Gestione dei nomi

SCD

Anno accademico 2009/10
Sistemi Concorrenti e Distribuiti

Tullio Vardanega, tullio.vardanega@math.unipd.it

Denominazione di entità – 1

- Le entità di un sistema distribuito devono avere denotazioni che le rendano fruibili
  - Per riferimento, invocazione di servizio, ecc.
- Un nome è una stringa che riferisce entità
- I punti d'accesso (*access point*) sono entità speciali il cui nome è un indirizzo
  - Un nome di entità che non varia con l'indirizzo è detto *location-independent*
- Una entità può offrire più punti di accesso
  - Più "punti di vista" simultanei o anche diversi nel tempo

Esempio

- Persona = entità di sistema
  - Il suo ruolo pubblico è offrire un servizio
- Il suo telefono = *access point* del servizio
  - Ciò che va contattato (*server*) per ottenere quel servizio
- Il numero di telefono = nome (indirizzo) dell'*access point* di quel servizio
  - L'indirizzo del *server* è il suo *end point* di livello trasporto

Denominazione di entità – 2

- Trattare gli indirizzi come nomi speciali
  - Decomporre la corrispondenza <entità-indirizzo> in 2 relazioni legate ma distinte
    - Nome di entità → nomi degli attributi dell'entità (tra cui punto di accesso)
    - Punto di accesso → indirizzo dell'entità
  - Un'entità può cambiare punto di accesso
  - Un punto di accesso può essere riassegnato
  - Una stessa entità può avere più punti di accesso

- Vogliamo nomi di entità indipendenti dai loro indirizzi (*location independence*)

Denominazione di entità – 3

- Certi nomi designano entità in modo univoco
  - Per questi nomi usiamo identificatori
    - Non tutti i nomi sono identificatori
    - Alcuni nomi devono essere *human-friendly* ma non indirizzi e identificatori
- Un vero identificatore
  - Denota al più una singola entità
  - Non è riusabile
  - Una stessa entità non può averne più di uno
    - Identificatori diversi designano entità diverse
  - Un numero di telefono fisso non un è vero identificatore di una entità "persona" perché può essere riassegnato!
- Nomi diversi per una stessa entità sono detti alias

Denominazione di entità – 4

- Lo spazio dei nomi (*name space*)
  - Grafo diretto etichettato
    - Gli archi sono etichettati con un nome
    - I nodi sono entità di sistema distribuito e hanno un identificatore
      - **Nodo repertorio** (*directory*) → da cui dipartono archi etichettati con un nome, contiene una tabella di corrispondenze `<etichetta d'arco, identificatore di nodo>`
      - **Nodo terminale** (foglia) → da cui non diparte alcun arco, contiene informazioni sull'entità che esso rappresenta (p.es. l'indirizzo, lo stato)
    - Il nodo con solo archi in uscita è detto **nodo radice** di *name space*
    - Uno spazio dei nomi può ammettere più nodi radice
  - Ogni nodo è un'entità del sistema distribuito ed è associato a un identificatore

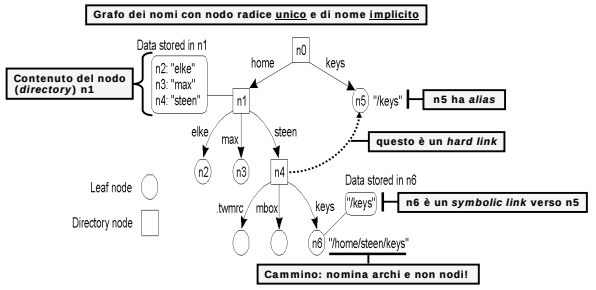
Denominazione di entità – 5

- **Lo spazio dei nomi**
  - **Ogni cammino sul grafo (*path name*) è denotato dalle etichette degli archi percorsi**
    - **Cammino assoluto** se il nodo di origine è la radice del grafo
    - **Cammino relativo** altrimenti
  - **Un nome è sempre definito in relazione a un nodo repertorio (*directory*)**
    - **Nome globale** se interpretato sempre rispetto alla stessa *directory*
    - **Nome locale** se l'interpretazione dipende dal contesto d'uso
  - **I grafi dei nomi sono spesso aciclici ma non tutti**

