

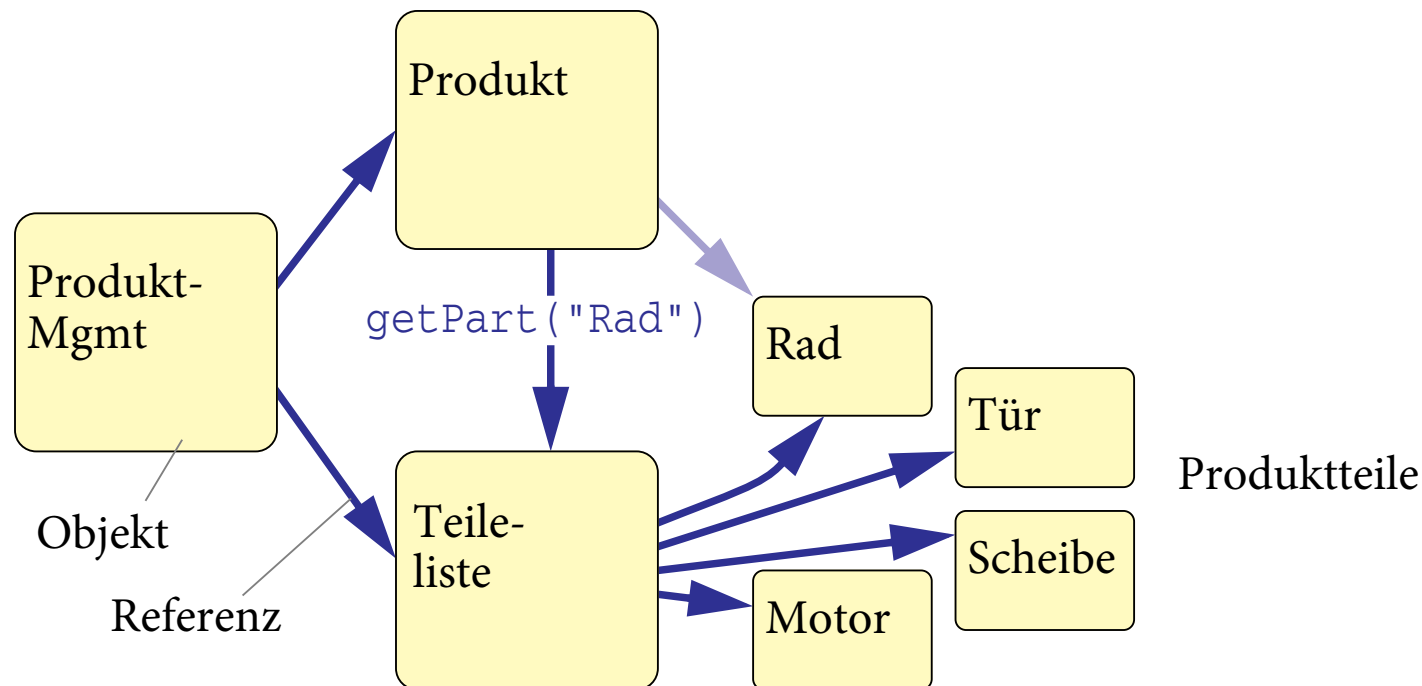
G Fragmentierte Objekte

- [illegible]

1 Architektur (1)

1.1 Verteiltes objektbasiertes Programmiermodell

- Anwendung
 - ◆ Menge von kooperierenden Objekten



- ◆ Interaktion über Methodenaufrufe
- ◆ Austausch und Weitergabe von Objektreferenzen

1 Übergang zur Verteilung

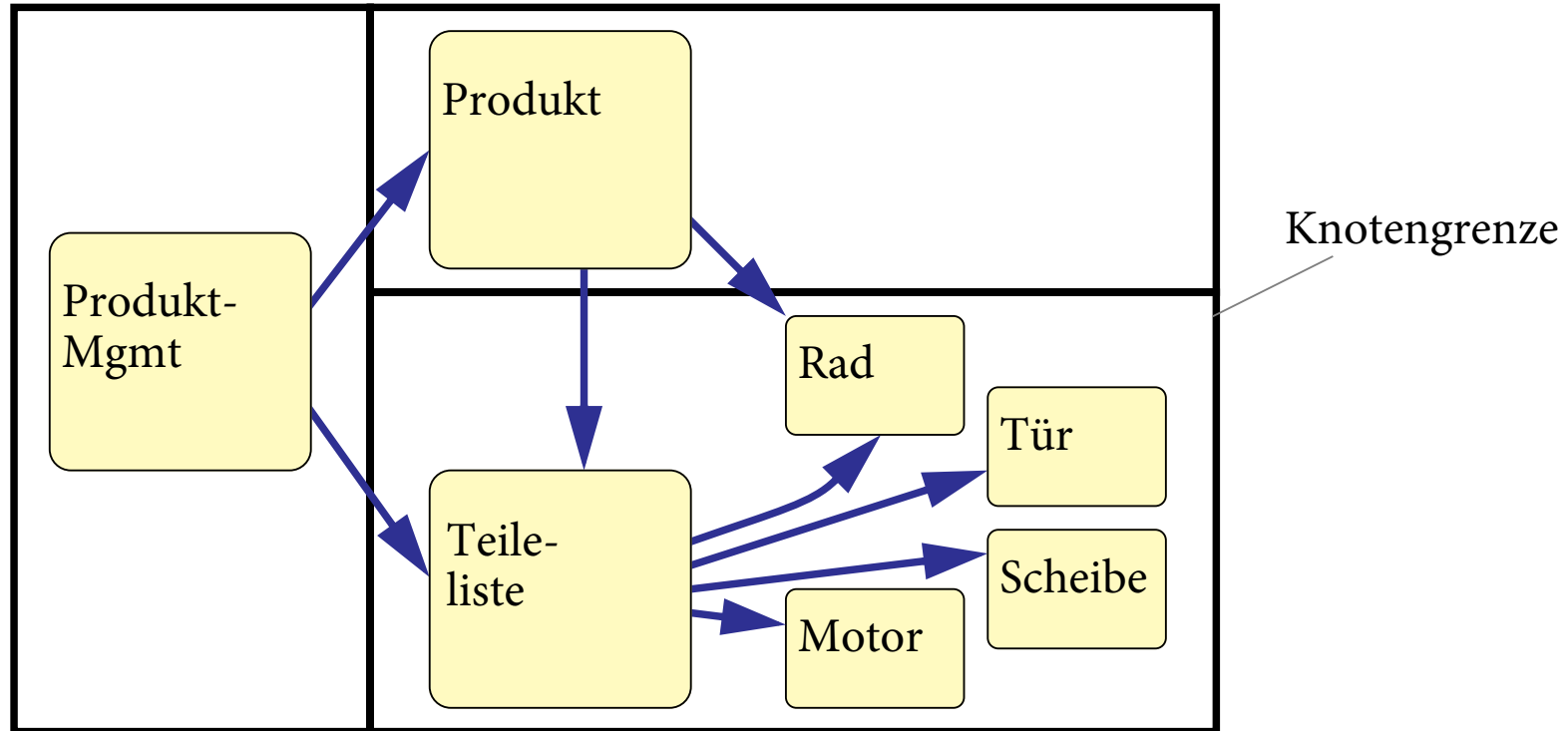
- Objektbasierte Anwendung
 - ◆ Beibehalten der Designstruktur
 - ◆ Identifikation von Verteilungseinheiten
 - ◆ konkrete Verteilung für einen Anwendungslauf

- Wünschenswerte Transparenz
 - ◆ zugriffstransparenter Methodenaufruf
 - ◆ zugriffstransparente Parameterübergabe
 - ◆ ortstransparenter Methodenaufruf

2 Monolithisches Objektmodell

■ Vorgehensweise bei Java RMI

◆ Beispiel einer Verteilung auf drei Knoten:



◆ Ein Objekt liegt immer vollständig auf einem Knoten (monolithisches Objekt).

3 Entfernte Referenzen

■ Beobachtung

- ◆ Objektreferenzen sind lokal oder entfernt

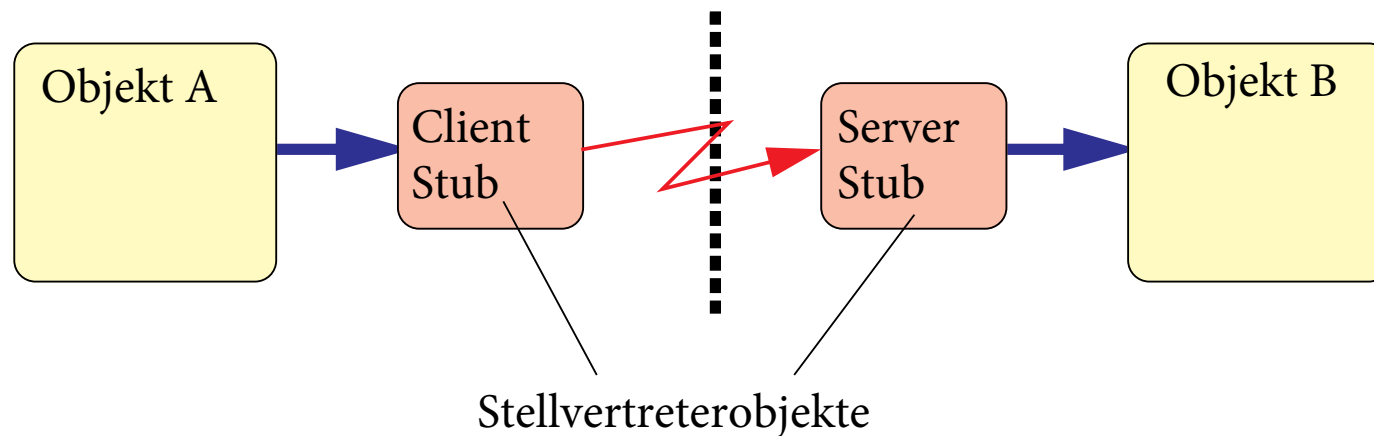
■ Zugriffstransparenz

- ◆ lokaler Methodenaufruf soll wie entfernter Methodenaufruf aussehen
- ◆ Anleihe beim RPC: Stellvertreterobjekte
- ◆ bei Java RMI: Stubs und Skeletons

