

Überblick

Fault-Tolerant CORBA Grundlagen

Mechanismen

Einstellung von Fehlertoleranzeigenschaften

Verwaltung von Replikaten

Fehlermanagement

Recoverymanagement

Implementierung

Zusammenfassung

Literatur



Object Management Group

CORBA/IIOP Specification (Chapter 23, Fault Tolerant CORBA)
OMG Technical Committee Document formal/04-03-21, 2004.



Pascal Felber, Priya Narasimhan

Experiences, Strategies, and Challenges in Building
Fault-Tolerant CORBA Systems

IEEE Transactions on Computers, vol. 53, no. 5, pp. 497-511, 2004



R. Baldoni, C. Marchetti, R. Panella, L. Verde

Handling FT-CORBA Compliant Interoperable Object Group References

*WORDS '02: Proceedings of the The Seventh IEEE International Workshop
on Object-Oriented Real-Time Dependable Systems, 2002*



Priya Narasimhan

Fault-Tolerant CORBA: From Specification to Reality

Computer, vol. 40, no. 1, pp.110-112, Jan. 2007

Wozu überhaupt Fehlertoleranz?

- ▶ Hardwarefehler
- ▶ Softwarefehler
- ▶ ständige Verfügbarkeit
 - ▶ Luftfahrt, Medizin, Anlagensteuerung, etc.
- ▶ Kosten bei Ausfall

Ziel

No single point of failure

Was ist ein Fehler?

Fault (Fehlerursache)

- ▶ unerwünschter Zustand, der zu einem Fehler führen kann

Error (Fehler)

- ▶ Systemzustand, der nicht den Spezifikationen entspricht

Failure (Funktionsausfall)

- ▶ Dienstleistung ist nicht mehr möglich

Singal/Shivaratri

An error is a manifestation of a fault in a system, which could lead to system failure.

Klassifikation von Fehlern

Gutmütige Fehler (benign faults)

- ▶ **Crash Stop:** Ein Knoten fällt komplett aus
 - ▶ **Fail Stop:** Jeder korrekte Knoten erfährt innerhalb endlicher Zeit vom Ausfall eines Knoten
 - ▶ **Fail Silent:** Keine perfekte Ausfallerkennung möglich (asynchrones oder partiell synchrones Modell)
- ▶ **Crash Recovery:** Ein korrekter Knoten kann endlich oft ausfallen und wiederanlaufen

Bösartige Fehler (malicious faults)

- ▶ Häufig als **byzantinische** Fehler bezeichnet
- ▶ Fehlerhafte Prozesse können beliebige Aktionen ausführen, und dabei auch untereinander kooperieren

FT-CORBA betrachtet **fail stop** Fehler

- ▶ Viele realen Systeme gehen von ausschließlich gutmütigen Fehlern aus. Dies ist aber nicht immer realistisch!

Fehlertoleranz durch Replikation

Redundanz

- ▶ erzeugen und verwalten von Kopien/Replikaten eines Objektes

Erkennen von Fehlern

- ▶ erkennen das ein Prozeß oder Objekt ausgefallen ist

Recovery

- ▶ ausgefallene Instanz ersetzen

CORBA und FT-CORBA

CORBA

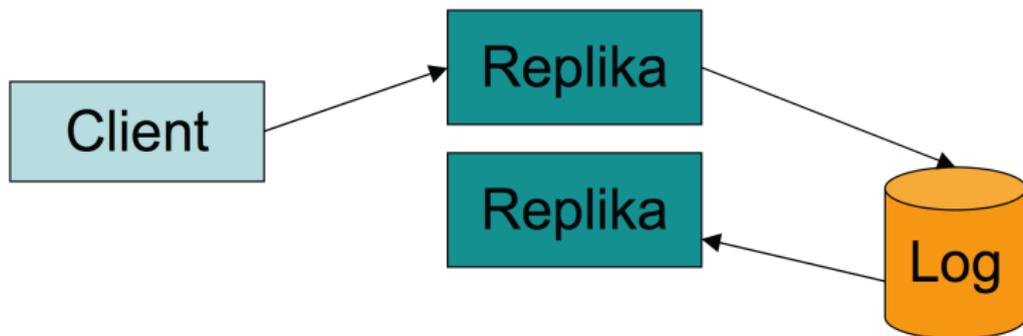
- ▶ CORBA spezifiziert keine Mechanismen für Redundanz
- ▶ Zuverlässige Verbindungen basierend auf TCP/IP ermöglichen beschränkte Erkennung von Ausfällen

Ziele von FT-CORBA

- ▶ minimale Modifikation von Applikationen (sowohl auf Client- wie auch auf Serverseite)
- ▶ Unterstützung für Fehlertoleranz
 - ▶ verschiedene Fehlertoleranzanforderungen
 - ▶ verschiedene Applikationen
 - ▶ verschiedene Mechanismen zur Fehlererkennung und -behandlung

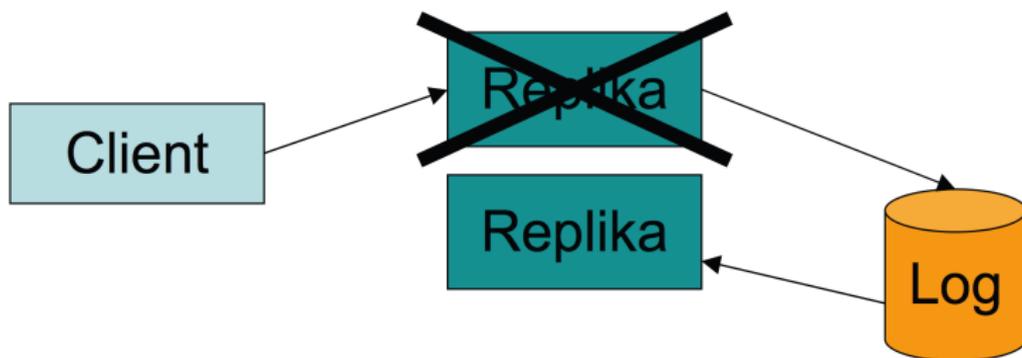
Was muss eine Fehlertoleranzinfrastruktur leisten?

- ▶ Replikation von Objekten
- ▶ Erkennung von Ausfällen
- ▶ Logging von Anfragen und Zustandssicherung von Objektzuständen
- ▶ Zustandstransfer zur Initialisierung und Reinitialisierung von Objekten
- ▶ Transparente Verschattung von Ausfällen



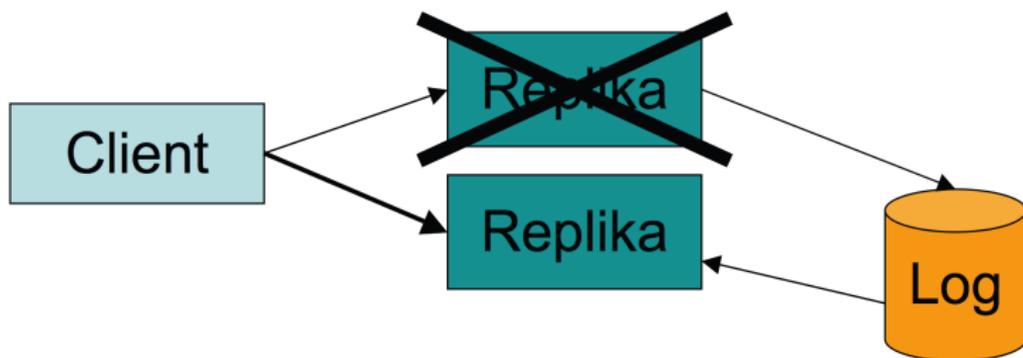
Was muss eine Fehlertoleranzinfrastruktur leisten?

