

Überblick

Fault-Tolerant CORBA Grundlagen

Mechanismen

Einstellung von Fehlertoleranzeigenschaften

Verwaltung von Replikaten

Fehlermanagement

Recoverymanagement

Implementierung

Zusammenfassung

Wozu überhaupt Fehlertoleranz?

- ▶ Hardwarefehler
- ▶ Softwarefehler
- ▶ ständige Verfügbarkeit
 - ▶ Luftfahrt, Medizin, Anlagensteuerung, etc.
- ▶ Kosten bei Ausfall

Ziel

No single point of failure

Literatur



Object Management Group

CORBA/IIOP Specification (Chapter 23, Fault Tolerant CORBA)
OMG Technical Committee Document formal/04-03-21, 2004.



Pascal Felber, Priya Narasimhan

Experiences, Strategies, and Challenges in Building
Fault-Tolerant CORBA Systems
IEEE Transactions on Computers, vol. 53, no. 5, pp. 497-511, 2004



R. Baldoni, C. Marchetti, R. Panella, L. Verde

Handling FT-CORBA Compliant Interoperable Object Group References
WORDS '02: Proceedings of the The Seventh IEEE International Workshop on Object-Oriented Real-Time Dependable Systems, 2002



Priya Narasimhan

Fault-Tolerant CORBA: From Specification to Reality
Computer, vol. 40, no. 1, pp.110-112, Jan. 2007

Was ist ein Fehler?

Fault (Fehlerursache)

- ▶ unerwünschter Zustand, der zu einem Fehler führen kann

Error (Fehler)

- ▶ Systemzustand, der nicht den Spezifikationen entspricht

Failure (Funktionsausfall)

- ▶ Dienstleistung ist nicht mehr möglich

Singal/Shivaratri

An error is a manifestation of a fault in a system,
which could lead to system failure.

Klassifikation von Fehlern

Gutmütige Fehler (benign faults)

- ▶ **Crash Stop:** Ein Knoten fällt komplett aus
 - ▶ **Fail Stop:** Jeder korrekte Knoten erfährt innerhalb endlicher Zeit vom Ausfall eines Knoten
 - ▶ **Fail Silent:** Keine perfekte Ausfallerkennung möglich (asynchrones oder partiell synchrones Modell)
- ▶ **Crash Recovery:** Ein korrekter Knoten kann endlich oft ausfallen und wiederanlaufen

Bösartige Fehler (malicious faults)

- ▶ Häufig als **byzantinische** Fehler bezeichnet
- ▶ Fehlerhafte Prozesse können beliebige Aktionen ausführen, und dabei auch untereinander kooperieren

FT-CORBA betrachtet **fail stop** Fehler

- ▶ Viele realen Systeme gehen von ausschließlich gutmütigen Fehlern aus. Dies ist aber nicht immer realistisch!

Fehlertoleranz durch Replikation

Redundanz

- ▶ erzeugen und verwalten von Kopien/Replikaten eines Objektes

Erkennen von Fehlern

- ▶ erkennen das ein Prozeß oder Objekt ausgefallen ist

Recovery

- ▶ ausgefallene Instanz ersetzen

CORBA und FT-CORBA

CORBA

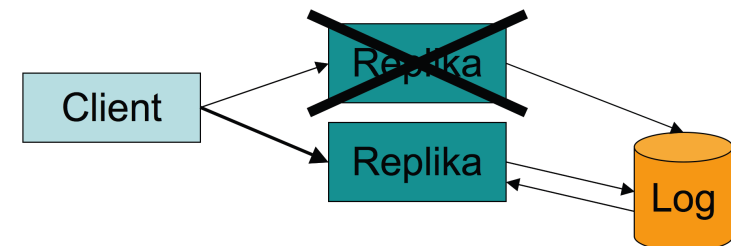
- ▶ CORBA spezifiziert keine Mechanismen für Redundanz
- ▶ Zuverlässige Verbindungen basierend auf TCP/IP ermöglichen beschränkte Erkennung von Ausfällen

Ziele von FT-CORBA

- ▶ minimale Modifikation von Applikationen (sowohl auf Client- wie auch auf Serverseite)
- ▶ Unterstützung für Fehlertoleranz
 - ▶ verschiedene Fehlertoleranz Anforderungen
 - ▶ verschiedene Applikationen
 - ▶ verschiedene Mechanismen zur Fehlererkennung und -behandlung

Was muss eine Fehlertoleranzinfrastruktur leisten?

- ▶ Replikation von Objekten
- ▶ Erkennung von Ausfällen
- ▶ Logging von Anfragen und Zustandssicherung von Objektzuständen
- ▶ Zustandstransfer zur Initialisierung und Reinitialisierung von Objekten
- ▶ Transparente Verschattung von Ausfällen



Grundlagen

Redundanz

- ▶ Objekte bilden die Einheit der Replikation
- ▶ Starke Konsistenz
 - ▶ Alle Replikate haben den gleichen Zustand
 - ▶ Ermöglicht einfache Anwendungsentwicklung
 - ▶ Client interagiert mit Objekten
 - ▶ Stellt hohe Anforderungen an die Mechanismen der Infrastruktur
 - ▶ Alle Mechanismen zur Fehlertoleranz werden durch die Middleware bereitgestellt

Grundlagen

Objektgruppe

- ▶ Menge aller Replikate eines Objektes bilden eine Objektgruppe
- ▶ Jede Gruppe verfügt über eine **Object Group Reference (IOR)**
- ▶ Zielsetzung
 - ▶ Replikationstransparenz
 - ▶ Fehlertransparenz

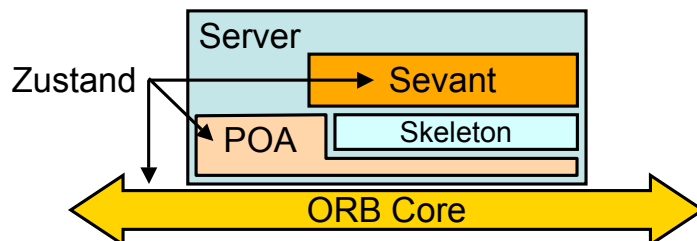
Identität

- ▶ CORBA-Objekte werden durch ihren Ausführungsort identifiziert
 - ▶ schwache Form von Identität
- ▶ FT-CORBA benötigt eindeutige und ortsunabhängige Identifikation
 - ▶ Objektgruppen werden durch FTDomainId und ObjectGroupId identifiziert
 - ▶ einzelne Replikate durch FTDomainId, ObjectGroupId und Ort

Grundlagen

Zustand

- ▶ Zustand bildet die Menge an Informationen die zur Erhaltung von konsistenten Replikaten nötig ist
- ▶ Zustand ergibt sich durch das replizierte Objekt und die Infrastruktur (POA und ORB)



