

RPC-Semantiken

- Fehler bei Fernaufrufen
- Fehlertolerante Fernaufrufe
- Übungsaufgabe 3



- Anwendung
 - Fehler sind nicht im Fernaufruf begründet
 - Fehlersituation tritt bei lokalem Methodenaufruf ebenfalls auf
 - Beispiele
 - Falsche Eingaben
[Vergleiche: IllegalArgumentException von VSBoard.get()]
 - Programmierfehler in der Anwendung
 - ...
- Umgang mit in der Anwendung begründeten Fehlern
 - Aus Sicht des Fernaufrufsystems: reguläres Verhalten
 - Keine Fehlerbehandlung im Fernaufrufsystem
 - Transparente Signalisierung



Fehlerquellen

- Rechner (Client und/oder Server)
 - Prozess-, Programm-, Rechnerabsturz
 - Verzögerungen (z. B. aufgrund von Überlast)
- Kommunikation
 - Nachrichten (Anfrage und/oder Antwort)
 - Reihenfolgeänderung
 - Korruption
 - Vervielfachung
 - Verlust
 - Verbindung
 - Verlangsamung
 - Abbruch
- Umgang mit im Fernaufruf begründeten Fehlern
 - Fehlerbehandlung im Fernaufrufsystem
 - Nur bei Scheitern der Fehlerbehandlung: Signalisierung



Einordnung

- Rechnerfehler
 - Lokaler Methodenaufruf
 - Aufrufer und Aufgerufener in gleichem Maße betroffen
 - Im Fehlerfall sind beide weg bzw. langsam
 - Fernaufruf
 - Aufrufer und Aufgerufener können unabhängig ausfallen
 - Im Fehlerfall ist eventuell nur einer betroffen
- Kommunikationsfehler
 - Lokaler Methodenaufruf
 - Keine Netzwerkkommunikation
 - Fehlerart nicht relevant
 - Fernaufruf
 - Temporäre oder sogar dauerhafte Fehler möglich
 - Nicht alle Fehler lassen sich im Fernaufrufsystem tolerieren
- Konsequenz

Das komplexere Fehlermodell macht es unmöglich Fernaufrufe vollständig transparent zu realisieren!



Fehlerbehandlung auf Fernaufrufsystemebene

- Fehlertolerierung
 - Transparente Mechanismen
 - RPC-Semantiken (später mehr)
 - Replikation [Siehe Übungsaufgabe 4.]
 - ...
 - Beliebig komplex
 - Geringer Aufwand → Tolerierung weniger bzw. nur bestimmter Fehler
 - Hoher Aufwand → Tolerierung vieler Fehler
 - **Trotzdem: Nicht alle Fehler lassen sich tolerieren**
- Fehlersignalisierung
 - Benachrichtigung an den Benutzer des Fernaufrufsystems
 - Notwendig wenn Fehler nicht toleriert werden konnten
 - Benutzer des Fernaufrufsystems muss darauf vorbereitet sein
 - **Verletzung der Transparenzeigenschaften**



Signalisierung von Fernaufruffehlern in Java RMI

- Exception-Klasse `java.rmi.RemoteException`
 - Oberklasse für alle Fernaufruf-Ausnahmesituationen
 - Muss von jeder Methode einer `Remote`-Schnittstelle geworfen werden
→ **Verletzung der Zugriffstransparenz**
 - Beispiel

```
public interface RemoteInterface extends Remote {
    public void foo() throws RemoteException;
}
```
- Unterklassen von `RemoteException`
 - `ConnectException`: Verbindungsaufbau fehlgeschlagen
 - `NoSuchObjectException`: Remote-Objekt nicht (mehr) verfügbar
 - `ServerError`: Auspacken der Anfrage, Ausführung der Methode oder Einpacken der Antwort fehlgeschlagen
 - `UnknownHostException`: Remote-Host nicht bekannt
 - ...



Fehlererkennung bei Fernaufrufen

- Probleme
 - Keine definitive Fehlererkennung (Liegt überhaupt ein Fehler vor?)
 - Keine exakte Fehlerlokalisierung (Wo liegt der Fehler?)
- Beispiel
 - Szenario: Client erhält keine Antwort auf seine Anfrage
 - Mögliche Gründe
 - Anfrage ging verloren
 - Antwort ging verloren
 - Server ausgefallen
 - Server überlastet
 - Netzwerk überlastet
 - ...
 - Konsequenz: Mindestens einer der beiden Fernaufruf-Teilnehmer kann nicht erkennen, ob (und wenn ja wo) ein Fehler vorliegt

→ Eine präzise Fehlererkennung ist in verteilten Systemen im Allgemeinen nicht möglich!



Überblick

RPC-Semantiken

Fehler bei Fernaufrufen

Fehlertolerante Fernaufrufe

Übungsaufgabe 3



Was beinhaltet Fehlertoleranz für Fernaufrufe?

