

# ***Middleware Java RMI***

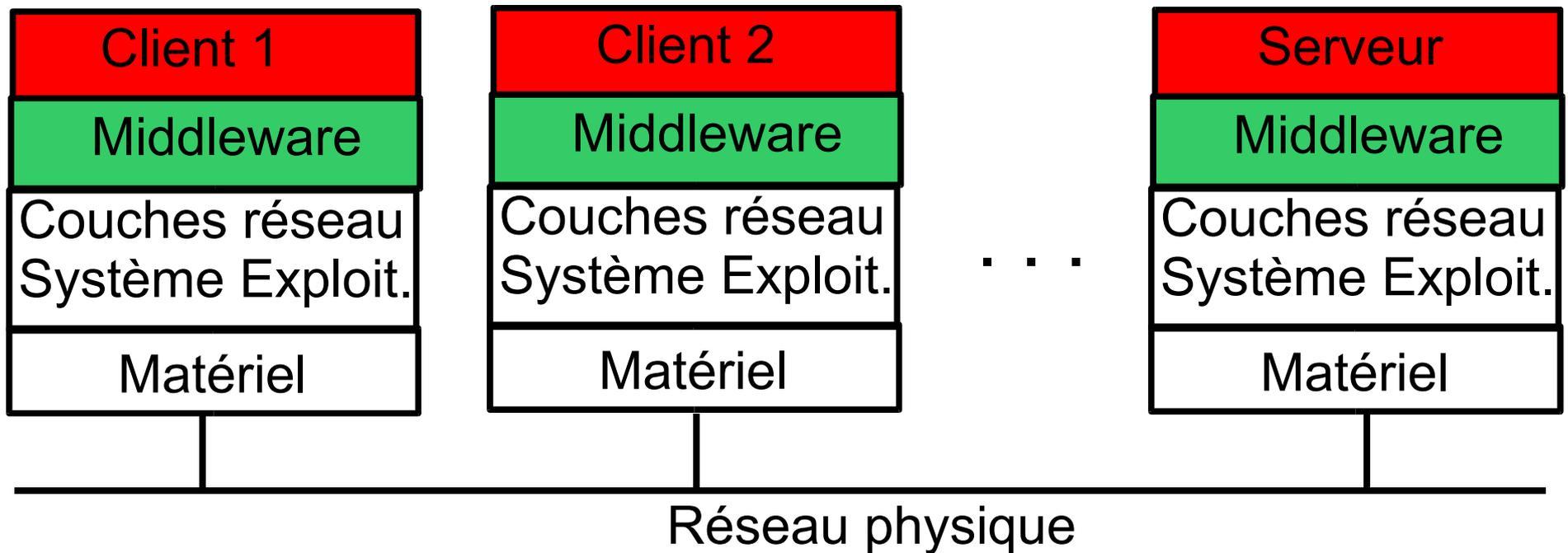
Eric Cariou

*Université de Pau et des Pays de l'Adour  
Département Informatique*

Eric.Cariou@univ-pau.fr

# Middleware

- ◆ Middleware (intergiciel en français) : couche logiciel
  - ◆ S'intercale entre le système d'exploitation/réseau et les éléments de l'application distribuée
  - ◆ Offre un ou plusieurs services de communication entre les éléments formant l'application ou le système distribué
    - ◆ Services de plus haut niveau que les communications via sockets TCP/UDP, augmentation du niveau d'abstraction



# *Middleware*

- ◆ Plusieurs grandes familles de middleware
  - ◆ Appel de procédure/méthode à distance
    - ◆ Extension « naturelle » de l'appel local d'opération dans le contexte des systèmes distribués
      - ◆ Une partie serveur offre une opération appelée par une partie client
    - ◆ Permet d'appeler une procédure/méthode sur un élément/objet distant (presque) aussi facilement que localement
    - ◆ Exemples (dans ordre historique d'apparition)
      - ◆ RPC (Remote Procedure Call) : solution de Sun pour C/Unix
      - ◆ CORBA (Common Object Request Broker Architecture) : standard de l'OMG permettant l'interopérabilité quelque soit le langage ou le système
      - ◆ Java RMI (Remote Method Invocation) : solution native de Java
  - ◆ Envoi ou diffusion de messages ou événements
    - ◆ Famille des MOM (Message Oriented Middleware)
    - ◆ Event Service de CORBA, JMS de Java
  - ◆ Mémoire partagée
    - ◆ Accès à une mémoire commune distribuée
    - ◆ JavaSpace de Java

# *Middleware*

- ◆ Familles de middlewares, caractéristiques générales
  - ◆ Modèle RPC/RMI
    - ◆ Interaction forte entre parties client et serveur
      - ◆ Appel synchrone (pour le client) d'opération sur le serveur
      - ◆ Généralement, le client doit explicitement connaître le serveur
      - ◆ Peu dynamique (point de vue serveur) car les éléments serveurs doivent être connus par les clients et lancés avant eux
    - ◆ Mode 1 vers 1 : opération appelée sur un seul serveur à la fois
  - ◆ Modèles à message ou mémoire partagée
    - ◆ Asynchrone et pas d'interaction forte entre éléments
      - ◆ Envoi de message est asynchrone
      - ◆ Pas de nécessité de connaître les éléments accédant à la mémoire
      - ◆ Permet une plus forte dynamique : ajout et disparation d'éléments connectés au middleware facilités par les faibles interactions et l'anonymat
    - ◆ Mode 1 vers n
      - ◆ Diffusion de messages à plusieurs éléments en même temps
      - ◆ Accès aux informations de la mémoire par plusieurs éléments