- ▶ Replikation von Objekten
- ▶ Erkennung von Ausfällen
- ▶ Logging von Anfragen und Zustandssicherung von Objektzuständen
- ▶ Zustandstransfer zur Initialisierung und Reinitialisierung von Objekten
- ▶ Transparente Verschattung von Ausfällen



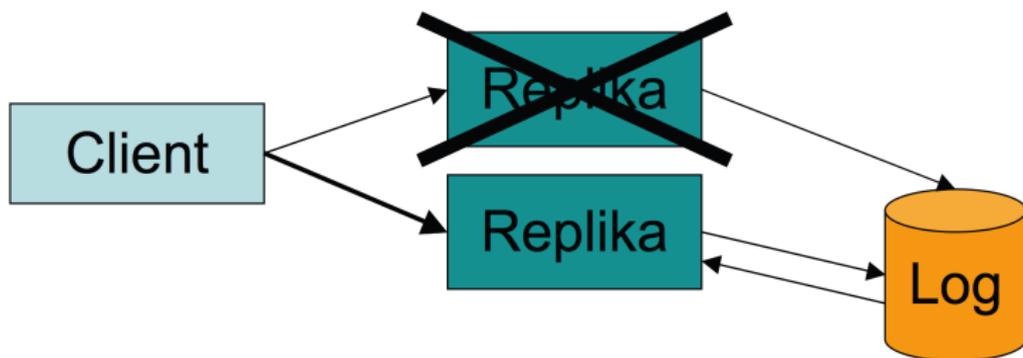
Was muss eine Fehlertoleranzinfrastruktur leisten?

- ▶ Replikation von Objekten
- ▶ Erkennung von Ausfällen
- ▶ Logging von Anfragen und Zustandssicherung von Objektzuständen
- ▶ Zustandstransfer zur Initialisierung und Reinitialisierung von Objekten
- ▶ Transparente Verschattung von Ausfällen



Was muss eine Fehlertoleranzinfrastruktur leisten?

- ▶ Replikation von Objekten
- ▶ Erkennung von Ausfällen
- ▶ Logging von Anfragen und Zustandssicherung von Objektzuständen
- ▶ Zustandstransfer zur Initialisierung und Reinitialisierung von Objekten
- ▶ Transparente Verschattung von Ausfällen



Grundlagen

Redundanz

- ▶ Objekte bilden die Einheit der Replikation
- ▶ Starke Konsistenz
 - ▶ Alle Replikate haben den gleichen Zustand
 - ▶ Ermöglicht einfache Anwendungsentwicklung
 - ▶ Client interagiert mit Objekten
 - ▶ Stellt hohe Anforderungen an die Mechanismen der Infrastruktur
 - ▶ Alle Mechanismen zur Fehlertoleranz werden durch die Middleware bereitgestellt

Grundlagen

Objektgruppe

- ▶ Menge aller Replikate eines Objektes bilden eine Objektgruppe
- ▶ Jede Gruppe verfügt über eine **Object Group Reference (IOR)**
- ▶ Zielsetzung
 - ▶ Replikationstransparenz
 - ▶ Fehlertransparenz

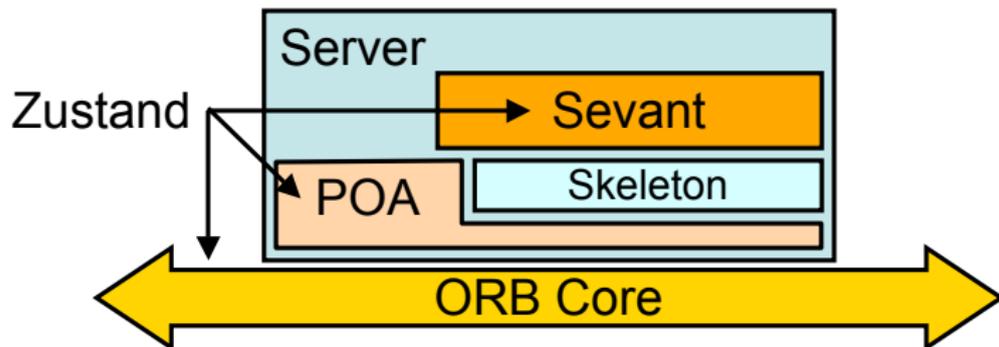
Identität

- ▶ CORBA-Objekte werden durch ihren Ausführungsort identifiziert
 - ▶ schwache Form von Identität
- ▶ FT-CORBA benötigt eindeutige und ortsunabhängige Identifikation
 - ▶ Objektgruppen werden durch `FTDomainId` und `ObjectGroupId` identifiziert
 - ▶ einzelne Replikate durch `FTDomainId`, `ObjectGroupId` und Ort

Grundlagen

Zustand

- ▶ Zustand bildet die Menge an Informationen die zur Erhaltung von konsistenten Replikaten nötig ist
- ▶ Zustand ergibt sich durch das replizierte Objekt und die Infrastruktur (POA und ORB)



Grundlagen

Determinismus

- ▶ Replikation von Objekten erfordert deterministisches Verhalten
 - ▶ Aufrufe werden an alle Replikate in gleicher Reihenfolge zugestellt
 - ▶ Ausgehend von identischen Ausgangszuständen werden identische Endzustände erreicht
 - ▶ Objekt entspricht somit einem Zustandsautomat

- ▶ Problemfälle
 - ▶ objektexterne Informationen
 - ▶ z.B. Zeit, Zufallszahlen oder Aufruf an externen Informationsquellen
 - ▶ Koordinierung wenn parallel mehrere Threads ein Objekt verändern
 - ▶ z.B. Anforderung von Locks

Grundlagen

Replikationsart

- ▶ **Active** Replication
 - ▶ Replikate bearbeiten alle Anforderungen
- ▶ **Passive** Replication
 - ▶ Es gibt ein aktives Replikat (*master*) welches Aufrufe bearbeitet
 - ▶ Alle anderen Replikate sind in Wartestellung

Anwendungen besitzen unterschiedliche Fehlertoleranzanforderungen

- ▶ Active Replication
 - ▶ Sehr kurze Verzögerungen im Fehlerfall
 - ▶ Hoher Aufwand unter anderem durch die erforderliche Gruppenkommunikation
- ▶ Passive Replication
 - ▶ Längere Verzögerung bei Ausfällen
 - ▶ Geringer Aufwand zur Laufzeit
 - ▶ Schnellere Antwortzeit im Normalbetrieb

Grundlagen

Zuständigkeiten Serverseite

- ▶ Objektreplikation
- ▶ Verwaltung der System- und Fehlertoleranzanforderungen pro Objektgruppe
 - ▶ Property Manager-Schnittstelle
- ▶ Erzeugen von replizierten Objekten
 - ▶ Generic Factory-Schnittstelle
 - ▶ Replication Manager-Schnittstelle
 - ▶ Zustandstransfer
- ▶ Erkennung von Ausfällen

Grundlagen

Zuständigkeiten Clientseite

- ▶ Failover
 - ▶ Falls ein Server nicht antwortet wird es entweder erneut versucht oder ein anderer Server wird kontaktiert
 - ▶ Aufrufe werden nur einmal durch das replizierte Objekt ausgeführt (muss durch die Serverseite unterstützt werden)
- ▶ Adressierung
 - ▶ Veraltete Referenzen werden in Kooperation mit dem Server ersetzt
 - ▶ Server liefert aktuelle Version
- ▶ Ausfall der Verbindung
 - ▶ z. B. kein Replikat ist erreichbar
 - ▶ Anwendung wird benachrichtigt

Grundlagen

Kontrolle und Verwaltung

- ▶ Infrastruktur kontrolliert Fehlertoleranz
 - ▶ Automatische Erzeugung von Replikaten
 - ▶ Automatische Erhaltung der Konsistenz

- ▶ Applikation kontrolliert Fehlertoleranz
 - ▶ Applikation lenkt die Erzeugung und Platzierung von Replikaten
 - ▶ Applikation gewährleistet die Konsistenz
 - ▶ Achtung: Nur in Spezialfällen nötig!

