

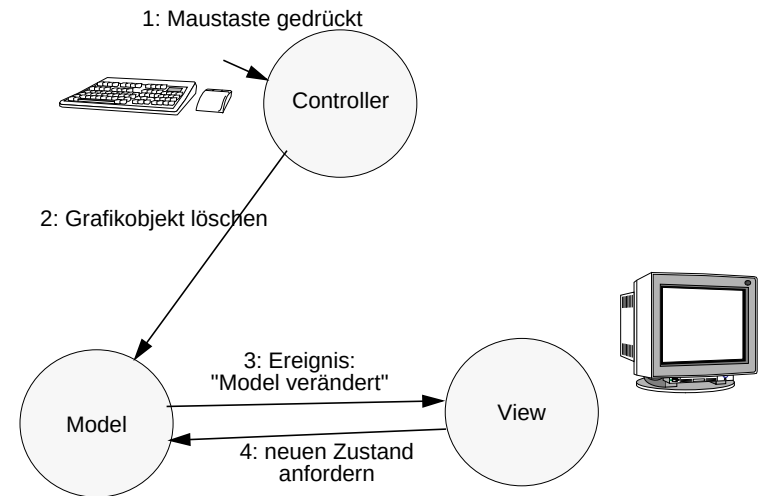
F Überblick über die 5. Übung

F Überblick über die 5. Übung

- verwendete Entwurfsmuster (Designpattern)
- SecurityManager
- RMI

1 Model-View-Controller

F.1 Design Patterns (Entwurfsmuster)



Übungen zu Middleware

© Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2005

F-Uebung5.fm 2005-11-25 09:44

F.1

© Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2005

F-Design-Patterns.fm 2005-11-25 09:59

F.3

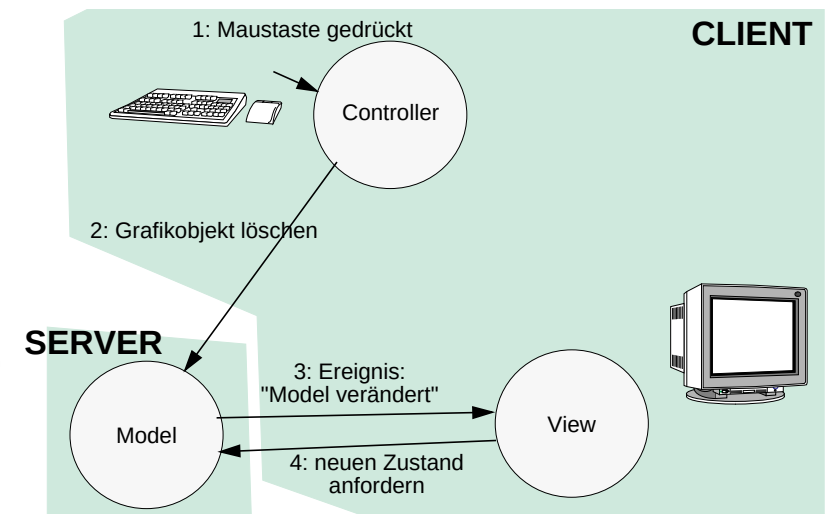
F.1 Design Patterns (Entwurfsmuster)

F.1 Design Patterns (Entwurfsmuster)

- "elements of reusable design"
- Beispiele:
 - ◆ Model-View-Controller
 - ◆ Observer
 - ◆ Iterator
 - ◆ Proxy
 - ◆ Command
 - ◆ Factory

1 Model-View-Controller (2)

F.1 Design Patterns (Entwurfsmuster)



