



Самарский государственный аэрокосмический университет
имени академика С.П. Королёва

Занятие 2

Модели и архитектура

© Составление, Попов С.Б., Гаврилов А.В., 2012

Самара
2013

План занятия

- Модели распределенных систем
- Архитектура распределенных систем
- Слои и уровни
- Возможные архитектурные решения



Модели распределенных систем

- Модели архитектуры
 - Физическое размещение компонентов между узлами
 - Взаимодействие между компонентами
- Другие модели
 - Формальное описание различных параметров и свойств системы
 - Модели взаимодействия, обработки ошибок, безопасности, ...



Модели архитектуры

- Модель архитектуры распределенной системы должна содержать решение двух проблем:
 - физическое размещение компонентов между узлами
 - взаимодействие между компонентами



Модели архитектуры

- Реальные функции отдельных компонентов не указываются
- Указываются:
 - Расположение (размещение по узлам)
 - Шаблоны распределения данных и задач по их обработке
 - Взаимодействие компонентов
 - Роли компонентов
 - Шаблоны взаимодействия



Архитектура

- Определяет разделение системы на наиболее крупные составные части
- Определяет конструктивные решения, которые после их принятия с трудом поддаются изменению
- Отображает общий взгляд разработчиков на результаты проектирования системы: идентификация главных компонентов системы, способов их взаимодействия, выбор основополагающих решений, не подлежащих изменению в будущем



Основные принципы архитектуры

- **Согласованность**

Частичное знание системы позволяет предсказать остальное

- **Ортогональность**

Функции независимы и специфицированы по отдельности

- **Соответствие**

Включаются только функции, соответствующие существенным требованиям к системе, нет ненужных функций

- **Экономичность**

Отсутствие дублирования



Основные принципы архитектуры

- **Прозрачность**

Функции должны быть известны пользователю

- **Общность**

Если функция должна быть введена, ее следует вводить в таком виде, чтобы она отвечала как можно большему числу назначений

- **Открытость**

Можно использовать функцию иначе, чем это предполагалось при проектировании

- **Полнота**

Введенные функции должны с учетом экономических и технологических ограничений как можно полнее соответствовать требованиям и пожеланиям пользователя



Преодоление сложности

- Использование паттернов проектирования
- Разделение системы на слои (расслоение)



Типовые решения – паттерны проектирования

Кристофер Александер
(Christopher Alexander):

Каждое типовое решение описывает некую повторяющуюся проблему и ключ к ее разгадке, причем таким образом, что вы можете пользоваться этим ключом многократно, ни разу не придя к одному и тому же результату



Структура типовых решений

- Название решения
- Назначение (аннотация)
- Мотивация, применимость
- Принцип действия (структура, участники, отношения)
- Результаты
- Реализация



ПРАВИЛО ДОБАВЛЕНИЯ КОСВЕННОСТИ

Если есть проблема –
введите посредника,
т.е. вместо прямого
взаимодействия
используйте косвенное



Слои

- Основная идея: независимость нижележащих уровней от вышележащих
- Основная задача: уменьшать сложность систем, разделяя их на слои и сервисы
 - Слой (уровень): группа сильно связанных и закрытых элементов, реализующих одну функциональность
 - Сервис: функциональность, обеспечиваемая для вышестоящего слоя