# *Middleware*

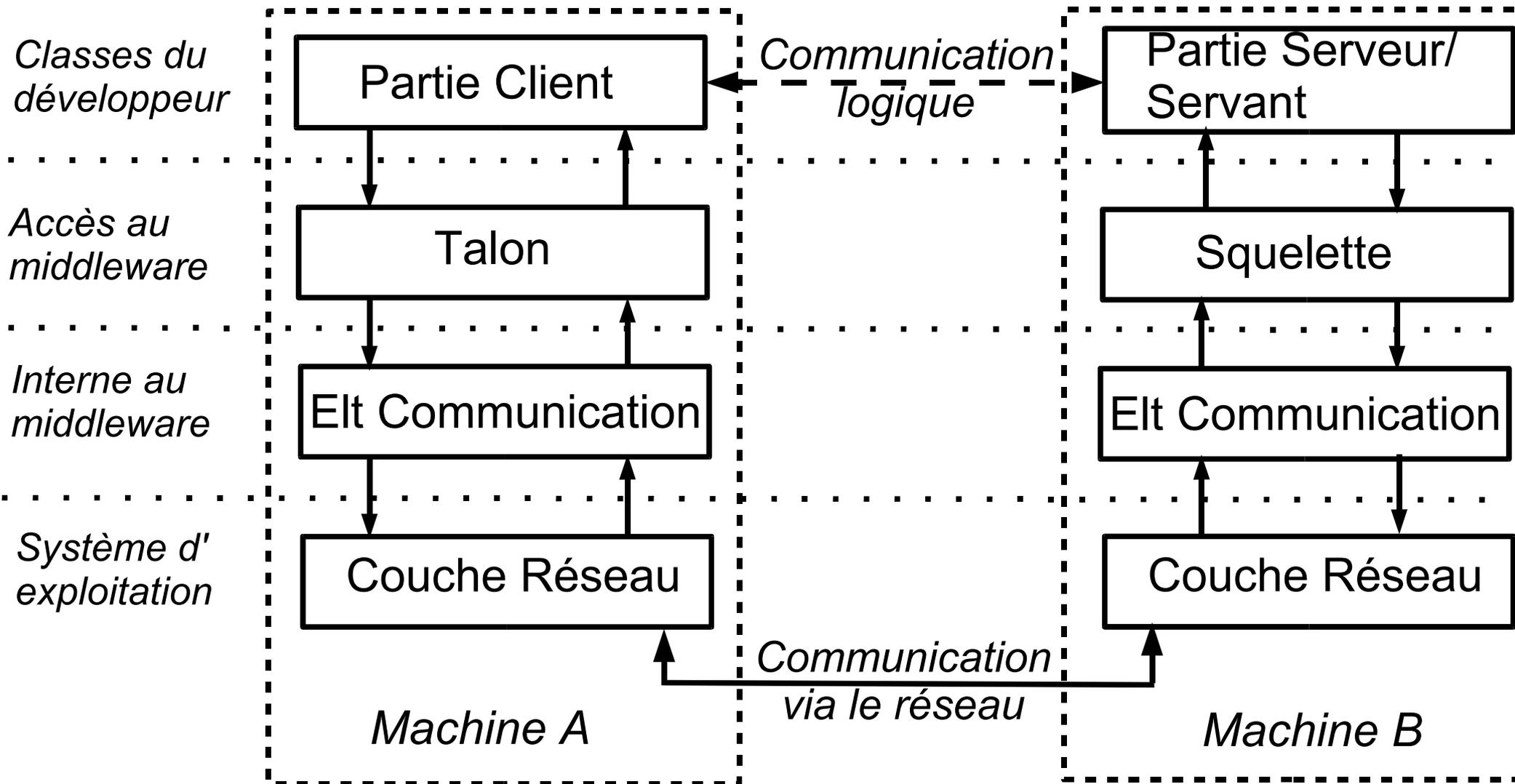
- ◆ Caractéristiques que peut assurer un middleware
  - ◆ Transparence à la localisation
    - ◆ Accès à des objets/ressources distantes aussi facilement que localement et indépendamment de leur localisation
      - ◆ Cas pour tous les middleware
  - ◆ Support de l'hétérogénéité des systèmes et des langages
    - ◆ CORBA par exemple : fait interopérer via du RPC/RMI des éléments logiciels écrits dans n'importe quel langage
  - ◆ Tout autre type de transparence (voir cours intro), selon le middleware
- ◆ Services offerts par un middleware
  - ◆ Un ou plusieurs services de communication/interaction
    - ◆ RPC, diffusion de message, mémoire partagée ...
  - ◆ Service de nommage

# *Middleware*

- ◆ Service de nommage du middleware
  - ◆ Pour enregistrer, identifier et rechercher les éléments et services connectés via le middleware
- ◆ Service de nommage, cas des middlewares RPC/RMI
  - ◆ Service d'un élément = (interfaces d') opération(s) offerte(s) par un élément et pouvant être appelée(s) par d'autres
  - ◆ Un élément enregistre les opérations qu'il offre
  - ◆ Recherche d'une opération ou d'un élément, 2 modes
    - ◆ On demande à recevoir une référence sur un élément qui offre une opération compatible avec celle que l'on cherche
    - ◆ On sait identifier l'élément distant et on demande à récupérer la référence sur cet élément
  - ◆ Une fois la référence sur l'élément distant connu, on peut appeler l'opération sur cet élément via cette référence

# Middleware RPC/RMI

- ◆ Architecture générale, plusieurs couches



# *Middleware RPC/RMI*

- ◆ Éléments de l'architecture générale
  - ◆ 2 catégories
    - ◆ Éléments communiquants réalisés par le développeur
    - ◆ Éléments permettant la communication
- ◆ Description des différents éléments
  - ◆ Éléments dont le code est généré automatiquement via des outils du middleware
    - ◆ Talon (stub) : élément/proxy du côté client qui offre localement les mêmes opérations (la même interface) que le servant
    - ◆ Squelette (skeleton) : élément du côté serveur qui reçoit les requêtes d'appels d'opérations des clients et les lance sur le servant

