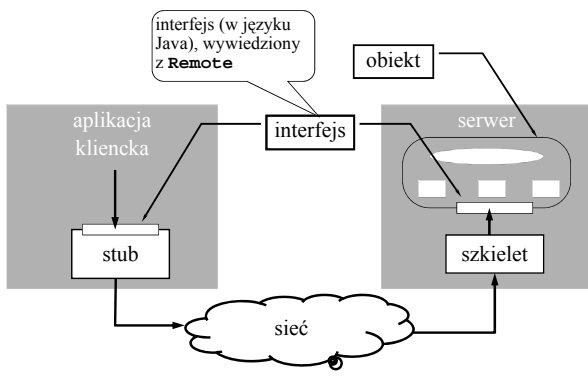


Wywoływanie metod zdalnych

Podejście obiektowe do budowy systemów rozproszonych

Wywoływanie metod zdalnych — model systemu



Obiekt zdalny w środowisku Java

- Mechanizm RMI umożliwia tworzenie obiektów zdalnych (brak bezpośredniego wsparcie dla tworzenia obiektów rozproszonych)
- Jedyna forma zdalnego dostępu polega na wywoływaniu metod wyspecyfikowanych w interfejsie wywiedzionym (dziedziczącym) `java.rmi.Remote`
- Interfejs zdefiniowany jest w języku implementacji
- Obiekt może implementować wiele interfejsów
- Ten sam interfejs może być implementowany przez wiele obiektów
- Interfejs traktowany jest jak typ danych

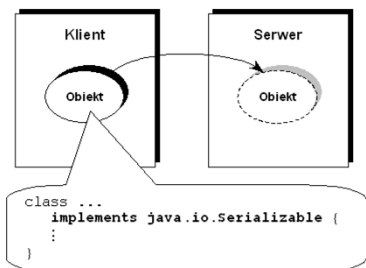
Dostępność obiektu

- Informacja o typie obiektu (czyli o zdalnym interfejsie) dostępna jest w czasie kompilacji.
- Wiązanie obiektu jest jawne i odbywa się w czasie wykonania
- Trwałość obiektu
 - ↳ obiekt udostępniany przez `UnicastRemoteObject` ma charakter przejściowy (istnieje tylko w czasie działania serwera)
 - ↳ dostępny jest mechanizm obiektów aktywowalnych, ale brak bezpośredniego wsparcia dla utrwalania stanu obiektu

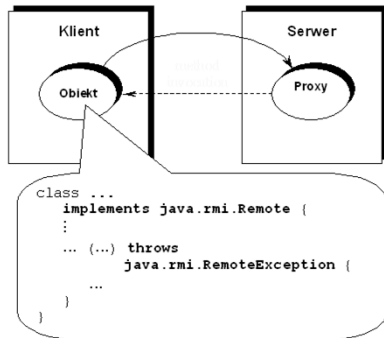
Przekazywanie obiektów jako parametrów

- Obiekty mogą być przekazywane przez wartość (kopie) — konieczna jest deklaracja implementacji interfejsu `java.io.Serializable` w klasie obiektu.
- Obiekty zdalne (implementujące interfejs `Remote`) przekazywane są przez referencję — do zdalnej metody przekazywana jest zdalna referencja, za którą udostępniany jest proxy (stub).
- Brak bezpośredniego wsparcia dla przekazywania parametrów przez kopiowanie i odtwarzanie.

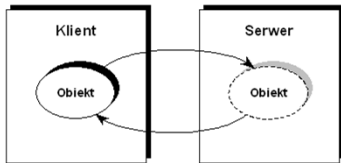
Przekazywanie przez wartość — przykład w Java RMI



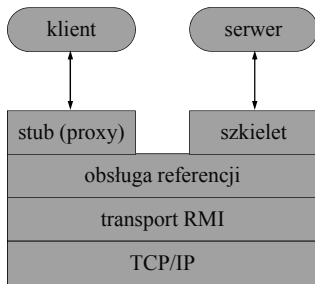
Przekazywanie przez referencję — przykład w Java RMI

