

Fehlertoleranz

- Motivation
- Fernauftrufsemantiken
- Implementierung
- Ausfallbehandlung
- Transparenz



Fernauftrufsemantiken

- Ideale Semantik im lokalen, fehlerfreien Fall: *Exactly-Once*
 - Einmaliger Aufruf
 - Einmalige Ausführung der aufgerufenen Prozedur / Methode
 - Einmalige Rückgabe des Ergebnisses

→ **Problem: Semantik ist im (verteilten) Fehlerfall nicht erreichbar**
- Grundlegende Techniken zur Tolerierung von Fehlern bei Fernaufrufen
 - Überwachung von Timeouts
 - Wiederholtes Senden von Nachrichten
 - Filterung von Duplikaten
- Verschiedene Aufrufsemantiken durch Kombination von Techniken
 - *Maybe*
 - *At-Most-Once*
 - *At-Least-Once*
 - *Last-of-Many*



Motivation

- Fehlerszenarien in verteilten Systemen (Beispiele)
 - Unabhängige Ausfälle von Knoten
 - Netzwerkfehler
 - Nachrichtenverlust
 - Verzögerung
 - Reihenfolgeänderung
 - Korrumperung von Nachrichten
 - Netzwerkpartitionierung
 - Überlast (Knoten oder Netzwerk)
 - Zuverlässige Fehlererkennung ist im Allgemeinen nicht möglich
 - Fehlertoleranzansätze sollten keine perfekte Fehlererkennung bedingen
- Herausforderungen
 - Wie kann ein Fernaufrufsystem temporäre Netzwerkfehler tolerieren?
 - Wie lassen sich zwischenzeitliche Knotenausfälle behandeln?
 - Wiederherstellung von Servern
 - Ausfall und Neustart von Clients



Fernauftrufsemantiken

- *Maybe*
 - Einmaliges Senden der Anfrage
 - Abbruch nach Timeout bei Ausbleiben einer Antwort
- *At-Most-Once*
 - Wiederholtes Senden der Anfrage nach Timeout, falls Antwort ausbleibt
 - Ausführung der ersten Anfrage, die den Server erreicht
 - Senden der ursprünglichen Antwort, falls weitere Anfragen eintreffen
- *At-Least-Once*
 - Wiederholtes Senden der Anfrage nach Timeout, falls Antwort ausbleibt
 - Ausführung jeder Anfrage, die den Server erreicht
 - Senden der jeweils zur aktuellen Ausführung gehörigen Antwort
- *Last-of-Many*
 - Erweiterung von *At-Least-Once*
 - Client akzeptiert nur die Antwort, die zu seiner neuesten Anfrage gehört



■ Charakteristika

	Maybe	At-Most-Once	At-Least-Once	Last-of-Many
Timeouts	Ja	Ja	Ja	Ja
Wiederholtes Senden	Nein	Ja	Ja	Ja
Duplikatunterdrückung	Nein	Ja	Nein	Nein
Mehrfache Ausführung	Nein	Nein	Möglich	Möglich
Antwortselektion	Nein	Nein	Nein	Ja

■ Client-Wissen über die Ausführungsanzahl in verschiedenen Szenarien

	Maybe	At-Most-Once	At-Least-Once	Last-of-Many
Erfolgsfall nach einmaliger Anfrage	1	1	1	1
Erfolgsfall nach mehrmaliger Anfrage	–	1	≥ 1	≥ 1
Ausbleiben einer Antwort trotz mehrmaliger Anfrage	0 / 1	0 / 1	≥ 0	≥ 0

[Während At-Least-Once nach der Semantik im Erfolgsfall benannt ist, verweist „At-Most-Once“ auf den Fehlerfall.]

Transportprotokolle

■ Wiederholtes Senden von Anfragen

- UDP
 - Abbruch bei Erreichen einer bestimmten Anzahl von Versuchen
 - Risiken bei ungünstiger Timeout-Wahl
 - * Zu kurz: Livelock (*Last-of-Many*) bzw. unnötiges Senden von Nachrichten
 - * Zu lang: Erhöhte Antwortzeit bei Nachrichtenverlust
- TCP
 - TCP übernimmt erneutes Senden von Anfragen
 - *Last-of-Many* nicht trivial umsetzbar

