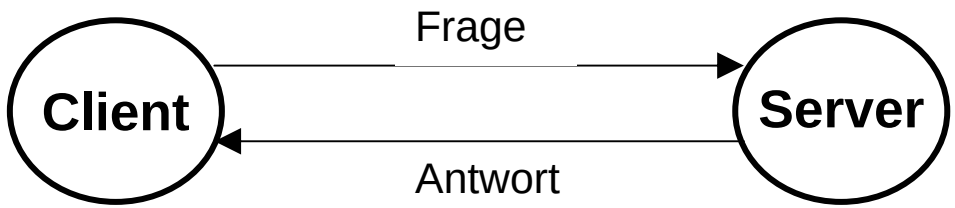
Verteilte Systeme

2. Die Client-Server-Beziehung und daraus resultierende Techniken

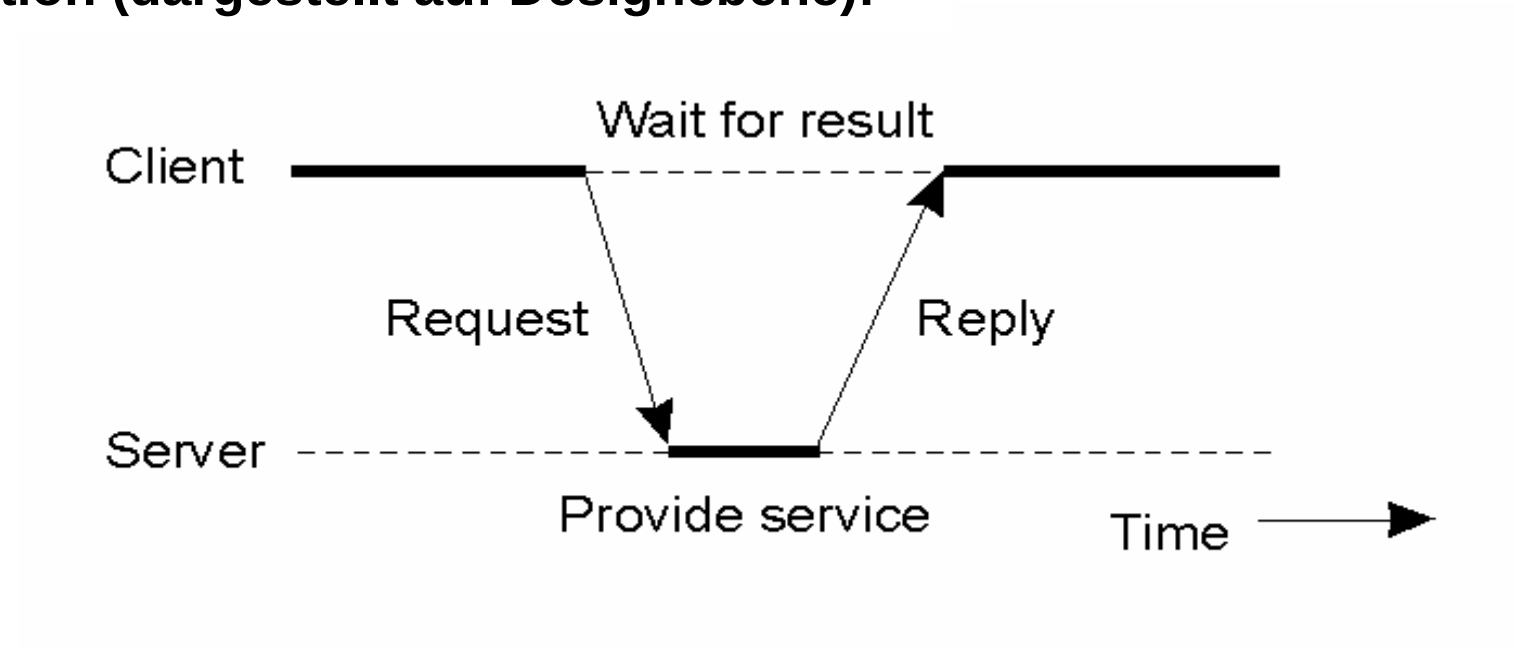
2.1 Grundlagen der Client-Server-Beziehung

Sebastian Iwanowski
FH Wedel

Client-Server-Architektur



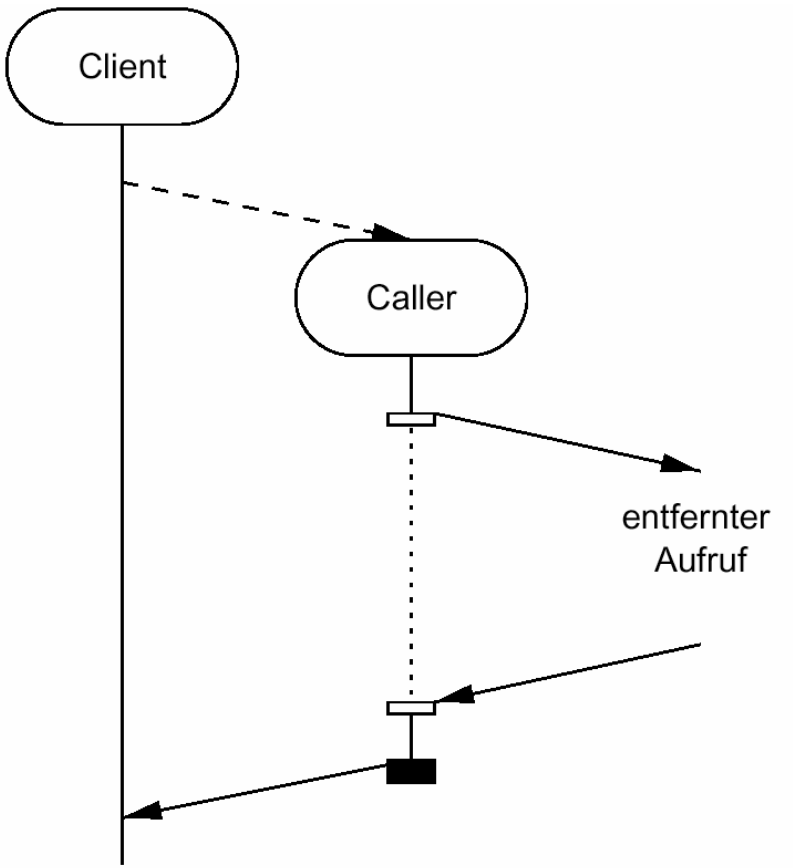
Situation (dargestellt auf Designebene):