Grundlagen

Fault Tolerance Domain

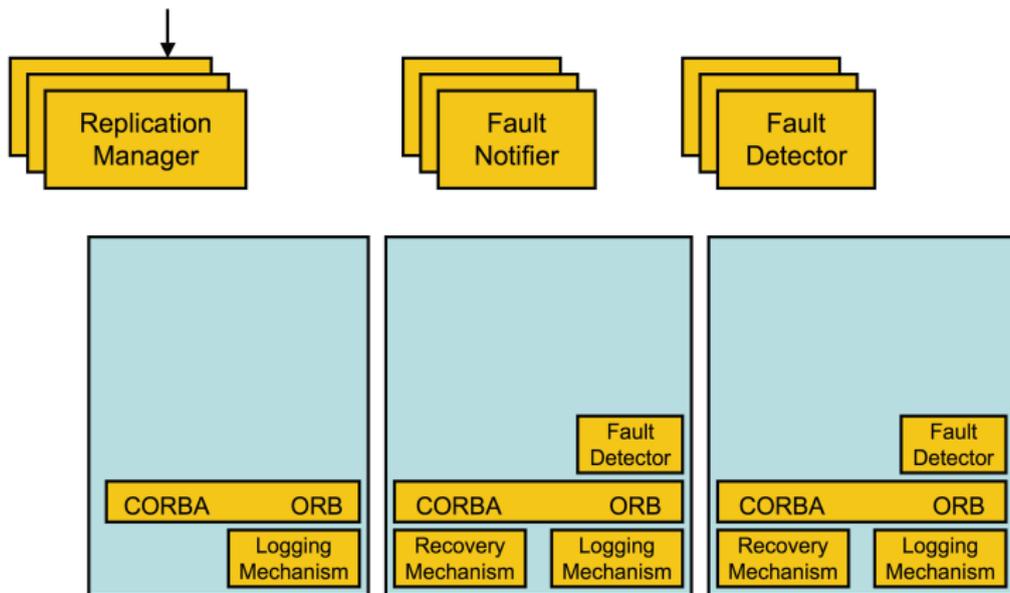
- ▶ Menge von Rechnern zur Bereitstellung von fehlertoleranten Applikationen
- ▶ Zentrale Komponente bildet der Replication Manager
 - ▶ steuert Erzeugung und Platzierung von Replikaten

Limitationen des FT-CORBA Standards

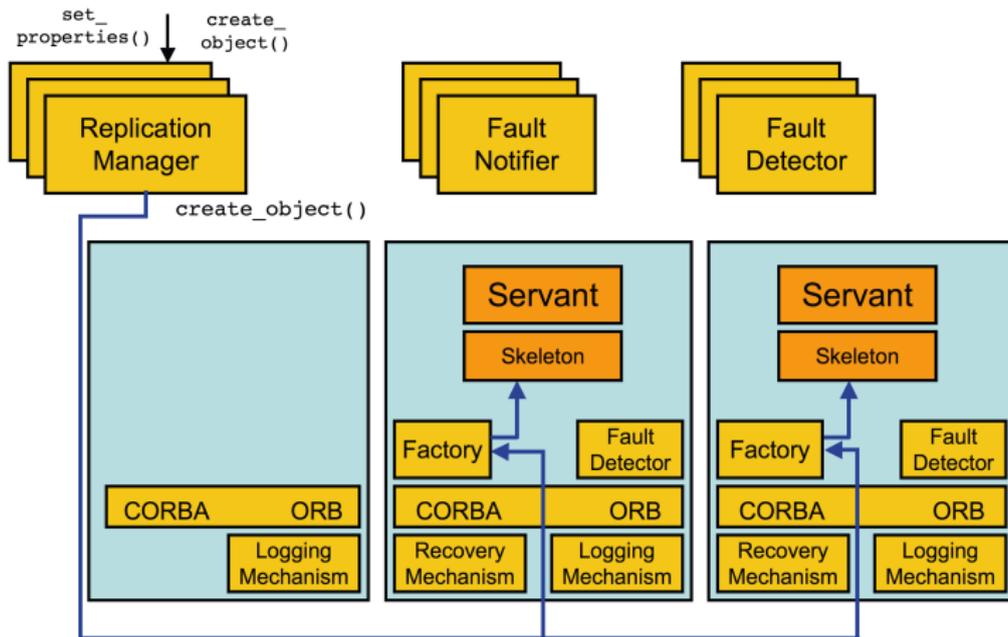
- ▶ Determinismus bleibt Aufgabe des Anwendungsentwicklers
- ▶ Keine explizite Unterstützung für
 - ▶ Behandlung von Netzwerkpartitionierungen
 - ▶ böartige Fehler
 - ▶ Softwarefehler und Designfehler
- ▶ Interoperabilität
 - ▶ Alle Replikat eines replizierten Objektes müssen die gleiche Infrastruktur nützen

Es ist Aufgabe der Hersteller hier individuelle Lösungen anzubieten!

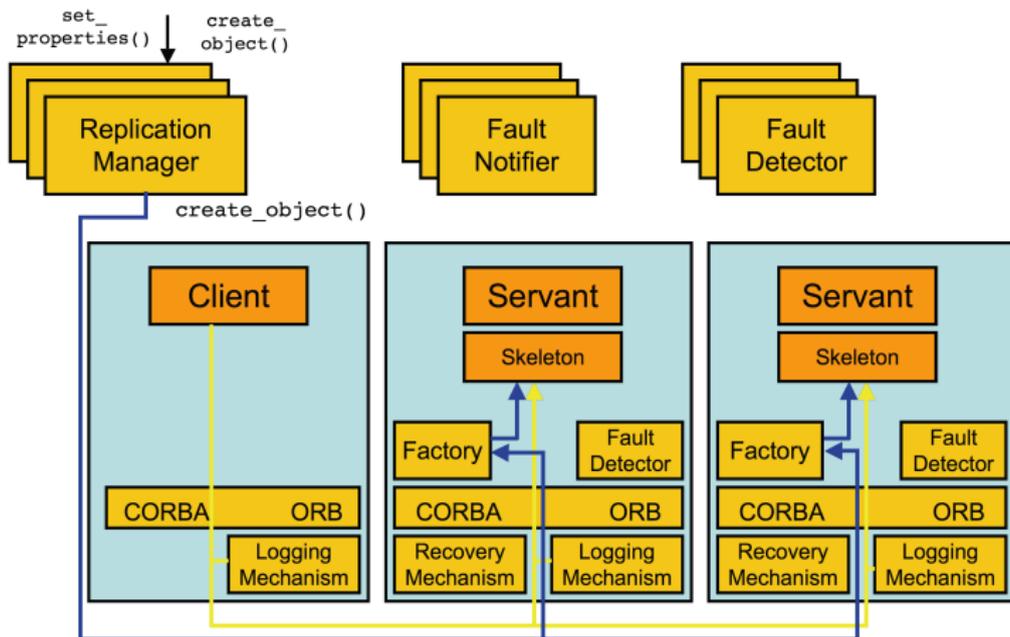
Architekturübersicht



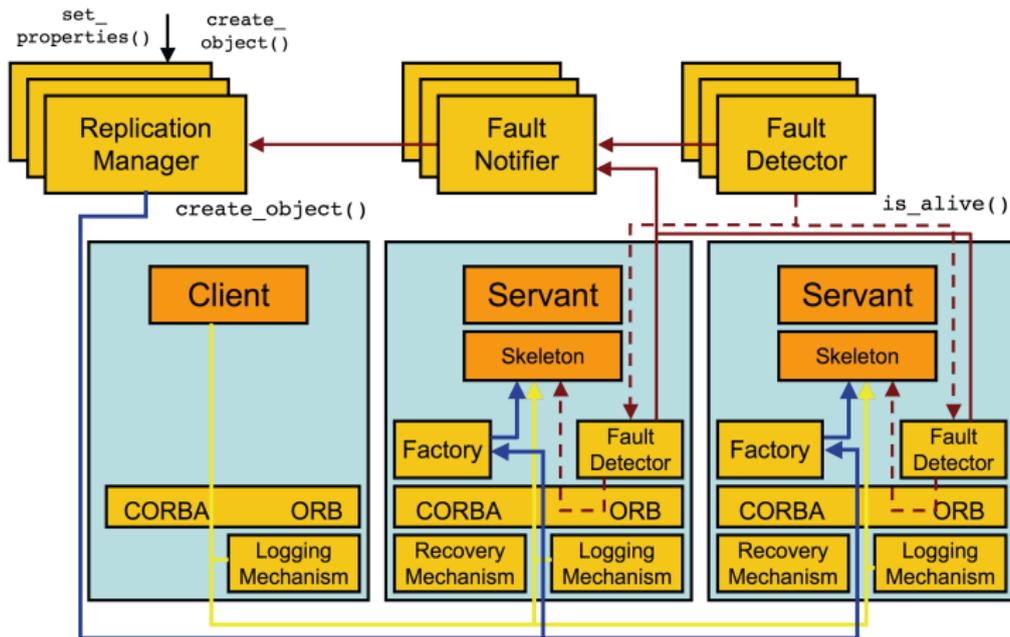
Architekturübersicht



Architekturübersicht



Architekturübersicht



Adressierung

Interoperable Object Group Reference (IOGR)

