

Vorlesung Software aus Komponenten

3. Komponentenmodelle

Prof. Dr. Hans-Gert Gräbe
Wintersemester 2012/13

CORBA in der industriellen Anwendung

- Hauptanwendungsfeld: Ersetzen von Sockets und RPC in Anwendungen, die über mehrere Server verteilt sind
- höhere Abstraktionskonzepte wurden vor CORBA 3 kaum bedient
 - Kooperation beim Entwickeln verteilter Anwendungen über Teamgrenzen bisher kaum unterstützt
- Weitergehende Konzepte hat OMG schon lange im Visier

Object Management Architecture (OMA)

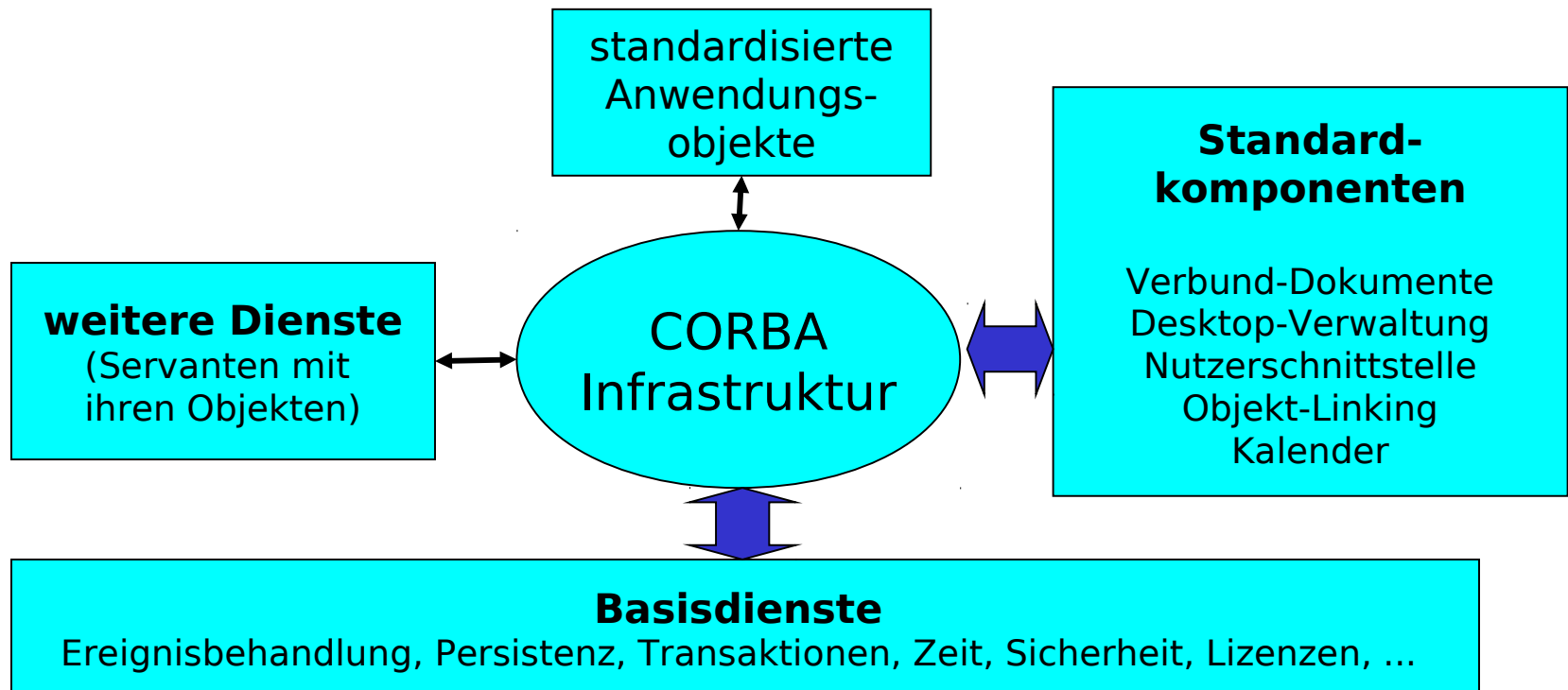
- erste Standardisierungen mit CORBA 2, seit 1997 im Focus der OMG
- mit CORBA 3 ins Zentrum gerückt
- 3 neue Standardisierungsfelder
 - Spezifikation von (grundlegenden) Objektdiensten (CORBAservices)
 - Spezifikation von (häufig benötigten) Anwendungsbestandteilen (CORBAfacilities)
 - Spezifikation von Anwendungsobjekten
- CORBA Komponentenmodell (CCM)