# *Middleware RPC/RMI*

- ◆ Description des différents éléments (suite)
  - ◆ Partie client : partie qui appelle l'opération distante
  - ◆ Partie serveur : partie qui offre l'opération distante via une interface
    - ◆ Appelée aussi « servant » pour certains middleware
    - ◆ A implémenter par le développeur : contient le code des opérations de l'interface
  - ◆ Des 2 cotés : éléments de communication entre parties client/serveur
    - ◆ Internes au middleware
    - ◆ Attaquent les couches TCP ou UDP via des sockets pour gérer la communication entre les talons et squelettes

# *Middleware RPC/RMI*

- ◆ Fonctionnement général d'un appel d'opération à distance
  1. La partie client récupère via le service de nommage une référence d'objet sur le servant distant
    - ◆ En réalité, une référence sur le talon local
  2. La partie client appelle une opération sur cette référence d'objet
    - ◆ Appel synchrone : la partie client attend que l'appel de l'opération soit terminé pour continuer son exécution
  3. Le talon, qui reçoit cet appel, « compacte » (marshall) toutes les données relatives à l'appel (identificateur opération + paramètres)
  4. L'élément de communication envoie les données à l'élément de communication coté serveur
  5. L'élément de communication coté serveur envoie les données au squelette
  6. Le squelette décompacte les données (unmarshall) pour déterminer l'opération à appeler sur le servant
  7. L'opération est appelée sur le servant par le squelette

# *Middleware RPC/RMI*

- ◆ Fonctionnement général d'un appel d'opération à distance (fin)
- 8. Le squelette récupère la valeur de retour de l'opération, la compacte et l'envoie au talon via les éléments de communication
  - ◆ Même si pas de valeur de retour, on renvoie quelque chose au talon pour l'informer de la fin de l'appel d'opération
- 9. Le talon décompacte la valeur et la retourne la valeur à la partie client
- 10. L'appel de l'opération distante est terminé, la partie client continue son exécution

# *Middleware RPC/RMI*

- ◆ Gestion des problèmes de communication entre partie client et servant
  - ◆ Problèmes potentiels
    - ◆ Le servant est planté ou inaccessible
    - ◆ La requête d'appel d'opération n'a pas été reçue coté servant
    - ◆ La réponse à la requête n'a pas été reçue par la partie client
    - ◆ L'exécution de l'opération s'est mal passée
    - ◆ ...
  - ◆ En cas de problèmes, coté client, on n'a pas reçu la réponse à la requête
    - ◆ Doit renvoyer la requête au serveur a priori
    - ◆ Mais coté serveur, si l'opération modifie un état doit éviter de rappeler l'opération a priori
    - ◆ Plusieurs cas possibles pour gérer cela

# *Middleware RPC/RMI*

- ◆ 4 sémantiques possibles pour l'appel d'opérations
  - ◆ « Peut-être »
    - ◆ On ne sait pas si l'opération a été appelée
  - ◆ « Au moins une fois »
    - ◆ L'opération a été appelée au moins une fois mais peut-être plusieurs fois également
      - ◆ Problème si opération modifie un état (opération non idempotente)
  - ◆ « Au plus une fois »
    - ◆ L'opération est appelée une seule fois ou on reçoit un message informant qu'un problème a eu lieu et que l'opération n'a pas été appelée
  - ◆ « Une fois »
    - ◆ Cas idéal mais difficile à atteindre

# ***Middleware RPC/RMI***

- ◆ Trois caractéristiques pour gérer les requêtes d'appels d'opérations
  - ◆ Retransmission de la requête
    - ◆ Le client peut redemander au serveur d'appeler l'opération en cas de non réponse reçue de sa part
  - ◆ Filtrage des duplicats de requêtes
    - ◆ Si le serveur détecte qu'il s'agit d'une redemande d'appel d'opération, il n'exécute pas une nouvelle fois l'opération
  - ◆ Retransmission des résultats
    - ◆ Le serveur garde un historique des valeurs de retour des opérations et peut renvoyer le résultat retourné pour une opération en cas de nouvelle demande de cette même opération

# *Middleware RPC/RMI*

- ◆ Trois combinaisons principales de caractéristiques et sémantiques associées
  - ◆ Pas de retransmission de la requête
    - ◆ Sémantique « peut-être »
  - ◆ Retransmission des requêtes mais pas de filtrage des duplicats de requêtes
    - ◆ Sémantique « au moins une fois »
  - ◆ Retransmission des requêtes, filtrage des duplicats de requêtes et utilisation de l'historique des réponses
    - ◆ Sémantique « au plus une fois »

# *Garbage collector distribué*

- ◆ Dans la plupart des mises en oeuvre de langages objets : garbage collector
  - ◆ « Ramasse miette » en français
  - ◆ But : supprimer de la mémoire locale (du programme, de la JVM en Java) les objets n'étant plus référencés par aucun autre objet
- ◆ Objets distribués (via un middleware comme Java RMI)
  - ◆ Capacité à référencer des objets distants comme des objets locaux
  - ◆ Pour nettoyage des objets non référencés : doit alors prendre aussi en compte les références distantes
  - ◆ Distributed Garbage Collector (DGC)

# *Garbage collector distribué*

- ◆ Fonctionnement général d'un garbage collector (en local)
  - ◆ Un compteur de référence est associé à chaque objet
  - ◆ Quand un objet récupère une référence sur l'objet, on incrémente de 1 le compteur de cet objet
  - ◆ Quand un objet ne référence plus l'objet, on décrémente le compteur de 1
  - ◆ Quand compteur a pour valeur 0, on peut supprimer l'objet de la mémoire car plus aucun objet ne l'utilise plus
- ◆ En distribué peut utiliser un fonctionnement similaire
  - ◆ En prenant en compte à la fois les références locales et distantes

