

Fernaufwurfsemantiken

- Fehler bei Fernaufrufen
- Fehlertolerante Fernaufrufe
- Übungsaufgabe 3



- In der Anwendung begründete Fehler
 - Fehlersituationen treten bei lokalem Methodenaufruf ebenfalls auf
 - Beispiele
 - Falsche Eingaben [Vergleiche: `VSAuctionException` bei `VSAuctionService.registerAuction()`]
 - Programmierfehler in der Anwendung
 - Reaktion des Fernaufwurfsystems
 - Aus Sicht des Fernaufwurfsystems: Reguläres Verhalten
 - Keine Fehlerbehandlung im Fernaufwurfsystem → Transparente Signalisierung
- Im Fernaufruf begründete Fehler
 - Fehlersituationen sind bei lokalem Methodenaufruf nicht relevant
 - Beispiele
 - Rechner: Prozess-, Programm-, Rechnerabsturz, Verzögerungen (Überlast)
 - Nachrichten: Reihenfolgeänderung, Korruption, Verlust
 - Verbindung: Verlangsamung, Abbruch
 - Reaktion des Fernaufwurfsystems
 - Fehlerbehandlung im Fernaufwurfsystem
 - Signalisierung nur bei Scheitern der Fehlerbehandlung



Fehlersituationen im Vergleich

- Rechnerfehler
 - Lokaler Methodenaufruf
 - Aufrufer und Aufgerufener in gleichem Maße betroffen
 - Im Fehlerfall sind beide abgestürzt 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 Fernaufwurfsystem tolerieren
- Konsequenz

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



Umgang mit Fehlern auf Fernaufwurfsystemebene

- Fehlertolerierung
 - Einsatz von Fernaufwurfsemantiken
 - Problem: Nicht alle Fehler lassen sich tolerieren
- Fehlersignalisierung
 - **Verletzung der Transparenzeigenschaften**
 - Benachrichtigung an den Benutzer des Fernaufwurfsystems
 - Benutzer des Fernaufwurfsystems muss darauf vorbereitet sein
 - Umsetzung in Java RMI mittels `java.rmi.RemoteException`
 - Muss von jeder Methode einer Remote-Schnittstelle geworfen werden
 - **Verletzung der Zugriffstransparenz**
 - Unterklassen von `RemoteException` (Beispiele)

Exception	Beschreibung
<code>ConnectException</code>	Verbindungsaufbau fehlgeschlagen
<code>NoSuchObjectException</code>	Remote-Objekt nicht (mehr) verfügbar
<code>ServerError</code>	Auspacken der Anfrage, Ausführung der Methode oder Einpacken der Antwort fehlgeschlagen
<code>UnknownHostException</code>	Remote-Host nicht bekannt



Fehlererkennung bei Fernaufrufen

- Probleme
 - Keine definitive Fehlererkennung (Liegt überhaupt ein Fehler vor?)
 - Keine exakte Fehlerlokalisierung (Wo liegt der Fehler?)
- Beispielszenario: Ein 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
- Erkenntnis

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



Fernaufusemantiken

- Ansatzpunkt
 - Tolerierung von Kommunikationsfehlern
 - Wiederanlaufen nach Rechnerausfällen erfordert zusätzliche Mechanismen
- Semantiken
 - Maybe
 - At-Least-Once
 - At-Most-Once
 - Last-of-Many
- Unterschiede
 - Mehrmaliges Senden von Anfragen
 - Aktualität der Antworten
 - Anzahl der Ausführungen
 - Idempotente Operationen?
 - Duplikaterkennung?
 - Antwortspeicherung → Wie lange wird eine Antwort aufgehoben?



Idempotenz

- Idempotente Funktionen (Mathematik)
 - Definition
$$f(x) = f(f(x))$$
 - Beispiele
 - Konstante Funktion $f(x) = c$
 - Multiplikation mit 1 $f(x) = x \cdot 1$
 - Division durch 1 $f(x) = \frac{x}{1}$
- Idempotente Operationen (Informatik)
 - Charakteristika mehrfacher Ausführungen
 - Identische Rückgabewerte
 - Identische Anwendungszustände
 - Beispiele
 - Leseoperation auf unverändertem Zustand
 - Zustandsmodifikation durch Setzen neuer Daten
 - Triviale Kombination idempotenter Operationen nicht immer idempotent



