

Georeplikation

Motivation

Konsistenzgarantien

Pileus

Platform for Nimble Universal Table Storage (PNUTS)

Konfliktfreie replizierte Datentypen (CRDTs)



- Georeplikation
 - Platzierung von Replikaten an verschiedenen geografischen Standorten
 - Konsequenzen
 - Minimierung der Fehlerabhängigkeit zwischen Replikaten
 - Reduzierung der Distanz zwischen Client und Replikat
 - Höhere Latenzen zwischen den Replikaten im Vergleich zum lokalen Fall
- Probleme bei der Bereitstellung starker Konsistenz
 - Gesteigerte Antwortzeit aufgrund eines mehrphasigen Einigungsprotokolls
 - Erhöhter Kommunikationsaufwand durch Austausch von Bestätigungen
 - Nichtverfügbarkeit von Replikaten, die keinen Kontakt zur Gruppe haben
 - Beispiel: Uniformer zuverlässiger Multicast
- Herausforderungen
 - Welche abgeschwächten Konsistenzgarantien sind in der Praxis sinnvoll?
 - Wie kann ein System unterschiedliche Konsistenzgarantien unterstützen?
 - Wie lässt sich der Umgang mit schwacher Konsistenz vereinfachen?



■ Beispiele typischer Konsistenzgarantien aus der Praxis

Konsistenzgarantie	Beschreibung
<i>Strong Consistency</i>	Sichtbarkeit aller vorherigen Schreiboperationen
<i>Eventual Consistency</i> (<i>Letztendliche Konsistenz</i>)	Sichtbarkeit einer Teilmenge der vorherigen Schreiboperationen
<i>Consistent Prefix</i>	Sichtbarkeit aller vorherigen Schreibaufrufe bis zu einem bestimmten Punkt in der Sequenz
<i>Bounded Staleness</i>	Sichtbarkeit aller Schreiboperationen bis zu einem bestimmten Zeitpunkt; eventuell beliebige danach
<i>Monotonic Reads</i>	Sichtbarkeit einer monoton wachsenden Teilmenge der vorherigen Schreiboperationen
<i>Read My Writes</i>	Sichtbarkeit aller vorherigen Schreiboperationen desselben Lesers

■ Literatur



Doug Terry

Replicated data consistency explained through baseball

Communications of the ACM, 56(12):82–89, 2013.



Konsistenzgarantien im Vergleich

- Beispiel: Entwicklung des Spielstands in einem Baseball-Spiel

Zeitpunkt [min]	0	5	17	37	47	79	163	181
Mannschaft A	0	0	1	1	1	2	2	2
Mannschaft B	0	1	1	2	3	3	4	5

- Mögliche Rückgabewerte von Leseaufrufen zum Zeitpunkt $t = 182$
[Annahme: Die Punkte jeder Mannschaft werden in einem separaten Datensatz verwaltet.]

<i>Strong Consistency</i>	2:5
<i>Eventual Consistency</i>	0:0, 0:1, 0:2, 0:3, 0:4, 0:5, 1:0, 1:1, 1:2, 1:3, 1:4, 1:5, 2:0, 2:1, 2:2, 2:3, 2:4 oder 2:5
<i>Consistent Prefix</i>	0:0, 0:1, 1:1, 1:2, 1:3, 2:3, 2:4 oder 2:5
<i>Bounded Staleness</i> [Beispiel: max. 100 min alte Werte]	2:3, 2:4 oder 2:5
<i>Monotonic Reads</i> [Beispiel: 1. Aufruf bei 1:3]	1:3, 1:4, 1:5, 2:3, 2:4 oder 2:5
<i>Read My Writes</i>	Offizieller Punktezähler: 2:5 Andere Leser: siehe letztendliche Konsistenz



- Offizieller Punktezähler bei Aktualisierung des Spielstands

```
public void incrementScore(String team) {  
    int oldScore = store.get(team);  
    store.put(team, oldScore + 1);  
}
```

⇒ **Read My Writes**

- Schiedsrichter nach der regulären Spielzeit

[Entscheidung, ob Verlängerung nötig.]

```
public boolean isDraw() {  
    [scoreA, scoreB] = store.getAll("A", "B");  
    return (scoreA == scoreB);  
}
```

⇒ **Strong Consistency**

- Radioreporter bei periodischer Spielstandsmeldung

```
while(true) {  
    [scoreA, scoreB] = store.getAll("A", "B");  
    Report scoreA and scoreB;  
    Sleep for 30 minutes;  
}
```

⇒ **Consistent Prefix +
(Monotonic Reads oder
Bounded Staleness)**

⇒ **Konsistenzanforderungen sind abhängig vom Anwendungsfall**



■ Problem

- Schwach konsistente Leseanfragen liefern oft stark konsistente Daten
- Mehraufwand durch fehlendes Wissen über die Aktualität von Daten

```
DATA data = weaklyConsistentGet([Schlüssel]);  
Display data;  
DATA latestData = stronglyConsistentGet([Schlüssel]);  
if(latestData != data) Display latestData;
```