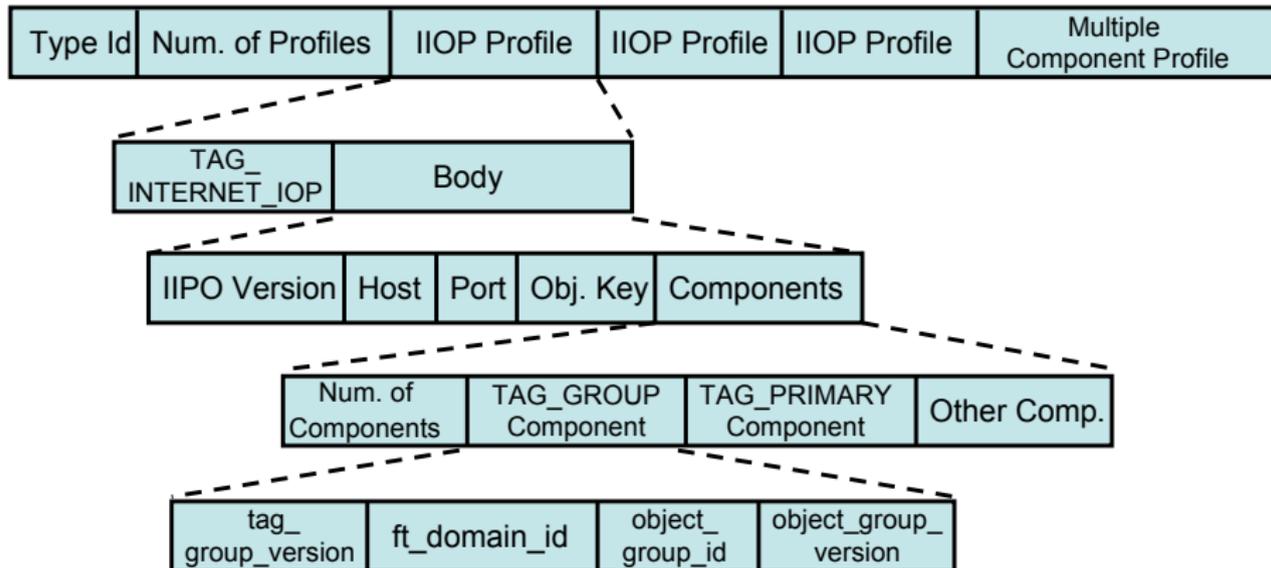
- ▶ Eine IOGR besitzt mehrere IOR Profile
- ▶ Jedes Profile setzt enthält Informationen zur Identität des Objektes
 - ▶ `FTDomainId` identifiziert die Domäne
 - ▶ `ObjectGroupId` identifiziert das replizierte Objekt (innerhalb der Domäne)
 - ▶ `ObjectGroupRefVersion` legt die Version der Referenz fest
- ▶ Maximal ein Profil enthält die Komponente `TAG_PRIMARY` zur Identifikation des primären Replikats.
 - ▶ Achtung, muss nicht aktuell sein!

Was wird adressiert?

- ▶ direkte Adressierung der Replikate
- ▶ Adressierung von Gateways

Adressierung

Interoperable Object Group Reference (IOGR)



Adressierung

Aktualität von IOGRs

- ▶ Problem
 - ▶ Objektreferenzen können veralten, da sich die referenzierte Objektgruppe verändert
 - ▶ einzelne Replikate fallen aus, es kommen neue Replikate hinzu
- ▶ Lösung
 - ▶ Version der Client-Referenz wird bei Anfragen an den Server übertragen
 - ▶ Versionsinformation aus der Referenz wird als `GROUP_VERSION` Service Context der Anfrage beigefügt

Adressierung

Aktualität von IOGRs

- ▶ Lösung (Fortsetzung)
 - ▶ Server entnimmt Anfragen die Versionsinformation
 - ▶ Ist die Version des Clients aktuell wird die Anfrage verarbeitet
 - ▶ Ist die Version des Clients veraltet wird eine `LOCATE_FORWARD_PERM` Exception erzeugt
 - ▶ Ist die Version des Servers (anscheinend) veraltet wird der Replication Manager nach der aktuellen Referenz gefragt

Verhalten bei Ausfällen

Wiederholung von Aufrufen bei Ausfällen von Replikaten

- ▶ Auf ORB-Transportebene gibt es eine der folgenden Exceptions
 - ▶ `COMM_FAILURE`, `TRANSIENT`, `NO_RESPONSE`, `OBJ_ADAPTER`
 - ▶ Status ist `COMPLETED_MAYBE`
- ▶ Problem
 - ▶ Ohne weitere Maßnahmen kann eine Verletzung der at-most-once Semantik vorliegen
- ▶ Lösung
 - ▶ Eindeutige Identifizierung von Anfragen durch `REQUEST Service Context`
 - ▶ `Client Id`, identifiziert den Client
 - ▶ `Retention Id`, identifiziert den Aufruf
 - ▶ `Expiration Time`, legt fest wie lange Aufrufergebnisse aufbewahrt werden
 - ▶ Server ORB erkennt so die Wiederholungen von Anfragen und sendet das bereits ermittelte Ergebnis

Verhalten bei Ausfällen

▶ Problem

- ▶ Es kommt zu einem Serverausfall oder Verbindungsproblem während eines Aufrufs
- ▶ Die TCP/IP Verbindung wird nicht ordnungsgemäß beendet und der Client bekommt den Abbruch deshalb nicht mit

▶ Lösung

- ▶ Periodische Testaufrufe (heartbeat messages)
- ▶ Client fragt diese via Policy pro Verbindung an und spezifiziert
 - ▶ Aufruffrequenz
 - ▶ Timeout
- ▶ Client-ORB ruft `_FT_HB()` beim Server-ORB auf
- ▶ Operation wird vom Skeleton bereitgestellt
- ▶ Server-ORB muss dies explizit erlauben
 - ▶ Kontrolle von erzeugtem Netzwerkverkehr

Einstellung von Fehlertoleranzeigenschaften

Konfigurierbare Eigenschaften

- ▶ Replikation
- ▶ Mitgliedschaft
- ▶ Konsistenz
- ▶ Monitoring
 - ▶ Intervall und Timeout
- ▶ Konfiguration von Factories
- ▶ Replikanzahl
 - ▶ initiale Anzahl beim Start eines Dienstes
 - ▶ minimale Anzahl
- ▶ Sicherungspunktintervall

Replikation

Stateless

- ▶ statische Daten und nur lesender Zugriff

Cold Passive Replication

- ▶ Recovery wird durch Sicherungspunkt und Protokollierung von Aufrufen erreicht

⇒ langsame Kompensation von Ausfällen

Warm Passive Replication

- ▶ Aktueller Zustand des primären Replikats wird periodisch an alle anderen Replikate übertragen
- ▶ Protokollierung von Aufrufen

⇒ schnelleres Recovery im Vergleich zu cold passive

Active Replication

- ▶ alle Replikate bearbeiten Aufrufe

⇒ sehr geringe Verzögerung bei Ausfällen

Active Replication

Normalbetrieb

- ▶ Wenn replizierte Objekte von anderen replizierten Objekten aufgerufen werden müssen duplizierte Aufrufe und Antworten unterdrückt werden

