

# Sistemas Paralelos y Distribuidos

Félix García Carballeira

Alejandro Calderón Mateos

## Tolerancia a fallos



# Ejemplos de sistemas que precisan ser tolerantes a fallos

- Sistemas con una vida larga.
- Sistemas de difícil mantenimiento:
  - Satélites, cohetes, etc.
- Aplicaciones críticas:
  - Aviones, telemedicina, etc.
- Sistemas de alta disponibilidad:
  - Sistemas bancarios, etc.



# Contenido

- Introducción a la tolerancia a fallos
- Tolerancia a fallos software
- Tolerancia a fallos en sistemas distribuidos
  - *Procesamiento*: N-versiones, checkpoint, ...
  - *Almacenamiento*: replicación y consistencia, snapshots, ...
  - *Comunicación*: CRC, número de secuencia, retransmisión, ...



# Contenido

- **Introducción a la tolerancia a fallos**
- Tolerancia a fallos software
- Tolerancia a fallos en sistemas distribuidos
  - *Procesamiento*: N-versiones, checkpoint, ...
  - *Almacenamiento*: replicación y consistencia, snapshots, ...
  - *Comunicación*: CRC, número de secuencia, retransmisión, ...



# Tolerancia a fallos

- **Sistema tolerante a fallos**
  - Sistema que posee la capacidad interna para asegurar la ejecución correcta y continuada de un sistema a pesar de la presencia de **fallos HW o SW**
- **Objetivo**
  - Conseguir que un sistema sea altamente fiable



# Tolerancia a fallos

## ■ Sistema tolerante a fallos

- Sistema que posee la capacidad interna para asegurar la ejecución correcta y continuada de un sistema a pesar de la presencia de fallos HW o SW

## ■ Objetivo

- Conseguir que un sistema sea altamente fiable



# Tolerancia a fallos

## ■ Sistema tolerante a fallos

- Sistema que posee la capacidad interna para asegurar la ejecución correcta y continuada de un sistema a pesar de la presencia de fallos HW o SW

## ■ Objetivo

- Conseguir que un sistema sea altamente **fiable**



- Un sistema es **fiable** si cumple sus especificaciones.
  - La **fiabilidad** (*reliability*) de un sistema es una medida de su conformidad con una especificación autorizada de su comportamiento.



# Tolerancia a fallos

## ■ Sistema tolerante a fallos

- Sistema que posee la **capacidad interna** para asegurar la ejecución **correcta y continuada** de un sistema a pesar de la presencia de **fallos HW o SW**

## ■ Objetivo

- Conseguir que un sistema sea altamente **fiable**



- La **fiabilidad** (*reliability*) de un sistema como medida global o como función de la fiabilidad de cada componente del sistema:
  - Analizar cada componente: **tipo de fallos + fiabilidad + impacto.**
  - Aplicar **técnicas para aumentar la fiabilidad.**

# Tolerancia a fallos

## ■ Sistema tolerante a fallos

- Sistema que posee la capacidad interna para asegurar la ejecución correcta y continuada de un sistema a pesar de la presencia de **fallos HW o SW**

## ■ Objetivo

- Conseguir que un sistema sea alta

Origen de los fallos

- **Fallos hardware**
  - Fallos {permanentes o transitorios} x {componentes hardware o subsistemas de comunicación}
- **Fallos software**
  - **Especificación** inadecuada
  - Fallos introducidos por errores en **diseño**
  - Fallos introducidos en la **programación** de componentes software



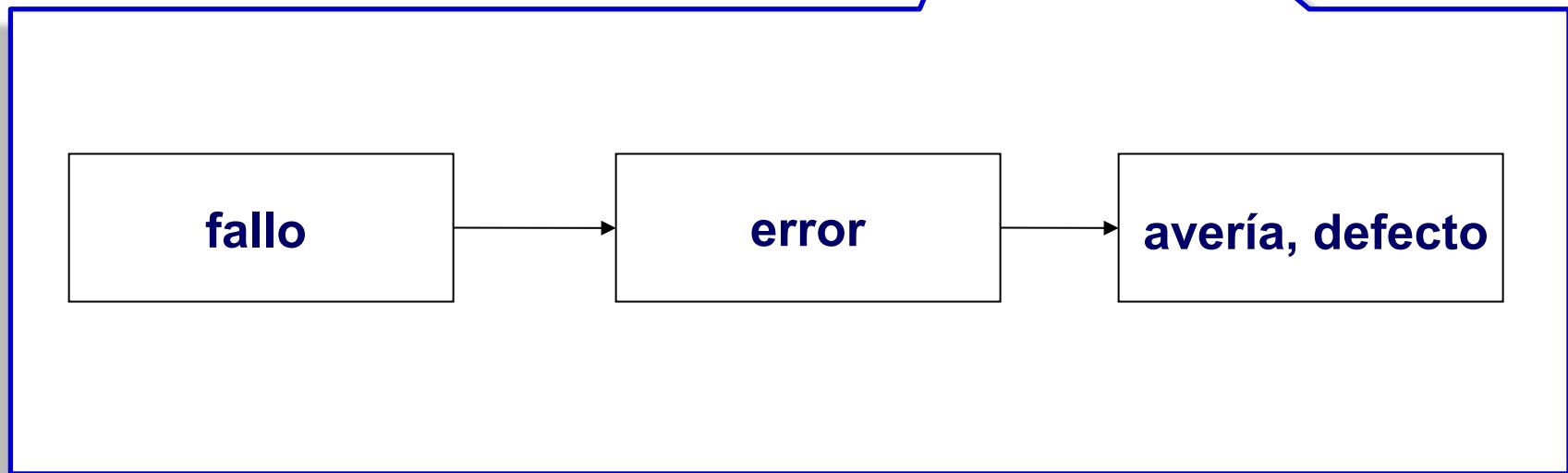
# Tolerancia a fallos

## ■ Sistema tolerante a fallos

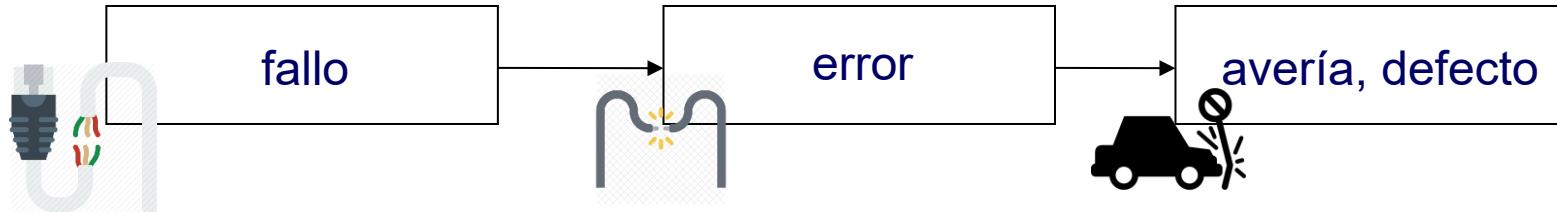
- Sistema que posee la capacidad interna para asegurar la ejecución correcta y continuada de un sistema a pesar de la presencia de **fallos HW o SW**

## ■ Objetivo

- Conseguir que un sistema sea alta

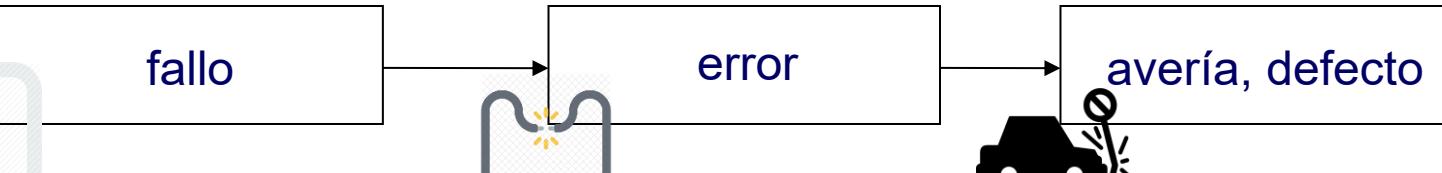
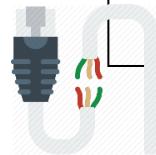


# Conceptos básicos



- ▶ Los **fallos (faults)**
  - ▶ Son las **causas mecánicas/algorítmicas de los errores**.
  - ▶ Pueden ser consecuencias de averías en los componentes del sistema.
- ▶ Un **error (errors)**
  - ▶ Se manifiesta dentro de los **valores internos del estado** del sistema como valores distintos a los deseados.
- ▶ Una **avería o defecto (failure)**
  - ▶ Es una **desviación** del comportamiento de un sistema **respecto de su especificación**.
  - ▶ Se manifiesta en el comportamiento externo del sistema, pero son el resultado de **errores internos**.

# Conceptos básicos



componente,  
diseño, ...

- ▶ Los fallos pueden ser pequeños, pero los defectos muy grandes (tener un gran impacto):
  - ▶ Un simple bit puede convertir el saldo de una cuenta bancaria de positivo a negativo



# Ejemplo



- Fichero corrupto almacenado en el disco.
- Consecuencia: avería en el sistema que utiliza el fichero.
- ¿Qué provocó el fallo?
  - Error en el programa que escribió el fichero (fallo de diseño).
  - Problema en la cabeza del disco (fallo en el componente).
  - Problema en la transmisión del fichero por la red (fallo HW)
- El error en el sistema podría ser corregido (cambiando el fichero) pero los fallos podrían permanecer.
- Importante distinguir entre fallos y errores.



# Ejemplos de fallos (1/3)

- Explosión del Ariane 5 en 1996
  - Enviado por la ESA en junio de 1996 (fue su primer viaje)
  - Coste del desarrollo: 10 años y 7 000 millones de dólares.
  - Explotó 40 seg. después del despegue a 3 700 metros de altura.
  - El fallo se debió a la pérdida total de la información de altitud.
  - Causa: error del diseño software.
  - El SW del sistema de referencia inercial realizó la conversión de un valor real en coma flotante de 64 bits a un valor entero de 16 bits. El número a almacenar era mayor de 32 767 (el mayor entero con signo de 16 bits) y se produjo un fallo de conversión y una excepción.



# Ejemplos de fallos (2/3)

- Fallo de los misiles Patriot
  - Misiles utilizados en la guerra del golfo en 1991 para interceptar los misiles iraquíes Scud
  - Fallo en la interceptación debido a errores en el cálculo del tiempo.
  - El reloj interno del sistema proporciona décimas de segundo que se expresan como un entero
  - Este entero se convierte a un real de 24 bits con la perdida de precisión correspondiente.
  - Esta pérdida de precisión es la que provoca un fallo en la interceptación



# Ejemplos de fallos (3/3)

- Fallo en la sonda Viking enviada a Venus  
En lugar de escribir en Fortran:

DO 20 I = 1,100

que es un bucle de 100 iteraciones sobre la etiqueta 20, se escribió:

DO 20 I = 1.100

y como los blancos no se tienen en cuenta el compilador  
lo interpretó como:

DO20I = 1.100

es decir, la declaración de una variable (O20I) con valor 1.100.  
D indica un identificador real



# Más ejemplos de fallos...

- Historias sobre fallos en:
  - ▶ <http://www.cs.tau.ac.il/~nachumd/verify/horror.html>
  - ▶ <https://rollbar.com/blog/10-developer-horror-stories-to-keep-you-up-at-night/#>
  - ▶ <https://saucelabs.com/resources/blog/scary-software-bugs>
  - ▶ ...

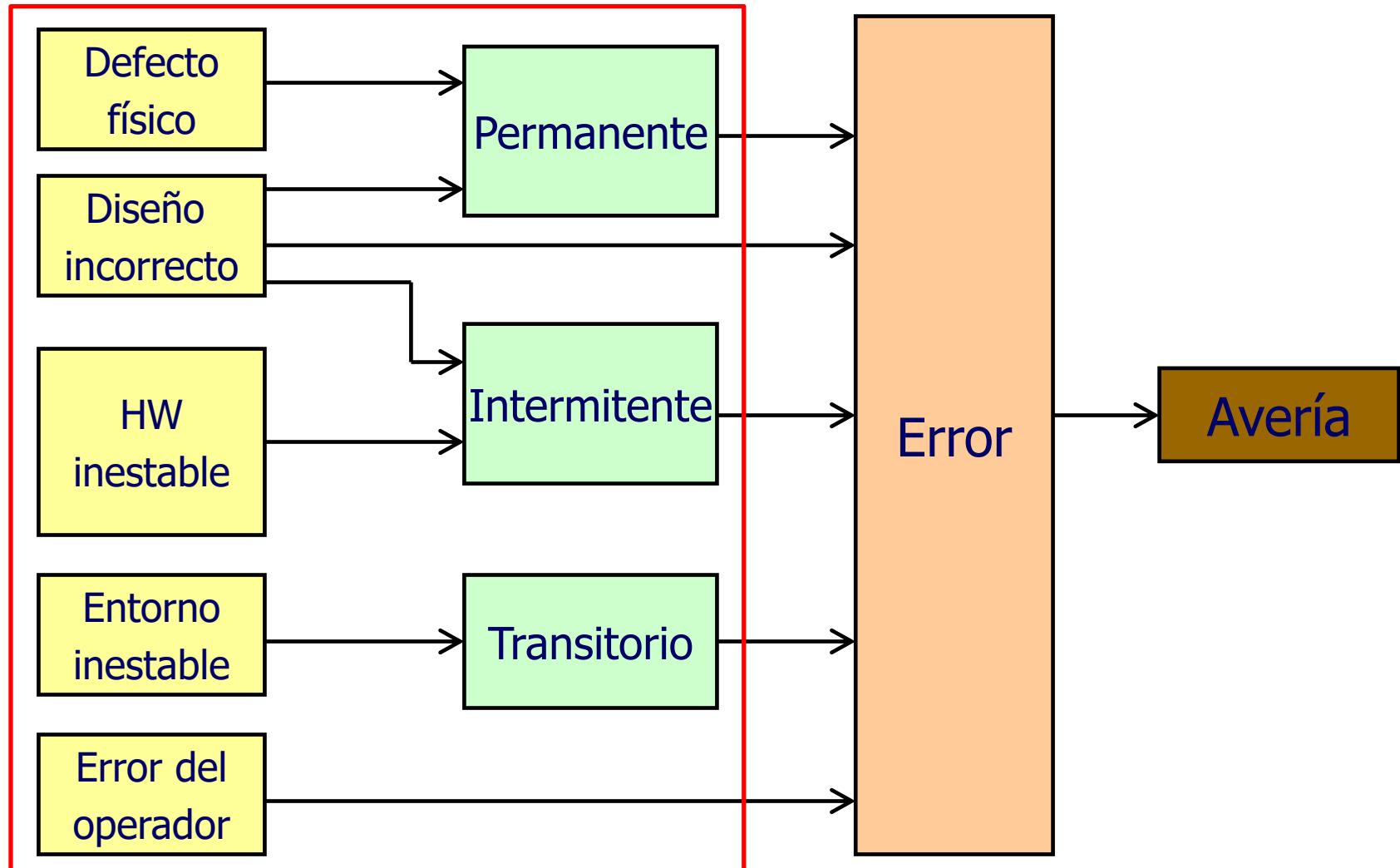


# Tipos de fallos

- **Fallos permanentes**
  - Permanecen hasta que el componente se repara o sustituye.
  - **Ejemplo:** roturas en el hardware, errores de software.
- **Fallos (temporales) transitorios**
  - Desaparecen solos al cabo de un cierto tiempo.
  - **Ejemplo:** interferencias en comunicaciones, fallos transitorios en los enlaces de comunicación.
- **Fallos (temporales) intermitentes:**
  - Fallos transitorios que ocurren de vez en cuando.
  - **Ejemplo:** calentamiento de un componente hardware.
- **Objetivo:** evitar que los fallos produzcan averías.



# Tipos de fallos



# Tolerancia a fallos

## ■ Sistema tolerante a fallos

- Sistema que posee la capacidad interna para asegurar la ejecución correcta y continuada de un sistema a pesar de la presencia de **fallos HW o SW**

## ■ Objetivo

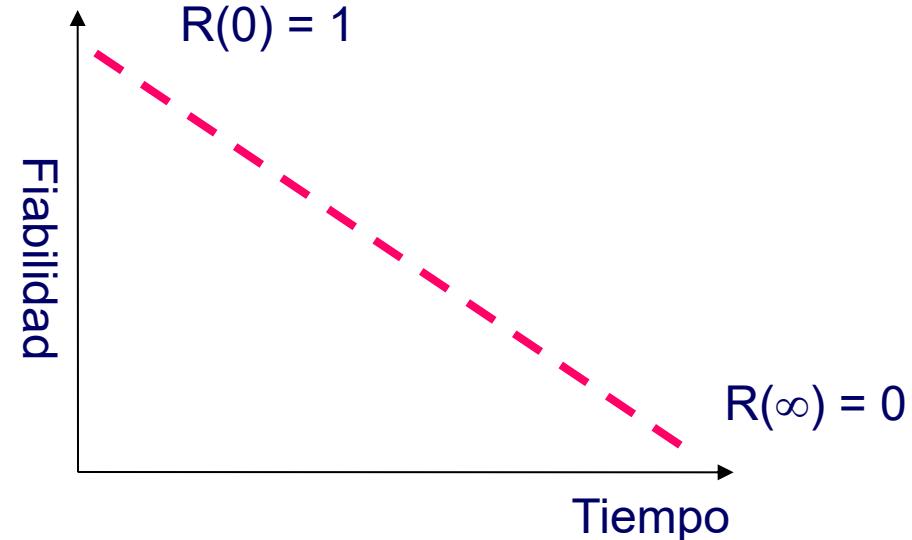
- Conseguir que un sistema sea altamente **fiable**



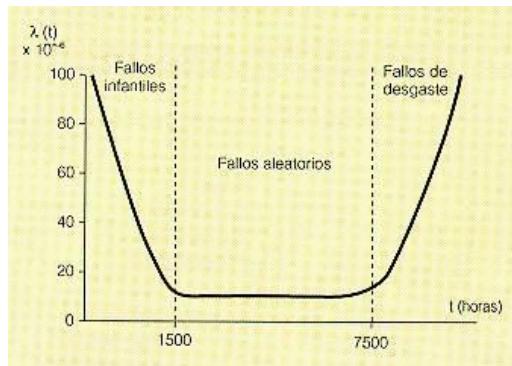
- La **fiabilidad** (*reliability*) de un sistema **es una medida** de su conformidad con una especificación autorizada de su comportamiento.
- Un sistema es **fiable** si cumple sus especificaciones.

# Fiabilidad

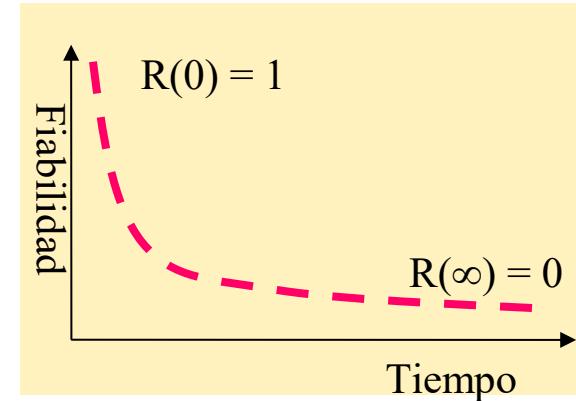
- El tiempo de vida de un sistema se representa mediante una variable aleatoria  $X$
- Se define la **fiabilidad** del sistema como una función  $R(t)$ 
  - $R(t) = P(X > t)$
  - De forma que:
    - $R(0) = 1$  y  $R(\infty) = 0$



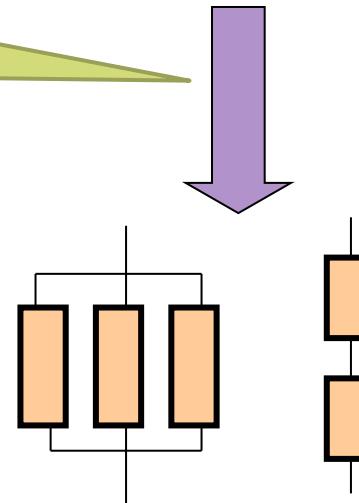
# Fiabilidad de un sistema a partir de la fiabilidad de sus componentes...