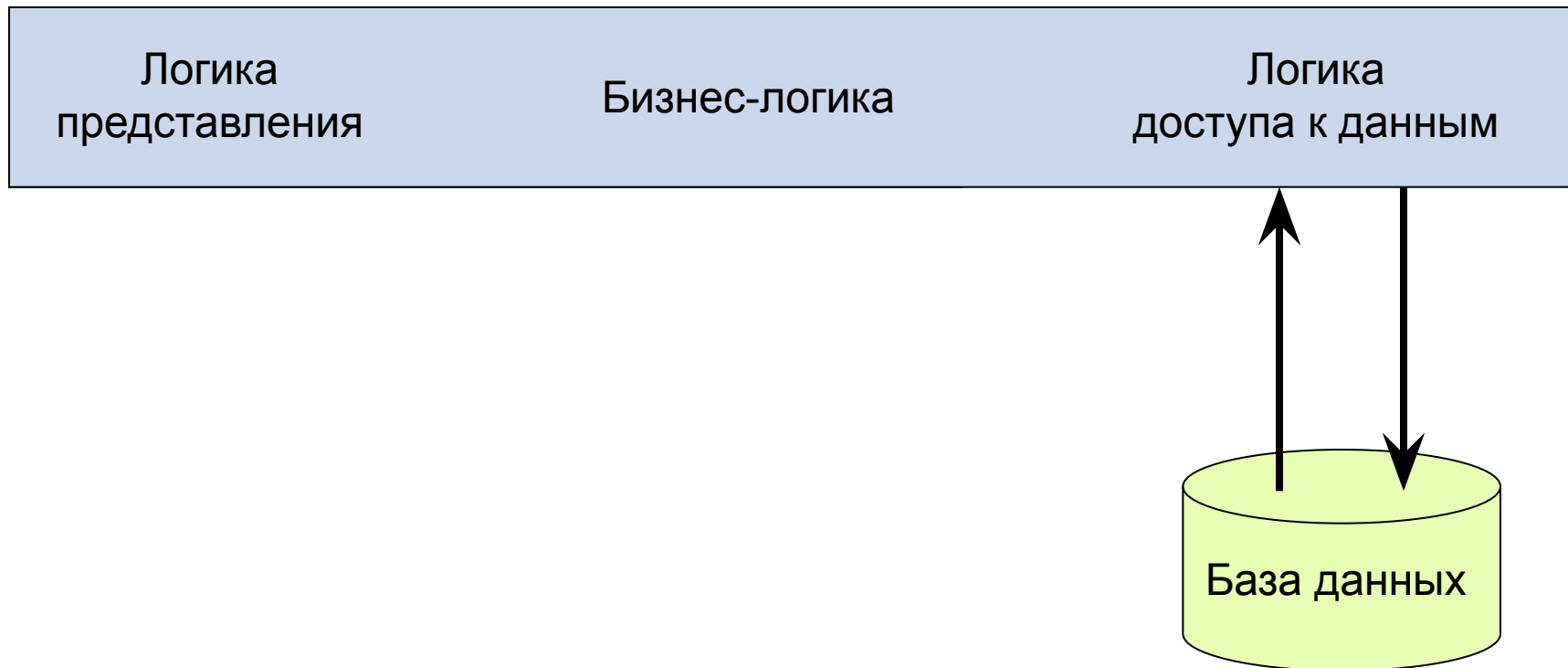


Примеры подхода

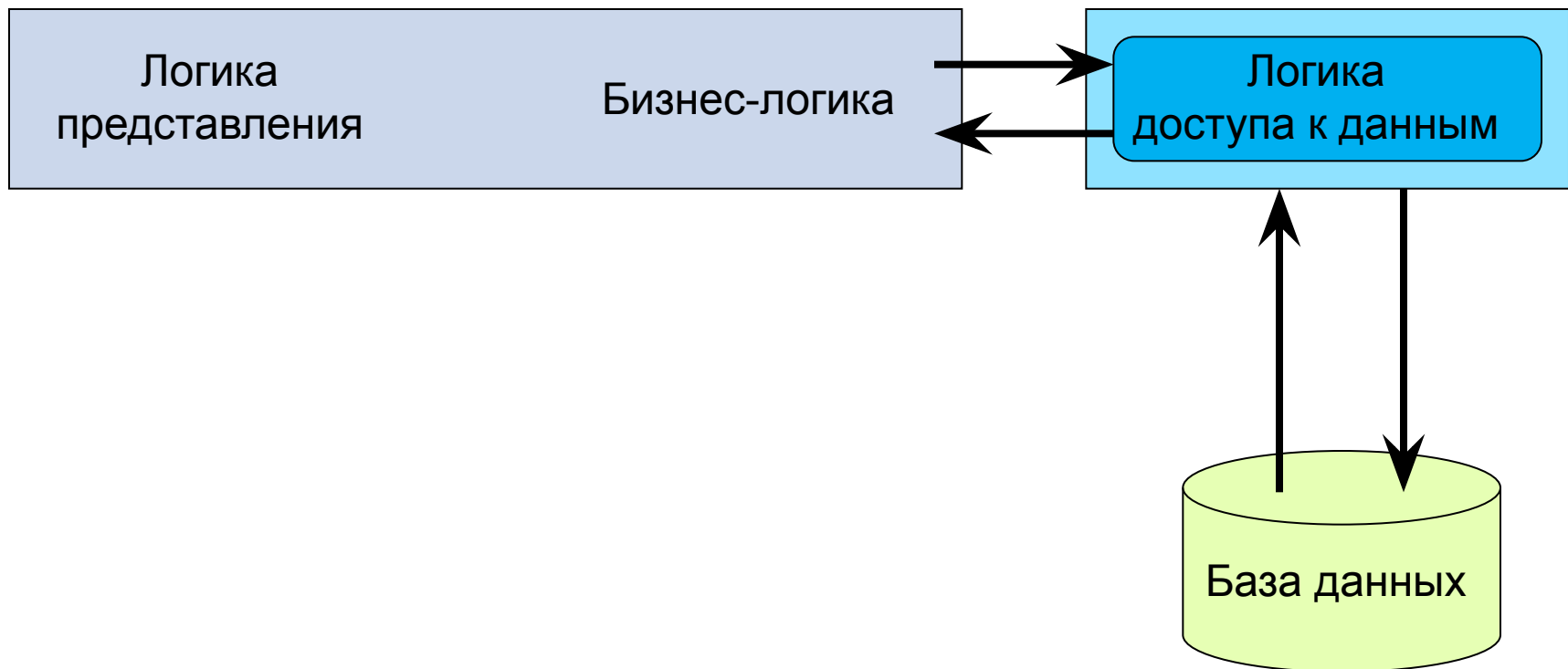
- **Архитектура сетевых протоколов**
 - Физический уровень
 - Уровень соединения
 - Сетевой уровень
 - Транспортный уровень
 - Сеансовый уровень
 - Уровень представления
 - Прикладной уровень
- **Распределенные приложения**
 - Аппаратура
 - Операционная система } Платформа
 - Промежуточное программное обеспечение
 - Приложения, сервисы



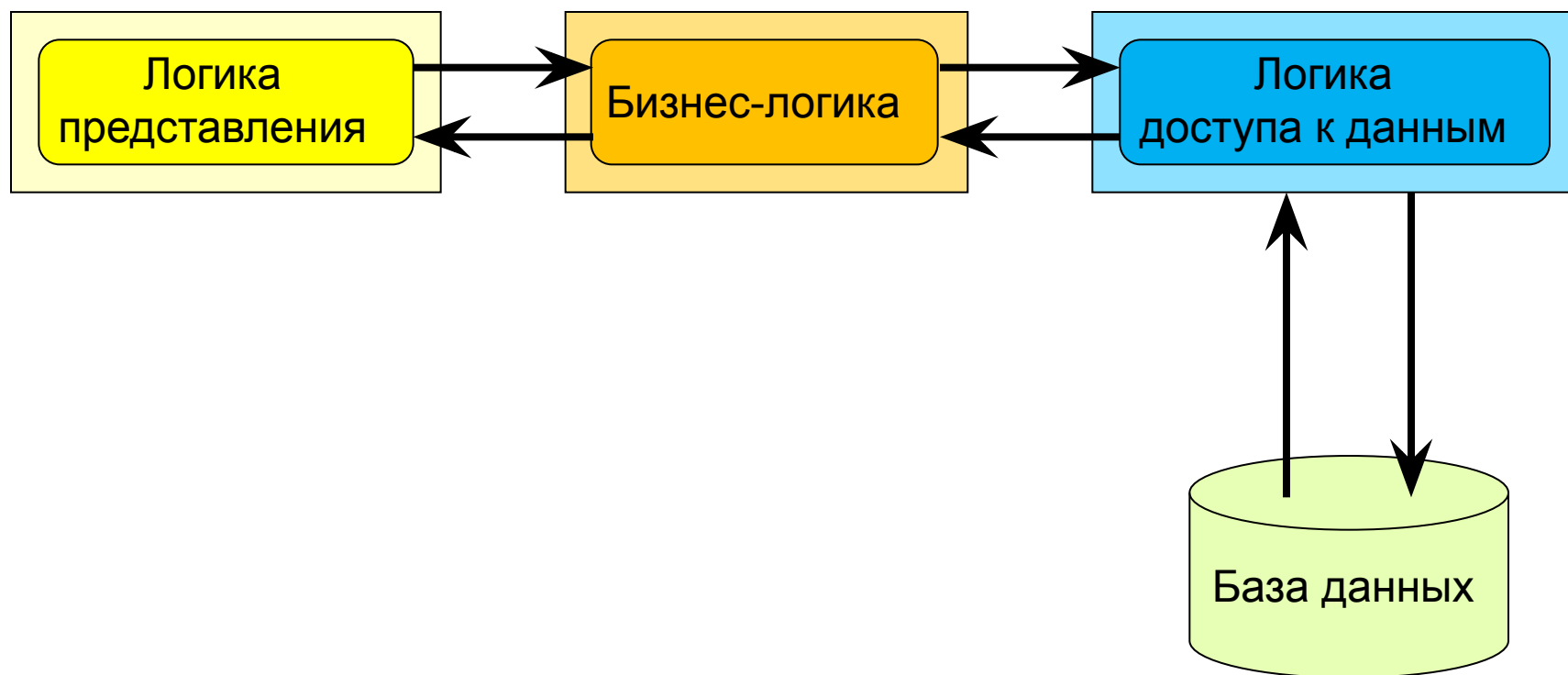
Монолитная система



Двухслойная система



Трёхслойная система



Три основных слоя

■ Слои:

