

6. Йерархични, асинхронни и интерактивни модели на софтуерната архитектура

Васил Георгиев



ci.fmi.uni-sofia.bg/



v.georgiev@fmi.uni-sofia.bg

Съдържание

- ✦ Йерархични архитектури
 - ✦ подпрограми и Master-Slave
 - ✦ слоеста архитектура и виртуални машини
- ✦ Асинхронни архитектури
 - ✦ буферирани и небуферирани модели
- ✦ Интерактивни архитектури
 - ✦ модел-изглед-контролер – I и II
 - ✦ представяне-абстракция-контрол

Йерархични архитектури

- декомпозират системата по управление на йерархични модули - т.е. функциите се групират по йерархичен принцип на няколко нива
- координацията обикновено е между модули от различни нива (вертикална свързаност) и се базира на явни (т.е. “заявка-отговор”) обръщания
- ниските нива функционират като услуги към непосредствените по-високи нива; услугите са имплементирани като функции и процедури или пакети от класове
- пълна прозрачност между нивата се постига при запазване на свързващите интерфейси, но имплементацията на услугите може да еволюира
- архитектурен модел на много ОС (Unix, MS .Net) и на протоколните стекове (TCP/IP); разслояване:
 - базови услуги – системните услуги се групират в модули за IO, транзакции, балансирано планиране на процеси, защита на информацията
 - междинен слой – “ядро” – поддържа проблемно-ориентирана логика – бизнес приложения, числова обработка, информационна обработка, като представя интерфейси към колекции от базовите услуги
 - потребителски интерфейсен слой – напр. команден екран, графични контролни прозорци, Shell скрипт интерпретатор

Йерархия с подпрограми (Main/Subroutine)

- традиционна архитектура, предхожда ОО, базира се на процедури със споделен достъп до данните (само частична капсулация)
- декомпозицията е по управление, като комплексната функционалност на приложението се разделя на по-малки функционални групи – процедури и подпрограми – с цел тяхното споделяне между различни извикващи ги модули
- актуалните данни са параметри на обръщенията към изпълнителните функции и могат да се адресират по
 - указател – подпрограмата може променя техните стойности на същия адрес
 - стойност – подпрограмата получава стойностите като константи
 - име – подпрограмата използва като аргумент локалната стойност за съответното име (л-я 10.) – най-често това са локални имплементации на протоколи и други резидентни програми или динамични библиотеки
- главната програма управлява процеса на последователни обръщения към подпрограмите
- подпрограмите формират нефиксирана но ациклична слоеста йерархия – 6.4

Диаграми на MS архитектура

- ✦ потоковата диаграма се използва за начално моделиране на изискванията към системата
 - ✦ потокова диаграма на OPS (Order Processing) – местата отразяват обработката, а дъгите – преноса на данните – 6.5.1
 - ✦ възел 1 – регистрация на заявките; в. 2 – валидиране и отказ (в. 4) или предаване на заявката; в. 3 приема или отказва заявка (в зависимост от изпълнимостта); в. 5 променя стоквата наличност и предава за фактуриране на в. 6; в. 7 обработва правилата за отказ и предава на в. 8 за уведомление (примерно друга оферта)
- ✦ при анализа се идентифицират
 - ✦ трансформиращите възли – променят формата на входните данни (напр. XML) към вътрешен формат – обикн. възлите с един вход и един изход
 - ✦ транзактивните възли – обработват входящите данни и ги насочват към един или друг изходен поток или пък нямат изходящи дъги
- ✦ от потоковата диаграма се извлича блокова диаграма на архитектурата – която е съставена от контролни и диспечерски модули (подпрограми) – съответстващи респективно на трансформиращите и транзактивните възли на потоковата диаграма – 6.5.2

Master/Slaves

- това е вариант на архитектурата с подпрограми, който е специализиран към поддържане на допълнителни нефункционални изисквания – най-вече
 - отказоустойчивост (fault tolerance) и надеждност
 - балансиране за ускорено изпълнение на заявките
- реализира се чрез репликиране на функционалните модули
- задача на М е алтернативно
 - да оцени адекватността на паралелно обработените резултати от S_n – съществуват протоколи за отказоустойчивост, идентифициращи грешните и верни резултати при ограничен брой на изпълнителните реплики
 - да извърши разпределяне на заявките прилагайки принципите за товарен баланс (л-я 3.)
- блок диаграма и клас диаграма на Master/Slaves архитектура – 6.6

