

Systemes distribués

- ◆ Système distribué en opposition à système centralisé
- ◆ Système centralisé : tout est localisé sur la même machine et accessible par le programme
 - ◆ Système logiciel s'exécutant sur une seule machine
 - ◆ Accédant localement aux ressources nécessaires (données, code, périphériques, mémoire ...)
- ◆ Système distribué : une définition parmi d'autres
 - ◆ Ensemble d'ordinateurs indépendants connectés en réseau et communiquant via ce réseau
 - ◆ Cet ensemble apparaît du point de vue de l'utilisateur comme une unique entité

Systemes distribués

- ◆ Vision matérielle d'un système distribué : architecture matérielle
 - ◆ Machine multi-processeurs avec mémoire partagée
 - ◆ Cluster d'ordinateurs dédiés au calcul/traitement massif parallèle
 - ◆ Ordinateurs standards connectés en réseau
- ◆ Vision logicielle d'un système distribué
 - ◆ Système logiciel composé de plusieurs entités s'exécutant indépendamment et en parallèle sur un ensemble d'ordinateurs connectés en réseau
- ◆ Dans ce cours
 - ◆ Conception logicielle des systèmes distribués
 - ◆ Par défaut sur une architecture matérielle de type ordinateurs connectés en réseau

Exemples de systèmes distribués

- ◆ Serveur de fichiers
 - ◆ Accès aux fichiers de l'utilisateur quelque soit la machine utilisée
 - ◆ Machines du département informatique
 - ◆ Clients : scinfeXXX
 - ◆ Un serveur de fichier
 - ◆ Sur toutes les machines : `/home/durand` est le « home directory » de l'utilisateur *durand*
 - ◆ Physiquement : fichiers se trouvent uniquement sur le serveur
 - ◆ Virtuellement : accès à ces fichiers à partir de n'importe quelle machine cliente en faisant « croire » que ces fichiers sont stockés localement
 - ◆ Arborescence de fichiers Unix : arborescence unique avec
 - ◆ Répertoires physiquement locaux
 - ◆ Répertoires distants montés via le protocole NFS (Network File System)

Exemples de systèmes distribués

- ◆ Serveur de fichier (suite)
 - ◆ Intérêts
 - ◆ Accès aux fichiers à partir de n'importe quelle machine
 - ◆ Système de sauvegarde associé à ce serveur
 - ◆ Transparent pour l'utilisateur
 - ◆ Inconvénients
 - ◆ Si réseau ou le serveur plante : plus d'accès aux fichiers

Exemples de systèmes distribués

- ◆ Autre exemple de système distribué : Web
 - ◆ Un serveur web auquel se connecte un nombre quelconque de navigateurs web (clients)
 - ◆ Accès à distance à de l'information
 - ◆ Accès simple
 - ◆ Serveur renvoie une page HTML statique qu'il stocke localement
 - ◆ Traitement plus complexe
 - ◆ Serveur interroge une base de données pour générer dynamiquement le contenu de la page
 - ◆ Transparent pour l'utilisateur : les informations s'affichent dans son navigateur quelque soit la façon dont le serveur les génère

Exemples de systèmes distribués

◆ Calculs scientifiques

◆ Plusieurs architectures matérielles généralement utilisées

- ◆ Ensemble de machines identiques reliées entre elles par un réseau dédié et très rapide (cluster)
- ◆ Ensemble de machines hétérogènes connectées dans un réseau local ou bien encore par Internet (grille)

◆ Principe général

- ◆ Un (ou des) serveur distribue des calculs aux machines clients
- ◆ Un client exécute son calcul puis renvoie le résultat au serveur

◆ Avantage

- ◆ Utilisation d'un maximum de ressources de calcul

◆ Inconvénient

- ◆ Si réseau ou serveur plante, arrête le système

Intérêts des systèmes distribués

- ◆ Utiliser et partager des ressources distantes
 - ◆ Système de fichiers : utiliser ses fichiers à partir de n'importe quelle machine
 - ◆ Imprimante : partagée entre toutes les machines
- ◆ Optimiser l'utilisation des ressources disponibles
 - ◆ Calculs scientifiques distribués sur un ensemble de machines
- ◆ Système plus robuste
 - ◆ Duplication pour fiabilité : deux serveurs de fichiers dupliqués, avec sauvegarde
 - ◆ Plusieurs éléments identiques pour résister à la montée en charge ...

