos – Comunicação Direta

NOTA PRÉVIA

A estrutura da apresentação é semelhante e utiliza algumas das figuras do livro de base do curso

G. Coulouris, J. Dollimore and T. Kindberg,
Distributed Systems - Concepts and Design,
Addison-Wesley, 4th Edition, 2005

COMUNICAÇÃO NUM SISTEMA DISTRIBUÍDOS



SISTEMAS DE COMUNICAÇÃO DE BASE

Os sistemas de operação podem suportar a comunicação de dados entre os diferentes computadores envolvidos num sistema distribuído.

Protocolos mais populares:

TPC/IP

HTTP

TCP/IP: UDP

Comunicação por mensagens.

Mensagens podem-se perder, duplicar e chegar fora de ordem.

```
DatagramSocket socket = new DatagramSocket( 9000 ) ;  
  
byte[] buffer = new byte[1500] ;  
DatagramPacket packet = new DatagramPacket( buffer, buffer.length ) ;  
socket.receive( packet ) ;
```

```
byte[] msg = ...  
DatagramSocket socket = new DatagramSocket() ;  
  
DatagramPacket packet = new DatagramPacket( msg, msg.length ) ;  
packet.setAddress( InetAddress.getByName( "localhost" ) ) ;  
packet.setPort( 9000 ) ;  
socket.send( packet ) ;
```

TCP/IP: IP MULTICAST

Comunicação por mensagens com múltiplos recetores.

Cliente envia mensagem para endereço do grupo. Qualquer processo se pode juntar ao grupo para receber mensagens.

Mensagens podem-se perder, duplicar e chegar fora de ordem.

```
MulticastSocket socket = new MulticastSocket( 9000 );
socket.joinGroup( InetAddress.getByName( "225.10.10.10" ));

byte[] buffer = new byte[1500] ;
DatagramPacket packet = new DatagramPacket( buffer, buffer.length ) ;
socket.receive( packet ) ;
```

```
byte[] msg = ...
MulticastSocket socket = new MulticastSocket() ;

DatagramPacket packet = new DatagramPacket( msg, msg.length) ;
packet.setAddress( InetAddress.getByName( "225.10.10.10" ) ) ;
packet.setPort( 9000 ) ;
socket.send( packet ) ;
```

TCP/IP: TCP

Dados transmitidos como fluxo contínuo.

Dados chegam de forma fiável a menos que o stream seja quebrado.

```
ServerSocket ss = new ServerSocket( 9000) ;  
while( true ) {  
    Socket cs = ss.accept();  
    ....  
}
```

```
byte[] msg = ...  
Socket cs = new Socket("localhost", 9000) ;  
OutputStream os = cs.getOutputStream() ;  
InputStream is = cs.getInputStream() ;  
  
os.write( msg)  
int b = is.read();
```

HTTP

Comunicação pedido/resposta sobre TCP, invocando URL.

Dados chegam de forma fiável a menos que o stream seja quebrado.

```
URLConnection con = (URLConnection)
    new URL( "http://asc.di.fct.unl.pt/sd/xpto").openConnection();
con.setRequestMethod("POST");
con.setDoOutput(true);
con.setDoInput(true);
OutputStream os = con.getOutputStream();
....
os.flush();
InputStream is = con.getInputStream();
....
```

HTTP ASSÍNCRONO

Comunicação pedido/resposta, com resposta a ser recebida de forma assíncrona.

Qual o interesse?

Solução adotada nos browser: JavaScript nativo ou bibliotecas JavaScript (e.g. JQuery)

```
[javascript]
var url = ...
var xmlhttp = new XMLHttpRequest();
xmlhttp.onreadystatechange = function() {
    if (xmlhttp.readyState == 4 && xmlhttp.status == 200) {
        result = xmlhttp.response;
        // process result
    }
};
xmlhttp.open("GET", url, true);
xmlhttp.responseType = "json";
xmlhttp.send();
```

readyState

0: request not initialized

1: server connection established

2: request received

3: processing request

4: request finished and response is ready

WEB SOCKETS

Comunicação full-duplex sobre TCP entre clientes e servidores Web.

Permite notificações dos servidores, streaming.

Suporte na maior parte dos browsers recentes.

```
[javascript]
var ws = new WebSocket("ws://asc.di.fct.unl.pt/websocket");

ws.onopen = function() {
    ws.send("Connecting... ");
};
ws.onmessage = function (evt) {
    var received_msg = evt.data;
    ...
};
ws.onclose = function() {
    ...
};
```

COMUNICAÇÃO NO NÍVEL MIDDLEWARE

Implementa sistema de comunicação recorrendo às primitivas de comunicação base

Fornece propriedades adicionais, atrasando a entrega das mensagens

Definição: Entrega de uma mensagem num sistema de comunicação representa a ação do sistema disponibilizar a mensagem para ser lida pelas aplicações

Atrasar a entrega de uma mensagem pode, por exemplo, permitir que a **ordem de entrega** das mensagens seja diferente da **ordem de chegada**.

