

Sesión 5:

Tema 8: Objetos Distribuidos e Invocación Remota.

Java RMI

SISTEMAS DISTRIBUIDOS GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA UNED



CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

Introducción (1/2)

- Modelos de programación de aplicaciones distribuidas.
- Extensiones de modelos clásicos:
 - Llamada a procedimiento remoto (RPC).
 - Invocación a métodos remotos (RMI).
 - Basado en eventos.
- Hoy trataremos:
 - La comunicaciópn entre objetos distribuidos.

- Diseño e implementación de RMJ

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS



Introducción (2/2)

- Middleware. Capa software que nos proporciona:
 - Transparencia frente a la ubicación.

Protocolos de comunicación.

- Hardware.

Sistemas Operativos.

Lenguajes de Programación.

Applications

RMI, RPC and events

Request reply protocol

External data representation

Operating System

Middleware layers

 Interfaces. Conjunto de métodos, eventos y propiedades que expone una clase o módulo, permitiendo modificar la implementación sin afectar a los usuarios de la clase o módulo.



CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -



Comunicación entre objetos remotos RMI (1/8)

- El modelo de objetos.
 - Referencias a objetos.
 - Interfaces.
 - Acciones.
 - Excepciones. throw/catch
 - Compactación automática de memoria.
- Objetos Distribuidos.
 - Estado de un objeto.

Estado de un sistema distribuido

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -



Comunicación entre objetos remotos RMI (2/8)

- El modelo de objetos distribuido.
 - Extensión del modelo de objetos.
 - Objeto Remoto: Puede recibir invocación de métodos remotos, que son aquellas realizadas desde objetos en otros procesos.
 - Conceptos fundamentales para este modelo:
 - Referencia a objeto remoto.
 - Interfaz remota.
 - Acciones en un sistema distribuido.

Compactación de memoria en un sistema distribuido

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS



Comunicación entre objetos remotos RMI (3/8)

- Cuestiones de diseño para RMI.
 - Semántica Invocación remota frente a Invocación local.
 - Pudiera ser. Se ejecuta una vez o ninguna.
 - Al menos una vez. Puede haberse ejecutado varias veces.
 Operaciones idempotentes.
 - Máximo una vez. Se recibe o el resultado o una excepción.
 Usada en Java RMI.
 - Nivel de transparencia.
 - ¿Invocaciones locales iguales a RMI?
 - RMI más vulnerables a fallos y mayor latencia.

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -



Comunicación entre objetos remotos RMI (4/8)

- Implementación de RMI.
- Módulo de comunicación. En cada proceso cliente y servidor.
 - Mantienen la semantica de invocación.
 - El del servidor, en respuesta al identificador de objeto remoto en la petición, selecciona el distribuidor para la clase del objeto invocado, devolviendo la referencia obtenida del módulo de referencia remota.
- Módulo de referencia remota.
 - En cada proceso será responsable de traducir las referencias entre objetos locales y remotos.

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORIAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -



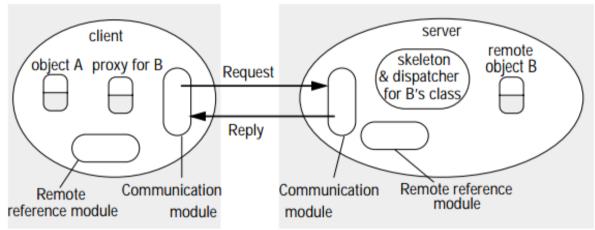
Comunicación entre objetos remotos RMI (5/8)

 Software RMI. Capa entre los objetos de nivel aplicación y los módulos de comunicación y

referencia remota.

-Proxy. Hace transparente al cliente la RMI.

-Distribuidor. Selecciona el método apropiado del esqueleto del objeto remoto.



- -Esqueleto. Clase que implementa los métodos de la interfaz remota.
- Generación de las clases para cada proxy,
 distribuidor y esqueleto

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70



Comunicación entre objetos remotos RMI (6/8)

- Programas cliente y servidor.
 - Servidor: Distribuidores, esqueletos y clases servidoras. Inicialización en clases serv.: Al menos crear uno de los objetos remotos, y registrarlo en un enlazador.
 - Cliente: Proxy de cada objeto remoto al que invoque.
 - Métodos factoria. Las interfaces no pueden tener constructores.
 Los objetos remotos se crean en la seccion de inicialización o a través de metodos factoria incluidos en la interfaz remota.
- El enlazador.
 - Servicio que facilita las referencia a objetos remotos.