Inconvénients/points faibles

- ◆ Si problème au niveau du réseau
 - ◆ Le système marche mal ou plus du tout
- ◆ Bien souvent, un élément est central au fonctionnement du système : serveur
 - ◆ Si serveur plante : plus rien ne fonctionne
 - ◆ Goulot potentiel d'étranglement si débit d'information très important
- ◆ Sans élément central
 - ◆ Gestion du système totalement décentralisée et distribuée
 - ◆ Nécessite la mise en place d'algorithmes +/- complexes

Particularités des systèmes distribués

- ◆ Système distribué = éclaté
 - ◆ Connaissance des éléments formant le système : besoin d'identification et de localisation
 - ◆ Gestion du déploiement et de la présence d'éléments essentiels
- ◆ Communication à distance est centrale
 - ◆ Techniques et protocoles de communication
 - ◆ Contraintes du réseau : fiabilité (perte de données) et temps de propagation (dépendant du type de réseau et de sa charge)
- ◆ Naturellement concurrent et parallèle
 - ◆ Chaque élément sur chaque machine est autonome
 - ◆ Besoin de synchronisation, coordination entre éléments distants et pour l'accès aux ressources (exclusion mutuelle ...)

Particularités des systèmes distribués

◆ Hétérogénéité

- ◆ Des machines utilisées (puissance, architecture matérielle...)
- ◆ Des systèmes d'exploitation tournant sur ces machines
- ◆ Des langages de programmation des éléments logiciels formant le système
- ◆ Des réseaux utilisés : impact sur performances, débit, disponibilité ...
 - ◆ Réseau local rapide
 - ◆ Internet
 - ◆ Réseaux sans fil

Fiabilité des systèmes distribués

- ◆ Nombreux points de pannes ou de problèmes potentiels
 - ◆ Réseau
 - ◆ Une partie du réseau peut-être inaccessible
 - ◆ Les temps de communication peuvent varier considérablement selon la charge du réseau
 - ◆ Le réseau peut perdre des données transmises
 - ◆ Machine
 - ◆ Une ou plusieurs machines peut planter, engendrant une paralysie partielle ou totale du système
- ◆ Peut augmenter la fiabilité par redondance, duplication de certains éléments
 - ◆ Mais rend plus complexe la gestion du système
- ◆ Tolérance aux fautes
 - ◆ Capacité d'un système à gérer et résister à un ensemble de problèmes

Sécurité des systèmes distribués

- ◆ Nature d'un système distribué fait qu'il est beaucoup plus sujet à des attaques
 - ◆ Communication à travers le réseau peuvent être interceptées
 - ◆ On ne connaît pas toujours bien un élément distant avec qui on communique
- ◆ Solutions
 - ◆ Connexion sécurisée par authentification avec les éléments distants
 - ◆ Cryptage des messages circulant sur le réseau

Transparences

◆ Transparence

- ◆ Fait pour une fonctionnalité, un élément d'être invisible ou caché à l'utilisateur ou un autre élément formant le système distribué
 - ◆ Devrait plutôt parler d'opacité dans certains cas ...
- ◆ But est de cacher l'architecture, le fonctionnement de l'application ou du système distribué pour apparaître à l'utilisateur comme une application unique cohérente
- ◆ L'ISO définit plusieurs transparences (norme RM-ODP)
 - ◆ Accès, localisation, concurrence, réplication, mobilité, panne, performance, échelle

Transparences

- ◆ **Transparence d'accès**
 - ◆ Accès à des ressources distantes aussi facilement que localement
 - ◆ Accès aux données indépendamment de leur format de représentation
- ◆ **Transparence de localisation**
 - ◆ Accès aux éléments/ressources indépendamment de leur localisation
- ◆ **Transparence de concurrence**
 - ◆ Exécution possible de plusieurs processus en parallèle avec utilisation de ressources partagées
- ◆ **Transparence de réplication**
 - ◆ Possibilité de dupliquer certains éléments/ressources pour augmenter la fiabilité