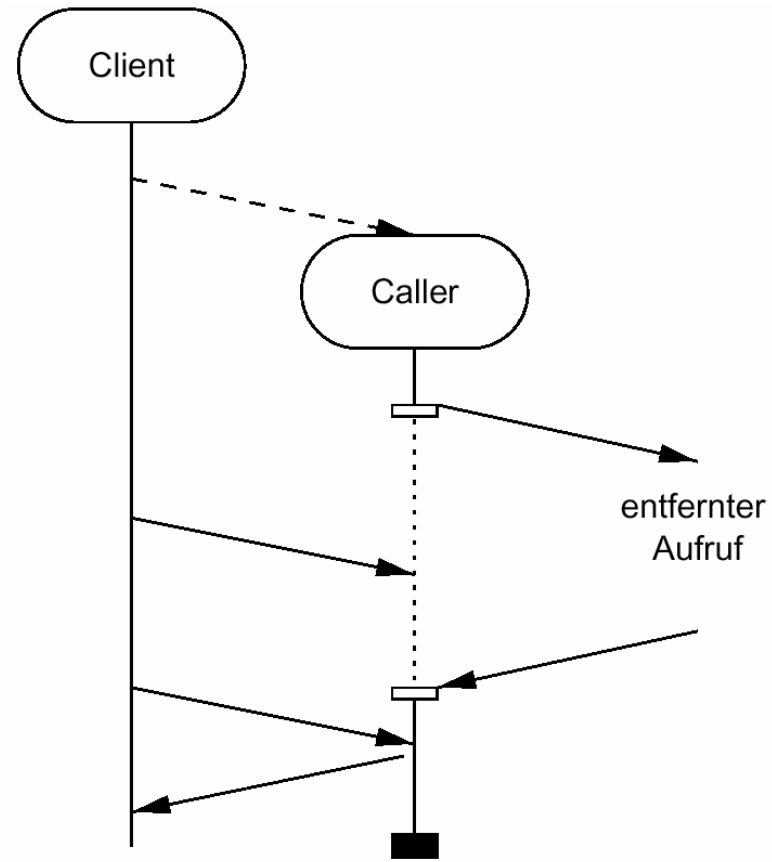
Frage: Wie wird das auf Prozessebene realisiert ?

Client-Server-Architektur

Callback:

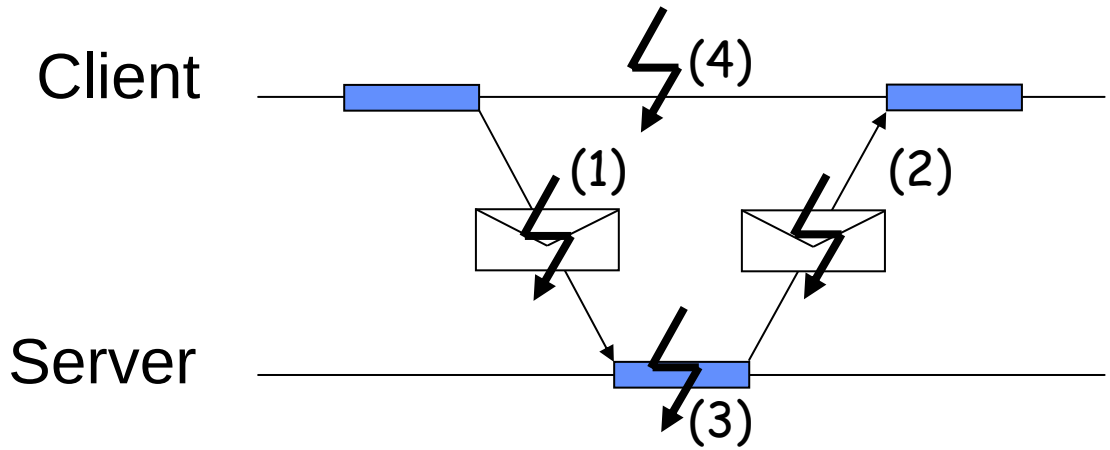


Polling:



Problem: Die Kommunikationskanäle sind unzuverlässig !

Probleme in der Client-Server-Kommunikation



Fehlermöglichkeiten:

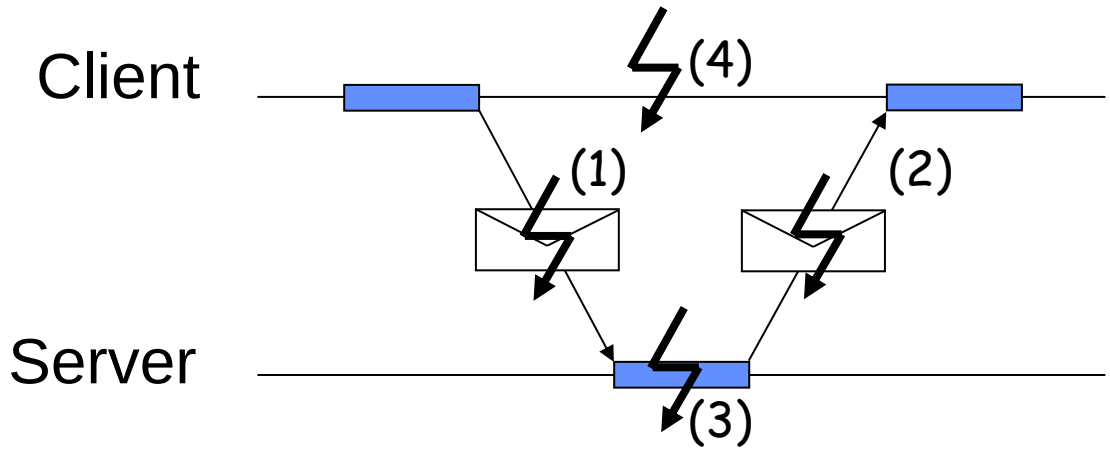
Verlust der Auftragsnachricht (1)

Verlust der Ergebnisnachricht (2)

Ausfall des Servers (3)

Ausfall des Klienten (4)

Probleme in der Client-Server-Kommunikation



Client wartet und versucht...

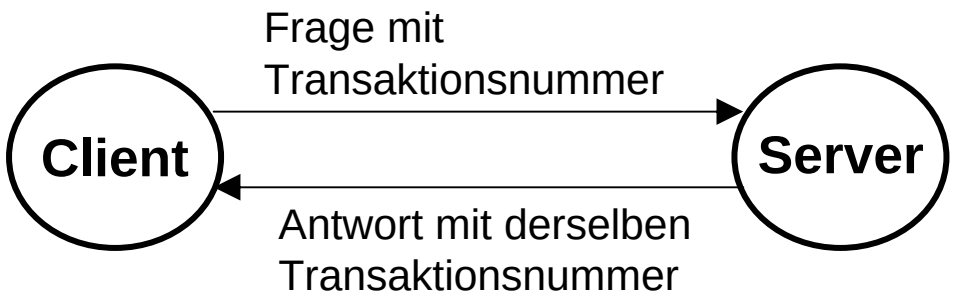
... nach Timeout ein erneutes Senden,

kann aber nicht zwischen verschiedenen Fehlersituationen unterscheiden.