# *Garbage collector distribué*

- ◆ Contraintes supplémentaires en distribué
  - ◆ Coordination entre garbage collectors sur chaque machine pour assurer gestion des références
    - ◆ Référence sur un objet distant = référence locale sur un proxy pour cet objet
    - ◆ Quand localement un proxy n'est plus référencé par aucun objet, on peut informer le GC gérant l'objet distant de la perte de référence
  - ◆ Si une machine distante est plantée ou est inaccessible
    - ◆ Ne pourra pas préciser à un GC que l'objet n'est plus référencé
    - ◆ Solution : utiliser une durée de bail (*lease*)
    - ◆ Si au bout d'un certain temps, un objet distant n'a pas utilisé un objet local, localement, on considère que l'objet distant ne référence plus l'objet local

# *Java RMI*

# *Java RMI*

- ◆ Java intègre en natif deux middlewares de type RPC/RMI
  - ◆ Java RMI
  - ◆ Une mise en oeuvre de CORBA
- ◆ Java RMI
  - ◆ Spécifique au langage Java : ne fait communiquer que des éléments écrits en Java
  - ◆ Suit l'architecture et les règles de fonctionnement des middlewares de type RPC/RMI
  - ◆ Cas particulier du squelette coté serveur : depuis Java 1.2, plus besoin de squelette
    - ◆ L'appel de l'opération est fait via une invocation dynamique
    - ◆ Plus besoin d'identifier la méthode à appeler en décodant les données reçues (comme on le faisait dans le TP2 avec décodage des messages)

# Java RMI

- ◆ Package `java.rmi` et sous-packages
  - ◆ Packages contenant les classes à utiliser ou spécialiser pour des communications via RMI
- ◆ Règles principales à suivre
  - ◆ Une interface d'opérations appelables à distance doit spécialiser l'interface `java.rmi.Remote`
  - ◆ Une opération de cette interface doit préciser dans sa signature qu'elle peut lever l'exception `RemoteException`
  - ◆ Le servant implémente une interface spécialisant `Remote` et doit spécialiser (ou utiliser des services de) `UnicastRemoteObject`
  - ◆ Les classes des données en paramètres ou retour des opérations doivent implémenter `Serializable`

# Interface

- ◆ Contraintes sur interface d'opérations
  - ◆ Spécialise `java.rmi.Remote` : précise qu'il s'agit d'une interface de service appelables à distance
  - ◆ Chaque opération doit préciser dans sa signature qu'elle peut lever l'exception `RemoteException`
    - ◆ L'opération peut également lever des exceptions spécifiques à l'application
  - ◆ `RemoteException` est la classe mère d'une hiérarchie d'une vingtaine d'exceptions précisant un problème lors de l'appel de l'opération, comme, par exemple
    - ◆ `NoSuchObjectException` : ne peut récupérer la ref sur l'objet distant
    - ◆ `StubNotFoundException` : un stub correct n'a pas été trouvé
    - ◆ `UnknowHostException` : la machine distante n'a pas été trouvée
    - ◆ `AlreadyBoundException` : le nom associé à l'objet est déjà utilisé
    - ◆ `ConnectException` : connexion refusée par la partie serveur
  - ◆ Pour plus d'informations sur l'exception : opération `getCause()` de `RemoteException`

# Exemple d'interface

- ◆ Exemple d'interface, définissant 2 opérations

```
public interface IRectangle extends Remote {  
  
    public int calculSurface(Rectangle rect)  
                                   throws RemoteException;  
  
    public Rectangle decalerRectangle(Rectangle rect,  
                                       int x, int y) throws RemoteException;  
}
```

- ◆ Les opérations sont quelconques, avec type de retour et paramètres de types primitifs ou de n'importe quelle classe
- ◆ Lors de l'implémentation des opérations de l'interface
  - ◆ On ne traite pas directement les cas d'erreurs correspondant à la levée d'une exception `RemoteException`
  - ◆ C'est le middleware/Java qui le fera côté client en cas de besoin

# *Exemple d'interface*

- ◆ La classe Rectangle permet de décrire les coordonnées d'un rectangle

```
public class Rectangle implements Serializable {  
  
    public int x1, x2, y1, y2;  
  
    public Rectangle(int x1, int y1, int x2, int y2) {  
        this.x1 = x1;  
        this.y1 = y1;  
        this.x2 = x2;  
        this.y2 = y2;  
    }  
  
    public String toString() {  
        return "(" + x1 + ", " + y1 + ") (" + x2 + ", " + y2 + ")";  
    }  
}
```

- ◆ Note : les attributs sont publics par souci de simplification

# *Servant : exportation*

- ◆ La classe implémentant l'interface doit utiliser la classe `UnicastRemoteObject`
- ◆ Cette classe sert à la communication via TCP
  - ◆ L'objet de la classe implémentant l'interface doit « s'exporter » pour accepter des connexions de clients
    - ◆ Création et utilisation des ressources, éléments nécessaires à la communication via sockets TCP
  - ◆ Unicast : l'objet de la classe implémentant l'interface n'existe qu'un en seul exemplaire sur une seule machine
  - ◆ L'objet meurt avec la fin de l'exécution du serveur qui le lance
  - ◆ Deux modes
    - ◆ La classe étend directement la classe `UnicastRemoteObject`
      - ◆ Le constructeur par défaut appelle `super()` ;
      - ◆ Pas de spécialisation et le constructeur doit exécuter l'instruction suivante :  
`UnicastRemoteObject.exportObject(this)` ;
- ◆ Le constructeur par défaut doit préciser dans sa signature qu'il peut lever `RemoteException`

# Servant

## ◆ Exemple pour l'interface Irectangle

```
public class RectangleImpl implements Irectangle {  
  
    public int calculSurface(Rectangle rect)  
        throws RemoteException {  
        return ((rect.x2 - rect.x1)*(rect.y2 - rect.y1)); }  
  
    public Rectangle decalerRectangle(Rectangle rect,  
        int x, int y) throws RemoteException {  
        return new Rectangle(rect.x1 + x, rect.y1 + y,  
            rect.x2 + x, rect.y2 + y); }  
  
    public RectangleImpl() throws RemoteException {  
        UnicastRemoteObject.exportObject(this); } }  
}
```