3 Entfernte Referenzen (2)

★ Lokales Stellvertreterobjekt

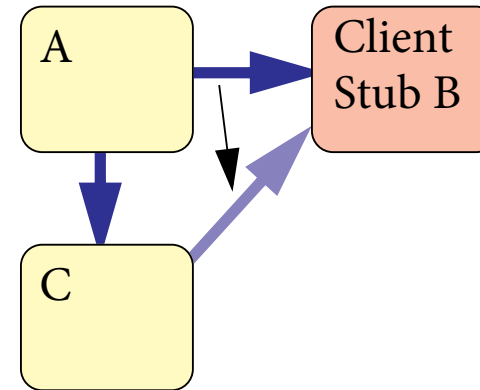
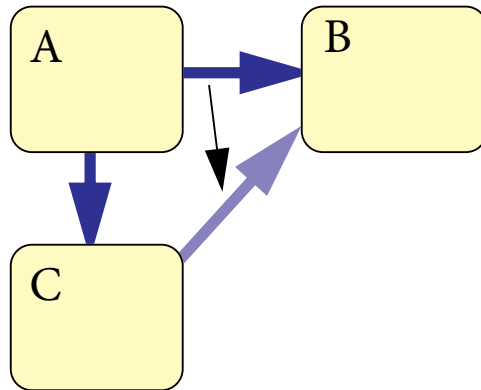
- ◆ lokale Referenz auf Stellvertreterobjekt entspricht entfernter Referenz (Zugriffstransparenz)
- ◆ Stellvertreter besitzt entsprechende Stubmethode für jede Objektmethode
 - Marshalling, Unmarshalling
 - Kommunikation mit verteiltem Objekt
- ◆ Stellvertreter kennt aktuelle Kommunikationsadresse des verteilten Objekts (Ortstransparenz) und das Aufrufprotokoll



4 Referenzweitergabe

■ Lokale Weitergabe

- ◆ lokale Sprachreferenz wird immer weitergegeben



- ◆ Semantik für lokale und entfernte Objektreferenzen gleich

4 Referenzweitergabe

■ Entfernte Weitergabe

◆ Eingriff beim Marshalling

◆ Weitergabe entfernter Objekte

1. lokale Referenz auf ein Stellvertreterobjekt

2. lokale Referenz auf ein lokal liegendes verteiltes Objekt

- **Java RMI**: Serialisierung des Stubobjekts
 - enthält eindeutige Kommunikationsadresse und lokal gültigen Objektidentifikator
 - enthält Aufrufprotokollimplementierung
- **allgemein**: Marshalling eines global gültigen Objektbezeichners (z.B. eindeutige Kommunikationsadresse und lokale Objekt-ID o.ä.)

◆ Weitergabe lokaler Referenzen auf nichtverteiltes Objekt

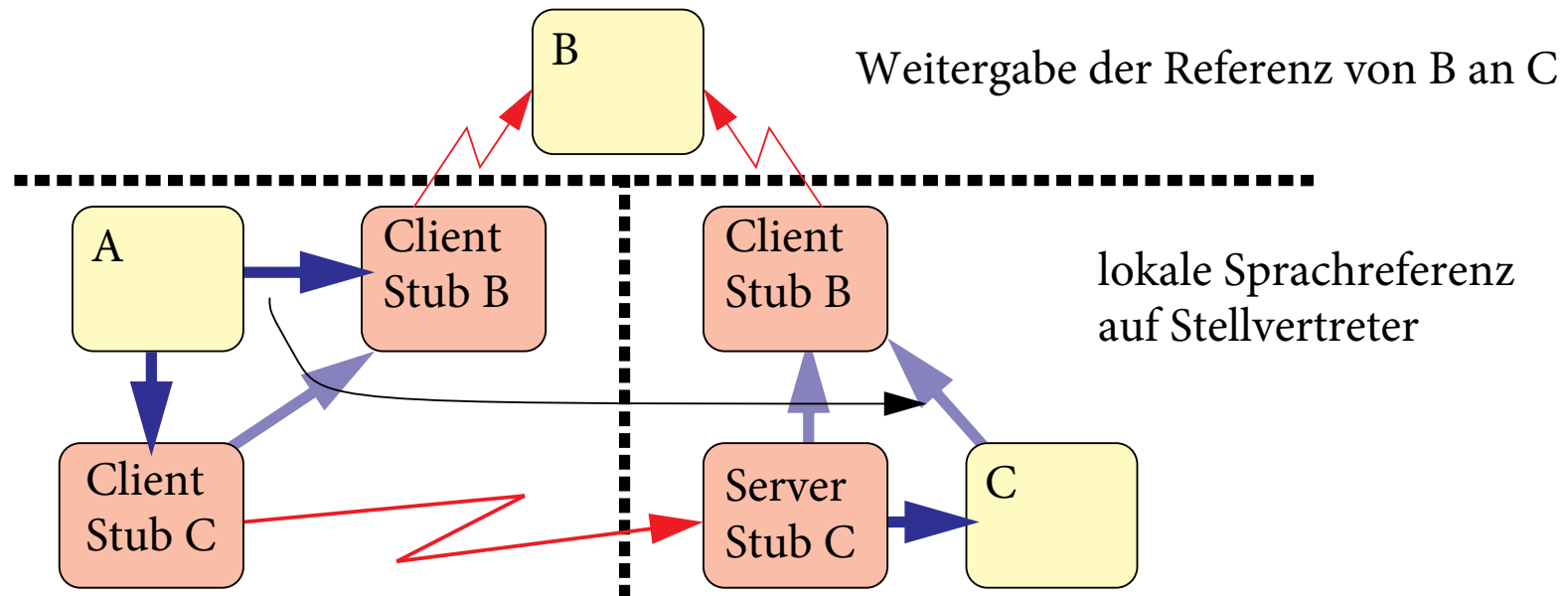
- **Java RMI**: Kopie serialisierbarer Objekte
- **allgemein**: systemabhängiges Verhalten: z.B. „nicht möglich“ oder „wird kopiert“

4 Referenzweitergabe (2)

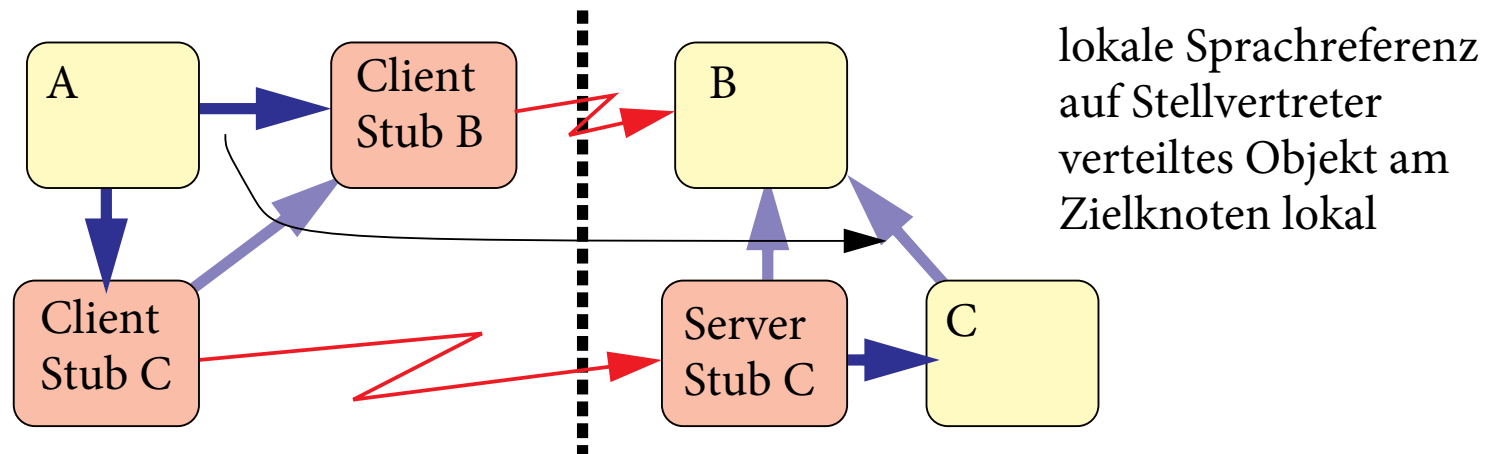
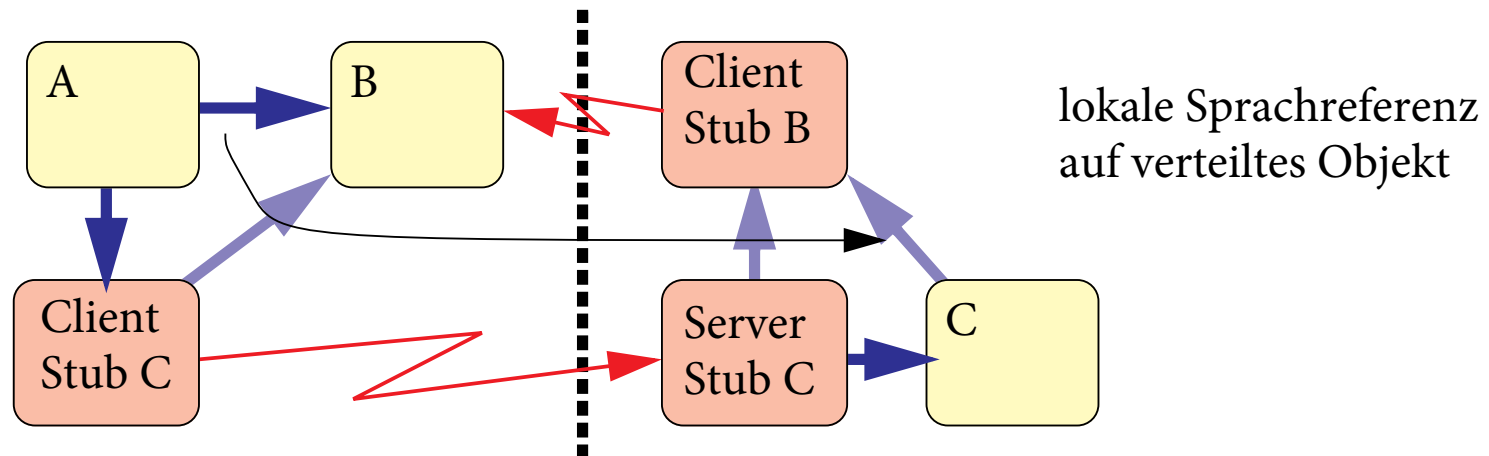
■ Entfernte Weitergabe (fortges.)