1. Modelar fiabilidad de componente i

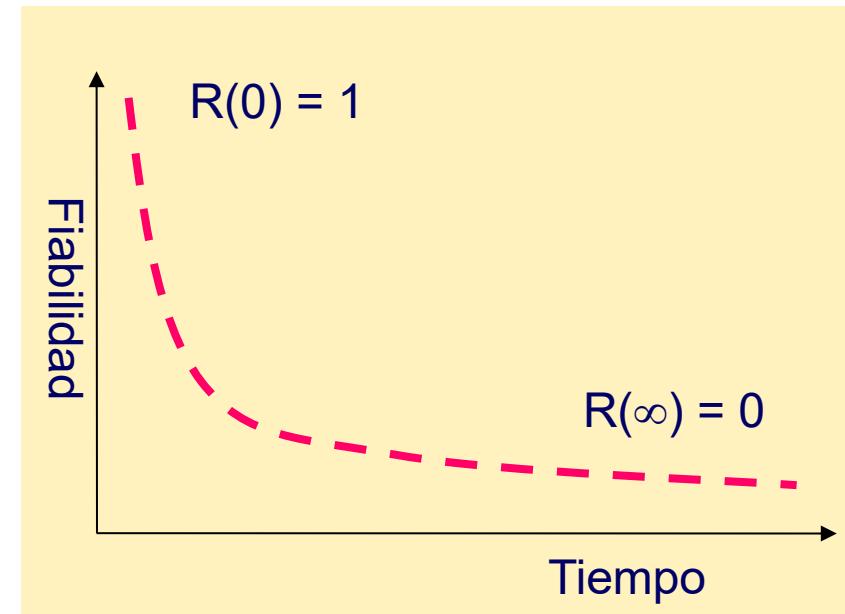
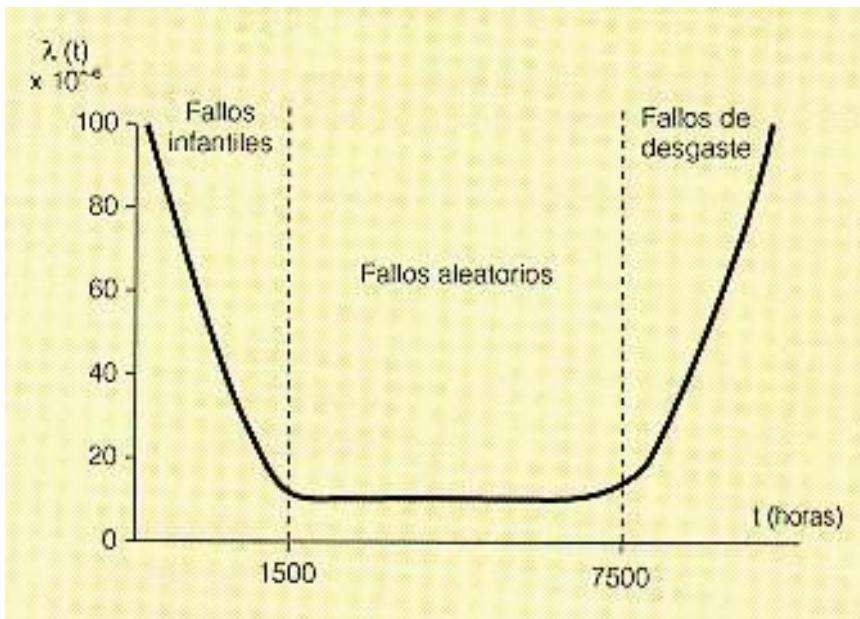


2. Componer fiabilidad (serie | paralelo | k-de-n)

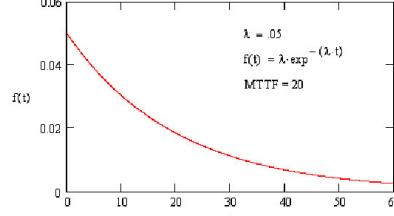
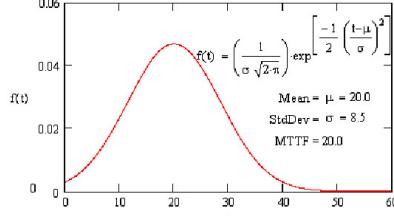
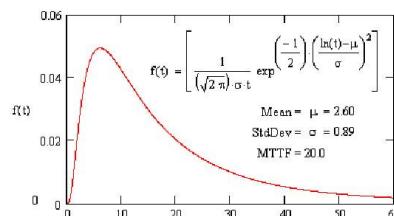
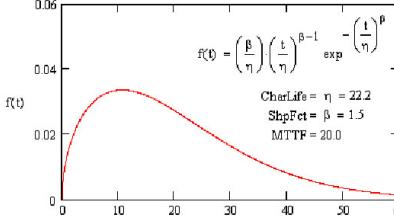


# Fiabilidad: modelar (1/2)

- A partir del estudio de los fallos de los componentes se obtiene la fiabilidad

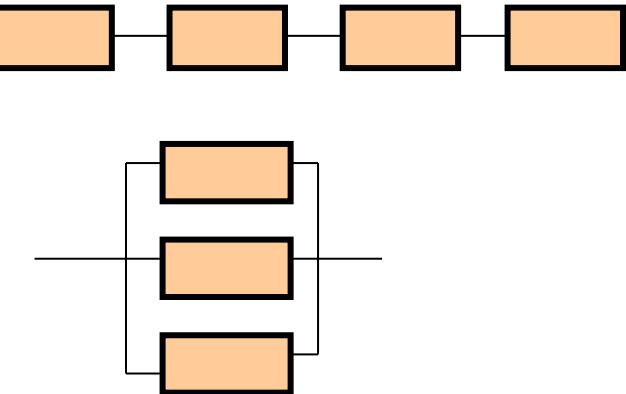
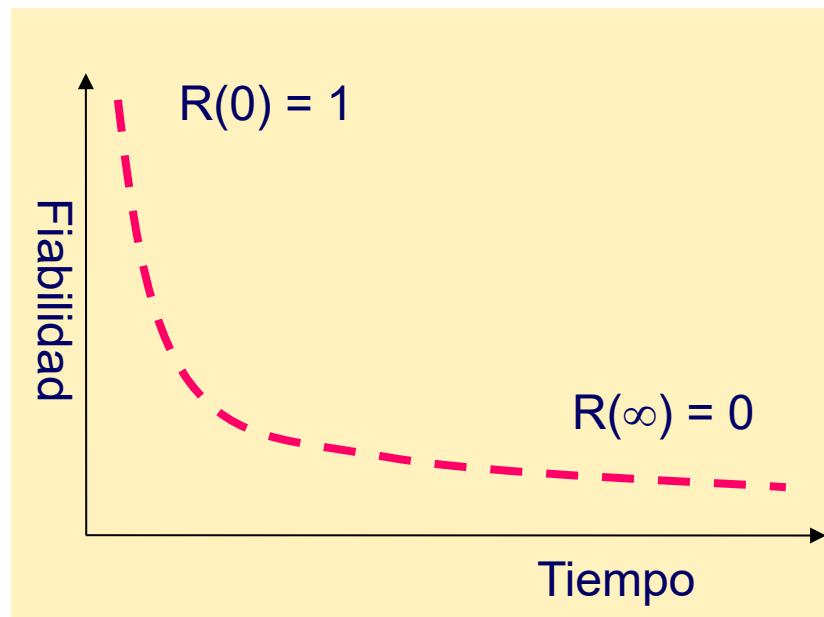


# Ejemplos de distribuciones

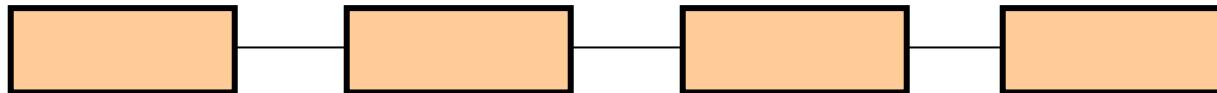
Nombre	Descripción	Gráfica
Exponencial	Usada si la tasa de errores es constante (generalmente verdadero para componentes electrónicos)	 <p><math>\lambda = 0.05</math>  <math>f(t) = \lambda \exp^{-(\lambda \cdot t)}</math>  <math>MTTF = 20</math></p>
Normal	Usada para describir los equipos con una tasa de errores que se incrementa con el paso del tiempo	 <p><math>f(t) = \left( \frac{1}{\sigma \sqrt{2\pi}} \right) \exp^{-\frac{-(t-\mu)^2}{2\sigma^2}}</math>  <math>Mean = \mu = 20.0</math>  <math>StdDev = \sigma = 8.5</math>  <math>MTTF = 20.0</math></p>
Normal logarítmica	Se encuentra cuando los tiempos de fallo o reparación dependen de factores que contribuyen de forma acumulativa (fatiga)	 <p><math>f(t) = \left[ \frac{1}{(\sqrt{2\pi}) \sigma t} \exp^{-\frac{(\ln(t)-\mu)^2}{2\sigma^2}} \right]</math>  <math>Mean = \mu = 2.60</math>  <math>StdDev = \sigma = 0.89</math>  <math>MTTF = 20.0</math></p>
Weibull	Vida característica $\eta$ (tiempo en el que el 63,2% de población falla) y factor de forma $\beta$ (asociado a la tasa de error, siendo $b=1 \rightarrow$ tasa de error constante)	 <p><math>f(t) = \left( \frac{\beta}{\eta} \right) \left( \frac{t}{\eta} \right)^{\beta-1} \exp^{-\left( \frac{t}{\eta} \right)^\beta}</math>  <math>CharLife = \eta = 22.2</math>  <math>ShpFct = \beta = 1.5</math>  <math>MTTF = 20.0</math></p>

# Fiabilidad: componer (2/2)

- A partir de la fiabilidad de los componentes es posible obtener la fiabilidad del sistema



# Sistema serie



- Sea  $R_i(t)$  la fiabilidad del componente **i**
- El sistema falla cuando algún componente falla
- Si los fallos son independientes entonces

$$R(t) = \prod_{i=1}^N R_i(t)$$

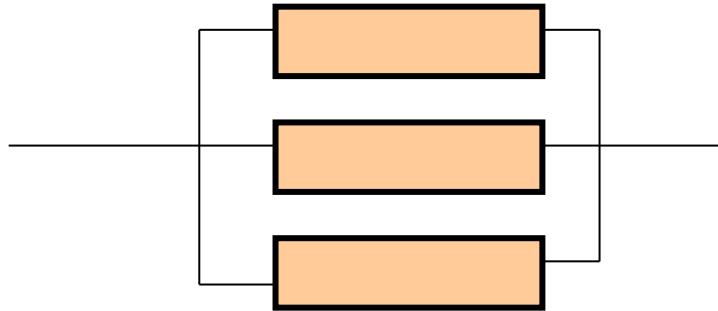
- Se cumple que:

$$R(t) < R_i(t) \quad \forall i$$

- La fiabilidad del sistema es menor



# Sistema paralelo



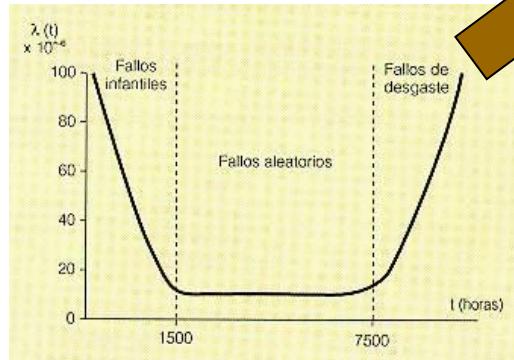
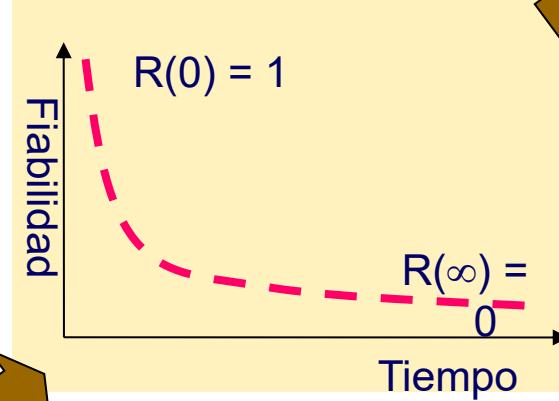
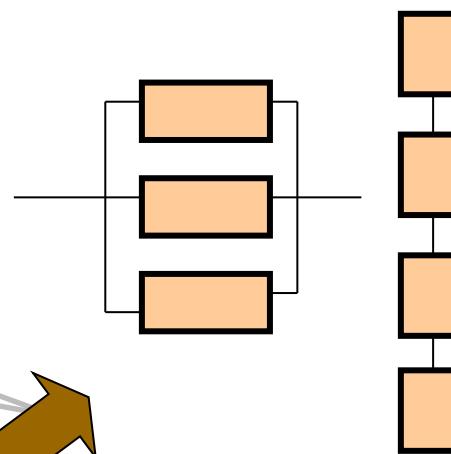
- El sistema falla cuando fallan todos los componentes

$$R(t) = 1 - \prod_{i=1}^N Q_i(t) \quad \text{donde} \quad Q_i(t) = 1 - R_i(t)$$



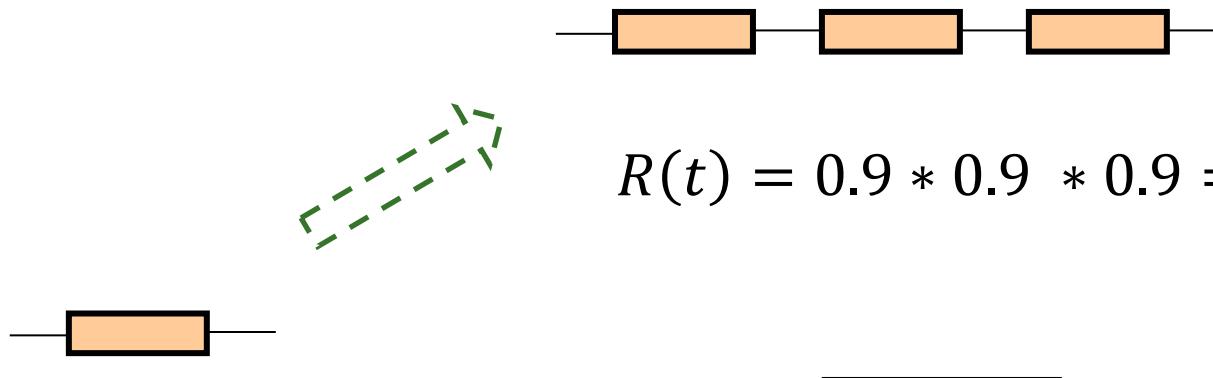
# Fiabilidad: resumen

## 2. Componer fiabilidad (serie | paralelo)

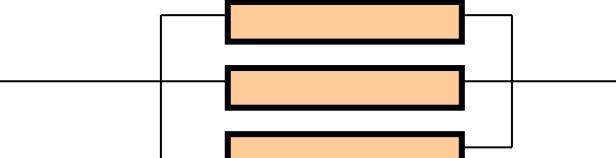


## 1. Modelar fiabilidad de componente

# Ejemplo



$$R(t) = 0.9 * 0.9 * 0.9 = 0.729$$



$$R(t) = 1 - (1 - 0.9)^3 = 0.999$$



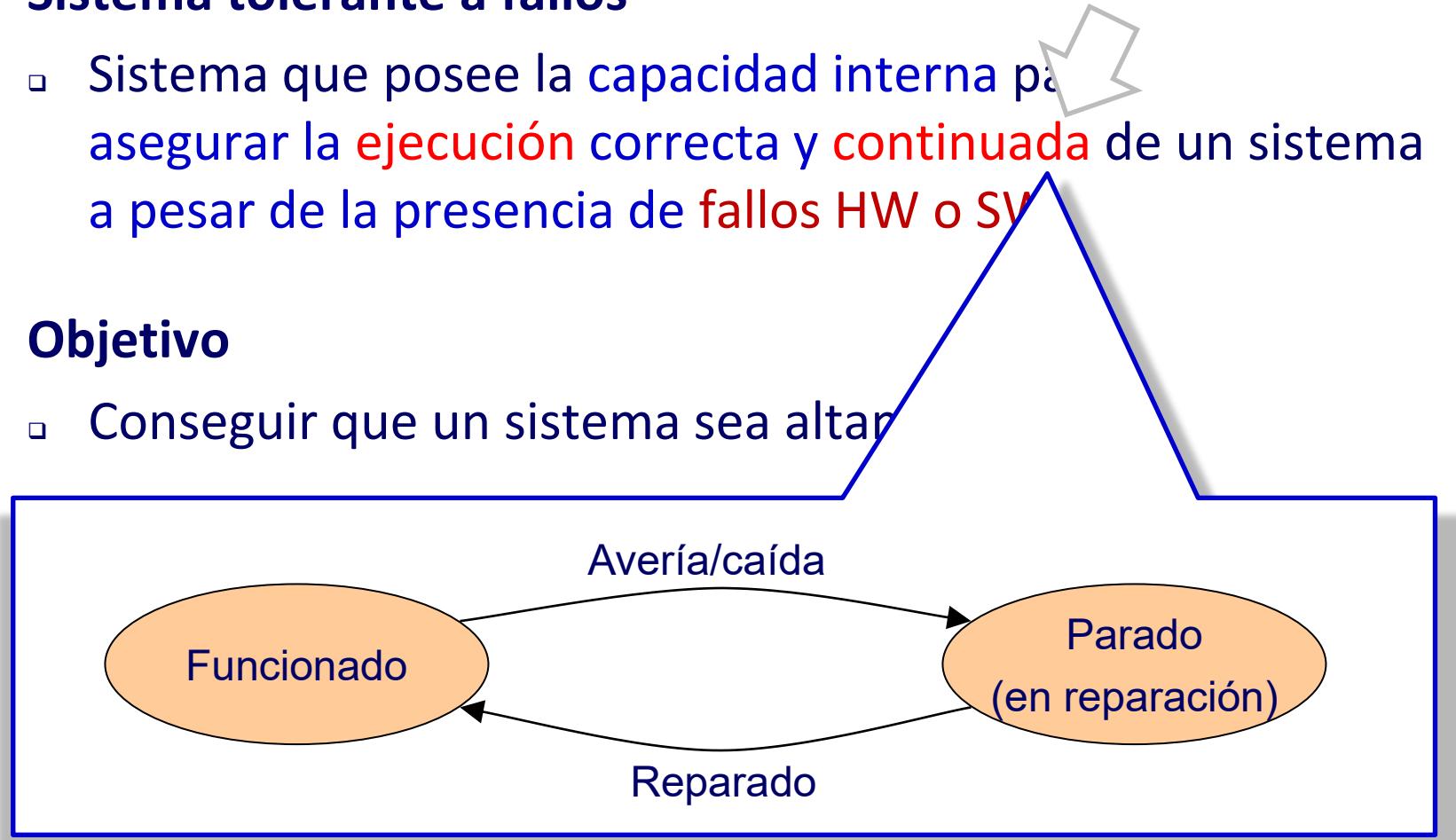
# Tolerancia a fallos

## ■ Sistema tolerante a fallos

- Sistema que posee la capacidad interna para asegurar la ejecución correcta y continua de un sistema a pesar de la presencia de fallos HW o SV

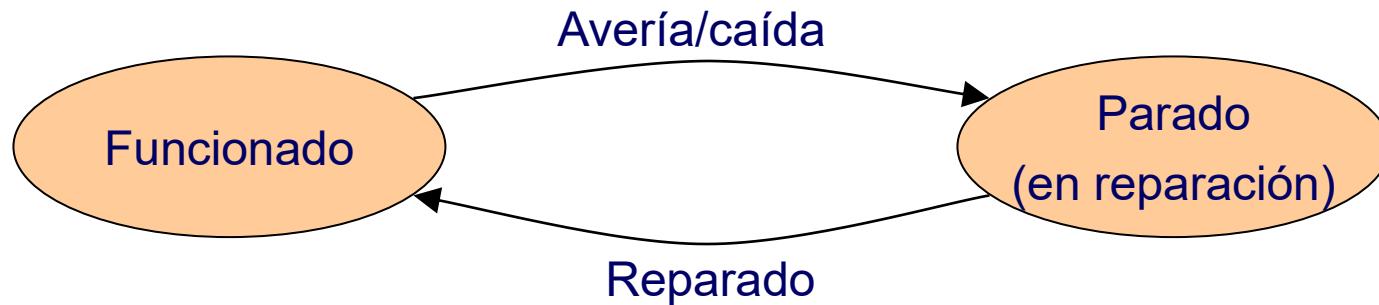
## ■ Objetivo

- Conseguir que un sistema sea altamente可用的



# Disponibilidad

- En muchos casos es más interesantes conocer la disponibilidad
- Se define la **disponibilidad de un sistema  $A(t)$**  como la **probabilidad de que el sistema esté funcionando correctamente en el instante  $t$** 
  - **La fiabilidad considera el intervalo  $[0,t]$**
  - **La disponibilidad considera un instante concreto de tiempo**
- Un sistema se modeliza según el siguiente diagrama de estados:



# Tipos de paradas

- Mantenimiento correctivo:
  - Debido a fallos (reactivo)
  - No planificados (normalmente)
  - Ej.: cambiar las bombillas al dejar de funcionar
  
- Mantenimiento preventivo:
  - Para prevenir fallos (proactivo)
  - Pueden planificarse
  - Ej.: cambiar las bombillas al 90% de su vida media



# Medida de la disponibilidad

- Sea TMF el tiempo medio hasta el fallo
- Sea TMR el tiempo medio de reparación
- Se define la disponibilidad de un sistema como:

$$\text{Disponibilidad} = \frac{\text{TMF}}{\text{TMF} + \text{TMR}}$$

- ¿Qué significa una **disponibilidad del 99%**?
  - En **365** días funciona correctamente  $99*365/100 = 361,3$  días
  - **Está sin servicio 3,65 días**



# Tiempo anual sin servicio

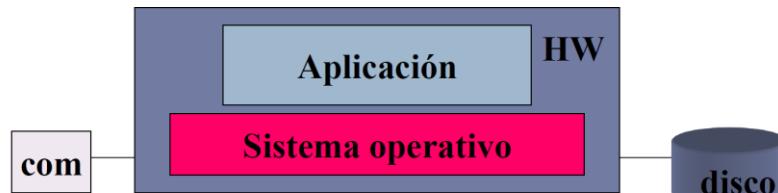
Disponibilidad (%)	Tiempo sin servicio <u>al año</u>
98%	7,3 días
99%	3,65 días
99.8%	17 horas, 30 minutos
99.9%	8 horas, 45 minutos
99.99%	52 minutos, 30 segundos
99.999%	5 minutos, 15 segundos
99.9999%	31,5 segundos



# Cálculo de la disponibilidad

composición

$$A(t) = \prod_{i=1}^N A_i(t)$$



- ▶ Disponibilidad de los elementos:
  - ▶ Hw.: 99.99 %
  - ▶ Disco: 99.9 %
  - ▶ S.O.: 99.99 %
  - ▶ Aplicación: 99.9 %
  - ▶ Comunicación 99.9
- ▶ Disponibilidad del sistema:
  - ▶ 99.6804 % -> 1,17 días sin servicio