Erneutes Senden führt zur erneuten Ausführung.

Problem: **Wie erkennt der Server, dass der Client dieselbe Anfrage noch einmal gestellt hat und nicht eine neue gestellt hat ?**

Lösungsansatz: Protokolle / Transaktionskonzept



wichtig:

- **Transaktionsnummer ist im ganzen Netzwerk eindeutig !**

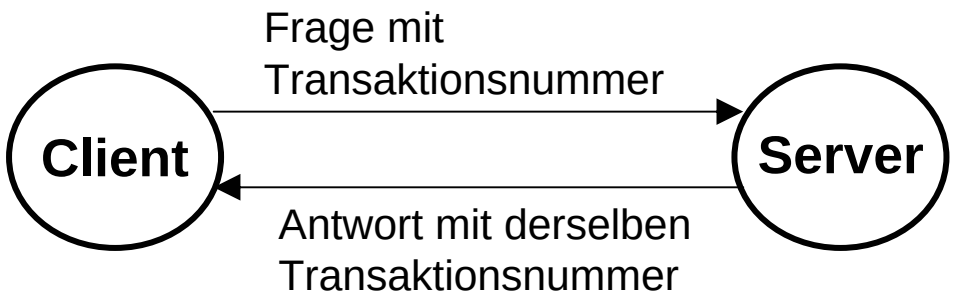
Was ist eine Transaktion ?

Eine Transaktion ist eine Folge von Operationen, die entweder alle vollständig oder alle überhaupt nicht durchgeführt werden sollen.

Was ist ein Protokoll ?

Ein Protokoll ist ein Regelwerk für Kommunikationsaktionen. Es legt die Abfolge der Aktionen und die zu benutzenden Formate fest, unterscheidet die Rollen der beteiligten Kommunikationspartner und legt eventuell weitere logische Zusammenhänge fest.

Lösungsansatz: Protokolle / Transaktionskonzept



wichtig:

•Transaktionsnummer ist im ganzen Netzwerk eindeutig !

• Die Transaktionen werden innerhalb eines Protokolls ausgeführt

• Jede Operation derselben Transaktion hat dieselbe Transaktionsnummer und eine Ausführungsnummer, die seine Stellung innerhalb des Protokolls beschreibt

• Wenn eine Transaktion nicht ordnungsgemäß zu Ende geführt wurde, werden alle Operationen dieser Transaktion rückgängig gemacht.

Lösungsansatz: Protokolle / Transaktionskonzept

Warum brauchen wir Transaktionen ?

Bsp. Bankkonto: Umbuchung eines Betrages von Konto A nach Konto B

geplant:

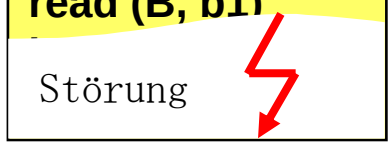
Umbuchung

read (A, a1)
a1 := a1 - 300
write (A, a1)
read (B, b1)
b1 := b1 + 300
write (B, b1)

tatsächlicher Verlauf:

Umbuchung

read (A, a1)
a1 := a1 - 300
write (A, a1)
read (B, b1)



Wo sind die 300 € geblieben?

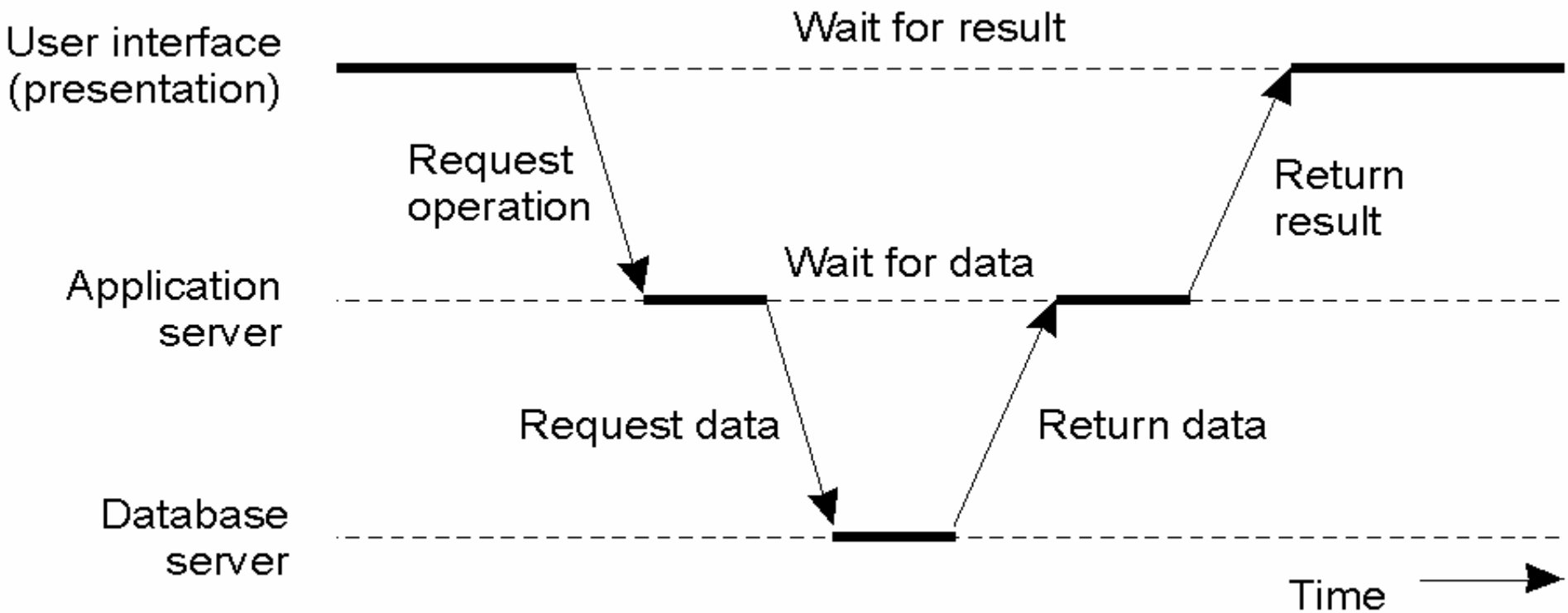
Warum brauchen wir Protokolle ?