Übungen zu Middleware

© Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2005

F-Design-Patterns.fm 2005-11-25 09:59

F.2

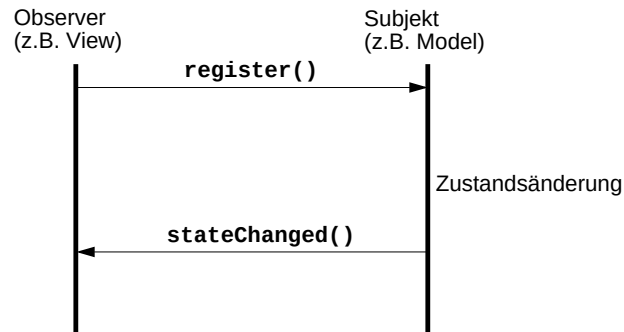
© Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2005

F-Design-Patterns.fm 2005-11-25 09:59

F.4

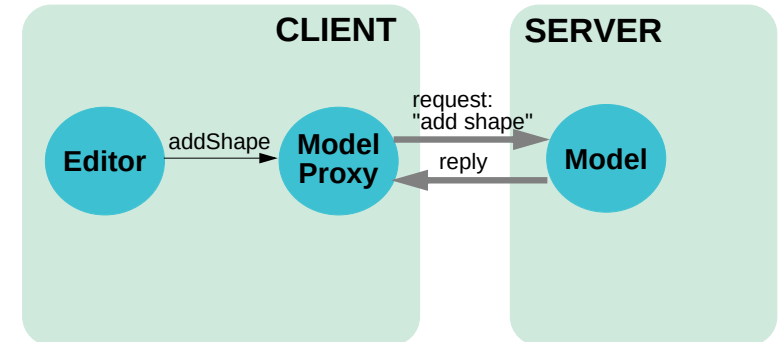
2 Observer

- wird z.B. im MVC-Muster verwendet um Änderungen des Modells zu beobachten



4 Proxy

- wird verwendet um einen lokalen Stellvertreter zu einem entfernten Objekt zu haben
- implementiert die gleiche Schnittstelle wie das "echte" Objekt
- LibraryFrontend mit entfernter SimpleDB:



3 Iterator

- wird verwendet um durch eine Menge von Objekten zu "laufen"
- Ein Iterator ist dafür verantwortlich die aktuelle Position zu verwalten.

```

class Iter implements java.util.Enumeration {
    int cursor=0;
    Shape[] shapes;

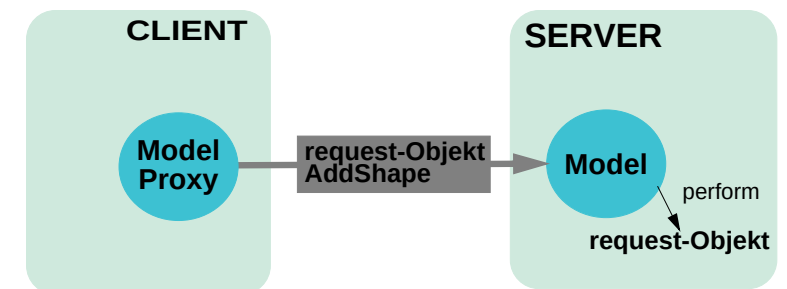
    public Iter(Shape[] shapes) {
        this.shapes = new Shape[shapes.length];
        System.arraycopy(shapes, 0, this.shapes, 0, shapes.length);
    }

    public boolean hasMoreElements() {
        while (cursor<shapes.length && shapes[cursor]==null) cursor++;
        return cursor < shapes.length; }

    public Object nextElement() { return shapes[cursor++]; }
}
  
```

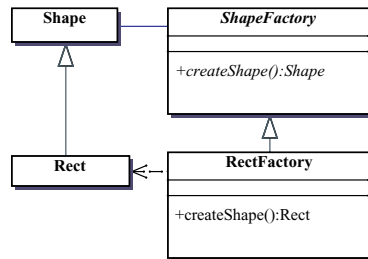
5 Command

- wird verwendet um eine Anfrage zum Server zu transferieren
- Der Zustand enthält Informationen vom Client
- Die **perform()**-Methode wird vom Server aufgerufen
- Die Parameter enthalten Informationen vom Server