FACETAS DA COMUNICAÇÃO

Forma da interação

- Streams

- Mensagens

 - Ordenação das mensagens

Número de destinatários

- Ponto-a-ponto

- Multi-ponto (estudado mais tarde)

- Um-de-muitos (anycast)

Direção de interação

- Uni-direcional

- Bi-direcional

Tipo de sincronização

- Comunicação síncrona

- Comunicação assíncrona

Persistência

- Comunicação persistente

- Comunicação volátil

Fiabilidade (modelo de falhas)

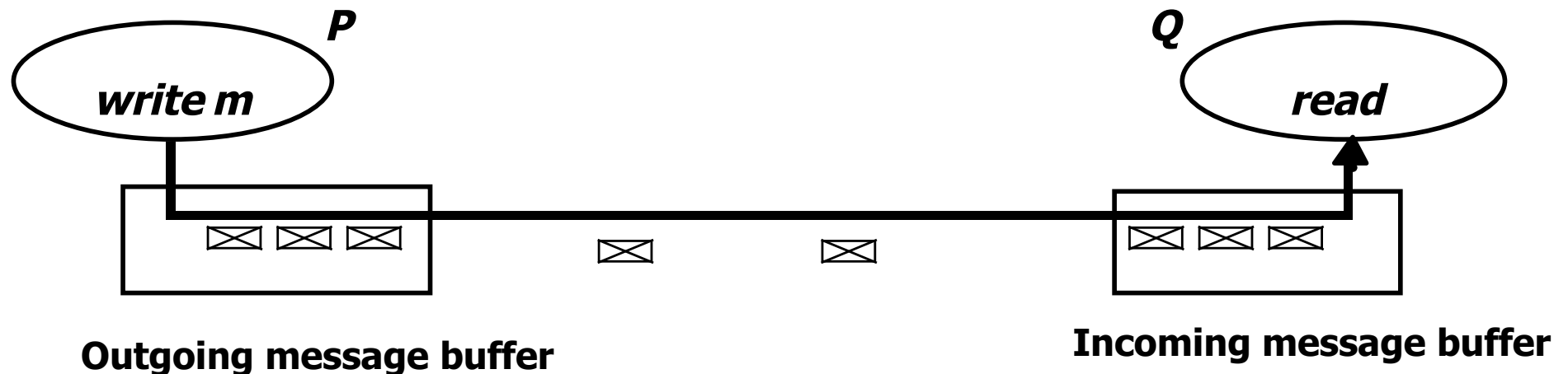
FORMA DE INTERAÇÃO: STREAMS

Emissor e recetor estabelecem um fluxo contínuo de dados

Ordem dos dados enviados é mantida;

Fronteira das escritas dos dados não é preservada.

Exemplos de situações em que é apropriado?



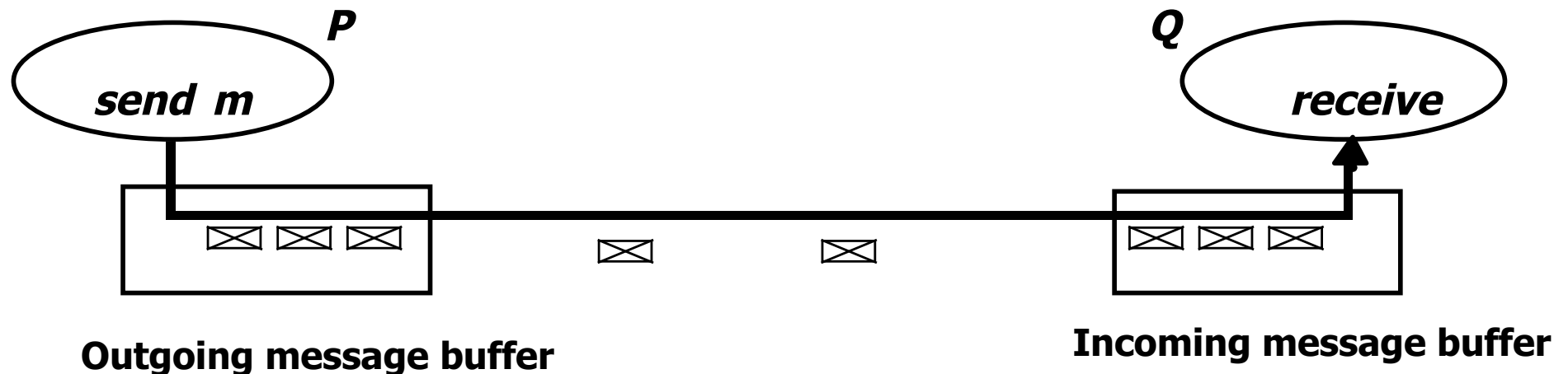
FORMA DE INTERAÇÃO: MENSAGENS

Emissor e recetor comunicam trocando mensagens

Cada mensagem tem um limite (e dimensão) bem-definida.

Exemplos de situações em que é apropriado?

Como implementar sobre TCP?



