

# **Vorlesung Software aus Komponenten**

## **3. Komponenten-Modelle**

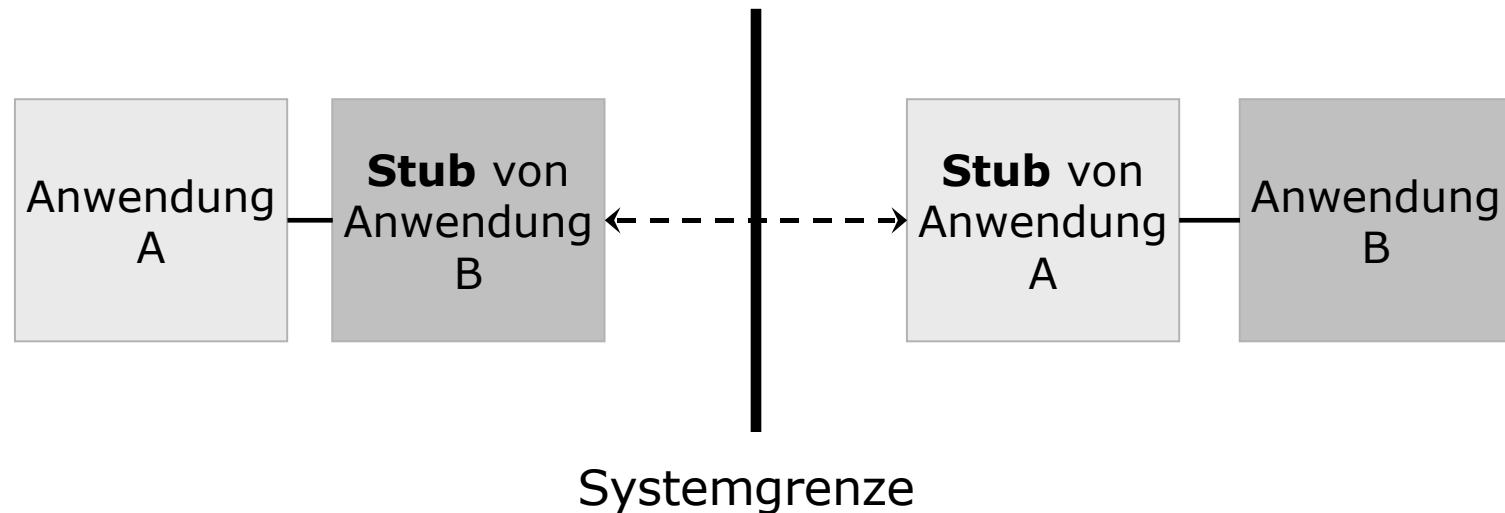
apl. Prof. Dr. Hans-Gert Gräbe  
Wintersemester 2007/08

## 3.1 Kommunikationskonzepte

### Remote Procedure Calls

#### Remote Procedure Calls (RPC, 1984)

- Ansatz: Stubs, die auch entfernte Prozeduraufrufe lokal aussehen lassen
  - Aufgabe des Stub: Serialisierung bzw. Deserialisierung des Prozeduraufrufs und der Aufrufparameter unter Beachtung von plattformabhängiger Byte-Kodierung, Zahldarstellung, ...



## 3.1 Kommunikationskonzepte

### Von Prozeduren zu Objekten

#### Objekte und Methoden

- RPC ist ein statisches Aufrufkonzept
- Besonderheit von Methoden gegenüber Prozeduren:
  - werden dynamisch an Hand der Charakteristika des Objekts (=Instanz seiner Klasse) ausgewählt
    - erst nach dieser Auswahl kann der RPC-Mechanismus greifen
    - Klassen müssen dazu genügend (binär kodierte) Information bieten, die durch Introspektion zur Laufzeit abgefragt werden kann
  - Objektreferenzen als Aufrufparameter
    - Keine automatischen Objektkopien