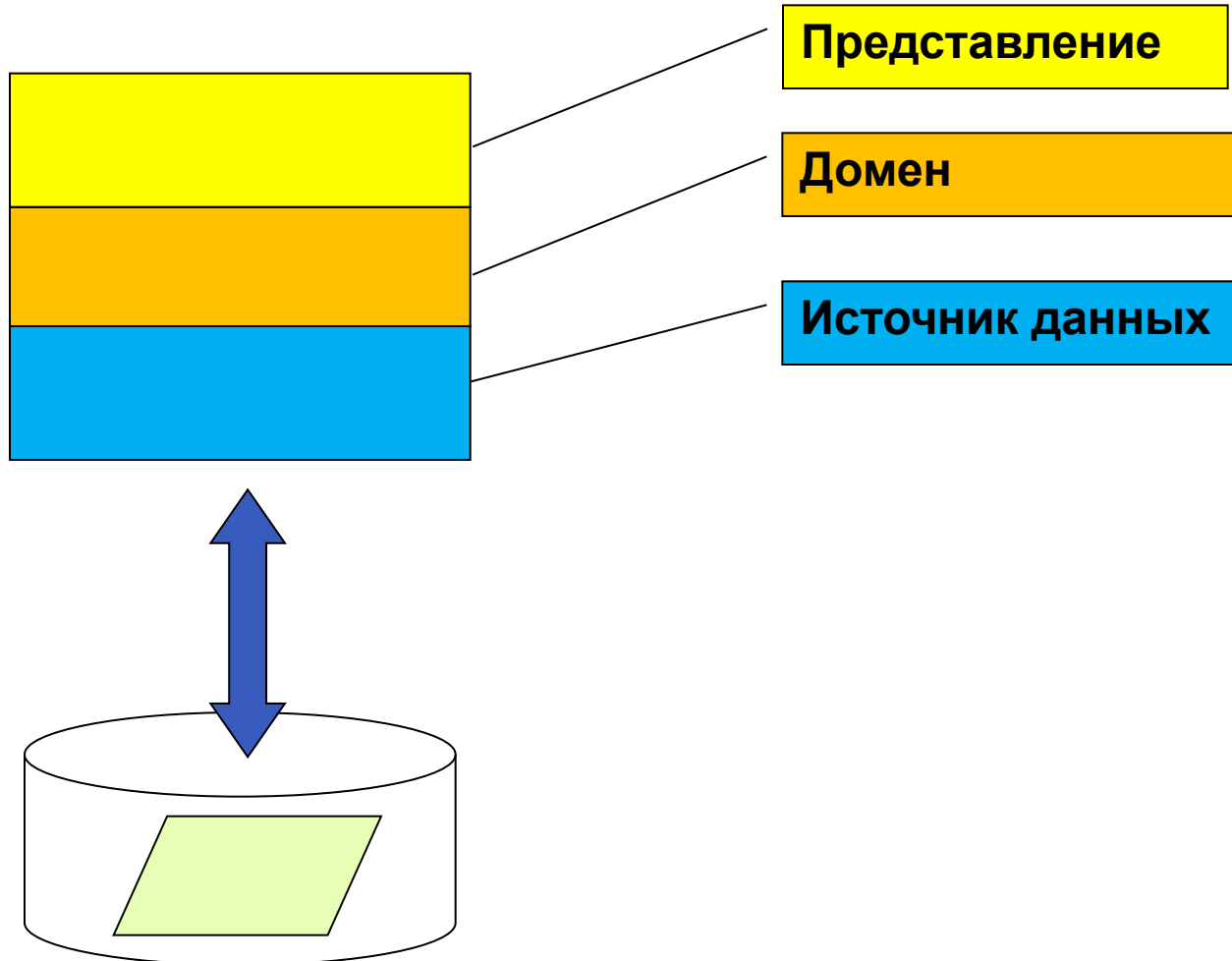
- представление (presentation)
- домен (domain) – предметная область, бизнес-логика
- работа с данными (data source)

■ Рекомендуется различать:

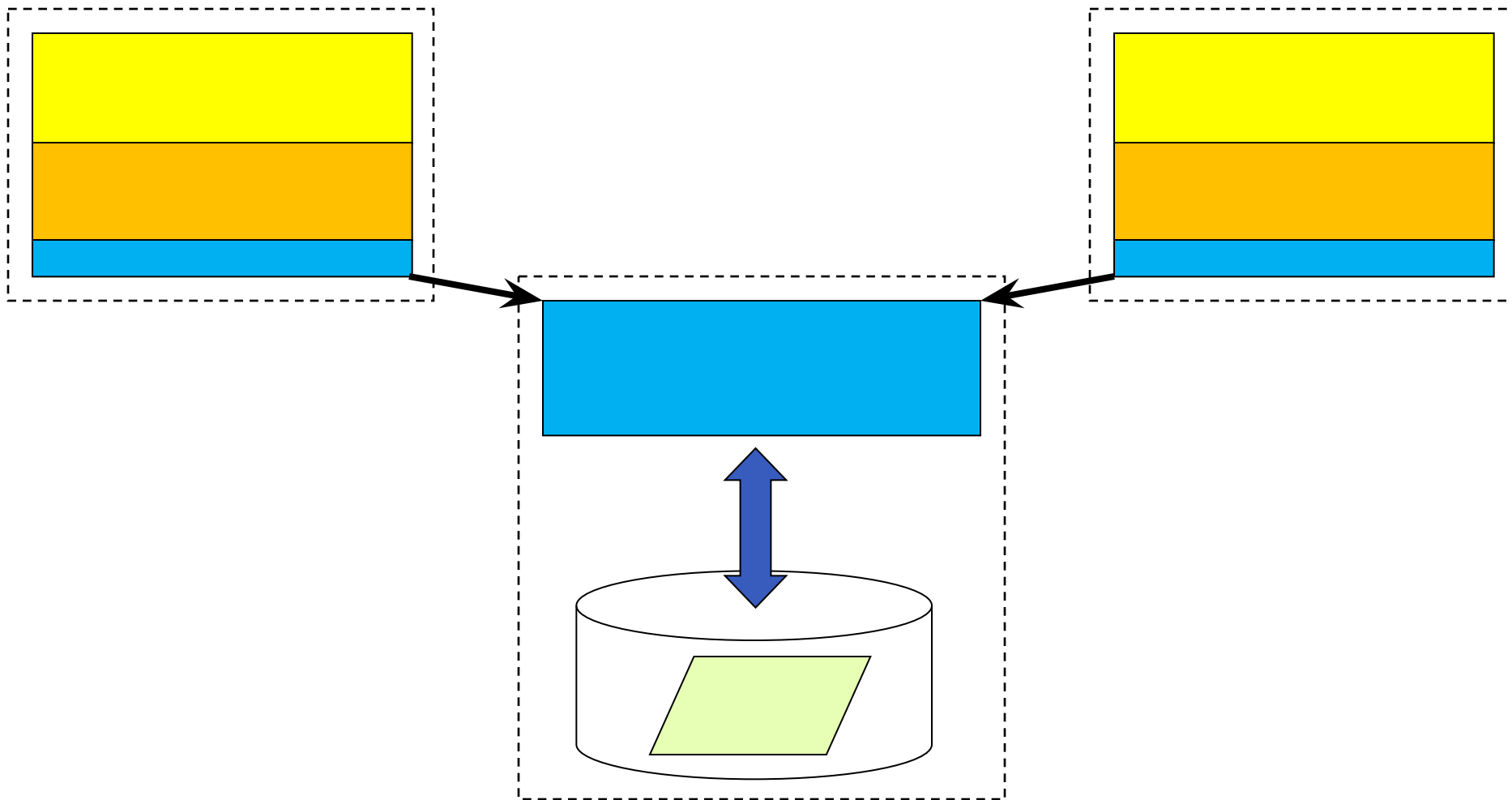
- **Слой** (layer) – логическое разделение
- **Уровень** или **Ярус** (tier) – физическое разделение