Transparences

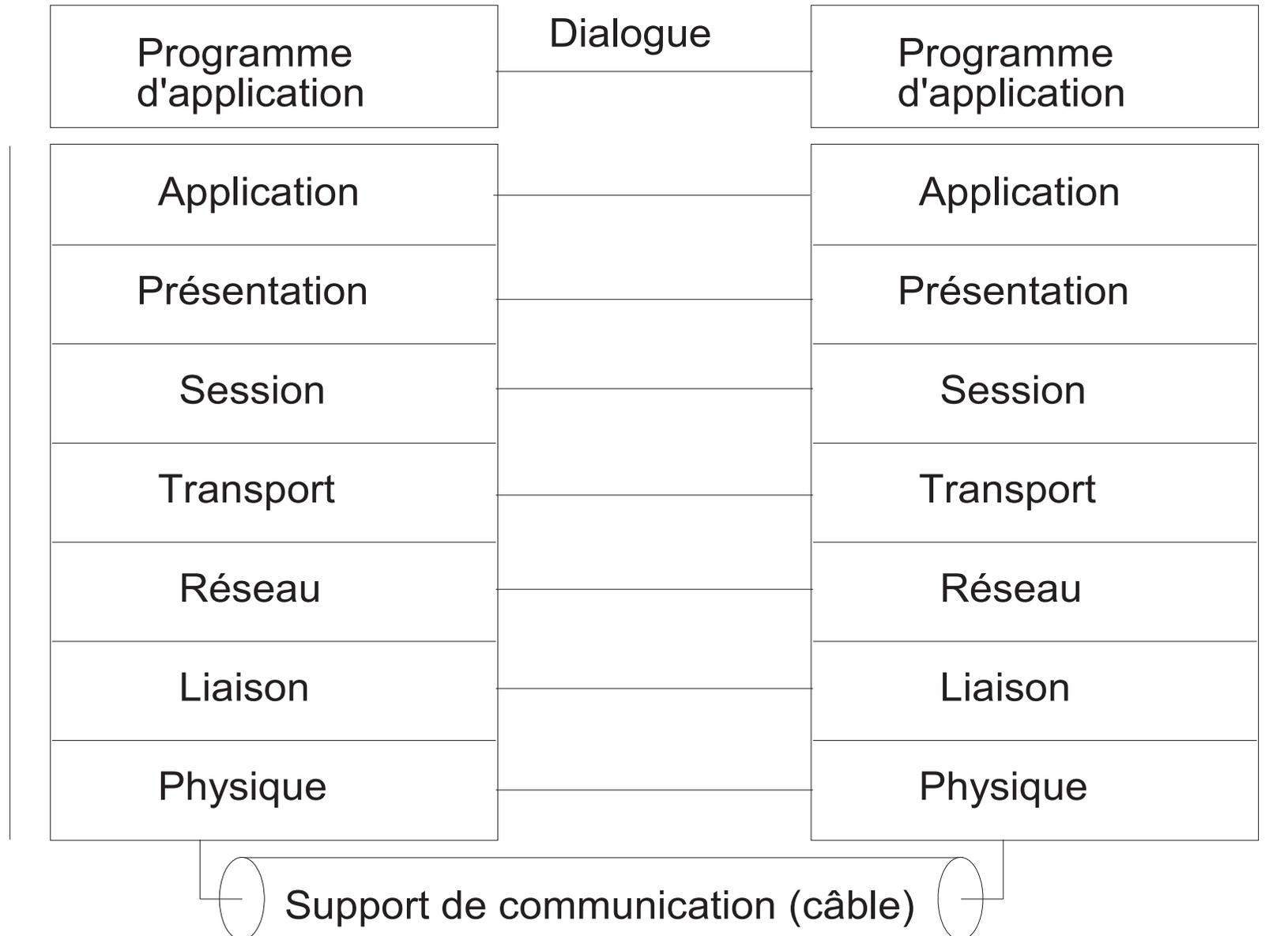
- ◆ Transparence de mobilité
 - ◆ Possibilité de déplacer des éléments/ressources
- ◆ Transparence de panne
 - ◆ Doit supporter qu'un ou plusieurs éléments tombe en panne
- ◆ Transparence de performance
 - ◆ Possibilité de reconfigurer le système pour en augmenter les performances
- ◆ Transparence d'échelle
 - ◆ Doit supporter l'augmentation de la taille du système (nombre d'éléments, de ressources ...)

Transparences

- ◆ Un système donné va offrir un certain nombre de transparences
 - ◆ Souvent au minimum transparences de localisation, d'accès et de concurrence
- ◆ Système distribué ouvert
 - ◆ Peut être étendu en nombre d'éléments matériels le constituant
 - ◆ Possibilité d'ajouts de nouveaux services ou de ré-implémentation de services existants au niveau logiciel
 - ◆ Fonctionnement se base sur des interfaces d'interactions clairement définies