Grundlagen

Determinismus

- ▶ Replikation von Objekten erfordert deterministisches Verhalten
 - ▶ Aufrufe werden an alle Replikate in gleicher Reihenfolge zugestellt
 - ▶ Ausgehend von identischen Ausgangszuständen werden identische Endzustände erreicht
 - ▶ Objekt entspricht somit einem Zustandsautomat
- ▶ Problemfälle
 - ▶ objektexterne Informationen
 - ▶ z.B. Zeit, Zufallszahlen oder Aufruf an externen Informationsquellen
 - ▶ Koordinierung wenn parallel mehrere Threads ein Objekt verändern
 - ▶ z.B. Anforderung von Locks

Grundlagen

Replikationsart

- ▶ **Active** Replication
 - ▶ Replikate bearbeiten alle Anforderungen
- ▶ **Passive** Replication
 - ▶ Es gibt ein aktives Replikat (*master*) welches Aufrufe bearbeitet
 - ▶ Alle anderen Replikate sind in Wartestellung

Anwendungen besitzen unterschiedliche Fehlertoleranzanforderungen

- ▶ Active Replication
 - ▶ Sehr kurze Verzögerungen im Fehlerfall
 - ▶ Hoher Aufwand unter anderem durch die erforderliche Gruppenkommunikation
- ▶ Passive Replication
 - ▶ Längere Verzögerung bei Ausfällen
 - ▶ Geringer Aufwand zur Laufzeit
 - ▶ Schnellere Antwortzeit im Normalbetrieb

Grundlagen

Zuständigkeiten Serverseite

- ▶ Objektreplikation
- ▶ Verwaltung der System- und Fehlertoleranzanforderungen pro Objektgruppe
 - ▶ Property Manager-Schnittstelle
- ▶ Erzeugen von replizierten Objekten
 - ▶ Generic Factory-Schnittstelle
 - ▶ Replication Manager-Schnittstelle
 - ▶ Zustandstransfer
- ▶ Erkennung von Ausfällen

Grundlagen

Zuständigkeiten Clientseite

- ▶ Failover
 - ▶ Falls ein Server nicht antwortet wird es entweder erneut versucht oder ein anderer Server wird kontaktiert
 - ▶ Aufrufe werden nur einmal durch das replizierte Objekt ausgeführt (muss durch die Serverseite unterstützt werden)
- ▶ Adressierung
 - ▶ Veraltete Referenzen werden in Kooperation mit dem Server ersetzt
 - ▶ Server liefert aktuelle Version
- ▶ Ausfall der Verbindung
 - ▶ z. B. kein Replikat ist erreichbar
 - ▶ Anwendung wird benachrichtigt

Grundlagen

Kontrolle und Verwaltung

- ▶ Infrastruktur kontrolliert Fehlertoleranz
 - ▶ Automatische Erzeugung von Replikaten
 - ▶ Automatische Erhaltung der Konsistenz
- ▶ Applikation kontrolliert Fehlertoleranz
 - ▶ Applikation lenkt die Erzeugung und Platzierung von Replikaten
 - ▶ Applikation gewährleistet die Konsistenz
 - ▶ Achtung: Nur in Spezialfällen nötig!

Grundlagen

Fault Tolerance Domain

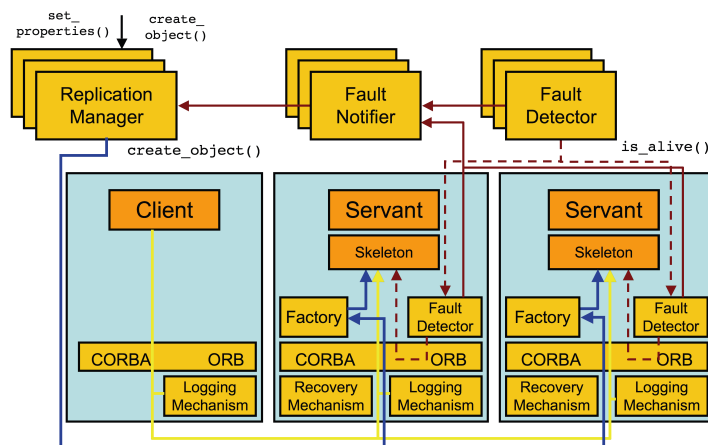
- ▶ Menge von Rechnern zur Bereitstellung von fehlertoleranten Applikationen
- ▶ Zentrale Komponente bildet der Replication Manager
 - ▶ steuert Erzeugung und Platzierung von Replikaten

Limitationen des FT-CORBA Standards

- ▶ Determinismus bleibt Aufgabe des Anwendungsentwicklers
- ▶ Keine explizite Unterstützung für
 - ▶ Behandlung von Netzwerkpartitionierungen
 - ▶ böartige Fehler
 - ▶ Softwarefehler und Designfehler
- ▶ Interoperabilität
 - ▶ Alle Replikate eines replizierten Objektes müssen die gleiche Infrastruktur nutzen

Es ist Aufgabe der Hersteller hier individuelle Lösungen anzubieten!

Architekturübersicht



Adressierung

Interoperable Object Group Reference (IOGR)

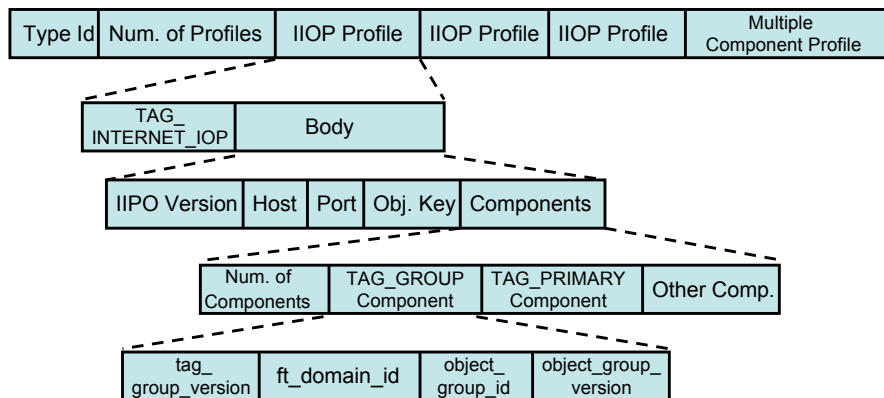
- ▶ Eine IGOR besitzt mehrere IOR Profile
- ▶ Jedes Profile enthält Informationen zur Identität des Objektes
 - ▶ FTDomainId identifiziert die Domäne
 - ▶ ObjectGroupId identifiziert das replizierte Objekt (innerhalb der Domäne)
 - ▶ ObjectGroupRefVersion legt die Version der Referenz fest
- ▶ Maximal ein Profile enthält die Komponente TAG_PRIMARY zur Identifikation des primären Replikats.
 - ▶ Achtung, muss nicht aktuell sein!