Antwortspeicherung

- Problem
 - Server stellt eigene Ressourcen für Fernaufrufe bereit (→ Antwort-Cache)
 - Mit jedem neuen Fernaufruf werden zusätzliche Ressourcen belegt
 - Wann können die gespeicherten 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 Clients wird die alte Antwort gelöscht
 - **Problem: Letzter Fernaufruf eines Clients**
 - Timeout
 - Antwortlöschung nach Ablauf eines fernaufrufspezifischen Timeout
 - **Als Rückfallposition immer nötig**
- Herausforderung: Aufrechterhaltung der Semantikgarantien



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

- At-Least-Once
 - 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
 - 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



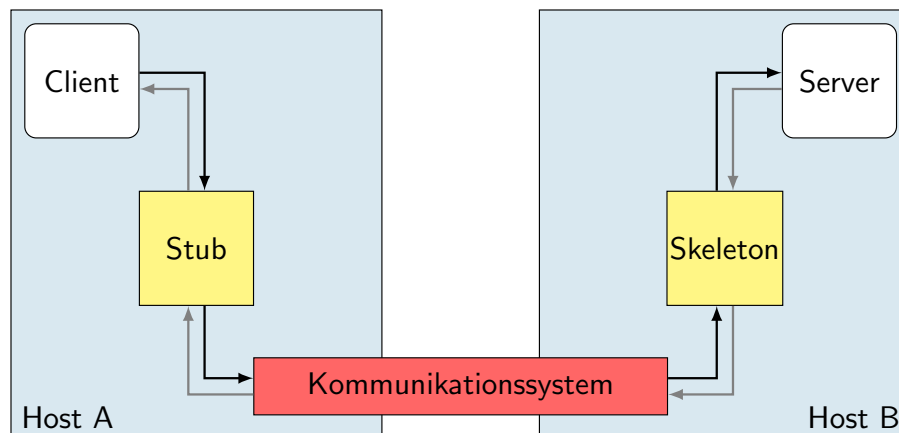
Last-of-Many

- 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
 - Zusätzlich: Jede Fernaufrufnachricht muss eindeutig identifizierbar sein
 - Anfragezähler
 - Zuordnung: Antwort zu Anfrage
- Eigenschaften
 - Keine Antwortspeicherung nötig
 - Anfragen werden eventuell mehrfach ausgeführt

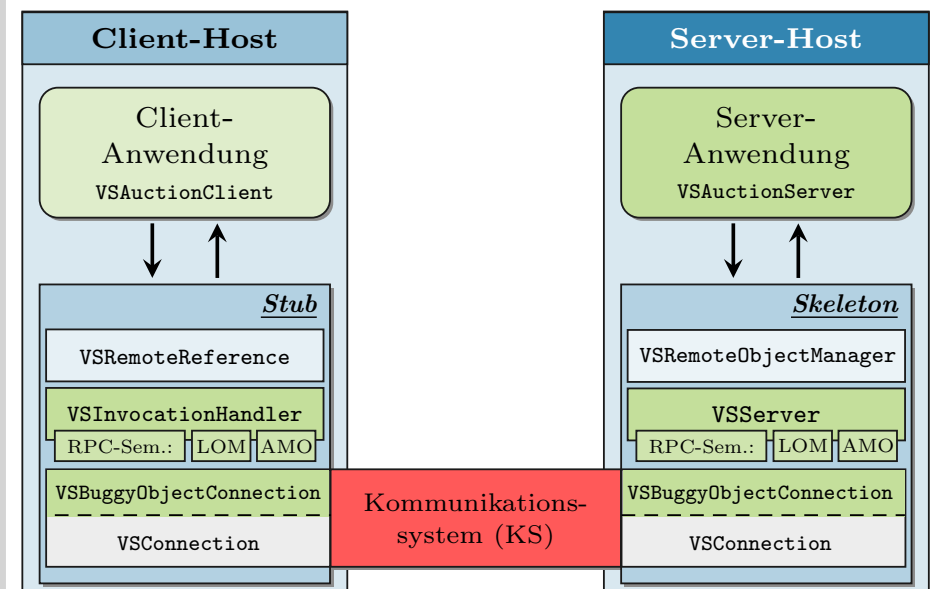


Übungsaufgabe 3

- Simulation von Kommunikationsfehlern
- Bereitstellung von Fehlertoleranzmechanismen