Rappel sur les réseaux

◆ Norme OSI de l'ISO : architecture en 7 couches

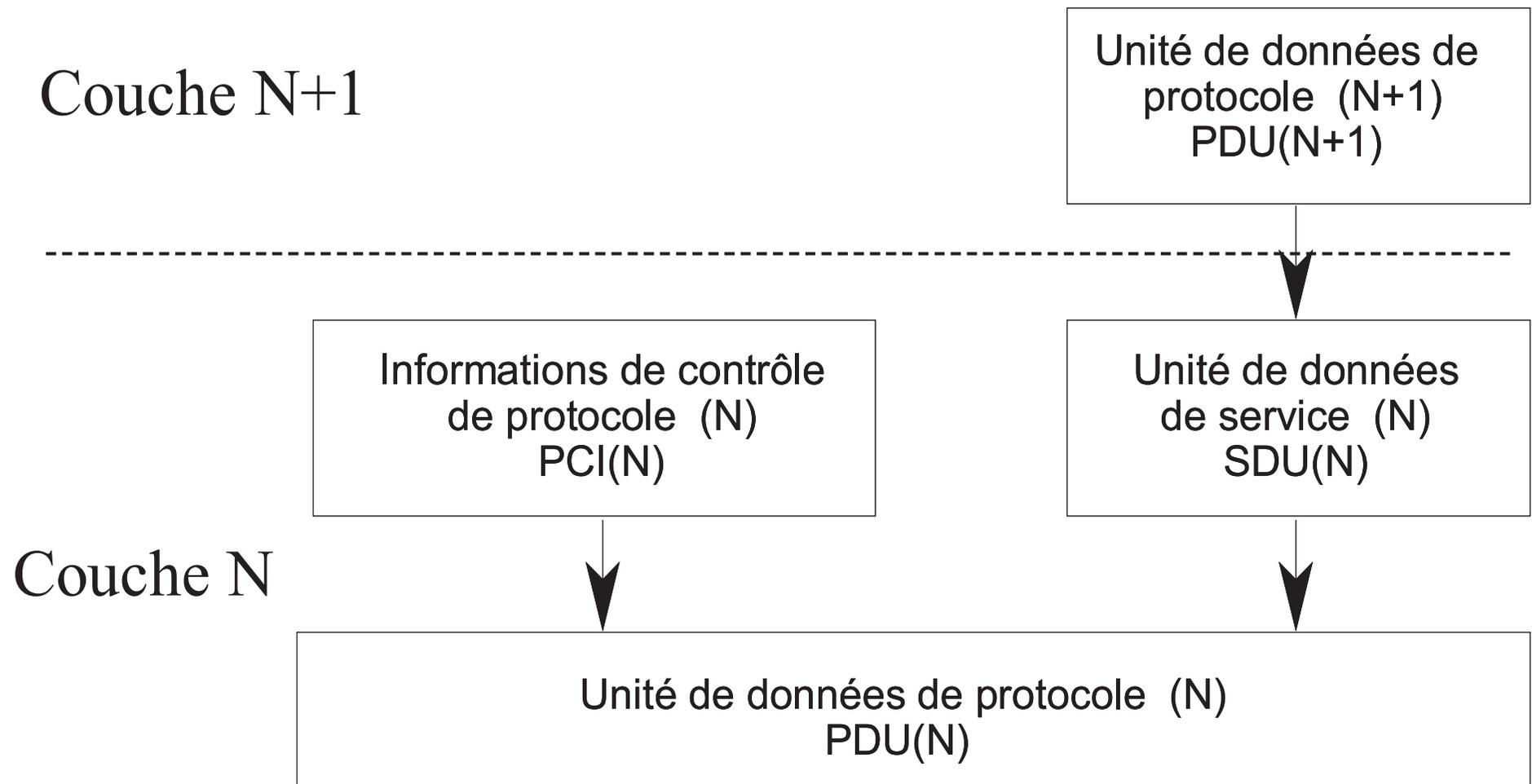


Rappel sur les réseaux

- ◆ Modèle de communication en couche
 - ◆ Une couche à un rôle particulier
 - ◆ Une couche d'une entité communique avec une couche de même niveau d'une autre entité en respectant un certain protocole de communication
 - ◆ Pour communiquer avec une autre entité, une couche utilise les services de sa couche locale inférieure
 - ◆ Données échangées entre 2 couches : trames ou paquets
 - ◆ Structure de données
 - ◆ Taille bornée
 - ◆ Deux parties
 - ◆ Données de la couche supérieure à transmettre
 - ◆ Données de contrôle de la communication entre couches