Was wird adressiert?

- ▶ direkte Adresssierung der Replikate
- ▶ Adressierung von Gateways

Adressierung

Interoperable Object Group Reference (IOGR)



Adressierung

Aktualität von IOGRs

- ▶ Problem
 - ▶ Objektreferenzen können veralten, da sich die referenzierte Objektgruppe verändert
 - ▶ einzelne Replikate fallen aus, es kommen neue Replikate hinzu
- ▶ Lösung
 - ▶ Version der Client-Referenz wird bei Anfragen an den Server übertragen
 - ▶ Versionsinformation aus der Referenz wird als GROUP_VERSION Service Context der Anfrage beigefügt

Adressierung

Aktualität von IOGRs

- ▶ Lösung (Fortsetzung)
 - ▶ Server entnimmt Anfragen die Versionsinformation
 - ▶ Ist die Version des Clients aktuell wird die Anfrage verarbeitet
 - ▶ Ist die Version des Clients veraltet wird eine LOCATE_FORWARD_PERM Exception erzeugt
 - ▶ Ist die Version des Servers (anscheinend) veraltet wird der Replication Manager nach der aktuellen Referenz gefragt

Verhalten bei Ausfällen

Wiederholung von Aufrufen bei Ausfällen von Replikaten

- ▶ Auf ORB-Transportebene gibt es eine der folgenden Exceptions
 - ▶ COMM_FAILURE, TRANSIENT, NO_RESPONSE, OBJ_ADAPTER
 - ▶ Status ist COMPLETED_MAYBE
- ▶ Problem
 - ▶ Ohne weitere Maßnahmen kann eine Verletzung der at-most-once Semantik vorliegen
- ▶ Lösung
 - ▶ Eindeutige Identifizierung von Anfragen durch REQUEST Service Context
 - ▶ Client Id, identifiziert den Client
 - ▶ Retention Id, identifiziert den Aufruf
 - ▶ Expiration Time, legt fest wie lange Aufrufergebnisse aufbewahrt werden
 - ▶ Server ORB erkennt so die Wiederholungen von Anfragen und sendet das bereits ermittelte Ergebnis

Verhalten bei Ausfällen

- ▶ Problem
 - ▶ Es kommt zu einem Serverausfall oder Verbindungsproblem während eines Aufrufs
 - ▶ Die TCP/IP Verbindung wird nicht ordnungsgemäß beendet und der Client bekommt den Abbruch deshalb nicht mit
- ▶ Lösung
 - ▶ Periodische Testaufrufe (heartbeat messages)
 - ▶ Client fragt diese via Policy pro Verbindung an und spezifiziert
 - ▶ Aufruffrequenz
 - ▶ Timeout
 - ▶ Client-ORB ruft `_FT_HB()` beim Server-ORB auf
 - ▶ Operation wird vom Skeleton bereitgestellt
 - ▶ Server-ORB muss dies explizit erlauben
 - ▶ Kontrolle von erzeugtem Netzwerkverkehr

Einstellung von Fehlertoleranzeigenschaften

Konfigurierbare Eigenschaften

- ▶ Replikation
- ▶ Mitgliedschaft
- ▶ Konsistenz
- ▶ Monitoring
 - ▶ Intervall und Timeout
- ▶ Konfiguration von Factories
- ▶ Replikatanzahl
 - ▶ initiale Anzahl beim Start eines Dienstes
 - ▶ minimale Anzahl
- ▶ Sicherungspunktintervall

Replikation

Stateless

- ▶ statische Daten und nur lesender Zugriff

Cold Passive Replication

- ▶ Recovery wird durch Sicherungspunkt und Protokollierung von Aufrufen erreicht
- ▶ langsame Kompensation von Ausfällen

Warm Passive Replication

- ▶ Aktueller Zustand des primären Replikats wird periodisch an alle anderen Replikate übertragen
- ▶ Protokollierung von Aufrufen
- ▶ schnelleres Recovery im Vergleich zu cold passive

Active Replication

- ▶ alle Replikate bearbeiten Aufrufe
- ▶ sehr geringe Verzögerung bei Ausfällen

Active Replication

Normalbetrieb

- ▶ Wenn replizierte Objekte von anderen replizierten Objekten aufgerufen werden müssen duplizierte Aufrufe und Antworten unterdrückt werden

Behandlung von Ausfällen

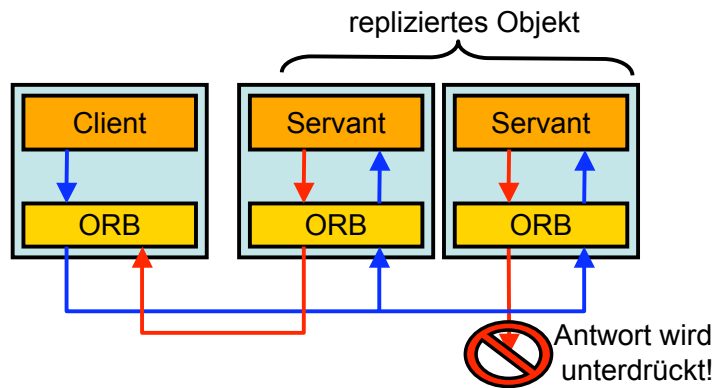
- ▶ Infrastruktur verschattet Ausfälle transparent da mindestens ein Replikat auf Anfragen antwortet

Behandlung von Beitritten

- ▶ Zustandstransfer zur Integration eines neuen oder temporär ausgefallenen Replikats nötig

Active Replication

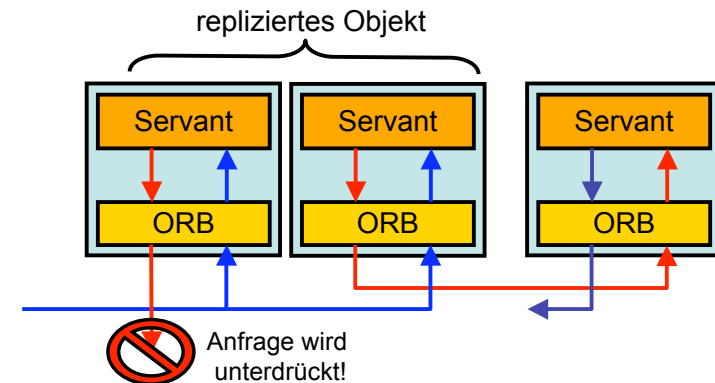
Unterdrückung von duplizierten Ergebnissen



Active Replication

Unterdrückung von duplizierten Aufrufen

- Nötig wenn ein repliziertes Objekt andere Objekte aufruft



Passive Replication

Normalbetrieb

- periodischer Zustandstransfer zu allen Replikaten (nur bei warm passive nötig)
- Logging von Aufrufen und Sicherungspunkten