# Tolerancia a fallos

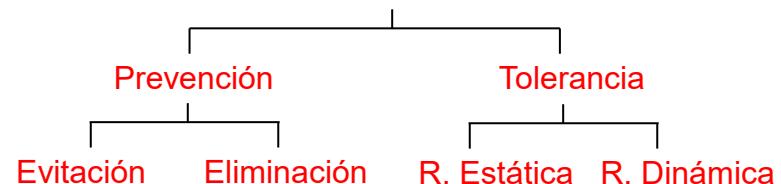
## ■ Sistema tolerante a fallos



- Sistema que posee la capacidad interna para asegurar la ejecución correcta y continuada de un sistema a pesar de la presencia de fallos HW o SW

## ■ Objetivo

- Conseguir que un sistema sea altamente fiable

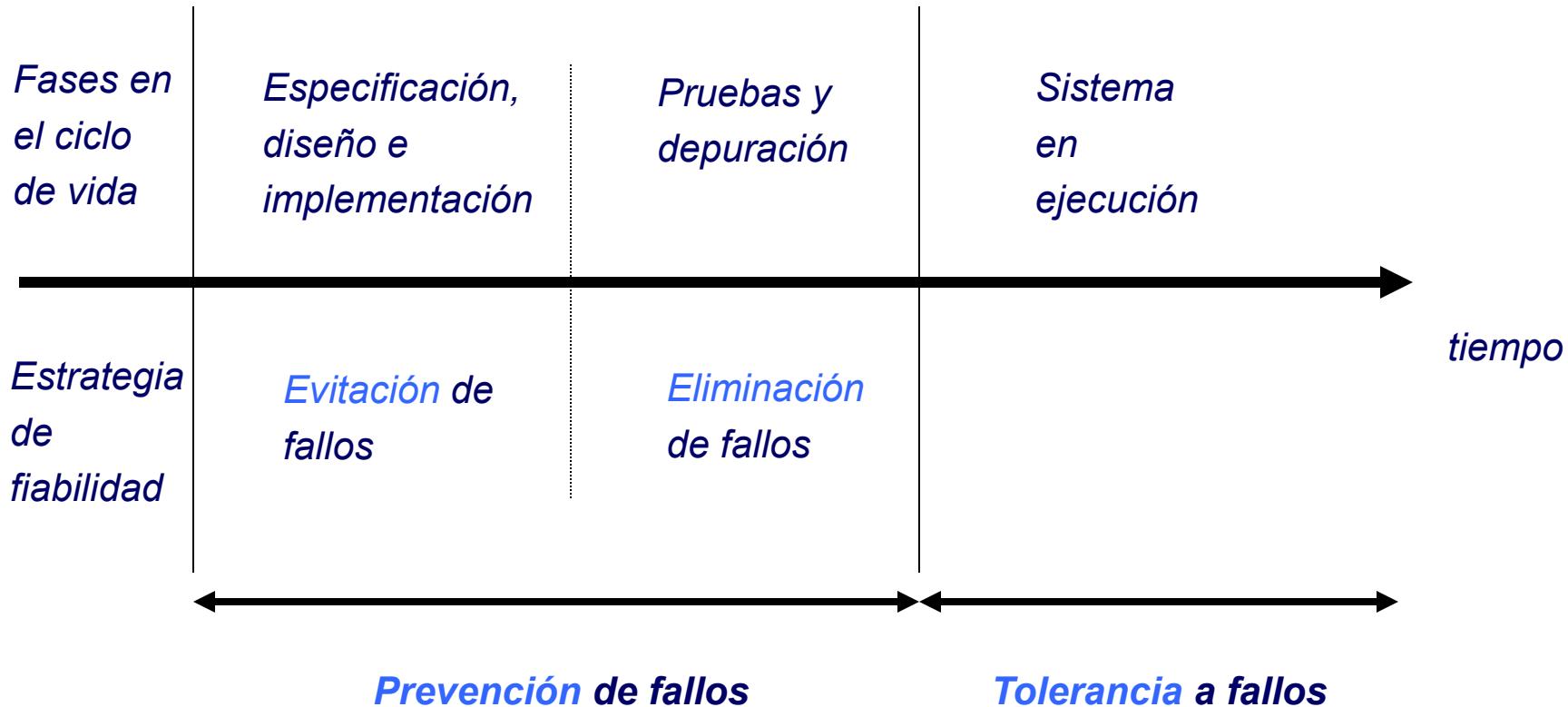


# Técnicas para aumentar la fiabilidad

- **Prevención de fallos**
  - Evitar que se introduzcan fallos en el sistema antes que entre en funcionamiento.
  - Se utilizan en la fase de desarrollo del sistema.
    - Evitar fallos.
    - Eliminar fallos.
- **Tolerancia a fallos**
  - Conseguir que el sistema continúe funcionando aunque se produzcan fallos.
  - Se utilizan en la etapa de funcionamiento del sistema.
  - Es necesario saber los posibles tipos de fallos, es decir, anticiparse a los fallos.



# Técnicas para obtener fiabilidad



# Prevención de fallos

- **Evitación de fallos:** evitar la introducción de fallos en el desarrollo del sistema.
  - Uso de componentes muy fiables.
  - Especificación rigurosa, métodos de diseño comprobados.
  - Empleo de técnicas y herramientas adecuadas.
- **Eliminación de fallos:** eliminar los fallos introducidos durante la construcción del sistema.
  - No se puede evitar la introducción de fallos en el sistema (errores en el diseño, programación).
  - Revisiones del diseño.
  - Pruebas del sistema.



# Limitaciones de la prevención de fallos

- Los componentes hardware se deterioran y fallan.
  - La sustitución de componentes no siempre es posible:
    - No se puede detener el sistema.
    - No se puede acceder al sistema.
- Deficiencias en las pruebas
  - No pueden ser nunca exhaustivas.
  - Sólo sirven para mostrar que hay errores pero no permiten demostrar que no los hay.
  - A veces es imposible reproducir las condiciones reales de funcionamiento del sistema.
  - Los errores de especificación no se detectan.

**Solución:** utilizar (además) técnicas de **tolerancia a fallos**.



# Grados de tolerancia a fallos

- ***Tolerancia completa***: el sistema continúa funcionando, al menos durante un tiempo, sin pérdida de funcionalidad ni de prestaciones.
- ***Degradación aceptable***: el sistema sigue funcionando en presencia de errores pero con una pérdida de funcionalidad o de prestaciones hasta que se repare el fallo.
- ***Parada segura***: el sistema se detiene en un estado que asegura la integridad del entorno hasta que el fallo sea reparado.
  - Trenes
  - Airbus A320
- El nivel de tolerancia a fallos depende de cada aplicación.

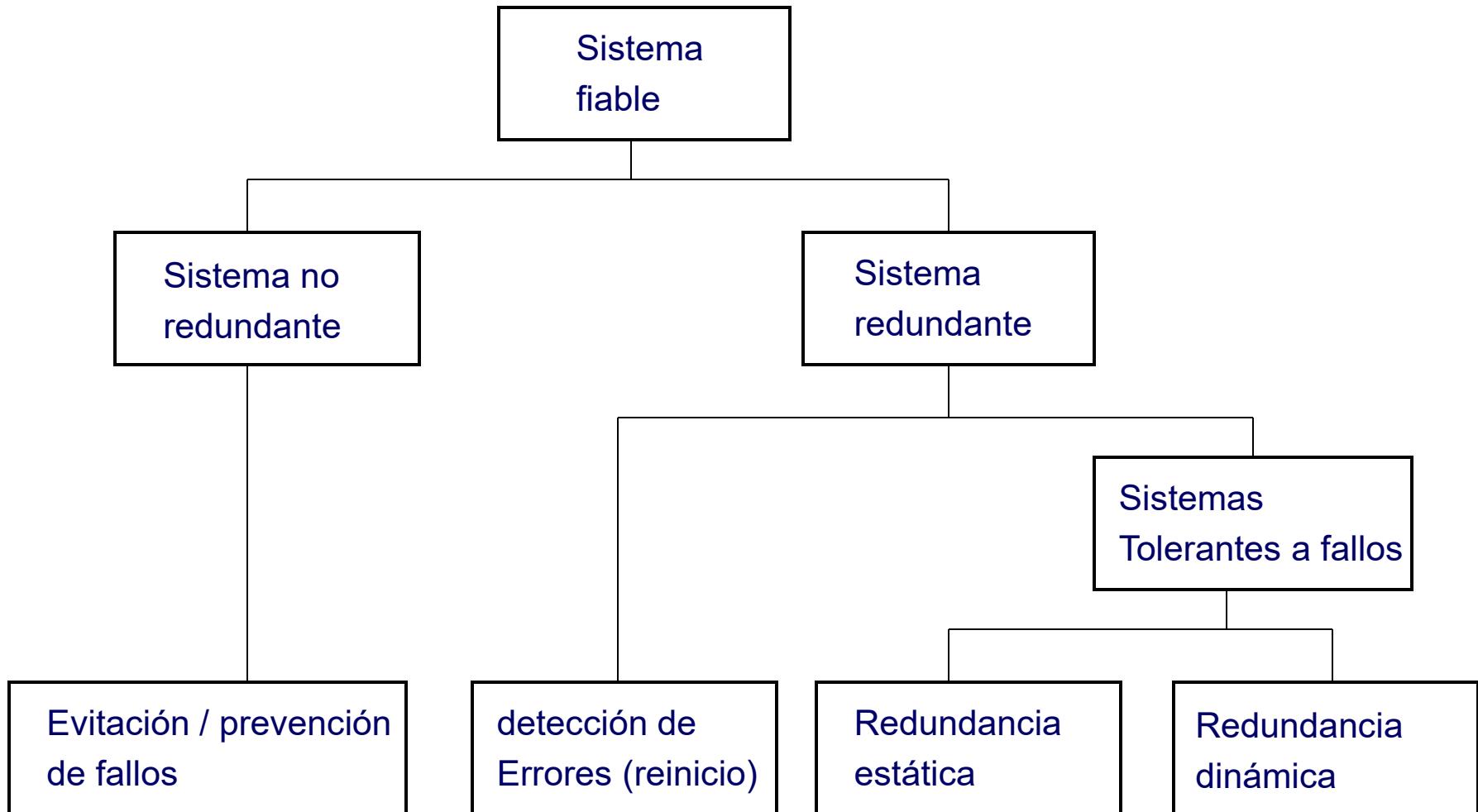


# Tolerancia a fallos: redundancia

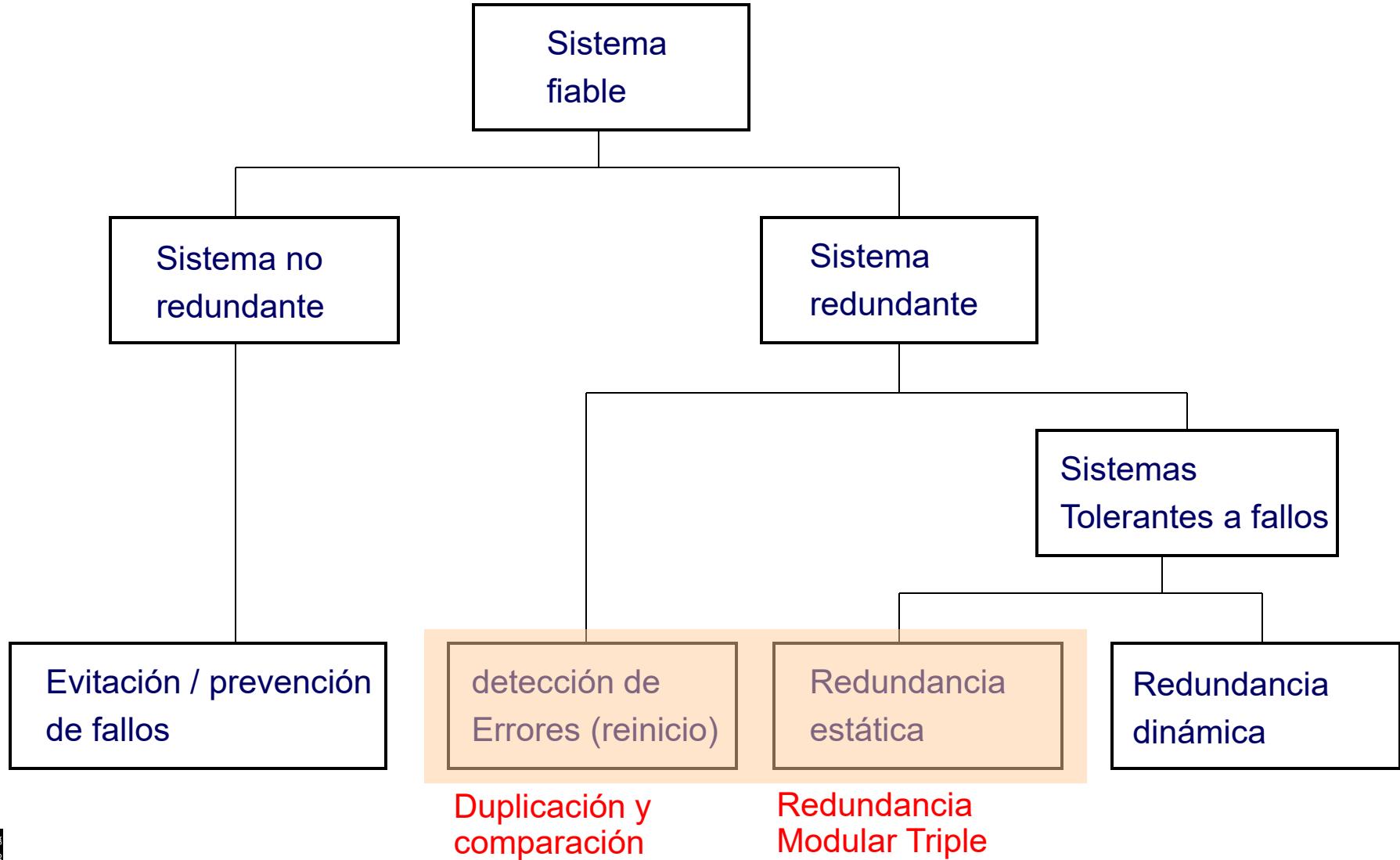
- La tolerancia a fallos se basa en el uso de **redundancia**.
  - Se utilizan componentes adicionales para **detectar** los fallos, **enmascararlos** y **recuperar** el comportamiento correcto del sistema.
- Precaución:
  - El empleo de redundancia aumenta la complejidad del sistema y puede introducir fallos adicionales si no se gestiona de forma correcta.
  - Los métodos y técnicas son sensibles a los errores en los requisitos (si está mal descrito el sistema...)
- Dos opciones:
  - **Redundancia estática:**  
Los componentes redundantes se utilizan dentro del sistema para enmascarar los efectos de los componentes con defectos.
  - **Redundancia dinámica.**  
La redundancia se utiliza sólo para la detección de errores.  
La recuperación debe realizarla otro componente.



# Estrategias para diseñar un sistema fiable

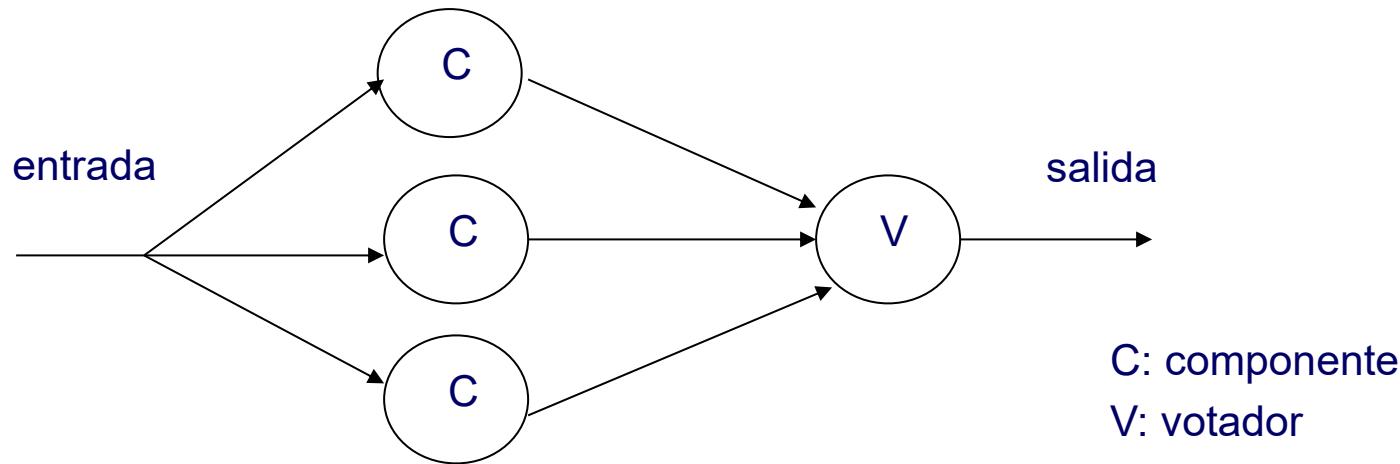


# Estrategias para diseñar un sistema fiable hardware



# Redundancia modular triple (TMR)

- Ejemplo de redundancia estática.



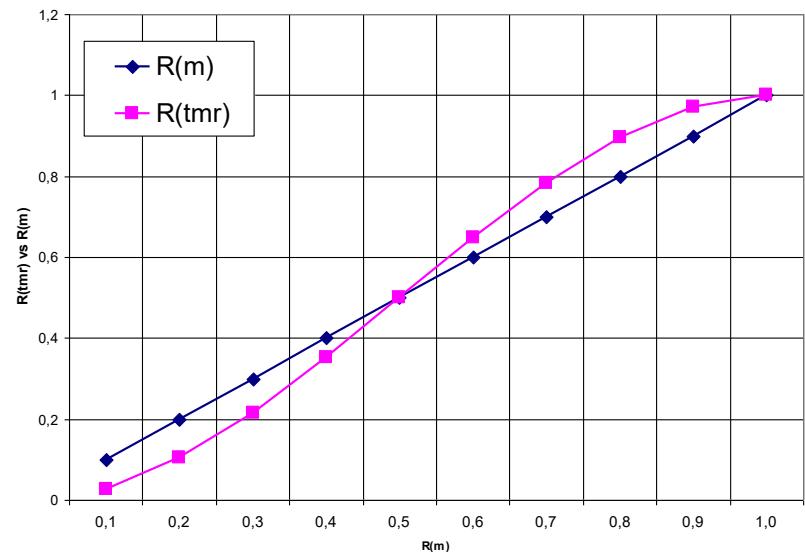
- NMR: redundancia con  $N$  componentes redundantes
  - Para permitir  $F$  fallos se necesitan  $N$  módulos, con  $N = 2F+1$

# Fiabilidad de un sistema TMR

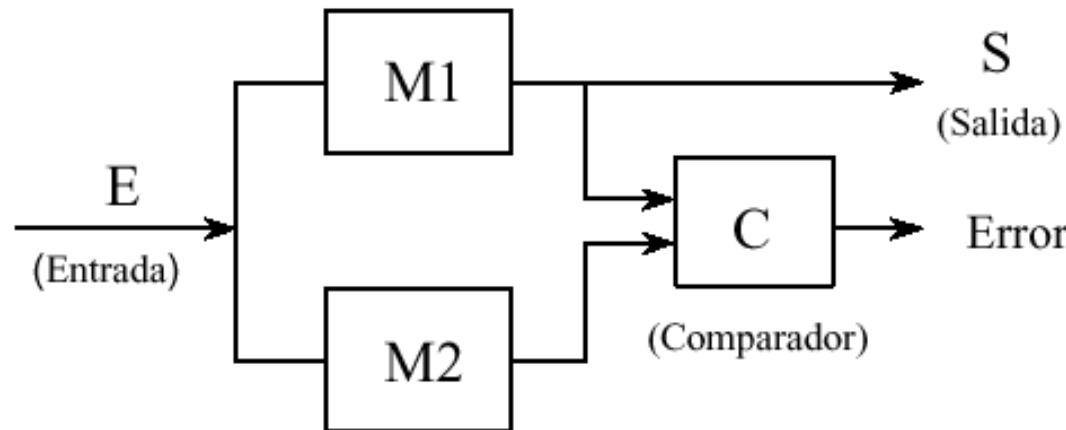
- Fiabilidad de un sistema TMR es:

$$R_{TMR} = R_m^3 + 3R_m^2(1-R_m) = 3R_m^2 - 2R_m^3$$

- Donde  $R_m$  es la fiabilidad de un componente
- No siempre es mejor un TMR:
  - $R_{TMR} < R_m$  si  $R_m < 0.5$ 
    - Cuando la fiabilidad del componente es muy baja la redundancia no mejora la fiabilidad
  - Para  $R_m = 0.9$ ,  $R_{TMR} = 0.972$



# Duplicación y comparación



M1, M2: Módulos con igual función

- Duplicación y comparación
  - Ejemplo de detección de errores (reinicio).
- Códigos detectores y correctores
  - Ejemplo de redundancia dinámica.