- ◆ Les opérations de l'interface sont « standards », rien de particulier à RMI (à part l'exception `RemoteException` dans la signature)
- ◆ La classe peut implémenter d'autres opérations mais seules celles d'interfaces étendant `Remote` sont appelables à distance

# Registry

- ◆ Une partie client doit pouvoir récupérer une référence sur l'objet distant implémentant l'interface
  - ◆ Utilise les services du « registry » (registre, annuaire ...)
  - ◆ Le registry est lancé à part à coté des applis Java
  - ◆ Un objet accède au registry via la classe `Naming`
- ◆ Identification d'un objet distant
  - ◆ Via une URL de la forme `rmi://hote:port/nomObj`
    - ◆ `hote` : nom de la machine distante (sur laquelle tourne un registry)
    - ◆ `port` : port sur lequel écoute le registry
    - ◆ `nomObj` : nom donné à un objet offrant des opérations
  - ◆ Si pas précision du port : port par défaut utilisé par le registry
  - ◆ Si pas précision de l'hôte : registry local par défaut (`localhost`)

# Registry

- ◆ Lancement du registry
  - ◆ Unix/Linux : `$ rmiregistry [port]`
  - ◆ Windows : `> start rmiregistry [port]`
  - ◆ En paramètre, on peut préciser un numéro de port : port d'écoute du registry
    - ◆ Par défaut : 1099
  - ◆ Peut utiliser un ou plusieurs registry par application distribuée
    - ◆ On doit enregistrer un objet sur un registry local
- ◆ Variante de lancement : un objet Java peut à l'exécution lancer un registry
  - ◆ Opération de `java.rmi.registry.LocateRegistry`
    - ◆ `public static Registry createRegistry(int port) throws RemoteException`
    - ◆ Lance un registry localement sur le port d'écoute passé en paramètre

# Registry

- ▶ Classe `java.rmi.Naming`
  - ◆ 5 opérations statiques pour enregistrer des objets et récupérer leurs références (lèvent toutes plusieurs exceptions – voir API)
    - ◆ `void bind(String name, Remote obj)`
      - ◆ Enregistre un objet sous le nom `name` (erreur si déjà un objet avec ce nom)
    - ◆ `void rebind(String name, Remote obj)`
      - ◆ Enregistre un objet sous le nom `name`, en écrasant la précédente liaison objet/nom si elle existait
    - ◆ `void unbind(String name)`
      - ◆ Supprime du registry la référence vers l'objet nommé `name`
    - ◆ `String[] list(String name)`
      - ◆ Retourne l'ensemble des noms des objets enregistrés sur le registry
    - ◆ `Remote lookup(String name)`
      - ◆ Retourne une référence sur l'objet dont le nom est passé en paramètre
      - ◆ Exception `NotBoundException` levée si objet pas trouvé par le registry
  - ◆ Attribut `name` dans les 5 opérations : sous la forme URL de type RMI

# *Génération stub/squelette*

- ◆ Pour pouvoir appeler les opérations à distance, il faut générer le stub (talon)
  - ◆ Et le squelette avant la version 1.2 de Java
- ◆ Utilitaire : `rmic`
  - ◆ Pour notre exemple : `$ rmic RectangleImpl`
  - ◆ On passe en paramètre à `rmic` le nom de la classe qui implémente l'interface (ou les interfaces)
  - ◆ Génère et compile automatiquement le fichier `RectangleImpl_Stub.java`  
(option `-keep` de `rmic` pour conserver les sources Java)
  - ◆ Pas de manipulation directe dans notre code de ce fichier

# *Exemple coté serveur*

- ◆ Coté serveur : instantiation d'un RectangleImpl et enregistrement sur le registry

```
try {
    // instantiation « standard » de l'objet
    RectangleImpl rect = new RectangleImpl();

    // enregistrement de l'objet sous le nom « opRect » sur le registry local
    Naming.rebind("opRect", rect);
}
catch (Exception e) { ... }
```

- ◆ Avant d'exécuter ce code : lancer `rmiregistry`
- ◆ On suppose que le serveur et le registry sont lancés sur la machine `scinfr222` avec le port par défaut pour le registry

# Exemple coté client

- ◆ Code client client pour appeler les opérations distantes (exceptions à gérer en plus)

```
Rectangle r1, r2;
r1 = new Rectangle(10, 10, 20, 30);

// on demande au registry tournant sur la machine scinfr222 (port par défaut)
// de nous renvoyer la réf de l'objet nommé « opRect »
IRectangle opRectangle = (IRectangle)
    Naming.lookup("rmi://scinfr222/opRect");

// une fois la référence obtenue, on appelle normalement les opérations
// de l'interface sur cet objet (en catchant RemoteException)
int surface = opRectangle.calculSurface(r1);
r2 = opRectangle.decalerRectangle(r1, 15, 10);

System.out.println(" surface de r1 = "+surface);
System.out.println(" position de r2 = "+r2);
```

# *Exemple coté client*

- ◆ Résultat du lookup
  - ◆ Si objet trouvé par le registry distant, retourne un objet implémentant l'interface générique `Remote`
  - ◆ En pratique ici : un objet implémentant `IRectangle`
    - ◆ Comme par exemple `RectangleImpl` instantiée coté serveur
    - ◆ On récupère en fait une référence sur une instance de `RectangleImpl_Stub`
      - ◆ Le talon local coté client qui sert de proxy pour l'accès à l'instance de `RectangleImpl` coté serveur
  - ◆ Pour simplifier, on fait le cast avec `IRectangle`
    - ◆ Pas besoin de savoir l'instance de quelle classe exactement on manipule

