



Операційні системи

Лекція 16

Виклик віддалених процедур
Remote Procedure Call (RPC)



План лекції



Концепція віддаленого виклику процедур

- Добре відомий **механізм передачі керування і даних** всередині програми, що виконується на одній машині, поширюється на передачу керування і даних через мережу
- Найбільша ефективність RPC – коли існує інтерактивний зв'язок між віддаленими компонентами з
 - невеликим часом відповідей
 - відносно малим обсягом даних, що передають
- Характерні риси локального виклику процедур
 - **Асиметричність** – одна із сторін є ініціатором взаємодії
 - **Синхронність** – процедуру, яка викликає, блокують до повернення з процедури, яку викликали
- Ідея полягає в тому, щоби віддалений виклик процедур виглядав для прикладної програми точно так, як виклик локальної процедури



Можливі проблеми реалізації RPC

- Процедури виконуються на різних машинах, вони мають різні адресні простори, і не мають спільної пам'яті
 - Параметри не повинні містити покажчиків на пам'ять (в тому числі на стек)
 - Значення параметрів виклику слід передавати з одного комп'ютера на інший
- RPC обов'язково використовує систему обміну повідомленнями
 - Необхідно забезпечити прозорість RPC для прикладних програм
- Існує можливість аварійного завершення одного з процесів без повідомлення про це іншого, а також можливість втрати повідомлень у мережі
 - У разі краху програми, що викликає, віддалені процедури стають "сиротами"
 - У разі краху віддаленої процедури, програма, яка їх викликала, стає "обездоленою"
- Існують розбіжності у форматах подання чисел у різних архітектурах, у порядку параметрів викликів, у порядку байтів, у кодуваннях символів