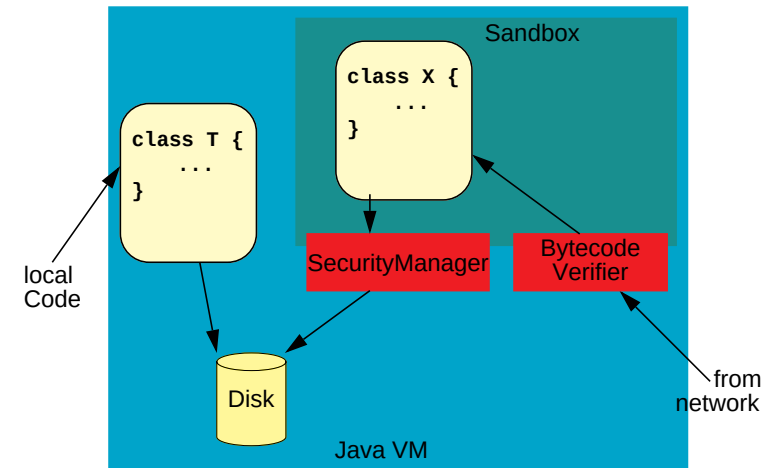
6 Factory

- Definiert eine Klassenschnittstelle zum Erzeugen von Objekten
- Konkrete Unterklassen entscheiden, von welcher Klasse das zu erzeugende Objekt ist



1 Sandboxing

- Klassen, die vom Klassenlader geladen wurden, werden innerhalb einer *Sandbox* ausgeführt



F.2 Java Sicherheit

- Sandboxing
- Bytecode Verifier
- Security Manager
- Implementierung der Java-Bibliotheken

2 SecurityManager

- Prüft, ob eine Klasse eine Operation durchführen darf.
- `System.getSecurityManager()` liefert den globalen SecurityManager zurück
- Überprüfungen müssen von der geschützten Klasse selbst durchgeführt werden

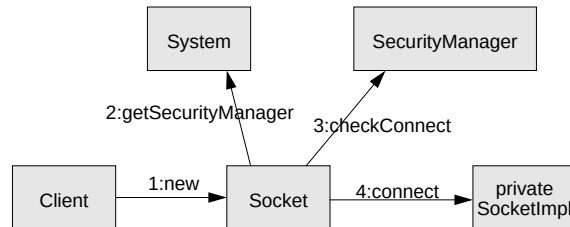
```

SecurityManager security = System.getSecurityManager();
if (security != null) {
    security.checkConnect(address.getHostAddress(), port);
}
  
```

- `System.setSecurityManager()` installiert einen globalen SecurityManager
 - ◆ diese Methode kann (normalerweise) nur einmal aufgerufen werden!

3 SecurityManager und Sockets

- Beispiel Netzwerkkommunikation: Erzeugung eines neuen Sockets:



5 Was wird durch einen SecurityManager geschützt?

- Zugriffe auf das lokale Dateisystem
- Zugriffe auf das Betriebssystem
 - ◆ Ausführen von Programmen
 - ◆ Lesen von System Informationen
- Zugriffe auf das Netzwerk
- Thread Manipulationen
- Erzeugung von *factory* Objekten (Socket Implementierung)
- JVM: Linken von native code, Verlassen des Interpreters, Erzeugung eines Klassenladers
- Erzeugung von Fenstern
- ...

4 Beispiel SecurityManager

```

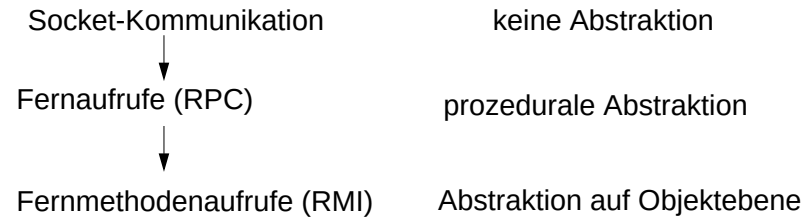
public class SimpleSecurityManager extends SecurityManager
{
    public void checkRead(String s) {
        if (...) {
            throw new SecurityException("checkread");
        }
    }
}
  