Denominazione di entità – 6

- **Risoluzione dei nomi**
  - ***Closure* determina il nodo dal quale la risoluzione ha inizio**
    - **Esempio**: nel grafo dei nomi di un *file system* in UNIX e GNU/Linux il nodo radice è sempre il primo *i-node* della partizione che rappresenta il *file system*
  - ***Look-up* restituisce l'identificatore del nodo da cui proseguire la risoluzione**
    - **Esempio**: nel grafo dei nomi di un *file system* UNIX e GNU/Linux l'identificatore di nodo è l'indice di un particolare *i-node* che ci fornisce un indirizzo su disco dove si trova il *name space* da cui proseguire la risoluzione
  - ***Alias***
    - ***Hard link***: più cammini assoluti denotano lo stesso nodo di un grafo dei nomi
    - ***Symbolic link***: il nodo contiene un attributo con il cammino assoluto

Denominazione di entità – 7



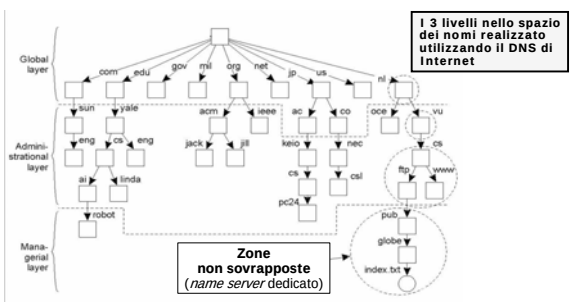
Denominazione di entità – 8

- **La risoluzione dei nomi è possibile anche su più spazi dei nomi uniti trasparentemente**
  - **Il principio del `mount` su un *file system***
    - Un nodo repertorio di un grafo dei nomi diventa la radice di uno spazio dei nomi esterno importato
  - **Per accedere allo spazio dei nomi esterno serve**
    - Il nome del **protocollo di accesso** al nodo che lo ospita
    - Il nome dei **servente** che lo gestisce
    - Il nome della **radice** designata in esso

Denominazione di entità – 9

- **La realizzazione di uno spazio dei nomi può avere 3 livelli gerarchici**
  - **Livello globale → i nodi di più alto livello**
    - Radici e loro figli (informazione generalmente stabile)
  - **Livello amministrativo → i nodi repertorio che sono amministrati da una singola responsabilità**
    - Ciascun nodo repertorio rappresenta gruppi di entità appartenenti alla stessa organizzazione o unità amministrativa
  - **Livello gestionale → i nodi che possono cambiare frequentemente**
    - Ciascun nodo gestito insieme dall'utente e dall'amministratore di sistema

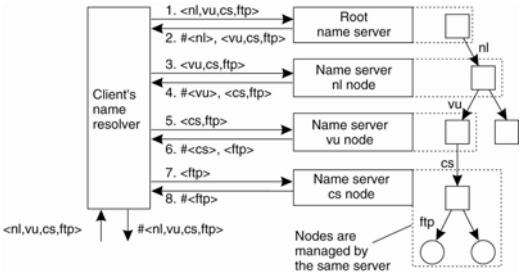
Denominazione di entità – 10



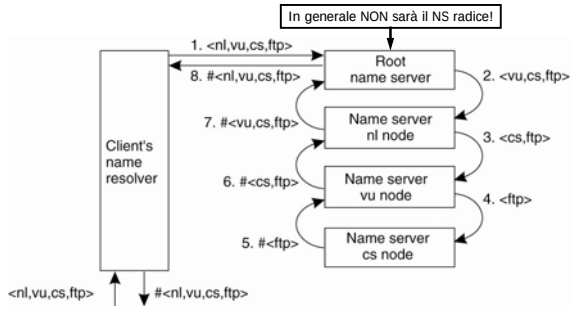
Denominazione di entità – 11

- ***Name resolver***
  - **L'entità localmente responsabile per la risoluzione dei nomi**
- ***Name server***
  - **L'entità che gestisce i nomi del proprio repertorio**
- **2 tecniche di risoluzione dei nomi**
  - **Iterativa → il *name server* interrogato (quale?) fornisce la migliore risposta in suo possesso senza fare interrogazioni**
    - Il *resolver* determina il nome completo dell'entità e lo fornisce al *name server* radice
    - Il cliente svolge più lavoro del servente → non conviene fare *caching* presso il cliente
  - **Ricorsiva → il *name server* interrogato (quale?) interroga altri *name server* per costruire la risposta**
    - Il *name server* interrogato riceve il nome completo e fornisce la risposta finale
    - Il servente svolge più lavoro del cliente → conviene fare *caching* presso il cliente