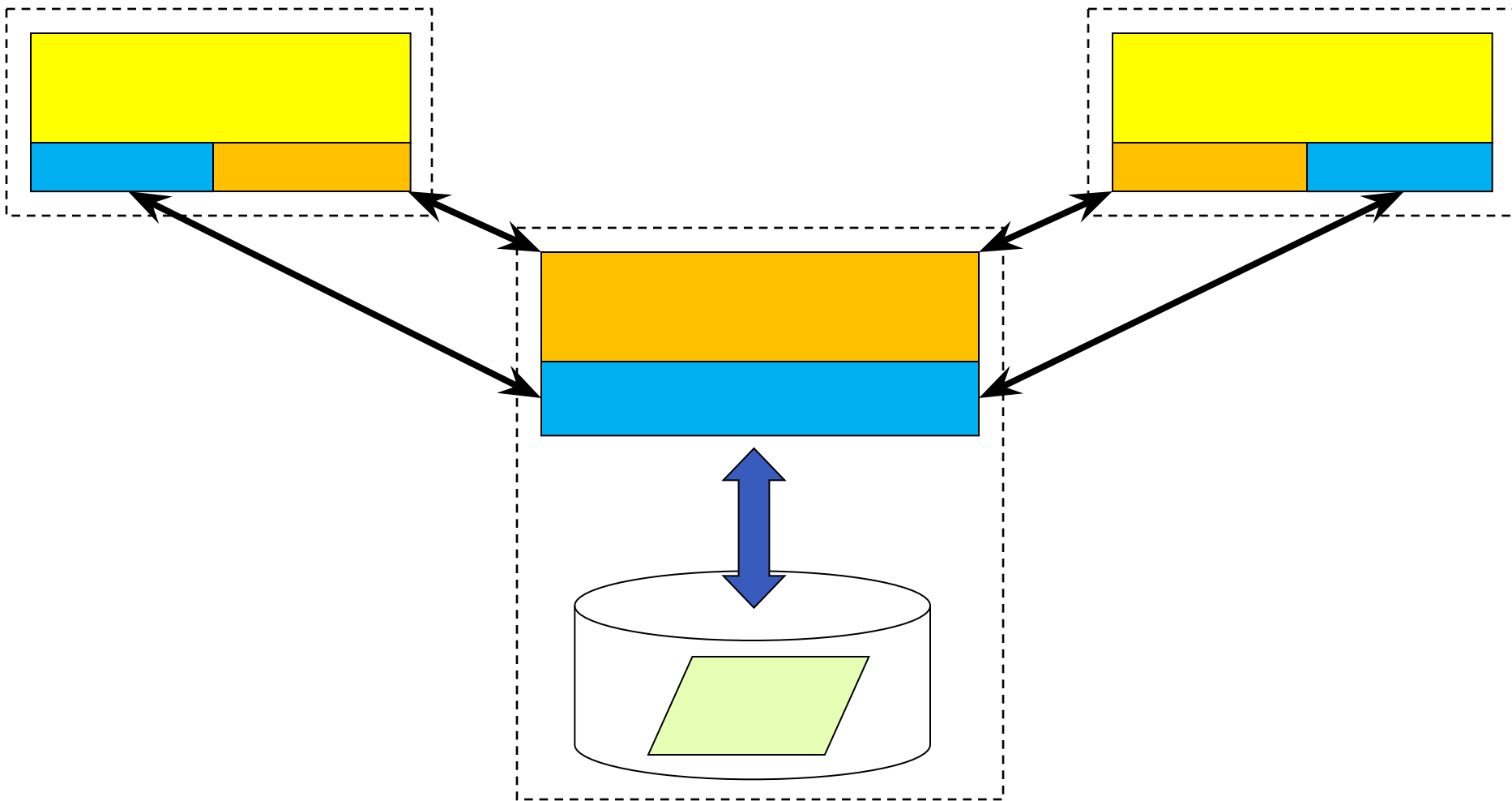


Одноуровневая система

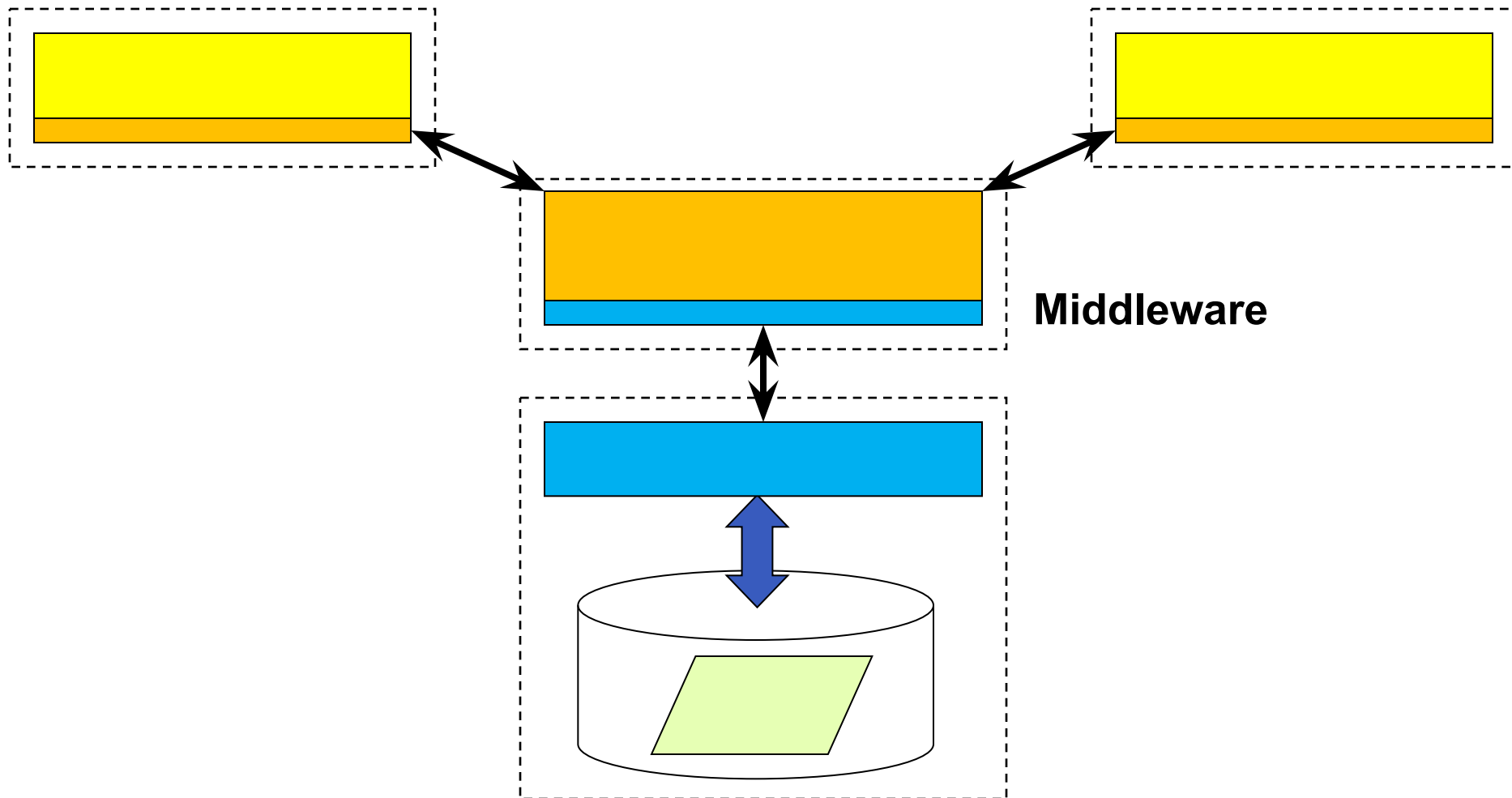


Система клиент/сервер (двухуровневая)





Трехуровневая система



Middleware

- “Слой программного обеспечения, чья цель состоит в том, чтобы скрывать неоднородность и обеспечивать удобную модель программирования для разработчиков”
 - Предоставляет прикладной интерфейс программирования
- Примеры
 - CORBA (OMG)
 - .Net (Microsoft)
 - Remote Procedure Call (Sun)
 - Java Remote Method Invocation (Sun)
 - Технология EJB (Enterprise JavaBeans, Sun)
- Может также предоставлять услуги (сервисы)



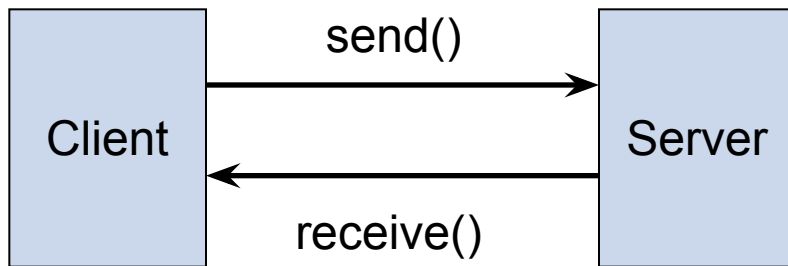
Сервисы Middleware

- Сервисы