◆ Eingriff beim Unmarshalling

- aus übertragener Information muss Objektreferenz abgeleitet werden
- Erzeugen eines neuen Stellvertreters
- Referenz auf bereits bekannten Stellvertreter
- Referenz auf lokal liegendes verteiltes Objekt (optional)



4 Referenzweitergabe (3)



2 Architektur (Teil 2)

2.1 Probleme des monolithischen Ansatzes

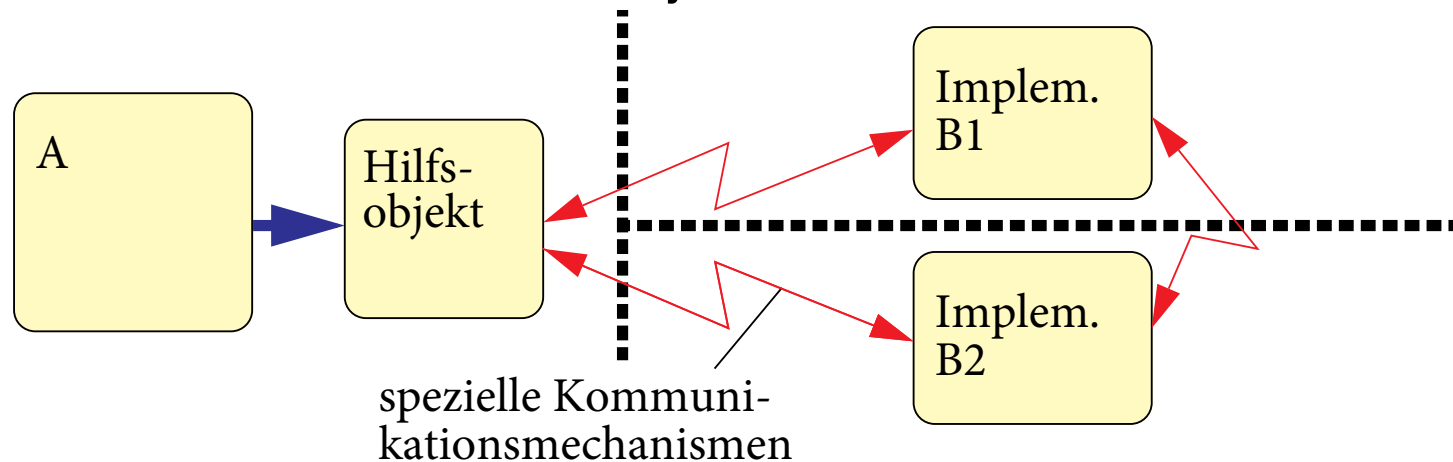
- Fixierung auf RPC-basierte Kommunikation
 - ◆ Aufrufe werden transparent bis zum verteilten Objekt geleitet
- ▲ Beispiel: Fehlertoleranz
 - ◆ Objektreferenz verweist auf mehrere verteilte Einheiten
 - ◆ evtl. Multicast-Kommunikation
- ▲ Beispiel: Multimedia-Server
 - ◆ stromorientierte Kommunikation evtl. mit Bandbreitengarantie
 - ◆ z.B. Live-Radiodienst

1 Fehlertoleranz

▲ Monolithischer Ansatz

- ◆ Objektreferenz kann nur auf eine Instanz eines verteilten Objekts verweisen
- ◆ fehlertolerantes Objekt: mehrere Referenzen → keine Zugriffstransparenz

■ Abhilfe: Einführen von Hilfsobjekten

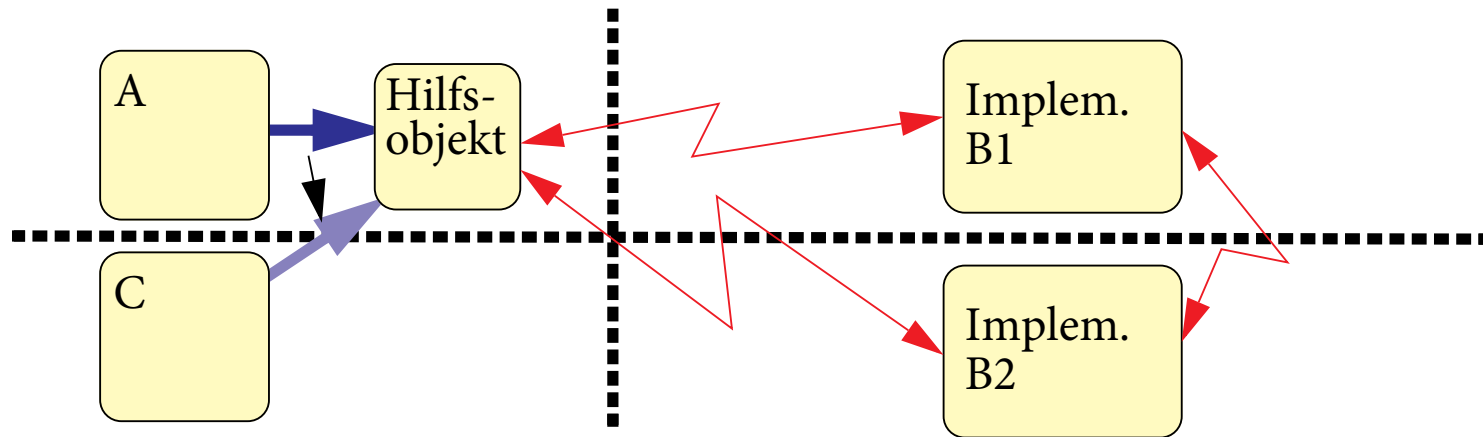


- ◆ transparenter Zugriff auf fehlertolerantes Objekt
- ◆ Fehlertoleranz gekapselt im Hilfsobjekt (Fassade)

1 Fehlertoleranz (2)

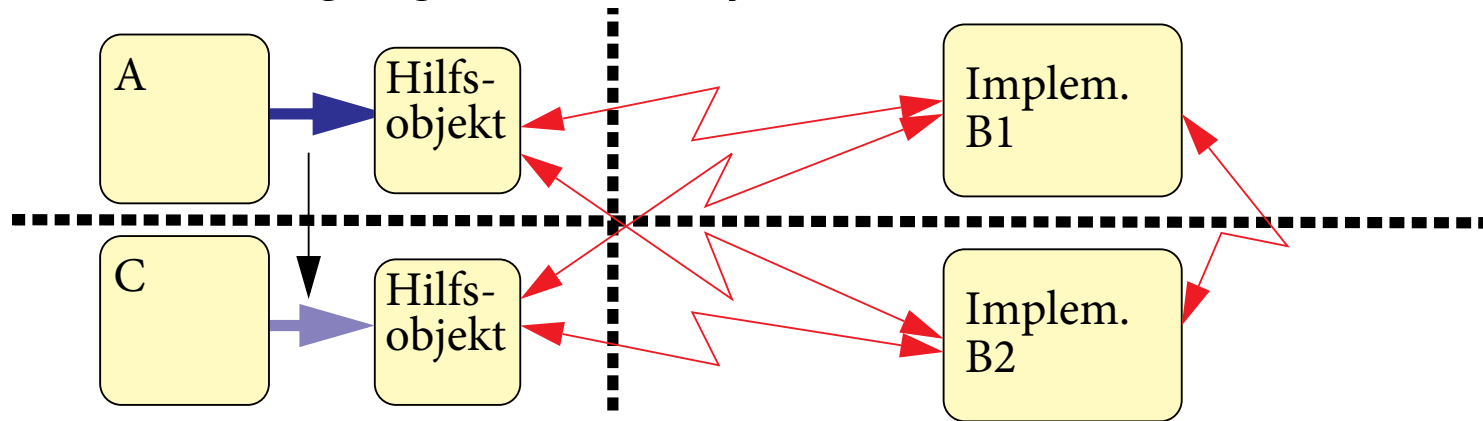
▲ Fehlertoleranz bei Referenzweitergabe

- ◆ Weitergabe der Referenz auf lokales Hilfsobjekt problematisch
- ◆ Verlust der Fehlertoleranz



