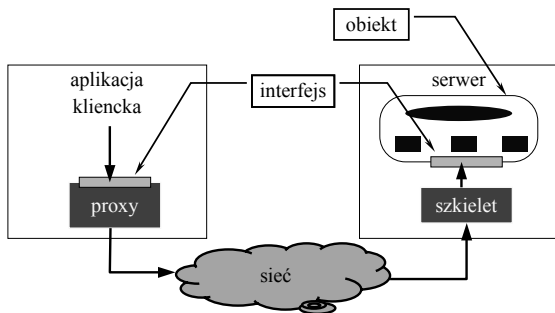


Wywoływanie metod zdalnych

Podejście obiektowe do budowy systemów rozproszonych

Wywoływanie metod zdalnych — model systemu



Istota podejścia obiektowego

- ☞ Obiekt jest jednostką integrującą w sobie dane (stan obiektu) oraz odpowiednio zdefiniowane operacje (metody)
- ☞ Jedyna forma dostępu do danych polega na wywoływaniu metod wyspecyfikowanych w publicznym interfejsie obiektu
- ☞ Obiekt może implementować wiele interfejsów
- ☞ Ten sam interfejs może być implementowany przez wiele obiektów

Podejście obiektowe do budowy systemów rozproszonych

- ☞ Kluczowe dla mechanizmu wywoływania metod zdalnych jest oddzielenie definicji interfejsu (specyfikacji) od jego implementacji w obiekcie
- ☞ W językach definicji interfejsu (IDL) interfejs traktowany jest jak typ danych
- ☞ W języku implementacji każdy obiekt implementujący dany interfejs jest instancją tego typu

Specyfikacja interfejsu

- ☞ Opis interfejsu w języku implementacji (np. Ada, Java RMI)
- ☞ Opis interfejsu w języku specjalnym, niezależnym od implementacji (CORBA — IDL, Sun RPC — rpcgen)

Przykład opisu interfejsu w podejściu obiektowym (CORBA IDL)

```
interface Konto {
    float stan();
    float wplac(in float value);
    float pobierz(in float value);
};

interface Bank {
    Konto otworzKonto(in int numer);
    float zamknijKonto(in Konto k);
};
```

Klasyfikacja obiektów ze względu na sposób implementacji

- ☞ Obiekt zdalny (ang. remote object) — stan obiektu utrzymywany jest przez jeden serwer (wszystkie dane obiektu znajdują się na jednym serwerze)
- ☞ Obiekt rozproszony (ang. distributed object) — stan obiektu przechowywany jest przez więcej niż jeden serwer (poszczególne serwery przechowują odpowiednie dane, stanowiące fragmenty tego samego obiektu)
- ☞ Z punktu widzenia klienta zarówno obiekt zdalny jak i obiekt rozproszony stanowi pewną całość odpowiednio identyfikowaną

Klasyfikacja ze względu na dostępność informacji o obiektach

- ☞ Obiekt dostępny w czasie kompilacji (ang. compile-time object) — informacja o obiekcie (jego typ) znana jest i dostępna w odpowiedniej formie w programie klienta na etapie tworzenia oprogramowania
- ☞ Obiekt dostępny w czasie wykonania (ang. runtime object) — informacja o obiekcie dostępna jest dopiero w czasie działania aplikacji

Klasyfikacja obiektu ze względu na trwałość

- ☞ Obiekt trwały (ang. persistent object) — obiekt istnieje nawet wówczas, gdy nie ma serwera, w przestrzeni adresowej którego mógłby być przechowywany stan tego obiektu
- ☞ Obiekt przejściowy (ang. transient object) — obiekt istnieje tak długo, jak długo działa serwer utrzymujący jego stan

Referencja do obiektu

- ☞ Referencja jest identyfikatorem, wykorzystywanym do wskazania obiektu, na którym ma zostać wykonana operacja
- ☞ W celu wywołania metody obiektu rezydującego na innej maszynie potrzebna jest zdalna referencja
- ☞ Referencja może być przekazywana jako parametr wywołania metody lub zwrócona jako wynik wykonania metody

Implementacja zdalnej referencji

- ☞ Referencja jest wartością, której struktura wewnętrzna nie jest w żaden sposób interpretowana przez aplikację
- ☞ Zdalna referencja musi zawierać wystarczająco dużo informacji, żeby dowiązać obiekt w programie klienta
- ☞ Dowiązanie obiektu oznacza uzyskanie informacji, niezbędnej do wywołania metody obiektu (uzyskanie proxy)