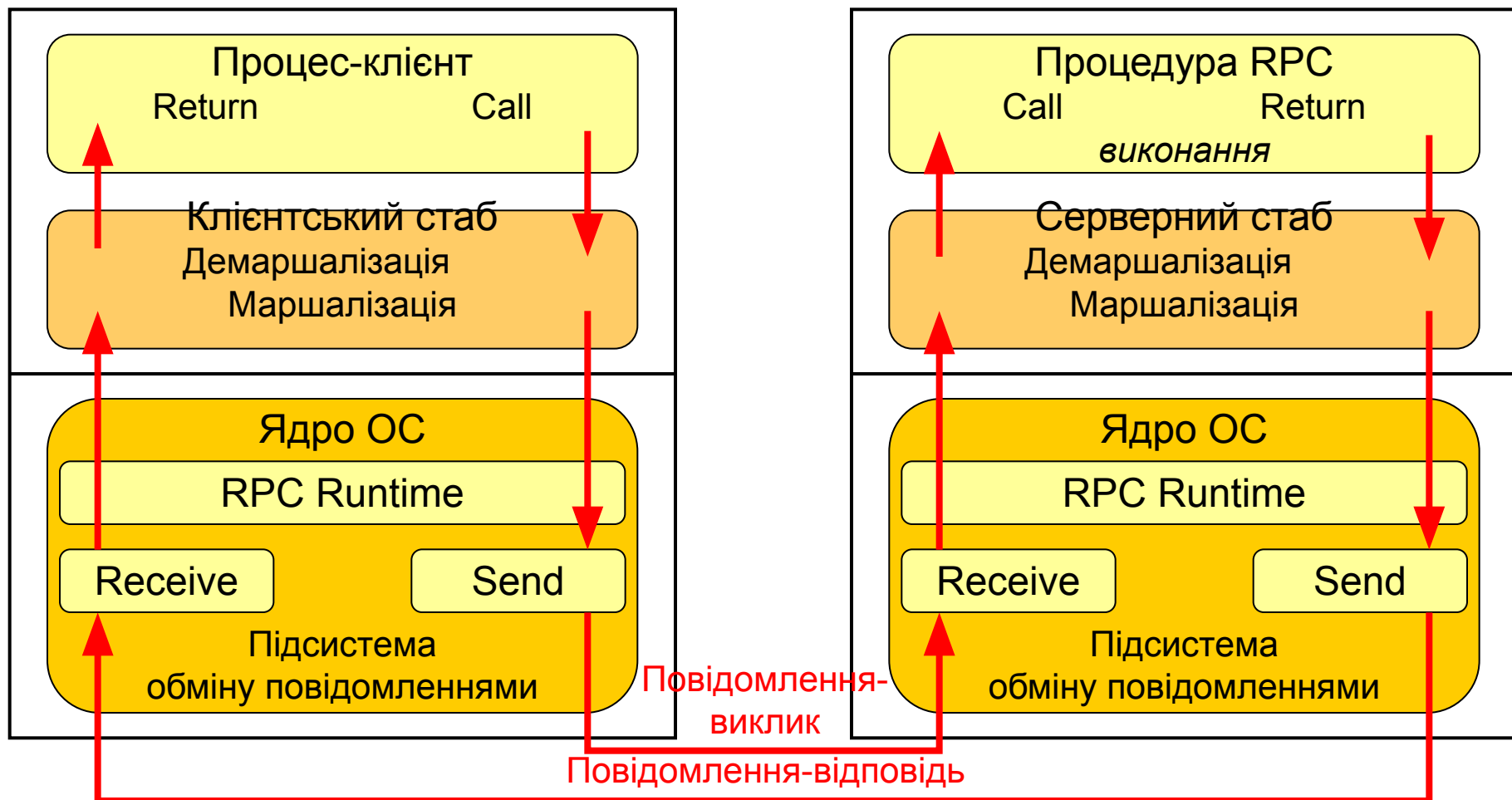
Досягнення прозорості RPC

- В бібліотеку процедур на клієнтському комп'ютері замість коду процедури поміщають так званий **стаб** (**stub** – заглушка)
 - Клієнтський стаб викликають шляхом звичайної передачі параметрів через стек
- На комп'ютер-сервер поміщають оригінальний код процедури, а також **серверний стаб**
- Призначення клієнтського та серверного стабів – організувати передачу параметрів виклику процедури і повернення результату через мережу
 - Клієнтський стаб формує повідомлення, що містить ім'я процедури і параметри виклику (упаковка, або **маршалізація** повідомлення)
 - Серверний стаб отримує повідомлення, розпаковує (**демаршалізує**) параметри, і здійснює звичайний локальний виклик процедури
- Стаби використовують системні засоби обміну повідомленнями (send і receive)
 - Іноді у підсистемі обміну повідомленнями виділяють окремий програмний модуль для організації зв'язку стабів з примітивами обміну повідомленнями (RPC Runtime)

Виконання віддаленого виклику процедури

Комп'ютер-клієнт

Комп'ютер-сервер





Генерація стабів

- Ручна генерація стабів
 - Програміст використовує ряд допоміжних функцій, наданих розробниками засобів RPC
 - Є свобода вибору способу передачі параметрів виклику і застосування тих чи інших примітивів передачі повідомлень
 - Вимагає значного обсягу ручної праці
- Автоматична генерація стабів
 - Застосовується мова визначення інтерфейсу (Interface Definition Language, IDL)
 - Опис інтерфейсу між клієнтом і сервером RPC містить список імен процедур, а також список типів аргументів і результатів цих процедур
 - Опис достатній для перевірки стабом типів аргументів і генерації повідомлення-виклику
 - IDL-компілятор створює вихідні модулі клієнтських і серверних стабів, а також генерує файли-заголовки з описом типів процедур і їхніх аргументів



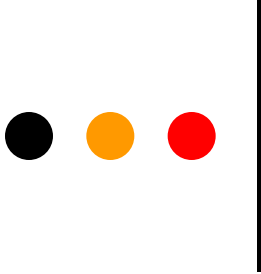
Формат повідомлень RPC

Повідомлення-виклик

Ідентифікатор повідомлення	Тип повідомлення	Ідентифікатор клієнта	Ідентифікатор віддаленої процедури			Аргументи
			Номер програми	Номер версії	Номер процедури	

Повідомлення-відповідь

Ідентифікатор повідомлення	Тип повідомлення	Статус відповіді / помилка	Результат або причина помилки
----------------------------	------------------	----------------------------	-------------------------------



Зв'язування клієнта з сервером

- Процедуру, що встановлює відповідність між клієнтом і сервером RPC, називають **зв'язуванням** (binding)
- У різних реалізаціях RPC, можуть відрізнитись:
 - Способи завдання сервера, з яким хотів би бути зв'язаним клієнт
 - Способи визначення мережної адреси (місцезнаходження) потрібного сервера
 - Стадії, на якій відбувається зв'язування
- Статичне зв'язування:
 - Ім'я або адреса RPC-сервера задається явно
 - Відсутня гнучкість і прозорість
- Динамічне зв'язування:
 - Ім'я інтерфейсу RPC задається у вигляді <тип інтерфейсу><екземпляр інтерфейсу>
 - Тип визначає усі характеристики, крім місцезнаходження
 - Якщо клієнту важливий лише тип інтерфейсу, то процес знаходження сервера може застосовувати або **широкомовні запити**, або централізованого **агента зв'язування**