# Diseño de sistemas tolerantes a fallos

- Para diseñar un sistema tolerante a fallos sería ideal **identificar** todos los posibles fallos y evaluar las técnicas adecuadas de tolerancia a fallos.
  - Sin embargo:
    - Hay fallos que se pueden anticipar (fallos en el HW).
    - Hay fallos que no se pueden anticipar (fallos en el SW).
  - Los errores surgen por:
    - Fallos en los componentes.
    - Fallos en el diseño.
- Objetivo:
  - **Maximizar la fiabilidad** del sistema.
  - **Minimizar la redundancia**  
( $\uparrow$  Redundancia  $\rightarrow$   $\uparrow$  Complejidad  $\rightarrow$   $\uparrow$  Probabilidad errores)

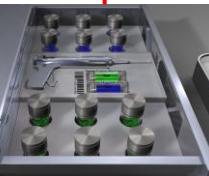


# Fases en la tolerancia a fallos

1. Detección de errores
2. Confinamiento y diagnosis de daños
3. Recuperación de errores
4. Tratamiento de fallos y servicio continuado

- Estas cuatro fases constituyen la base de todas las técnicas de tolerancia a fallos y deberían estar presentes en el diseño e implementación de un sistema tolerante a fallos.





# Fases en la tolerancia a fallos

## 1. Detección de errores

- El **punto de partida** es **detectar** los efectos de **los errores**
  - No se busca detectar un fallo directamente.  
Su efecto dará lugar a errores en algún lugar del sistema.
- Hay que detectar el estado erróneo en el funcionamiento del sistema.

## 2. Confinamiento y diagnóstico de daños

- Posible retraso entre la manifestación de un fallo y su detección:
  - El fallo puede provocar errores en otras partes del sistema.
- Antes de hacer frente al error detectado **es necesario**:
  - **Valorar alcance de los fallos** que pueden generarse.
  - **Limitar la propagación confinando los daños.**

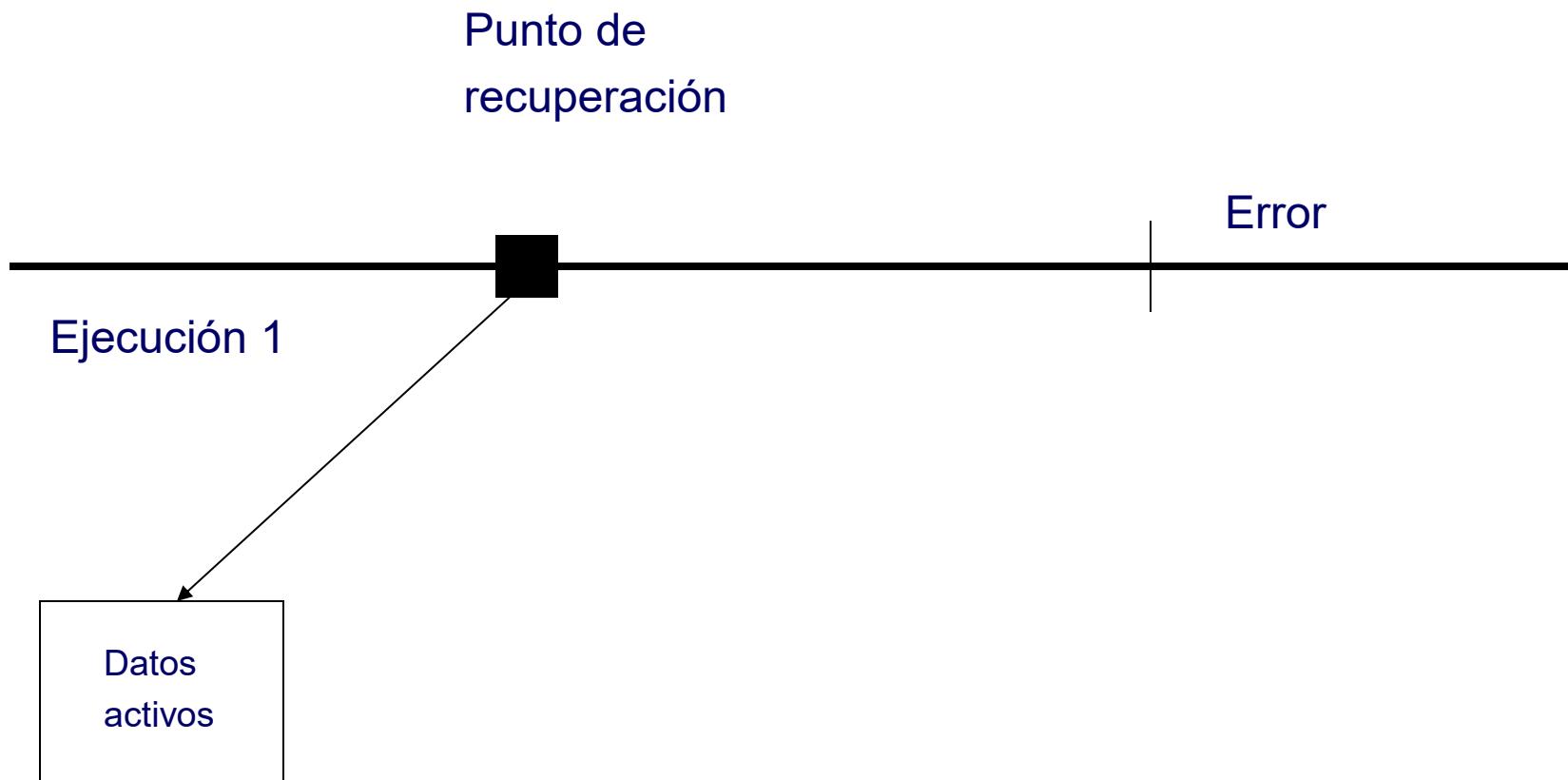
## 3. Recuperación de errores

- Tras detectar y confinar el error **es necesario recuperar al sistema del error**.
- Uso de técnicas que transformen el estado erróneo en otro libre de errores:
  - A. **Recuperación hacia atrás**: volver a un estado anterior sin errores (*checkpoints, n-versiones*)
  - B. **Recuperación hacia delante**: llevar al sistema a un estado sin errores (*código autoreactor*).

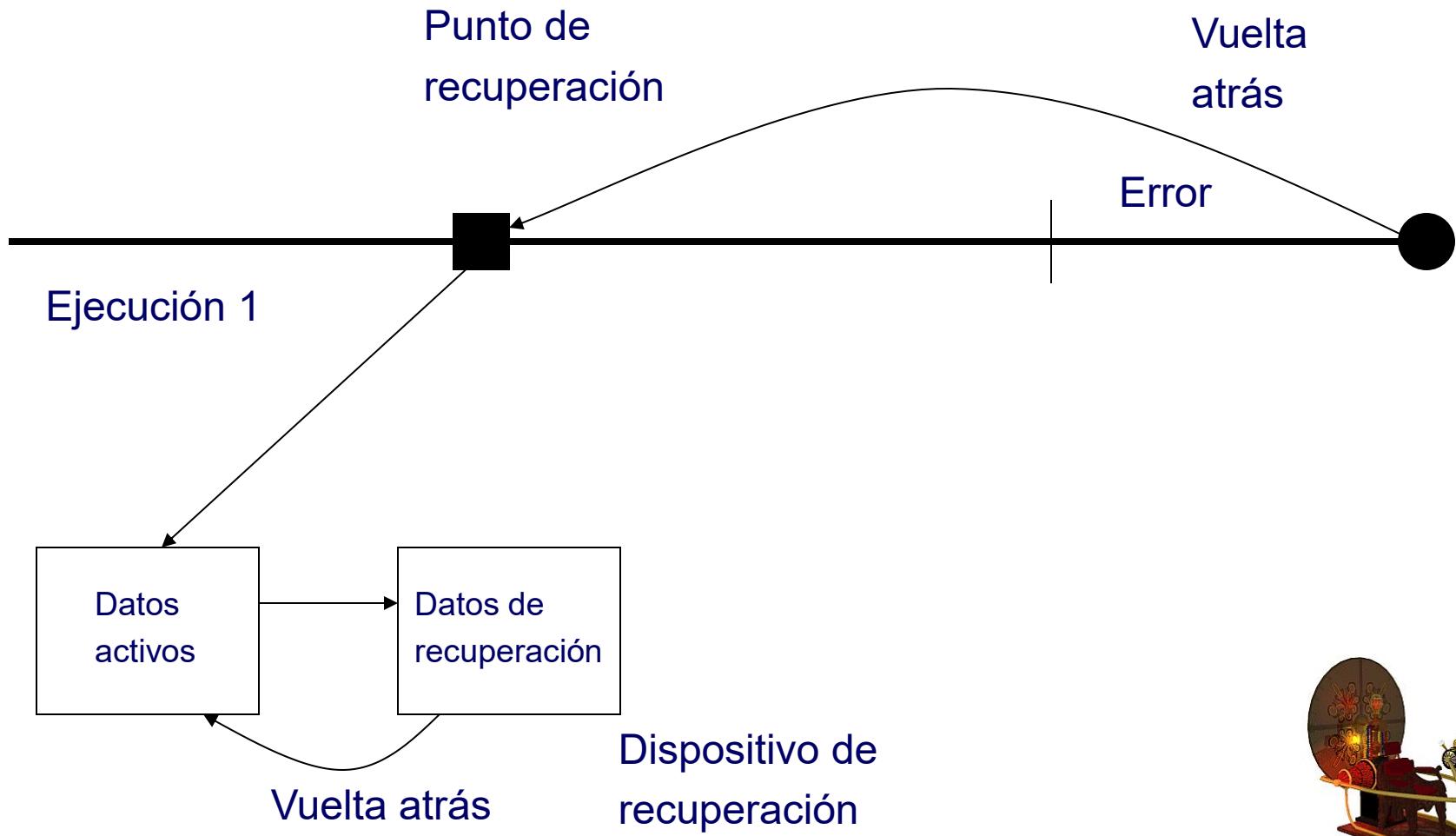
## 4. Tratamiento de fallos y servicio continuado

- Una vez detectado un error se repara el fallo.
- **Se reconfigura el sistema para evitar que el fallo vuelva a generar errores.**
  - Cuando los errores fueron transitorios no es necesario realizar ninguna acción.

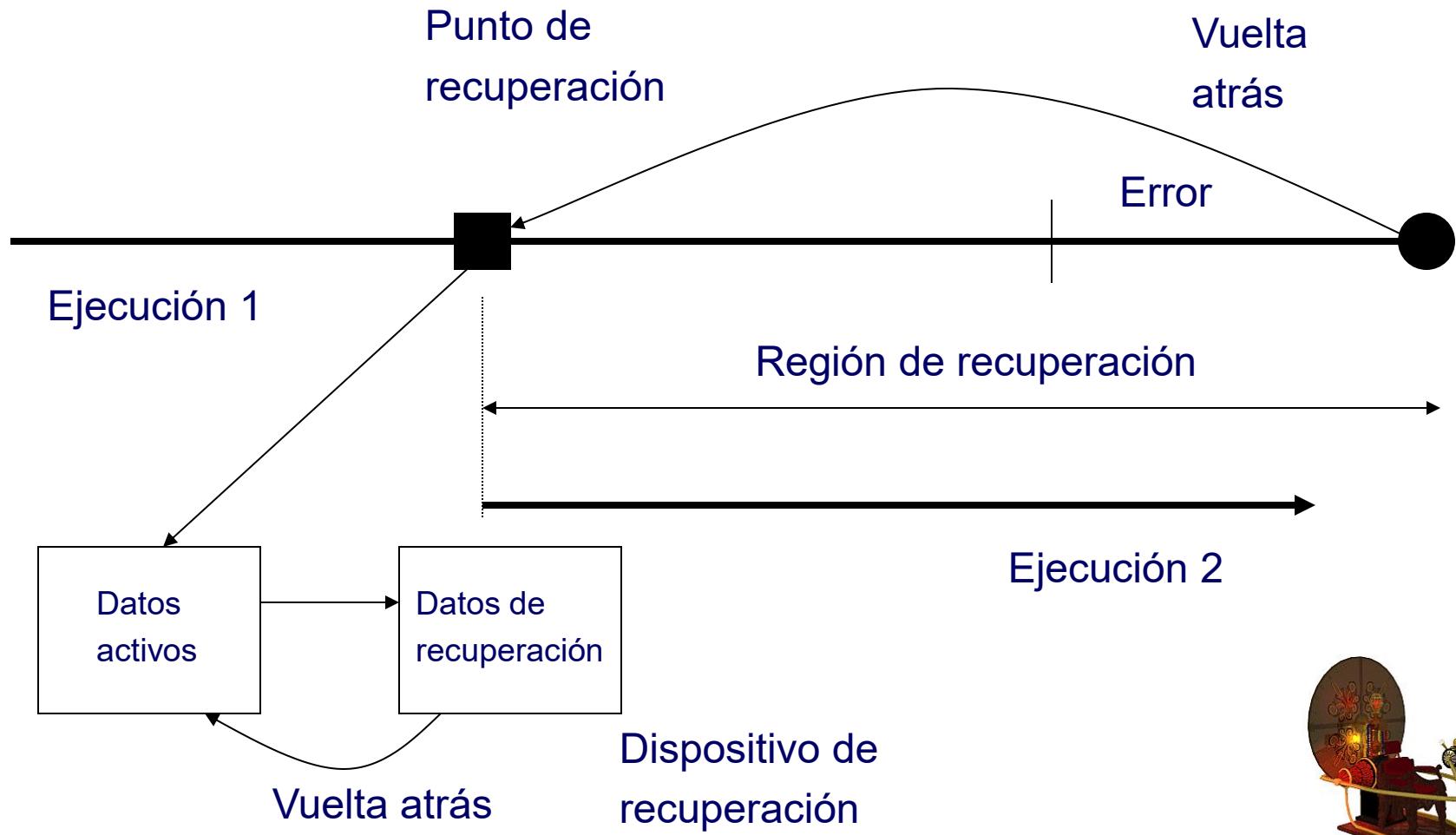
## 3.a) Recuperación hacia atrás



### 3.a) Recuperación hacia atrás



### 3.a) Recuperación hacia atrás



# 3.a) Recuperación hacia atrás

## Conceptos

- **Punto de recuperación (checkpoint):** instante en el que se salvaguarda el estado del sistema.
- **Datos de recuperación:** datos que se salvaguardan.
  - Registros de la máquina.
  - Datos modificados por el proceso (variables globales y pila).
    - Páginas del proceso modificadas desde el último punto de recuperación.
- **Datos activos:** conjunto de datos a los que accede el sistema después de establecer un punto de recuperación.
- **Vuelta atrás:** proceso por el cual los datos salvaguardados se restauran para restablecer el estado.
- **Región de recuperación:** periodo de tiempo en el que los datos de recuperación de un punto de recuperación están activos y se pueden restaurar en caso de detectarse un fallo.



### 3.b) Recuperación hacia adelante

- Toma como punto de partida los datos erróneos que sometidos a determinadas transformaciones permiten alcanzar un estado libre de errores.
- Depende de una predicción correcta de los posibles fallos y de su situación.
- Ejemplos:
  - Códigos autocorrectores que emplean bits de redundancia.



# Contenido

- Introducción a la tolerancia a fallos
- **Tolerancia a fallos software**
- Tolerancia a fallos en sistemas distribuidos
  - *Procesamiento*: N-versiones, checkpoint, ...
  - *Almacenamiento*: replicación y consistencia, snapshots, ...
  - *Comunicación*: CRC, número de secuencia, retransmisión, ...



# Tolerancia a fallos

repaso

## ■ Sistema tolerante a fallos

- Sistema que posee la capacidad interna para asegurar la ejecución correcta y continuada de un sistema a pesar de la presencia de **fallos HW o SW**

## ■ Objetivo

- Conseguir que un sistema sea altamente **fiable**



- La **fiabilidad** (*reliability*) de un sistema **es una medida** de su conformidad con una especificación autorizada de su comportamiento.
- Un sistema es **fiable** si cumple sus especificaciones.



# Tolerancia a fallos

repaso

## ■ Sistema tolerante a fallos

- Sistema que posee la capacidad interna para asegurar la ejecución correcta y continuada de un sistema a pesar de la presencia de **fallos HW o SW**

## ■ Objetivo

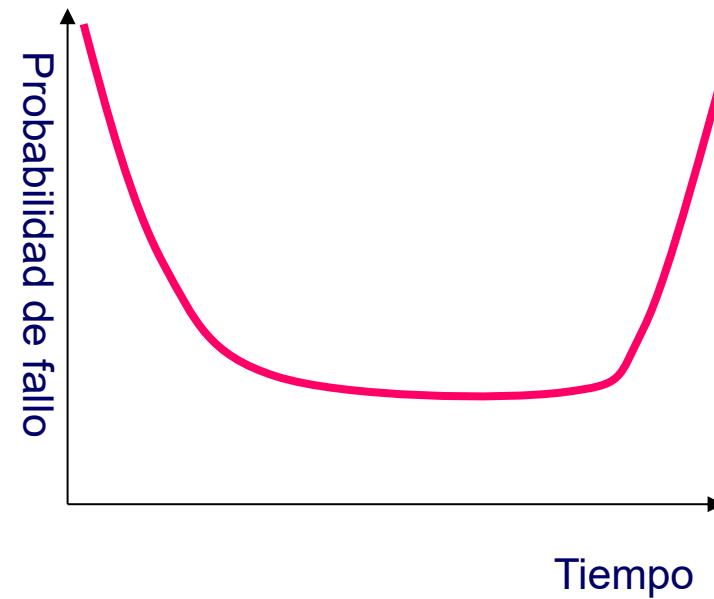
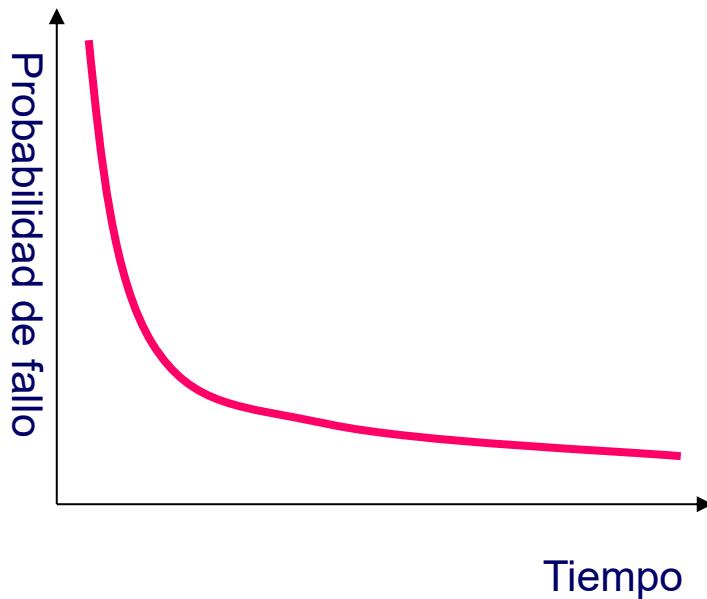
- Conseguir que un sistema sea alta

Origen de los fallos

- Fallos hardware
  - Fallos {permanentes o transitorios} x {componentes hardware o subsistemas de comunicación}
- Fallos software
  - Especificación inadecuada
  - Fallos introducidos por errores en diseño
  - Fallos introducidos en la programación de componentes software

# Fiabilidad: modelar fallos de software

- Los fallos en SW se deben a fallos en el diseño/implementación.
- Funciones típicas de fallos aplicadas al software.



- **Las técnicas de tolerancia a fallos de SW** permiten obtener una alta fiabilidad a partir de componentes de menor fiabilidad

# Fases en la tolerancia a fallos de software...

- Las técnicas de tolerancia a fallo de software tienen como base en su diseño e implementación las siguientes cuatro fases:
  1. Detección de errores
  2. Confinamiento y diagnóstico de daños
  3. Recuperación de errores
  4. Tratamiento de fallos y servicio continuado
- Las cuatro fases están presentes en las técnicas de tolerancia a fallos tanto en SW como en HW



# 1) Detección de errores

- Lo primero es necesario detectar los efectos de los errores.
  - No se puede detectar un fallo directamente. El efecto de los fallos dará lugar a errores en algún lugar del sistema.
- El punto de partida de cualquier técnica de tolerancia a fallos es la detección de un estado erróneo en el funcionamiento del sistema.

## ■ *Por el entorno de ejecución:*

- *Señales*: sistema operativo (ej.: uso de puntero nulo, ...).
- *Excepciones*: error hardware (ej.: instrucción ilegal, 0/0, ...).

## ■ *Por el software de aplicación:*

- *Duplicación* (redundancia con dos versiones).
- *Códigos detectores de error*.
- *Validación estructural (asserts)*.
  - Comprobar integridad de listas, colas, etc. (# de elementos, punteros redundantes).

```
try {
  // instrucciones;
  // throw
}
catch (exception E) {
  // manejador E
}
```



## 2) Confinamiento y diagnóstico de fallos

- Cuando se detecta un error en el sistema, éste puede haber pasado por un cierto número de estados erróneos antes.
  - Posible retraso entre la manifestación de un fallo y su detección.
  - El fallo puede provocar errores en otras partes del sistema.
- Antes de hacer frente al error detectado es necesario:
  - Valorar alcance de los fallos que pueden generarse.
  - Limitar la propagación confinando los daños.
- Estructurar el sistema para minimizar daños causados por los componentes defectuosos mediante distintas técnicas:
  - **Descomposición modular**: confinamiento estático.
  - Acciones atómicas: confinamiento dinámico.
    - Mueven al sistema entre estados consistentes.



### 3) Recuperación de errores

- Una vez detectado el error es necesario recuperar al sistema del error.
- Es necesario utilizar técnicas que transformen el estado erróneo del sistema en otro estado bien definido y libre de errores.