Cartagena 99

CLASES PARTICULARES, TUTORIAS TÉCNICAS ONLÍNE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

C



Comunicación entre objetos remotos RMI (7/8)

- Hilos del servidor. Cada ejecución de una invocación remota correrá en un hilo o hebra separada.
- Activación de objetos remotos.
 - Objeto remoto podrá estar Áctivo o Pasivo.
 - Objeto pasivo: Implementación y estado empaquetado.
 - Proceso activador: Registrár y activar los objetos pasivos, y controlar los objetos activados.
- Almacenes de objetos persistentes.
 - Existencia garantizada cuando esta pasivo. Persistent Java
 - Contendrá grandes cantidades de objetos en disco.

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS

Sistemas Distribuidos. Tema 8: Objetos Distribuidos e Invocación Remota. Java RMI



Comunicación entre objetos remotos RMI (8/8)

- Compactación automática de memoria.
 - Recuperar la memoria cuando no existan referencias a un objeto local o remoto.
 - Algoritmo distribuido basado en recuento de referencias:
 - El servidor controla el nº de proxys existentes
 - Si no existen puede liberar la memoria mientras no existan referencia locales.
 - Semantica de invocación 'al menos una vez' y periodos de concesión renovables por los clientes.

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -



Eventos y Notificaciones (1/3)

- Objetos reaccionan de forma asincrona a notificaciones asociadas a eventos originados en objetos remotos.
- Paradigma Publica-Subscribe.
- Sistemas distribuidos basados en eventos:
 - Heterogéneos. Sólo se requiere que los objetos generadores de eventos publiquen los tipos de eventos que ofrecen y que los otros objetos se subscriban a los eventos y proporciones una interfaz para recibir las



CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70



Eventos y Notificaciones (2/3)

- Participantes en notificación de eventos distribuida.
 - Son:
 - Objeto de interés.
 - Evento.
 - Notificación.
 - Suscriptor.
 - Objetos observadores.
 - Anunciante.
 - Semántica de reparto. En función de los requisitos.

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -



Eventos y Notificaciones (3/3)

- Especificación de Eventos Distribuidos de Jini
 - Objetos involucrados:
 - Generadores de eventos.
 - Oyentes de eventos remotos.
 - Eventos remotos.
 - Agentes terceros.
 - Interfaces y clases:
 - RemoteEventListener. Método notify(RemoteEvent).
 - RemoteEvent. Evento generador, tipo de evento, nº de secuencia, objeto empaquetado.

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -



- Extensión del modelos de objetos de Java que da soporte a objetos distribuidos.
 - Misma sintaxis de invocación.
 - Misma comprobación de tipos.
 - El objeto remoto implementa la interfaz Remote.
 - El objeto que invoca recibe RemoteExceptions.
 - Entorno concurrente.
- Interfaces remotas en Java.

- Heredan de java rmi Remote

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -



- Paso de parámetros y resultados.
 - O son tipos primitivos o implementan la interfaz java.io.Serializable.
 - Paso de objetos remotos: referencia al objeto
 - Paso de objetos no remotos: por valor
- Decarga de las clases.
 - El código de clases pasadas por valor y de los proxys se descarga cuando es necesario.
 - Descarga en ambos sentidos:

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

16



- RMIregistry. Enlazador para Java RMI
 - Uno por computador.
 - URLs y referencias a objetos remotos.
 - Nombre obj. Remoto: //servidor:puerto/nombreObjeto
 - No controla todo el sistema, hay que conocer en que computador esta el objeto remoto.
 - Clase Naming:
 - void rebind(String nombre, Remote obj)
 - void bind(String nombre, Remote obj)
 - void unbind(String nombre, Remote obj)

