

# Verteilte Systeme – Übung

## Java RMI: Marshalling und Unmarshalling

---

Sommersemester 2021

Michael Eischer, Laura Lawniczak, Tobias Distler

Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg  
Lehrstuhl Informatik 4 (Verteilte Systeme und Betriebssysteme)

[www4.cs.fau.de](http://www4.cs.fau.de)



Lehrstuhl für Verteilte Systeme  
und Betriebssysteme



FRIEDRICH-ALEXANDER  
UNIVERSITÄT  
ERLANGEN-NÜRNBERG

TECHNISCHE FAKULTÄT

Marshalling und Unmarshalling

## Marshalling und Unmarshalling

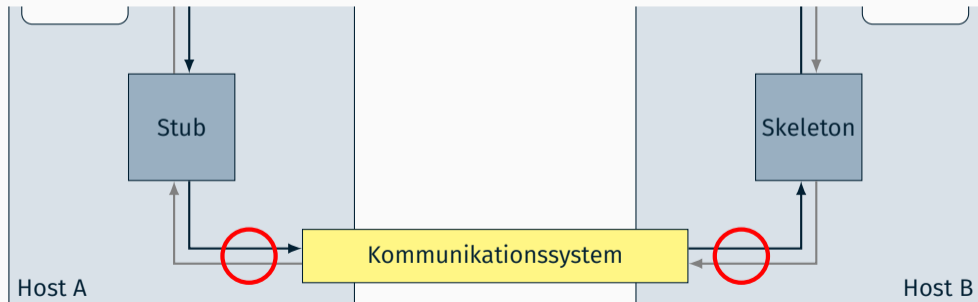
---

## ■ Definition

- *Marshalling*: Verpacken von Informationen in einer Nachricht
- *Unmarshalling*: Auspacken von Informationen aus einer Nachricht

## ■ Problemstellungen

- Unterschiedliche Datentypen
- Heterogenität bei der lokalen Repräsentation von Datentypen



# Unterschiedliche Datentypen

- Primitive Datentypen
    - z.B. char, boolean, int, ...
  - Benutzerdefinierte Datentypen
    - z.B. classes
  - Felder
    - z.B. int[47], Strings
  - Referenzen
    - z.B. `Object ref = new Object(); Object refDup = ref;`
  - Ressourcen
    - z.B. Threads, Dateien, Sockets, ...
  - ...
- ⇒ **Kein allgemeines Vorgehen möglich**

## ■ Byte-Reihenfolgeproblem

### ■ Big Endian (Network Byte Order)

- Most-significant byte first
- z. B. SPARC, Motorola

### ■ Little Endian

- Least-significant byte first
- z. B. Intel x86

## ■ Repräsentation von Fließkommazahlen

### ■ Allgemein

- Vorzeichen ( $s$ )
- Mantisse ( $m$ )
- Exponent ( $e$ )
- Zahlenwert:  $(-1)^s * m * 2^e$

### ■ Variationsmöglichkeiten

- Anzahl der Bits für  $m$  und  $e$
- Speicherreihenfolge von  $m$ ,  $e$  und  $s$
- Byte-Order

## ■ Beispiel

- $12345 =$                     0x 30 39
- Big Endian:            00 00 30 39
- Little Endian:        39 30 00 00

- Kanonische Repräsentation
  - Nutzung einer allgemeingültigen Form als Zwischenrepräsentation
  - z. B. IEEE-Standard
  - ⇒ Eventuell unnötige Konvertierungen  
[z. B. wenn Sender und Empfänger identische Repräsentation nutzen]
  
- „Sender makes it right“
  - Sender kennt Datenrepräsentation des Empfängers
  - Sender konvertiert Daten
  - ⇒ Multicast an heterogene Gruppe nicht möglich
  
- „Receiver makes it right“
  - Kennzeichnung des Datenformats
  - Empfänger konvertiert Daten
  - ⇒ Bereitstellung sämtlicher Konvertierungsroutinen notwendig  
[Unproblematisch für Byte-Order-Konvertierung]

■ Hilfsklasse `java.nio.ByteBuffer`

```
public abstract class ByteBuffer [...] {  
    public static ByteBuffer allocate(int capacity);  
    public static ByteBuffer wrap(byte[] array);  
    public byte[] array();  
    public ByteBuffer put<Datentyp>(<Datentyp> value);  
    public <Datentyp> get<Datentyp>();  
    [...]  
}
```

- `allocate()`           Anlegen eines neuen (leeren) Byte-Array
- `wrap()`                Verwendung eines bestehenden Byte-Array
- `array()`               Rückgabe des vom Puffer verwendeten Byte-Array
- `put*()`, `get*()`      Einfügen bzw. Lesen von Daten aus dem Puffer

■ Beispiel: {S,Des}erialisierung eines `double`-Werts

```
double d = 0.47;  
ByteBuffer buffer1 = ByteBuffer.allocate(Double.BYTES);  
buffer1.putDouble(d);  
byte[] byteArray = buffer1.array();
```

```
ByteBuffer buffer2 = ByteBuffer.wrap(byteArray);  
double d2 = buffer2.getDouble();
```



## ■ Objekt ⇔ Stream: java.io.Object{Out,In}putStream

```
public class ObjectOutputStream [...] {  
    public ObjectOutputStream(OutputStream out);  
    public void writeObject(Object obj); // Objekt serialisieren  
    [...]  
}
```

```
public class ObjectInputStream [...] {  
    public ObjectInputStream(InputStream in);  
    public Object readObject(); // Objekt deserialisieren  
    [...]  
}
```

## ■ Stream ⇔ Byte-Array: java.io.ByteArray{Out,In}putStream

```
public class ByteArrayOutputStream extends OutputStream {  
    public byte[] toByteArray(); // Rueckgabe des Byte-Array  
    [...]  
}
```

```
public class ByteArrayInputStream extends InputStream {  
    public ByteArrayInputStream(byte buf[]);  
    [...]  
}
```

- Automatisierte {S,Des}erialisierung: `java.io.Serializable`
  - Muss von jedem Objekt implementiert werden, das von einem `Object{Out,In}putStream` serialisiert bzw. deserialisiert werden soll
  - Marker-Schnittstelle → keine zu implementierenden Methoden

⇒ {S,Des}erialisierung wird vom `Object{Out,In}putStream` übernommen

- Manuelle {S,Des}erialisierung: `java.io.Externalizable`
  - Klassenspezifische {S,Des}erialisierung

```
public interface Externalizable extends Serializable {  
    void writeExternal(ObjectOutput out);  
    void readExternal(ObjectInput in);  
}
```

- `writeExternal()` Objekt serialisieren
- `readExternal()` Objekt deserialisieren
- Objekt muss öffentlichen Konstruktor ohne Argumente bereitstellen

⇒ {S,Des}erialisierung wird vom Objekt selbst übernommen

- Einige Attribute einer Klasse sollen nicht serialisiert werden
  - Sicherheitsaspekte
  - Effizienzüberlegungen
- Einige Objekte können nicht serialisiert & deserialisiert werden, da sich ihr Zustand nicht so ohne weiteres wiederherstellen lässt
  - FileInputStream
  - Socket, ServerSocket
  - Thread

⇒ Schlüsselwort `transient`

- Mit `transient` gekennzeichnete Attribute werden bei der automatischen {S,Des}erialisierung vom `Object{Out,In}putStream` ignoriert
- Beispiel

```
public class TransientExample implements Serializable {  
    private transient Thread t = new Thread();  
}
```