 - Именованя
 - Безопасности
 - Транзакций
 - Долговременного хранения
 - Уведомления о событиях
 - ...

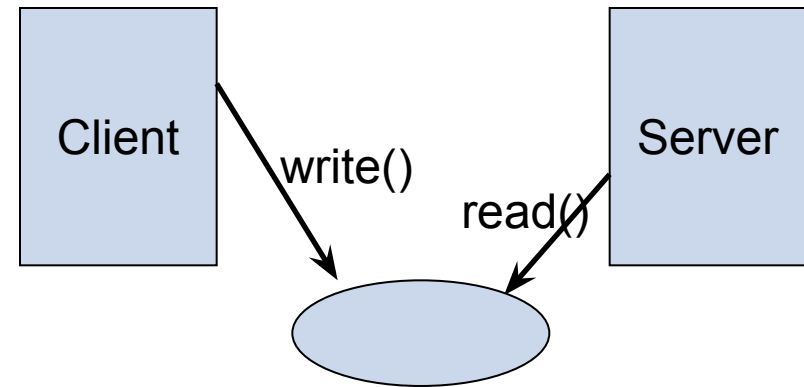


Основные парадигмы программирования

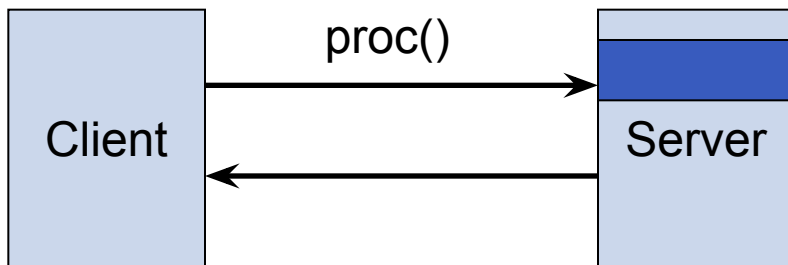
Message Passing



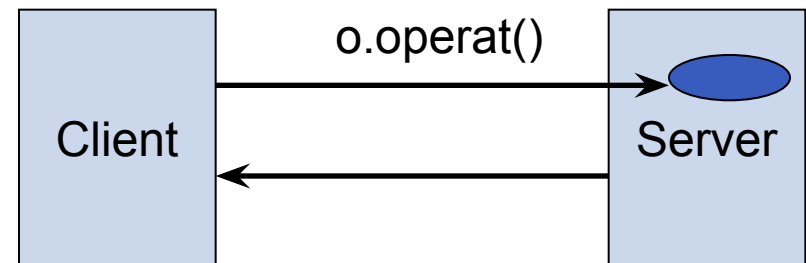
Virtual Shared Memory



Remote Procedure Call



Distributed Object System



Требования к дизайну

- Требования, накладываемые обеспечением требуемой производительности
 - Время отклика
 - Производительность
 - Балансировка нагрузки
- Использование кэширования и репликации
 - Очень многие проблемы производительности системы могут быть решены путем кэширования данных
- Требование надежности