Dowiązanie obiektu

- ☞ Dowiązanie jawne (ang. explicit binding) — dowiązanie wymaga wywołania odpowiedniej funkcji (np. bind), po którym może dopiero nastąpić wywołanie metody
- ☞ Dowiązanie domyślne (ang. implicit binding) — wywołanie metody za pośrednictwem referencji skutkuje ustanowieniem dowiązanie do obiektu w procesie klienta

Wywoływanie metod

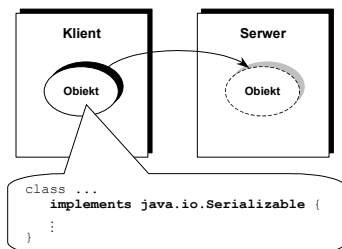
- ☞ Statyczne wywoływanie metod — wywołanie metody za pośrednictwem proxy, wygenerowanego na podstawie definicji interfejsu
- ☞ Dynamiczne wywoływanie metod — „skomponowanie” informacji niezbędnych do wywołania w czasie działania systemu, np.:

```
invoke(ref_obj, id_metody,  
       param_wej, param_wyj);
```

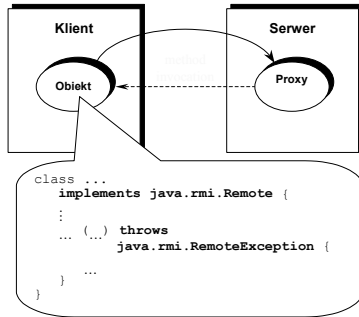
Przekazywanie obiektów jako parametrów

- ☞ Przekazywanie przez wartość — do zdalnej metody przekazywana jest kopia obiektu, który jest parametrem rzeczywistym wywołania.
- ☞ Przekazywanie przez referencję (zmienną) — do zdalnej metody przekazywana jest referencja (zdalna) do obiektu, który jest parametrem rzeczywistym.
- ☞ Przekazywanie przez kopiowanie i odtwarzanie — do zdalnej metody przekazywana jest kopia obiektu, a po zakończeniu zdalnej metody następuje aktualizacja obiektu po stronie wywołania, stosownie do zmian dokonanych w ramach wykonania metody.

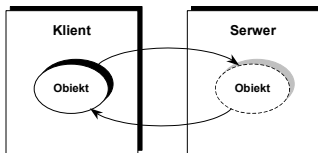
Przekazywanie przez wartość — przykład w Java RMI



Przekazywanie przez referencję — przykład w Java RMI



Przekazywanie przez kopiowanie i odtwarzanie



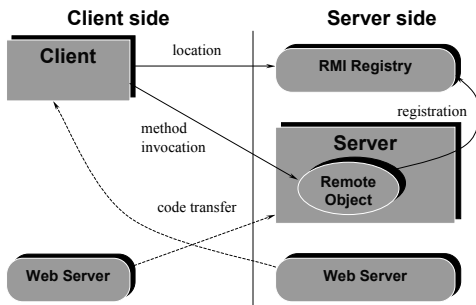
Tworzenia aplikacji rozproszonej w środowisku Java RMI (1)

1. Zdefiniowanie i implementacja odpowiednich klas (w szczególności klas dla obiektów dostępnych zdalnie)
 - ☞ zdefiniowanie interfejsu pochodnego od Remote
 - ☞ zdefiniowanie klasy wywiedzionej z klasy `java.rmi.server.UnicastRemoteObject`, implementującej interfejs pochodny od Remote
2. Kompilacja źródeł (`javac, rmic`)
 - ☞ `javac xxx.java` ↪ `xxx.class`
 - ☞ `rmic xxx` ↪ `xxx_Stub.class`
`xxx_Skel.class`

Tworzenia aplikacji rozproszonej w środowisku Java RMI (1)

3. Udostępnienie wygenerowanego kodu klas
 - ☞ wspólny system plików
 - ☞ kopia kodów klas w różnych systemach plików
 - ☞ udostępnianie kodu przez serwer www
4. Uruchomienie aplikacji
 - ☞ uruchomienie rmiregistry (name server)
 - ☞ uruchomienie serwera: utworzenie zdalnych obiektów i ich rejestracja w rmiregistry
 - ☞ uruchomienie klienta: zlokalizowanie zdalnych obiektów (odwołanie do rmiregistry) i wywołanie zdalnych metod