1 Fehlertoleranz (3)

■ Abhilfe: Erzeugung des Hilfsobjekts



- ◆ bei Referenzweitergabe neues Hilfsobjekt beim Empfänger
- ▲ Erzeugung eines weiteren lokalen Hilfsobjekts nicht zugriffstransparent
 - ◆ als Ergebnis bzw. Parameters eines Methodenaufrufs nicht transparent nutzbar

1 Fehlertoleranz (4)

★ Mögliche Lösung

◆ Integration in Middleware (vgl. FT CORBA)

- Einführung fehlertoleranter Objekte mit speziellen Kommunikationsmustern
- automatische Generierung von speziellen Stellvertretern

▲ Problem

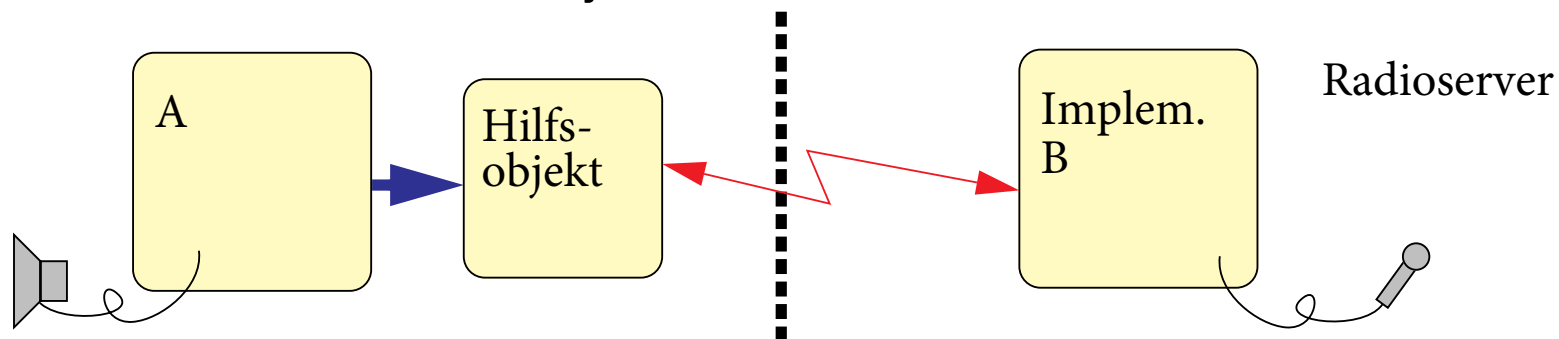
- ◆ verschiedene Varianten von Fehlertoleranz bedürfen verschiedener Integrationen

2 Multimedia-Server

▲ Monolithischer Ansatz

- ◆ mit Server kann nur über RPC-basiertem Methodenaufruf kommuniziert werden
- ◆ nicht realisierbar?

■ Einführen von Hilfsobjekten



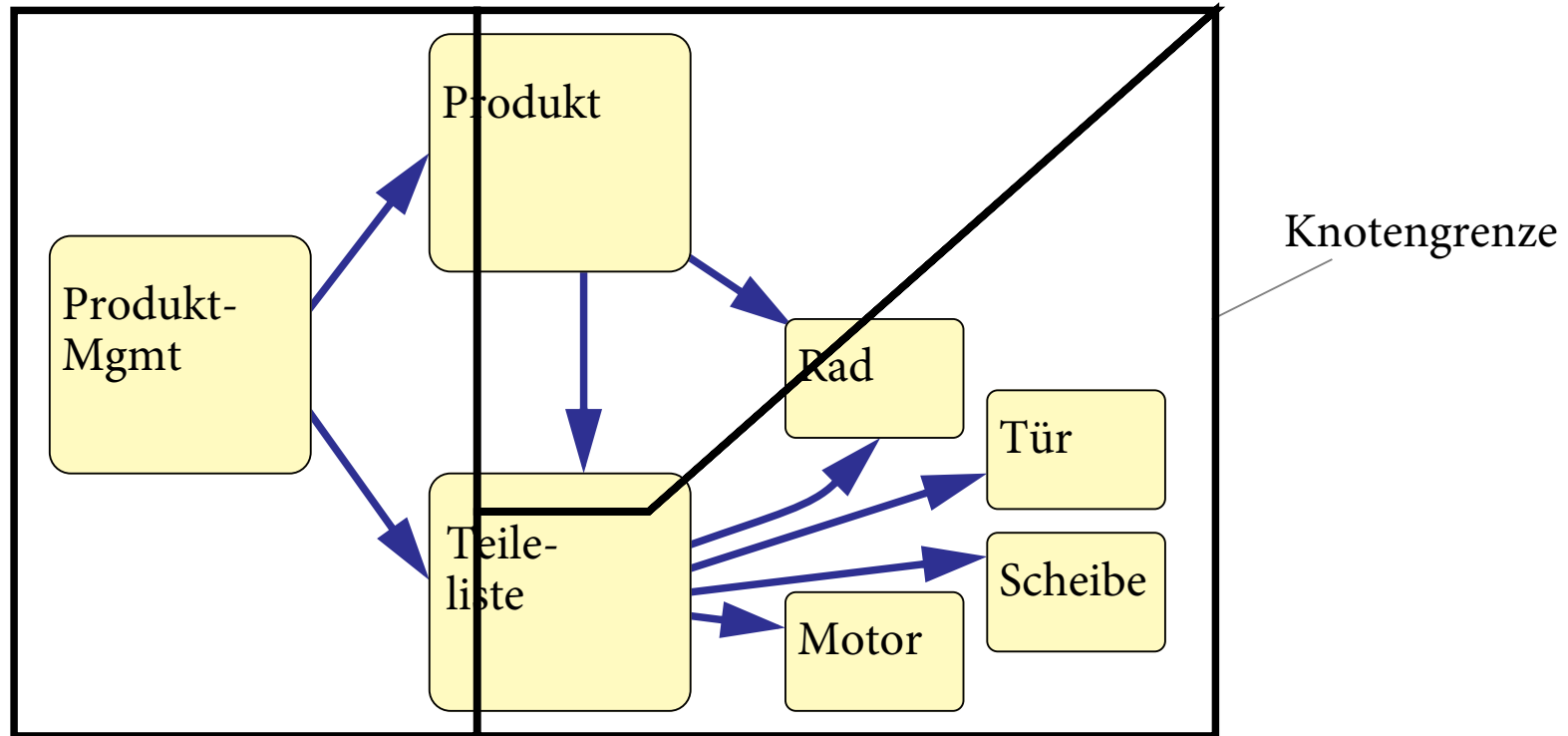
- ◆ transparenter Zugriff auf Multimedia-Server
- ◆ Multimedia-Protokolle gekapselt im Hilfsobjekt

2 Multimedia-Server (2)

- ▲ Referenzweitergabe nicht transparent
 - ◆ Weitergabe der Referenz auf Hilfsobjekt bringt nicht geforderte Kommunikationsleistung
 - ◆ Erzeugung eines neuen lokalen Hilfsobjekts nicht transparent
- ★ Mögliche Lösung
 - ◆ Integration in die Middleware
 - ◆ Einschubmodule für Kommunikationsprotokolle
 - Stellvertreter lassen sich andere Protokolle unterschieben
 - ◆ anwendungsabhängige Kommunikation schwierig realisierbar

2.2 Fragmentierter Ansatz

■ Verteilungsschnitte durch Objekte



- ◆ Referenzen sind immer lokal
- ◆ verteilte Objekte sind an mehreren Orten präsent (Fragmente)

1 Referenzen

■ Beobachtung

- ◆ Verteiltes Objekt ist überall dort durch Fragment präsent, wo lokale Referenzen auf es existieren
- ◆ es existieren keine entfernten Referenzen

■ Zugriffstransparenz

- ◆ immer lokaler Aufruf im lokalen Fragment
- ◆ Kommunikation zwischen den Fragmenten ist gekapselt, d.h. hinter Schnittstelle verborgen

■ Ortstransparenz

- ◆ lokales Fragment kennt andere Fragmente
- ◆ Client braucht deren Orte nicht zu wissen

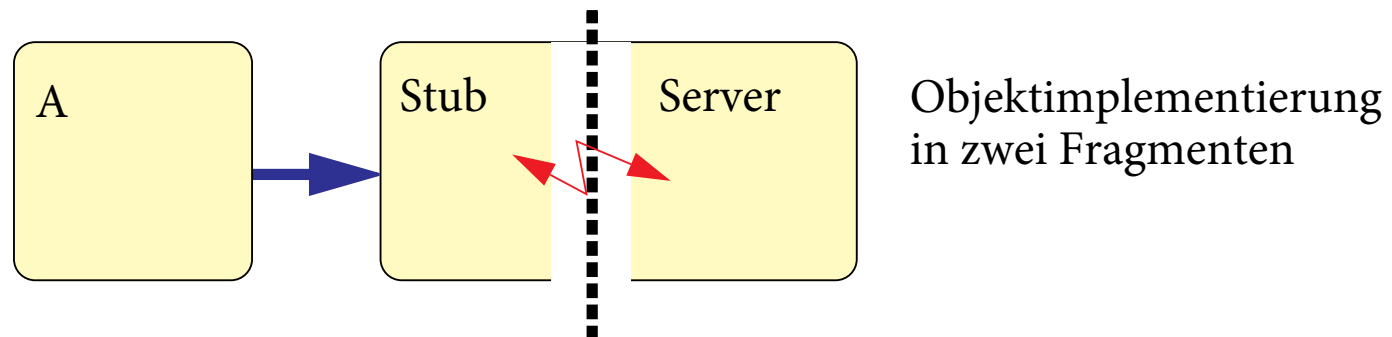
2 Client-Server-Objekt

■ Zwei Fragmenttypen

- ◆ Serverfragment (einmal vorhanden)
- ◆ Stubfragment (beliebig häufig vorhanden)