■ At-Most-Once

- Risiken bei ungünstiger Timeout-Wahl für das Verwerfen von Antworten
 - Zu kurz: Mehrfachausführung einer Anfrage → Verletzung der Garantien
 - Zu lang: Verlust der Verfügbarkeit aufgrund eines vollen Antwortspeichers
- TCP
 - TCP-Garantien beziehen sich auf einzelne Verbindungen
 - Problem: Aufruferkennung über Verbindungsabbruch und -neuaufbau hinweg

■ At-Most-Once

- Duplikaterkennung erfordert eindeutige Identifizierung eines Aufrufs
 - Aufrufer
 - Prozedur- / Methodenaufruf
- Speicherung von Antworten
- Strategien zur Garbage-Collection des Antwortspeichers
 - Löschen der alten Antwort bei einer neuen Anfrage desselben Aufrufers
 - Verwerfen einer Antwort nach Timeout

■ At-Least-Once

- Zuordnung von Antwort zu Anfrage nötig → Identifizierung von Aufrufen
- Kein dauerhaftes Wissen über Fernaufrufe auf Server-Seite erforderlich

■ Last-of-Many

- Unterscheidung von Anfragen desselben Aufrufs → Sequenznummern
- Server-seitiges Wissen abhängig von Interpretation der Semantik
 - Akzeptierte Antwort gehört zu neuester Anfrage → Kein zusätzliches Wissen
 - Akzeptierte Antwort gehört zu letzter Ausführung → Speicher für Anfrage-IDs

Idempotente Operationen

■ Idempotenz

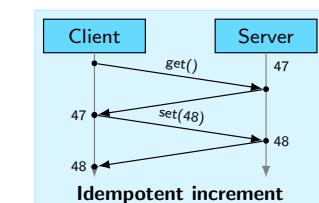
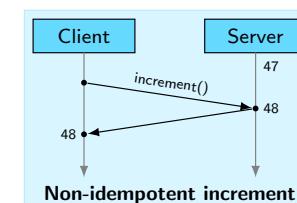
[„*idem*“ (lat.): dasselbe.]

- Wiederholung eines Aufrufs hat denselben Effekt wie einmaliger Aufruf
- Annahme: Isolierter Aufruf → Keine Überlagerung mit anderen Aufrufen

■ Ansätze im Kontext von Fernaufrufen

- Erkennung und Unterdrückung von Aufrufwiederholungen im Skeleton
- Umsetzung auf Anwendungsebene bei zustandslosen Skeletons
 - Keine Zustandsinformationen über die Client-Interaktion im Skeleton
 - Mehrfachausführung führt zu identischen Ergebnissen bzw. Zuständen

■ Beispiel: Nichtidempotente vs. idempotente Implementierung



- Anforderungen bei Ausfall und Neustart eines Servers
 - Zustandsbehaftete Dienste
 - Kein Verlust bestätigten Applikationszustands
 - Beispiel: Vom Dienst beantwortete Schreibaufträge
 - Sicherstellung durch die Anwendung
 - Fernauftragsystem
 - Keine Verletzung der Fernauftragssemantiken
 - Beispiel: Keine Mehrfachausführung bei *At-Most-Once*
 - Mechanismus zur Zustandswiederherstellung erforderlich
- Absicherung durch Protokollierung essentieller Informationen
 - Persistente Speicherung (Beispiele)
 - Log-Datei(en) auf lokaler Festplatte
 - Nutzung eines separaten (fehlertoleranten) Systems
 - Einspielen des Protokolls beim Neustart
 - Garbage-Collection auf Basis von Sicherungspunkten



Umgang mit Client-Ausfällen

- Problemszenario: Verwaiste Fernaufträge (*Orphans*)
 - Start einer (zeit)aufwändigen Operation per Fernauftrag
 - Ausfall des aufrufenden Clients vor Erhalt der Antwort
 - Ziel: Abbruch des Fernauftrags
- Annahme: Abbruch einer Operation führt nicht zu Inkonsistenzen
 - Geordnete Rückgabe von Locks
 - Rückgängigmachung von Zustandsänderungen
 - ...
- Erhöhte Komplexität bei Fernauftragsketten
 - Bearbeitung eines Fernauftrags erfordert selbst wiederum Fernaufträge
 - Beispiel: Aufspaltung großer Aufgaben in Teilaufgaben
- Literatur
 -  Bruce Jay Nelson
Remote procedure call
Dissertation, Carnegie-Mellon University, CMU-CS-81-119, 1981.