Rappel sur les réseaux

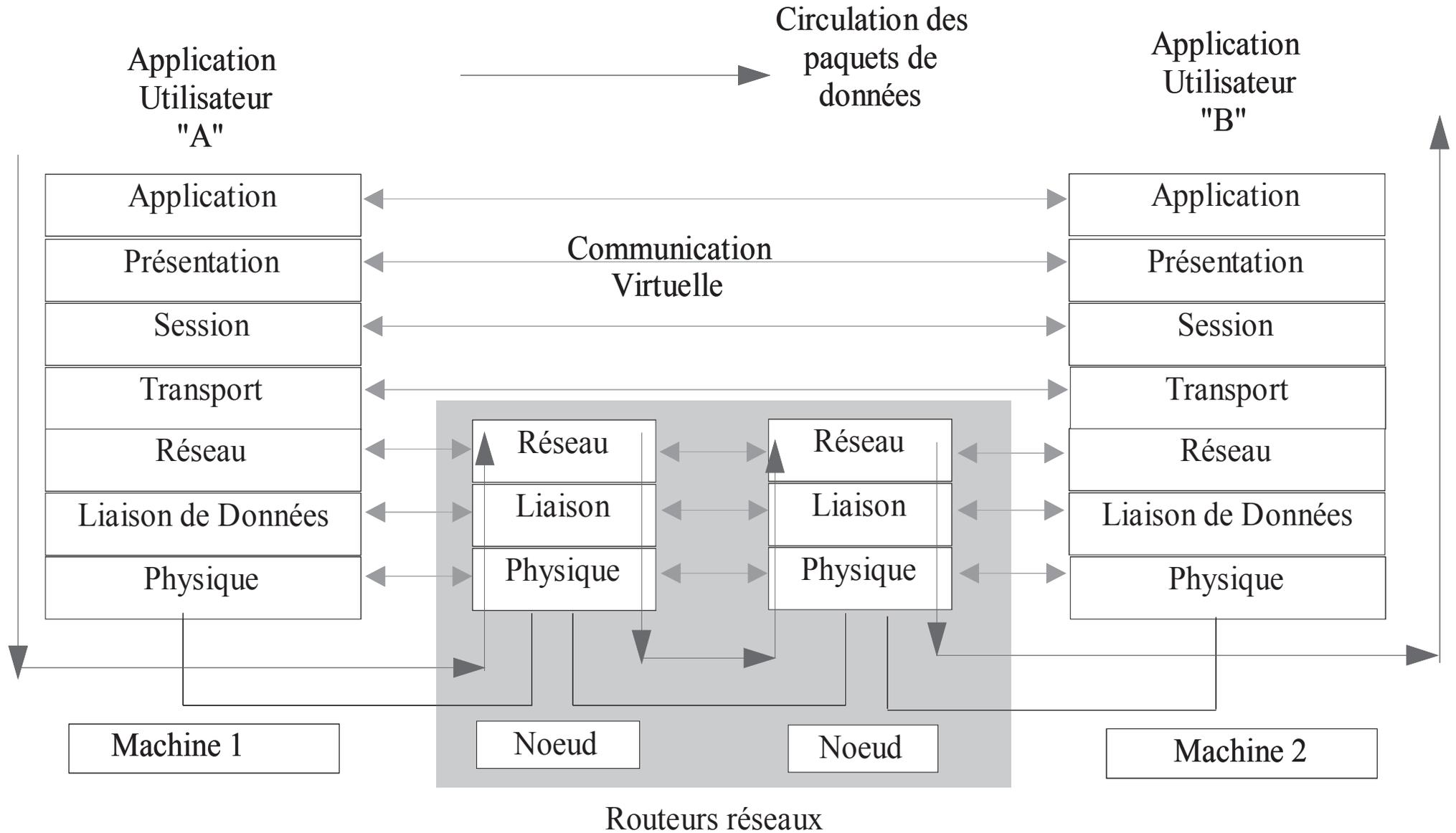
- ◆ Organisation des trames/paquets entre couches N et N+1



Rappel sur les réseaux

- ◆ Norme OSI de l'ISO : architecture en 7 couches
 - ◆ Physique : transmission des données binaires sur un support physique
 - ◆ Liaison : gestion d'accès au support physique, assure que les données envoyées sur le support physique sont bien reçues par le destinataire
 - ◆ Réseau : transmission de données sur le réseau, trouve les routes à travers un réseau pour accéder à une machine distante
 - ◆ Transport : transmission (fiable) entre 2 applications
 - ◆ Session : synchronisation entre applications, reprises sur pannes
 - ◆ Présentation : indépendance des formats de représentation des données (entiers, chaînes de caractères...)
 - ◆ Application : protocoles applicatifs (HTTP, FTP, SMTP ...)