■ Interaktion

- ◆ Stubfragment führt RPC-basierte Kommunikation mit Serverfragment durch (ähnlich Stellvertreterobjekte)



- ◆ identisches Vorgehen wie beim monolithischen Ansatz

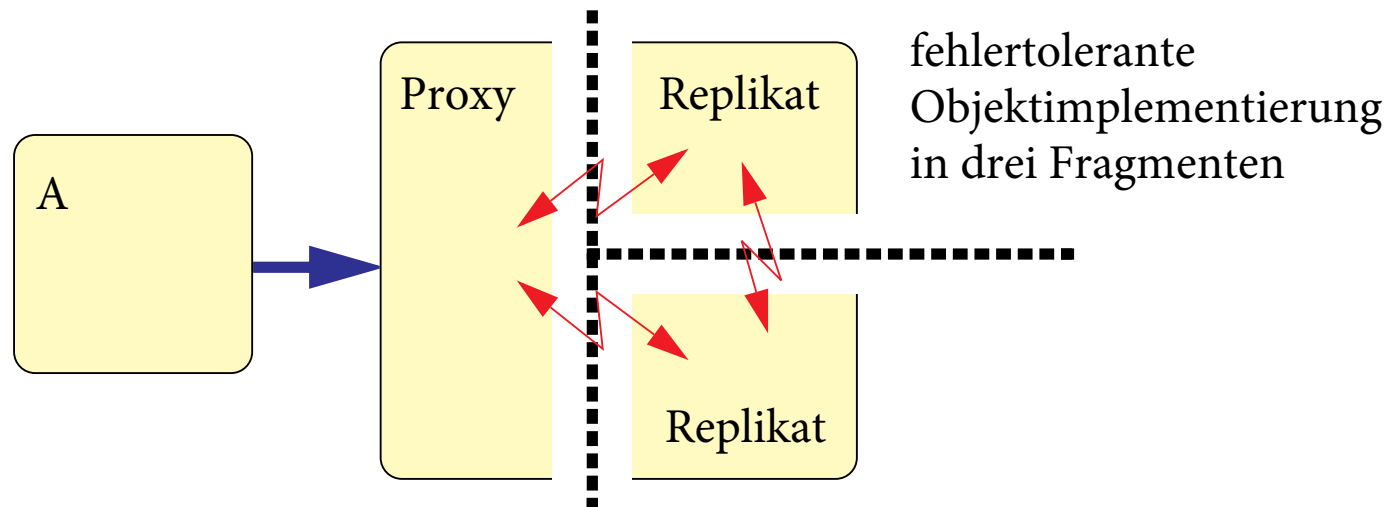
3 Fehlertolerantes Objekt

■ Zwei Fragmenttypen

- ◆ Replikatfragment (mehrfach vorhanden)
- ◆ Proxyfragment (beliebig häufig vorhanden)

■ Interaktion

- ◆ Proxy spricht Replikate an
- ◆ Transparenz der Fehler und der Fehlertoleranz



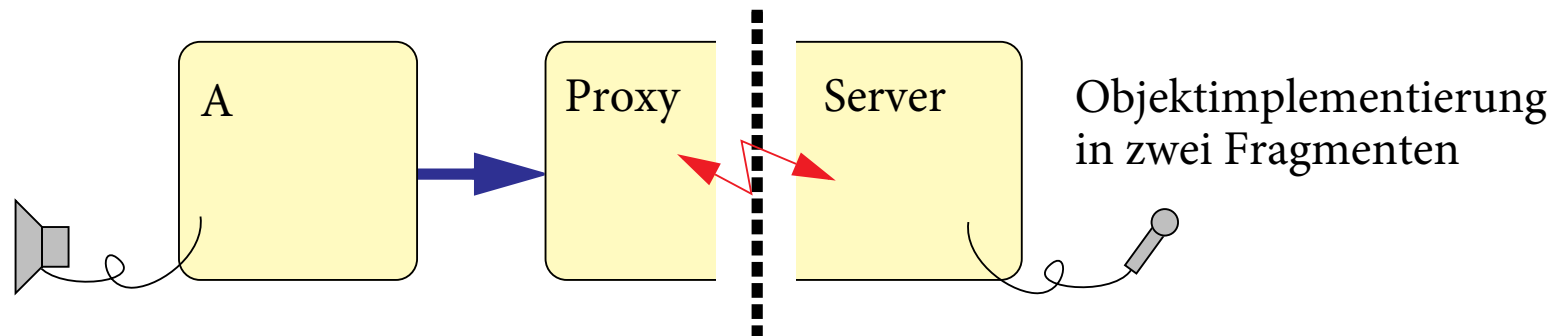
3 Multimedia-Server

■ Zwei Fragmenttypen

- ◆ Serverfragment (einmal vorhanden)
- ◆ Proxyfragment (beliebig häufig vorhanden)

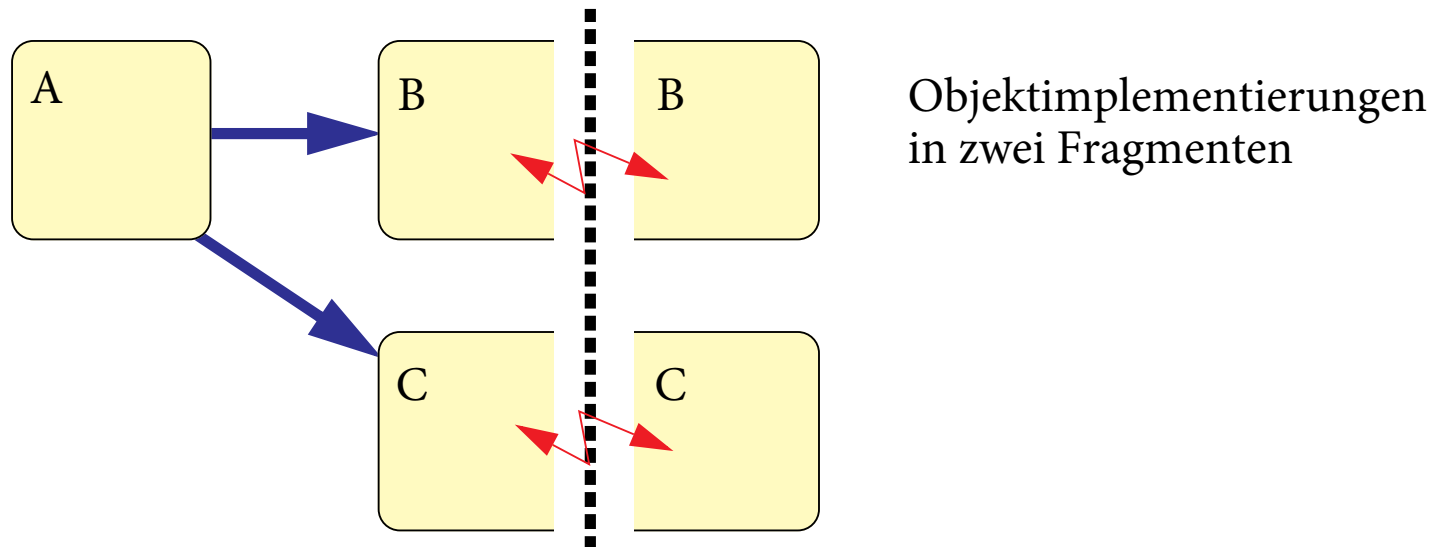
■ Interaktion

- ◆ Proxyfragment erhält Multimediadaten über spezielles Protokoll vom Server
- ◆ Transparenz der benutzten Protokolle