- Probleme
 - Unpräzise Fehlererkennung kann zu inkonsistenten Sichtweisen führen, z. B. bei einer verlorenen Antwortnachricht:
 - Client geht von einem Fehler aus, da er keine Antwort erhalten hat
 - Server befindet sich im Normalzustand, da er die Antwort gesendet hat
 - Wiederherstellung einer konsistenten Sichtweise erfordert weitere Kommunikation zwischen Client und Server
 - Diese Nachrichten können ebenfalls Fehlern unterliegen
 - Erneutes Senden und Ausführen einer Anfrage kann zu unerwünschten Zuständen führen
- Allgemeine Hilfsmittel
 - Duplikaterkennung
 - Idempotente Operationen
 - Rollbacks (→ Transaktionen)
 - ...



Kombinierter Ansatz

- Fehlertolerantes Kommunikationsprotokoll
 - Beispiel: TCP statt UDP
 - Tolerierung von
 - Reihenfolgeänderung
 - Korruption
 - Vervielfachung
 - Verlustvon Nachrichten
- Aufrufsemantiken
 - Wiederherstellung konsistenter Sichtweisen von Client und Server
 - Tolerierung von Verzögerungen (Rechner und/oder Netzwerk)
- Hinweise
 - Alle durch das Kommunikationsprotokoll tolerierte Fehler sind ersatzweise durch eine entsprechende Aufrufsemantik tolerierbar
 - Die optimale Kombination von Kommunikationsprotokoll und Aufrufsemantik hängt vom Einzelfall ab



Fernaufsemantiken

- Bemerkung
 - Im Folgenden wird die Tolerierung von **Kommunikationsfehlern** betrachtet, Rechnerausfälle werden ausgeklammert
 - Die Tolerierung von Rechnerausfällen erfordert Mechanismen zum Wiederanlaufen (z. B. Zustandwiederherstellung)
- Semantiken
 - Maybe
 - At-Least-Once
 - At-Most-Once
 - Last-Of-Many
- Unterschiede
 - Mehrmaliges Senden von Anfragen
 - Aktualität der Antworten
 - Anzahl der Ausführungen → *Idempotente Operationen*?
 - Antwortspeicherung → Wie lange wird eine Antwort aufgehoben?



Idempotenz

- Idempotente Funktionen (Mathematik)
 - Definition
$$f(x) = f(f(x))$$
 - Beispiele
 - $f(x) = c$ (konstante Funktion)
 - $f(x) = x \cdot 1$ (Multiplikation mit 1)
 - $f(x) = \frac{x}{1}$ (Division durch 1)
- Idempotente Operationen (Informatik)
 - Eigenschaften
 - Mehrfache Ausführung erzeugt stets den selben Rückgabewert
 - Mehrfache Ausführung hinterlässt die Anwendung auf dem Server in stets dem selben Zustand
 - Bankautomat-Beispiel
 - Lösungsansatz: Verwendung absoluter Beträge
 - Achtung: nicht-triviale Implementierung, da zusätzliche Synchronisation und/oder Ausnahmebehandlung nötig



Antwortspeicherung

- Problem
 - Server stellt eigene Ressourcen (→ Antwort-Cache) für fehlertolerante Fernaufrufe von Clients bereit
 - Mit jedem neuen Fernaufruf werden zusätzliche Ressourcen belegt
 - Wann können diese Ressourcen freigegeben, d. h. gespeicherte Antworten verworfen werden?
- Lösungsansätze (Kombinationen möglich bzw. nötig)
 - Explizit
 - Benachrichtigung durch Client oder Nachfrage vom Server
 - **Problem: Nicht alle Clients können oder wollen sich daran halten**
 - Implizit
 - Bei neuem Fernaufruf eines Client wird die alte Antwort gelöscht
 - **Problem: Letzter Fernaufruf eines Client**
 - Timeout
 - Antwortlöschung nach Ablauf eines fernaufrufspezifischen Timeout
 - **Als Rückfallposition immer nötig**



At- $\{Least, Most\}$ -Once

- At-Least-Once (z. B. Sun RPC)
 - Funktionsweise
 - Client wiederholt Anfrage, falls Antwort ausbleibt
 - Client akzeptiert die erste Antwort, die ihn erreicht
 - Eigenschaften
 - Anfragen werden eventuell mehrfach ausgeführt
 - Client verwendet eventuell veraltete Antwort
- At-Most-Once (z. B. Java RMI)
 - Funktionsweise
 - Client wiederholt Anfrage, falls Antwort ausbleibt
 - Server speichert Antwort
 - Server sendet bei Anfragewiederholungen gespeicherte Antwort
 - Eigenschaften
 - Anfragen werden höchstens einmal ausgeführt
 - Speichern von Antworten erforderlich