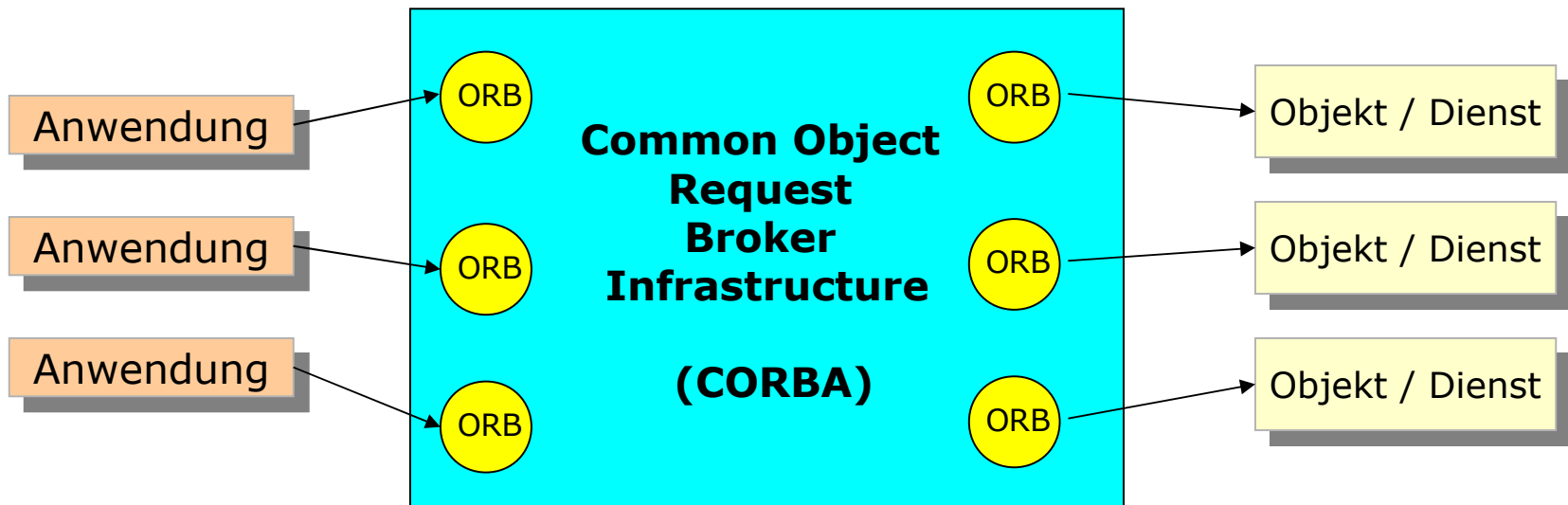
Der RPC-Ansatz ist deutlich aufzuboahren, wenn mit Objekten und Methoden mit laufzeitabhängigem Verhalten umgegangen werden soll.

Über RPC-Mechanismus hinaus gehende Fragen, die ein objektorientiertes Kommunikationskonzept beantworten muss

1. Wie werden Schnittstellen spezifiziert?
2. Wie werden Objektreferenzen behandelt, wenn der lokale Bereich verlassen wird?
3. Wie werden Dienste aufgefunden und bereitgestellt?
4. Wie wird die Evolution von Komponenten gehandhabt? (Versionsmanagement)

