

# Verteilte Systeme – Übung

## Aufgabe 3

---

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

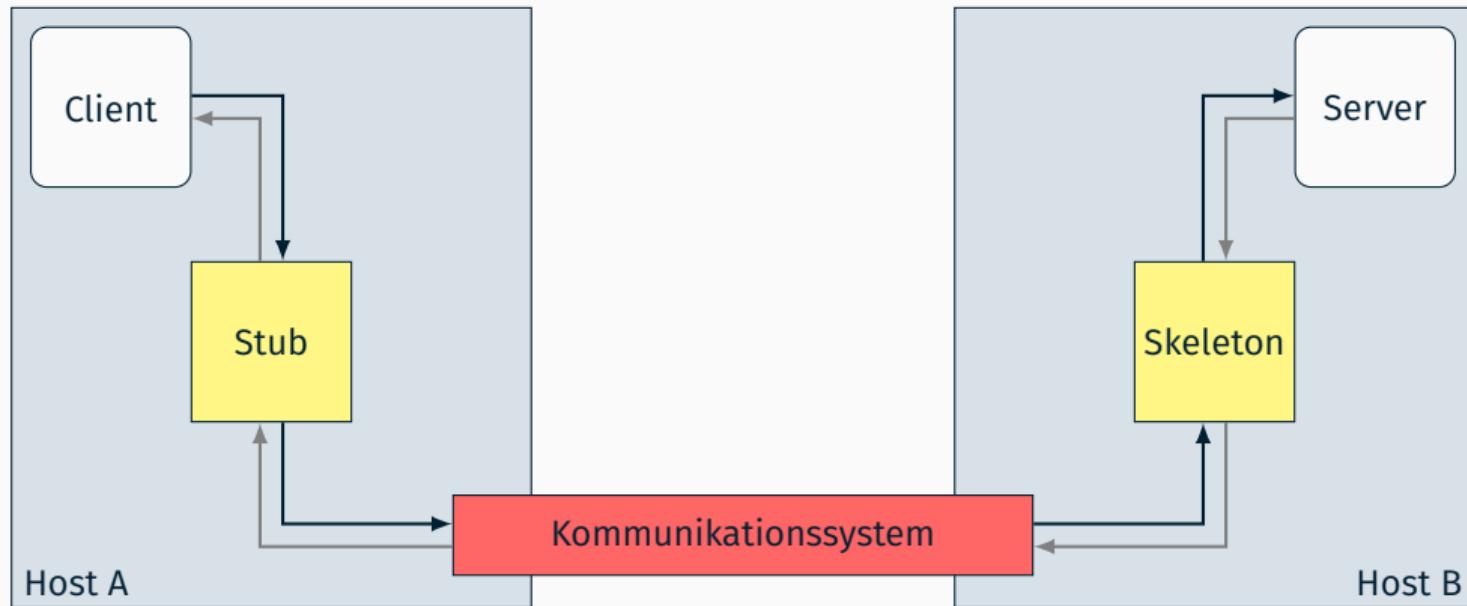
## Übungsaufgabe 3

## Übungsaufgabe 3

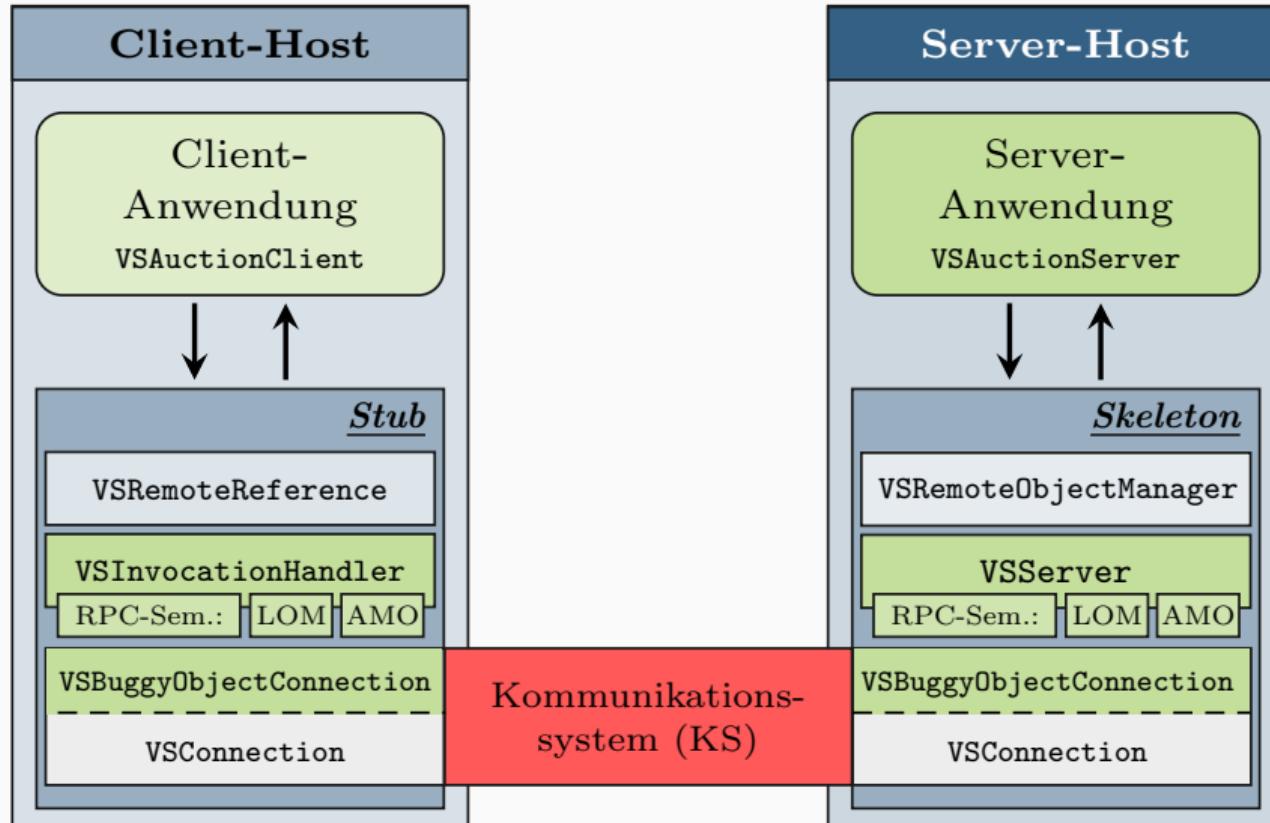
---

# Übungsaufgabe 3

- Bereitstellung von Fehlertoleranzmechanismen
- Simulation von Kommunikationsfehlern



# Übungsaufgabe 3



# Implementierung der Fernaufrufsemantiken

- *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 bei der Entwicklung
    - `@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 Methodename von „value()“ abweichen, muss beim Einsatz der Annotation der Methodenname explizit angegeben werden.  
Beispiel: foo() → @VSAnnotation(foo = VSMethodType.WRITE\_ACCESS)]

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

```
public interface VSKeyValueStore {  
    @VSAAnnotation(VSMethodType.WRITE_ACCESS)  
    public void put(String key, String value);  
  
    @VSAAnnotation(VSMethodType.READ_ACCESS)  
    public String get(String key);  
}
```

- Analyse der Schnittstelle VSKeyValueStore

- Zugriff auf Annotation mittels Method.getAnnotation()

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

- Ausgabe

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

# Sabotage des Kommunikationssystems

- Simulation von Kommunikationsfehlern
  - Nachrichtenverlust durch Verbindungsabbruch
  - Verzögerung einzelner Nachrichten
  - Nicht betrachtet
    - Korrumperung von Nachrichten
    - Verlust von Teilenachrichten
- Tests
  - Variation der Fehlerintensität
  - Kombination verschiedener Fehlerarten
- Implementierungsvorschlag
  - Fehlerhafte VSObjectConnection → VSBuggyObjectConnection
  - Überschreiben von
    - sendObject() oder
    - receiveObject()
  - „Verbindungsabbruch“ durch Schließen der Verbindung per close()

# 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) {
    // 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);
}
```