Risoluzione iterativa



Risoluzione ricorsiva



Denominazione di entità – 12

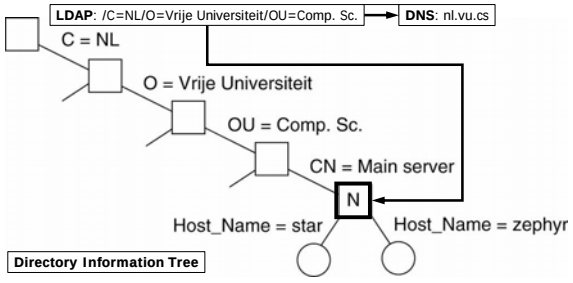
- **Servizi di repertorio (*directory services*)**
  - **Realizzano sistemi di denominazione basati su attributi piuttosto che su nomi strutturati (come fa invece il DNS)**
    - ***Directory service*** tratta spazi di nomi come insiemi di <attributo, valore>
    - ***Naming system*** tratta spazi di nomi strutturati
  - **Dalla combinazione delle due tecniche ha origine LDAP (*lightweight directory access protocol*)**
    - Derivante da OSI X.500 con ampi miglioramenti prestazionali
  - **Ogni istanza di servizio LDAP gestisce una DIB (*directory information base*) con campi con attributi dal nome unico**
    - L'architettura complessiva LDAP risulta molto simile a quella del DNS però anche più sofisticata e potente

LDAP – 1

Directory entry di DIB (paragonabile al ***resource record*** del DNS)

Attribute	Abbr.	Value
Country	C	NL
Locality	L	Amsterdam
Organization	O	Vrije Universiteit
OrganizationalUnit	OU	Comp. Sc.
CommonName	CN	Main server
Mail_Servers	—	137.37.20.3, 130.37.24.6, 137.37.20.10
FTP_Server	—	130.37.20.20
WWW_Server	—	130.37.20.20

LDAP – 2



Entità mobili – 1

- **I nomi dei livelli globale e amministrativo cambiano di rado**
  - **Il contenuto dei nodi dei loro grafi è stabile**
  - **Il *caching* delle relative risoluzioni è conveniente**
- **I nomi del livello gestionale cambiano più frequentemente**
  - ***Caching* non conveniente**
  - **Occorre minimizzare i costi di aggiornamento (del contenuto dei nodi) e di *look-up***

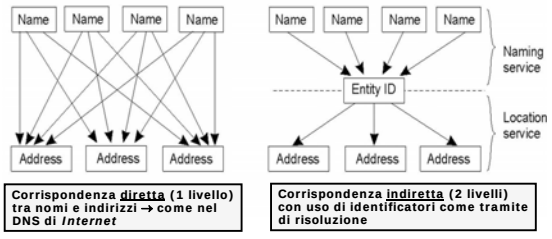
Entità mobili – 2

- **Cambiare i nomi usati come identificatori**
  - **Invalida i *symbolic link* che li utilizzano**
- **Modificare lo spazio dei nomi del nodo repertorio di origine**
  - **Associando un nuovo indirizzo al vecchio nome**
    - *Look-up* veloce
    - Ogni successivo aggiornamento (su nodo di origine) ha costo elevato
  - **Associando un nuovo nome al valore del vecchio nome**
    - = *symbolic link*
    - *Look-up* più lento
    - Facile aggiornamento tramite nuovo *symbolic link* locale al costo di una ulteriore indirezione

Entità mobili – 3

- **Entrambe le soluzioni sono inadeguate per sistemi distribuiti a larga scala**
- **Conviene separare i nomi dagli indirizzi**
  - **Non come nel DNS di *Internet***
- **Gli identificatori sono adatti a questo scopo**
  - **Da nome utente a identificatore → *naming service***
  - **Da identificatore a indirizzo → *location service***