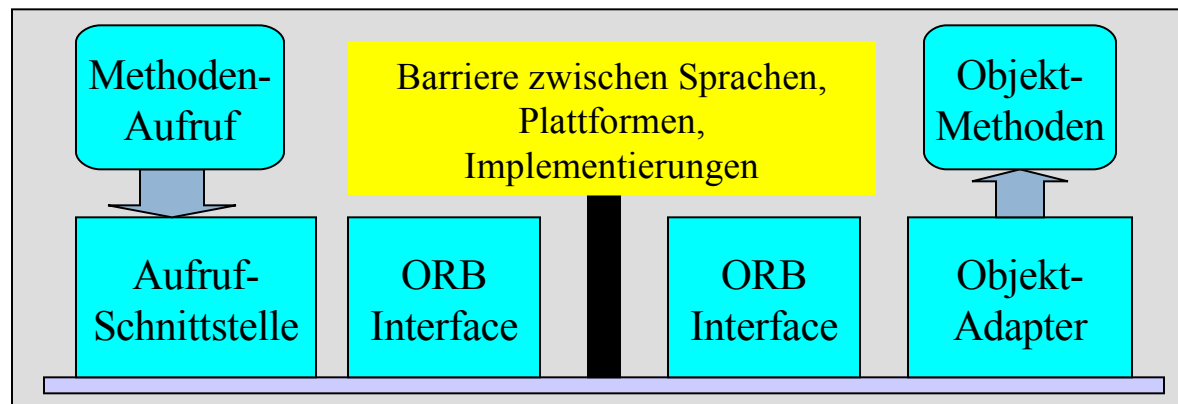
CORBA besteht im Grunde aus drei wichtigen Teilen:

- einer Menge von Aufrufschnittstellen (Invocation Interfaces)
- den Vermittlern (Object Request Brokers – ORBs) als den Schaltstellen der Kommunikation
  - mit einem spezifizierten Protokoll, dem internet inter-ORB protocol IIOP
- einer Menge von Objekt-Adaptern



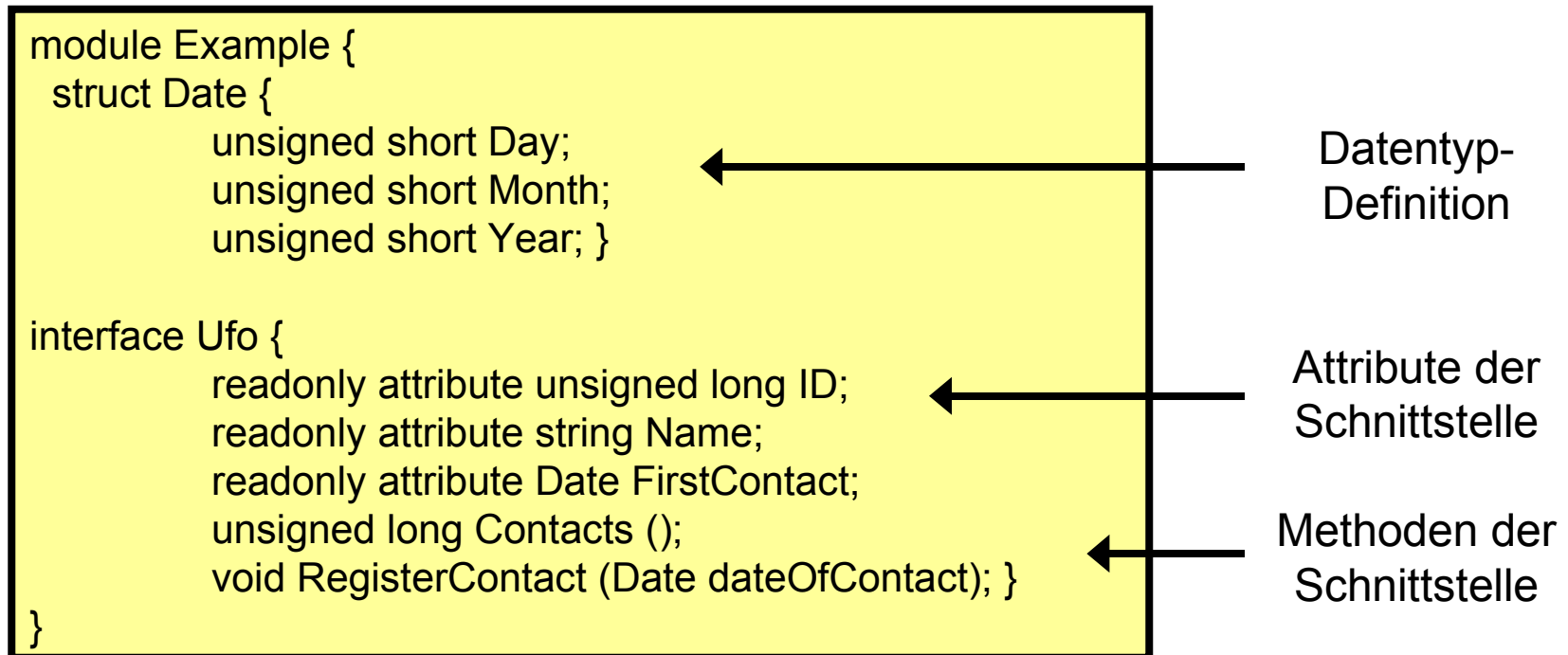
### Laufzeitbindung von Methodenaufrufen