Behandlung von Ausfällen

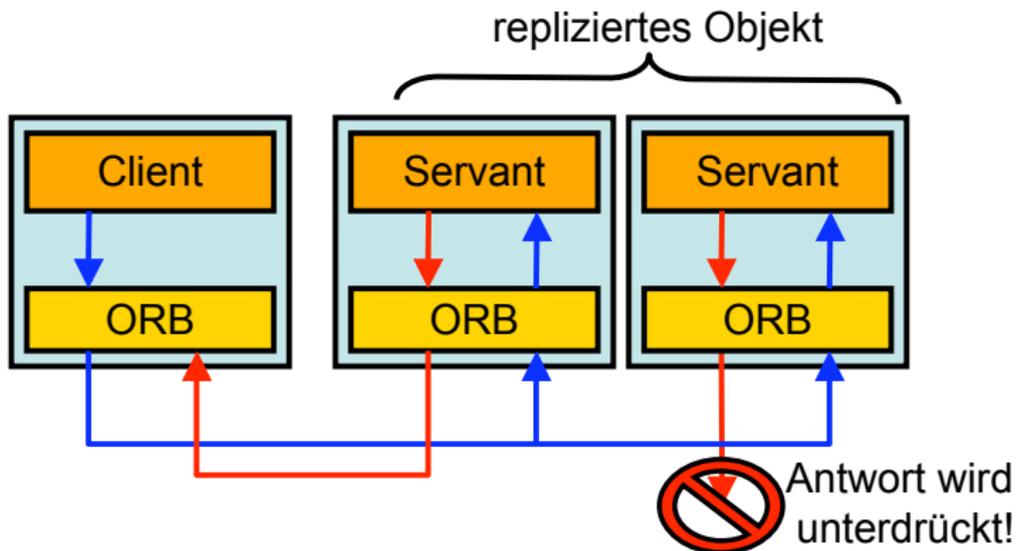
- ▶ Infrastruktur verschattet Ausfälle transparent da mindestens ein Replikat auf Anfragen antwortet

Behandlung von Beitritten

- ▶ Zustandstransfer zur Integration eines neuen oder temporär ausgefallenen Replikats nötig

Active Replication

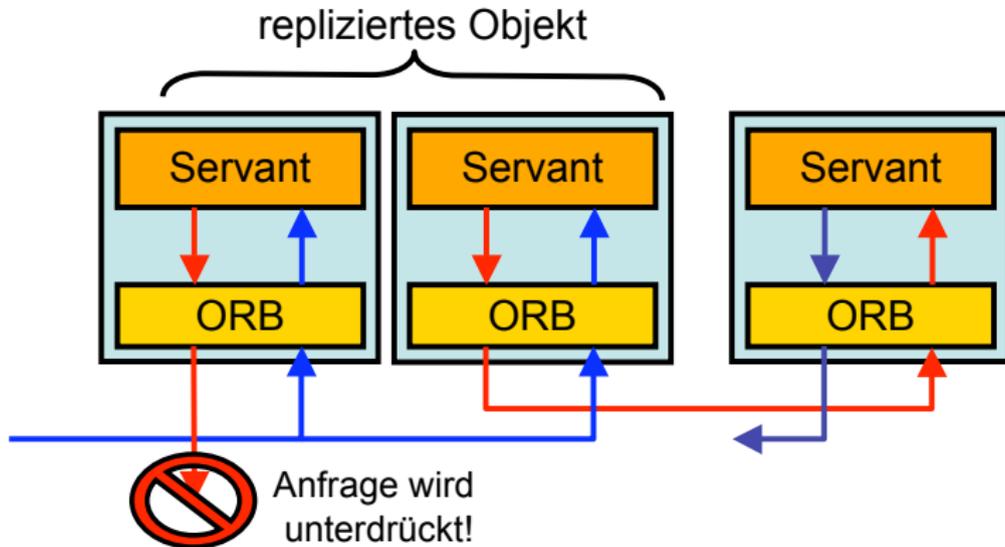
Unterdrückung von duplizierten Ergebnissen



Active Replication

Unterdrückung von duplizierten Aufrufen

- ▶ Nötig wenn ein repliziertes Objekt andere Objekte aufruft



Passive Replication

Normalbetrieb

- ▶ periodischer Zustandstransfer zu allen Replikaten (nur bei warm passive nötig)
- ▶ Logging von Aufrufen und Sicherungspunkten

Behandlung von Ausfällen

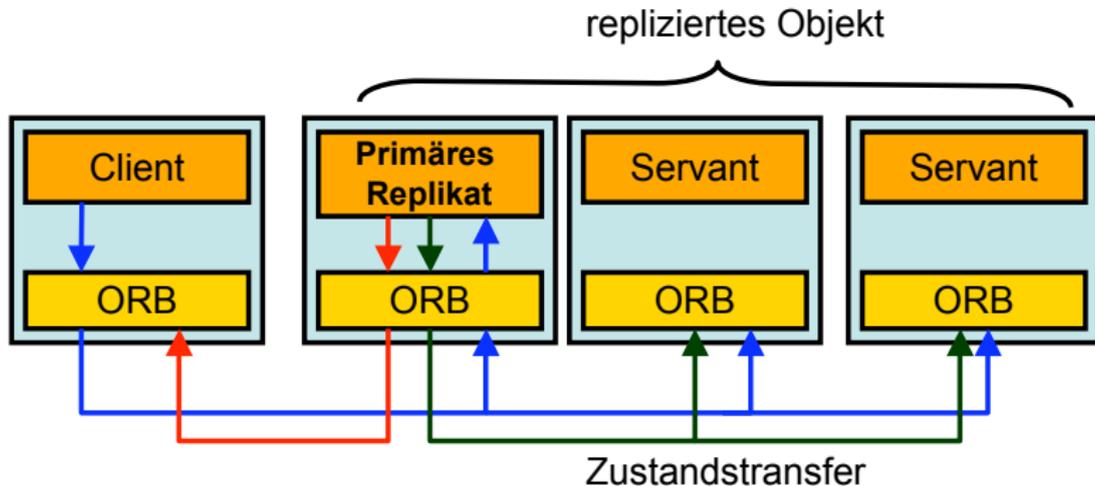
- ▶ Ausfall des primären Replikats erfordern die Wahl eines neuen Replikats
- ▶ Initialisierung des neuen primären Replikats (Zustandstransfer bei cold passive Replication)
- ▶ Erkennung von dublizieren Anfragen

Behandlung von Beitritten

- ▶ Zustandstransfer zu neuem oder wiederhergestelltem Replikat bei warm passive Replication

Passive Replication

Unterdrückung von Anfragen und Zustandstransfer



Vergleich der Replikationsformen

Passive Replication

- ▶ Geringerer Ressourcenbedarf (z.B. Speicher und CPU)
- ▶ Langsame Erholung von Ausfällen

Active Replication

- ▶ Hoher Ressourcenbedarf
 - ▶ Ausführung von Anfragen durch alle Replikaten
- ▶ Schnelle Kompensation von Ausfällen

Beide Ansätze erfordern die gleichen Mechanismen!

Mitgliedschaft

Infrastruktur kontrolliert Replikaterzeugung

- ▶ Infrastruktur erzeugt Replikate und platziert diese im Kontext der Domäne

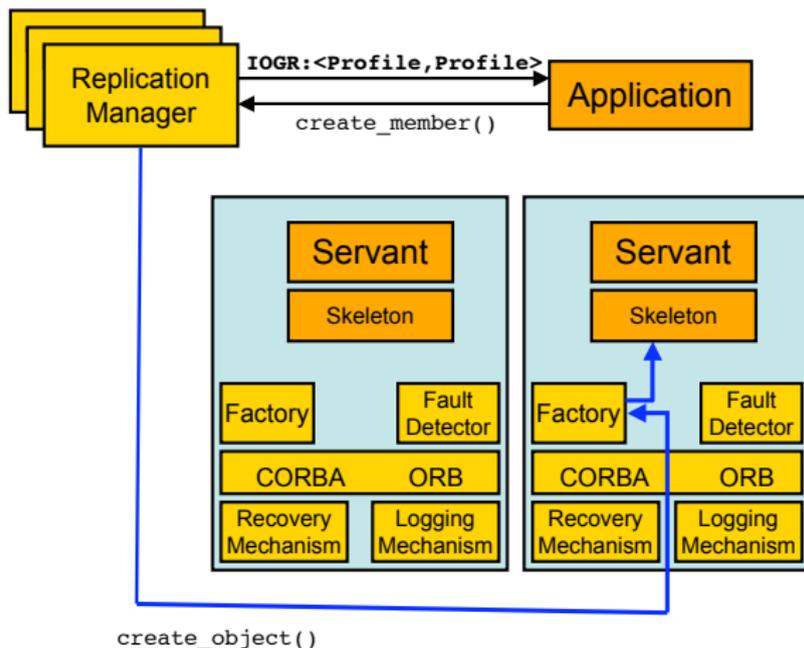
Anwendung kontrolliert Replikaterzeugung