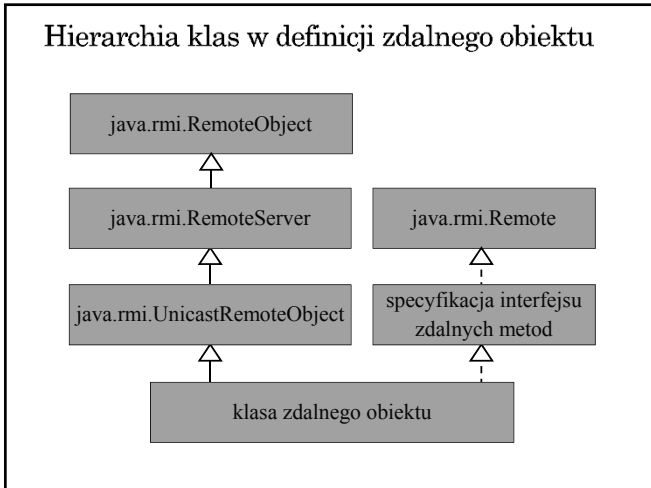


Przekazywanie przez kopiowanie i odtwarzanie



Architektura RMI





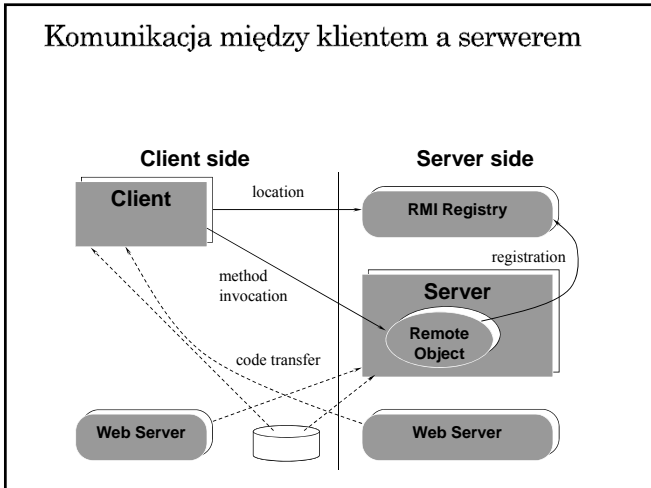
Tworzenia aplikacji rozproszonej w środowisku Java RMI (1)

- 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 lub użycie statycznej metody `exportObject` klasy `UnicastRemoteObject`
- Kompilacja źródeł (`javac`, `rmic`)
 - `javac xxx.java` ⇔ `xxx.class`
 - `rmic xxx` ⇔ `xxx_Stub.class`
 - `xxx_Skel.class` (we wczesnych wersjach Javy)

zbędne w Java 5

Tworzenia aplikacji rozproszonej w środowisku Java RMI (1)

- Udostępnienie wygenerowanego kodu klas
 - wspólny system plików
 - kopia kodów klas w różnych systemach plików
 - udostępnianie kodu przez serwer www
- 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



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 area =
                (BigDecimal) (comp.executeTask(task));
            System.out.println(area);
        } 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`

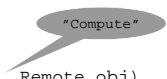
```

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
    
```

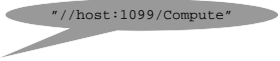


Klasa Naming (1)

```

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
    
```

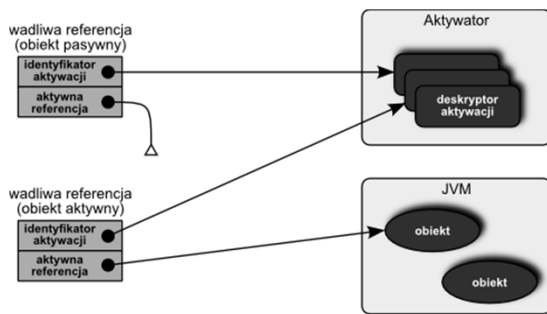
Obiekty aktywowalne

- Obiekt aktywowalny jest to taki obiekt, którego instancja może w danej chwili nie istnieć w żadnej maszynie wirtualnej pomimo istniejącej referencji do niego.
- W momencie odniesienia do obiektu (czyli wywołania jednej z jego metod) instancja może zostać utworzona w działającej lub specjalnie w tym celu uruchomionej maszynie wirtualnej.
- Obiekt aktywowalny jest obiektem klasy pochodnej od `Activatable` (`java.rmi.activation`) lub obiektem jawnie obsługiwanym na potrzeby aktywacji przez odpowiednie metody statyczne klasy `Activatable`.