3.3. Corba

Von CORBA zu OMA

Idee: Unterteilung der Dienste in mehr oder weniger wichtige

- Bereitstellung von Dienst-Servanten für wichtige Funktionalitäten, die in einen **Komponentenrahmen** (component framework) „eingesteckt“ werden können
- Bsp: Geschäftsfeld-Objekte (business objects) = Objekte, die direkte Geschäftsprozessabstraktionen repräsentieren
- steht erst ganz am Anfang der Entwicklung



Auf dem Weg zu CORBA 3

- Als Ganzes formal erst Ende 2002 freigegeben
- Teilstandards Stück für Stück bereits in CORBA 2.3 ... 2.6 integriert
- CORBA 2.3
 - Objekte als Wertparameter
 - XML-Abbildungen
 - Java-RMI als Schnittstellenmodell in CORBA
 - Java-CORBA-Koevolution
 - Java als wichtigste Plattform für Implementierung der Standards
- CORBA 2.4
 - Objektreferenzen als URL
 - asynchrone Botschaften
 - Minimal- und Realzeit-CORBA
- CORBA 2.5: Fehlertoleranz- und Abbruch-Standards
- CORBA 2.6: Sicherheitsstandards
- CORBA 3: **Meilenstein** ist Komponentenmodell (CCM)
 - im Wesentlichen fertig seit Ende 2001

Basisdienste (CORBAServices)

- Fokus auf fundamentale Bausteine **jeder** Implementierung, welche die Komponenten-Infrastruktur zur Verfügung stellen sollte
 - z.B. Ereignisbehandlung, Transaktionsabwicklung, Namensverwaltung
 - derzeit 16 Basisdienste spezifiziert
- 2 Kategorien:
 - Dienste zur Unterstützung unternehmensweiter verteilter Anwendungen
 - nutzen typischerweise CORBA-Objekte als Moduln und CORBA als Kommunikations-Middleware
 - grob granulare Ebene, CORBA Kommunikations-Infrastruktur als „Objektbus“
 - Dienste zur Unterstützung fein granularer verteilter Anwendungen
 - Bedeutung nimmt ab, da zu hoher Komplexitätsgrad
 - Ausnahme: persistent state service (PSS) als einer der Pfeiler des CCM
- große CORBA-Anwendungen nutzen oft nur wenige Basisdienste
 - verfügbare CORBA-Plattformen bieten deshalb oft nur Implementierungen einiger Basisdienste an

Dienste zur Unterstützung grob granularer verteilter Anwendungen

Namensdienst (name service)

- Abbildung intern verwendeter UUID auf externe Bezeichner
- Namens-**Kontexte** und Kontext-**Hierarchien**
 - vergleichbar zu Verzeichnisstrukturen

Händlerdienst (trader service)

- Verfeinerung des Namensdiensts (white vs. yellow pages)
- Anbieter veröffentlichen Dienstangebote per **Registrierung**
- Nutzer finden Angebote über Händlerdienst per **Beschreibung**
- Händlerdienste organisieren Angebote in Handels-**Kontexten**
- Standardisierte Methoden zur Suche in den Angeboten

Ereignisdienst (event service)

- Verteilung der E.-**Objekte** von E.-**Erzeugern** (event supplier) an E.-**Konsumenten** (event consumer)
- E.-Objekte sind unveränderbar, wenn einmal erzeugt
 - strikt unidirektionaler Informationsfluss
- E.-**Kanäle** (event channel) entkoppeln Erzeuger und Konsument
- E. können getypt sein (OMG IDL)
- Kanäle können Ereignisse nach ihrem Typ filtern
- Push- und Pull-Methoden werden unterstützt

Benachrichtigungsdienst (notification service)

- Erweiterung des Ereignisdiensts um einige kritische Merkmale
 - Dienstqualität, Administration
 - dynamische E.-Filterung, Filterung auf verschiedenen Ebenen
- technisch kein Basisdienst, sondern Standardkomponente
 - gemeinsamer Standard mit Telecomm. Domain Task Force

Transaktionsdienst (object transaction service, OTS)

- einer der wichtigsten Bausteine für verteilte Anwendungen
- standardisiert seit 1994
- wird von den meisten ORB-Produkten und J2EE-Servern unterstützt
- **Eingebettete Transaktionen** nur optional
 - Transaktionshülle um Folge von Operationen
 - erforderlich zur unabhängigen Entwicklung auf verschiedenen Hierarchie-Ebenen
 - (noch) nicht standardisiert, weil kaum eines der heute ex. Transaktionssysteme so etwas vorsieht
- Verwaltung eines (objektspez.) aktuellen Tr.-**kontexts** durch OTS
 - Objekte müssen dazu die Schnittstelle *TransactionalObject* implementieren
 - Methoden *begin*, *commit*, *rollback* operieren auf dem Kontext
- Objekte unter Transaktionskontrolle registrieren sich beim OTS-Koordinator-Objekt

Transaktionsdienst (Fortsetzung)