- Aufrufschnittstelle serialisiert Aufrufargumente
- ORBs suchen Zielobjekt, -methode, organisieren Transport der Argumente
- Objektadapter: dient der Aktivierung des Diensts im Objekt. Deserialisiert Argumente und ruft entsprechende Methode des Zielobjekts auf.



### Wichtige Voraussetzungen

- Schnittstellen müssen in einer einheitlichen Sprache **definiert** werden (**Interface Definition Language - OMG IDL**)
  - wesentlicher Bestandteil des CORBA-Standards
  - ermöglicht generisches Serialisieren / Deserialisieren



### Wichtige Voraussetzungen (Fortsetzung)

- alle Programmiersprachen, die den CORBA-Standard unterstützen, müssen **an OMG IDL gebunden** werden.
  - Mapping von Datentypen,
  - Übersetzung des OMG IDL Operationsformats in das sprachspezifische Aufruf-Format
  - Fehlerbehandlung
  - existieren Anbindungen für C, C++, SmallTalk, Cobol, Java, ...

In OMG IDL beschriebene Schnittstellen werden dann

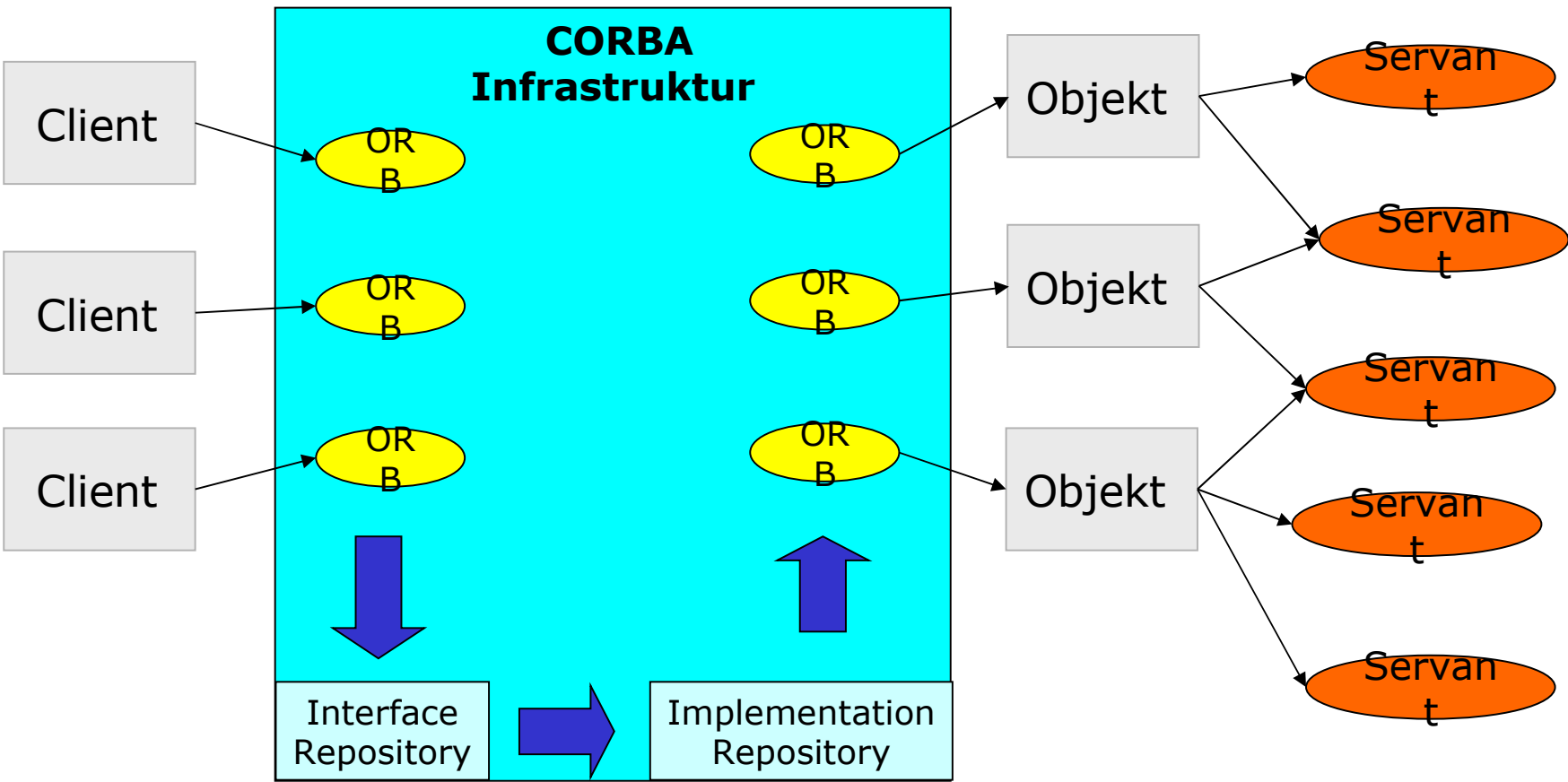
- mit einem **OMG IDL Compiler** übersetzt
- im **Schnittstellen-Repository** abgelegt
- durch **Methoden der ORB-Schnittstelle** angesprochen