Uaktywnianie obiektu

- Obiekt aktywowalny może być w stanie:
 - ↳ aktywnym — jest on eksportowany (udostępniony zdalnie), a jego instancja istnieje w maszynie wirtualnej.
 - ↳ pasywnym — jego instancja nie istnieje (albo nie jest udostępniona zdalnie), ale może zostać utworzona i wyeksportowana w reakcji na odniesienie do niego.
- Tworzenie obiektu aktywowalnego:
 - ↳ rejestrowanie obiektu w systemie aktywacji,
 - ↳ eksportowanie obiektu — udostępnienie zdalnym klientom.
- Uaktywnienie (eksportowanie) obiektu zdalnego polega na uruchomieniu maszyny wirtualnej, w której następnie tworzona jest instancja tego obiektu.

Wadliwa referencja (ang. faulty reference)



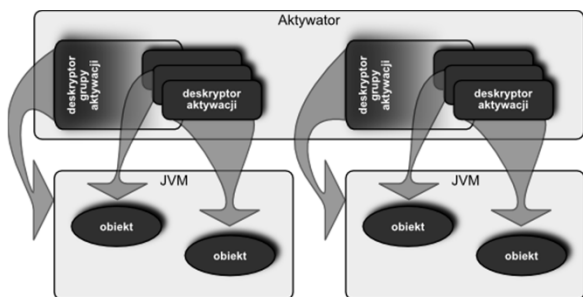
Grupa aktywacji

- Żeby mechanizm aktywacji mógł zaktywować obiekt, zarówno maszyna wirtualna, jak i sam obiekt muszą być odpowiednio opisane.
- Opis maszyny wirtualnej związany jest z *grupą aktywacji*. Instancje obiektów należących do tej samej grupy tworzone są w tej samej maszynie wirtualnej.
- *Deskryptor grupy aktywacji* (ActivationGroupDesc) dostarcza informacji niezbędnych do zidentyfikowania lub uruchomienia właściwej maszyny wirtualnej (JVM).

Aktywator

- Aktywator (np. rmid) nadzoruje aktywację obiektów
 - ↳ utrzymuje bazę informacji o obiektach aktywowalnych — *deskryptory aktywacji* (klasa `ActivationDesc`) identyfikowane przez *identyfikatory aktywacji* (klasa `ActivationID`),
 - ↳ zarządza maszynami wirtualnymi, w których udostępniane są obiekty.
- Aktywator funkcjonuje według następujących zasad:
 - ↳ działa zawsze podczas pracy systemu,
 - ↳ nie aktywuje (reaktywuje) obiektów, które są już aktywne.

Aktywator i deskryptory aktywacji



Deskryptor aktywacji (klasa `ActivationDesc`)

- Deskryptor aktywacji dostarcza aktywatorowi informacji niezbędnych do utworzenia instancji aktywowanego obiektu.
- Przechowuje on następujące informacje opisujące obiekt:
 - ↳ identyfikator grupy aktywacji obiektu
 - ↳ nazwa klasy obiektu
 - ↳ ścieżka do implementacji obiektu (codebase URL path)
 - ↳ dane inicjalizujące (`MarshaledObject<?>`)

Identyfikator aktywacji
(klasa `ActivationID`)

- Id. aktyw. zawiera informacje o obiekcie aktywowalnym:
 - ↳ zdalną referencję do aktywatora obiektu,
 - ↳ unikalny identyfikator obiektu.
- Identyfikator aktywacji powstaje w wyniku rejestracji obiektu w systemie aktywacji.
- Rejestracja obiektu w systemie aktywacji odbywa się w jeden z następujących sposobów:
 - ↳ przez wywołanie metody `Activatable.register`,
 - ↳ przez użycie odpowiedniego konstruktora klasy `Activatable`, który rejestruje i eksportuje obiekt,
 - ↳ przez wywołanie `Activatable.exportObject`