```

6 AppletSecurityManager

Security Checks	AppletSecurityManager
checkCreateClassLoader	nicht erlaubt
checkConnect	nur erlaubt, wenn die URL des Klassenladers der Klasse den Zielrechner enthält
checkExit	nicht erlaubt
checkExec	nicht erlaubt

F.3 Fernmethodeaufrufe Remote Method Invocation (RMI)

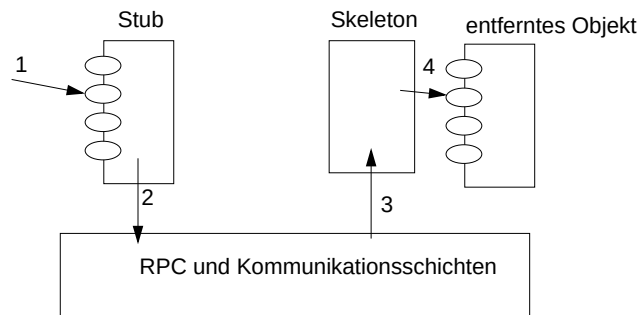
- ermöglicht Abstraktion in einem verteilten System



- Fernmethodeaufrufe: Aufruf von Methoden an Objekten auf anderen Rechnern
- Transparente Objektreferenzen zu entfernten Objekten

1 Überblick

- Stub: Stellvertreter (Proxy) des entfernten Objekts.
- Skeleton: Ruft die Methoden am entfernten Objekt auf.



- Anfrage: Objekt ID, Methoden ID, Parameter

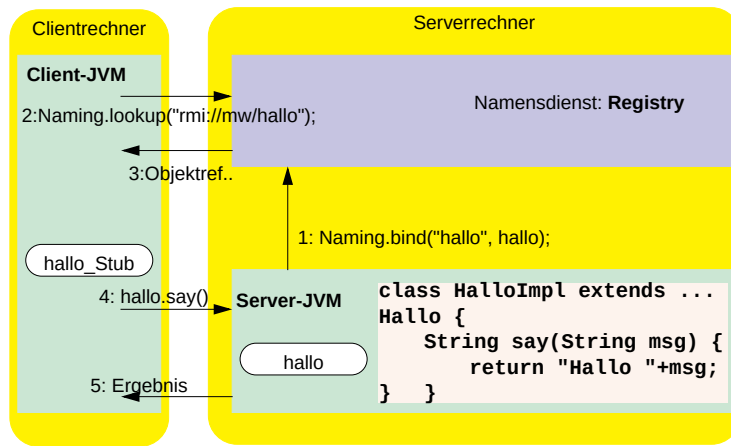
2 Einführung

- Remote Object** (entferntes Objekt): Ein Objekt welches aus einer anderen JVM heraus genutzt werden kann
- Remote Interface**: Beschreibt die Methoden eines entfernten Objekts.
- Ein **remote Interface** muss von **java.rmi.Remote** abgeleitet sein.
- Zugriffe auf ein entferntes Objekt sind nur über **remote Interfaces** möglich.
- Die Klasse eines entfernten Objekts muss mindestens ein **remote Interface** implementieren.
- Entfernte Objekte können selbst wieder entfernte Objekte nutzen.
- Parameter werden wie folgt übergeben:
 - by value: Bei allen Parametern die keine entfernten Objekte sind
 - by reference: Bei Parametern welche **java.rmi.Remote** implementieren

3 lokaler vs. fern Methodenaufruf

- jeder Aufruf kann eine **RemoteException** auslösen.
 - dabei weiß der Aufrufer nicht ob die Methode komplett, teilweise, oder gar nicht ausgeführt wurde
- Entfernte Objekte können nur über Interfaces angesprochen werden.
- Normale Objekte werden kopiert anstatt eine Referenz darauf zu übergeben.