# *Passage des paramètres/données*

- ◆ Lors d'appel de méthodes distantes : 4 cas pour gérer les paramètres ou la valeur retournée selon la classe du paramètre
  - ◆ Si classe implémente `Remote` : passage par adresse
    - ◆ On passe ou récupère la référence sur un objet distant
  - ◆ Si classe n'implémente pas `Remote` : passage par valeur
    - ◆ L'objet est cloné, on passe ou récupère une copie de l'objet
  - ◆ Pour types primitifs : passage par valeur également
  - ◆ Si classe n'implémente pas `Serializable` : objet ne peut pas être paramètre ou la classe ne peut pas être un type de retour
    - ◆ Les paramètres ou valeurs de retour sont forcément sérialisés pour être transmis via le réseau

# *Appels en retour*

- ◆ On a vu dans l'exemple précédent
  - ◆ Une partie client appelant une méthode sur une partie serveur
  - ◆ Mais la partie serveur peut avoir besoin d'appeler une méthode sur la partie client
    - ◆ Callback : appel en retour
- ◆ Deux moyens pour le serveur de connaître le client
  - ◆ Rechercher sa référence via son nom dans le registre
  - ◆ Récupérer sa référence via l'appel de la méthode
- ◆ Note sur les termes partie serveur et partie client
  - ◆ Différence entre appelant et appelé de l'opération
  - ◆ Chaque élément peut jouer les 2 rôles indifféremment

# *Appels en retour*

- ◆ Exemple : implémentation du patron *Observer*
  - ◆ Un élément (l'observé) gère une donnée/un état susceptible de changer
  - ◆ D'autres éléments (les observateurs) informent l'observé qu'ils veulent être tenus au courant des changements de valeur de la donnée
- ◆ Interface d'opérations, coté observateur
  - ◆ Une opération qui sera appelée par l'observée quand la donnée observée (un entier ici) changera de valeur

```
public interface IChangeValue extends Remote {  
  
    public void newValue(int value)  
        throws RemoteException; }  

```

# *Appels en retour*

## ◆ Interface d'opération coté observé

```
public interface ISubscription extends Remote {  
  
    public void subscribe(IChangeValue obs)  
        throws RemoteException;  
    public void unsubscribe(IChangeValue obs)  
        throws RemoteException; }  
}
```

- ◆ Une méthode pour s'enregistrer comme observateur de la valeur et une pour se désenregistrer
- ◆ Le paramètre est de de type `IChangeValue`
  - ◆ C'est-à-dire un objet implémentant l'interface permettant de signaler un changement de valeur

# Appels en retour

## ◆ Implémentation de l'observateur

```
public class Observer extends UnicastRemoteObject
    implements IchangeValue {

// méthode qui sera appelée par l'observé distant
public void newValue(int value) throws RemoteException {
    System.out.println(" nouvelle valeur : "+value);
}

// méthode à appeler pour s'enregistrer auprès de l'observé
public void subscribeToObservee() {
try {
    ISubscription sub = (ISubscription)
        Naming.lookup("rmi://scinfe222/observee");
    sub.subscribe(this); }
catch (Exception e) { ... } }

// constructeur qui appelle « super » pour exporter l'objet
public Observer() throws RemoteException {
    super(); }
}
```

# Appels en retour

## ◆ Implémentation de l'observé

```
public class Observee extends UnicastRemoteObject
    implements Isubscription {

    // liste des observateurs
    protected Vector observerList;

    // donnée observée
    protected int value = 0;

    // enregistrement d'un observateur distant
    public synchronized void subscribe(IChangeValue obs)
        throws RemoteException {
        observerList.add(obs);
    }

    // désenregistrement d'un observateur distant
    public synchronized void unsubscribe(IChangeValue obs)
        throws RemoteException {
        observerList.remove(obs); }
}
```

# *Appels en retour*

## ◆ Implémentation de l'observé (suite)

```
// méthode appelée localement quand la donnée change de valeur
public synchronized void changeValue(int newVal) {
    value = newVal;
    IChangeValue obs;
    // on informe tous les observateurs distants de la nouvelle valeur
    for (int i=0; i<observerList.size(); i++)
        try {
            obs = (IChangeValue)observerList.elementAt(i);
            obs.newValue(value); }
        catch(Exception e) { ... }
}

// on exporte l'objet et initialise la liste des observateurs
public Observee() throws RemoteException {
    super();
    observerList = new Vector(); }
}
```

# Appels en retour

## ◆ Lancement de l'observé

```
Observee obs = new Observee();  
Naming.rebind("observee", obs);  
for (int i=1; i<=5; i++) {  
    obs.changeValue(i*10);  
    Thread.sleep(1000);  
}
```

## ◆ Lancement d'un observateur

```
Observer obs = new Observer();  
obs.subscribeToObservee();  
// à partir de là, l'objet observateur sera informé des changements  
// de valeur via l'appel de newValue
```

# Appels en retour

## ◆ Note 1

- ◆ Quand un observateur appelle `subscribe` sur l'observé distant, il passe sa référence « distante » car il implémente une interface `Remote`
- ◆ L'appel de `newValue` se fait donc bien sur l'observateur distant (distant du point de vue de l'observé qui appelle `newValue`)

## ◆ Note 2

- ◆ On peut noter que les observateurs ne se sont pas enregistrés via le registry
- ◆ On peut en effet communiquer avec un objet distant à partir du moment où il s'est exporté
  - ◆ L'enregistrement via le registry n'est utile que pour récupérer sa référence à partir de son nom associé
  - ◆ Inutile ici car les observateurs passent eux-mêmes leurs références à l'observé

# *Appels concurrents d'opérations*

- ◆ Les méthodes de l'observateur sont marquées avec `synchronized`
  - ◆ Pour éviter des incohérences en cas d'appels concurrents
- ◆ Coté servant
  - ◆ En interne de RMI, une opération invoquée dynamiquement ou par le squelette l'est dans un thread créé à cet usage
  - ◆ Accès concurrent possible si plusieurs clients distants demandent en même temps à exécuter une opération
  - ◆ Toujours avoir cela en tête quand on implémente un servant même si on ne voit pas explicitement l'aspect concurrent

