

Technik & Technologie vernetzter Systeme

Teil 2: P2P-Kommunikation: Chord mit Broadcast (3. & 4. Praktikum)

Projekt: Implementierung eines verteilten Spiels "Schiffe Versenken" (ohne Churn).

Die Spielteilnehmer bilden gemeinsam eine Chord DHT. Nach Abschluss der Chord Initialisierung unterteilt jeder Knoten seinen eigenen Adressraum in I äquidistante Intervalle (numerisch überzählige Adressen werden dem numerisch letzten Intervall zugeschlagen) und platziert $S < I$ Schiffe darin. Aufgabe des Spiels ist es, die Schiffe der Mitspieler zu "versenken" - wer zuerst das letzte Schiff eines Mitspielers getroffen hat, hat gewonnen.

Im Einzelnen ist der Spielablauf wie folgt:

1. Der Spieler mit dem größten Knotenschlüssel beginnt (Besitzer des Schlüssels $2^{160} - 1$). Er sendet ein `retrieve` auf einen Schlüssel seiner Wahl.
2. Der Empfänger des `retrieve` prüft, ob sich ein Schiff in demselben Intervall befindet, wie der verlangte Schlüssel. Ist dies der Fall, ist das Schiff zerstört, anderenfalls ging der "Schuss" ins Leere.
3. Der Empfänger benachrichtigt alle Teilnehmer (per Broadcast) über den Zerstörungsversuch (angerouteter Schlüssel) und seinen Ausgang. Dabei kann ein Schiff nicht zweimal zerstört werden.
4. Hiernach ist der Empfänger an der Reihe und darf ein `retrieve` auf einen Schlüssel seiner Wahl initiieren.
5. Derjenige Knoten, der richtigerweise bemerkt, dass er das letzte Schiff eines Mitspielers zerstört hat, hat gewonnen.

Das Spiel findet vor dem Hintergrund unvollständiger (Chord Routing Tabellen), aber wachsender (Broadcasts der Ergebnisse) Informationen statt. Es obliegt jedem einzelnen Spieler, diese Informationen zu sammeln und so geschickt auszuwerten, dass er eine erfolgreiche "Ratestrategie" anwenden kann.

Die Kernkomponenten des "Verteilten Schiffe Versenkens" bestehen aus:

- ➔ Der Chord Middleware (vorhanden).
- ➔ Einem Broadcast-Nachrichtentyp und einem Broadcast-Routing (s.u.).
- ➔ Einer Auswertung der bisher gelernten, verteilten Spielverhältnisse.
- ➔ Einer Strategie, die gelernten Spielverhältnisse auszunutzen.

Implementierungsplan:

Eine vorbereitete Implementierung (modifiziertes OpenChord) finden Sie als Zusatzmaterial auf der Webseite. OpenChord ist mithilfe von Java RMI implementiert, welches eine mögliche Realisierung darstellt (typische Alternativen sind TCP Sockets oder Message Passing). Bitte unterscheiden Sie jedoch sorgfältig zwischen der Chord-Schicht und der darunterliegenden Kommunikationsschicht (RMI).

Workpackage 1. Rekursiver Broadcast on Chord

Ein rekursiver Broadcast on Chord soll - analog zu dem Prefix-Flooding on Pastry - erreichen, dass Knoten, die ein Broadcast-Paket empfangen, dieses so lange und so gezielt weiterleiten, dass schließlich alle Teilnehmer das Broadcast-Paket genau einmal erhalten haben. Hierzu muss der Flooding-Algorithmus an die Intervallstruktur von Chord wie folgt angepasst werden:

Jeder Knoten leitet ein Broadcast-Paket mit RangeHash **X** an alle ihm bekannten Knoten (mit aktualisiertem Range) zwischen seiner **ID** und **X** weiter.

Im Detail:

1. Der Startknoten sendet das Broadcast-Paket an alle (unterschiedlichen) Knoten seiner Finger Table, wobei der den jeweils darauffolgenden Finger-Table Eintrag in das RangeHash - Feld notiert.
2. Der Empfänger eines Broadcast-Pakets stellt dieses seiner Applikation zu und leitet es an alle Knoten weiter, welche gem. seiner Finger Table zwischen seiner eigenen ID und dem RangeHash liegen. Dabei trägt er analog den jeweils darauffolgenden Finger Table Eintrag in das RangeHash - Feld ein.
3. Liegen keine weiteren Knoten mehr zwischen der eigenen und der RangeHash ID, terminiert das rekursive Weiterleiten.