4 RMI Operation



5 Registry (1)

- Die *Registry* übernimmt als Namesdienst die Abbildung von Objektnamen auf Objektreferenzen.
- Der Zugriff erfolgt über die Klasse `java.rmi.Naming`:
 - void `Naming.bind(String name, Remote obj)`
registriert ein Objekt unter einem eindeutigen Namen, falls das Objekt bereits registriert ist wird eine Exception ausgelöst
 - void `Naming.rebind(String name, Remote obj)`
registriert ein Objekt unter einem eindeutigen Namen, falls das Objekt bereits registriert ist wird der alte Eintrag gelöscht
 - Remote `Naming.lookup(String name)`
liefert die Objektreferenz zu einem gegebenen Namen
 - void `Naming.unbind(String name)`
löscht den Namenseintrag
- Die Registrierung ist nur bei der Registry auf dem aktuellen Rechner möglich!

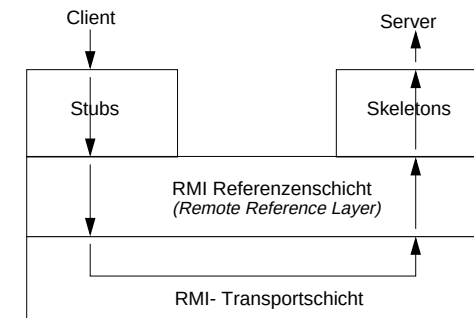
5 Registry (2)

- Einen bestimmten Port verwenden:
 - Die Registry nimmt TCP/IP-Verbindungen an Port 1099 entgegen.
 - als Parameter kann jedoch ein anderer Port angegeben werden z.B. 10412:
`rmiregistry 10412`
 - Wenn eine Registry an einem bestimmten Port verwendet werden soll, so muss die URL, die bei **bind/rebind/unbind/lookup** verwendet wird diesen Port enthalten:

```
Naming.rebind("rmi://fau140:10412/hallo", hallo)
```

```
Naming.lookup("rmi://fau140:10412/hallo")
```

6 Systemarchitektur



MW - Übung

- Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.



MW - Übung

- Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.



MW - Übung

- Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.



MW - Übung



- Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

11 ein einfaches Beispiel

1. Remote Interface
2. Server
3. Serverinitialisierung
4. Client
5. Starten des Systems

11 Beispiel - Remote-Interface

- jedes entfernte Objekt muss ein Interface implementieren, das alle Methoden enthält, die das Objekt seinen Clients anbieten soll
- das Interface muss von `java.rmi.Remote` erben
- alle Methoden können `java.rmi.RemoteException` werfen
- alle Parameter und Rückgabewerte müssen
 - ◆ Serializable sein (d.h. sie müssen das Interface `java.io.Serializable` implementieren)
 - ◆ oder sie müssen entfernte Objekte sein.

11 Beispiel - Remote-Interface

- Remote Interface *Bank*:

```
public interface Bank extends java.rmi.Remote {
    void deposit(Money amount, Account account)
        throws java.rmi.RemoteException;
}
```

- Remote Interface *Account*:

```
public interface Account extends java.rmi.Remote {
    void deposit(Money amount)
        throws java.rmi.RemoteException;
}
```

- Parameter *Money*:

```
public class Money implements java.io.Serializable {
    private float value;
    public Money(float value) { this.value = value; }
}
```

11 Beispiel - Server

- Der Server implementiert das Interface.
- Methoden brauchen keine `RemoteException` zu werfen.
- Zwei Alternativen zur Erzeugung eines Remote-Objektes
 - ◆ Der Server wird von `UnicastRemoteObject` abgeleitet

```
import java.rmi.server.*;
public class BankImpl extends UnicastRemoteObject implements Bank
{
    public BankImpl () throws java.rmi.RemoteException {...}

    public void deposit(Money amount, Account account)
        throws java.rmi.RemoteException {
        account.deposit(amount);
    }
}
```