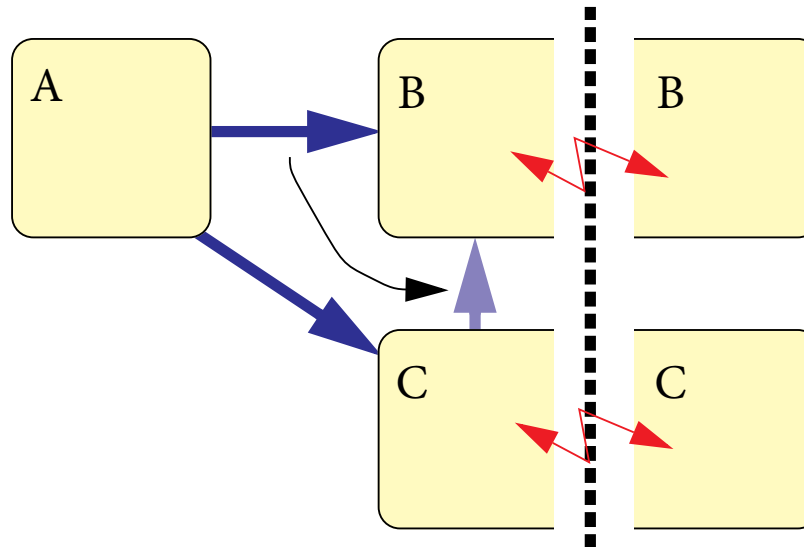
4 Referenzweitergabe

■ Übergabe einer lokalen Referenz an das lokale Fragment



4 Referenzweitergabe

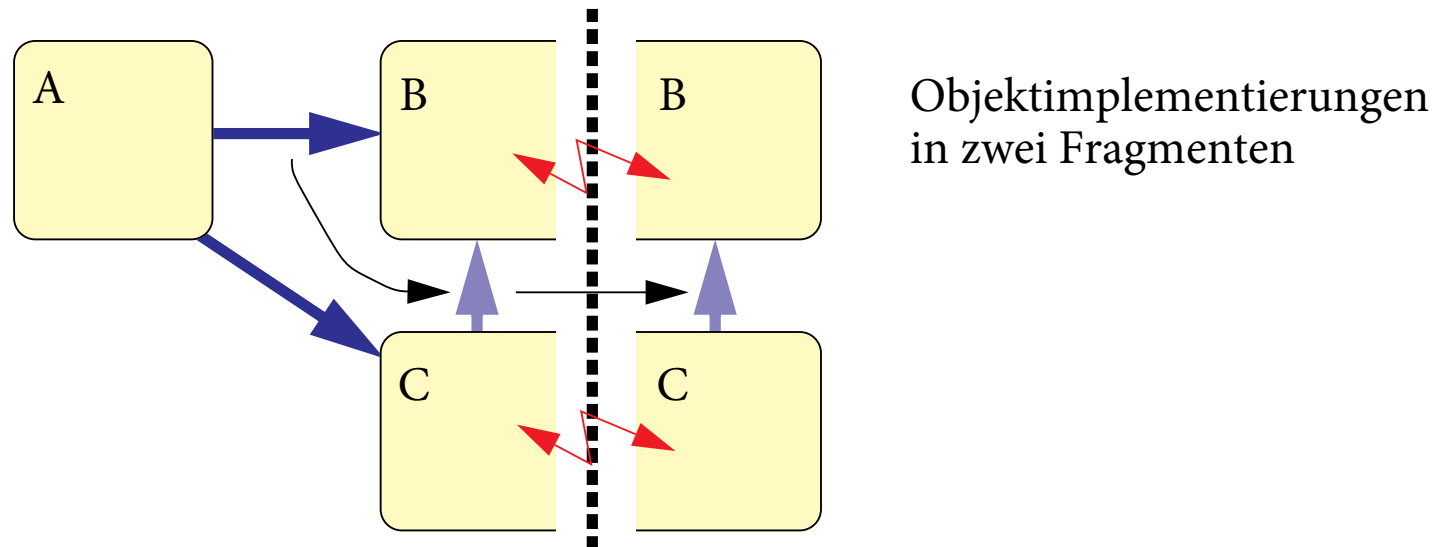
■ Übergabe einer lokalen Referenz an das lokale Fragment



Objektimplementierungen
in zwei Fragmenten

4 Referenzweitergabe

■ Übergabe einer lokalen Referenz an das lokale Fragment



■ Kommunikation zwischen Fragmenten

- ◆ Ableiten des Objektbezeichners aus lokaler Referenz
- ◆ Übertragung des Objektbezeichners
- ◆ Erzeugen eines neuen lokalen Fragments auf der Empfängerseite

5 Erzeugung lokaler Fragmente

- Ableitung des lokalen Fragments aus Objektbezeichner
 - ◆ lokales Fragment ist objektspezifisch nicht schnittstellenspezifisch (!)
 - ◆ direkte Kodierung der Fragmentimplementierung im Objektbezeichner (statisch)
 - z.B. Klassenname
 - „Smart Proxy“
 - ◆ Befragung eines externen Dienstes, welche Implementierung instanziiert werden soll (dynamisch)
 - z.B. für Anpassung des Objektverhaltens an Vertrauenswürdigkeit, Bandbreiten, Leistungsfähigkeit o.ä. des lokalen Rechensystems
 - ◆ evtl. dynamisches Laden von Code notwendig

5 Erzeugung lokaler Fragmente (2)

■ Bestehendes lokales Fragment

- ◆ lokale Referenz auf bestehendes Fragment kann verwendet werden
 - interne Tabelle listet Fragmente und deren Objektbezeichner
- ◆ neues Fragment wird erzeugt
 - mehrere lokale Fragmente zum selben Objekt

6 Kommunikation zwischen Fragmenten

- Fragmente eines Objekts sollten sich kennen
 - ◆ Kodierung von Kommunikationsadressen im Objektbezeichner (statisch)
 - ◆ Ortsdienst (*Location Service*)
 - liefert über Objektbezeichner Kommunikationsadressen laufender Fragmente (dynamisch)
 - Fragmente registrieren sich im Ortsdienst
 - ähnlich Namensdienst, jedoch andere Abstraktionsebene

2.3 Probleme des Fragmentierten Ansatzes

- Komplexeres Programmiermodell
 - ◆ Zugriffs- und Ortstransparenz von außen
 - ◆ keine automatische Kommunikation innen
 - ◆ Entwickler muss Kommunikation selbst implementieren
 - Implementierung mehrere zusammenarbeitender Fragmentimplementierung
 - Initialisierung von Ortsdienst, Diensten für dynamische Code-Laden etc.
- ★ Unterstützung durch Middleware
 - ◆ Vereinfachung häufiger Entwicklungsprozesse durch Automatisierung
 - ◆ Code-Generatoren
 - z.B. für RPC-basierte Fragmentkommunikation

2.4 Anforderungen an Middlewaresysteme

- Objektbasierte Middleware mit fragmentiertem Objektmodell
 - ◆ weltweit eindeutige **Objektbezeichner** zum Parametertransport zwischen Fragmenten
 - Erzeugung lokaler Fragmente aus Objektbezeichner
 - evtl. **dynamisches Laden** von Fragment-Code
 - ◆ **Erzeugung** neuer verteilter Objekte
 - ◆ **Namensdienst** zum Finden von Objekten
 - ◆ **Ortsdienst** zum Finden von Fragmenten
 - ◆ **Kommunikationsdienste** für Interfragmentkommunikation
 - Implementierung von adäquaten Protokollen z.B. RPC-basierte Aufrufprotokolle
 - ◆ **Code-Generatoren** zur Unterstützung der Fragmententwicklung

3 Aspectix

3.1 Projekt

- Universität Erlangen-Nürnberg, Universität Ulm
 - ◆ Projekt aus verschiedenen Einföhrungen
- Ziel
 - ◆ Integration nichtfunktionaler Eigenschaften in verteilte Anwendungen
 - ◆ qualitätsbewusste verteilte Anwendungen
 - Qualitätsvorgabe an der Aufrufchnittstelle
 - Qualitätsgarantie einer Anwendungskomponente
 - Qualitätskontrolle in einer Anwendungskomponente
 - ◆ „große“ verteilte Anwendungen
- Im Rahmen der Vorlesung wird die Realisierung des fragmentierten Objektmodells vorgestellt

3.2 Fragmentierte Objekte

■ Basis

- ◆ fragmentierter Ansatz gut geeignet für Integration allerlei nichtfunktionaler Eigenschaften
- ◆ CORBA als verbreite Verteilungsplattform (Middleware) für verteilte objektbasierte Anwendungen

★ Integration von CORBA und fragmentiertem Ansatz

- ◆ Fragmente statt Servants und Stellvertreter
- ◆ „Fragmentierungstransparenz“ für Aufrufer
 - Fragmente müssen für Aufrufer nicht sichtbar werden

■ Prototypimplementierung

- ◆ Java-basierte Implementierung
- ◆ andere Sprachen denkbar

1 CORBA-Objektreferenzen

■ Externe Referenzen: IOR

- ◆ Profile lassen Spielraum für Zusatzinformationen

■ Interne Referenzen: sprachabhängiger Verweis auf Stellvertreterobjekt

- ◆ Verweis muss bestehen bleiben
- ◆ in CORBA verschiedene Stellvertreter für ein Objekt lokal möglich
 - mehrere Stellvertreter mit gleichem Typ
(z.B. als weiteres Ergebnis eines Aufrufs)
 - mehrere Stellvertreter mit verschiedenem Typ
(z.B. als Ergebnis eines **narrow**-Aufrufs)
 - alle Objektreferenzen auf das selbe Objekt sind gleichwertig

■ Interne Referenzen in Aspectix

- ◆ müssen jeweils auf ein lokales Objektfragment verweisen

1 CORBA-Objektreferenzen

■ CORBA-Objektreferenz gleich Fragment?

◆ unterschiedliche Typen

- Typ der Objektreferenz
- Typ des Fragments
- Typ des Objekts
- es muss gelten: Referenztyp $\leq$ Fragmenttyp $\leq$ Objekttyp ($\leq$ entspricht Subtypbeziehung)

◆ Austauschbarkeit des Fragments

- Fragment soll zur Laufzeit transparent austauschbar sein (z.B. für Anpassung der Objektimplementierung an neue Umgebungsbedingungen oder neue Anforderungen)
- Rückruf von Objektreferenzen?

◆ NEIN!

1 CORBA-Objektreferenzen (2)

■ Fragment-Interface

- ◆ entspricht der CORBA-Objektreferenz
- ◆ generische und typabhängige Implementierung
- ◆ automatisch generiert durch IDL-Compiler
- ◆ leitet Methodenaufrufe an eine Fragment-Implementierung weiter (vgl. lokal optimierter CORBA-Stub)

■ Fragment-Implementierung

- ◆ eigentlicher Code eines Fragments

▲ Koordinierung eines Austauschvorgangs?