Behandlung von Ausfällen

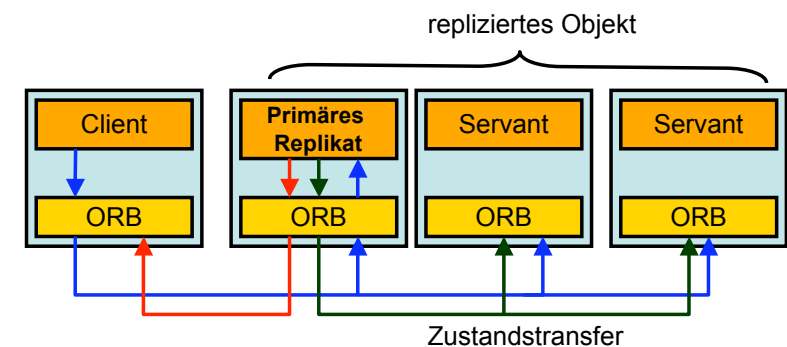
- Ausfall des primären Replikats erfordern die Wahl eines neuen Replikats
- Initialisierung des neuen primären Replikats (Zustandstransfer bei cold passive Replication)
- Erkennung von dublizierten Anfragen

Behandlung von Beitritten

- Zustandstransfer zu neuen oder wiederhergestelltem Replikat bei warm passive Replication

Passive Replication

Unterdrückung von Anfragen und Zustandstransfer



Vergleich der Replikationsformen

Passive Replication

- Geringerer Ressourcenbedarf wie Speicher und CPU
- Langsame Erholung von Ausfällen

Active Replication

- Hoher Ressourcenbedarf
 - Ausführung von Anfragen durch alle Replikaten
- Schnelle Kompensation von Ausfällen

Beide Ansätze erfordern die gleichen Mechanismen!

Mitgliedschaft

Infrastruktur kontrolliert Replikaterzeugung

- Infrastruktur erzeugt Replikate und platziert diese im Kontext der Domäne

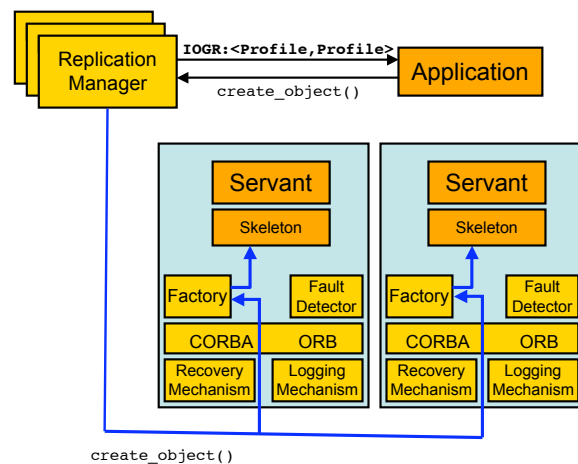
Anwendung kontrolliert Replikaterzeugung

- Anwendung erzeugt und platziert Replikate entsprechend ihrer Erfordernisse

Mitgliedschaft

Infrastruktur kontrolliert Replikaterzeugung

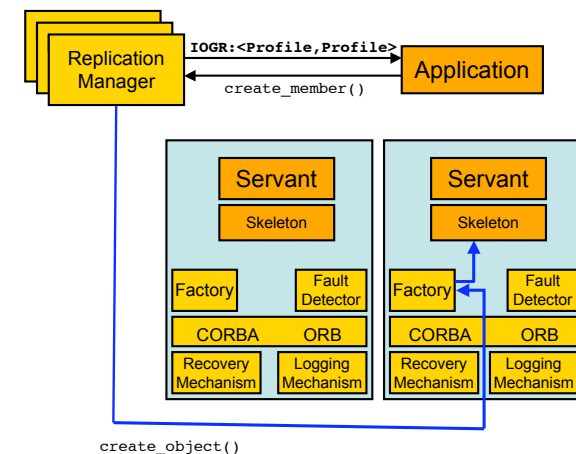
- Anwendung ruft `create_object()`-Methode des Replication Managers auf



Mitgliedschaft

Anwendung kontrolliert Replikaterzeugung

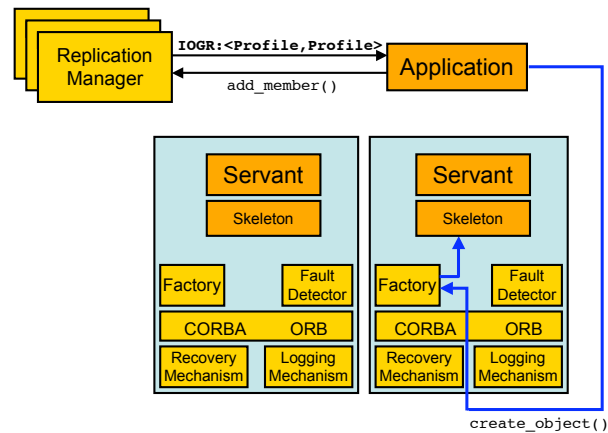
- Anwendung beauftragt den Replication Manager zur Erzeugung einzelner Replikate



Mitgliedschaft

Anwendung kontrolliert Replikaterzeugung

- Anwendung erzeugt Replikate eigenständig und nutzt den Replication Manager zur Verwaltung



Konsistenz

Infrastruktur kontrolliert Konsistenz

- Infrastruktur erhält die Konsistenz durch Mechanismen wie Logging, Zustandssicherung und Recovery
 - Aktive Replication
 - Nach jedem Aufruf haben alle Replikate den gleichen Zustand
 - Erfordert eine Gruppenkommunikation und total geordnete Zustellung von Nachrichten
 - Passive Replication
 - Nach jedem Zustandstransfer haben alle Replikate den gleichen Zustand

Infrastruktur kontrolliert Konsistenz

- Anwendung stellt alle Mechanismen zur Konsistenzerhaltung bereit

Monitoring

Granularität der Beobachtung

- **Mitglieder**
 - Es wird jedes Mitglied einer Objektgruppe beobachtet
- **Ort**
 - Es wird ein Objekt als Repräsentant für den Ort beobachtet
 - Wird das beobachtete Replikat beendet wird ein anderes Objekt ausgewählt
 - Fällt das Objekt aus wird der Rechner als ausgefallen betrachtet
- **Ort und Typ**
 - Es wird ein Objekt pro Ort und Typ kontrolliert.
 - Wird das beobachtete Replikat beendet wird ein anderes Objekt vom gleichen Typ ausgewählt
 - Fällt das Objekt aus werden alle Objekte des Typs an diesem Ort als ausgefallen betrachtet

Factories

Sequenz von FactoryInfo Strukturen

- Erzeugung von replizierten Objekten wird durch eine Sequenz von FactoryInfo Strukturen konfiguriert
- Aufbau der FactoryInfo Struktur
 - Referenz auf Fabrik
 - Ort der Fabrik
 - Information zur Konfiguration der Fabrik (Criteria)

Verwaltung von Replikaten

Aufgaben des Replication Manager

- ▶ Verwaltung von Objektgruppen und ihren Eigenschaften
 - ▶ Replikationsart
 - ▶ Mitgliedschaft
 - ▶ Konsistenz
 - ▶ usw.