- ◆ oder es wird mit `exportObject` ein Remote-Objekt erzeugt:

```
public class BankImpl implements Bank {...}
Remote bank = UnicastRemoteObject.exportObject(new BankImpl())
```


11 Beispiel - Serverinitialisierung

- Das Remote-Objekt muss mit **bind** oder **rebind** in die Registry eingetragen werden.

```
Naming.bind("rmi://fau140b:10412/bank", bank);
```

Protokoll

Rechnername

Objektname

- RMISecurityManager:
 - ohne SecurityManager lädt der RMI Classloader keine Klassen vom Netz
 - Server-JVM muss einen SecurityManager setzen, z.B.

```
System.setSecurityManager(new RMISecurityManager());
```

- RMISecurityManager ist ähnlich AppletSecurityManager

11 Beispiel - System starten

- Klassen-Pfad setzen, damit **rmic** und **java** (server) die Klassen finden

```
setenv CLASSPATH /proj/i4mw/felser/aufgabe4
```

- Stubs und Skeletons erzeugen

```
rmic -d ${CLASSPATH} BankImpl AccountImpl
```

- Auf dem Serverrechner die Registry starten

```
rmiregistry 10412&
```

- Auf dem Serverrechner das Serverobjekt starten

```
java -Djava.rmi.server.codebase=
      file:///proj/i4mw/felser/aufgabe4/ BankImpl
```

- Von jedem beliebigen Rechner aus kann der Client nun benutzt werden:

```
java Client
```

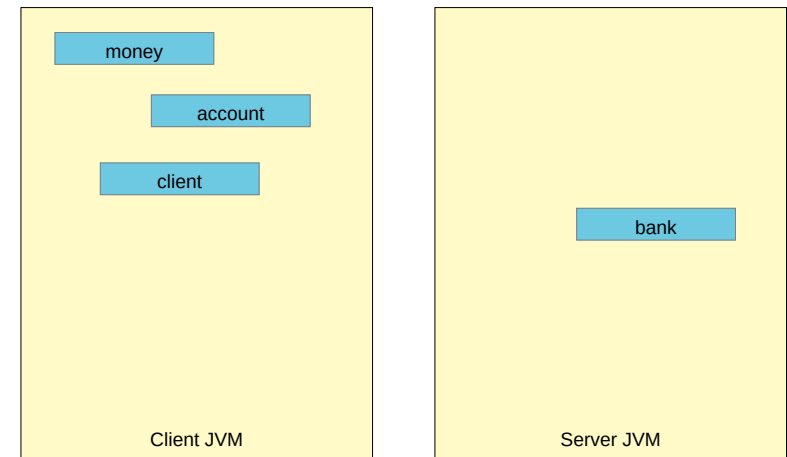
11 Beispiel - Client

- Der Client kann sich mit **lookup** eine Referenz auf das entfernte Objekt (den Server) besorgen.

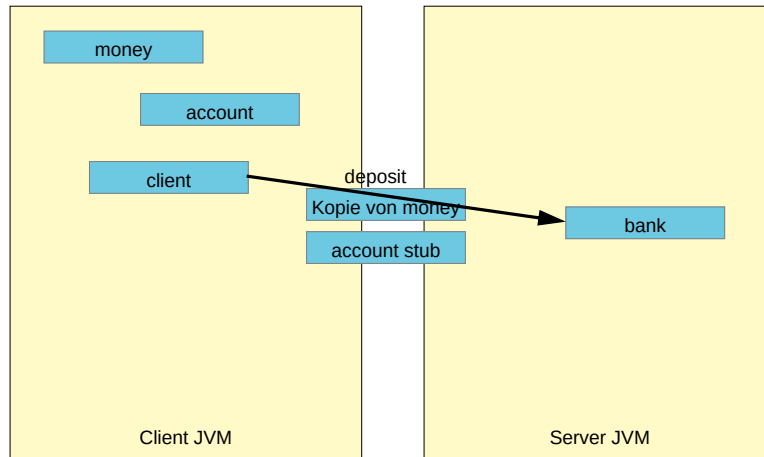
- Beispiel:

```
public class Client {
    public static void main (String argv[]) throws
        java.net.MalformedURLException,
        java.rmi.NotBoundException,
        java.rmi.RemoteException {
        Bank bank= (Bank)java.rmi.Naming.lookup
            ("rmi://fau140u:10412/bank");
        Account account = new AccountImpl();
        bank.deposit(new Money(10), account);
    }
}
```