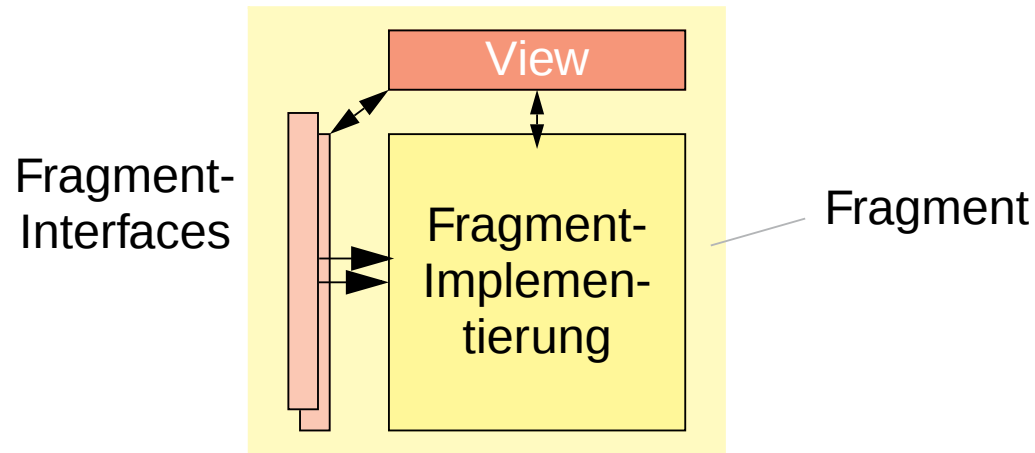
- ◆ Einführung sogenannter Views

2 Views

- Objektreferenzen sind nicht mehr gleichwertig!
 - ◆ „objektsemantisch“ gleichwertig, da immer mit dem selben Objekt verbunden
 - ◆ „fragmentsemantisch“ nur gleichwertig, wenn mit dem selben Fragment verbunden
- Unterscheidung
 - ◆ Beispiel: Fehlertoleranz
 - unterschiedliche Proxyfragmente müssen individuell für Fehlererholung sorgen, z.B. Umschaltung auf anderes Primärreplikat
 - Objektreferenzen auf das selbe Proxyfragment teilen sich Fehlererholung
- ★ Unterscheidung wird durch **View** greifbar
 - ◆ View ist eine Sicht auf ein verteiltes Objekt

2 Views (2)

- Views werden durch jeweils ein Fragment repräsentiert
 - ◆ interne Repräsentation durch ein View-Objekt



- ◆ View-Objekt ist der statische Teil eines Fragments
 - Interfaces kommen dazu (z.B. durch narrow oder Parameter)
 - Interfaces verschwinden (z.B. durch Garbage-Collection)
 - Fragmentimplementierung wird ausgetauscht

2 Views (3)

- Zentrale Aufgaben des View-Objekts
 - ◆ interne Speicherung der Objekt-IOR
 - ◆ Koordination eines Fragmentaustausches
 - ◆ Verwaltung der Fragment-Interfaces
 - View kennt alle Fragment-Interfaces (d.h. Objektreferenzen)
 - View kann Methodenaufrufe blockieren und freigeben (wichtig für Fragmentaustausch)
 - ◆ Verwaltung der Qualitätsanforderungen gegenüber dem View bzw. dem Fragment

3.3 Objekterzeugung

- Factory-Objekt
 - ◆ gängiges Entwurfsmuster zur Objekterzeugung (Design-Pattern)
 - ◆ Methodenaufruf erzeugt neues Objekt
 - ◆ Wie entsteht Objekt tatsächlich?

- CORBA-Objekt entsteht mit Erzeugung der IOR
 - ◆ in FT-CORBA entsteht IOGR aus dem „Sumpf“ (ist nicht genau definiert)
 - ◆ in Aspectix entstehen IORs über einen Reference-Manager
 - ◆ Referenz auf Reference-Manager kann mit
`resolve_initial_reference( "ReferenceManager" );`
ermittelt werden

- Zunächst Betrachtung wie Fragmente entstehen ...

3.4 Fragmenterzeugung

- Annahme
 - ◆ IOR wird bei Kommunikation übermittelt: lokaler Stellvertreter bzw. lokales Fragment muss erzeugt werden **oder**
 - ◆ IOR wurde in String umgewandelt: **string_to_object** wurde aufgerufen
- Auswertung der IOR
 - ◆ Untersuchung der Profile
 - Erkennung von Aspectix-Profilen
 - notfalls Erkennung von IIOP-Profilen
- IIOP-Profil
 - ◆ Erzeugung eines CORBA-Stubs (klassische Objektreferenz)
- Aspectix-Profil
 - ◆ Erzeugung eines Fragmentes (Fragment-Interface als Objektreferenz)

3.4 Fragmenterzeugung (2)

- Erster Ansatz: View-Verwaltung
 - ◆ ist bereits lokales Fragment vorhanden wird nur neues Fragment-Interface erzeugt und zurückgegeben
 - ◆ nur ein lokales Fragment pro Objekt möglich
- Besserer Ansatz: Default-View-Verwaltung
 - ◆ ist bereits lokales Fragment vorhanden und als Default-View registriert, wird dazu ein neues Fragment-Interface zurückgegeben
 - ◆ Vergleich von Views auf Objektreferenzen möglich
 - ◆ Umschalten des Default-Views möglich
 - ◆ Duplikation einer Objektreferenz mit neuem View (neuem Fragment) möglich
 - ◆ Benutzer eines Objekts hat Wahlmöglichkeiten (Default entspricht ein lokales Fragment pro Objekt)

3.4 Fragmenterzeugung (3)

■ Aspectix-IOR-Profile

◆ zwei wesentliche Informationen müssen geliefert werden

- Welche Fragmentimplementierung?
(View- und Interface-Objekte sind generisch bzw. nur vom IDL-Typ abhängig)
- Welche Kommunikationsadresse für Interfragmentkommunikation?

1 Spezifikation der Fragmentimplementierung

- Codierung des Implementierungstyps in der IOR
 - ◆ z.B. interessant für intelligente Proxies wie Radio-Dienst und statische Fehlertoleranz
 - ◆ Implementierungstyp kann nicht mehr verändert werden
 - ◆ Instanz der Implementierung wird erzeugt
- Zwei Spezifikationsvarianten
 - ◆ direkte Codierung: z.B. Klassenname
 - Problem der Sprachabhängigkeit
 - ◆ indirekte Codierung: z.B. eindeutiger Bezeichner eines Implementierungstyps
 - Dienst notwendig zum dynamischen Laden der Implementierung
 - in Aspectix: DLS (Dynamic Loading Service)
 - sprachunabhängig

1 Spezifikation der Fragmentimplementierung (2)

- Problem: Fragmentimplementierung soll dynamisch sein
 - ◆ z.B. dynamische Fehlertoleranz: Aufrufer soll evtl. auch ein Replikatfragment statt einem Proxy-Fragment bekommen
- Lösung: indirekte Codierung der Fragmentimplementierung in der IOR
 - ◆ Codierung eines Entscheidungsbezeichners in der IOR
 - ◆ Anfrage an einen Entscheidungsdienst → Rückgabe eines Implementierungstyps (direkt oder indirekt)
- Entscheidungsdienst (Policy Decision Service, PDS)
 - ◆ externer Dienst für strategische Entscheidungen
 - ◆ Entscheidung kann dynamisch in Abhängigkeit von Parametern fallen
 - z.B. Replikatfragment nur wenn sichere Umgebung und effizienter Rechner

2 Spezifikation der Kommunikationsadresse

■ Direkte Codierung in der IOR

- ◆ eine oder mehrere Kommunikationsadressen werden in IOR codiert
- ◆ Protokoll und Adresse ist jeweils beliebig
- ◆ Kommunikationsadressen sind statisch
 - z.B. einsetzbar bei Radiodienst
- ◆ Änderung der IOR ähnlich IOGR bei FT-CORBA aufwändiger Vorgang

■ Indirekte Codierung in der IOR

- ◆ Codierung eines eindeutigen Objektbezeichners
(in Aspectix sowieso Bestandteil der IOR)
- ◆ Anfrage an einen Ortsdienst (Location Service)
 - Rückgabe von aktuellen Kommunikationsadressen
 - bei Abbruch der Verbindung erneute Anfrage
- ◆ einsetzbar z.B. für fehlertolerante verteilte Objekte

3.5 Objekterzeugung

- Nutzung des Reference-Mangers
 - ◆ Erzeugung einer leeren IOR
 - ◆ Anfrage nach Profile-Managern (z.B. für IIOP-Profil, Aspectix-Profil ...)
 - ◆ Profile-Manager ist genau für ein Profil verantwortlich
 - kann Profil erzeugen und in eine IOR integrieren
 - ◆ Anwendung (z.B. Factory) konsultiert Profile-Manager
 - profilabhängige Schnittstelle zum Profile-Manager
 - z.B. für Anmeldung dynamisch ladbarer Code-Module etc.
 - ◆ nach Erzeugung der IOR muss sichergestellt werden, dass Fragmenterzeugung funktioniert

3.5 Objekterzeugung (2)

- Indirekte Objekterzeugung
 - ◆ Initialisierung externer Dienste
 - Dynamic-Loading-Service
 - Policy-Decision-Service
 - ◆ Erzeugung einer neuen IOR mit Hilfe des Reference-Managers und der Profile-Managern
 - ◆ erste Fragmenterzeugung durch Umwandeln der IOR in eine allererste Objektreferenz
- Initialisierung eines Location-Service
 - ◆ automatische Registrierung durch neue Fragmente
 - ◆ Abfrage durch Fragmente