Schnittstelle des Replication Manager

- ▶ Methoden zur Benachrichtigung von Ausfällen
 - ▶ `register_fault_notifier()`
 - ▶ `get_fault_notifier()`
- ▶ Erbt von
 - ▶ Property Manager – Management von Fehlertoleranzeigenschaften
 - ▶ Object Group Manager – Verwaltung von Objektgruppen
 - ▶ Generic Factory – Erzeugung von replizierten Objekten

Property Manager Schnittstelle

Ermöglicht konfigurieren von Eigenschaften

- ▶ für alle Objektgruppen
- ▶ für alle replizierten Objekte eines bestimmten Typs
- ▶ für ein bestimmtes repliziertes Objekt zum Zeitpunkt der Erzeugung
- ▶ für ein bestimmtes repliziertes Objekt zu Laufzeit

Spezifischere Definitionen haben höhere Priorität

Property Manager Schnittstelle

- ▶ Setzen/Ermitteln der Standardwerte für alle replizierten Objekte
 - ▶ `set_default_properties()`
 - ▶ `get_default_properties()`
 - ▶ `remove_default_properties()`
- ▶ Setzen/Ermitteln der Werte für alle replizierten Objekte eines Typs
 - ▶ `set_type_properties()`
 - ▶ `get_type_properties()`
 - ▶ `remove_type_properties()`
- ▶ Setzen/Ermitteln der Werte für ein bestimmtes repliziertes Objekt
 - ▶ `set_properties_dynamically()`
 - ▶ `get_properties()`

Zeitpunkt der Konfiguration

Eigenschaften	Standard	Typ	Erzeugung	Dynamisch
Replikation	X	X	X	
Mitgliedschaft	X	X	X	
Konsistenz	X	X		
Monitoring	X	X		
Granularität	X	X	X	X
Fabriken		X	X	X
Initiale Replikanzahl	X	X	X	
Minimale Replikanzahl	X	X	X	X

Generic Factory Schnittstelle

- Wird vom Replication Manager und von Fabriken implementiert zum Erzeugen von replizierten Objekten

```
typedef Object ObjectGroup;
typedef anyFactoryCreationId;

Object create_object(
    in TypedId type_id,
    in Criteria the_criteria,
    out FactoryCreationId factory_creation_id)
raises (NoFactory, ObjectNotCreated, InvalidCriteria,
        InvalidProperty, CannotMeetCriteria);

void delete_object(
    in FactoryCreationId factory_creation_id)
raises (ObjectNotFound);
```

Object Group Manager

- Operationen der Object Group Manager Schnittstelle:

- create_member()
- add_member()
- set_primary_member()
- remove_member()
- locations_of_members()
- get_object_group_ref()
- get_object_group_id()
- get_member_ref()

Object Group Manager

- Wichtige Operation create_member und add_member

```
ObjectGroup create_member(
    in ObjectGroup object_group,
    in Location the_location, in TypedId type_id,
    in Criteria the_criteria)
raises (ObjectGroupNotFound, MemberAlreadyPresent,
        NoFactory, ObjectNotCreated, InvalidCriteria,
        ...);

ObjectGroup add_member(
    in ObjectGroup object_group,
    in Location the_location, in Object member)
raises (ObjectGroupNotFound, MemberAlreadyPresent,
        ObjectNotAdded);
```

Fehlermanagement

Fault Detector

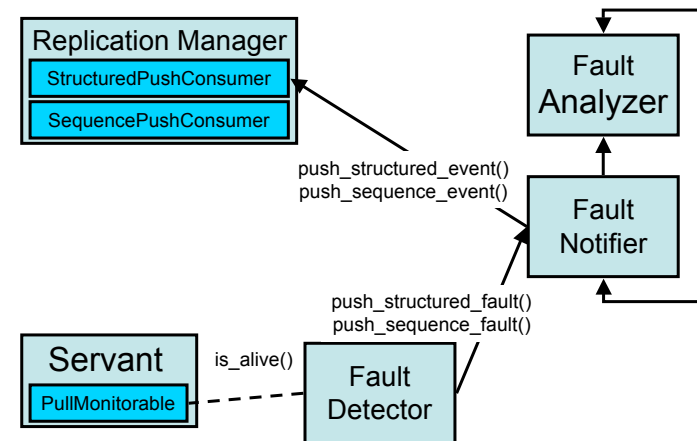
- ▶ Erkennt Fehler und erzeugt Fehlerberichte

Fault Notifier

- ▶ Sammelt und verarbeitet Fehlerberichte von Fault Detectors und Fault Analyzern
- ▶ Bildet eine Art Datenbank für alle Fehlerberichte

Fault Analyzer

- ▶ Spezifisch für jede Anwendung
- ▶ Verarbeitet Fehlerberichte und fasst abhängige Fehler zusammen



Fehlermanagement

Fehlerweitergabe durch Fault Detectors

- ▶ einzelne Fehlerreporte (CosNotification::StructuredEvent)
- ▶ Sammelreport (CosNotification::EventBatch)
- ▶ Fehlertyp: (ObjectCrashFault)
 - ▶ Domain_name - FT_CORBA
 - ▶ Type_name - ObjectCrashFault
 - ▶ Location - host/process
 - ▶ TypeId - IDL:Library:1.0
 - ▶ ObjectGroupId - 4711
- ▶ Sind alle Objekte eines Ortes ausgefallen wird TypeId und ObjectGroupId nicht im Fehlerreport vermerkt
- ▶ Sind alle Objekte eines Types ausgefallen wird die ObjectGroupId weggelassen

Fehlermanagement

Fehlerverarbeitung

- ▶ Fehlerberichte werden durch Fault Detectors erzeugt und via *push* an den Fault Notifier weitergeleitet
- ▶ Beliebige Konsumenten registrieren sich beim Fault Notifier und werden über Fehler benachrichtigt
 - ▶ Filter reduzieren das Nachrichtenaufkommen