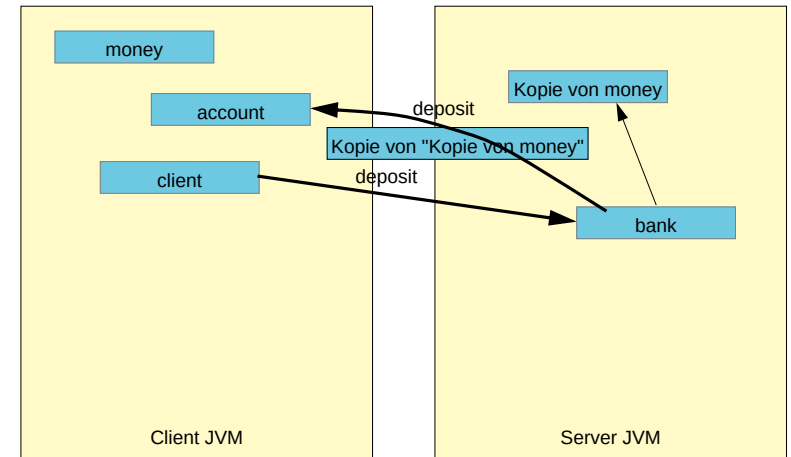
11 Interaktionen während des Fernmethodenaufrufes



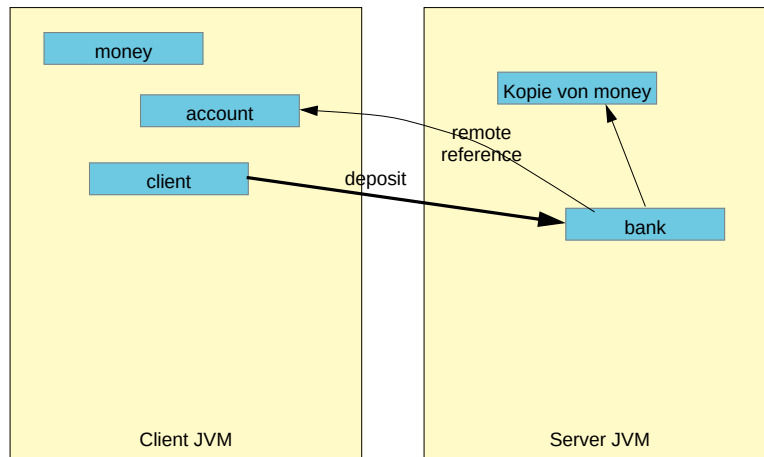
11 Interaktionen während des Fernmethodeaufrufes (2)