- Vorgehensweise auf Server-Seite
 1. Erhalt der Anfrage
 2. Protokollierung der eindeutigen Aufrufkennung
 3. Bearbeitung der Anfrage
 4. Protokollierung der Antwort
 5. Senden der Antwort
- Verhalten des Servers bei Erhalt einer Anfrage nach Neustart

Aufruf	Antwort	Szenario	Reaktion
Unbekannt	Unbekannt	Neue Anfrage oder Ausfall vor Schritt 2	Ausführung der Anfrage Senden der Antwort
Bekannt	Unbekannt	Ausfall nach Schritt 2 aber vor Schritt 4	Senden einer Fehlermeldung
Bekannt	Bekannt	Ausfall nach Schritt 4	Senden der Antwort

⇒ Wiederherstellung kann zu nichttolerierbaren Situationen führen



Behandlung verwaister Fernaufträge

- Explizite Terminierung durch den Client (*Extermination*)
 - Protokollierung von Fernaufträgen durch den Stub
 - Abbruchanfragen für nicht mehr benötigte Fernaufträge nach Neustart
 - Nachteil: Persistente Schreibaufträge vor und nach jedem Fernauftrag
- Einsatz systemweiter *Epochen* (*Reincarnation*)
 - Nachrichten tragen Epochenkennung (= Zählerwert)
 - Beginn und Bekanntgabe (Broadcast) einer neuen Epoche bei Neustart
 - Wechsel in neue Epoche: Abbruch aller Operationen früherer Epochen
 - Variante: *Gentle Reincarnation*
 - Nachfrage beim Client
 - Abbruch einer Operation, falls kein Widerspruch des Clients vorliegt
- Absicherung durch Timeouts (*Expiration*)
 - Setzen von Fristen für Fernaufträge
 - Bei Bedarf: Schrittweise Fristverlängerung durch den Client
 - Beendigung eines Aufrufs bei Ablauf der Frist



- Generelles Problem: Angleichung der Sichten verschiedener Knoten
 - Globale Entscheidungen erfordern konsistente lokale Sichten (Beispiele)
 - *At-Most-Once*: Kann eine Antwort verworfen werden?
 - Soll ein Fernaufruf abgebrochen werden?
 - Welcher Knoten übernimmt aktuell die Anführerrolle im System?
 - Abstimmung lokaler Sichten durch Interaktion ist nicht immer möglich
- *Lease*
 - Zeitliche Begrenzung für von Knoten getätigte Aussagen
 - Lease-Verlängerung benötigt erfolgreiche aktive Handlung
 - Ablauf eines Lease: Setzen der lokalen Sicht auf einen vordefinierten Wert
 - Voraussetzung: Synchronisierte Uhren
- Literatur
 -  Cary G. Gray and David R. Cheriton
Leases: An efficient fault-tolerant mechanism for distributed file cache consistency
Proceedings of the 12th Symposium on Operating Systems Principles (SOSP '89),
S. 202–210, 1989.



Transparenz von Fernaufrufen

- Überblick über bisher behandelte Maßnahmen
 - Stub und Skeleton
 - Stellvertreter für Server bzw. Client
 - Abfangen lokaler Methodenaufrufe
 - Abbildung auf Nachrichtenaustausch
 - Bereitstellung von Ortstransparenz
 - Automatisierte Generierung von Stubs und Skeletons
 - Tolerierung von Nachrichtenverlusten mittels Fernaufrufsemantiken
- Problem
 - Existenz im Fernaufruf bedingter Fehler, die eine Signalisierung erfordern
 - Anwendung muss auf solche Ausnahmesituationen vorbereitet sein
- ⇒ Erkenntnis
 - **Das komplexe Fehlermodell verteilter Systeme macht es unmöglich, Fernaufrufe in jedem Fall vollständig transparent zu realisieren**



- Problem
 - Nicht alle Fehlersituationen lassen sich im Fernaufrufsystem tolerieren
 - Beispiele
 - Permanente Netzwerkfehler
 - Knotenausfälle
 - Inkompatible Stubs und Skeletons
- ⇒ Abbruch des Fernaufrufs erforderlich
- *Remote-Exception*
 - Signalisierung im Fernaufruf begründeter Ausnahmesituationen
 - Vorgehensweise abhängig vom Ort des Auftretens
 - Stub: Rückkehr aus dem Fernaufruf mittels Exception
 - Skeleton: Weiterleitung zum Stub, danach an die Anwendung
- Reaktion der Anwendung (Beispiele)
 - Rückgriff auf weiterführende Fehlertoleranzmechanismen
 - Benachrichtigung des Nutzers bzw. Administrators