- ▶ Anwendung erzeugt und platziert Replikate entsprechend ihrer Erfordernisse

Mitgliedschaft

Anwendung kontrolliert Replikaterzeugung

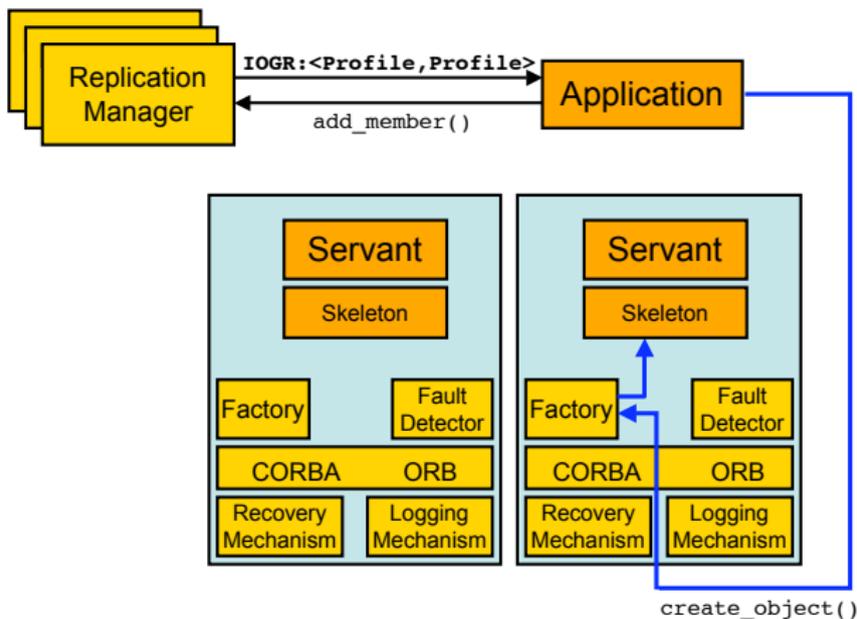
- ▶ Anwendung beauftragt den Replication Manager zur Erzeugung einzelner Replikate



Mitgliedschaft

Anwendung kontrolliert Replikaterzeugung

- ▶ Anwendung erzeugt Replikate eigenständig und nutzt den Replication Manager zur Verwaltung



Konsistenz

Infrastruktur kontrolliert Konsistenz

- ▶ Infrastruktur erhält die Konsistenz durch Mechanismen wie Logging, Zustandssicherung und Recovery
 - ▶ Aktive Replication
 - ▶ Nach jedem Aufruf haben alle Replikate den gleichen Zustand
 - ▶ Erfordert eine Gruppenkommunikation und total geordnete Zustellung von Nachrichten
 - ▶ Passive Replication
 - ▶ Nach jedem Zustandstransfer haben alle Replikate den gleichen Zustand

Infrastruktur kontrolliert Konsistenz

- ▶ Anwendung stellt alle Mechanismen zur Konsistenzerhaltung bereit

Monitoring

Granularität der Beobachtung

▶ Mitglieder

- ▶ Es wird jedes Mitglied einer Objektgruppe beobachtet

▶ Ort

- ▶ Es wird ein Objekt als Repräsentant für den Ort beobachtet
- ▶ Wird das beobachtete Replikat beendet wird ein anderes Objekt ausgewählt
- ▶ Fällt das Objekt aus wird der Rechner als ausgefallen betrachtet

▶ Ort und Typ

- ▶ Es wird ein Objekt pro Ort und Typ kontrolliert.
- ▶ Wird das beobachtete Replikat beendet wird ein anderes Objekt vom gleichen Typ ausgewählt
- ▶ Fällt das Objekt aus werden alle Objekte des Typs an diesem Ort als ausgefallen betrachtet

Factories

Sequenz von FactoryInfo Strukturen

- ▶ Erzeugung von replizierten Objekten wird durch eine Sequenz von FactoryInfo Strukturen konfiguriert
- ▶ Aufbau der FactoryInfo Struktur
 - ▶ Referenz auf Fabrik
 - ▶ Ort der Fabrik
 - ▶ Information zur Konfiguration der Fabrik (Criteria)

Verwaltung von Replikaten

Aufgaben des Replication Manager

- ▶ Verwaltung von Objektgruppen und ihren Eigenschaften
 - ▶ Replikationsart
 - ▶ Mitgliedschaft
 - ▶ Konsistenz
 - ▶ usw.

Schnittstelle des Replication Manager

- ▶ Methoden zur Benachrichtigung von Ausfällen
 - ▶ `register_fault_notifier()`
 - ▶ `get_fault_notifier()`
- ▶ Erbt von
 - ▶ Property Manager – Management von Fehlertoleranzeigenschaften
 - ▶ Object Group Manager – Verwaltung von Objektgruppen
 - ▶ Generic Factory – Erzeugung von replizierten Objekten

Property Manager Schnittstelle

Ermöglicht konfigurieren von Eigenschaften

- ▶ für alle Objektgruppen
- ▶ für alle replizierten Objekte eines bestimmten Typs
- ▶ für ein bestimmtes repliziertes Objekt zum Zeitpunkt der Erzeugung
- ▶ für ein bestimmtes repliziertes Objekt zu Laufzeit

Spezifischere Definitionen haben höhere Priorität

Property Manager Schnittstelle

- ▶ Setzen/Ermitteln der Standardwerte für alle replizierten Objekte
 - ▶ `set_default_properties()`
 - ▶ `get_default_properties()`
 - ▶ `remove_default_properties()`
- ▶ Setzen/Ermitteln der Werte für alle replizierten Objekte eines Typs
 - ▶ `set_type_properties()`
 - ▶ `get_type_properties()`
 - ▶ `remove_type_properties()`
- ▶ Setzen/Ermitteln der Werte für ein bestimmtes repliziertes Objekt
 - ▶ `set_properties_dynamically()`
 - ▶ `get_properties()`

Zeitpunkt der Konfiguration

Eigenschaften	Standard	Typ	Erzeugung	Dynamisch
Replikation	X	X	X	
Mitgliedschaft	X	X	X	
Konsistenz	X	X		
Monitoring	X	X		
Granularität	X	X	X	X
Fabriken		X	X	X
Initiale Replikatanzahl	X	X	X	
Minimale Replikatanzahl	X	X	X	X

Generic Factory Schnittstelle

- ▶ Wird vom Replication Manager und von Fabriken implementiert zum Erzeugen von replizierten Objekten

```
typedef Object ObjectGroup;  
typedef any FactoryCreationId;  
  
Object create_object(  
    in Typeldtype_id ,  
    in Criteria the_criteria ,  
    out FactoryCreationIdfactory_creation_id)  
raises(NoFactory , ObjectNotCreated , InvalidCriteria ,  
        InvalidProperty , CannotMeetCriteria);  
  
void delete_object(  
    in FactoryCreationIdfactory_creation_id)  
raises(ObjectNotFound);
```

Object Group Manager

- ▶ Operationen der Object Group Manager Schnittstelle:
 - ▶ `create_member()`
 - ▶ `add_member()`
 - ▶ `set_primary_member()`
 - ▶ `remove_member()`
 - ▶ `locations_of_members()`
 - ▶ `get_object_group_ref()`
 - ▶ `get_object_group_id()`
 - ▶ `get_member_ref()`

Object Group Manager

- ▶ Wichtige Operation `create_member` und `add_member`

```
ObjectGroup create_member(  
    in ObjectGroup object_group ,  
    in Location the_location , in Typeld type_id ,  
    in Criteria the_criteria )  
raises (ObjectGroupNotFound , MemberAlreadyPresent ,  
        NoFactory , ObjectNotCreated , InvalidCriteria  
        , ... );
```

```
ObjectGroup add_member(  
    in ObjectGroup object_group ,  
    in Location the_location , in Object member )  
raises (ObjectGroupNotFound , MemberAlreadyPresent ,  
        ObjectNotAdded );
```