### Wichtige Voraussetzungen (Fortsetzung)

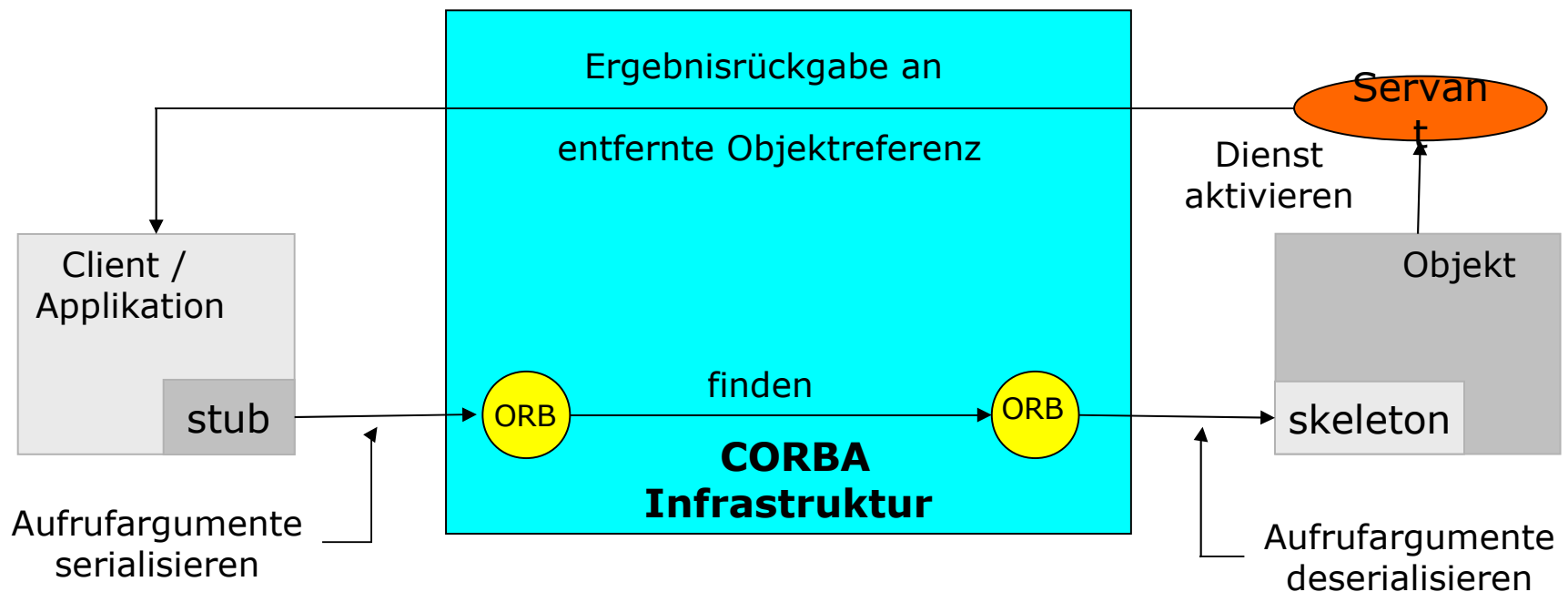
- Programmfragmente stellen **Implementierungen** für solche Schnittstellen (oder Teile davon) bereit
  - heißen **Objekt-Servanten** (object servant)
  - werden im **Implementations Repository** registriert
  - Servanten werden bei Bedarf geladen und/oder gestartet
  - Objektadapter teilen dem ORB mit, welche Objekte von welchen Servanten bedient werden.
  - Eine Serverumgebung (typ. Prozess) kann mehrere Servanten bedienen.