- Prepara el software para poder saltar a un estado sin error:
  - Redundancia estática
    - **Programación con N versiones**
  - Redundancia dinámica
    - **Puntos de recuperación o Checkpoints** (volver atrás)
    - Programación con códigos autocorrectores (recuperación hacia adelante).
- Todos los métodos son sensibles a los errores en los requisitos

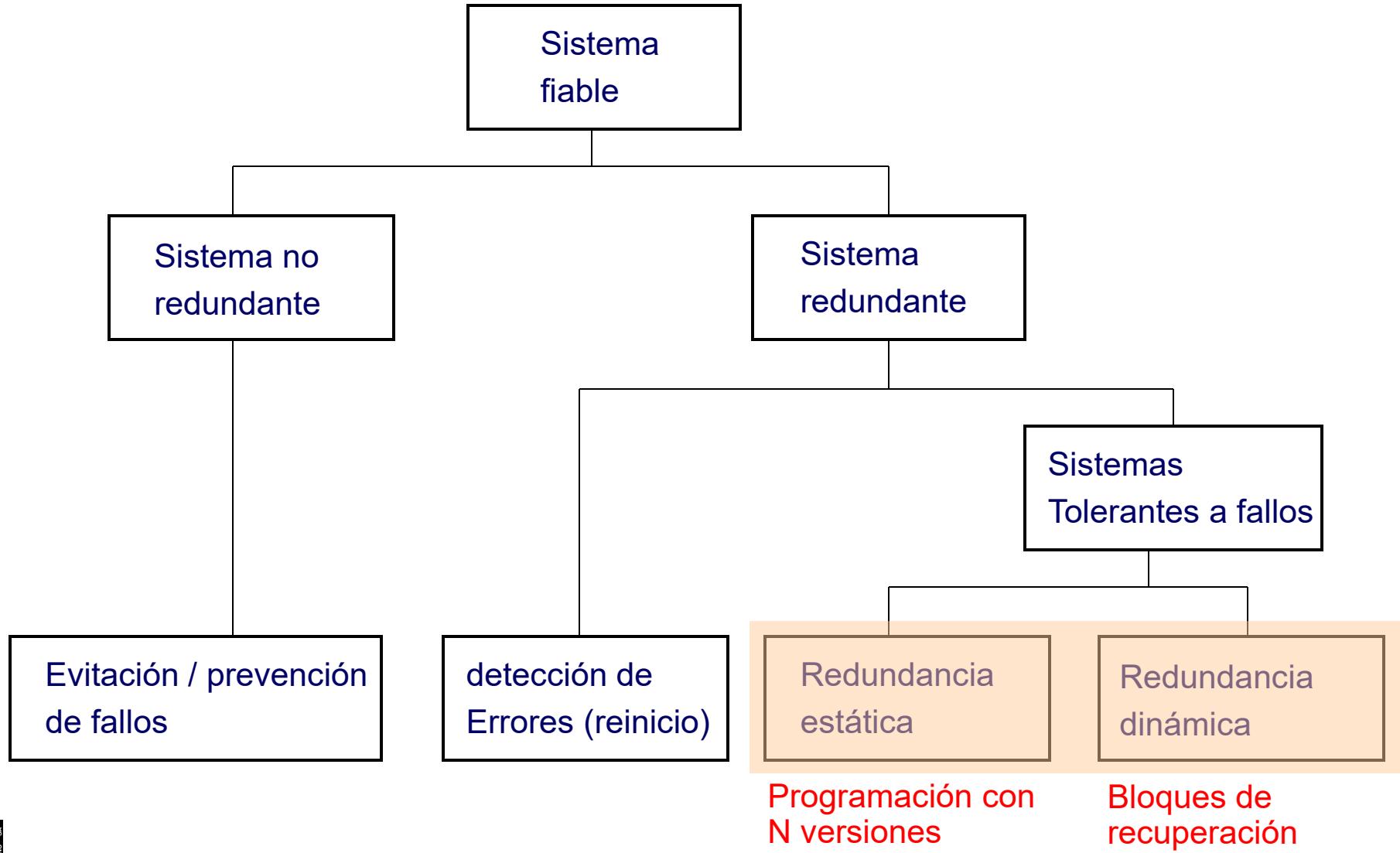


## 4) Tratamiento de fallos y servicio continuado

- ▶ Una vez que el sistema se encuentra libre de errores es necesario que siga ofreciendo el servicio demandado.
- ▶ Una vez detectado un error:
  - ▶ Se repara el fallo.
  - ▶ Se reconfigura el sistema para evitar que el fallo pueda volver a generar errores.
  - ▶ Cuando los errores fueron transitorios no es necesario realizar ninguna acción.
- Prepara el software para poder actualizarse:
  - **Actualización del software** y reiniciar sistema
  - Carga de componentes software actualizados dinámicamente



# Estrategias para diseñar un sistema fiable software



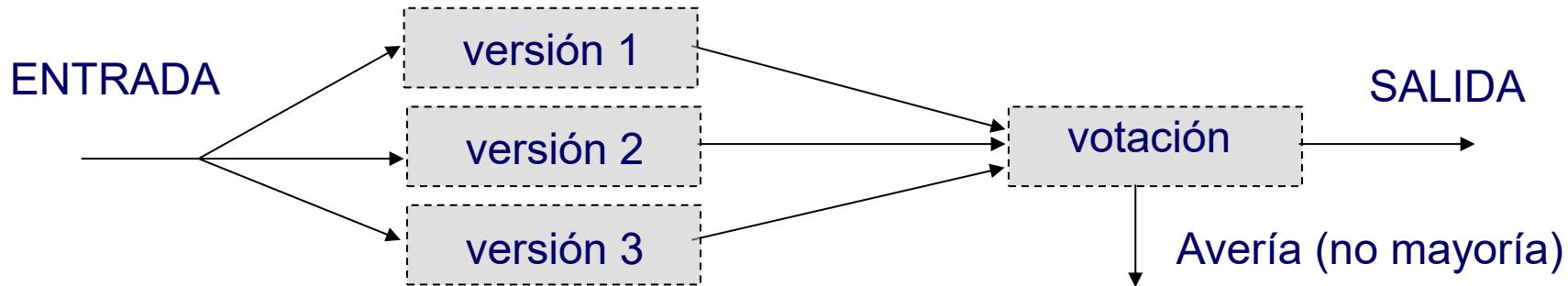
# Redundancia estática

- Redundancia estática en el software:
  - Los componentes redundantes se utilizan dentro del sistema para enmascarar los efectos de los componentes con defectos
- Se aplican las cuatro fases:
  1. Detección de errores
  2. Confinamiento y diagnosis de daños
  3. Recuperación de errores
  4. Tratamiento de fallos y servicio continuado
- Técnicas principales:
  - **Programación con N versiones**



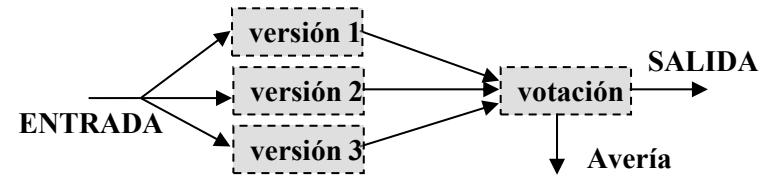
# Programación con N versiones

- La programación N-versión se define como la generación independiente de N ( $N \geq 2$ ) programas a partir de una misma especificación.
- Los programas se ejecutan **concurrentemente, con la misma entrada** y sus resultados son comparados por un proceso **coordinador**.
- El resultado han de ser el mismo.  
Si hay discrepancia, se realiza una votación.



# Aplicación de las cuatro fases

- *Detección de errores:*
  - La realiza el programa votador.
- *Confinamiento y diagnosis de daños:*
  - No es necesaria ya que las versiones son independientes.
- *Recuperación de errores:*
  - Se consigue descartando los resultados erróneos.
- *Tratamiento de fallos y servicio continuado:*
  - Se consigue ignorando el resultado de la versión errónea.



NOTA: Si todas las versiones producen valores diferentes se detecta el error pero no se ofrece recuperación.

NOTA: Para permitir  $F$  fallos se necesitan  $2*F+1$  módulos



# La programación de N versiones depende de...

- Una *especificación inicial correcta*.
  - Un error de especificación aparece en todas las versiones.
- Un *desarrollo independiente*
  - No debe haber interacción entre equipos de desarrollo.
  - Uso incluso de lenguajes de programación distintos.
  - No está claro que programadores distintos cometan errores independientes.
- Disponer de un *presupuesto suficiente*
  - Los costes de desarrollo se multiplican.
  - El mantenimiento también es más costoso.
  - Para N versiones no está claro si el presupuesto será N veces el presupuesto necesario para una versión.

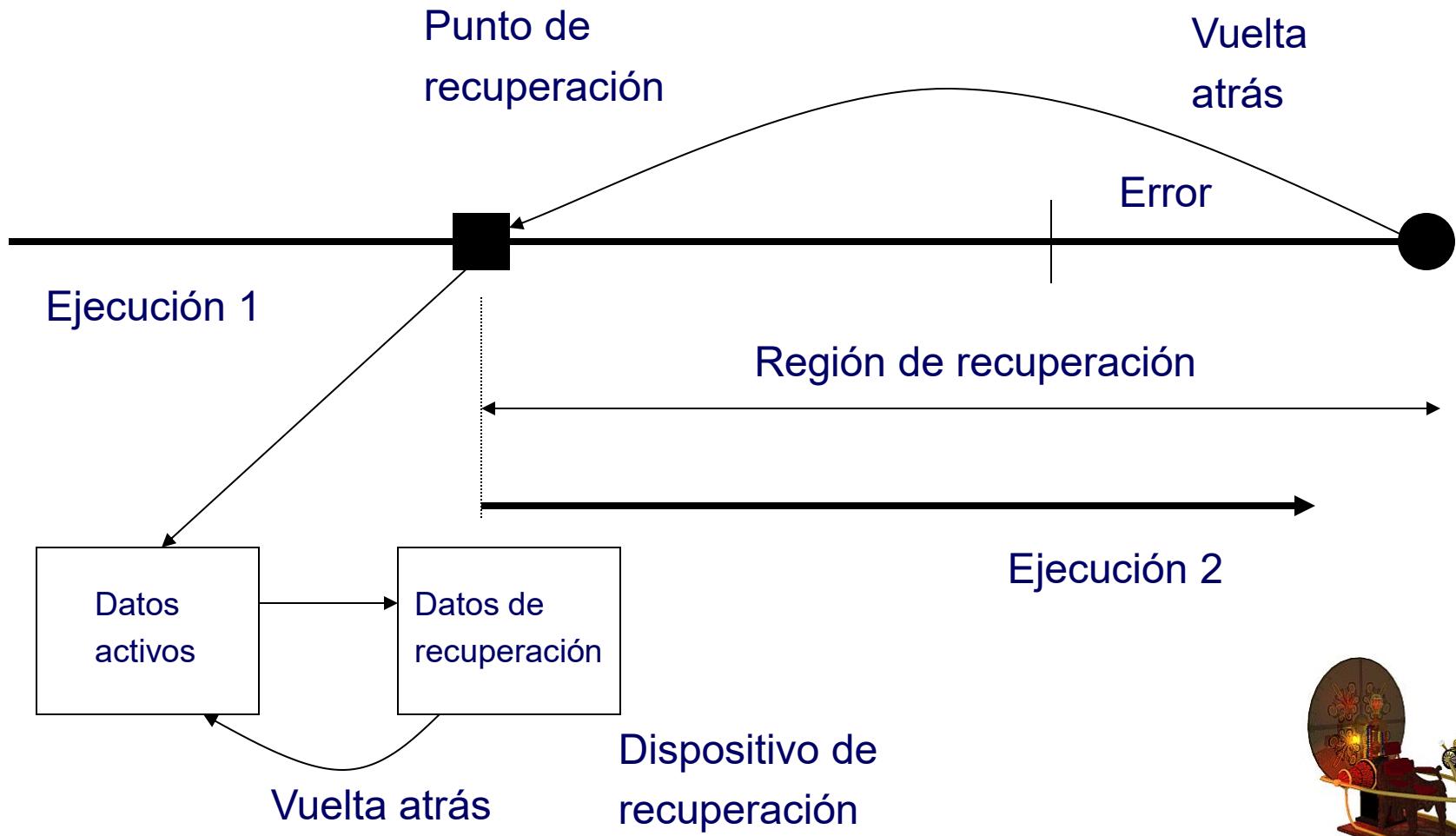


# Redundancia dinámica

- Redundancia dinámica en el software:
  - Los componentes redundantes sólo se ejecutan cuando se detecta un error.
- Se aplican las cuatro fases:
  1. Detección de errores
  2. Confinamiento y diagnosis de daños
  3. Recuperación de errores
  4. Tratamiento de fallos y servicio continuado
- Técnicas principales:
  - **Bloques de recuperación**



### 3.a) Recuperación hacia atrás repaso



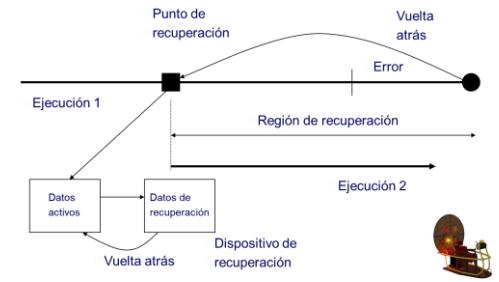
### 3.a) Recuperación hacia atrás repaso

- **Punto de recuperación (checkpoint):** instante en el que se salvaguarda el estado del sistema.
- **Datos de recuperación:** datos que se salvaguardan.
  - Registros de la máquina.
  - Datos modificados por el proceso (variables globales y pila).
    - Páginas del proceso modificadas desde el último punto de recuperación.
- **Datos activos:** conjunto de datos a los que accede el sistema después de establecer un punto de recuperación.
- **Vuelta atrás:** proceso por el cual los datos salvaguardados se restauran para restablecer el estado.
- **Región de recuperación:** periodo de tiempo en el que los datos de recuperación de un punto de recuperación están activos y se pueden restaurar en caso de detectarse un fallo.

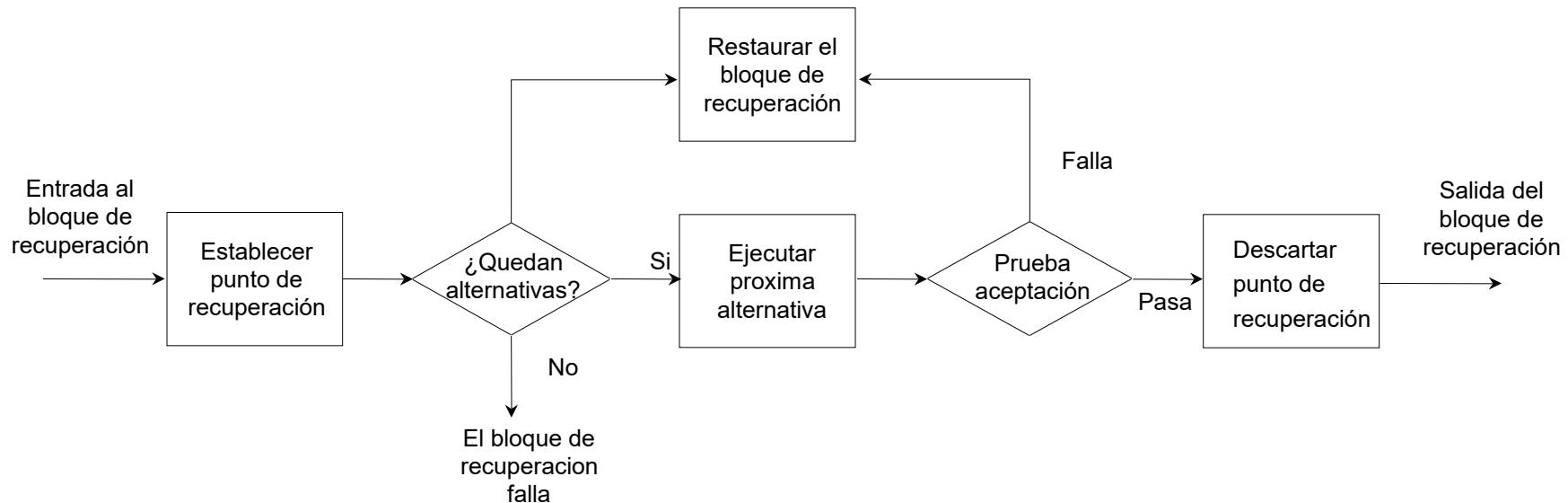
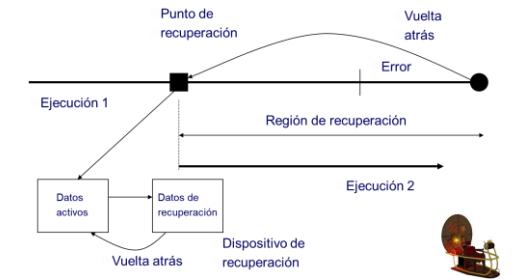


# Bloques de recuperación

- Técnica de recuperación hacia atrás.
- Un **bloque de recuperación** es un bloque tal que:
  - Su entrada es un **punto de recuperación**.
  - A su salida se realiza una **prueba de aceptación**
    - Sirve para comprobar si el **módulo primario** del bloque termina en un estado correcto.
  - Si la prueba de aceptación falla
    - Se restaura el estado inicial en el punto de recuperación.
    - Se ejecuta un **módulo alternativo** del mismo bloque.
  - Si vuelve a fallar, se intenta con otras alternativas.
  - Cuando no quedan módulos alternativos el bloque falla y la recuperación debe realizarse en un nivel más alto.



# Esquema de recuperación



# Possible sintaxis para bloques de recuperación

```
ensure    < condición de aceptación >
by        < módulo primario >
else by   < módulo alternativo 1 >
else by   < módulo alternativo 2 >
...
else by   < módulo alternativo N >
else error;
```

- Puede haber bloques anidados
  - Si falla el bloque interior, se restaura el punto de recuperación del bloque exterior.

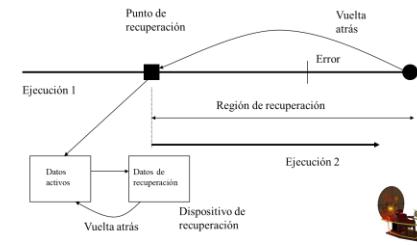


# Prueba de aceptación

- La prueba de aceptación proporciona el mecanismo de detección de errores que activa la redundancia en el sistema.
- El diseño de la prueba de aceptación es crucial para el buen funcionamiento de los bloques de recuperación.
- Hay que buscar un compromiso entre detección exhaustiva de fallos y eficiencia de ejecución.
- No es necesario que todos los módulos produzcan el mismo resultado sino resultados **aceptables**.
- Los módulos alternativos pueden ser más simples aunque el resultado sea peor para evitar que contengan errores.
- Sobrecarga en aplicaciones de tiempo real



# Primitivas necesarias



- **Establecer punto de recuperación:**
  - Salvaguarda los registros y las páginas modificadas por el proceso desde el último punto de recuperación.
- **Anular punto de recuperación:**
  - Se anulan los datos correspondientes a un punto de recuperación y se libera el espacio ocupado por éstos en el dispositivo de recuperación.
- **Restaurar punto de recuperación:**
  - Se copian los datos salvaguardados en el dispositivo de recuperación sobre las copias activas.

# Aplicación de las cuatro fases

- *Detección de errores:*
  - La realiza la prueba de aceptación.
- *Confinamiento y diagnosis de daños:*
  - Se hace al diseñar el bloque de recuperación.
- *Recuperación de errores:*
  - Se consigue volviendo atrás y ejecutando otro código.
- *Tratamiento de fallos y servicio continuado:*
  - Volviendo al estado inicial del bloque de recuperación.



# 3.a) Recuperación hacia atrás

## Tipos de sistemas

- ***Transparentes a la aplicación:***
  - El establecimiento de los puntos de recuperación y la vuelta atrás queda bajo el control del hardware o del sistema operativo.
  - **Ventaja:** transparencia.
    - Las aplicaciones pueden transportarse sin problemas.
  - **Inconveniente:** pueden establecerse puntos de recuperación en momentos que no son necesarios (posibles sobrecargas).
- ***Controlados por la aplicación:***
  - El diseñador de la aplicación establece los puntos de recuperación.
    - Momento adecuado.
    - Permite minimizar el conjunto de datos a salvaguardar.
  - **Problema:** falta de transparencia.