Hilfestellungen und Konventionen:

NotifyCallback

Damit die Spiele-Anwendung über eingehende Broadcast- und Retrieve-Aufrufe informiert wird und entsprechend reagieren kann, müssen Sie das NotifyCallback-Interface implementieren.

Die Interface-Definition finden Sie im Package `<de.uniba.wiai.lspi.chord.com>`. Die Implementierung des Interface müssen Sie der Chord-Implementierung bekanntmachen **bevor** sie ein Chord-Netzwerk erstellen oder beitreten (siehe `ChordImpl.setCallback(...)`).

Broadcast Subsystem

Erweitern Sie das Chord-Interface sowie dessen Implementierung um einen Broadcast-Aufruf analog zu den vorhandenen Aufrufen (insert, retrieve und remove).

Damit die Anwendung einen Broadcast-Inform ausführen kann, müssen die Methoden:

- `ChordImpl.broadcast (ID target, Boolean hit)`
- `NodeImpl.broadcast (Broadcast info)`

aus dem Package `<de.uniba.wiai.lspi.chord.service.impl>` implementiert werden. Die erste Methode ist Teil der API und wird von der Anwendung aufgerufen, sobald ein retrieve und damit ein Notify-Callback erfolgt ist. Anschließend muss für alle zutreffenden Knoten in der Finger-Table der Broadcast mittels RMI aufgerufen werden. Für die Implementierung des RMI-Broadcasts ist im Package `<de.uniba.wiai.lspi.chord.com>` die Klasse `Broadcast` definiert. Diese fasst die folgenden Informationen zusammen:

- `ID range`: der Weiterleitungsbereich für den rekursiven Broadcast (s.u.)
- `ID source`: der Knoten/Spieler auf den geschossen wurde
- `ID target`: Schlüssel bzw. Hash-ID auf den geschossen wurde
- `Integer transaction`: Transaktionsnummer, zufällig vom Sender gewählt

- Boolean *hit*: gibt an, ob ein Schiff getroffen wurde (true) oder nicht (false).

Damit die Spiele-Anwendung über den Broadcast informiert wird, muss in der Methode *NodeImpl.broadcast(...)* auch der entsprechende Notify-Callback aufgerufen werden (s.o.). Weitere Hinweise:

- Hilfreiche Methoden für die Implementierung: *ChordImpl.getID()*, *ChordImpl.getPredecessorID()*, *ChordImpl.getFingerTable()*.
- Die Rückgabe-Liste von *getFingerTable()* ist nicht notwendiger Weise sortiert, allerdings implementiert die Klasse *Node* das Interface *Comparable*.

Weitere Informationen

Die Originalaufrufe des Chord-Interface verwenden die Klasse *Key*, um Werte in der DHT abzulegen, der Key wird intern von Chord zu einer ID gehasht. Für das Spiel ist jedoch erforderlich die Chord-ID selbst zu definieren und den entsprechenden Wert in der DHT abzufragen. Benutzen Sie daher die Methode *retrieve(ID target)* statt *retrieve(Key key)*.

Meilenstein 1: Broadcast ist funktionsfähig.

Workpackage 2 - Informationsstrukturen und Strategie "Schiffe Versenken"

Entwerfen und implementieren Sie eine geeignete Daten- und Informationsstruktur, welche die im Spielverlauf erlauchten Informationen auswertet und zwischenspeichert. Errichten Sie auf dieser Informationsstruktur eine Strategie, welche Ihre (erfolgreichen) Spielzüge ermittelt.

Benutzen Sie eine *einfach aufsteigende TransaktionsID*, um den Gewinner eindeutig identifizieren zu können.

Meilenstein 2: Sie können an dem verteilten Spiel teilnehmen.

Workpackage 3 - Test und Optimierung für $I = 100$ und $S = 10$.

Testen Sie Ihre Lösungen im Verbund und optimieren Sie Ihre Spielstrategie, so dass Ihr Programm die besseren Spielzüge durchführt.

Meilenstein 3: Sie gewinnen zuverlässig.

Wettkampftag: 15. Januar 9:30 - 11:30 Uhr

Abgabe: (per Email wie bei Aufgabe 1)

1. Kommentierter Programmcode
2. Kurzdokumentation Ihres Vorgehens bei der Spielstrategie

Deadline: 10. Januar