Rappel sur les réseaux

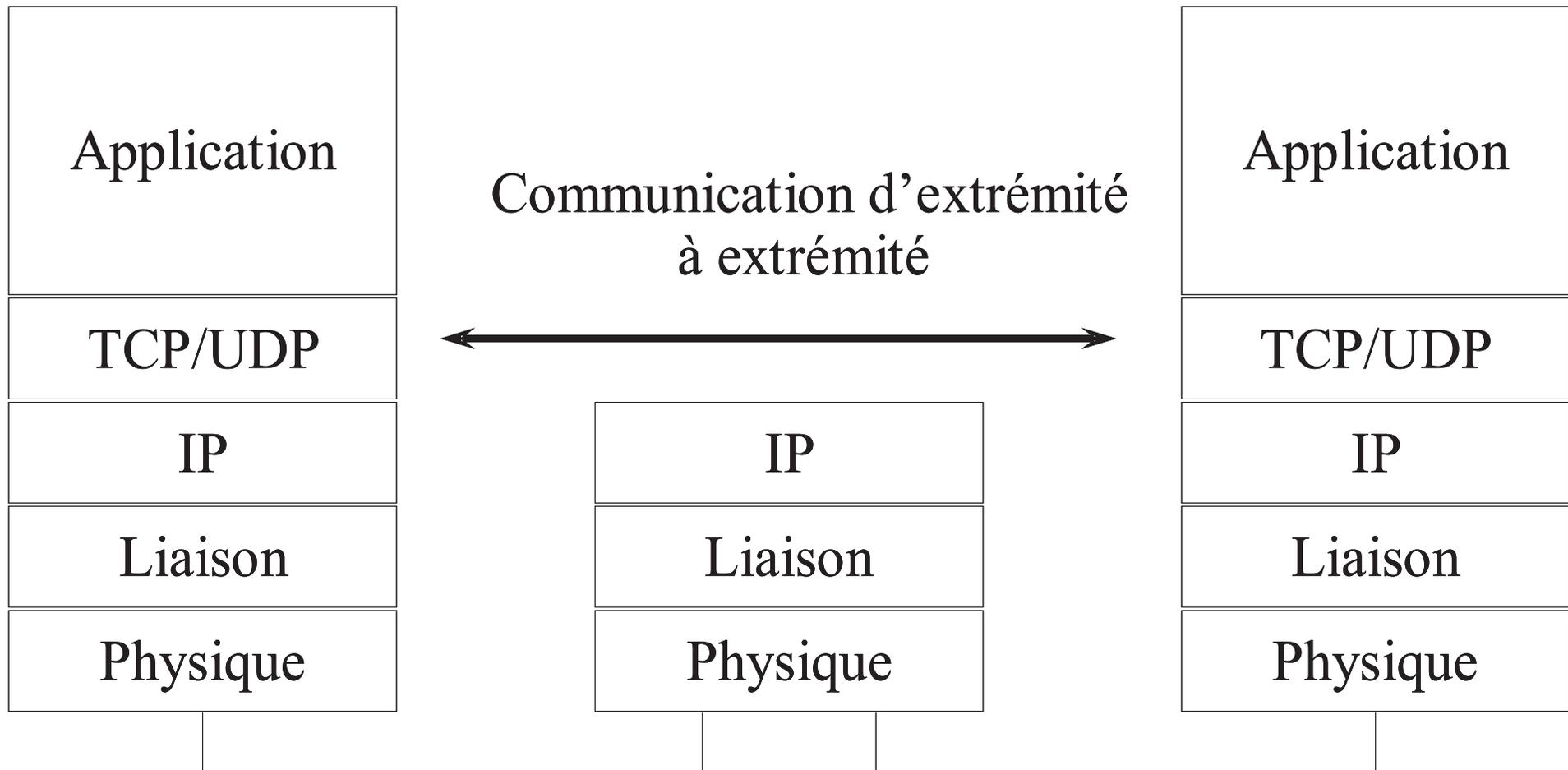


Rappel sur les réseaux

- ◆ Réseaux TCP/IP
 - ◆ Réseaux locaux, internet ...
 - ◆ Couche réseau : IP (Internet Protocol)
 - ◆ Gestion des communications et connexions entre les machines à travers le réseau
 - ◆ Recherche des routes à travers le réseau pour accéder à une machine
 - ◆ Couche transport
 - ◆ TCP : connexion virtuelle directe et fiable entre 2 applications
 - ◆ UDP : mode datagramme
 - ◆ Envoi de paquets de données
 - ◆ Pas de gestion de l'ordre d'arrivée, pas de gestion des paquets perdus

Rappel sur les réseaux

- ◆ TCP ou UDP
 - ◆ Communication entre systèmes aux extrémités
 - ◆ Pas de visibilité des systèmes intermédiaires