# *Mobilité de code*

- ◆ Référence sur un objet distant
  - ◆ En réalité une référence sur un stub local qui implémente la même interface d'opérations que l'objet distant
  - ◆ Même si la classe du stub n'apparaît pas explicitement dans le code, elle doit pouvoir être retrouvée à l'exécution
  - ◆ Contraintes d'une application distribuée
    - ◆ Les différents objets ne s'exécutent pas dans les mêmes JVM ni sur les mêmes machines : accès aux .class peuvent différer
    - ◆ Malgré cela, on doit pouvoir coté client récupérer la classe du stub
- ◆ 2 modes pour récupérer la classe du stub de l'objet distant
  - ◆ Localement, la classe se retrouve via le CLASSPATH
  - ◆ A distance, en téléchargeant la classe à partir d'un emplacement précisé

# *Mobilité de code*

- ◆ Une propriété de Java permet de préciser une URL où aller télécharger les classes requises
- ◆ `java.rmi.server.codebase`, à positionner en lançant le programme Java
- ◆ URL est de type « file », « ftp » ou « http »
- ◆ Exemples
  - ◆ `$ java -Djava.rmi.server.codebase=file:///home/ecariou/test-rmi/ Serveur`
  - ◆ `$ java -Djava.rmi.server.codebase=http://www.univ-pau.fr/~ecariou/test-rmi/ Serveur`
- ◆ Problème potentiel du téléchargement de code
  - ◆ Sécurité : ne doit pas pouvoir par défaut télécharger n'importe quelle classe de n'importe où

# *Mobilité de code*

- ◆ Gestion de la sécurité
  - ◆ Il n'est pas possible de télécharger des classes sans mettre en place un « security manager »
  - ◆ Classe `java.lang.SecurityManager`
    - ◆ Permet de préciser les permissions pour l'accès aux fichiers, au réseau, à la réflexion sur les objets, à la sérialisation ...
    - ◆ Classe à spécialiser pour préciser les permissions selon le contexte
  - ◆ Pour RMI, il existe une spécialisation :  
`java.rmi.RMISecurityManager`
    - ◆ Très restrictif par défaut : interdit notamment le téléchargement de classe et à peu près tout le reste aussi ...

# Mobilité de code

- ◆ Gestion de la sécurité (suite)
  - ◆ Avec RMI, deux façons « d'ouvrir » les restrictions
    - ◆ Utiliser une spécialisation « maison » de SecurityManager à la place de RMISecurityManager
    - ◆ Utiliser RMISecurityManager avec en plus un fichier décrivant les permissions : `java.policy`
  - ◆ Exemple, en donnant toutes les permissions
    - ◆ A éviter en pratique si on veut bien gérer l'aspect sécurité !
    - ◆ Fichier `toutesPermissions.policy`

```
grant {  
    permission java.security.AllPermission;  
};
```

- ◆ Spécialisation de SecurityManager

```
public class SecurityManagerOuvert extends SecurityManager{  
    public void checkPermission(Permission perm) { }  
}
```

# *Mobilité de code*

## ◆ Gestion de la sécurité (suite)

- ◆ Pour installer un gestionnaire de sécurité, exécuter le code suivant

```
System.setSecurityManager(new RMISecurityManager());
```

- ◆ Pour utiliser un fichier policy, positionner la propriété `java.policy` au lancement du programme

```
$ java -Djava.security.policy=toutesPermissions.policy  
Serveur
```

- ◆ Ces permissions sont à positionner pour les programmes qui téléchargeront les classes, inutiles pour les autres

- ◆ Comment positionner des permissions plus précises ?

- ◆ Assez complexe à appréhender et comprendre...

- ◆ Voir les documentations spécialisées à ce sujet

# *Mobilité de code*

- ◆ Fonctionnement général pour récupérer le stub coté client
  - ◆ Quand serveur enregistre un objet sur le registry, le registry doit pouvoir récupérer la classe du stub distant pour l'associer à l'objet
    - ◆ Soit le serveur est lancé avec un codebase positionné et le registry va l'y chercher
    - ◆ Soit le registry la trouve en local (registry lancé du même répertoire que le serveur par exemple)
  - ◆ Quand un client demande à récupérer la référence sur un objet
    - ◆ Le registry lui envoie le nom de la classe du stub et le codebase associé (sauf si le registry a trouvé la classe en local, il n'envoie pas de codebase)
      - ◆ Si le client trouve cette classe via son CLASSPATH, c'est celle là qui est choisie en priorité
      - ◆ Sinon, il la récupère via le codebase envoyé par le registry
      - ◆ Si on lui avait passé en paramètre un codebase à son lancement, il la cherche également à cet endroit
    - ◆ Le client instancie la classe du stub, l'instancie dynamiquement et utilise cette instance pour accéder à l'objet distant

## ***Mobilité de code***

- ◆ Récupération des stubs, principaux cas (modulables entre eux)
  - ◆ Les parties serveurs et clients ont accès aux bonnes classes via leur CLASSPATH
    - ◆ Pas besoin de préciser de codebase, tout sera chargé localement
  - ◆ Dynamique coté client
    - ◆ Le serveur est lancé en précisant un codebase
    - ◆ Le client est lancé sans codebase et retrouvera les classes via les informations envoyées par le registry
  - ◆ Dynamique coté serveur
    - ◆ Le client est lancé en précisant un codebase
    - ◆ Le serveur, en cas d'appel en retour par exemple, récupère les stubs coté client via ce codebase

# *Mobilité de code*

- ◆ Mobilité de code
  - ◆ Ne concerne pas que les stubs
  - ◆ Toute classe nécessaire au bon fonctionnement de l'application peut-être téléchargée au besoin
- ◆ Exemple concret : variante de l'exemple avec les rectangles
- ◆ La classe Rectangle2 spécialise Rectangle

```
public class Rectangle2 extends Rectangle {  
  
    public Rectangle2(int x1, int y1, int x2, int y2){  
        super(x1, y1, x2, y2);  
    }  
}
```