➔ zur effizienten Beschreibung eines gewünschten Kommunikationsschemas

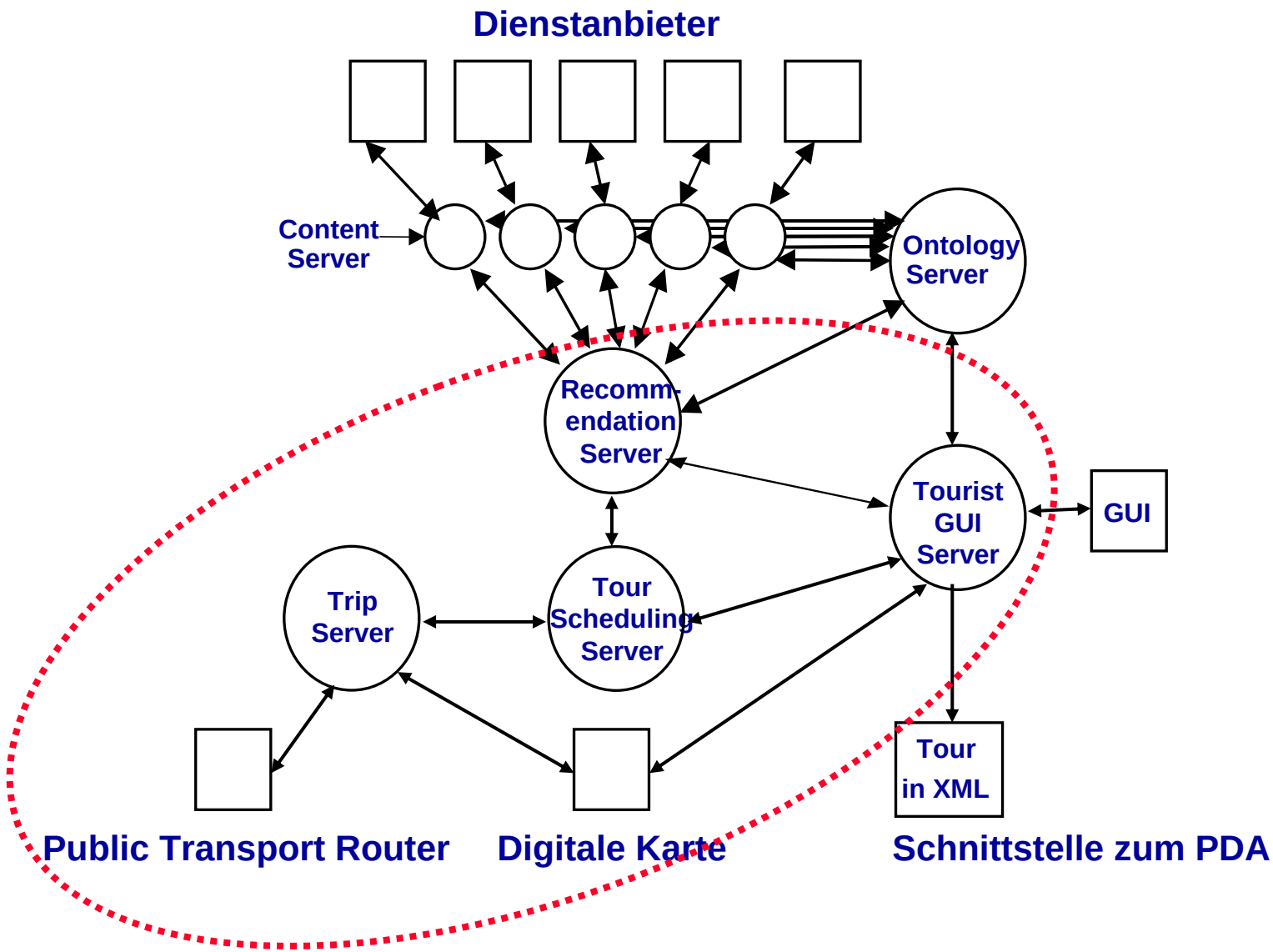
➔ weitere Beispiele später

Mehrschichten-Architektur (Multitiered architecture)

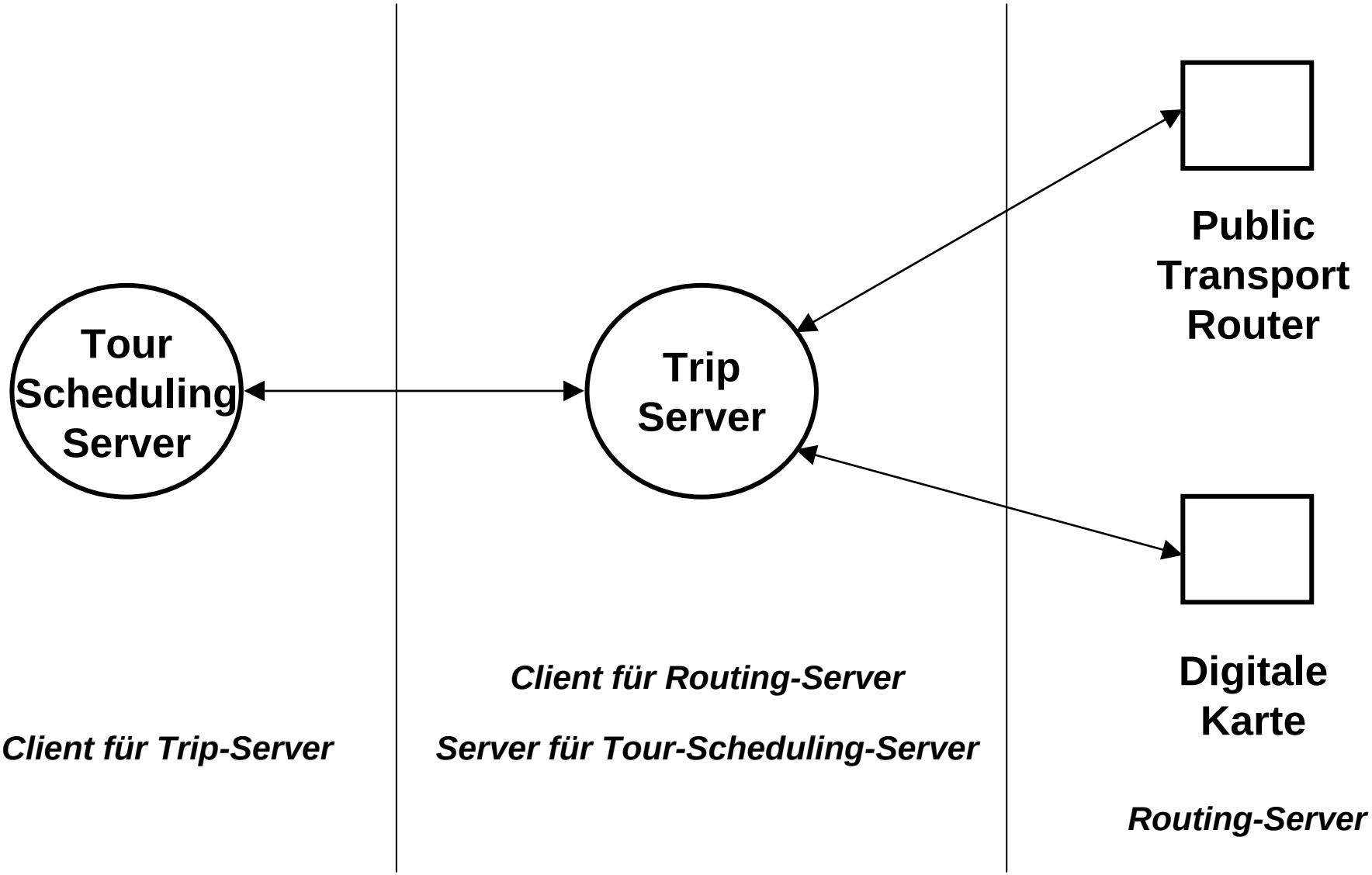
Beispiel für 3 Schichten:



Beispiel: Touristeninformationssystem



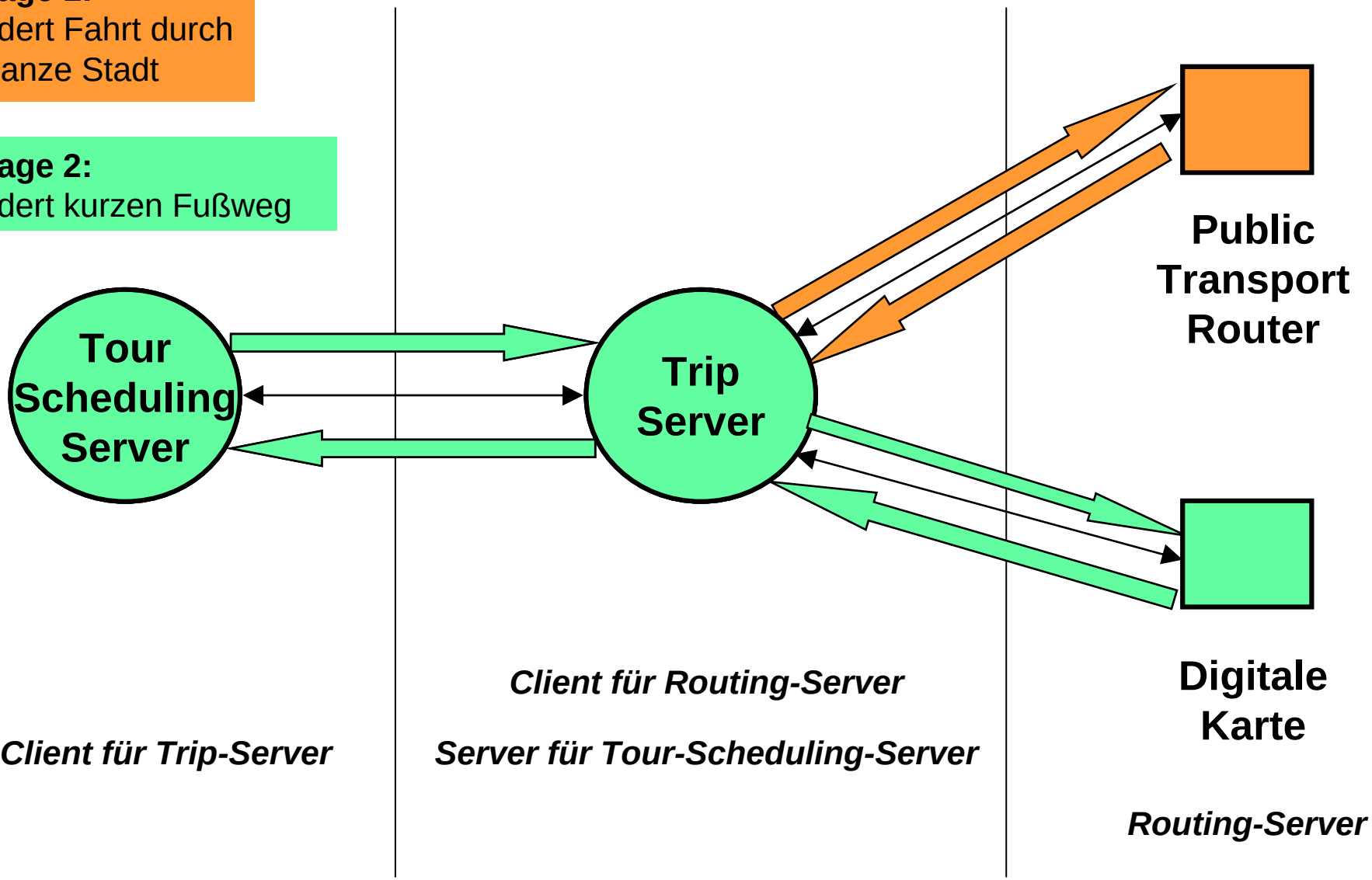
Bsp. für mehrere Schichten im Touristeninformationssystem