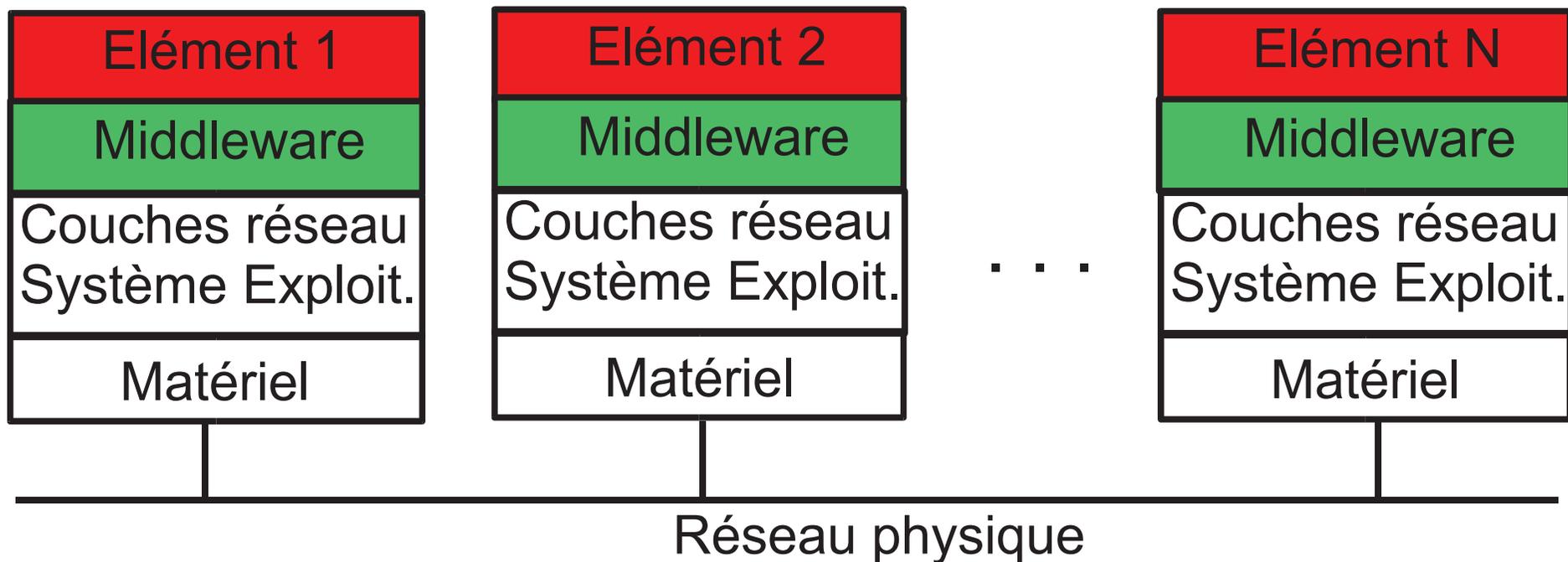


Communication

- ◆ Système distribué
 - ◆ Ensemble d'entités logicielles communiquant entre-elles
- ◆ Entités logicielles s'exécutent sur des machines reliées entre elles par un réseau
- ◆ Communication entre entités logicielles
 - ◆ Le plus basique : directement en appelant les services des couches TCP ou UDP
 - ◆ Plus haut niveau : définition de couches offrant des services plus complexes
 - ◆ Couche réalisée en s'appuyant sur les couches TCP/UDP
 - ◆ Exemple de service : appel d'une procédure chez une entité distante
 - ◆ Notion de middleware (intergiciel)

Communication

- ◆ Middleware ou intergiciel : couche logiciel
 - ◆ S'intercale entre le système d'exploitation/réseau et les éléments de l'application distribuée
 - ◆ Offre un ou plusieurs services de communication entre les éléments formant l'application ou le système distribué



Communication

- ◆ But et fonctionnalités d'un middleware
 - ◆ Gestion de l'hétérogénéité
 - ◆ Langage de programmation, systèmes d'exploitation utilisés ...
 - ◆ Offrir des abstractions de communication de plus haut niveau
 - ◆ Appel d'une procédure à distance sur un élément
 - ◆ Communication via une mémoire partagée
 - ◆ Diffusion d'événements
 - ◆ ...
 - ◆ Offrir des services de configuration et de gestion du système
 - ◆ Service d'annuaire pour connaître les éléments présents
 - ◆ Services de persistance, de temps, de transaction, de sécurité ...

Communication

- ◆ Protocole de communication
 - ◆ Ensemble de règles et de contraintes gérant une communication entre plusieurs entités
- ◆ But du protocole
 - ◆ Se mettre d'accord sur la façon de communiquer pour bien se comprendre
 - ◆ S'assurer que les données envoyées sont bien reçues
- ◆ Plusieurs types d'informations circulent entre les entités
 - ◆ Les données à échanger
 - ◆ Les données de contrôle et de gestion du protocole

Communication

- ◆ Exemple basique de protocole
 - ◆ Une entité envoie des données à une deuxième entité
 - ◆ La deuxième entité envoie un acquittement pour prévenir qu'elle a bien reçue les données
 - ◆ Mais si utilise un réseau non fiable ou aux temps de transmission non bornés
 - ◆ Comment gérer la perte d'un paquet de données ?
 - ◆ Comment gérer la perte d'un acquittement ?
 - ◆ Comment gérer qu'un message peut arriver avant un autre alors qu'il a été émis après ?

Modèles d'interaction

- ◆ Les éléments distribués interagissent, communiquent entre eux selon plusieurs modèles possibles
 - ◆ Client/serveur
 - ◆ Diffusion de messages
 - ◆ Mémoire partagée
 - ◆ Pair à pair
 - ◆ ...
- ◆ Abstraction/primitive de communication basique
 - ◆ Envoi de message d'un élément vers un autre élément
 - ◆ A partir d'envois de messages, peut construire les protocoles de communication correspondant à un modèle d'interaction

Modèles d'interaction

- ◆ Rôle des messages
 - ◆ Données échangées entre les éléments
 - ◆ Demande de requête
 - ◆ Résultat d'une requête
 - ◆ Donnée de toute nature
 - ◆ ...
 - ◆ Gestion, contrôle des protocoles
 - ◆ Acquiescement : message bien reçu
 - ◆ Synchronisation, coordination ...