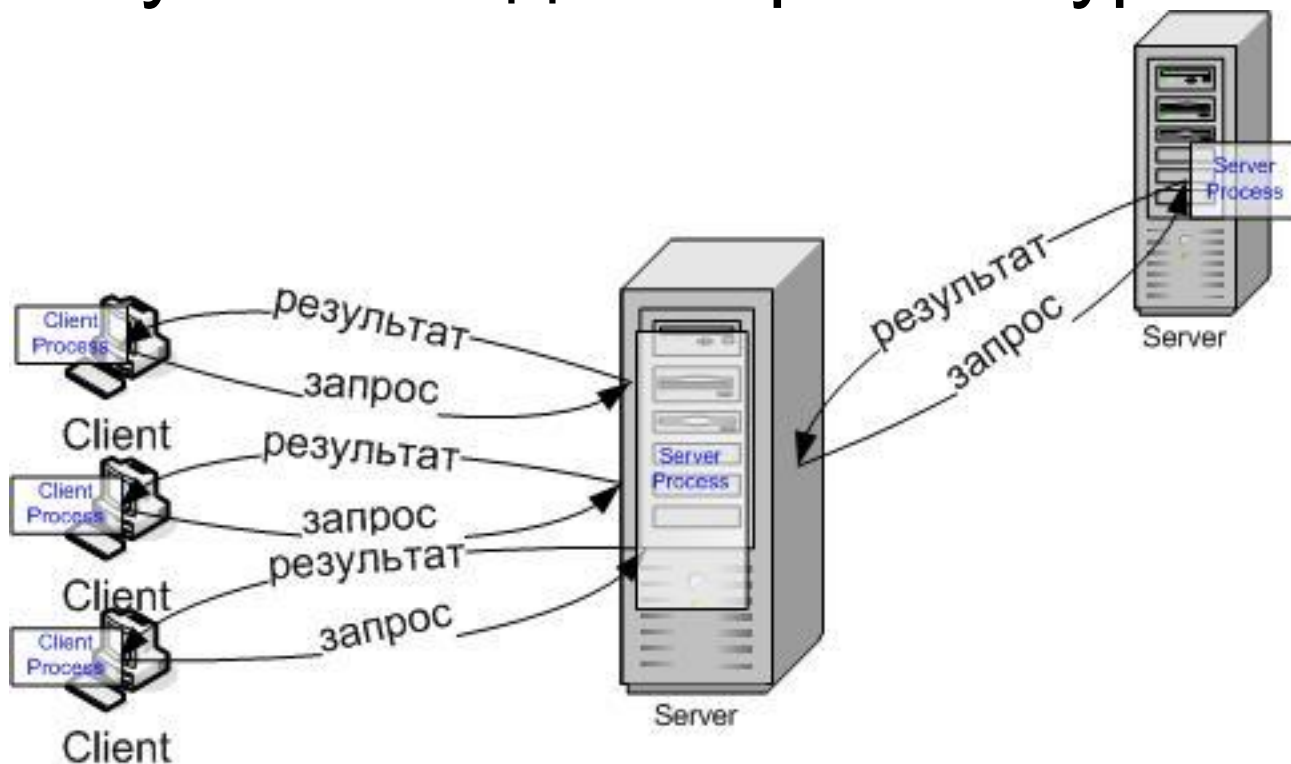
Возможные архитектуры

- Клиент-сервер
- Модель предоставления услуг пулом серверов
- Модель прокси- и кэш- серверов
- Модель равных процессов



Модель клиент-сервер

- Наиболее распространенная и часто используемая модель архитектуры



Модель клиент-сервер

- **Клиент**

Процесс, желающий получить доступ к данным, использует ресурсы и/или выполняет действия на удаленном узле

- **Сервер**

Процесс, управляющий данными и всеми другими разделяемыми ресурсами, обеспечивающий клиентам доступ к ресурсам и производящий вычисления

- **Взаимодействие**

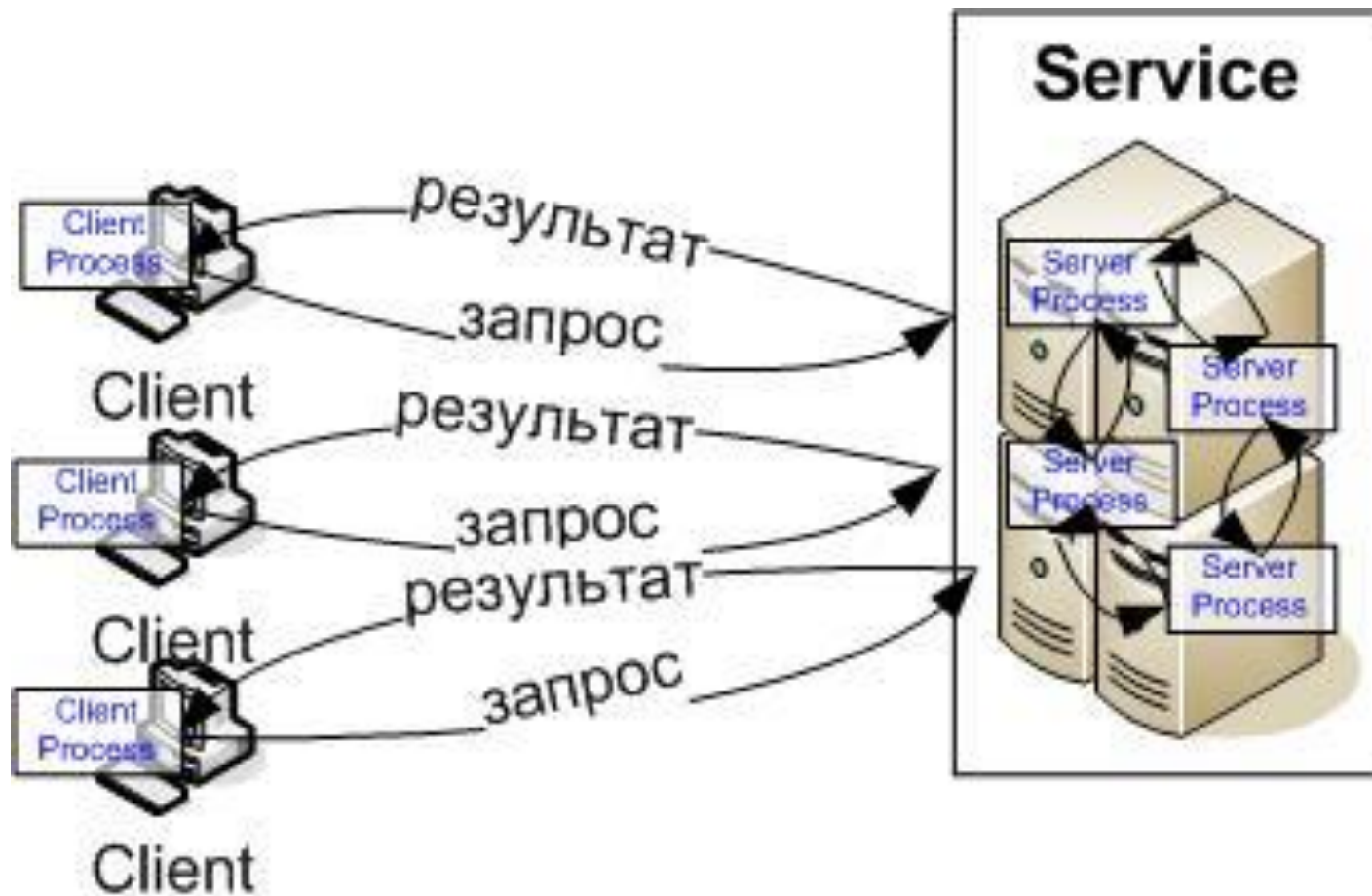
Пары запрос / результат

- **Пример**

http-сервер: клиент (браузер) запрашивает страницу, сервер поставляет страницу



Модель «пул серверов»