Fehlermanagement

Fault Detector

- ▶ Erkennt Fehler und erzeugt Fehlerberichte

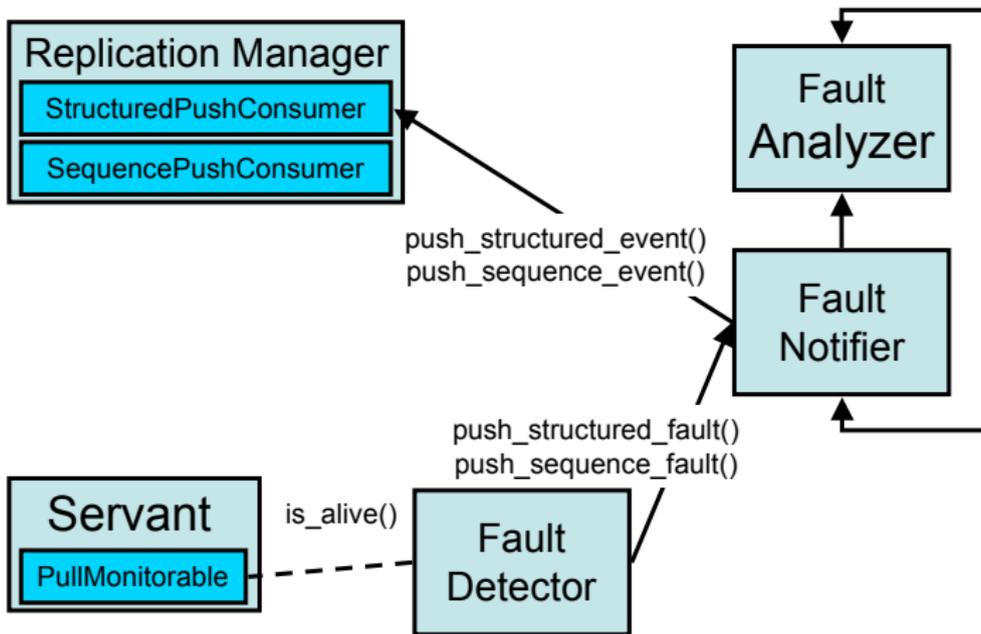
Fault Notifier

- ▶ Sammelt und verarbeitet Fehlerberichte von Fault Detectors und Fault Analyzern
- ▶ Bildet eine Art Datenbank für alle Fehlerberichte

Fault Analyzer

- ▶ Spezifisch für jede Anwendung
- ▶ Verarbeitet Fehlerberichte und fasst abhängige Fehler zusammen

Fehlermanagement



Fehlermanagement

Fehlerweitergabe durch Fault Detectors

- ▶ einzelne Fehlerreporte (`CosNotification::StructuredEvent`)
- ▶ Sammelreport (`CosNotification::EventBatch`)
- ▶ Fehlertyp: (`ObjectCrashFault`)
 - ▶ `Domain_name` - FT_CORBA
 - ▶ `Type_name` - `ObjectCrashFault`
 - ▶ `Location` - `host/process`
 - ▶ `TypeId` - `IDL:Library:1.0`
 - ▶ `ObjectGroupId` - 4711
- ▶ Sind alle Objekte eines Ortes ausgefallen wird `TypeId` und `ObjectGroupId` nicht im Fehlerreport vermerkt
- ▶ Sind alle Objekte eines Types ausgefallen wird die `ObjectGroupId` weggelassen

Fehlermanagement

Fehlerverarbeitung

- ▶ Fehlerberichte werden durch Fault Detectors erzeugt und via *push* an den Fault Notifier weitergeleitet
- ▶ Beliebige Konsumenten registrieren sich beim Fault Notifier und werden über Fehler benachrichtigt
 - ▶ Filter reduzieren das Nachrichtenaufkommen

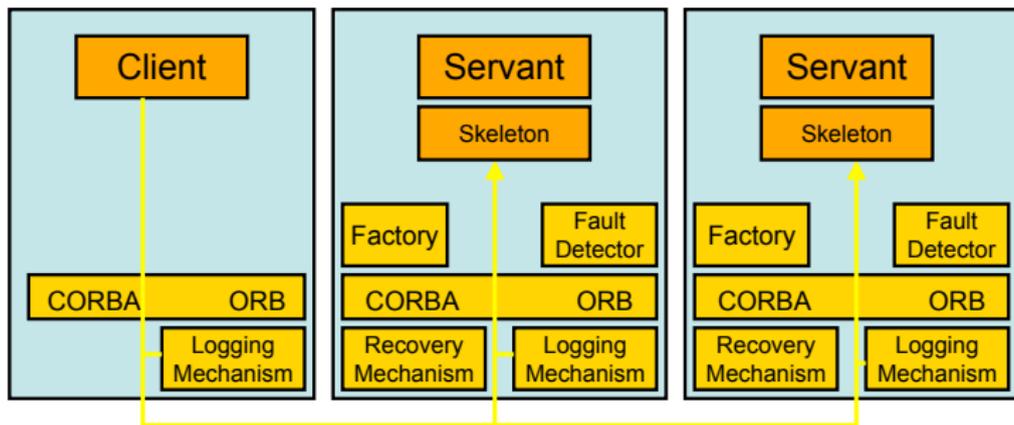
Fehlermanagement

Schnittstelle des Fault Notifier

```
void push_structured_fault(  
    in CosNotification::StructuredEvent event);  
  
CosNotifyFilter::Filter create_subscription_filter(  
    in string constraint_grammer)  
    raises(CosNotifyFilter::InvalidGrammer);  
  
ConsumerId connect_structured_fault_consumer(  
    in CosNotifyComm::StructuredPushConsumerconsumer ,  
    in CosNotifyFilter::Filter filter);
```

Logging und Recovery

Beispiel: Active Replication



Logging und Recovery

Schnittstelle zum Erzeugen Sicherungspunkten

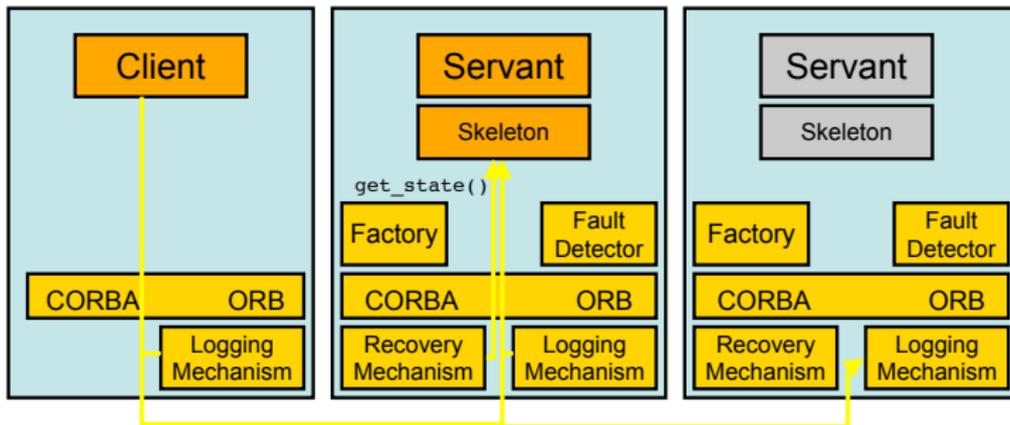
```
interface Checkpointable {  
    State get_state()  
        raises(NoStateAvailable);  
    void set_state(in State s)  
        raises(InvalidState);  
};
```

Schnittstelle zum Erzeugen von partiellen Sicherungspunkten

```
interface Updateable : Checkpointable {  
    State get_update()  
        raises(NoUpdateAvailable);  
    void set_update(in State s)  
        raises(InvalidUpdate);  
};
```