- Ressourcen müssen die Schnittstelle *Resources* implementieren
 - Koordinator wickelt darüber 2-Phasen-commit-Protokoll ab
 - bekanntes Problem der Deadlock-Gefahr
 - 3-Phasen-Protokoll vermeidet diese, ist aber teurer
- heute weit verbreitet: Transaktionskontrolle nicht als separater Dienst, sondern als Kontextkontrolle **innerhalb** eines Anwendungsservers
 - Diese Abstraktion wird vom CCM abgedeckt

Sicherheitsdienst (security service)

- erforderlich, wenn sich verteilte Anwendung über mehrere Vertrauensbereiche (trusted domains) erstreckt
- spezifiziert in **CORBAsecurity**
- Authentifizierung, sichere Kommunikation, Zertifizierung
- volles Spektrum wird derzeit von kaum einem Produkt unterstützt
 - meist nur SSL-basierte Sicherheit
 - unterstützt einfache Sicherheit, aber keine Zertifikate

Lizenzdienst (licensing service)

- Verwaltung von Objektlizenzen, Abrechnung von Gebrauchsgebühren für Objekte
- Unterstützung verschiedener Lizenzmodelle
- 2 Schnittstellen: *Lizenzdienst-Manager* (LDM) und *Lizenzdienst*
- Objekt unter Lizenz (OL) erfährt über LDM, unter welchen Bedingungen seine Nutzung legitimiert ist
 - OL fordert vom LDM Referenz auf entsprechendes (hersteller-spezifisches) Lizenzdienst-Objekt (LDO) an
 - OL informiert LDO über **Kontext** der Lizenzanforderung
 - LDO prüft, welche Nutzung des OL in dem Kontext legitim ist
 - LDO veranlasst Übergang von OL in erlaubten Zustand (ggf. Demo-Modus, Probe-Modus)
 - OL informiert LDO über Ende der Nutzung
- aktuelle Lizenzgestaltung also gekapselt zwischen OL und LDO
- zwischen beiden kann auch statistisch relevante Information ausgetauscht werden
 - Nutzerprofile, Lizenzdauer und -ablauftermine

Lebenszyklusdienst (lifecycle service)

- Verwaltung von Objekten (Erzeugen, Kopieren, Löschen, Verschieben) oder Gruppen von Objekten
- unterstützt Objekterzeugung durch Factory-Objekte
 - Registrierung, Wiederverwendung letzterer
- Objektverwaltung mit Referenzzählern in verteilten Anwendungen oder mit verteiltem garbage collection wird nicht unterstützt
 - Grund: verteiltes garbage collection in fehleranfälliger Umgebung (Maschinen- oder Netzwerkausfall) ist sehr kompliziert, braucht Transaktionskontext
- kein Problem beim Einsatz von CORBA als Kommunikations-Middleware, da dort Objekte gewöhnlich Serverobjekte mit unbegrenzter Lebensdauer

Beziehungsdienst (relationship service)

- Erzeugen, Löschen und Verwalten von Beziehungen zwischen Objekten, Navigation über Beziehungen

Persistenz-Dienst (persistent state service, PPS)

- Persistenz = Eigenschaft eines Objekts, das Programmende zu überleben
- CORBA 2: Persistenzobjekt-Dienst (persistence object service, POS)
 - seit 1994, erste Implementierungen 1996
 - unterspezifiziert: konkrete Speichieranforderung war anwendungsspezifisch gelöst
- CORBA 3: Ablösung durch Persistenzzustands-Dienst
- Grundlegender Ansatz: Trennung von persistentem Objekt und Persistenzmechanismus
 - Dateien, Datenbanken
 - strukturierte Speicher (Containerdokumente)
- sehr einfache Schnittstelle: Speichern und Laden eines Objekts
- drei problematische Objekteigenschaften:
 1. Objekte haben Identität, sind nicht referenziell transparent
 - Problem beim mehrfachen Speichern / Laden

Persistenz-Dienst (Fortsetzung)

2. Objekte können sich aufeinander beziehen (Objekt-Web)
 - Beziehungen müssen mit gespeichert werden
 - wesentliche und flüchtige Beziehungen
 - Probleme beim Mehrfachspeichern (RAID etc.)
 3. Objekte sind Einheiten der Datenkapselung
 - Sicherung der Integrität von Objekten auf dem Speichermedium
 - Schutz vor Manipulation unter Umgehung der Objekt-Schnittstelle
- POS löste Probleme durch Kooperation zwischen Objekt und Persistenzdienst über ein Protokoll
 - PSS: explizite Deklaration, welche Objektteile wie zu speichern sind
 - neue OMG Beschreibungssprache für solche Deklarationen (**persistent state description language, PSDL**)
 - Spezifikation verschiedener abstrakter und konkreter Speichertypen (analog Schnittstellen und Klassen in Java)
 - Spezifikation entsprechender Factories