Bsp. für die Blockierung eines Prozesses

Anfrage 1:
erfordert Fahrt durch die ganze Stadt

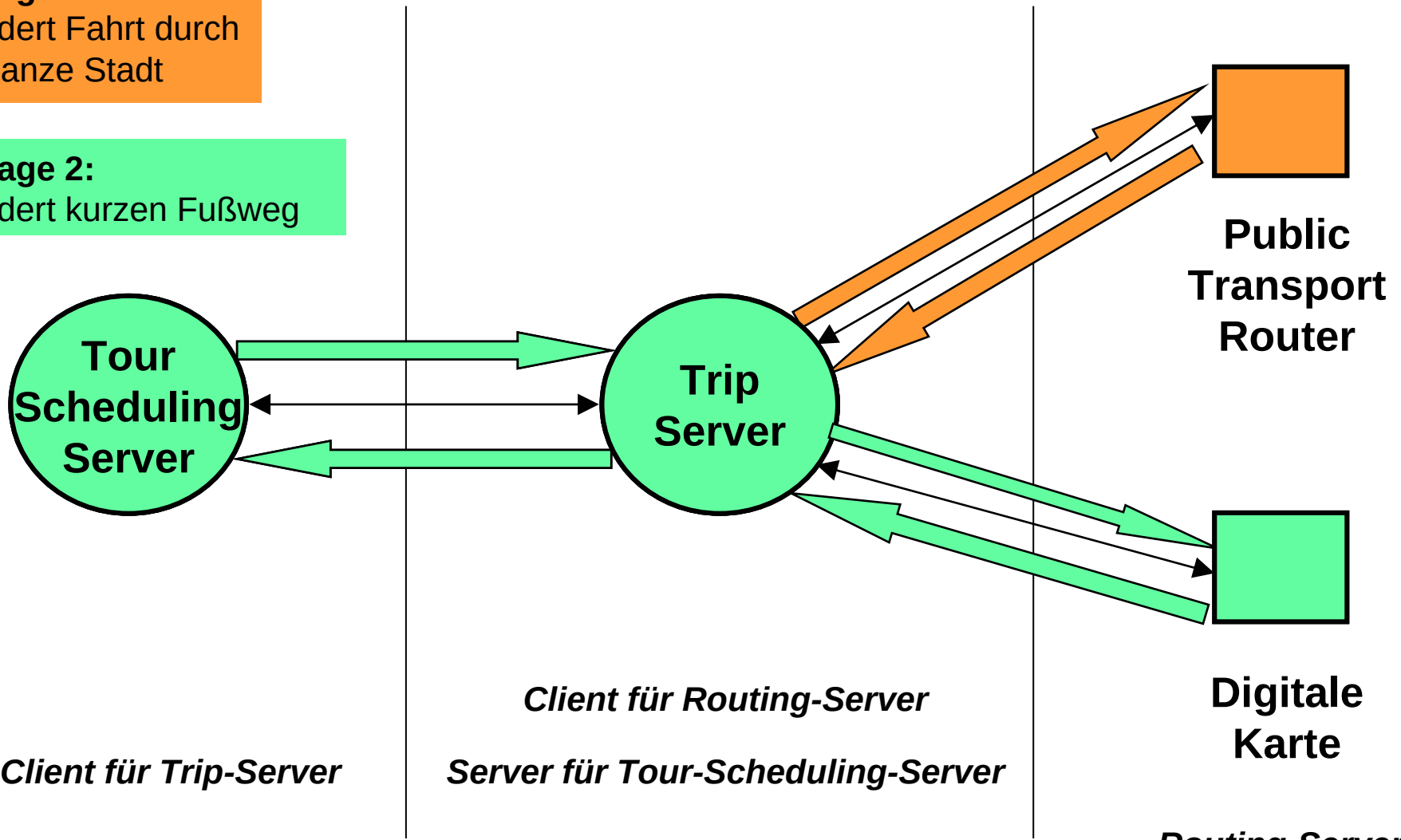
Anfrage 2:
erfordert kurzen Fußweg



Bsp. für die Aufhebung der Blockade durch Multithreading

Anfrage 1:
erfordert Fahrt durch die ganze Stadt

Anfrage 2:
erfordert kurzen Fußweg



➔ Details im Kapitel 2.2 „Nebenläufigkeitstechniken in Java“

Weitere Schwierigkeiten beim Touristeninformationssystem

Client und Server befinden sich an unterschiedlichen Orten

➔ Lösungen in Kapitel 2.3 „Entfernte Aufrufe“

Heterogene Datenwelt in unterschiedlichen Servern

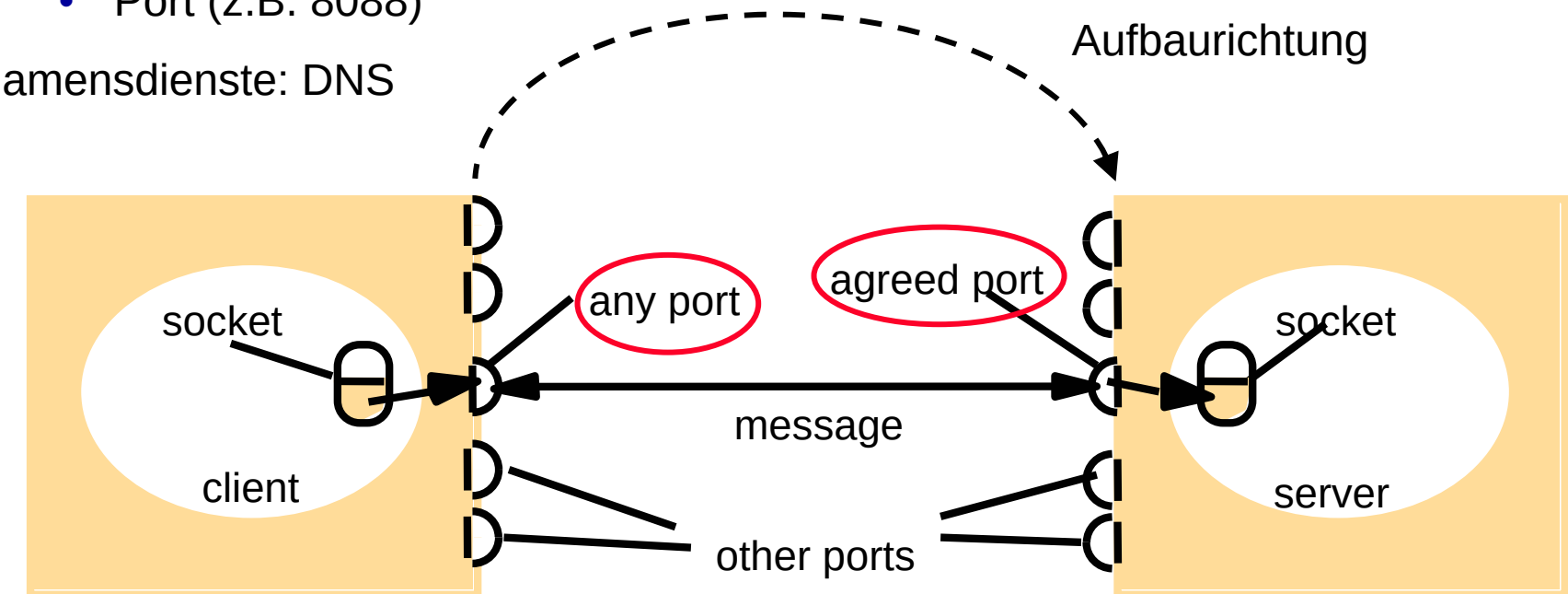
➔ Lösungen in Kapitel 3 „Dienstevermittlung“

Die Benutzung einer TCP / IP – Verbindung („Socket-Schnittstelle“)

Adressierung eines Knotens (Computer)

- IP-Adresse (z.B. 134.100.12.135) oder Name
- Port (z.B. 8088)

Namensdienste: DNS



IP-Adresse = 138.37.94.248

IP-Adresse = 138.37.88.249
Netz-Name = „Simulator“

Die Benutzung einer TCP / IP – Verbindung („Socket-Schnittstelle“)

Sockets sind prozessspezifisch:

Gleichzeitig kann nur ein Prozess ein Socket benutzen

Jeder Prozess darf mit mehreren Sockets in Verbindung stehen

Die Benutzung einer TCP / IP – Verbindung („Socket-Schnittstelle“)

Welches Datenformat sollte gewählt werden ?