Обхват на подпрограмните архитектури

- широко приложими разделяне на функциите по принципа отгоре-надолу
- приложими са и при ОО имплементация
- проблем може да бъде достъпа до глобалните данни
- глобалните данни са модел на [разпределена] обща памет – затова са по-подходящи при мултипроцесорни машини – и обикновено аргументите на обръщението са указатели, а не стойности

Слоести архитектури

- групиране на различните нива в йерархията във функционално свързани слоеве от пакети класове, библиотеки от подпрограми (включени в т.нар. header files – заглавни файлове на проекта)
- интерфейсът на слоя се състои от интерфейсите на включените в него компоненти, а изпълняваната от тях функционалност – т.е. набора услуги – е протокола на слоя; интерфейсът му към нисколежащите слоеве се определя от техния интерфейс
- обработката се декомпозира на заявки от по-висок слой към непосредствения по-нисък слой
- възможно е прескачане (“bridge”) в йерархията, но то е нетехнологично, тъй като изисква поддържането на повече от един интерфейс към слоеве с услуги; това се налага при необходимост от минимизиране на целия проект – напр. премахване на криптиращ слой
- протоколите на високите нива изпълняват приложно-ориентирани услуги, а на по-ниските – системно-ориентирани
- типично разслояване (6.8.1): потребителски интерфейс ↔ бизнес слой ↔ базови услуги ↔ услуги на ядрото
- клас диаграма на слоеста архитектура с имплементация на общ интерфейс от всички слоеве – 6.8.2

Компонентно-базирано разслояване

- основен подход за капсулирането на услугите в слой е формирането на компонент, който се описва със своя интерфейс – напр .jar файл в JVM
 - jar файлът (създава се с `jar -cmf`) представя всички класове от по-ниските слоеве и включва класовете от слоя, който имплементира
 - компонентите на отделните слоеве формират пакета на платформата – Java API
 - всеки клас от jar компонента е достъпен за приложенията чрез своя интерфейс – стига да е включен в променливата на средата `classpath`
 - логическа организация на пакет от компоненти – пакетна диаграма
- 6.9

Модели на разслояване

- **OSI:** App ↔ Pre ↔ Ses ↔ Tra ↔ Net ↔ DLL ↔ Phy
- **Web-услуги** – 6.10 и л-я 8.: SOAP ↔ XML ↔ HTML ↔ TCP/IP
- **Unix:** shell ↔ core ↔ device drivers
- **MS .Net:** CLR ↔ JIT ↔ CTS
 - .Net е технология, която осигурява платформата CLR (Common Language Runtime) за изпълнение на приложения на C#, VB.NET, C++/CLI аналогично на JVM – 6.10
 - за прозрачност и преносимост приложенията се компилират до платформено-независим междинен език CIL (Common Intermediate Language),
 - по време на изпълнение CIL кодът (т. нар. „управляван код“) не се интерпретира като при други виртуални машини, а се компилира по начин, известен като JIT (Just In Time) компилация в платформено-зависим машинен код (native code) – за конкретната хардуерна платформа и операционна система
 - управлението на паметта, на нишките и процесите, защитата на паметта, верификацията и вътрешната компилация са системните услуги на CLR
 - CTS (Common Type System) дефинира всички базови типове данни и извършва конверсиите им. Тези типове са споделени между всички .NET езици и са стандартизирани в CLI.