Fehlermanagement

Schnittstelle des Fault Notifier

```

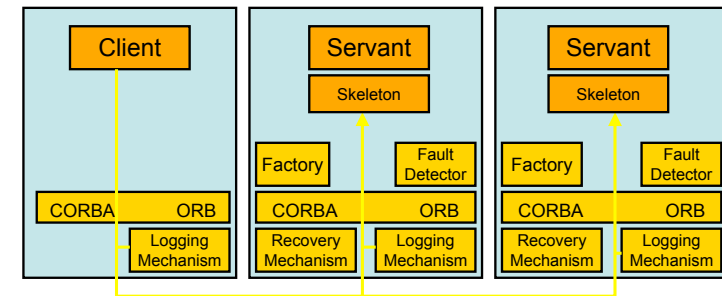
void push_structured_fault(
    in CosNotification::StructuredEvent event);

CosNotifyFilter::Filter create_subscription_filter(
    in string constraint_grammar)
raises (CosNotifyFilter::InvalidGrammar);

ConsumerId connect_structured_fault_consumer(
    in CosNotifyComm::StructuredPushConsumerconsumer,
    in CosNotifyFilter::Filter filter);
  
```

Logging und Recovery

Beispiel: Active Replication



Logging und Recovery

Schnittstelle zum Erzeugen Sicherungspunkten

```

interface Checkpointable {
    State get_state()
    raises (NoStateAvailable);
    void set_state(in State s)
    raises (InvalidState);
};
  
```

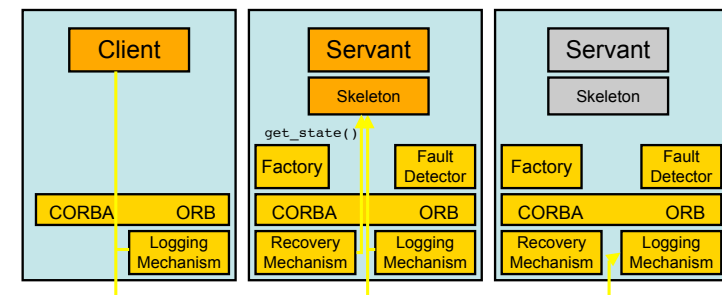
Schnittstelle zum Erzeugen von partiellen Sicherungspunkten

```

interface Updateable : Checkpointable {
    State get_update()
    raises (NoUpdateAvailable);
    void set_update(in State s)
    raises (InvalidUpdate);
};
  
```

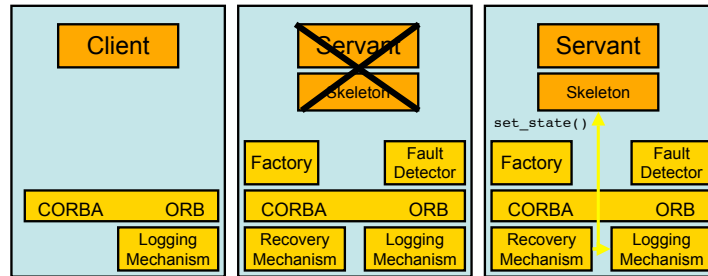
Logging und Recovery

Beispiel: Cold Passive Replication — Normalbetrieb



Logging und Recovery

Beispiel: Cold Passive Replication — Recovery

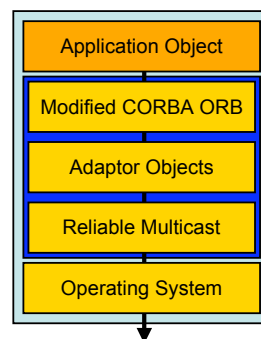


Implementierungsvarianten

- ▶ Integrativer Ansatz
 - ▶ Unterstützung für replizierte Dienste wird direkt durch den ORB realisiert
- ▶ Dienst-Ansatz
 - ▶ Unterstützung für replizierte Dienste wird als CORBA Service angeboten
- ▶ Interceptor-Ansatz
 - ▶ Aufrufe werden durch Interceptoren (unterhalb des ORBs) abgefangen

Integrativer Ansatz

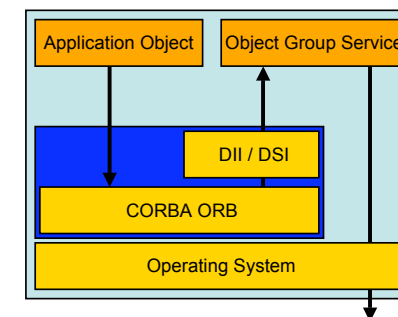
- ▶ ORB wird durch eine Gruppenkommunikation ergänzt
- ▶ IIOP wird durch ein proprietäres Protokoll ausgetauscht



- ▶ Nachteil: Aufwendige Implementierung
- ▶ Vorteil: Effizient und transparent für die Applikation und kann FT-CORBA kompatibel sein

Dienst-Ansatz

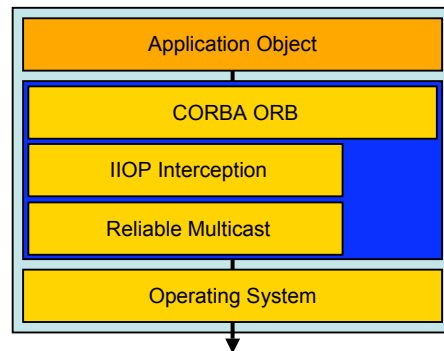
- ▶ Anwendung kommuniziert über lokale Dienste mit dem replizierten Objekt



- ▶ Nachteil: Indirektion über den ORB
- ▶ Nachteil: Nicht transparent für die Anwendung und nicht kompatibel
- ▶ Vorteil: Keine Veränderung des ORBs nötig und damit portable

Interceptor-Ansatz

- ▶ Interceptoren fangen Aufrufe ab und vermitteln sie weiter an das replizierte Objekt



- ▶ Nachteil: Interceptoren sind oft spezifisch für ein Betriebssystem
- ▶ Vorteil: Transparent für die Anwendung
- ▶ Vorteil: Transparent für die Anwendung

Kommunikation

- ▶ Voraussetzung für aktive und passive Replikation ist in der Regel ein total geordneter Multicast (*abcast*)
 - ▶ Es gibt auf allen Nachrichten eine globale Reihenfolge
- ▶ Mögliche Realisierungen
 - ▶ Gruppenkommunikation nach dem *Virtual Synchrony Modell*
 - ▶ Einigungsalgorithmen

Kommunikation

Beispiel: JGroups (<http://www.jgroups.org>)

- ▶ Java basierte Gruppenkommunikation
- ▶ realisiert Virtual Synchrony Modell
- ▶ Protokolle werden pro Applikation konfiguriert
- ▶ Beispielkonfiguration für aktive Replikation
 - ▶ TCP – Nachrichten werden via TCP übertragen
 - ▶ FD – Heartbeat Nachrichten zur Detektion von Ausfällen
 - ▶ UNICAST – Nachrichten an einzelne Mitglieder
 - ▶ NAKACK – Nachrichten an alle Mitglieder
 - ▶ STATE_TRANSFER – Unterstützung für Zustandstransfer
 - ▶ GMS – Nachrichten zu Änderungen der Kommunikationsgruppe
 - ▶ STABLE – Garbage Collection von Nachrichten
 - ▶ TOTAL – Unterstützung für globale Reihenfolge von Nachrichten