11 Interaktionen während des Fernmethodeaufrufes (4)

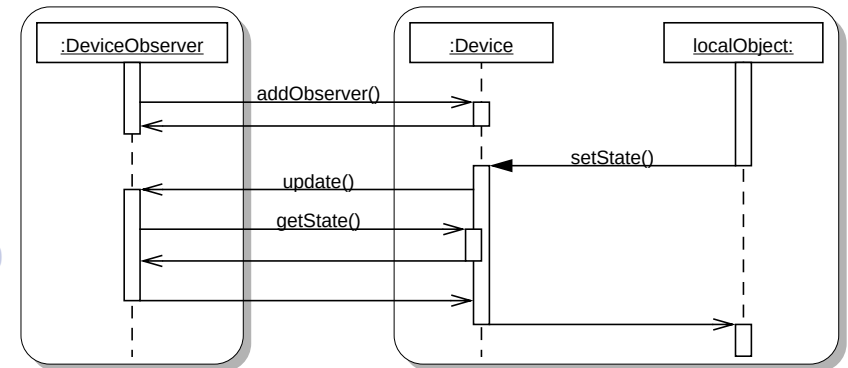


11 Interaktionen während des Fernmethodeaufrufes (3)



12 Beispiel Observer

- Überwachung eines Gerätes
- Benachrichtigung bei Zustandsänderung



12 Beispiel Observer: Remote-Interfaces

- Interface für Gerät (entspricht Observable)

```
public interface Device extends java.rmi.Remote {
    public Integer getState()
        throws java.rmi.RemoteException;

    public void addObserver( DeviceObserver o )
        throws java.rmi.RemoteException;
}
```

- Interface für Geräteüberwachung (entspricht Observer)

```
public interface DeviceObserver extends java.rmi.Remote {
    public void update( Device d )
        throws java.rmi.RemoteException;
}
```

12 Beispiel Observer: Server-Wrapper

```
public class DeviceServer {
    public static void main( String argv[] ) {
        // Security-Manager setzen
        System.setSecurityManager
            (new java.rmi.RMISecurityManager());
        try {
            // Implementierungsobjekt erzeugen
            DeviceImpl d = new DeviceImpl();
            // Objekt mit Namen anmelden
            java.rmi.Naming.rebind( "rmi://server/Device1", d );
        } catch ( Exception e ) {
            // Fehler
        }
    }
}
```

12 Beispiel: Observable-Implementierung

```
public class DeviceImpl
    extends java.rmi.UnicastRemoteObject implements Device {
    private Integer state; // Zustand
    private java.util.Vector observers; // Menge der Observer
    public DeviceImpl() throws java.rmi.RemoteException {
        super();
        ... /* Initialisierung von state und observers */
    }
    // Remote-Methoden
    public Integer getState() throws java.rmi.RemoteException {
        return state;
    }
    public void synchronized addObserver( DeviceObserver o ){
        observers.addElement( o );
    }
    // lokale Methode
    public void synchronized setState( Integer s ) {
        state = s;
        ... // fuer jeden DeviceObserver o in observers
        try {
            // Remote-Aufruf an DeviceObserver
            o.update( this );
        } catch( Exception e ) { /* Fehler */ };
    }
}
```

12 Beispiel Observer: Observer-Application

```
public class DeviceAppl extends java.awt.Frame
    implements DeviceObserver{
    private Integer state; // Zustand fuer paint()
    public static void main(String [] args){ new DeviceAppl(); }
    public DeviceAppl(){ super(...);setSize(..);setVisible(..);
        try { // Skeleton erzeugen
            java.rmi.server.
                UnicastRemoteObject.exportObject( this );
            // Device suchen
            Device d = (Device)java.rmi.Naming.lookup
                ("rmi://server/Device1" );
            state = d.getState(); // aktuellen Zustand holen
            d.addObserver( this ); // als Observer registrieren
        } catch ( Exception e ) { /* Fehler */ }
    }
    public void paint( java.awt.Graphics g ) {
        g.drawString( "Current state: " + state, ... );
    }
    // Remote-Methode
    public void update( Device d )
        throws java.rmi.RemoteException {
        state = d.getState(); // veraenderten Zustand holen
        repaint(); // ruft paint() auf
    }
}
```

13 Zusammenfassung

- Ein entferntes Objekt muss ein “*remote Interface*” implementieren.
- Alle Methoden des Interfaces müssen eine `java.rmi.RemoteException` werfen.
- Um ein entferntes Objekt zu erzeugen kann man entweder `java.rmi.server.UnicastRemoteObject` ableiten oder die Methode `exportObject` verwenden.
- Um entfernte Objekte an der *Registry* zu registrieren oder zu suchen kann man `java.rmi.Naming` verwenden.
- Clients verwenden nur das remote interface.