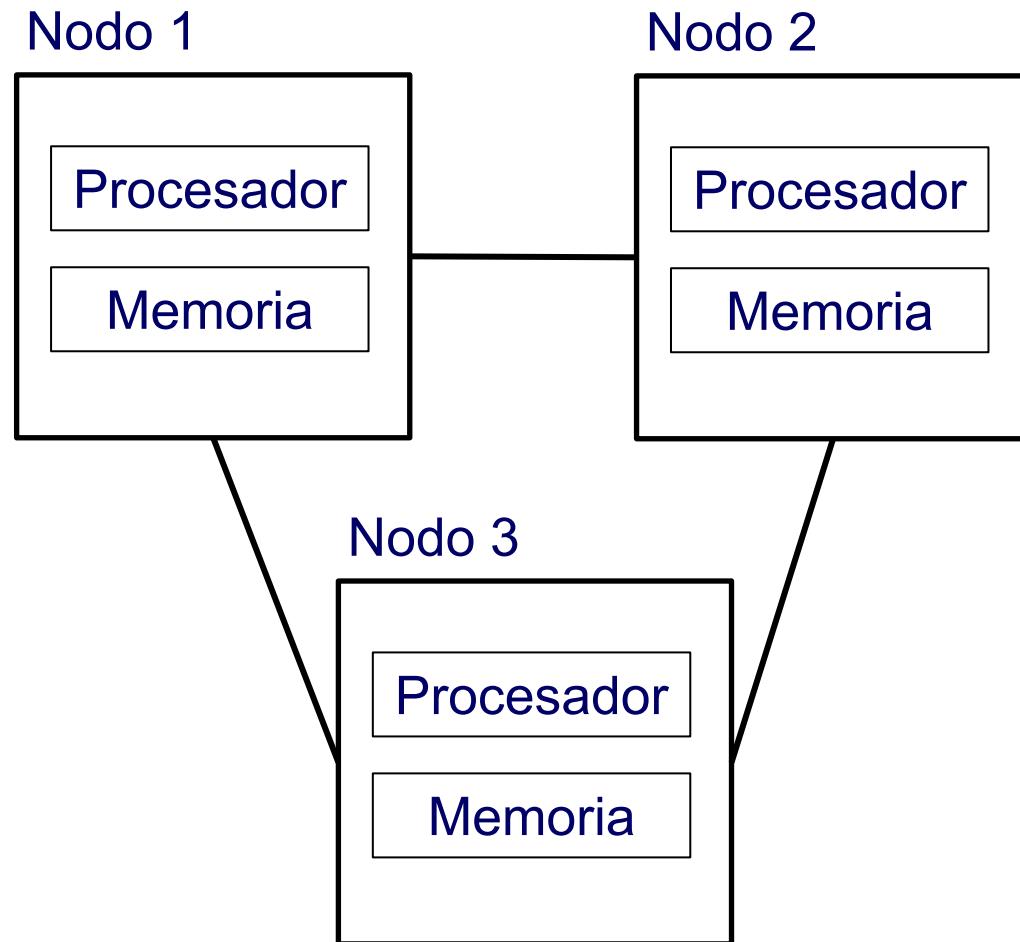
# Contenido

- Introducción a la tolerancia a fallos
- Tolerancia a fallos software
- **Tolerancia a fallos en sistemas distribuidos**
  - **Procesamiento:** N-versiones, checkpoint, ...
  - **Almacenamiento:** replicación y consistencia, snapshots, ...
  - **Comunicación:** CRC, número de secuencia, retransmisión, ...



# Sistema distribuido

## repaso



# Sistema distribuido

## repaso

- Un sistema distribuido es una colección de ordenadores independientes que aparecen a sus usuarios como un único sistema coherente.
  - Cada sistema tiene su propia memoria (y recursos).
  - Los sistemas se organizan para ocultar la existencia al usuario final: transparencia.
  - Se utiliza primitivas de paso de mensaje o llamada a procedimiento/método remoto a través de protocolos de comunicación de red como TCP/IP.
- Los sistemas distribuidos se hacen de un gran número de componentes, lo que dispara la probabilidad de fallo.
  - Un fallo crítico hace que todo el sistema distribuido deje de funcionar.



# Sistema distribuido

## repaso

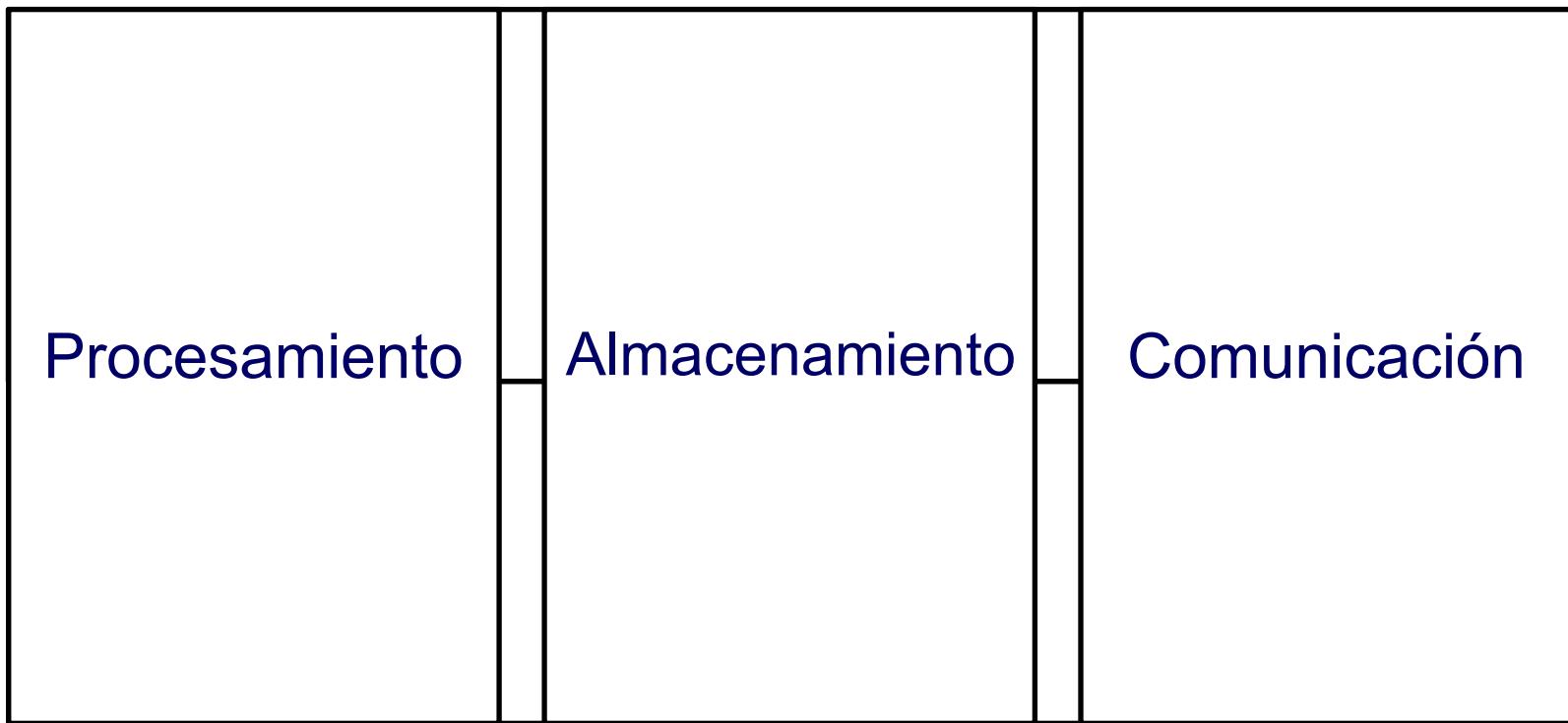
Software

Hardware



# Sistema distribuido

## repaso



# Tolerancia a fallos en comunicación



Procesamiento

Almacenamiento

Comunicación

- CRC
- # secuencia
- temporizador



# Entrega de mensajes fiable

- *Posibles problemas durante el envío:*

- *Corrupción del mensaje:*
  - *Duplicación de mensajes:*
  - *Perdida de mensaje:*



# Entrega de mensajes fiable

- *Posibles soluciones para ellos:*
  - **Corrupción del mensaje:**
    - *El uso de CRC hace que se transforme en mensaje perdido*
  - **Duplicación de mensajes:**
    - *El uso de número de secuencias para descartar*
  - **Perdida de mensaje:**
    - *Temporizador y retransmisión de mensaje perdido*
    - *Es posible redirigir los mensajes por diferentes caminos*



# Necesidades adicionales

- *¿Son solo estos los únicos problemas?*

- *No*

*Ejemplo: puede que se envíe de forma correcta un mensaje incorrecto (fallo en la aplicación)*

- *Necesarias técnicas para ayudar a solucionarlos...*



# Necesidades principales 😊

← Tweet

 Mathias Verraes @mathiasverraes ...

There are only two hard problems in distributed systems: 2. Exactly-once delivery 1. Guaranteed order of messages 2. Exactly-once delivery

[Traducir Tweet](#)

8:40 p. m. · 14 ago. 2015

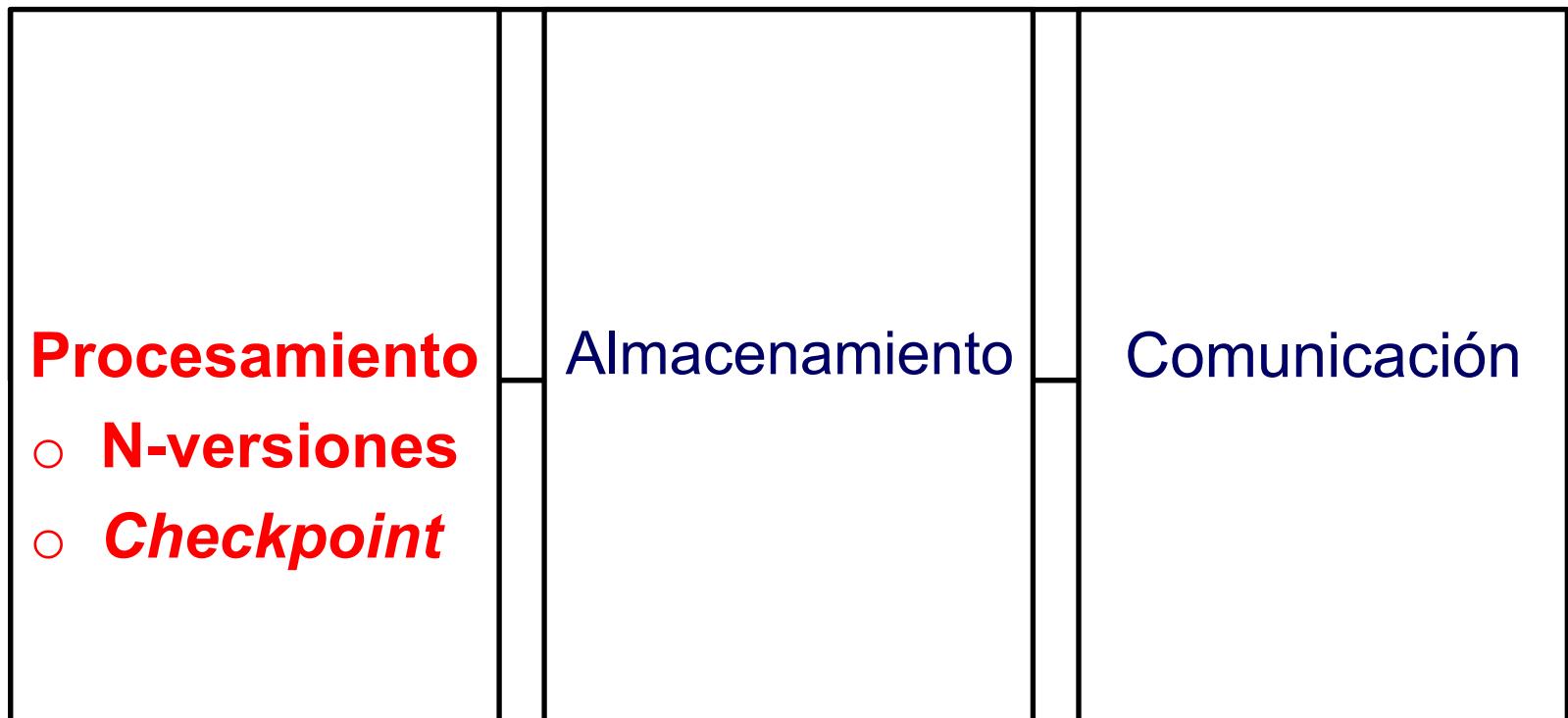
---

7.133 Retweets 189 Citas 6.861 Me gusta 95 Elementos guardados

<https://twitter.com/mathiasverraes/status/632260618599403520>

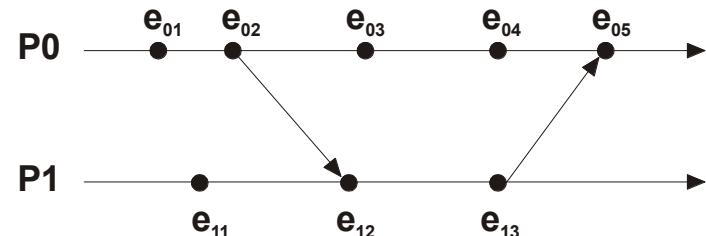


# Tolerancia a fallos en software



# Modelo de sistema distribuido

- Modelo de sistema:
  - Procesos secuenciales  $\{P_1, P_2, \dots, P_n\}$  que ejecutan un algoritmo local
  - Canales de comunicación
- Eventos en  $P_i$ 
  - $E_i = \{e_{i1}, e_{i2}, \dots, e_{in}\}$
- Tipos de eventos locales
  - Internos (cambios en el estado de un proceso)
  - Comunicación (envío, recepción)
- Diagramas espacio-tiempo



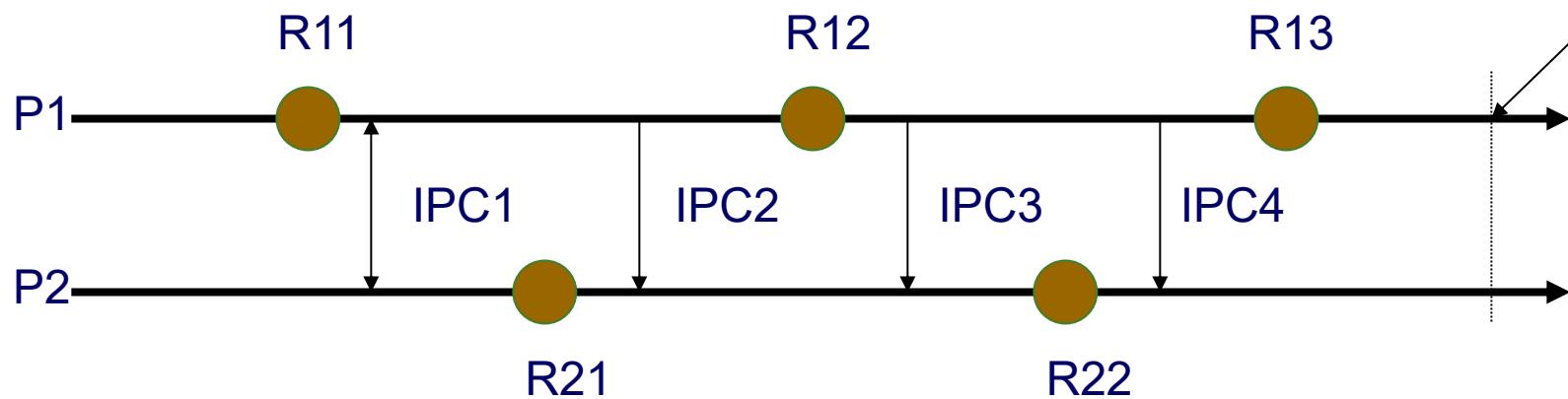
# Puntos de recuperación en sistemas concurrentes

- Tipos de procesos concurrentes:
  - **Independientes**: la ejecución de un proceso no afecta a otros.
    - La recuperación se realiza como se ha descrito hasta ahora.
  - **Competitivos**: los procesos comparten recursos del sistema.
    - No comparten datos y se tratan como los procesos independientes.
  - **Cooperantes (dependientes)**: cooperan e intercambian información entre ellos.
    - Una vuelta atrás en un proceso puede provocar estados inconsistentes en otros.

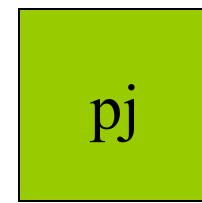
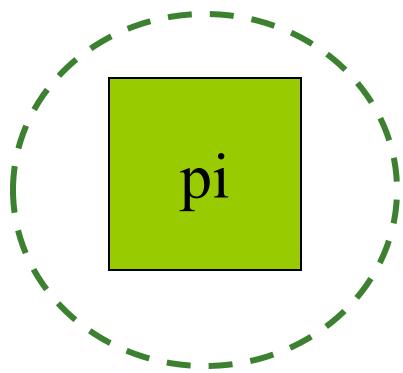


# Efecto dominó

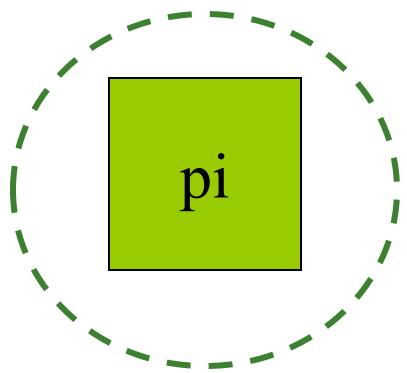
- Se produce un conjunto de vuelta atrás no acotado que puede llegar a reiniciar el sistema concurrente.
- Solución: *líneas de recuperación*
  - Objetivo: acotar el efecto dominó en caso de realizar una vuelta atrás encontrando un conjunto de procesos y de puntos de recuperación que permita hacer volver al sistema a un estado consistente.



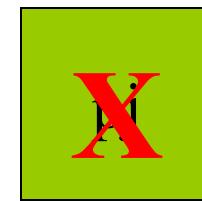
# Detectores de fallos



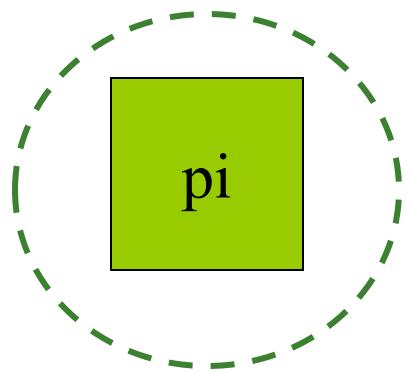
# Detectores de fallos



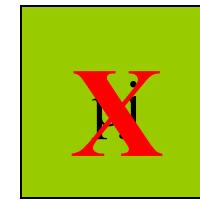
Proceso pj falla



# Detectores de fallos



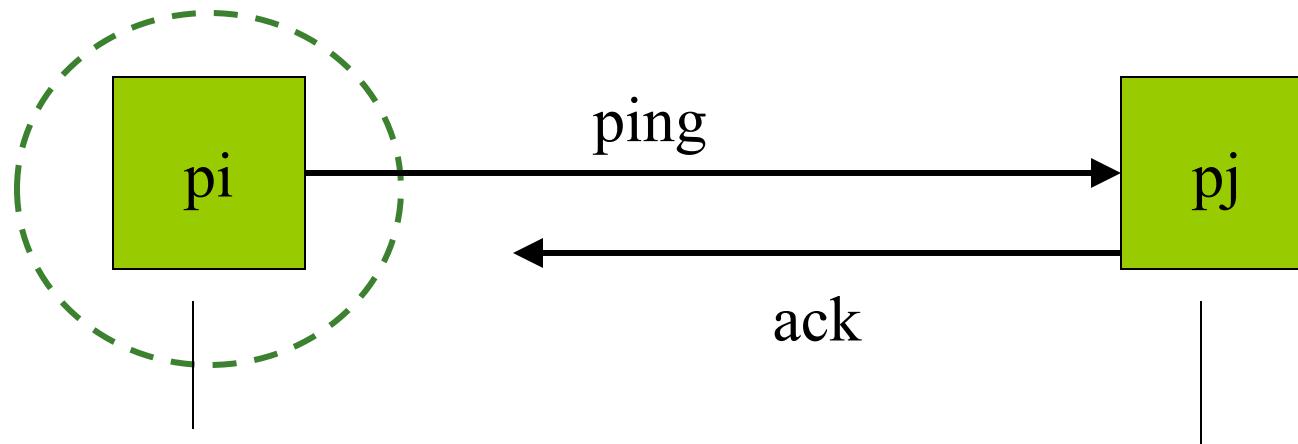
Proceso pj falla



Pi es un proceso sin fallo que necesita conocer el estado de Pj



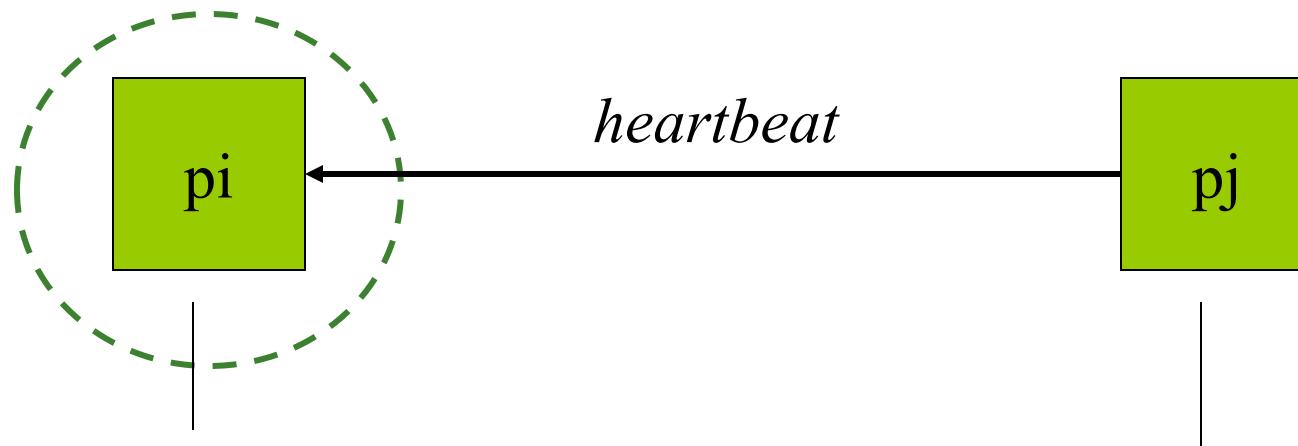
# Protocolo basado en ping



- De forma periódica *pi* interroga a *pj*

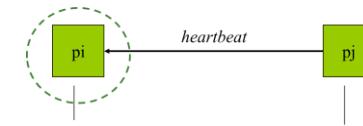


# Protocolo basado en latido



- $pj$  mantiene un número de secuencia  $pj$  envía a  $pi$  a latido con un nº de sec. incrementado cada  $T$  unidades de  $t$ .