Kommunikation

Beispiel: JGroups TOTAL

- ▶ Fester Knoten (Sequencer) bestimmt Nachrichtenreihenfolge
- ▶ Sequencer vergibt kontinuierliche Sequenznummer
 - ▶ UB: Sender an Sequencer, Sequencer an alle
 - ▶ BB: Sender an alle, Sequencer an alle
 - ▶ UUB: Sender an Sequencer, Sequencer an Sender, Sender an alle
- ▶ Empfänger puffert Nachrichten und liefert an Anwendung aus, falls `seqNr(erwartet) == seqNr(Nachricht)`
- ▶ Andere Beispiele: Isis, Rampart (byzantinisch)
- ▶ Sequenzerausfall: View-Wechsel: Knoten auf gleichen Stand bzgl. alter View bringen, Neubeginn mit neuer View

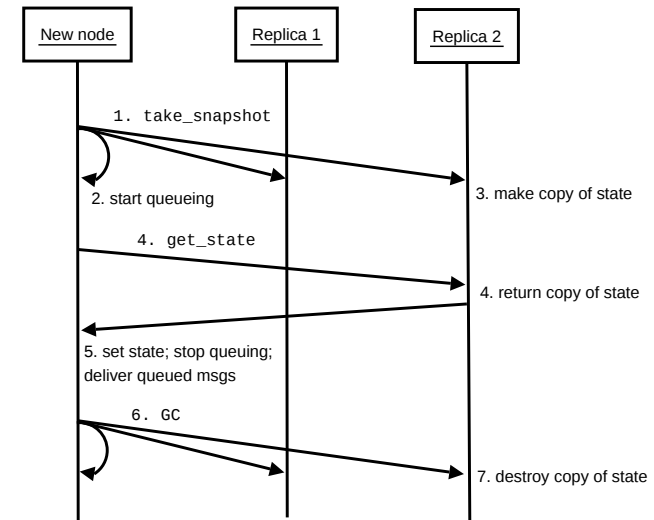
Zustandstransfer

Voraussetzungen

- ▶ Objekt muss die `Checkpointable`-Schnittstelle implementieren
- ▶ Erfordert den gesamten Objektzustand als `ByteArray` bereitzustellen
 - ▶ Aufgabe des Entwicklers!
- ▶ Sicherungspunkt kann erstellt werden wenn sich das Objekt in einem konsistenten Zustand befindet
 - ▶ alle laufenden Aufrufe werden beendet
 - ▶ neue Aufrufe werden blockiert

Zustandstransfer

Beispiel: Protokoll eines nicht-blockierenden Zustandstransfers



Determinismus bei mehrfädiger Ausführung

- ▶ Nicht-replizierte objektbasierte Applikationen sind in der Regel mehrfädig implementiert
- ▶ Zielsetzung: Überführung zu replizierten Diensten ohne Veränderung der Anwendung
- ▶ Problem: Fehlertolerante Infrastrukturen gestatten nur einfädige Ausführung um Determinismus zu garantieren

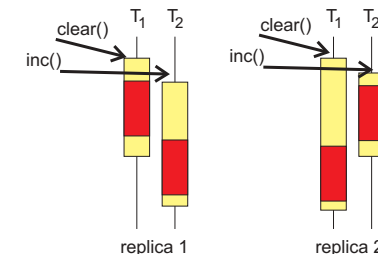
Determinismus bei mehrfädiger Ausführung

- ▶ *Determinismus* ist zwingend für aktive Replikation
- ▶ *Multithreading* ist eine Quelle für Nichtdeterminismus

```

class Simple {
    double state=0;
    void clear() { synchronized(this) { state=0; } }
    void inc() { synchronized(this) { state++; } }
}
  
```

- ▶ Nichtdeterminismus: C_1 ruft `clear()` auf, C_2 ruft `inc()` auf



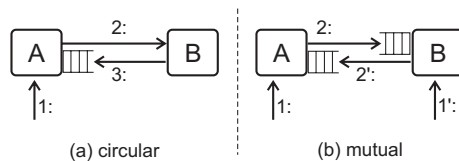
Determinismus bei mehrfädiger Ausführung

Ansatz der meisten Systeme:

abcast + **sequentielle Ausführung von Aufrufen**

Probleme:

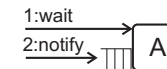
- 1: Deadlocks



Determinismus bei mehrfädiger Ausführung

Probleme:

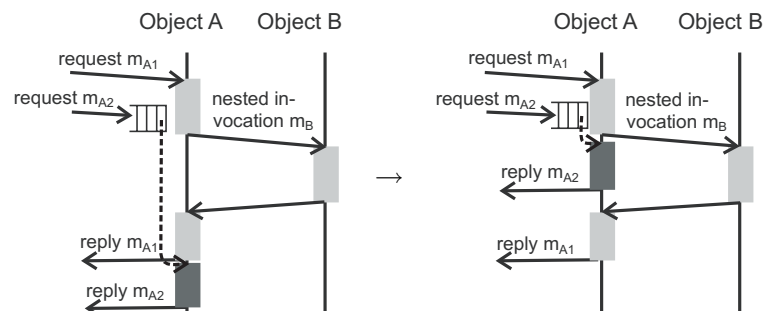
- 2: Keine Unterstützung für Konditionvariablen



Determinismus bei mehrfädiger Ausführung

Probleme:

- 3: Leerlauf bei verschachtelten Aufrufen



Status quo: Existierende Lösungen

Ansatz der meisten Systeme:

abcast + **sequentielle Ausführung von Aufrufen**

Existierende Lösungen

- Eternal (Narasimhan'99): einzelner logischer Thread
(Lösung für Problem 1a: *zirkuläre Deadlocks*)
- Jimenez-Peris, Eternal (Zhao'05): ein aktiver Thread
(Lösung für Problem 1+3: *Deadlocks* und *des Leerlaufs bei verschachtelten Aufrufen*)
- Aspectix DEterministic Thread Scheduler–Single Active Threads (ADETS-SAT), ein aktiver Thread + Unterstützung für Konditionvariablen und des nativen Java Koordinierungsmodells
 - synchronized statements, wait(), wait(timeout), notify(), notifyAll()



Jörg Domaschka, Franz J. Hauck, Hans P. Reiser, Rüdiger Kapitza
Deterministic Multithreading for Java-based Replicated Objects
PDCS 2006 (Dallas, TX, USA, Nov 13-15, 2006); pp. 516-521