Виртуални машини

- ✦ виртуалните машини са слоест модел, който предоставя високо ниво на абстракция – програмен език или интерфейс за приложенията, при който скрива или обвива изпълнителната платформа
 - ✦ NB: VM представя основните абстрактни функции на системата като ги унивесализира без да ги променя – напр. скрива интерфейсът към ОС – докато изпълнимите програми (C++) трябва статично да се прекомпилират за всяка ОС, както и за всеки тип процесор; понятието емуляция (с което неправилно виртуализацията се смесва) означава изпълнение на функциите на дадена система от друга система (с принципно различни функции или организация) – напр. емуляция на Unix върху MSDOS/Windows или емуляция на PDA и Smart/Mobile Phones от настолен компютър
- ✦ Unix VM – 6.11.1
- ✦ MS .Net VM – 6.10
- ✦ JVM – 6.11.3

Обхват на слоестите архитектури

- прилагат се за еволюционна развойна дейност, при която нивото на абстракция се повишава – принципа на проектиране е отдолу-нагоре, а не обратно
- всеки слой може да се разглежда като виртуална машина от определено ниво
- постига се
 - във високите слоеве – значителна прозрачност и преносимост на кода
 - в ниските слоеве – възможности за възвръщане на код (reuse) чрез промяна и добавяне на класове при запазен интерфейс на слоя
- подходяща за компонентни имплементации
- висок системен свръхтовар и по-ниска производителност – в сравнение с MS архитектурите
- свръхтоварът може да се преодолее с “мостове” през слоевете, но това намалява предимствата и смисъла на обща виртуализация
- слоевете имат тенденция да скриват настъпването на изключения от по-ниско ниво

Асинхронни архитектури

- базират се на неявни (implicit) асинхронни обръщания между обслужващите процеси
- асинхронният обмен може да бъде
 - в реално време (online) – без буфериране – и двата процеса трябва да са активни, но не блокират изчакващо в точката на обмен – 6.13
 - независим (offline) – с опосредяващ обмена процес-буфер на съобщенията; приемащият процес може да не е активен в момента на изпращане на съобщението и обратно
- активният процес генерира съобщения, а пасивните процеси ги получават и евентуално изпълняват реакция
 - прилагат SW-шаблоните Производител /Консуматор (Producer/Consumer) или Издател/Абонат \equiv Наблюдател (Publisher/Subscriber, Observer)
 - управлението е по събитие (event driven) – където събитието е издаване на съобщение от издателя и получаване на съобщение от абоната
- в независимия вариант процесът-буфер алтернативно може да служи като
 - централизатор Message Topic на всички издадени съобщения и да ги препраща тематично до абонатите – един-към-много обмен
 - резервирана опашка Message Queue за един-към-един обмен

Небуферирани асинхронни СА

- системата се декомпозира на 2+ части
 - генератори на събития (sources)
 - слушатели на събития (event listeners)
 - регистратори на събития, които опосредяват обмена и по-конкретно поддържат асинхронността и неявното (непряко) оповестяване на слушателите
- архитектурен модел на SmallTalk приложенията:
 - n пасивни графични компонента-слушатели $View_n$ се регистрират в активно (т.е. инициативно) пространство на събития EventSpace за съобщения от даден генератор на събития Model – 6.14.1
- клас диаграма на архитектурата – 6.14.2
 - класът Event Source осигурява операции за регистриране на слушател и за уведомление за събитие
 - класът Event Listener осигурява операция за анализ на събитието и генериране на реакция
- подходящ модел за приложения с GUI и слабо-свързана логика, чиито модули се представят с машина на състоянията и имат недетерминистично поведение (поради което по-сложна настройка и тестване)
- налична е значителна поддръжка от междинни компоненти
- елемент на синхронност (👉) е началната регистрация
- сравнително ниска производителност и голям системен свръхтовар

Буферирани асинхронни СА

- системата е
 - контекстна (data-centric),
 - слабо свързана (не се чака потвърждение за получаването на съобщенията и обикновено не се получава отговор след обработката) – но с надежден обмен
 - декомпозира се на 3 части
 - генератори на съобщения (producers)
 - консуматори на съобщения
 - услуга за асинхронен буфериран обмен на съобщения – MOM (Message Oriented Middleware)
- висока скалируемост, надеждност, p2p и CS приложения
- за системна поддръжка (мрежи, телекомуникации), бизнес приложения (бюлетини – новини, метеорология, групи по интереси; транзактивно банкиране и е-търговия)
- поддържа опашки (Message Queuing, MQ) и тематичен обмен (Message Topic, Publish/Subscribe Messaging P&S)
- атрибути на съобщенията са ID, заглавие (header) и тяло
- клиентите на системата обменят съобщения инициативно или пасивно, като адресацията е на базата на идентификатор, получен при началната регистрация на клиента в услугата за обмен