Antwort abhängig von Homogenität der Partner !

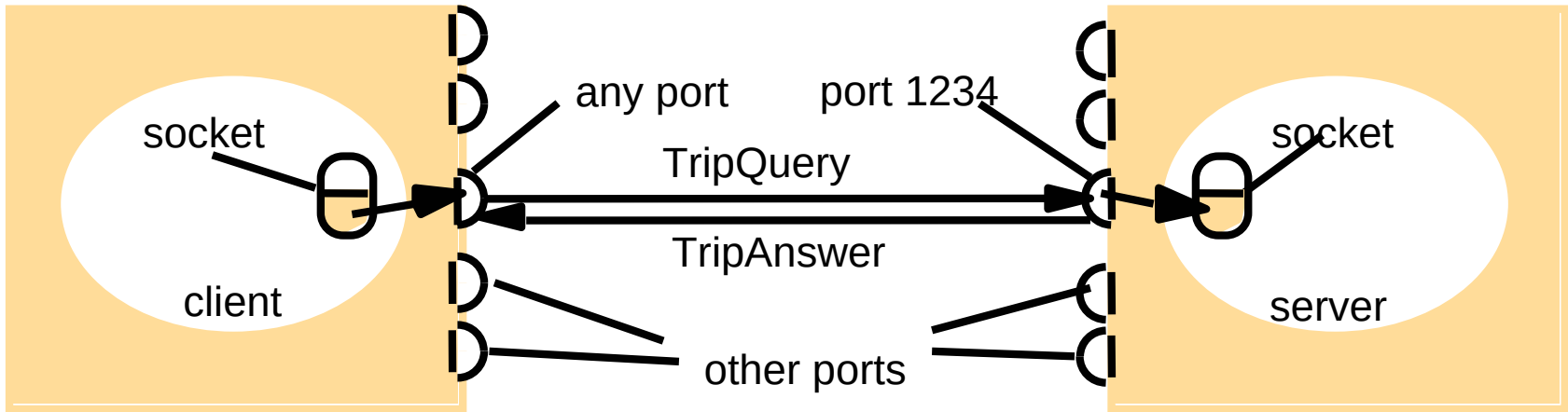
Alle Beteiligten sollten das gleiche Verständnis des Datenformats haben !

Bei beliebigen Partnern: ASCII-Zeichenketten

Für Partner aus derselben Programmierwelt: Spezifischere Objekte

➔ Java bietet vielfältige Möglichkeiten

Die Benutzung einer TCP / IP – Verbindung



IP-Adresse = 138.37.94.248
Netz-Name = „TripServer“

IP-Adresse = 138.37.88.249
Netz-Name = „HVVServer“

Gemeinsamkeiten aller TCP/IP-Realisierungen:

Einmalige Anmeldung an definierten Port erforderlich

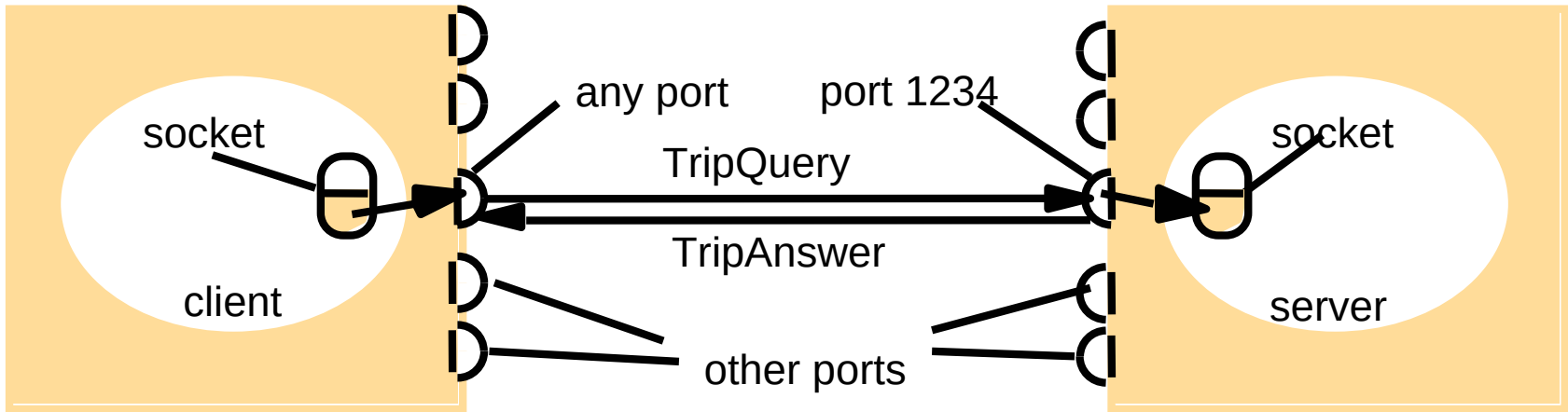
Wiederholte Datenübertragung in beiden Richtungen möglich

Realisierung in Java:

Socketeinrichtung über Classes Socket und ServerSocket

Übertragung von Daten über Streams

Java: Aufbau einer TCP/IP-Verbindung



IP-Adresse = 138.37.94.248
Netz-Name = „TripServer“

IP-Adresse = 138.37.88.249
Netz-Name = „HVVServer“

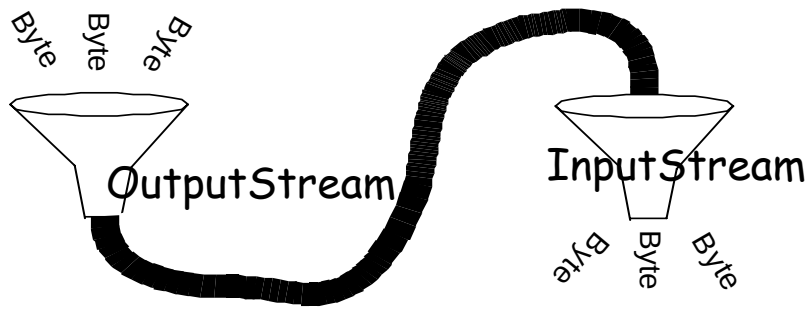
Im Client:

```
Socket server
   = new Socket(„HVVServer", 1234);
System.out.println
   ("Connected to " +
   server.getInetAddress());
```