Modèle client/serveur

- ◆ 2 rôles distincts
 - ◆ Client : demande que des requêtes ou des services lui soient rendus
 - ◆ Serveur : répond aux requêtes des clients
- ◆ Interaction
 - ◆ Message du client vers le serveur pour faire une requête
 - ◆ Exécution d'un traitement par le serveur pour répondre à la requête
 - ◆ Message du serveur vers le client avec le résultat de la requête
- ◆ Exemple : serveur Web
 - ◆ Client : navigateur Web de l'utilisateur
 - ◆ Requêtes : récupérer le contenu d'une page HTML gérée ou générée par le serveur

Modèle client/serveur

- ◆ Modèle le plus répandu
 - ◆ Fonctionnement simple
 - ◆ Abstraction de l'appel d'un service : proche de l'appel d'une opération sur un élément logiciel
 - ◆ Interaction de base en programmation
- ◆ Particularités du modèle
 - ◆ Liens forts entre le client et le serveur
 - ◆ Un client peut aussi jouer le rôle de serveur (et vice-versa) dans une autre interaction
 - ◆ Nécessité généralement pour le client de connaître précisément le serveur (sa localisation)
 - ◆ Ex : URL du site Web
 - ◆ Interaction de type « 1 vers 1 »

Diffusion de messages

- ◆ 2 rôles distincts
 - ◆ Emetteur : envoie des messages (ou événements) à destination de tous les récepteurs
 - ◆ Diffusion (broadcast)
 - ◆ Possibilité de préciser un sous-ensemble de récepteurs (multicast)
 - ◆ Récepteurs : reçoivent les messages envoyés
- ◆ Interaction
 - ◆ Emetteur envoie un message
 - ◆ Le middleware s'occupe de transmettre ce message à chaque récepteur

Diffusion de messages

- ◆ 2 modes de réception
 - ◆ Le récepteur va vérifier lui-même qu'il a reçu un message (pull)
 - ◆ Boîte aux lettres
 - ◆ Le récepteur est prévenu que le message est disponible et il lui est transmis (push)
 - ◆ Le facteur sonne à la porte pour remettre en main propre le courrier
- ◆ Particularités du modèle
 - ◆ Dépendance plus faible entre les participants
 - ◆ Pas besoin pour l'émetteur d'être directement connecté aux récepteurs ni même de savoir combien ils sont
 - ◆ Interaction de type « 1 vers N »

Mémoire partagée

- ◆ Les éléments communiquent via une mémoire partagée à l'aide d'une interface d'accès à la mémoire
 - ◆ Ajout d'une donnée à la mémoire
 - ◆ Lecture d'une donnée dans la mémoire
 - ◆ Retrait d'une donnée de la mémoire
- ◆ Le middleware gère l'accès à la mémoire pour chacun des participants
- ◆ Particularité du modèle
 - ◆ Aucun lien, aucune interaction directe entre les participants

Mémoire partagée

- ◆ Complexité du modèle : dans la gestion de la mémoire
 - ◆ On est dans un système distribué
 - ◆ Comment gérer une mémoire dans ce contexte ?
 - ◆ Plusieurs solutions
 - ◆ Déployer toute la mémoire sur un seul site
 - ◆ Accès simple mais goulot potentiel d'étranglement
 - ◆ Eclater la mémoire sur plusieurs sites
 - ◆ Avec ou sans duplication des données
 - ◆ Il faut mettre en place des algorithmes +/- complexes de gestion de mémoire distribuée

Modèle pair à pair (peer to peer)

- ◆ Un seul rôle : pas de distinction entre les participants
 - ◆ Chaque participant est connecté avec tous les participants d'un groupe et tout le monde effectue les mêmes types d'actions
 - ◆ Pour partager des données, effectuer un calcul commun ...
- ◆ Exemples
 - ◆ Modèles d'échanges de fichiers (e-mule, bit-torrent)
 - ◆ Avec parfois un mode hybride client/serveur – P2P
 - ◆ Serveur sert à connaître la liste des fichiers et effectuer des recherches
 - ◆ Le mode P2P est utilisé ensuite pour les transferts
 - ◆ Chacun envoie une partie du fichier à d'autres participants
 - ◆ Algorithme de consensus
 - ◆ Chacun mesure une valeur (la même en théorie), l'envoie aux autres
 - ◆ Localement chacun exécute le même algorithme pour élire la bonne valeur