МOM

➤ MS MQ

➤ (http://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Message_Queueing)

➤ IBM WebSphere MQ (бывш MQseries)

➤ (http://en.wikipedia.org/wiki/WebSphere_MQ)

➤ JBossMQ (Java Message Server)

➤ (<http://www.jboss.org/community/docs/DOC-10525;>

http://java.sun.com/products/jms/tutorial/1_3_1-fcs/doc/jms_tutorialTOC.html)

➤ Oracle [бывш BEA] WebLogic JMS

➤ (<http://e-docs.bea.com/wls/docs92/index.html>)

➤ (вж. и л-я 7.)

p2p (point-to-point) обмен

- обменът е 1:1 – всяко съобщение има точно 1 получател
- елементи: изпращач на съобщения, получател и асоциирана с получателя опашка, която поддържа асинхронността на обмена
- съобщенията до даден клиент-консуматор се съхраняват в неговата опашка-буфер до извличането им или до изтичането на срока им
- пример – блокова диаграма на p2p обмен в EJB (Enterprise Java Beans – Java компонентна библиотека за бизнес приложения) – 6.17
 - получател е MDB (Message Driven Bean)
 - изпращач е клиентски процес
 - опашката може да се организира чрез JMS (Java Message Service <http://java.sun.com/products/jms/>) API – системно приложение за поддържане на универсален асинхронен обмен

Pub/Sub (P&S) обмен

- тази СА се базира на централизатор (hub), поддържащ асинхронния и непряк обмен на съобщения между издатели и абонати по теми (topics) – тип бюлетин
- инициативата в обмена принадлежи на източника на съобщението – на издателя спрямо бюлетина и на бюлетина спрямо абоната – така се постига максимална асинхронност
- вариант е устойчивия абонамент (durable subscription), при който абоната получава и съобщенията по дадена тема, издадени преди неговата регистрация в бюлетина
- блок-диаграма на P&S СА 6.18 – системата се базира също на JMS MDB/EJB, но за разлика от p2p при P&S крайните получатели на дадено съобщение могат да бъдат повече от един – всички регистрирани (и евентуално бъдещите!) абонати по темата (или темите), за които е издадено съобщението
- при разгърнатата P&S СА клиентите – издатели и абонати – са отдалечени разпределени процеси без никаква явна връзка помежду си, като абонатите обикновено изпълняват информационни услуги за трети клиенти – напр. сесии със СУБД

JMS комбинирана (p2p + P&S) СА

- клас-диаграма и д-ма на последователността – 6.19
- по отношение на услугата на обмена клиентите (производители и консуматори на съобщения)
 - се регистрират
 - откриват сесия за изпращане или приемане на съобщения
 - създават опашка или тема
- JMS (и др. MOM) поддържа следните контроли за надеждност и QoS на обмена
 - обмен с потвърждение от опашката/бюлетина
 - означаване на съобщението като обмен без загуба
 - установяване на приоритет на съобщенията
 - срок на съобщението (expiration)

Обхват на асинхронните СА

👍 подходящи са за слабосвързани системи с устойчив неявен обмен на съобщения, при които обменящите процеси са анонимни не-знаят идентичността на комплементарния процес/и (в т.ч. и неговия интерфейс!)

👍 т.е. времева и локационна независимост

👍 висока скалируемост и заменимост на компонентите

👍 подходящ за динамично настройваеми разпределени изчисления (при асинхронен алгоритъм!)