  - \*: \* - Beziehung zwischen Objekten und Servanten
  - Objektbegriff hat damit leicht anderen Fokus als in der Vorlesung

Architektur im Überblick



### Stummel (stubs) und Skelette (skeletons)

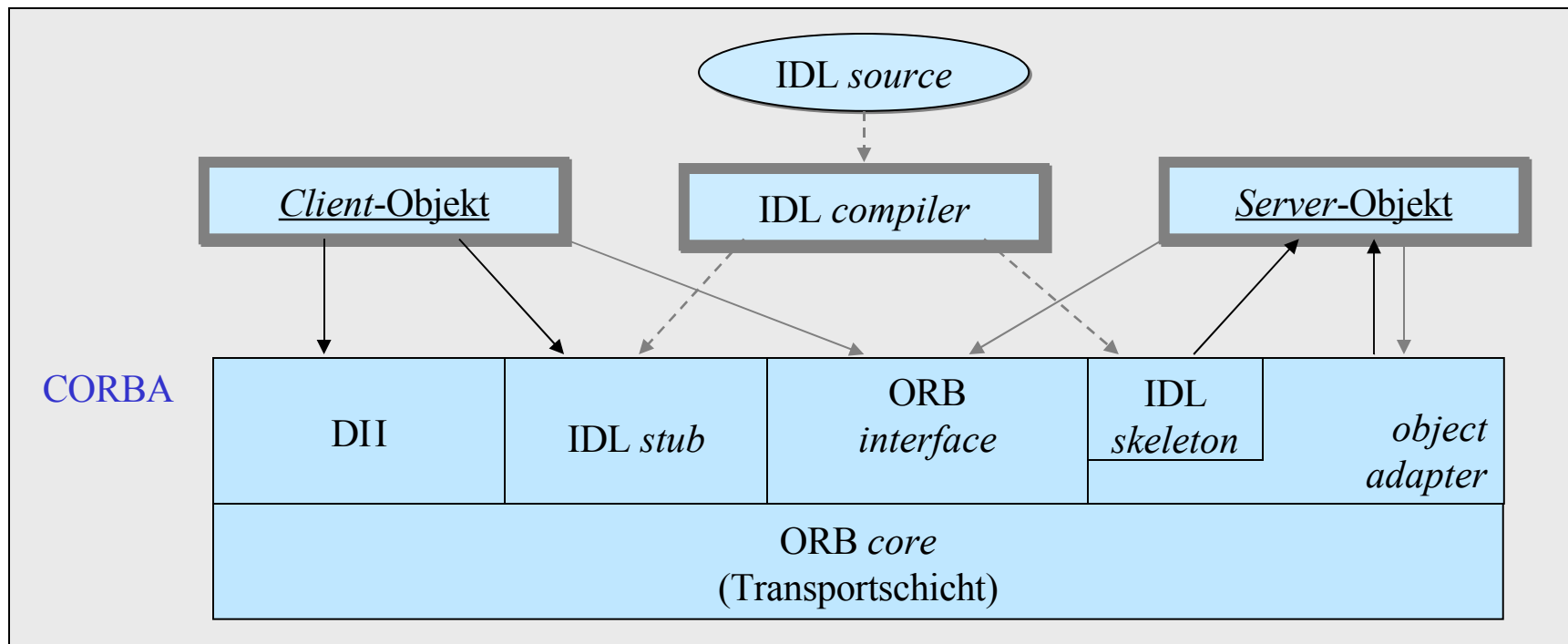
- Methodenaufrufe erfolgen über Stummel-Skelett-Prinzip des RPC
  - mit OMG IDL Compiler aus Schnittstellenbeschreibung generierbar
- direkt nur für statische Methodenaufrufe einsetzbar (static invocation interface SII / static skeleton interface SSI)