■ Pileus

- Ansatz zur georeplizierten Speicherung von Schlüssel-Wert-Paaren
- Spezifizierung konsistenzbasierter Dienstgütekriterien durch den Client
- Anfrageabhängige Auswahl des Kontaktreplikats für Leseoperationen

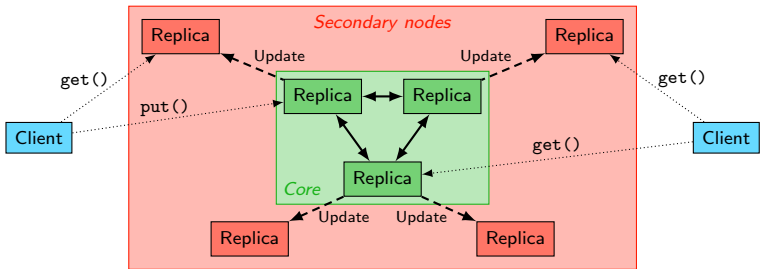
■ Literatur



Douglas B. Terry, Vijayan Prabhakaran, Ramakrishna Kotla et al.
Consistency-based service level agreements for cloud storage
Proceedings of the 24th Symposium on Operating Systems Principles (SOSP '13), S. 309–324, 2013.



- Systemkern
 - Synchrone Replikation
 - Bearbeitung von
 - Schreibanfragen
 - Leseanfragen mit starken Konsistenzanforderungen
- Sekundärknoten
 - Asynchrone Übernahme der Daten aus dem Systemkern
 - Bearbeitung von Leseanfragen mit schwachen Konsistenzanforderungen



Konsistenzbasierte Dienstgütekriterien (SLAs)

- Spezifizierung durch die Client-Anwendung [Aufruf: `get(String key, SLA sla)`]
 - Festlegung der gewünschten Konsistenz und einer oberen Latenzschranke
 - Gewichtung der Kriterien nach „Nützlichkeit“ (*Utility*)

Nr.	Konsistenzgarantie	Latenz	Nützlichkeit
1.	<i>Strong Consistency</i>	150 ms	1.0
2.	<i>Eventual Consistency</i>	150 ms	0.5
3.	<i>Strong Consistency</i>	1000 ms	0.2


- Auswertung durch die Client-Bibliothek
 - Analyse des Verhaltens verschiedener Replikate
 - Abschätzung von replikatspezifischen Wahrscheinlichkeiten
 - P_C Wahrscheinlichkeit für Einhaltung der Konsistenzgarantie
 - P_L Wahrscheinlichkeit für Bereitstellung der Latenz
 - $P_s = P_C \times P_L$ Wahrscheinlichkeit für Einhaltung des Dienstgütekriteriums s
 - Auswahl des Kontaktreplikats
 - Ziel: Maximierung von $P_s \times s_{Utility}$ über alle s
 - Bei Gleichstand: Wahl des Replikats mit der vermeintlich geringsten Latenz



- Einsatz von Modifikationszeitstempeln für Datensätze
 - Systemkern
 - Erzeugung von Zeitstempeln bei der Ausführung von Schreibanfragen
 - Weiterleitung von Änderungen in aufsteigender Reihenfolge ihrer Zeitstempel
 - Alle Replikate
 - Pro Datensatz: Verwaltung eines Zeitstempels T_D der letzten Änderung
 - T_{max} : Zeitstempel der neuesten Aktualisierung
 - Antworten enthalten T_D und T_{max} [→ Abschätzung des Aktualitätsgrads der Daten möglich.]
- Analyse des Replikatverhaltens durch den Client
 - Messung der individuellen Umlaufzeiten zu einzelnen Replikaten
 - Verwaltung der neuesten bekannten T_{max} verschiedener Replikate
- Abschätzung von Konsistenzwahrscheinlichkeiten
 - Bestimmung eines erforderlichen Mindestzeitstempels T_{min} (Beispiele)
 - *Read My Writes* Zeitstempel der letzten Änderung des Clients
 - *Monotonic Reads* Zeitstempel des letzten Leseaufrufs des Clients
 - Vergleich von T_{min} und T_{max}

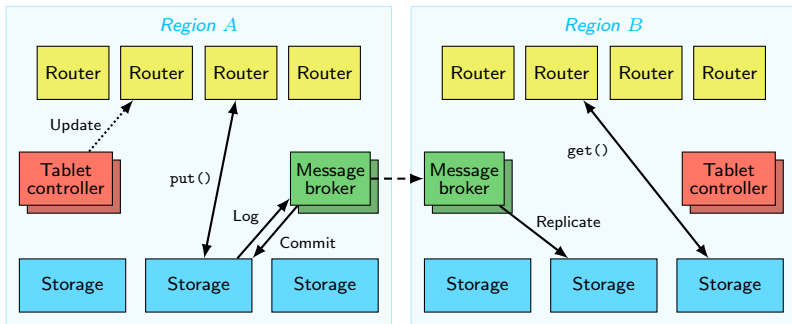


Platform for Nimble Universal Table Storage (PNUTS)