FORMA DE INTERAÇÃO: MENSAGENS

Emissor e recetor comunicam trocando mensagens

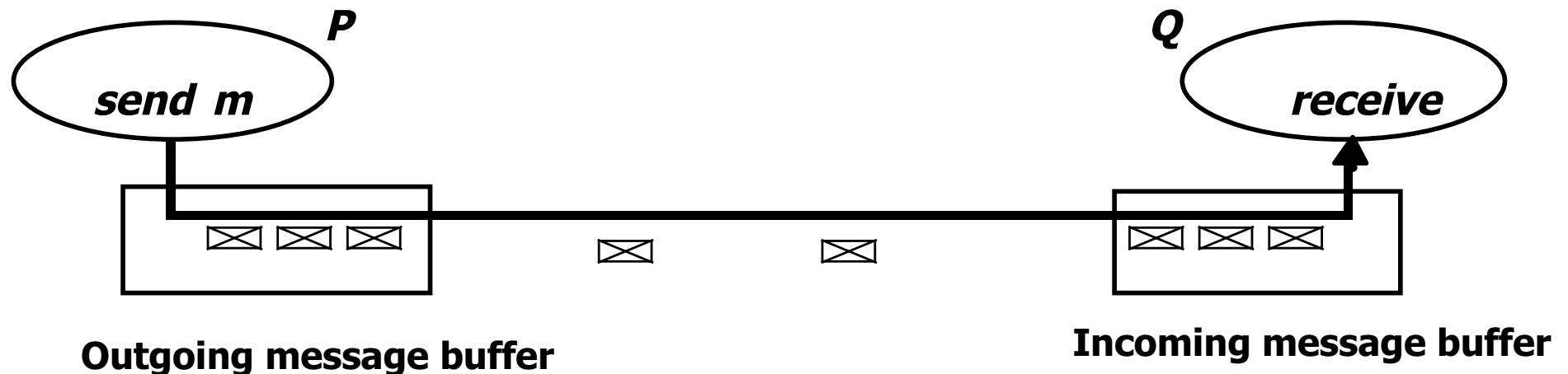
Cada mensagem tem um limite (e dimensão) bem-definida.

Exemplos de situações em que é apropriado?

Como implementar sobre TCP?

<dimensão, dados> ou <dados,delimitador> ou ...

vantagens? desvantagens de cada opção?



FORMA DE INTERAÇÃO: ORDENAÇÃO DAS MENSAGENS

Sem garantias de ordem

Sistema não garante que as mensagens são entregues pela ordem que foram enviadas

Entrega pela mesma ordem da emissão – FIFO (first in first out)

Sistema garante que as mensagens dum emissor são entregues pela mesma ordem que foram enviadas. Como implementar em TCP/UDP?

Haverá outras garantias de ordem?

NÚMERO DE DESTINATÁRIOS

Comunicação ponto-a-ponto

Comunicação entre um emissor e um recetor

Comunicação multi-ponto

Comunicação entre um emissor e um conjunto de recetores

Broadcast: envio de 1 emissor para todos os recetores

Multicast: envio de 1 emissor para todos os recetores de um grupo

Anycast: envio de 1 emissor para um recetor de um grupo

DIRECÇÃO DE INTERACÇÃO

Comunicação uni-direccional:

Comunicação apenas num sentido: emissor->recetor

Comunicação bi-direccional:

Comunicação nos dois sentidos

SINCRONIZAÇÃO

Comunicação assíncrona:

- o emissor só fica bloqueado até o seu pedido de envio ser tomado em consideração

- o recetor fica bloqueado até ser possível receber dados

 - Em geral, o sistema de comunicação do receptor armazena (algumas) mensagens caso não exista nenhum recetor bloqueado no momento da sua recepção. Assim, funciona como um *buffer* entre o emissor e o recetor
 - É possível variante em que o recetor não fica bloqueado e devolve erro ou a receção é efectuada em background

Comunicação síncrona:

- o emissor fica bloqueado até:

 - o recetor “receber” os dados – comunicação síncrona unidireccional

 - receber a resposta do receptor – comunicação pedido / resposta ou cliente / servidor

- o receptor fica bloqueado até ser possível consumir dados

PERSISTÊNCIA

Comunicação volátil: mensagens apenas são encaminhadas se o recetor existir e estiver a executar, caso contrário são destruídas.

Exemplo: ???

Comunicação persistente: mensagens são guardadas pelo sistema de comunicação até serem consumidas pelos destinatários, que podem não estar a executar. Mensagens são guardadas num receptáculo independente do recetor – mailbox, canal, porta persistente, etc.

Exemplo: ???

FIABILIDADE

Comunicação fiável: o sistema garante a entrega das mensagens em caso de falha temporária. Como implementar?

Comunicação não-fiável: em caso de falha, as mensagens podem-se perder

PARA SABER MAIS

George Coulouris, Jean Dollimore, Tim Kindberg and Gordon Blair,
Distributed Systems – Concepts and Design,
Addison-Wesley, 5th Edition, 2011
Capítulo 4.1-4.3.