Übungsaufgabe 3



- *Last-of-Many*
 - Fernaufruf-IDs
 - Sequenznummern
 - Timeouts
- *At-Most-Once*
 - Einmalige Ausführung
 - Speicherung der Ergebnisse
 - Garbage-Collection für Ergebnisse
- Auswahl der Fernaufrufsemantik
 - Methodenspezifische Festlegung
 - Annotierung der Anwendungsschnittstelle durch den Programmier
 - @VSRPCSemantic(VSRPCSemanticType.LAST_OF_MANY) bzw.
 - @VSRPCSemantic(VSRPCSemanticType.AT_MOST_ONCE)
 - Analyse der Annotation durch das Fernaufrufsystem zur Laufzeit



- Annotationen: Bereitstellung von Metadaten im Quelltext
- Beispiel: Kennzeichnung von schreibenden bzw. lesenden Methoden
 - Hilfs-enum zur Typunterscheidung

```
public enum VSMETHODTYPE {
    READ_ACCESS,
    WRITE_ACCESS
}
```

- Definition der Annotation mittels @interface in VSAnnotation.java

```
@Retention(RetentionPolicy.RUNTIME)
public @interface VSAnnotation {
    VSMETHODTYPE value();
}
```

- @Retention-Annotation: Sichtbarkeit von VSAnnotation zur Laufzeit
- Spezifizierung des Rückgabetyps der Standardmethode value()

- Einsatz der Annotation

```
@VSAnnotation(VSMETHODTYPE.WRITE_ACCESS)
```

[Hinweis: Sollte der Methodennamen von „value()“ abweichen, muss beim Einsatz der Annotation der Methodennamen explizit angegeben werden. Beispiel: foo() → @VSAnnotation(foo = VSMETHODTYPE.WRITE_ACCESS)]



- Beispiel: Schnittstelle eines Speichers für Schlüssel-Wert-Paare

```
public interface VSKeyValueStore {
    @VSAnnotation(VSMETHODTYPE.WRITE_ACCESS)
    public void put(String key, String value);

    @VSAnnotation(VSMETHODTYPE.READ_ACCESS)
    public String get(String key);
}
```

- Analyse der Schnittstelle VSKeyValueStore

- Zugriff auf Annotation mittels Method.getAnnotation()

```
for(Method method: VSKeyValueStore.class.getMethods()) {
    VSAnnotation annotation = method.getAnnotation(VSAnnotation.class);
    VSMETHODTYPE type = annotation.value();
    System.out.println(method.getName() + ": " + type);
}
```

- Ausgabe

```
get: READ_ACCESS
put: WRITE_ACCESS
```



- Timer-Klasse java.util.Timer
 - Einfache Scheduler-Funktionalität für TimerTask-Objekte
 - Zentrale 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

- Basisklasse für von Timer eingeplante Tasks
- Zentrale 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 aufräumen
        handler.cancel();
        timer.cancel();
    }
}

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



Socket-Timeouts

- Setzen von Socket-Timeouts mittels `setSoTimeout()`
 - Konfigurierung der Maximaldauer, die ein Leseaufruf am Socket blockiert
 - Leseaufruf kehrt bei Timeout-Ablauf mit `SocketTimeoutException` zurück

Beispiel

```
// Socket-Timeout setzen
Socket socket = [...];
try {
    socket.setSoTimeout(5000);
} catch(IOException ioe) {
    System.err.println("Setting the socket timeout failed with " + ioe);
    // Fehlerbehandlung
}

// Leseaufruf starten
try {
    socket.getInputStream().read();
} catch(SocketTimeoutException ste) { // -> "Timeout: Read timed out"
    System.err.println("Timeout: " + ste.getMessage());
} catch(IOException ioe) {
    System.err.println("I/O error: " + ioe);
}
```



Sabotage des Kommunikationssystems

- Simulation von Kommunikationsfehlern
 - Verlust von Nachrichten
 - Verzögerung einzelner Nachrichten
 - Nicht betrachtet
 - Korruption von Nachrichten
 - Verlust von Teilnachrichten
- Tests
 - Variation der Fehlerintensität
 - Kombination verschiedener Fehlerarten
- Implementierungsvorschlag
 - Fehlerhafte `VSObjectConnection` → `VSBuggyObjectConnection`
 - Überschreiben von
 - `sendObject()` oder
 - `receiveObject()`