3.5 Objekterzeugung (3)

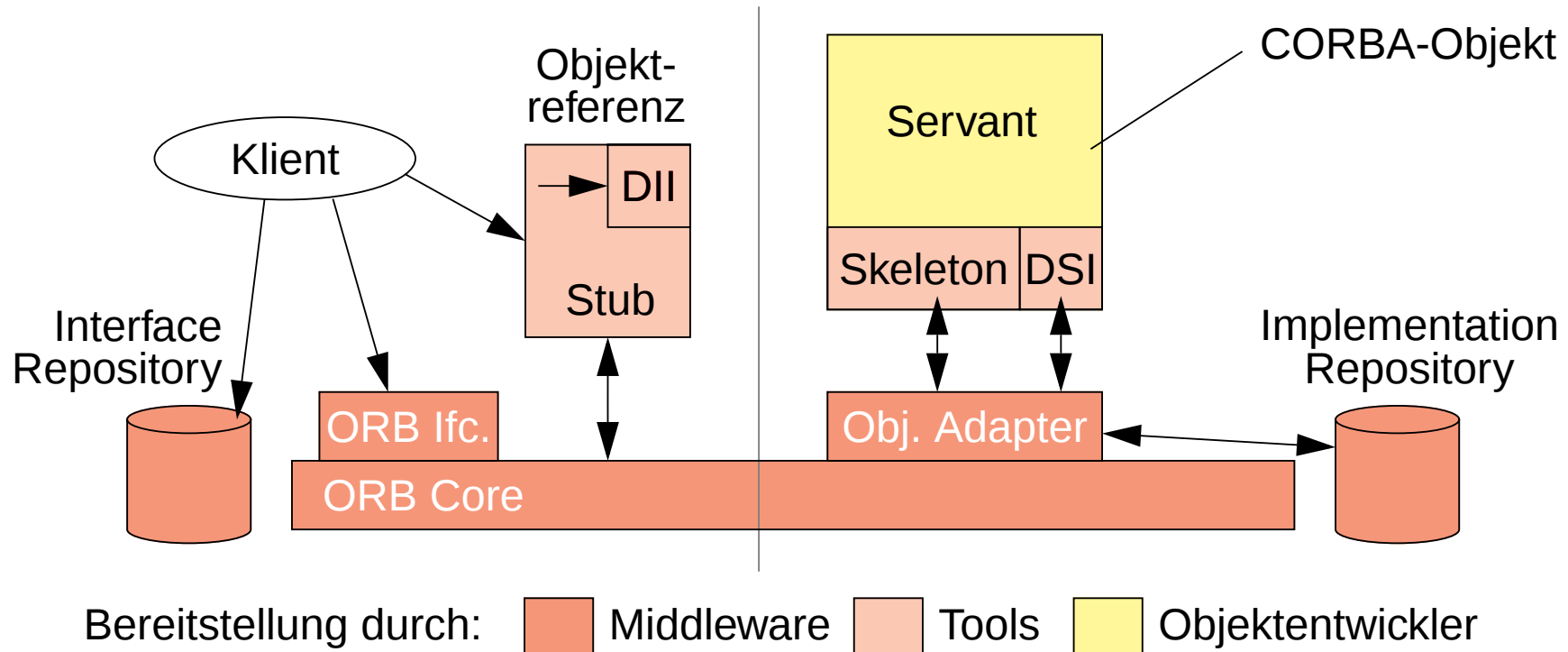
- Direkte Objekterzeugung
 - ◆ Erzeugung einer ersten Fragmentimplementierung
 - ◆ Initialisierung der Kommunikationsmöglichkeiten
 - z.B. Radiodienst: Initialisierung der Serverseite
 - ◆ Initialisierung externer Dienste (falls nötig)
 - ◆ Erzeugung einer IOR
 - Codierung der Kommunikationsadresse in die IOR
 - ◆ Herausgabe der IOR bzw. von Objektreferenzen
 - ◆ Umwandlung bisheriger Fragmentimplementierungen in Fragmente
 - ◆ vgl. mit Aktivierung eines Servants
- CORBA-kompatible Objekterzeugung
 - ◆ Erzeugung eines Servant
 - ◆ Aktivierung am POA

3.6 CORBA-Kompatibilität

- Aufrufer sieht keinen Unterschied zu normalen CORBA-Objekten
 - ◆ Objektreferenzen sind austauschbar
 - ◆ Views und damit Fragmente müssen nicht sichtbar sein (können aber)
 - ◆ Parameterübergabe und IDL-Beschreibung sind identisch
- CORBA-Objekte und Aspectix-ORB
 - ◆ Quellcode voll portabel
 - ◆ externe CORBA-Objekte über IIOP transparent ansprechbar
- Aspectix-Objekte und CORBA-ORB
 - ◆ Aspectix-Objekt auf normalem CORBA-ORB nicht lauffähig
 - ◆ externe Aspectix-Objekte über IIOP transparent ansprechbar
 - z.B. fehlertolerante Aspectix-Objekte enthalten IIOP-Profiles für Gateways

3.7 Architekturüberblick

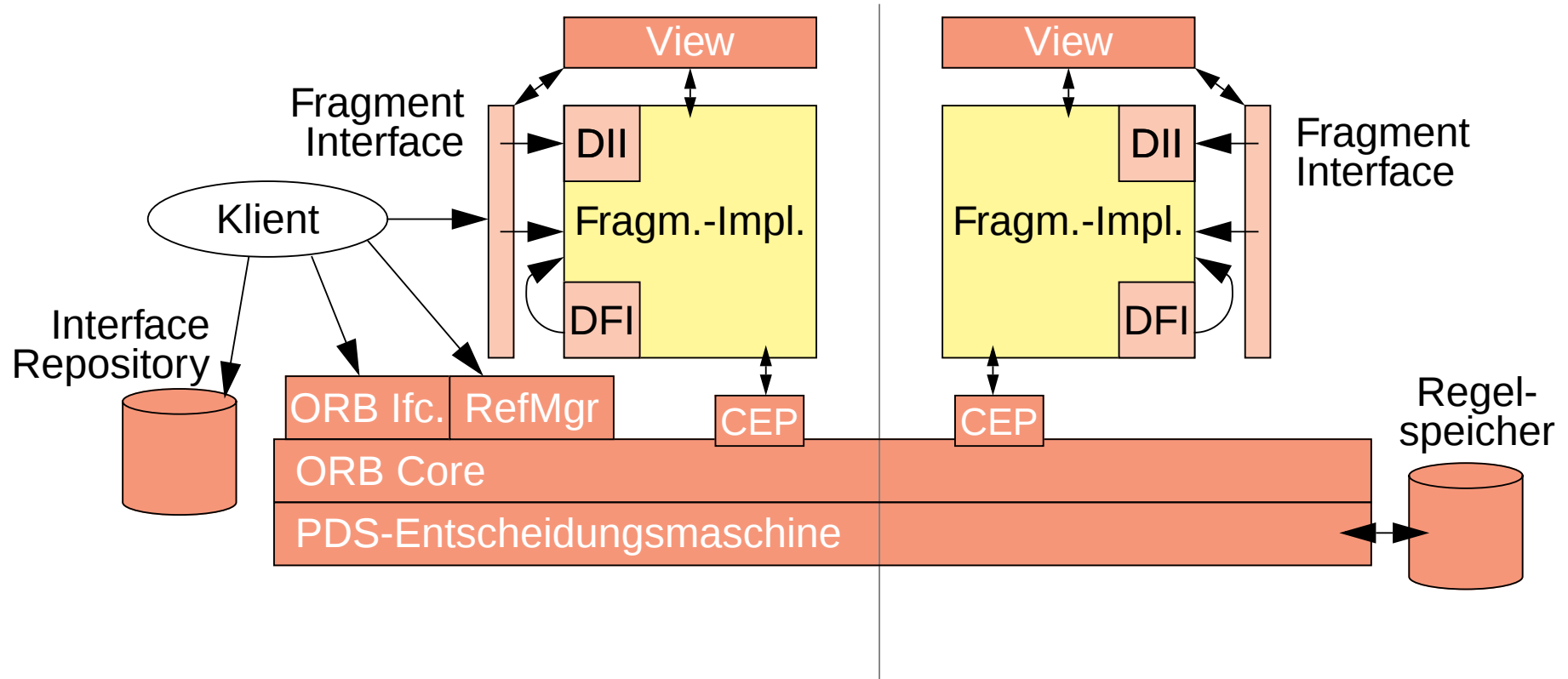
- Zur Erinnerung: CORBA-ORB-Architektur (etwas verändert dargestellt)



- ◆ Markierung wer die Softwarekomponenten bereitstellt

3.7 Architekturüberblick (2)

■ Aspectix-ORB-Architektur



Bereitstellung durch: Middleware Tools Objektentwickler

3.8 Zusammenfassung

- Aspectix hat den fragmentierten Ansatz
 - ◆ weltweit eindeutige **Objektbezeichner** zum Parametertransport zwischen Fragmenten
 - IOR mit IIOP- oder Aspectix-Profil
 - Aspectix-Profil identifiziert erforderliche Fragmentimplementierung
 - evtl. **dynamisches Laden** von Fragment-Code durch Dynamic-Loading-Service
 - Erzeugung lokaler Fragmente mit Fragment-Interface, Fragment-Implementierung, View-Objekt