Im Server:

```
int port = 1234;
ServerSocket server = new
   ServerSocket(port);
while (true) {
   Socket client = server.accept();
   System.out.println ("Client " +
        client.getInetAddress() +
                        "connected."); }
```

Java: Datenübertragung über Bytes



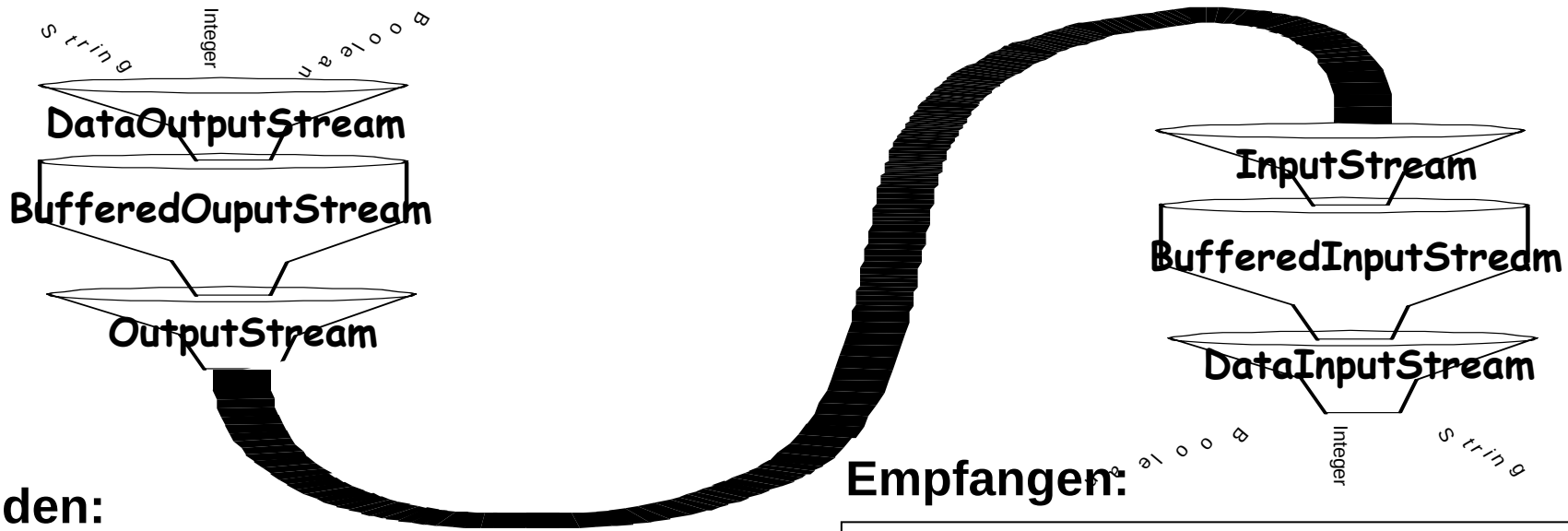
Senden:

```
Socket socket;
   // muss inititialisiert werden
OutputStream out =
   socket.getOutputStream();
Object obj = new Object ();
byte b[] = obj.getBytes();
   /* getBytes() muss vom Objekt
      implementiert werden */
out.write(b);
```

Empfangen:

```
Socket socket;
   // muss inititialisiert werden
InputStream in =
   socket.getInputStream();
byte b[] = new byte[100];
   // 100 muss groß genug sein
int num = in.read(b);
Object obj = new Object(b);
   /* new Object(byte[]) muss vom
   Objekt implementiert werden */
```

Java: Datenübertragung über String-Filter



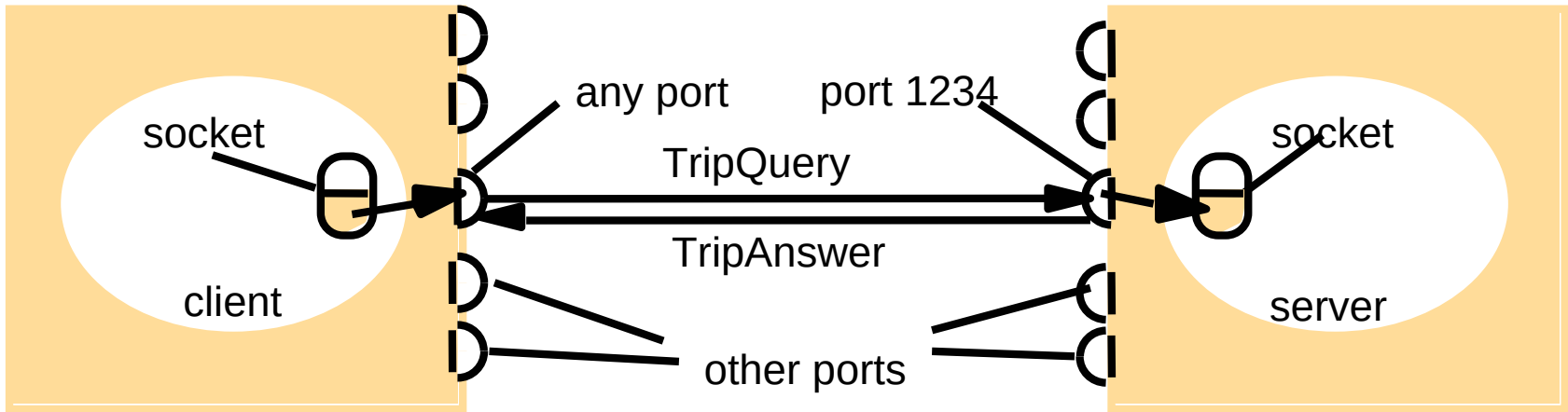
Senden:

```
Socket socket;

   // muss inititialisiert werden

DataOutputStream out = new
   DataOutputStream(new
   BufferedOutputStream(
   socket.getOutputStream()));

Object obj = new Object;

out.writeUTF(obj.toString());

out.flush();
```

Empfangen:

```
Socket socket;

   // muss inititialisiert werden

DataInputStream in = new
   DataInputStream(new
   BufferedInputStream(
   socket.getInputStream()));

String str = in.readUTF());

Object obj = new Object (str)

   /* new Object(String) muss vom
   Objekt implementiert werden */
```

Die Benutzung einer TCP / IP – Verbindung



IP-Adresse = 138.37.94.248
Netz-Name = „TripServer“

IP-Adresse = 138.37.88.249
Netz-Name = „HVVServer“

Offene Fragen:

Wie verknüpft man in Client und Server Frage und Antwort ?

➔ wird durch Protokolle geregelt

Wie verhindert man die Blockade von Client und Server ?

➔ durch Nebenläufigkeitstechniken (Details im jetzt folgenden Kapitel 2.2)