# *Mobilité de code*

## ◆ Exemple (suite)

- ◆ L'interface est inchangée : `IRectangle`
- ◆ Coté servant, on modifie `decaleRectangle()` pour renvoyer une instance de `Rectangle2`

```
public class RectangleImpl implements IRectangle {  
  
    (...)  
  
    public Rectangle decalerRectangle(Rectangle rect,  
        int x, int y) throws RemoteException  
    {  
        return new Rectangle2(rect.x1 + x, rect.y1 + y,  
            rect.x2 + x, rect.y2 + y);  
    }  
    (...)  
}
```

# *Mobilité de code*

## ◆ Exemple (suite)

- ◆ La partie client (Client.java) va télécharger les classes dynamiquement
- ◆ Elle doit donc positionner un security manager pour commencer

```
// positionne le security manager acceptant tout
```

```
System.setSecurityManager(new SecurityManagerOuvert());
```

```
Rectangle r1, r2;
```

```
r1 = new Rectangle(10, 10, 20, 30);
```

```
IRectangle opRectangle = (IRectangle)
```

```
    Naming.lookup("rmi://scinfe222/opRect");
```

```
r2 = opRectangle.decalerRectangle(r1, 15, 10);
```

```
System.out.println("classe de IRectangle = "  
                    +opRectangle.getClass());
```

```
System.out.println("classe de r2 = "+r2.getClass());
```

# Mobilité de code

## ◆ Exemple (suite)

- ◆ Le serveur (Serveur.java) est lancé en précisant un codebase pour accéder aux classes requises
  - ◆ Il instancie un RectangleImpl et l'enregistre auprès du registry
  - ◆ 

```
$ java -Djava.rmi.server.codebase=http://www.univ-pau.fr/~ecariou/test-rmi/ Serveur
```
- ◆ Le registry est lancé d'un répertoire quelconque (et pas celui où se trouvent les classes)
- ◆ Le client est lancé sans avoir accès via son CLASSPATH aux bonnes classes (RectangleImpl et Rectangle2)
  - ◆ 

```
$ java Client
```
  - ◆ Ce qui affiche le résultat suivant

```
classe de IRectangle = class RectangleImpl_Stub
classe de r2 = class Rectangle2
```

# *Mobilité de code*

- ◆ Exemple (fin)
- ◆ Les classes RectangleImpl et Rectangle2 ont donc été récupérées par le client en les téléchargeant à l'URL <http://www.univ-pau.fr/~ecariou/test-rmi/>
- ◆ Note
  - ◆ Si à l'exécution des exceptions UnmarshalException, AccessDeniedException ou ClassNotFoundException sont levées
    - ◆ Correspond souvent à des tentatives de téléchargement de classes mais sans avoir les permissions suffisantes ou sans savoir où aller les récupérer
    - ◆ Si c'est du côté serveur : le registry n'arrive pas à récupérer le stub, le codebase a été oublié côté serveur

## ***Mobilité de code***

- ◆ En conclusion, pour bien gérer l'accès aux classes, 2 grands modes
  - ◆ S'arranger pour qu'à la fois le client et le serveur aient accès à toutes les classes via leur CLASSPATH
  - ◆ Lancer systématiquement le serveur avec le codebase et le client avec un security manager pour pouvoir télécharger les classes au besoin
    - ◆ En lançant le registry sans qu'il ait directement accès aux classes
- ◆ Note
  - ◆ Ne pas oublier de prendre en compte les packages
    - ◆ Et donc de remonter éventuellement dans l'arborescence pour préciser le codebase

# *Garbage collector*

- ◆ Java RMI gère un garbage collector distribué
  - ◆ En local, pour effectuer des actions avant la destruction d'un objet
    - ◆ Redéfinition de la méthode `finalize()` de `java.lang.Object`
- ◆ Pour la gestion des références distantes
  - ◆ Interface `java.rmi.server.Unreferenced` définissant :  
`public void unreferenced()`
  - ◆ Cette interface peut être implémentée par un objet offrant des opérations appellables à distance
  - ◆ L'opération `unreferenced` est appelée quand plus aucun objet distant ne possède de référence sur l'objet courant
    - ◆ Ce que l'on peut faire par exemple dans cette méthode : « désexporter » l'objet : `unexporteObject(this, true);`

# *Garbage collector*

- ◆ Le garbage collector distribué de RMI gère une durée de bail
  - ◆ Propriété `java.rmi.dgc.leaseValue`
  - ◆ Le bail est de 10 minutes par défaut
  - ◆ Pour le modifier, on peut le faire au lancement du programme
    - ◆ `$ java -Djava.rmi.dgc.leaseValue=20000 Serveur`
    - ◆ La durée est précisée en milli-secondes, 20 secondes donc ici
- ◆ Note
  - ◆ Ne pas oublier que le registry possède aussi une référence sur l'objet si ce dernier a été enregistré dans le registry

# *Exportation de l'objet*

- ◆ Pour exporter un objet, on a vu la classe `UnicastRemoteObject`
  - ◆ L'objet reste alors actif et accessible en permanence
  - ◆ Si la JVM dans lequel il s'exécute est arrêtée, l'objet disparaît et sa référence également
- ◆ Variante possible : *Activable*
  - ◆ Permet de n'activer l'objet que quand il est sollicité
    - ◆ Via un mécanisme et une JVM particuliers
  - ◆ Permet de limiter le nombre d'objets actifs en même temps : gain de mémoire au besoin
  - ◆ Plus complexe à utiliser : voir documentation spécialisée

# *Gestion des firewalls*

- ◆ Élément important dans la construction de toute application distribuée
  - ◆ Prendre en compte les éventuels firewalls pouvant empêcher des communications à distances
- ◆ Plusieurs solutions en RMI, dont l'encapsulation des communications dans des paquets HTTP
  - ◆ Tunneling HTTP
  - ◆ Evite le filtrage sur les ports « non standards »
- ◆ Voir documentation spécialisées pour plus d'infos