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

17



- Construcción de programas clientes y servidores
 - Servidor

Inicialización del servidor

```
import java.rmi.*;
                                    Clase Sirviente que implementa la interfaz remota
public class ShapeListServer
   public static void main(String args[]){
       System.setSecurityManager(new RMISecurityManager());
       try{
          ShapeList aShapeList = new ShapeListServant();
          Naming.rebind("Shape List", aShapeList );
Interfaz
                                                           Enlazamos la instancia
          System.out.println("ShapeList server ready");
Remota
                                                           del servidor a un
       }catch(Exception e) {
                                                           nombre
          System.out.println("ShapeList server main " + e.getMessage());}
```

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

Sistemas Distribuidos. Tema 8: Objetos Distribuidos e Invocación Remota. Java RMI



- Construcción de programas clientes y servidores
 - Interfaces Remotas

```
import java.rmi.*;
import java.util.Vector;

public interface Shape extends Remote {
    int getVersion() throws RemoteException;
    GraphicalObject getAllState() throws RemoteException;
}

Argumento debe ser Serializable

public interface ShapeList extends Remote {
    Shape newShape(GraphicalObject g) throws RemoteException;
    Vector allShapes() throws RemoteException;
    int getVersion() throws RemoteException() throws RemoteExcep
```

Cartagena99

CLÁSES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

1



Construcción de programas clientes y servidores

```
    Implementación de la Interfaz Remota

import java.rmi.*;
                                                  Heredan UnicastRemoteObject
import java.rmi.server.UnicastRemoteObject;
import java.util.Vector;
                                                      Implementa la Interfaz Remota
public class ShapeListServant
                          extends UnicastRemoteObject implements ShapeList {
                                   // contains the list of Shapes
    private Vector theList;
    private int version;
                                                  Lanzan excepciones RemoteException
   public ShapeListServant()throws RemoteException{...}
   public Shape newShape(GraphicalObject g) throws RemoteException {
       version++;
           Shape s = new ShapeServant( g, version);
           theList.addElement(s);
           return s:
```

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

₹MI

20



- Construcción de programas clientes y servidores
 - Cliente

```
Gestor de Seguridad
import java.rmi.*;
import java.rmi.server.*;
                                       Pedimos la referencia al objeto
import java.util.Vector;
                                       remoto al enlazador
public class ShapeListClient{
  public static void main(String args[]){
   System.setSecurityManager(new RMISecurityManager());
   ShapeList aShapeList = null;
                                                        Invocamos a un método
   try{
                                                        del objeto remoto
       aShapeList = (ShapeList) Naming.lookup("//bruno.ShapeList")
       Vector sList = aShapeList.allShapes();
   } catch(RemoteException e) {System.out.println(e.getMessage());
   }catch(Exception e) {System.out.println("Client: " + e.getMessage()):}
```

21



- Devolución de llamada
 - Idea: En lugar de los clientes consultar repetidas veces al servidor, este les informará únicamente si ha ocurrido un evento.
 - Implementación:
 - Cliente crea objeto remoto retrollamada.
 - Servidor proporciona método para registrar los objetos retrollamada. Lista de objetos retrollamada.
 - Cuando se produzca evento, el servidor usará el método retrollamada de los clientes registrados.

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -



- Diseño en implementación de Java RMI
 - Empleo de Reflexión.
 - Distribuidor generico.
 - Proxys generados con rmic a partir de las clases compiladas del servidor.
 - Cliente envía Method con argumentos y referencia al método. El distribuidor desempaqueta y ejecuta method.invoke(objeto, argumentos) con el objeto local referenciado y los argumentos recibidos.



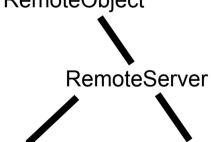
CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -



- Clases de Java que dan soporte a RMI.
 - Sirvientes extienden o heredan de UnicastRemoteObject.
 - RemoteServer presenta versiones abstractas de los métodos necesarios para los servidores remotos.
 - Actibatable: clase abstracta que proporciona objetos activables cuando son invocados.
 - RemoteObject variable con referencia al objeto remoto con los siguentes métodos:

 RemoteObject
 - equals
 - toString
 - readObjetc, writeObject



Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE

- - -