Entità mobili – 4



Corrispondenza diretta (1 livello) tra nomi e indirizzi → come nel DNS di *Internet*

Corrispondenza indiretta (2 livelli) con uso di identificatori come tramite di risoluzione

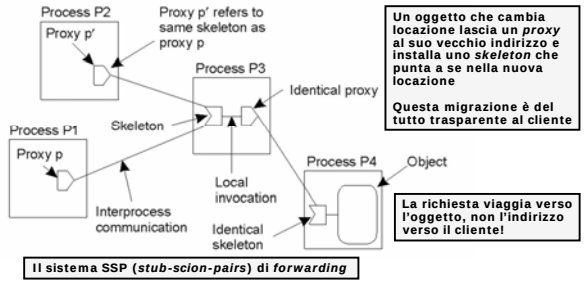
Entità mobili – 5

- **Un *location service* accetta un identificatore di entità e ne restituisce l'indirizzo corrente**
  - **Un indirizzo per ogni copia (o *access point*) dell'entità**
- **Soluzione brutale: *broadcast***
  - **ARP (*Address Resolution Protocol*) restituisce l'indirizzo di livello collegamento dati in rete locale corrispondente a un indirizzo IP in ingresso**
  - **Troppo oneroso per reti vaste**
    - Meglio *multicast* verso gruppi specifici (anche dinamici) di nodi coinvolti

Entità mobili – 6

- **Soluzione meno brutale: *forwarding***
  - **Simile a una catena di *symbolic link* da ogni locazione precedente verso la successiva**
  - **3 importanti difetti**
    - Il costo di localizzazione di un'entità può diventare proibitivo
    - Tutte le "vecchie" locazioni devono conservare informazione relativa all'entità
    - Basta un collegamento interrotto o corrotto per rendere l'entità irraggiungibile
  - **Realizzato da una catena di SSP, coppie <*proxy, skeleton*>, in un sistema a oggetti distribuiti**
    - *Proxy* (***stub***) → riferimento allo *skeleton* finale o intermedio
    - *Skeleton* (***scion***) → riferimento locale all'oggetto oppure al suo *proxy* locale
      - *Scion* = discendente in linea ereditaria

Entità mobili – 7



Un oggetto che cambia locazione lascia un *proxy* al suo vecchio indirizzo e installa uno *skeleton* che punta a se nella nuova locazione

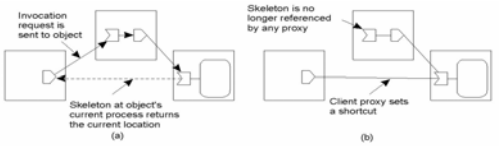
Questa migrazione è del tutto trasparente al cliente

La richiesta viaggia verso l'oggetto, non l'indirizzo verso il cliente!

Il sistema SSP (*stub-scion-pairs*) di *forwarding*

Entità mobili – 8

- **Il sistema SSP si presta a 2 ottimizzazioni**
  - **La richiesta include l'identificatore del *proxy* iniziale**
  - **La risposta include l'indirizzo attuale dell'oggetto**
  - **Questo consente di creare un cortocircuito tra cliente e oggetto remoto**



Entità mobili – 9

- **Soluzione migliore: *home location***
  - **Tecnica utilizzata per supportare indirizzi IP mobili**
  - **Ogni utente mobile ha un IP fisso cui corrisponde un *home agent***
  - **Quando l'utente si sposta su un'altra rete riceve un nuovo indirizzo temporaneo (*care-of*) che viene registrato presso l'*home agent***
  - **L'*home agent* gira ogni pacchetto indirizzato all'utente verso il suo indirizzo *care-of* e ne informa il mittente**
  - **Grande trasparenza al costo di un contatto obbligatorio con la *home location* del destinatario**

Entità mobili – 10

- **Soluzione ad approccio gerarchico I**
  - **Rete di interconnessione suddivisa in una collezione di domini (similmente al DNS)**
    - Un singolo dominio copre l'intera rete
    - Ogni dominio può essere decomposto in sotto-domini
    - Un dominio non decomposto (terminale) è detto foglia e corrisponde a un ben definito aggregato (p.es. una rete locale, una cella)
  - **Ogni dominio ha un nodo repertorio che conosce tutte le entità presenti in esso**
    - Il nodo repertorio del dominio di livello più alto è detto **nodo radice** e conosce tutte le entità dell'intero sistema