Komunikacja między klientem a serwerem



Interfejs `java.rmi.Remote`

Komunikacja pomiędzy serwerem (obiektem) a klientem jest określona przez definicję interfejsu pochodnego od interfejsu `Remote`. Klasa zdalnego obiektu musi implementować ten interfejs

```
import java.rmi.Remote;
import java.rmi.RemoteException;

public interface Compute extends Remote {
    Object executeTask(Task t) throws RemoteException;
}
```

Zdalne udostępnianie obiektu (serwer)

Definicja klasy obiektu:

```
import java.rmi.*;
import java.rmi.server.*;
import compute.*;

public class ComputeEngine extends UnicastRemoteObject
    implements Compute {
    public ComputeEngine() throws RemoteException {
        super();
    }
    public Object executeTask(Task t) {
        return t.execute();
    }
}
```

Utworzenie i rejestracja zdalnego obiektu

```
public static void main(String[] args) {
    if (System.getSecurityManager() == null) {
        System.setSecurityManager(new RMISecurityManager());
    }
    String name = "//host:1099/Compute";
    try {
        Compute engine = new ComputeEngine();
        Naming.rebind(name, engine);
        System.out.println("ComputeEngine ok");
    } catch (Exception e) {
        System.err.println("ComputeEngine excep."
            + e.getMessage());
        e.printStackTrace();
    }
}
```

Zdalne wywoływanie metod

```
import java.rmi.*;
public class launchComp {
    public static void main(String args[]) {
        if (System.getSecurityManager() == null){
            System.setSecurityManager(
                new RMISecurityManager());
        }
        try {
            String name = "/" + args[0] + "/Compute";
            Compute comp = (Compute) Naming.lookup(name);
            CompArea task = new CompArea(...);
            BigDecimal arae =
                (BigDecimal) (comp.executeTask(task));
            System.out.println(arae);
        } catch (Exception e) {
            ...
        }
    }
}
```

Przekazywanie parametrów

- ☞ Jeżeli przekazujemy obiekt przez wartość, to klasa tego obiektu musi implementować interfejs `Serializable`.
- ☞ Jeśli przekazujemy obiekt przez referencja, to klasa tego obiektu musi implementować interfejs `Remote`.

```
public interface Task extends
    java.io.Serializable {
    Object execute();
}
```

```
public class CompArea implements Task {
    :
}
```

Lokalizowanie zdalnych obiektów

- ☞ Rejestr — wiąże z nazwami i udostępnia zdalne obiekty
- ☞ Tworzenie rejestru — `rmiregistry [<port number>]`
- ☞ Klasa `LocateRegistry` — umożliwia tworzenie rejestru (obiekty klasy `Registry`)
- ☞ Klasa `Registry` — klasa obiektu-rejestru
- ☞ Klasa `Naming` — ułatwia korzystanie z rejestru, umożliwiając jego specyfikację w adresie URL

Klasa `LocateRegistry`

```
static
Registry createRegistry(int port)
    throws RemoteException
static
Registry createRegistry(String host, int port)
    throws RemoteException
static
Registry getRegistry(int port)
    throws RemoteException
static
Registry getRegistry(String host, int port)
    throws RemoteException
```

Klasa Registry

```
void bind(String name, Remote obj)
    throws RemoteException,
        AlreadyBoundException, AccessException
void rebind(String name, Remote obj)
    throws RemoteException, AccessException
void unbind(String name)
    throws RemoteException,
        NotBoundException, AccessException
String[] list()
    throws RemoteException, AccessException
Remote lookup(String name)
    throws RemoteException,
        NotBoundException, AccessException
```

"Compute"

Klasa Naming (1)

```
static
void bind(String urlName, Remote obj)
    throws RemoteException,
        AlreadyBoundException, AccessException,
        MalformedURLException, UnknownHostException

static
void rebind(String urlName, Remote obj)
    throws RemoteException, AccessException,
        MalformedURLException, UnknownHostException
```

Klasa Naming (2)

```
static
void unbind(String urlName)
    throws RemoteException, NotBoundException,
        AccessException, MalformedURLException,
        UnknownHostException

static
String[] list()
    throws RemoteException, AccessException,
        MalformedURLException, UnknownHostException

static
Remote lookup(String urlName)
    throws RemoteException, NotBoundException,
        AccessException, MalformedURLException
```

"//host:1099/Compute"