👍 подходящи СА за пакетна обработка

👍 подходящи за интегриране на наследени приложения (legacy systems) в съвременни проекти

👎 независимостта между обменящите клиенти ограничава логиката на приложенията:

👎 логиката на клиентите трябва да е независима от получаването (и неполучаването) на конкретни съобщения

👎 не се идентифицира източника и няма пряк обмен с него

👎 усложнена логика на клиентите поради изскването за гъвкавост т.е. всеки клиент се самоконтролира (контраст с йерархичните и центарлизираните системи)

👎 възможност за тясно място (bottleneck) – по време (производителност на опашката/бюлетина) и по пространство (размер на опашката/бюлетина)

Интерактивни софтуерни архитектури

- поддържат интензивен потребителски интерфейс
- за целта декомпозицията на системата е на 3 функционални модула
 - модул за представяне (изглед) – с потребителски интерфейс – за представяне (в т.ч. графично или мултимедийно) на изходните данни и също намеса на потребителите в обработката (т.е. вход за данни и контрол)
 - модул данни – поддържане на данните с базова функционалност върху тях
 - модул за управление – системни комуникации, управление на процесите, инициализиране и конфигуриране на модули данни, управление на изгледи
- поддържа множество (и то адаптивни) изгледи за даден набор данни
- слабо свързана архитектура, която поддържа явни и също неявни обръщания към метод – респ. RMI и модел регистрация уведомление (notification)
- две категории ИСА: PAC (Presentation-Abstraction-Control) и MVC (Model-View-Controller)
 - аналогията е P-V, A-M и C-C
 - прилагат различно управление:
 - PAC е с йерархично (разслоено) и разпределно управление, при което системата се формира от набор коопериращи агенти на три нива – базово ниво агенти на общи данни и бизнес логика, ниво на изгледите за локални данни и средно ниво агенти координатори на изгледите; всеки агент интегрира P, A и C компоненти
 - в MVC агентите са равнопоставени

MVC

- основен модел за сърверни приложения с Web-клиенти за достъп – е-бизнес, е-управление, системи за потребителски профили и т.н.
- специализация: промени в контекста (данните) се представят динамично т.е. в реално време при отдалечени клиенти
 - изгледите се базират на интуитивни графични интерфейси с приложение на контекстно настройваеми “кожи” и фокусиране на интерфейса – етикети, бутони, изборни полета и др. компоненти от тип widget (в-ж л-я 9.)
- приложна компонентна платформа за проектиране на MVC е напр. Java Swing (<http://java.sun.com/j2se/1.4.2/docs/api/javax/swing/package-summary.html>)
- трите дяла на MVC имат следната специализация:
 - контролерът регистрира, поддържа и предава последователността от потребителски заявки; настройва изгледа вкл. динамично и управлява останалите модули в СА – стартиране, настройка, обмен
 - моделът изпълнява базовите функционални услуги, като капсулира контекста (непрозрачна обвивка на данните); при СА MVC I той не поддържа пряк интерфейс с присъединените към него изгледи
 - изгледът динамично настройваемо графично представяне на заявена част от контекста

MVC I

- компактна и базова двуделна имплементация на MVC, при която контролерът и изгледът са интегрирани в един модул C/V
- C/V се регистрира и присъединява към даден модел като се абонира за уведомления за промени в контекста, които представя в реално време, и служи като Вх/Изх на модула за данни – 6.23
- C/V
 - поддържа форми за потребителски вход – текстови полета, радиобутони (за алтернативен или множествен избор на опции) и др. виджети
 - при промяна във входните данни ги валидира и генерира заявка към модела с новото съдържание
 - представя резултата, който се генерира от модела (на базата на заложената в модела функционалност)
 - представя промените в контекста на модела, за които е абониран (без заявка от потребителя) – модел “активен контекст”
- MVC I е приложим за по-прости приложения с компактен GUI

MVC II

- при MVC II контролерът и изгледът са самостоятелни, а евентуално и отдалечени процеси
- допълнителна функция на контролера е да инициализира връзката между изгледа и модела и управлява обмена между тях
- контролерът и изгледът се регистрират в модела и се уведомяват разпределено за промените в контекста
- разделянето позволява самостоятелна имплементация и технологии за V и C
 - това способства за проектиране на сложна функционалност и също за самостоятелна еволюция на двата модула – по-специално на изгледите, които се поддържат от бързоразвиващите се графични технологии
- блок-диаграма, клас-диаграма и последователностна диаграма на MVC II – 6.24
 - инстанциите на класовете V и C са “сдвоени”, като множество двойки се поддържат от един модел
 - класът модел агрегира колекция от класове с различни функции върху базата данни