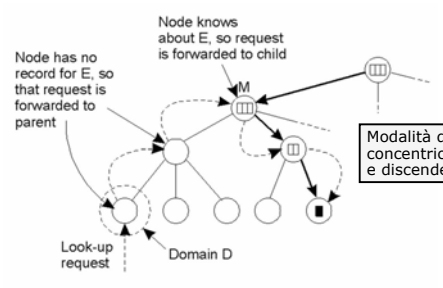
Entità mobili – 11

- **Soluzione ad approccio gerarchico II**
  - **Ogni entità E di dominio D è rappresentata da un *location record* nel nodo repertorio N di D**
    - Il *location record* di E in N contiene l'indirizzo di E in D
    - Alla voce E nel dominio di livello immediatamente superiore a D (che contiene D) corrisponde solo un riferimento puntatore a N
  - **Il nodo radice conterrà un *name record* per ogni entità di sistema**
    - Il *name record* conterrà l'inizio di una catena di puntatori a nodi repertori fino a quello un cui *location record* contiene l'indirizzo dell'entità

Entità mobili – 12

- **Soluzione ad approccio gerarchico III**
  - **Il *look-up* di E ha inizio nel nodo repertorio del dominio D_0 di residenza del cliente che lo richiede**
    - Se D_0 non contiene informazioni per E allora E non si trova in D_0
    - La richiesta viene allora inviata al nodo repertorio del dominio D_1 "genitore" di D_0 (che per definizione conosce più entità di D_0) e così via fino a che un *record* per E venga trovato nel nodo repertorio del dominio D_N
    - Allora E si trova in D_N dove verrà localizzato seguendo a ritroso la catena di riferimento, fino all'indirizzo di E nel suo dominio foglia
  - **In questo modo il *look-up* sfrutta la località dei riferimenti**
    - La fase di "risalita" della ricerca avviene in domini concentricamente più ampi
    - Nel caso peggiore fino al nodo radice, per poi da lì ridiscendere

Entità mobili – 13



Modalità di ***look-up*** concentrica, ascendente e discendente

Entità mobili – 14

- **Soluzione ad approccio gerarchico IV**
  - **Concentrare tutti i *name record* nel nodo radice pone gravi problemi di scalabilità**
    - Rendendolo collo di bottiglia del sistema
  - **Meglio partizionare la conoscenza**
  - **Il problema diventa decidere dove localizzarne le parti**
    - L'uso di calcolo parallelo o distribuito trasferisce il collo di bottiglia dall'elaborazione alla comunicazione
    - Meglio usare più (sotto-)nodi sparsi uniformemente in domini dell'intera rete
    - In questo caso il problema diventa la determinazione dei cammini minimi per localizzare il (sotto-)nodo responsabile dell'informazione richiesta

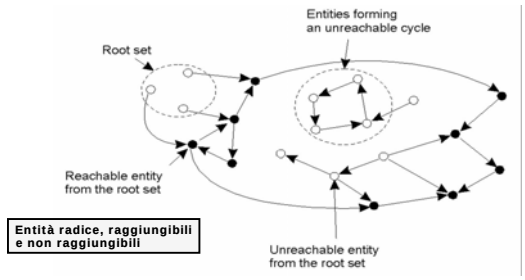
Entità non riferibili – 1

- **Un'entità che non possa essere riferita è inutile al sistema e va rimossa**
  - ***Garbage collection***
- **La rimozione può essere esplicita**
  - **"L'ultimo" processo a usare una data entità può rimuoverla**
  - **Ma come individuare "l'ultimo" processo in un sistema distribuito?**

Entità non riferibili – 2

- **L'insieme dei riferimenti tra oggetti è un grafo diretto nel quale gli oggetti sono nodi e gli archi sono riferimenti**
- **Uno specifico sottoinsieme di nodi non riferiti ma capaci di riferire è detto *root set***
  - **Esempio: servizi di sistema, utenti**
- **Gli oggetti non riferiti direttamente o indirettamente dal *root set* vanno rimossi**