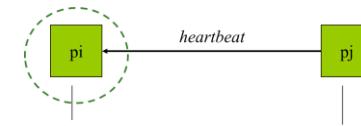
# Modelos de sistemas distribuidos



- **Modelo síncrono**
  - Reloj sincronizados
  - Entrega de mensajes acotada
  - Tiempo de ejecución de procesos acotado
- **Modelo asíncrono**
  - No hay sincronización de relojes
  - Entrega de mensajes no acotada
  - Tiempo de ejecución de procesos totalmente arbitraria
- **Sistemas parcialmente síncronos**
  - Tiempos acotados pero desconocidos



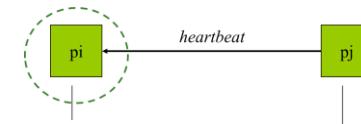
# Propiedades de los detectores de fallo



- **Completitud**: cada proceso con fallo es detectado en algún momento.
- **Precisión**: cada fallo detectado se corresponde a un proceso con fallo
- En sistemas distribuidos **síncronos** se pueden garantizar los dos:
  - En un sistema síncrono los detectores anteriores siempre son correctos
  - Si un proceso  $p_j$  falla, entonces  $p_i$  detectará el fallo siempre que  $p_i$  esté vivo



# Propiedades de los detectores de fallo



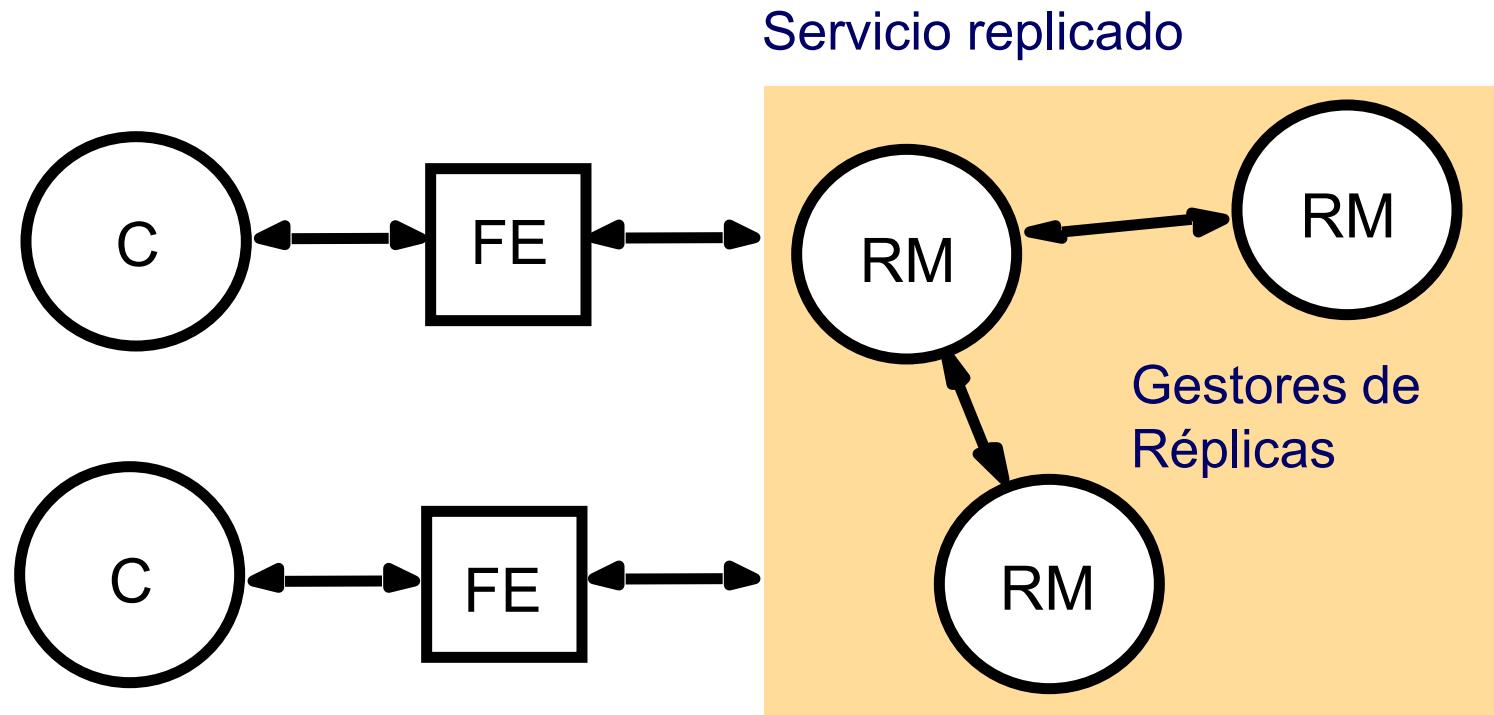
- **Completitud**: cada proceso con fallo es detectado en algún momento.
- **Precisión**: cada fallo detectado se corresponde a un proceso con fallo
- En sistemas distribuidos **asíncronos** los detectores son completos pero no precisos
  - No se pueden garantizar simultáneamente en un sistema distribuido **asíncrono**
    - Pérdidas de mensajes
    - Retardos no acotados en el envío de mensajes
    - En un sistema asíncrono, los retardos/pérdidas de mensajes no se pueden distinguir del fallo de un proceso



# Replicación (N-copias) e instantáneas (*checkpoint* llamado *snapshot*)



# Arquitectura básica de replicación



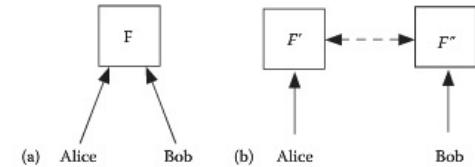
# Replicación

- Tipos de replicación
  - De datos
  - De procesos
- Ventajas
  - Mejorar el rendimiento (caché)
    - Es posible mantener los datos cerca de los/as usuarios/as
  - Mejorar la disponibilidad
    - Si  $p$  es la probabilidad de fallo de un servidor, con  $n$  servidores la probabilidad de fallo del sistema será  $p^n$
- Problemas que introduce
  - Consistencia
- Requisitos
  - Transparencia
  - Consistencia
  - Rendimiento



# Problemas que introduce la replicación

- ▶ ¿Cómo mantener la consistencia de las réplicas?
  - ▶ En un esquema basado en replicación las réplicas pueden tener un estado inconsistente
  - ▶ Particiones de red
  - ▶ Caídas de nodos que gestionan réplicas
- ▶ Resolución de conflictos: procedimiento para reconciliar el estado de diferentes réplicas
  - ▶ Automático sin intervención manual
  - ▶ Intervención manual
- ▶ Modelos de consistencia de datos
  - ▶ Describen el comportamiento de las operaciones READ y WRITE sobre objetos replicados



# Modelos de consistencia

- **Consistencia fuerte:**
  - Utilizan esquemas de replicación **pesimistas**.
  - Mantienen una consistencia total dentro del grupo de réplicas.
- **Consistencia débil:**
  - Utilizan esquemas de control de concurrencia **optimistas**
  - Permite actualizaciones locales sin ningún tipo de restricciones
  - En algún momento se comprueba la consistencia de cada réplica y aquellas modificaciones que hayan dado lugar a inconsistencias tienen que anularse o corregirse.
  - Válidas cuando hay pocos accesos concurrentes en escritura.



# Métodos de replicación

- **Métodos pesimistas**: en caso de fallos en la red imponen limitaciones en el acceso a los datos
  - Métodos de replicación que aseguran consistencia
  - Copia primaria (replicación pasiva)
  - Réplicas activas
  - Esquemas de votación (quorum)
    - Estáticos
    - Dinámicos
- **Métodos optimistas**: no imponen limitaciones
  - Métodos que no aseguran una consistencia estricta
  - Ejemplo: el sistema de ficheros CODA



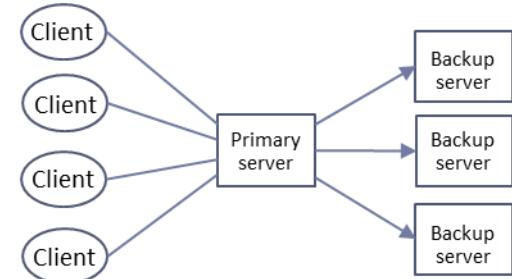
# Métodos de replicación

- **Métodos pesimistas**: en caso de fallos en la red imponen limitaciones en el acceso a los datos
  - Métodos de replicación que aseguran consistencia
  - **Copia primaria (replicación pasiva)**
  - Réplicas activas
  - Esquemas de votación (quorum)
    - Estáticos
    - Dinámicos
- **Métodos optimistas**: no imponen limitaciones
  - Métodos que no aseguran una consistencia estricta
  - Ejemplo: el sistema de ficheros CODA



# Copia primaria (replicación pasiva)

- ▶ Para hacer frente a  $k$  fallos, se necesitan  $k+1$  copias
  - ▶ Un nodo **primario**
  - ▶ **K** nodos de respaldo
- ▶ Funcionamiento SIN fallo:
  - ▶ **Lecturas:** se envían a cualquier servidor
  - ▶ **Escrituras:** se envían al primario
    - ▶ El primario realiza la actualización y guarda el resultado
    - ▶ El primario actualiza el resto de las copias
    - ▶ El primario responde al cliente
    - ▶ Las escrituras solo son atendidas por el nodo primario



# Sincronización de réplicas

Write      Confirmación

1

Nodo 1

3

Nodo 2

2

Nodo 3

2

Nodo 4

Replicación síncrona

Write      Confirmación

1

Nodo 1

2

Nodo 2

3

Nodo 3

3

Nodo 4

Replicación asíncrona

Write      Confirmación

1

Nodo 1

3

Nodo 2

2

Nodo 3

4

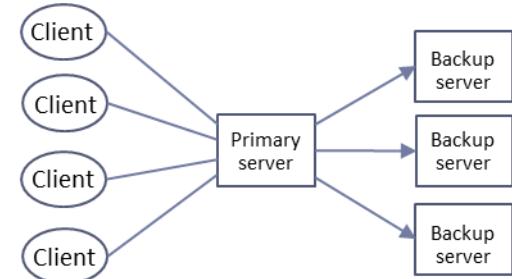
Nodo 4

Replicación semi-síncrona

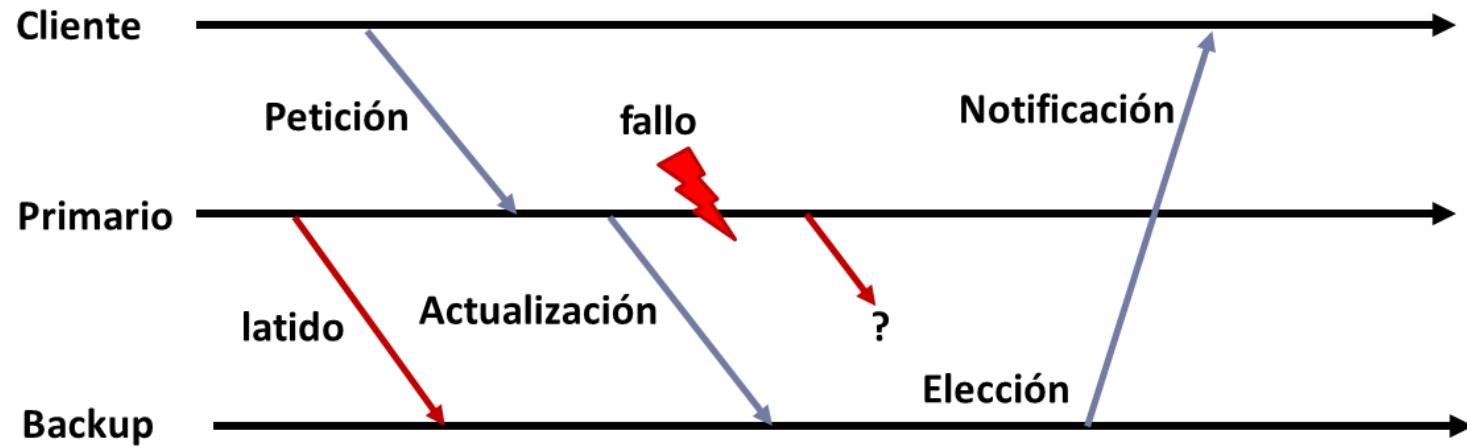


# Copia primaria (replicación pasiva)

- ▶ Para hacer frente a  $k$  fallos, se necesitan  $k+1$  copias
  - ▶ Un nodo **primario**
  - ▶ **K** nodos de respaldo
- ▶ Funcionamiento SIN fallo:
  - ▶ **Lecturas:** se envían a cualquier servidor
  - ▶ **Escrituras:** se envían al primario
    - ▶ El primario realiza la actualización y guarda el resultado
    - ▶ El primario actualiza el resto de las copias
    - ▶ El primario responde al cliente
    - ▶ Las escrituras solo son atendidas por el nodo primario
- ▶ Funcionamiento CON fallo:
  - ▶ Falla primario: un nodo secundario lo releva (algoritmo de elección)
  - ▶ Falla secundario: primario guarda los cambios, secundario tras arrancar le pide dichos cambios.



# Implementación con mensajes *heartbeat*



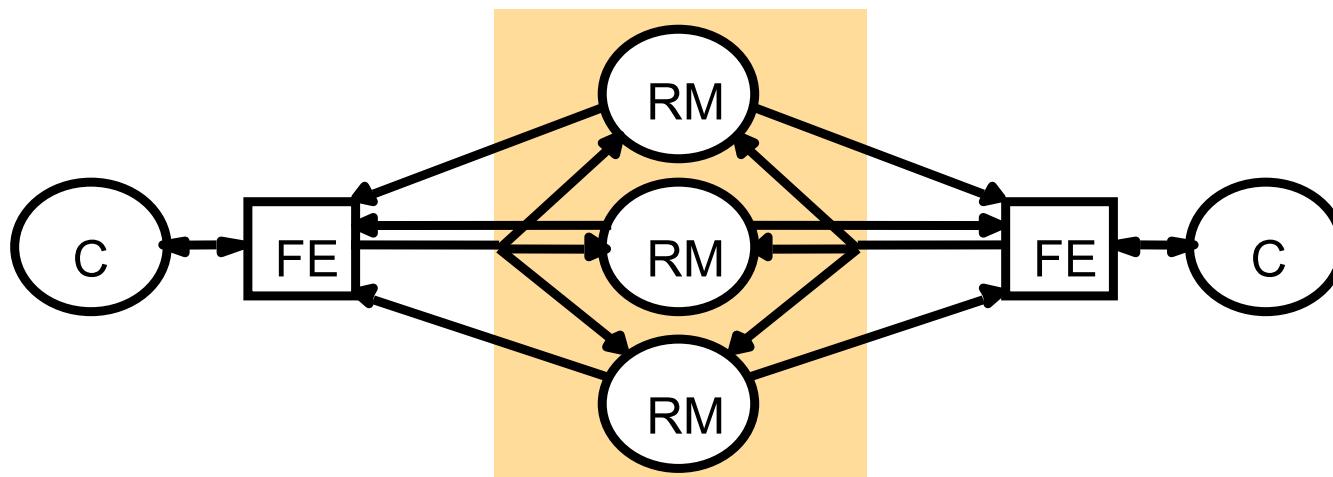
# Métodos de replicación

- **Métodos pesimistas:** en caso de fallos en la red imponen limitaciones en el acceso a los datos
  - Métodos de replicación que aseguran consistencia
  - Copia primaria (replicación pasiva)
  - **Réplicas activas**
  - Esquemas de votación (quorum)
    - Estáticos
    - Dinámicos
- **Métodos optimistas:** no imponen limitaciones
  - Métodos que no aseguran una consistencia estricta
  - Ejemplo: el sistema de ficheros CODA



# Réplicas activas

- Todos los nodos sirven peticiones
  - Mejor rendimiento en lecturas
- En escrituras se utiliza un *multicast* atómico
  - Se asegura el orden de las escrituras



# Métodos de replicación

- **Métodos pesimistas**: en caso de fallos en la red imponen limitaciones en el acceso a los datos
  - Métodos de replicación que aseguran consistencia
  - Copia primaria (replicación pasiva)
  - Réplicas activas
  - Esquemas de votación (quorum)
    - Estáticos
    - Dinámicos
- **Métodos optimistas**: no imponen limitaciones
  - Métodos que no aseguran una consistencia estricta
  - Ejemplo: el sistema de ficheros CODA

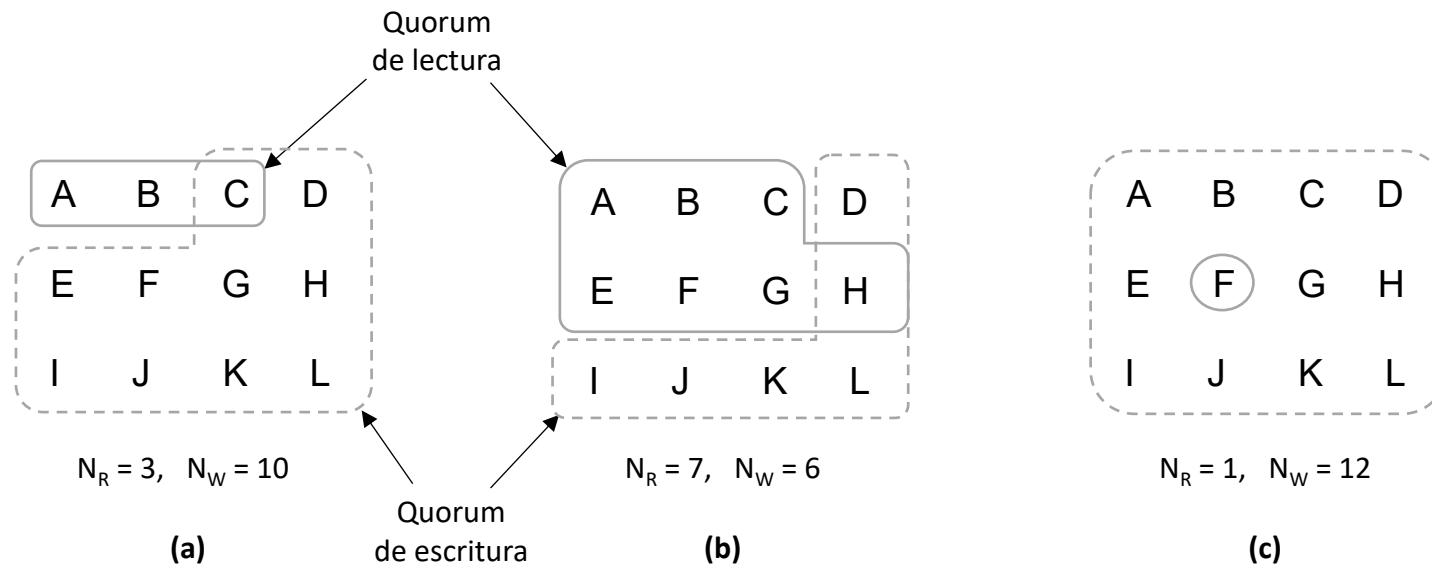


# Método de votación (quorum)

- ▶ Se definen dos operaciones **READ** y **WRITE**
- ▶ Hay un conjunto de nodos **N**, que sirven peticiones
  - ▶ Un **READ** debe realizarse sobre **R** copias
  - ▶ Un **WRITE** debe realizarse sobre **W** copias
  - ▶ Cada réplica tiene un **número de versión V**
  - ▶ Debe cumplirse que:
    - ▶ **R + W > N**
    - ▶ **W + W > N**
    - ▶ **R, W < N**



# Ejemplos de quorums



<https://slideplayer.com/slide/5145879/>



# ¿Cómo elegir W y R?

- ▶ Se analizan dos factores:
  - ▶ **Rendimiento:** depende del % de lecturas y escrituras y su coste
    - ▶  $\text{Coste total} = \text{coste L} * P_R * R + \text{coste W} * P_W * W$
  - ▶ **Tolerancia a fallos:** depende de la probabilidad con la que ocurren los fallos
    - ▶  $\text{Probabilidad fallo} = \text{Probabilidad fallo L} + \text{Probabilidad fallo W}$
- ▶ Ejemplo:
  - ▶  $N=7$
  - ▶ Coste de W = 2 veces el coste de R
  - ▶ Porcentaje de lecturas ( $P_R$ )= 70%
  - ▶ Probabilidad de fallo = 0.05



# Solución

- $N=7$
- Coste de  $W = 2$  veces el coste de  $R$  ( $K$ )
- Porcentaje de lecturas ( $P_R$ ) = 70%
- Probabilidad de fallo = 0.05

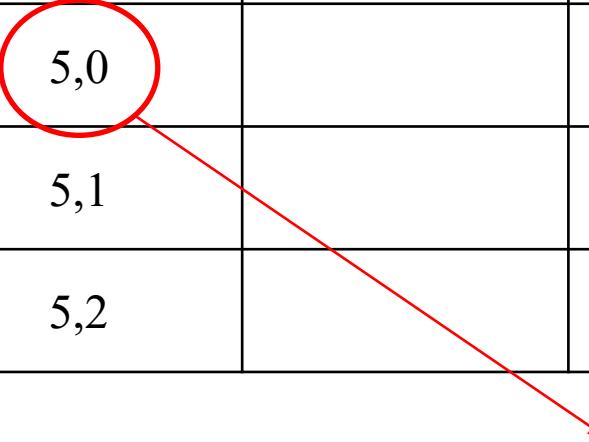
R	W	Coste	Probabilidad de fallo en R	Probabilidad de fallo en W	Probabilidad de fallo
1	7				
2	6				
3	5				
4	4				



# Solución

- $N=7$
- Coste de  $W = 2$  veces el coste de  $R (K)$
- Porcentaje de lecturas ( $P_R$ ) = 70%
- Probabilidad de fallo = 0.05