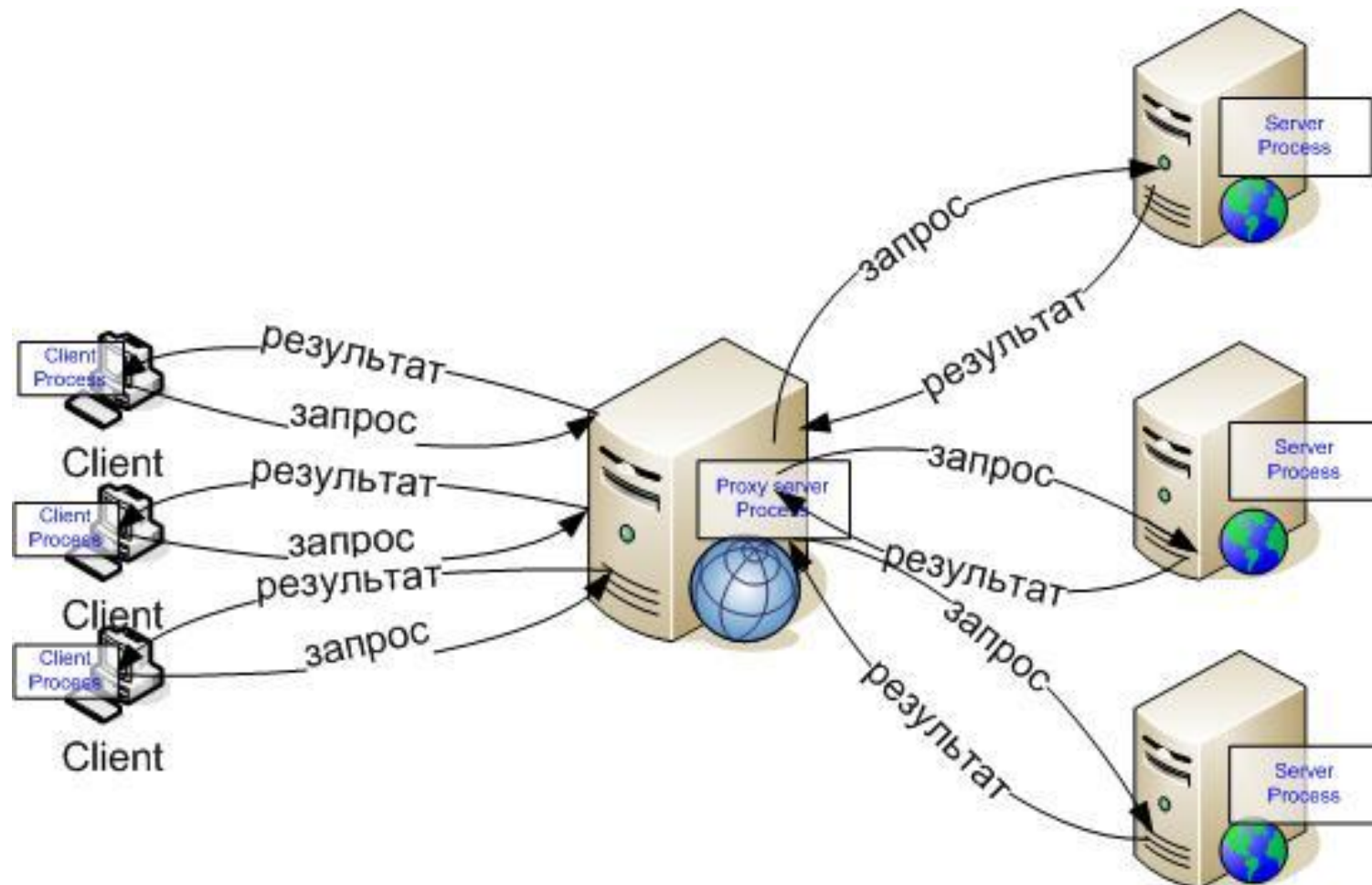


Модель «пул серверов»

- Услуги могут обеспечиваться многими серверами
- Распределенные между серверами объекты
- Реплицированные объекты
 - Увеличение производительности, доступности и отказоустойчивости
- Но требуют координации копий / консистентности представления
- Например, высокодоступные серверы (порталы, диллинговые центры), информационные службы
- Серверы, обслуживающие распределенную БД