- Einsatzszenarien bei Yahoo (Beispiele)
 - Verwaltung von Nutzerinformationen (Profildaten, Zugriffsstatistiken,...)
 - Speicherung von Metadaten für Videos, Fotos und Email-Anhänge
- Verwaltung von Schlüssel-Wert-Paaren in Tabellen
 - Sortierung von Datensätzen
 - Aufsteigend nach Schlüssel oder Schlüssel-Hashwert
 - `scan()`: Zusätzliche Operation zum Iterieren über mehrere Datensätze
 - Speicherung von Tabellen aufgeteilt nach Abschnitten (*Tablets*)
- Charakteristika
 - Alle Operationen mit hohen Latenzen werden asynchron ausgeführt
 - Datensatzspezifische Primärreplikate
- Literatur
 -  Brian F. Cooper, Raghu Ramakrishnan, Utkarsh Srivastava et al.
PNUTS: Yahoo!'s hosted data serving platform
Proceedings of the VLDB Endowment, 1(2):1277–1288, 2008.




- Replikation über mehrere geografisch verteilte Regionen
- Komponenten pro Region
 - Speicherknoten Bearbeitung von Anfragen
 - Tablet-Controller Zuordnung von Tablets zu Speicherknoten
 - Router Weiterleitung von Anfragen an Speicherknoten
 - Message-Broker Übermittlung von Nachrichten an andere Regionen



- Identifizierung des zuständigen Speicherknosens durch den Router
 - Router hält Kopie des Tablet-Controller-Zustands im Hauptspeicher
 - Information über Tablet-Grenzen
 - Abbildung von Tablets auf Speicherknosens
 - Überprüfung der Router-Entscheidung durch betroffenen Speicherknosens
 - Aktualisierung des Router-Zustands bei Fehlentscheidungen
- Identifizierung der zuständigen Region durch den Speicherknosens
 - Jeder Datensatz enthält Referenz auf die Region seiner Primärkopie
 - Weiterleitung von Schreibanfragen an entsprechende Region
 - Häufige Schreibanfragen von anderen Orten → Wechsel der Primärregion
 - Behandlung von Einfügeoperationen durch eine Default-Region
- Ausführung einer Schreibanfrage auf dem Speicherknosens
 - Übermittlung der Anfrage an den Message-Broker
 - Nach Message-Broker-Bestätigung: Lokale Bearbeitung der Anfrage



Konfliktfreie replizierte Datentypen

- Problemszenario beim Umgang mit schwach konsistenten Daten
 - Mehrere Clients ändern nebenläufig unterschiedliche Kopien eines Objekts
 - Änderungen müssen letztendlich miteinander verschmolzen werden→ Konflikte bei widersprüchlichen Änderungen
- *Conflict-free Replicated Data Types (CRDTs)*
 - Konfliktfreie Verschmelzung ist per Konstruktion sichergestellt
 - Varianten
 - Zustandsbasiert Periodische Aktualisierung durch Zustandsübertragung
 - Operationsbasiert Aktualisierung durch Übermittlung der Änderungen
 - Beispiele: Zähler, Sets, Maps, Graphen
- Literatur
 -  Marc Shapiro, Nuno Preguiça, Carlos Baquero, Marek Zawirski
Conflict-free replicated data types
Proceedings of the 13th International Conference on Stabilization, Safety, and Security of Distributed Systems (SSS '11), S. 386–400, 2011.



- Anforderungen
 - Operationen: Inkrementieren, Dekrementieren, Wert auslesen
 - Nebenläufige Modifikationen durch bis zu n Prozesse
- Zustandsbasierte Realisierung
 - Datenstrukturen
 - r Eindeutige Replikat-ID aus dem Wertebereich $[0, \dots, n - 1]$
 - $\text{int}[] I$ Array mit n Elementen für Inkrementoperationen
 - $\text{int}[] D$ Array mit n Elementen für Dekrementoperationen
 - Operationen
 - Inkrementieren $I[r]++$
 - Dekrementieren $D[r]++$
 - Wert auslesen $(\sum_{i=0}^{n-1} I[i]) - (\sum_{i=0}^{n-1} D[i])$
 - Zusammenführung zweier Zustände A und B
 - Elementweise Maximumsbildung
 - $I[i] = \max(I_A[i], I_B[i])$ bzw. $D[i] = \max(D_A[i], D_B[i])$