ADETS-SAT: Interception durch Codetransformation

Interception der Java Synchronisationsanweisungen durch einen Scheduler

```

public class Queue extends ... {
    public synchronized String remove()
    {
        while(data.size()==0)
            wait();
        return data.remove(0);
    }
}

⇒

public class Queue extends ... {
    public String remove() {
        _scheduler().lock(this);
        try {
            while(data.size()==0)
                _scheduler().mtwait(this);
            return data.remove(0);
        } finally {
            _scheduler().unlock(this);
        }
    }

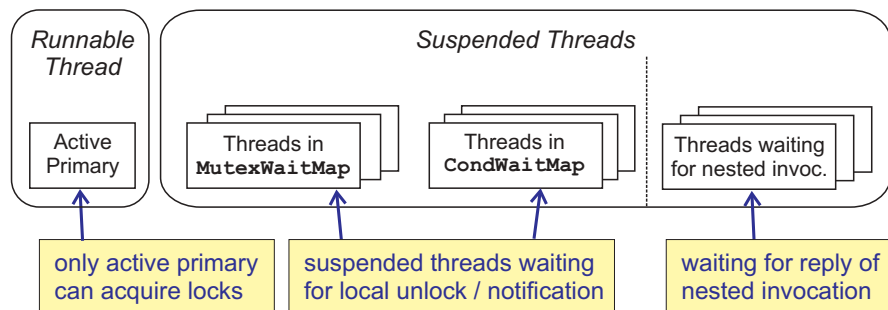
    public void append(String x) {
        _scheduler().lock(this);
        try {
            data.add(x);
            _scheduler().mtnotify(this);
        } finally {
            _scheduler().unlock(this);
        }
    }
}

```

ADETS-SAT: Annahmen

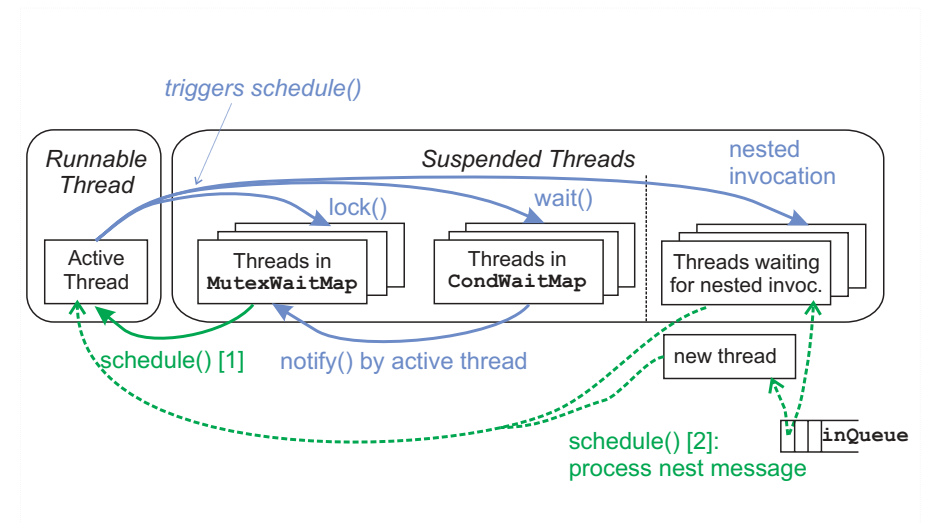
- ▶ Korrekte Koordinierung
 - ▶ Zustand wird nur dann verändert wenn das entsprechende Lock angefordert ist
 - ▶ Keine implizite (atomare Variablen) oder wait-free Synchronisation
- ▶ Keine anderen Quellen für Nichtdeterminismus wie Zufallszahlen etc.

ADETS-SAT: Basiskonzepte



- ▶ Es gibt immer genau einen aktiven Thread
- ▶ Eine Reihe von blockierten Threads
 - ▶ blockierte Threads
 - ▶ wartende Threads
 - ▶ durch externe Aufrufe blockierte Threads

ADETS-SAT: Interne Zustände



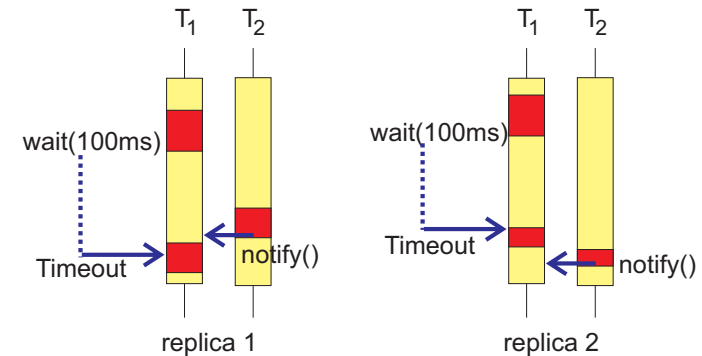
ADETS-SAT: Timeouts

- `wait()`-Zeitschranken können ablaufen

```
class Buffer {
// [...]
Object getItem() throws OperationTimeoutException {
    synchronized(data) {
        if (data.isEmpty())    data.wait(100);
        if (!data.isEmpty())   return data.getNext();
        throw new OperationTimeoutException();
    }
}
void putItem(Object obj) {
    synchronized(data) {
        data.append(obj);
        data.notify();
    }
}
}
```

ADETS-SAT: Timeouts

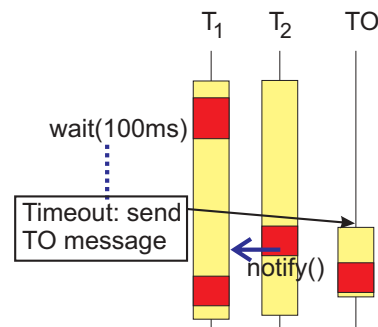
- `wait(n)` Ablauf einer Zeitschranke nach n ms
- Problem explizite Benachrichtigung und Ablauf der Zeitschranke können konkurrieren



ADETS-SAT: Timeouts

Lösung

- Timeout erzeugt einen eigenen Thread
- Notify-Thread oder Timeout-Thread erhält deterministisch das entsprechende Lock



Zusammenfassung

- FT-CORBA bildet einen Standard zu Entwicklung fehlertoleranter Infrastrukturen und Anwendungen
- Durch Middlewaremechanismen und starke Konsistenz sind replizierte Objekte weitgehend transparent für Anwendungen
- Objektimplementierungen müssen angepasst werden
 - Determinismus
 - Zustandstransfer

Zusammenfassung

Kritikpunkte

- ▶ Einheit der Replikation: Objekt vs. Prozess
- ▶ Nichtdeterminismus muss durch den Anwendungsentwickler behandelt werden
- ▶ Zustand: Objekt + Infrastruktur – Zustand der Infrastruktur ist schwer zu ermitteln
- ▶ Konfiguration ist kompliziert
- ▶ Konsistente Replikation erfordert aufwendige Gruppenkommunikation