### 3.3. Corba Architektur

#### Dynamische Methodenaufrufe (dynamic invocation interface - DII)

- Erforderlich, um Methoden zur Laufzeit binden zu können
- seit CORBA 2.0 auch Dynamik auf der Serverseite (dynamic skeleton interface – DSI)
- verwenden eine **universelle Datenstruktur für Argumente**, um Methoden mit (statisch) unbestimmter Signatur zu behandeln
- Aus Geschwindigkeits-Gründen wird SII / SSI zusätzlich bereitgestellt.



### Symmetrie des CORBA-Modells

- Keine Asymmetrie wie im Client-Server-Modell.
  - Jeder Prozess kann sowohl Methodenaufrufe absetzen als auch empfangen.
- Einzige Asymmetrie kommt durch den **Objektadapter**.
  - Programme, die als Servant eingesetzt werden, müssen sich beim ORB durch einen Objektadapter registrieren
  - erster Standard: basic object adapter (BOA), deprecated seit 1998
    - war unterspezifiziert, deshalb Wildwuchs von Erweiterungen
  - heute: portable object adapter (POA)
    - aktueller Standard ist Teil von CORBA 3.0.3, März 2004
  - Mit der Registrierung „weiß“ der Objektadapter (und nur dieser), wie der Servant aktiviert wird
  - jedes Objekt hat eine „Hausmaschine“, auch wenn ein Servant über mehrere Maschinen „verfügen“ kann
  - Reine Applikationen, die keine Dienste zur Verfügung stellen, sondern nur welche nutzen, werden auch nicht registriert. Können damit auch nicht durch CORBA gestartet werden.