MVC II с Java

- ✦ блок-диаграма на MVC II СА, базирана на Java технологии – 6.25
 - ✦ JSP (Java Server Pages) се използва за V; EJB (Enterprise Java Beans) + JDBC (Java Data Base Connectivity) се прилагат за развитие на M; C може да се имплементира като поризволно сърверно приложение – напр. с Java Servlet технологията (сървлетите са Java сърверни приложения без потребителски интерфейс, които се инициализират от резидентни сърверни програми напр. Tomcat – подобно на аpletите, които обаче се изпълняват в клиентската част от брауъра)
 - ✦ контролерът получава потребителска заявка от графичен или текстов интерфейс (1), стартира необходимата инстанция на модела (2), селектира и стартира необходимия изглед (3) – с което управлението се предава към изгледа
 - ✦ изгледът получава данни от модела (4) и ги представя графично (5)
 - ✦  разгледайте аналогичните технологии в платформата MS .Net – ASP/ADO
- ✦ обхват на MVC
 - ✦ това е базовата архитектура за приложения с интензивен потребителски В/И с динамично представян на данните и с възможност за самостоятелна имплементация на модулите
 - ✦ поддържа се от множество професионални платформи за шаблонно развитие на приложенията
 - ✦ не поддържа агентно-базиран информационен обмен, характерен за системите с редуциран потребителски интерфейс – автономни и вградени системи, роботи, автонавигатори и др.

РАС

- РАС е развитие на MVC, което поддържа агентен обмен на съобщения
- системата се състои от множество специализирани (т.е. с различни функции) агенти, декомпозирани на трите модула – Р, А и С;
- декомпозицията на даден агент разделя неговия потребителски интерфейс (Р) от функционалността, която поддържа (А) и от модула му за обмен с др. агенти (С) – 6.26
 - презентационния модул на агента е опция (съществуват агенти-посредници без потребителски интерфейс)
 - контролният модул е задължителен, освен комуникациите с отдалечени агенти, той управлява достъпа до функциите на агента – Р и А са слабосвързани процеси без пряк обмен
 - абстрактният модул капсулира данните и операциите на агента

РАС-приложение

- ✦ примерно РАС-приложение (клас- и последователностна диаграма 6.27) за преглед на отдалечен странициран документ
 - ✦ с 4 бутона – за първа, предишна, следваща и последна страница – поддържани от агентите $\mathcal{A}E2 \div \mathcal{A}E5$ съответно
 - ✦ $\mathcal{A}E6$ – за графична интерпретация на страниците от документа по съответен стандарт
 - ✦ $\mathcal{A}E1$ е агента за достъп до документа в БД
 - ✦ $\mathcal{C}1$ приема заявките от $\mathcal{C}i$ ($i = 2 \div 5$), настройва $\mathcal{A}1$ на съответната страница, приема я от него и я предава на заявителя – $\mathcal{A}E1$ няма нужда от $\mathcal{P}1$
 - ✦ $\mathcal{C}1$ съобщава на $\mathcal{C}i$ за настройки на бутоните от $\mathcal{P}i$ (напр. избледняване на бутони “следваща стр.” и “последна стр.” ако прегледа достигне последната страница) и предава на $\mathcal{C}6$ съдържанието, което се представя от $\mathcal{P}6$
 - ✦ $\mathcal{A}i$ поддържат контекста на съответните агенти – напр. предпочитан изглед на бутон, текущото му състояние
 - ✦ $\mathcal{A}6$ поддържа контекста на представяната страница – напр. декодиращ метод, кеширани страници

Обхват на РАС

- прилагат се за интерактивни системи от коопериращи специализирани информационни агенти
- слабосвързана разпределена система – комуникациите са неблокиращи асинхронни
- 👍 добри възможности за заменимост, еволюция на агентите, ескалиране на системата
- 👍 поддържа еднакво многонишкови и многопроцесни разпределени приложения
- 👎 значителен свръхтовар особено при групови комуникации
- 👎 непряк (бавен) обмен между контекста и представянето му
- 👎 имплементацията на А и Р е зависима от тази на С – затруднение при проектирането
- 👎 усложнени операции за откриване на броя и идентифициране на текущите агенти