Модель с прокси-сервером

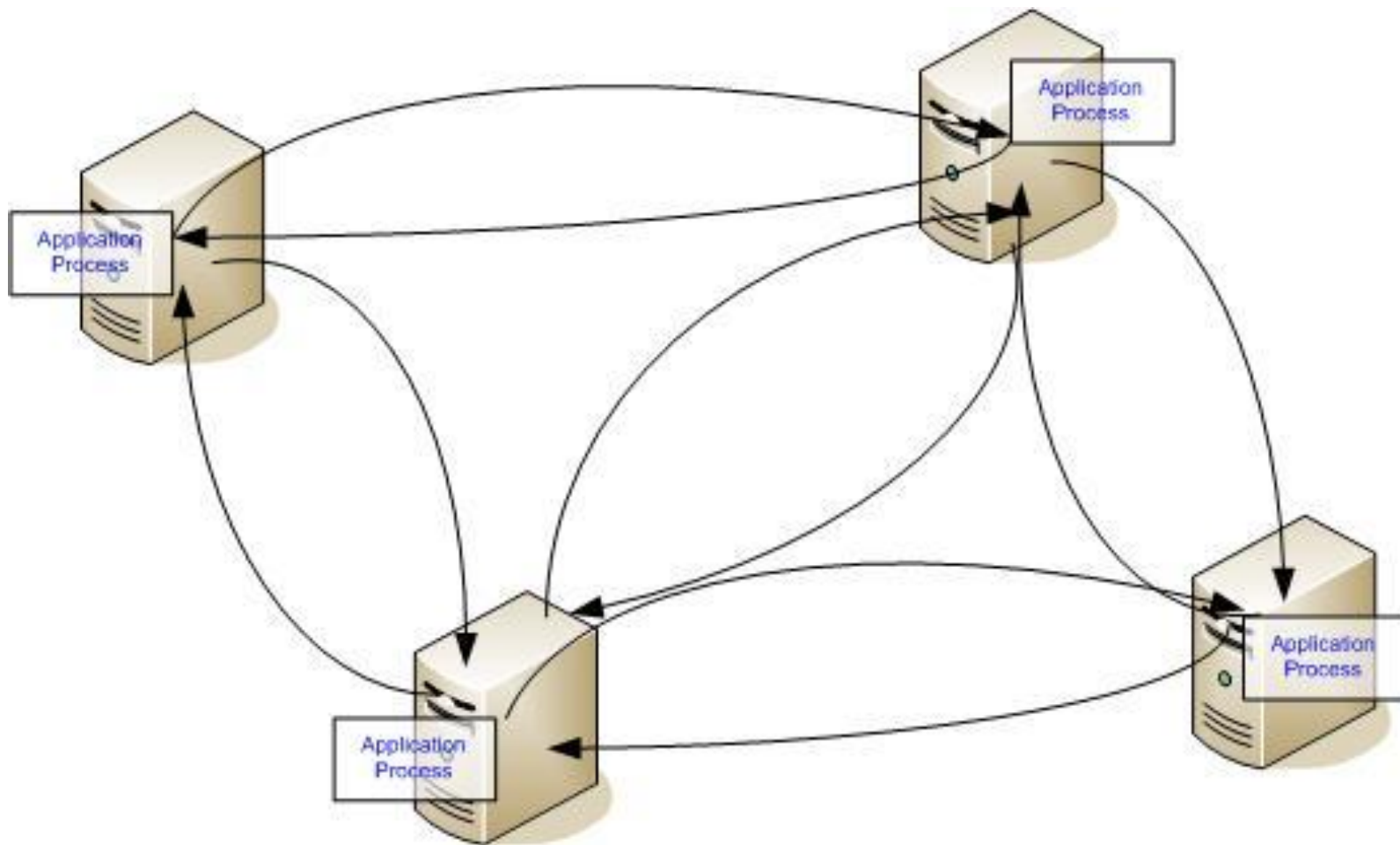


Модель с прокси-сервером

- **Кэш:** «близкая» копия наиболее часто используемых данных
 - **значительно** повышает производительность большинства приложений
 - Но требует усилий по поддержанию когерентности
- **Прокси-сервер:** разделяемый кэш ресурсов
 - Еще сложнее, чем простой кэш...
 - Обычно используется (и хорошо подходит) для доступа к веб-ресурсам



Равноправные процессы (P2P)



Равноправные процессы (P2P)

- Равные процессы: процессы, которые играют равные роли
 - Никакого абсолютного различия между клиентом / сервером
 - Роли клиента и сервера различаются от вызова к вызову (или со временем)
- Увеличивает устойчивость к сбоям и масштабируемость
- Трудности с координацией
- Примеры: BitTorrent, распределенное вычисление



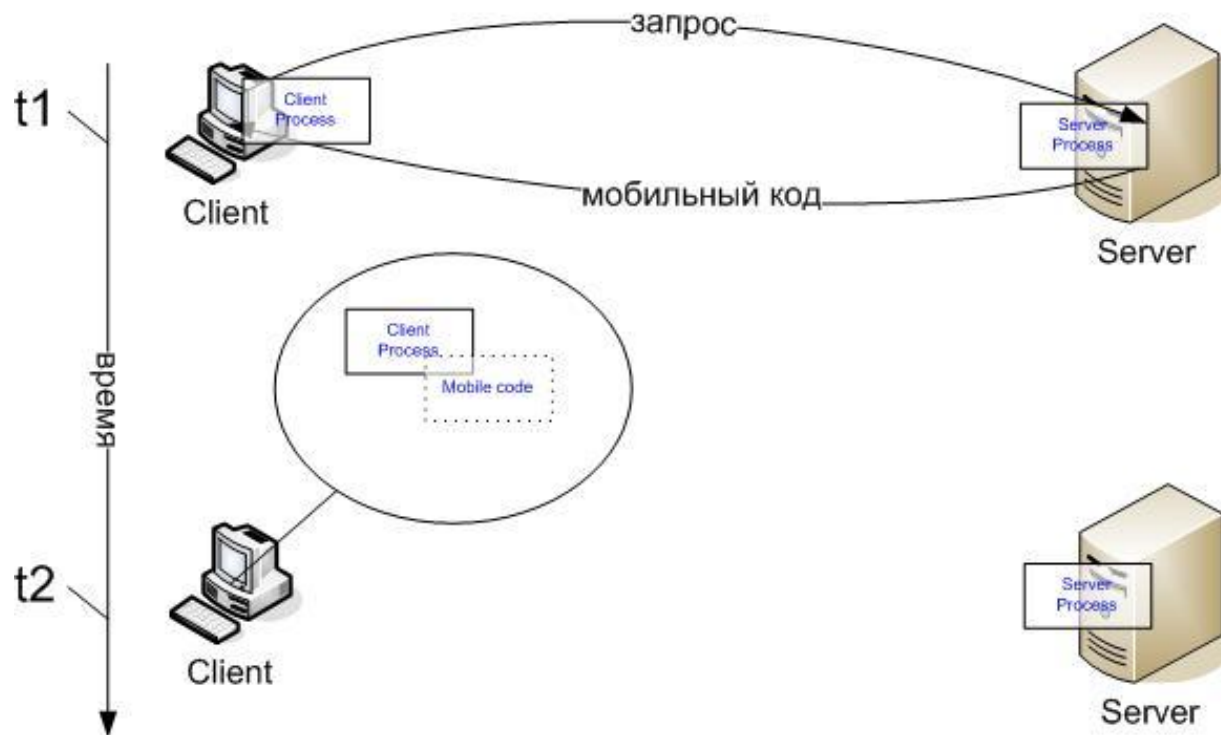
Вариации модели клиент-сервер

- Вариации возможны по следующим параметрам:
 - Связь инициируется сервером
 - Использование мобильного кода или мобильных агентов
 - Легкие клиенты базирующиеся на потребности пользователей в дешевых компьютерах и простом управлении (тонкий клиент)



Мобильный код

- Мобильный код: код, посланный процессу клиента, чтобы выполнить его же задачу



Мобильные агенты

- Выполнение программы (код + данные), которая перемещается между узлами в сети
 - Выполняет автономную задачу обычно под управлением некоторого другого процесса
 - Имеет внутреннее знание и цели
- Преимущество: всюду локальный доступ
 - Снижает затраты на коммуникации
- Потенциальная угроза безопасности
 - Ограниченная применимость
- Примеры: сбор данных из многих источников, установка программ, программы типа червей



Тонкие клиенты



Тонкие клиенты

- Аппаратные
(сетевые компьютеры, network computers)
 - Все файлы сохраняются на удаленном носителе
 - Минимум локального программного обеспечения
 - Любой локальный диск используется только под кэш
- Программные
 - Реализуют только интерфейс пользователя на локальном компьютере
 - Непосредственно программы работают на вычислительном сервере



Итоги

- Использование модели слоев для снижения сложности системы
 - Middleware обеспечивает дополнительное удобство и дополнительные сервисы
- Выбор модели архитектуры в зависимости от особенностей задачи
 - Клиент – сервер
 - Модель предоставления услуг пулом серверов
 - Модель прокси- и кэш-серверов
 - Модель равных процессов



Спасибо за внимание!

Дополнительные источники

- Таненбаум, Э. Распределенные системы. Принципы и парадигмы [Текст] / Э. Таненбаум, М. ван Стеем. – СПб. : Питер, 2003. – 877 с.
- Эндрюс, Г.Р. Основы многопоточного, параллельного и распределенного программирования [Текст] / Грегори Р. Эндрюс. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2003. – 512 с.
- Фаулер, М. Архитектура корпоративных программных приложений [Текст] / Мартин Фаулер. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2004. – 544 с.
- Обзор распределённых систем [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://masters.donntu.edu.ua/2008/fvti/prihodko/library/dist2.htm>, дата доступа: 21.10.2011.
- Распределённые вычисления [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Распределенные_вычисления, дата доступа: 21.10.2011.