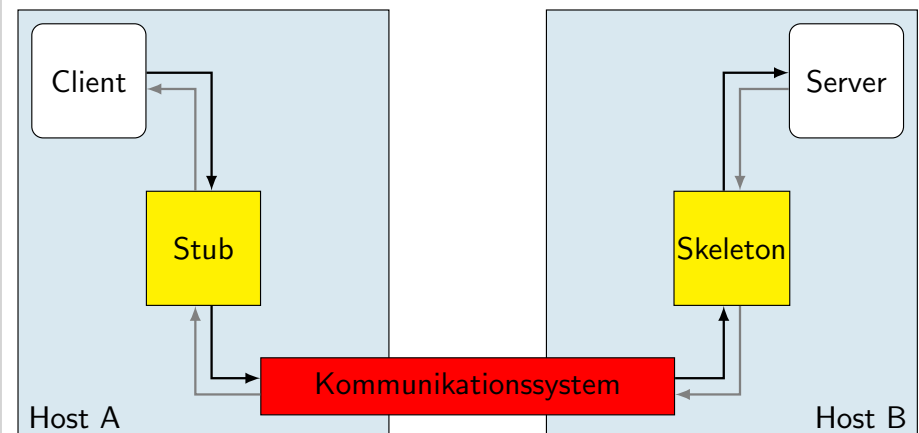
Last-Of-Many

- Funktionsweise
 - Client wiederholt Anfrage, falls Antwort ausbleibt
 - Client akzeptiert nur Antwort auf seine aktuellste Anfrage
- Implementierung
 - Fernaufruf muss eindeutig identifizierbar sein
 - Client
 - Remote-Objekt
 - Remote-Methode
 - Aufrufzähler
 - Jede Fernaufrufnachricht muss eindeutig identifizierbar sein
 - Anfragezähler
 - Zuordnung: Antwort zu Anfrage
- Eigenschaften
 - Keine Antwortspeicherung nötig
 - Anfragen werden eventuell mehrfach ausgeführt



Übungsaufgabe 3

- Simulation von Kommunikationsfehlern
- Bereitstellung von Fehlertoleranzmechanismen



Sabotage des Kommunikationssystems

- Simulation von Kommunikationsfehlern
 - Verlust von Nachrichten
 - Verzögerung einzelner Nachrichten
 - Vervielfachung von Nachrichten
 - Nicht betrachtet: Fehlerhafte Teilnachrichten
- Tests
 - Variation der Fehlerintensität
 - Kombination verschiedener Fehlerarten
- Mögliche Implementierung
 - Fehlerhafte `VSubjectConnection` → `VSBuggyObjectConnection`
 - Überschreiben von
 - `sendObject()` oder
 - `receiveObject()`



Implementierung der Fernaufrufsemantiken

- *Last-Of-Many*
 - Fernaufruf-IDs
 - Sequenznummern
 - Timeouts
- *At-Most-Once*
 - Einmalige Ausführung
 - Speicherung der Ergebnisse
 - Garbage Collection für Ergebnisse
- Hinweis
 - Die zum Einsatz kommende Fernaufrufsemantik
 - *Maybe*
 - *Last-Of-Many*
 - *At-Most-Once*soll konfigurierbar sein!



Mögliche Timeout-Behandlung in Java

- Timer-Klasse `java.util.Timer`
 - Einfache Scheduler-Funktionalität
 - Unterstützung ein- sowie mehrmaliger Task-Ausführung
 - Task-Objekte: Instanzen von `TimerTask`-Unterklassen
 - Wichtige Methoden

```
void schedule(TimerTask task, long delay);
void scheduleAtFixedRate(TimerTask t, long dy, long period);
void cancel();
```

 - `schedule()` Einmalig auszuführenden Task aufsetzen
 - `scheduleAtFixedRate()` Periodischen Task aufsetzen
 - `cancel()` Timer beenden
- Timeout-Handler-Klasse `java.util.TimerTask`
 - Timeout-Handler
 - Basisklasse für von Timer eingeplante Tasks
 - Auszuführenden Task-Code in Unterklassen implementieren
 - Wichtige Methoden

```
abstract void run();
boolean cancel();
```

 - `run()` Task ausführen → Timeout behandeln
 - `cancel()` Task bzw. Timeout abbrechen



Timer/TimerTask-Beispiel

```
public class VSTimerExample {
    public static void main(String[] args) {
        Timer timer = new Timer();
        TimerTask handler = new VSTimeoutHandler();

        // Timeout auf 5 Sekunden setzen
        timer.schedule(handler, 5000);

        // Zu ueberwachenden Code ausfuehren
        [...]

        // Timeout deaktivieren und Timer aufraeumen
        handler.cancel();
        timer.cancel();
    }
}

class VSTimeoutHandler extends TimerTask {
    public void run() {
        System.err.println("ALARM!");
    }
}
```