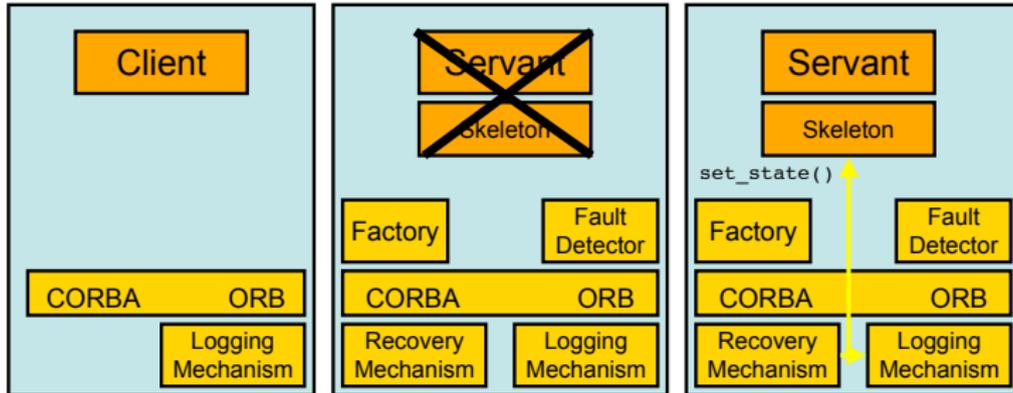
Logging und Recovery

Beispiel: Cold Passive Replication — Normalbetrieb



Logging und Recovery

Beispiel: Cold Passive Replication — Recovery

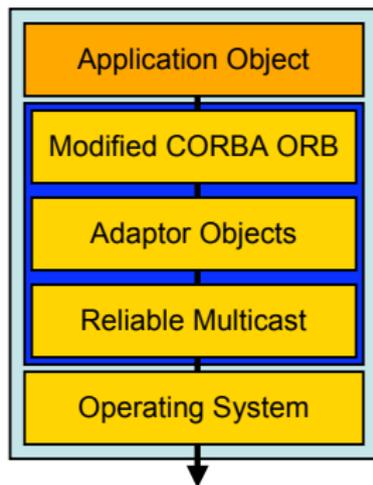


Implementierungsvarianten

- ▶ Integrativer Ansatz
 - ▶ Unterstützung für replizierte Dienste wird direkt durch den ORB realisiert
- ▶ Dienst-Ansatz
 - ▶ Unterstützung für replizierte Dienste wird als CORBA Service angeboten
- ▶ Interceptor-Ansatz
 - ▶ Aufrufe werden durch Interceptoren (unterhalb des ORBs) abgefangen

Integrativer Ansatz

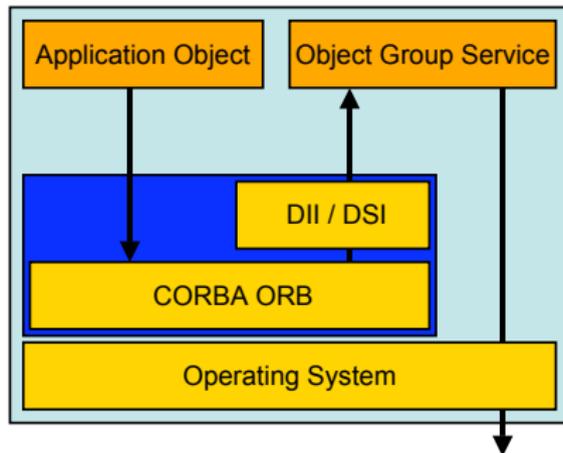
- ▶ ORB wird durch eine Gruppenkommunikation ergänzt
- ▶ IIOP wird durch ein proprietäres Protokoll ausgetauscht



- ▶ Nachteil: Aufwendige Implementierung
- ▶ Vorteil: Effizient und transparent für die Applikation und kann FT-CORBA kompatibel sein

Dienst-Ansatz

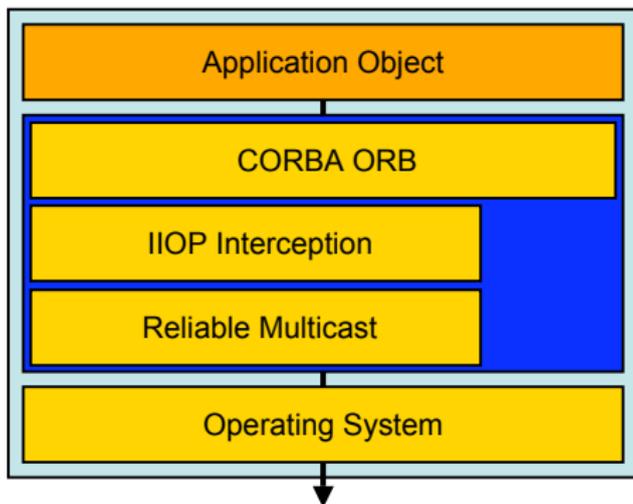
- ▶ Anwendung kommuniziert über lokale Dienste mit dem replizierten Objekt



- ▶ Nachteil: Indirektion über den ORB
- ▶ Nachteil: Nicht transparent für die Anwendung und nicht kompatibel
- ▶ Vorteil: Keine Veränderung des ORBs nötig und damit portable

Interceptor-Ansatz

- ▶ Interceptoren fangen Aufrufe ab und vermitteln sie weiter an das replizierte Objekt



- ▶ Nachteil: Interceptoren sind oft spezifisch für ein Betriebssystem
- ▶ Vorteil: Transparent für die Anwendung

Kommunikation

- ▶ Voraussetzung für aktive (und teilweise passive) Replikation ist in der Regel ein total geordneter Multicast (*abcast*)
 - ▶ Es gibt auf allen Nachrichten eine globale Reihenfolge
- ▶ Mögliche Realisierungen
 - ▶ Gruppenkommunikation nach dem *Virtual Synchrony Modell*
 - ▶ Einigungsalgorithmen (z.B. PAXOS von Lamport)

Kommunikation

Beispiel: JGroups (<http://www.jgroups.org>)

- ▶ Java basierte Gruppenkommunikation
- ▶ realisiert Virtual Synchrony Modell
- ▶ Protokolle werden pro Applikation konfiguriert
- ▶ Beispielkonfiguration für aktive Replikation
 - ▶ TCP – Nachrichten werden via TCP übertragen
 - ▶ FD – Heartbeat Nachrichten zur Detektion von Ausfällen
 - ▶ UNICAST – Nachrichten an einzelne Mitglieder
 - ▶ NAKACK – Nachrichten an alle Mitglieder
 - ▶ STATE_TRANSFER – Unterstützung für Zustandstransfer
 - ▶ GMS – Nachrichten zu Änderungen der Kommunikationsgruppe
 - ▶ STABLE – Garbage Collection von Nachrichten
 - ▶ TOTAL – Unterstützung für globale Reihenfolge von Nachrichten

Kommunikation

Beispiel: JGroups TOTAL

- ▶ Fester Knoten (Sequencer) bestimmt Nachrichtenreihenfolge
- ▶ Sequencer vergibt kontinuierliche Sequenznummer
 - ▶ UB: Sender an Sequencer, Sequencer an alle
 - ▶ BB: Sender an alle, Sequencer an alle
 - ▶ UUB: Sender an Sequencer, Sequencer an Sender, Sender an alle
- ▶ Empfänger puffert Nachrichten und liefert an Anwendung aus, falls $\text{seqNR}(\text{erwartet}) == \text{seqNr}(\text{Nachricht})$
- ▶ Sequenzerausfall: View-Wechsel: Knoten auf gleichen Stand bzgl. alter View bringen, Neubeginn mit neuer View

Andere Beispiele: Spread, Ensemble, Rampart (byzantinisch)

Zustandstransfer

Vorraussetzungen

- ▶ Objekt muss die `Checkpointable`-Schnittstelle implementieren
- ▶ Erfordert den gesamten Objektzustand als `ByteArray` bereitzustellen
 - ▶ Aufgabe des Entwicklers!
- ▶ Sicherungspunkt kann erstellt werden wenn sich das Objekt in einem konsistenten Zustand befindet
 - ▶ alle laufenden Aufrufe werden beendet
 - ▶ neue Aufrufe werden blockiert

Zustandstransfer

Beispiel: Protokoll eines nicht-blockierenden Zustandstransfers