## Aufgaben des ORB

- Schlüsselkomponente und Kommunikationszentrale der Architektur
  - vermittelt Methoden-Aufrufe zwischen Applikationen und Servanten
    - arbeitet nur mit den Schnittstellen (stub, skeleton)
    - Schnittstellen-Definition über OMG IDL
- Verwendet dazu Informationen aus dem **Schnittstellen-Repository** (interface repository - IR)
- CORBA Begriffe: **Dienste** werden über **Objekte** angesprochen, deren Methoden mit den entsprechenden **Servanten** verbunden sind.
  - ORB verantwortlich für Suche von CORBA-Objekten, über deren Methoden der jeweilige Dienst erbracht wird
    - Verwendet dazu Informationen aus dem **Repository der Implementierungen** (implementation repository)

## Aufgaben des ORB (Fortsetzung)

- Zusammenspiel von ORB, Objektadapter und Stummel:
  - ORB liefert Interfacedefinitionen aus dem IR
  - Stummel findet dynamische Bindung von Aufrufen (DII)
  - Objektadapter realisiert Auflösung von Objektreferenzen
- Verwaltung der CORBA-Objekte
  - Aktivierung und Deaktivierung
  - Policy-Operationen
  - Verwaltung zugeordneter leichtgewichtiger Prozesse (Threads)
- **Unterscheide zwischen ORB als Klasse und ORB-Instanzen**
  - ORB als Klasse entspricht unserem Komponentenbegriff
- Aufbau und Organisation des ORB als Klasse abhängig von Anbieter und Einsatzgebiet als einzelner Prozess oder verteilte Anwendung

## 3.3. Corba

### CORBA - Objekte

#### CORBA-Objekte

CORBA-Objekte sind Programmfragmente mit Eigenleben, charakterisiert durch  
Objektzustand (aktuelle Werte der Attribute)

Funktionalität (verfügbare Methoden)

Dienste eines CORBA-Objekts können von Applikationen nur über den ORB in Anspruch genommen werden.

ORB organisiert Aktivierung und Deaktivierung von CORBA-Objekten und Diensten

- Anforderung entsprechender Ressourcen (CPU, Speicher)

- Sicherung der persistenten Bestandteile bei Deaktivierung

- Aktivierungs- und Deaktivierungsmuster können durch entsprechende Regeln (policies) festgelegt sein

CORBA-Objekte sind damit Zwischending zwischen Komponenten und Objekten im Sinne der Vorlesung

Jedes CORBA-Objekt hat einen Typnamen ( = Klasse in Java )

- Typname entspricht dem Schnittstellennamen in der IDL Deklaration

- Typname steht für einen abstrakten Datentyp als Menge von Methoden und deren Signaturen sowie Variablen (Attributen) und deren Typen



## CORBA Objektreferenzen

Statt Objekten werden normalerweise nur Referenzen übergeben

Seit CORBA 2.3 können Objekte auch als Wertparameter übergeben werden

verwendet eine **standardisierte Serialisierung**

Referenz über Programmgrenzen    Referenz innerhalb eines Programms  
kann Objektänderungen durch die Evolution des Programmstatus im Ursprungsprogramm nicht verfolgen

Referenzen = Klone, die nach Erzeugung ein Eigenleben entwickeln  
teurer in der Handhabung als physische Referenzen  
eher vergleichbar mit einer URL

seit CORBA 2.3 existiert Standard zur Darstellung von  
Objektreferenzen als URL

ORB Schnittstelle enthält **Methoden zum Umwandeln** zwischen  
physischen und CORBA Objektreferenzen

Lebensdauer per Definition **unbestimmt**

Wiederverwendung einer Referenz kann einen Fehler auslösen  
referenziertes Objekt muss nicht mehr existieren

### OMG IDL und Datentypen

OMG IDL unterscheidet primitive Datentypen und CORBA Objektreferenzen

Basistypen (integer, float, char, string)

zusammengesetzte Datentypen

Strukturen, Sequenzen, Aufzählungstypen

multi-dimensionale Felder fester Größe

Parameter eines primitiven Datentyps werden als Wertparameter übergeben

Umfang der Unterstützung ist von eingesetzter Programmiersprache abhängig

CORBA Standard: Aufruf eines nicht unterstützten Typs erzeugt einen Fehler zur Übersetzungszeit

Damit kann Sprache verwendet werden, die nur einen Teil des Standards implementiert, wenn auch nur dieser Teil verwendet wird.