Entità non riferibili – 3



Entità radice, raggiungibili e non raggiungibili

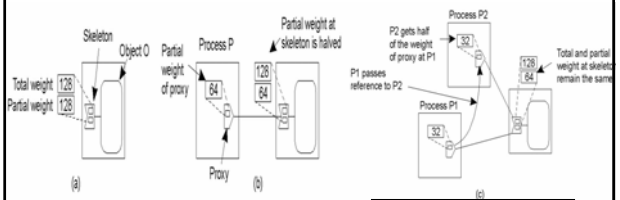
Entità non riferibili – 4

- **Tecniche di rimozione: contatore dei riferimenti**
  - **Adatta ai sistemi centralizzati ma ostacolata dai possibili errori di comunicazione nei sistemi distribuiti**
  - **L'oggetto remoto mantiene nel suo *skeleton* un contatore dei riferimenti**
  - **Ogni *proxy* creato presso nodi cliente invia una notifica di incremento allo *skeleton* con conferma di ricezione**
    - La mancata ricezione di conferma (*acknowledgement*) non implica il mancato incremento: rischio di duplicazione
    - Il passaggio di un riferimento remoto da un oggetto all'altro deve causare un incremento
  - **Ogni rimozione di *proxy* comporta invio di notifica di decremento allo *skeleton* che può però andare perduta**
    - L'oggetto potrebbe restare in vita anche se privo di utenti

Entità non riferibili – 5

- **Altro grave problema del *reference counting* è la *race condition* tra incrementi e decrementi**
- **Che però svanisce usando solo decrementi**
  - **Alla creazione dell'oggetto remoto, allo *skeleton* vengono assegnati un peso totale (RC = 2^n) e un peso parziale (WR = 2^m)**
    - Inizialmente n = m
  - **Alla creazione di un riferimento, ½ WR dello *skeleton* viene ceduto al *proxy* corrispondente, con l'invariante RC = ∑ WR**
    - A ogni passaggio di riferimento, il *proxy* emittente cede ½ del suo peso al destinatario
  - **Alla rimozione di un riferimento il WR del corrispondente *proxy* viene sottratto a RC dello *skeleton***
  - **Quando RC dello *skeleton* va a 0 l'oggetto viene rimosso**

Entità non riferibili – 6



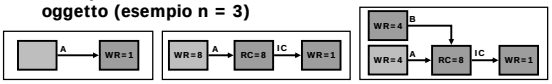
Alla creazione dell'oggetto remoto:
RC = 2^n; WR(S) = RC

Alla creazione del primo riferimento:
WR(P) = WR(S)/2
WR(S) = WR(S)/2
RC(S) = ∑ WR

Al passaggio di riferimento:
$WR(P_{P2}) = WR(P_{P1})/2$
$WR(P_{P1}) = WR(P_{P1})/2$
RC(S) = ∑ WR

Entità non riferibili – 7

- **Ma in questo modo ogni oggetto remoto consente solo N riferimenti per N fissato**
  - **Per WR (di *skeleton* e/o di *proxy*) non più dimezzabile restituendo un intero non sono più consentiti riferimenti**
- **Risolto tramite variante del *forwarding***
  - **Una cella di indirezione (IC) rileva WR=1 ma riceve RC=2^n che ripartisce tra i nuovi riferimenti come se fosse un nuovo oggetto (esempio n = 3)**



Entità non riferibili – 8

- **Lista dei riferimenti**
  - **Usata da Java RMI per GC distribuito**
  - **Un processo che crea o riceve un riferimento remoto deve prima identificarsi presso lo *skeleton***
    - Ricevuta conferma (*ack*) crea il *proxy*
    - Lo *skeleton* dell'oggetto remoto mantiene la lista dei riferimenti
    - Il riferimento remoto viene considerato in "affitto" (***leasing***) e rimosso in assenza d'uso
  - **Prima che il GC locale rimuova un *proxy* ne comunica la cancellazione allo *skeleton* corrispondente**
    - Gestione dei riferimenti nello *skeleton* realizzate da RPC con semantica ***at-most-once***
- **Più informativa del *reference count* che è anonimo**
  - **Rischio di *race condition* tra inserzioni e rimozioni di riferimenti**