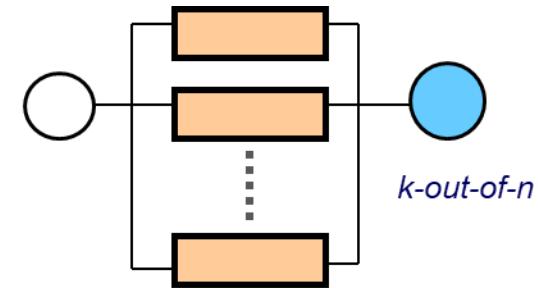
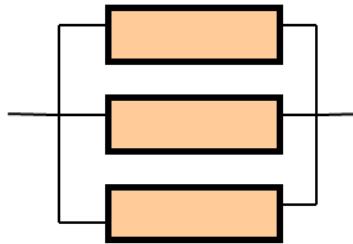
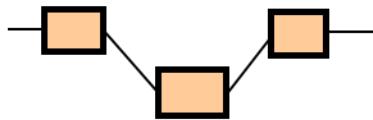
R	W	Coste	Probabilidad de fallo en R	Probabilidad de fallo en W	Probabilidad de fallo
1	7	4,9			
2	6	5,0			
3	5	5,1			
4	4	5,2			


$$\begin{aligned} \text{Coste} &= R * 1 * 0,7 + W * 2 * 0,3 \\ &= 2 * 0,7 + 6 * 0,6 = 5 \end{aligned}$$



# Sistemas serie, paralelo y *k-out-of-n*

## repaso



- ▶ El sistema falla cuando algún componente falla
- ▶ El sistema falla cuando fallan todos los componentes
- ▶ El sistema funciona cuando funcionan al menos  $k$  de  $n$

$$R(t) = \prod_{i=1}^N R_i(t)$$

$$R(t) < R_i(t) \quad \forall i$$

- ▶  $R_i(t)$  es la fiabilidad del componente  $i$
- ▶ Son fallos independientes (entre sí)
- ▶ La fiabilidad del sistema es menor

$$R(t) = 1 - \prod_{i=1}^N Q_i(t)$$

$$\text{donde } Q_i(t) = 1 - R_i(t)$$

$$R(k, n)_{r=n} = \sum_{r=k}^n \binom{n}{r} * R^r * (1 - R)^{n-r}$$

# Solución

- $N=7$
- Coste de  $W = 2$  veces el coste de  $R (K)$
- Porcentaje de lecturas ( $P_R$ ) = 70%
- Probabilidad de fallo = 0.05

R	W	Coste	Probabilidad de fallo en R	Probabilidad de fallo en W	Probabilidad de fallo
1	7	4,9	$(0,05)^7$	$1-(0,95)^7$	$9,05 \cdot 10^{-2}$
2	6	5,0	$1-R(2,7)$	$1-R(6,7)$	$1,33 \cdot 10^{-2}$
3	5	5,1	$1-R(3,7)$	$1-R(5,7)$	$1,13 \cdot 10^{-3}$
4	4	5,2	$1-R(4,7)$	$1-R(4,7)$	1,94 $10^{-4}$

$$\begin{aligned} \text{Coste} &= R * 1 * 0,7 + W * 2 * 0,3 \\ &= 2 * 0,7 + 6 * 0,6 = 5 \end{aligned}$$



# Operaciones en el método de votación

- ▶ Cada réplica tiene un número de versión  $V$
- ▶ READ
  - ▶ Se lee de  $R$  réplicas ( $X_i, V_i$ ), se queda con la copia que tiene la versión  $V_i$  mayor (la última versión)
- ▶ WRITE
  - ▶ Se realiza en primer lugar una operación READ para determinar el número de versión actual ( $V$ ).
  - ▶ Se calcula el nuevo número de versión ( $V = V + 1$ ).
  - ▶ Se actualiza de forma atómica  $W$  réplicas con el nuevo valor y número de versión
    - ▶ Se inicia un protocolo 2PC para actualizar el valor y el número de versión en  $W$
    - ▶ Hay que asegurarse que todas las réplicas se comportan como una sola (seriabilidad)



# Two-phase commit

- *Two-phase-commit (2PC)*
- Denominamos **coordinador** al proceso que realiza la operación

Coordinador (P0 en el ejemplo):

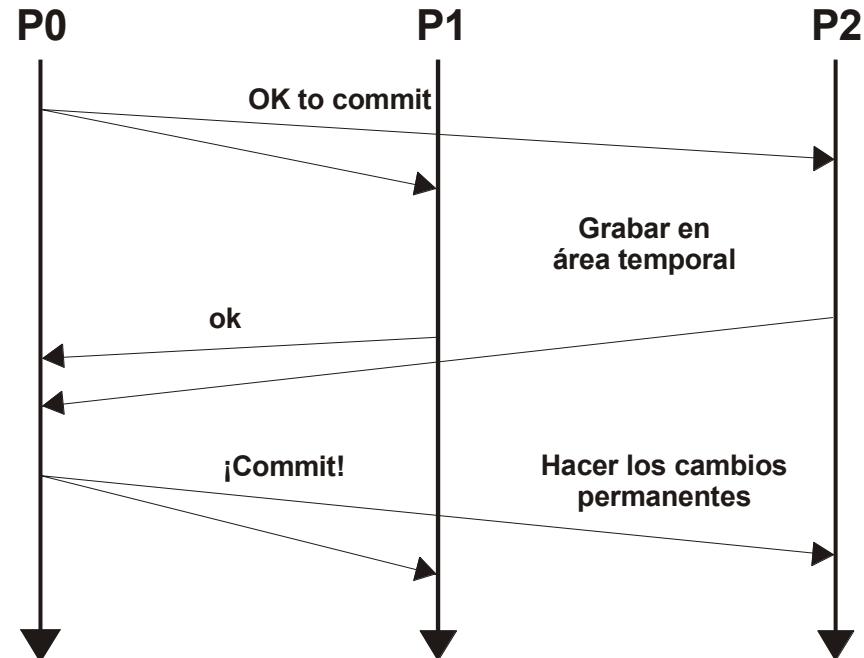
- multicast: *ok to commit?*
- recoger las respuestas
  - todos ok => *send(commit)*
  - else => *send(abort)*

Procesos (P1 y P2 en el ejemplo):

*ok to commit* => guardar la petición en un área temporal y responder *ok*

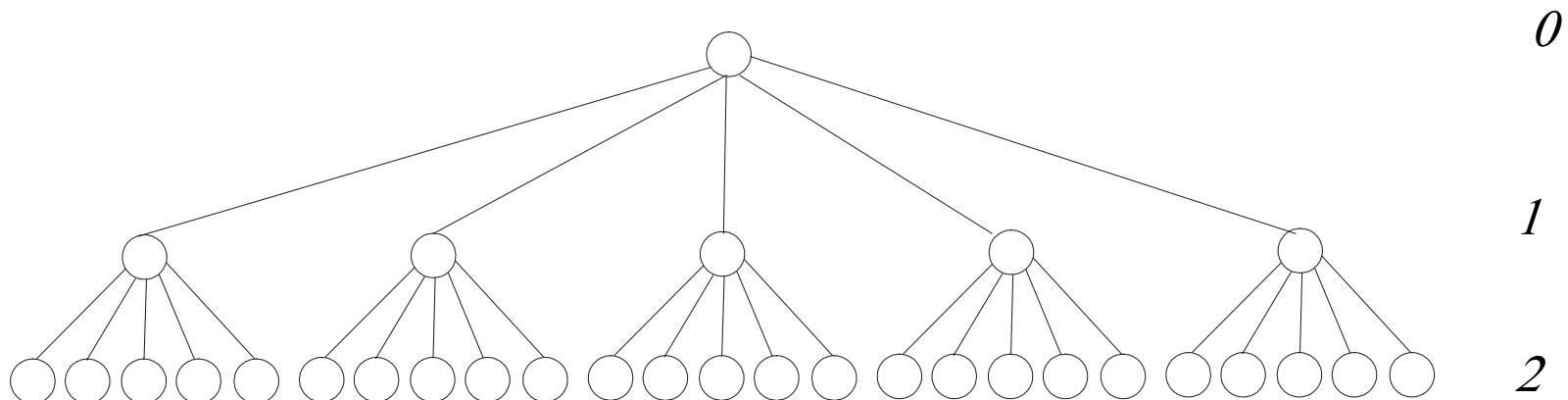
*commit* => hacer los cambios permanentes

*abort* => borrar los datos temporales



# Votación jerárquica

- El problema del método anterior es que  $w$  aumenta con el nº de réplicas
- Solución: quorum jerárquico
  - Ej.: número de réplicas =  $5 \times 5 = 25$  (nodos hoja)



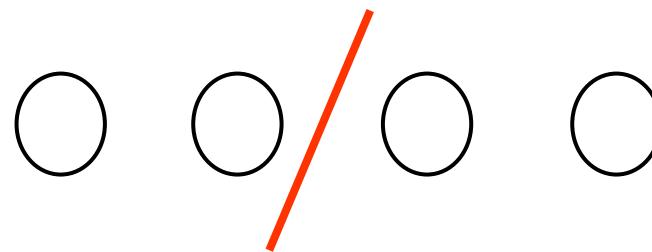
# Métodos de replicación

- **Métodos pesimistas**: en caso de fallos en la red imponen limitaciones en el acceso a los datos
  - Métodos de replicación que aseguran consistencia
  - Copia primaria (replicación pasiva)
  - Réplicas activas
  - Esquemas de votación (quorum)
    - Estáticos
    - Dinámicos
- **Métodos optimistas**: no imponen limitaciones
  - Métodos que no aseguran una consistencia estricta
  - Ejemplo: el sistema de ficheros CODA



# Métodos adaptativos dinámicos

- Los métodos anteriores (estáticos) no se adaptan a los cambios que ocurren cuando hay fallos
- Ejemplo:
  - Dado un esquema de votación para 4 réplicas con
    - $R=2$  y  $W=3$
  - Si se produce una partición



- No se pueden realizar escrituras



# Método de votación dinámica (1/2)

- ▶ Cada dato  $d$  está soportado por  $N$  réplicas  $\{d_1 \dots d_n\}$
- ▶ Cada dato  $d_i$  en el nodo  $i$  tiene un número de versión  $VN_i$  (inicialmente 0)
- ▶ Se denomina VN actual o  $AVN(d) = \max\{VN_i\} \forall i$
- ▶ Una réplica  $d_i$  es actual si  $VN_i = AVN$
- ▶ Un grupo constituye una **partición mayoritaria** si contiene una mayoría de copias actuales de  $d$



# Método de votación dinámica (2/2)

- ▶ Cada copia  $d_i$  tiene asociado un número entero denominado **cardinalidad de actualizaciones**  $SC_i =$  número de nodos que participaron en la actualización
- ▶ Inicialmente  $SC_i = N$
- ▶ Cuando se actualiza  $d_i$ 
  - ▶  $SC_i =$  número de copias de  $d$  modificadas durante esta actualización
- ▶ Un nodo puede realizar una actualización si pertenece a una partición mayoritaria



# Algoritmo de escritura

$\forall i$  accesible solicita  $NVi$  y  $SCI$

$M = \max\{NVi\}$  incluido él

$I = \{i \text{ tal que } VN_i = M\}$

$N = \max\{SCI, i \in I\}$

**if**  $|I| \leq N/2$

then

se rechaza la operación (el nodo no pertenece a una partición mayoritaria)

else {

$\forall \text{ nodos} \in I$

Actualizar

$VNi = M+1$

$SCI = |I|$

}



# Ejemplo

- $N= 5$
- Inicialmente:

	A	B	C	D	E
VN	9	9	9	9	9
SC	5	5	5	5	5

- Ocurre una partición:

	A	B	C	D	E
VN	9	9	9	9	9
SC	5	5	5	5	5

Partición 1

Partición 2

# Ejemplo

- ¿Escritura en partición 2?
  - $M = \max\{9, 9\} = 9$
  - $I = \{D, E\}$
  - $N = 5, |I| = 2 \leq 5/2 \Rightarrow$  No se puede realizar
- ¿Escritura en partición 1?
  - $M = \max\{9, 9, 9\} = 9$
  - $I = \{A, B, C\}$
  - $N = 5$
  - $|I| = 3 > 5/2 \Rightarrow$  Se puede actualizar

	D	E
	9	9
	5	5

	A	B	C	I
VN	9	9	9	9
SC	5	5	5	5

	A	B	C	D	E
VN	10	10	10	9	9
SC	3	3	3	5	5

# Ejemplo

- Nueva partición

	A	B	C	D	E
VN	10	10	10	9	9
SC	3	3	3	5	5
	Partición 1		Partición 2		Partición 3

- ¿Escritura en partición 1?
  - $N = \max\{10, 10\} = 10$
  - $I = \{A, B\}$
  - $N = 3$
  - $|I| = 2 > 3/2 \Rightarrow$  Se puede actualizar

# Ejemplo

- Tras actualización

	A	B	C	D	E
VN	11	11	10	9	9
SC	2	2	3	5	5
	Partición 1		Partición 2		Partición 3

- ¿Escritura en partición 1?
  - $N = \max\{10, 10\} = 10$
  - $I = \{A, B\}$
  - $N = 3$
  - $|I| = 2 > 3/2 \Rightarrow$  Se puede actualizar

# Unión de un nodo a un grupo

- Cuando un nodo se une a un grupo tiene que actualizar su estado:

```

M=max{VNi}
I = {Aj, tal que M = VNj}
N = max{SCk, k ∈ I}
if |I| ≤ N/2
  then {
    no se puede unir
  }
else {
  Actualiza su estado
  VNi = M
  SCi = N +1
}
  
```



# Ejemplo

- Se une la partición 2 y 3

	A	B	C	D	E
VN	11	11	10	9	9
SC	2	2	3	5	5
Partición 1		Partición 2		Partición 3	

	A	B	C	D	E
VN	11	11	10	9	9
SC	2	2	3	5	5
Partición 1		Partición 2		Partición 3	

- ¿Escritura en partición 2?

- $M = \max\{10, 9, 9\} = 10$
- $I = \{C\}$
- $N = 3$
- $|I| = 1 \leq 3/2 \Rightarrow$  Se rechaza

# Ejemplo

- Se une la partición 1 y 2

	A	B	C	D	E
VN	11	11	10	9	9
SC	2	2	3	5	5
	Partición 1		Partición 2		Partición 3

	A	B	C	D	E
VN	11	11	10	9	9
SC	2	2	3	5	5
	Partición 1			Partición 2	

- ¿Escritura en partición 1?
  - $M = \max\{11, 11, 10\} = 11$
  - $I = \{A, B\}$
  - $N = 2$
  - $|I| = 1 \leq 2/2 \Rightarrow$  Se actualiza

# Ejemplo

- Se une la partición 1 y 2

	A	B	C	D	E
VN	12	12	12	9	9
SC	3	3	3	5	5
Partición 1			Partición 2		

- ¿Escritura en partición 1?
  - $M = \max\{11, 11, 10\} = 11$
  - $I = \{A, B\}$
  - $N = 2$
  - $|I| = 1 \leq 2/2 \Rightarrow$  Se actualiza

# Replicación basada en vectores de versiones

sistema de ficheros CODA

- ▶ Método de replicación **optimista**
- ▶ Cada réplica lleva asociado **un vector de versiones**  $V$  con  $n$  componentes = grado de replicación
- ▶ En el nodo  $j$  ,  $V[j]$  representa el número de actualizaciones realizadas en la réplica de  $j$
- ▶ Cuando no hay fallos de red todos los vectores son iguales en todas las réplicas
- ▶ Cuando hay fallos de red los vectores difieren
- ▶ Dados  $V1$  y  $V2$ ,  **$V1$  domina a  $V2$**  si  $V1(i) \geq V2(i) \forall i$
- ▶ Si  $V1$  domina a  $V2$  hay más actualizaciones en la copia con  $V1$
- ▶  $V1$  y  $V2$  **están en conflicto** si ninguno domina al otro



# Replicación del sistema de ficheros CODA

- Cuando dos grupos se juntan:
  - Se comparan los vectores
  - Si el vector de un grupo domina al vector del otro se copia la copia del primero en el segundo
  - Si hay conflictos el archivo se marca como *inoperable* y se informa al propietario para que resuelva el conflicto.



# Ejemplo

- Tres servidores = {A, B, C}
- Inicialmente  $V = (0,0,0)$  en los tres
- Cuando se realiza una actualización:  $V=(1,1,1)$  en los tres
- Se produce un fallo de red:
  - Grupo 1: {A,B}
  - Grupo 2: {C}
- Se produce una actualización sobre el grupo 1
  - $V=(2,2,1)$  para el grupo 1
- Se produce un fallo de red:
  - Grupo 1: {A},  $V=(2,2,1)$
  - Grupo 2: {B, C}
    - $(2,2,1) \geq (1,1,1) \Rightarrow$  se actualiza la copia de C y  $V = (2,2,2)$  en B y C



# Ejemplo

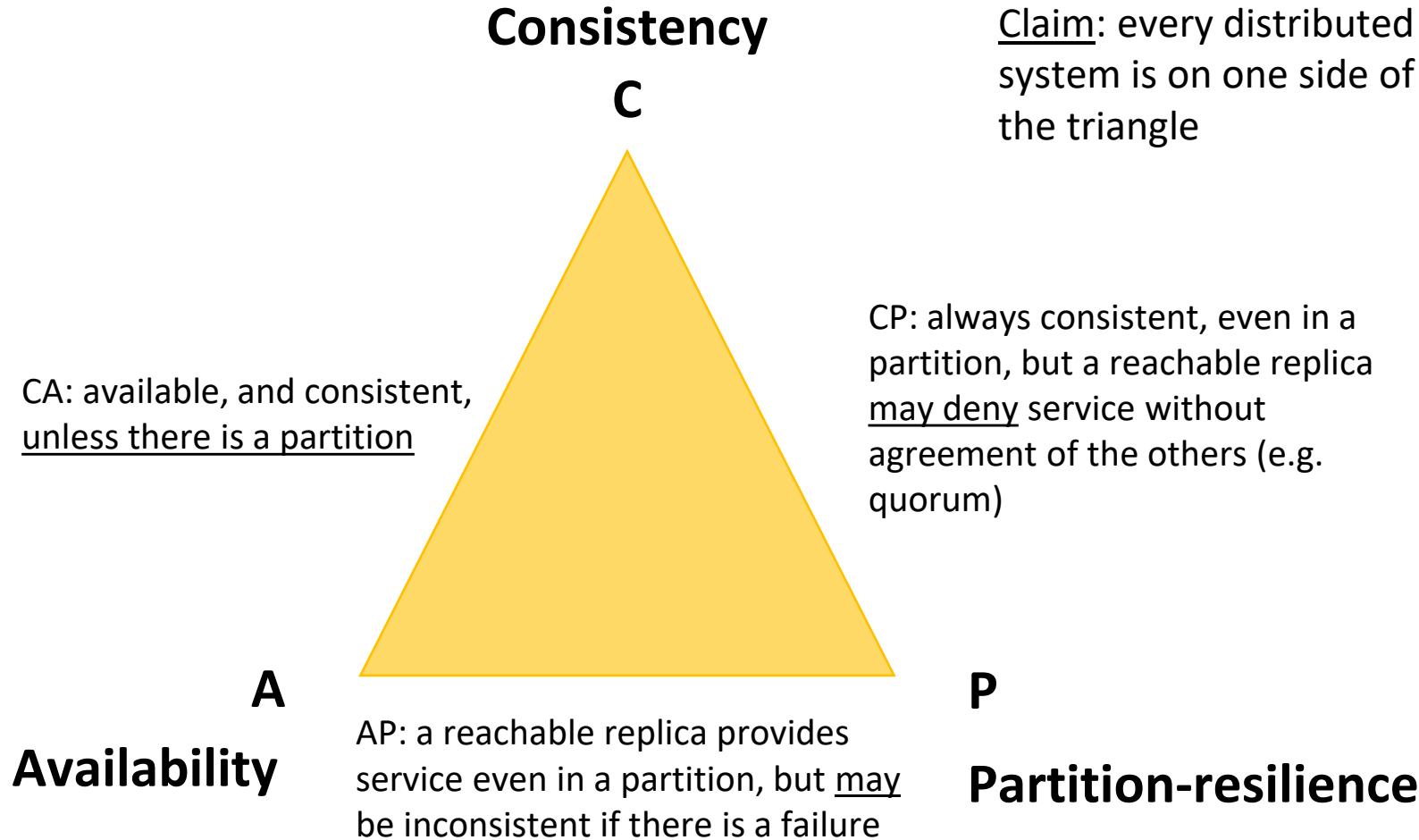
- Se produce una actualización sobre el grupo 2
  - $V=(2,3,3)$  en  $\{B,C\}$
- Situación 1: se une  $\{A\}$  a  $\{B,C\}$ 
  - $(2,2,1) \leq (2,3,3) \Rightarrow$  se actualiza la copia de  $\{A\}$  y  $V=(3,3,3)$
- Situación 2:
  - Se modifica la versión de  $\{A\} \Rightarrow$  en A,  $V= (3,2,1)$
  - Se une A con  $V=(3,2,1)$  a  $\{B,C\}$  con  $V=(2,3,2)$
  - Se comparan  $(3,2,1)$  y  $(2,3,2)$ , ninguno domina  $\Rightarrow$  **conflicto**



# El teorema CAP

## Brewer, PODC 2000

Brewer “CAP Theorem”:  
C-A-P: choose two



# Sistemas Paralelos y Distribuidos

Félix García Carballeira

Alejandro Calderón Mateos

## Tolerancia a fallos

