

Reaktive Programmierung
Vorlesung 12 vom 05.07.2022
Konfliktfreie Replizierte Datentypen

Christoph Lüth, Martin Ring

Universität Bremen

Sommersemester 2022

Fahrplan

- ▶ Einführung
- ▶ Monaden und Monadentransformer
- ▶ Nebenläufigkeit: Futures and Promises
- ▶ Aktoren: Grundlagen & Implementierung
- ▶ Bidirektionale Programmierung
- ▶ Meta-Programmierung
- ▶ Reaktive Ströme I
- ▶ Reaktive Ströme II
- ▶ Funktional-Reaktive Programmierung
- ▶ Software Transactional Memory
- ▶ Eventual Consistency
- ▶ CRDTs
- ▶ Robustheit, Entwurfsmuster und Theorie der Nebenläufigkeit, Abschluss
- ▶ Reaktive Programmierung in der Praxis

Rückblick: Was ist eigentlich Konsistenz?

- ▶ Konsistenz = **Widerspruchsfreiheit**
- ▶ In der Logik:
 - ▶ Eine Formelmenge Γ ist konsistent wenn: $\exists A. \neg(\Gamma \vdash A)$
- ▶ In einem verteilten System:
 - ▶ Redundante (verteilte) Daten
 - ▶ **Globale** Widerspruchsfreiheit?

Strikte Konsistenz

Strikte Konsistenz

- ▶ Daten sind zu jedem Zeitpunkt global konsistent.
- ▶ Eine Leseoperation in einem beliebigen Knoten gibt den Wert der letzten globalen Schreiboperation zurück.
- ▶ In echten verteilten Systemen **nicht implementierbar**.

Sequentielle Konsistenz

Sequentielle Konsistenz

- ▶ Zustand nach verteilter Programmausführung = Zustand nach einer äquivalenten sequentiellen Ausführung in einem Prozess.
- ▶ Jeder Prozess sieht die selbe Folge von Operationen.

Eventual Consistency

Eventual Consistency

Wenn **längere Zeit** keine Änderungen stattfinden konvergieren die Daten an jedem Knoten zu einem gemeinsamen Wert.

▶ Beispiel: DNS

Strong Eventual Consistency

- ▶ Eventual Consistency ist eine **informelle** Anforderung.
 - ▶ Abfragen können beliebige Werte zurückgeben bevor die Knoten konvergieren.
 - ▶ Keine Sicherheit!
- ▶ **Strong Eventual Consistency** garantiert:
 - ▶ wenn zwei Knoten die **gleiche (ungeordnete) Menge** von Operationen empfangen haben, befinden sie sich im **gleichen Zustand**.
- ▶ Beispiel: Versionskontrollsystem *git*
 - ▶ Wenn jeder Nutzer seine lokalen Änderungen eingchecked hat, dann haben alle Nutzer die gleiche Sicht auf den *head*.

Monotonie

- ▶ Strong Eventual Consistency kann einfach erreicht werden:
 - ▶ Nach jedem empfangenen Update alle Daten zurücksetzen.
- ▶ Für sinnvolle Anwendungen brauchen wir eine weitere Garantie:

Monotonie

Ein verteiltes System ist monoton, wenn der Effekt jeder Operation erhalten bleibt (keine Rollbacks).

Partielle Ordnungen

- ▶ Was bedeutet, dass ein Effekt erhalten bleibt?
- ▶ Unsere Daten müssen **größer** werden
- ▶ Semantik definierbar

Partielle Ordnung

Eine Partielle Ordnung ist eine Relation die **reflexiv**, **anti-symmetrisch** und **transitiv** ist.

Conflict-Free Replicated Data Types

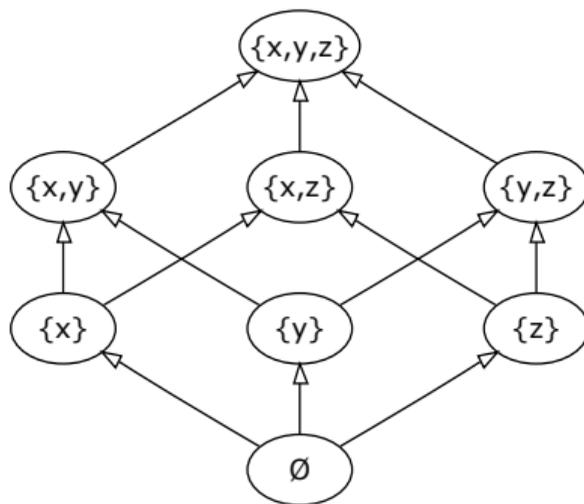
- ▶ Konfliktfreie replizierte Datentypen
- ▶ Garantieren
 - ▶ Strong Eventual Consistency
 - ▶ Monotonie
 - ▶ Konfliktfreiheit
- ▶ Zwei Klassen:
 - ▶ Zustandsbasierte CRDTs
 - ▶ Operationsbasierte CRDTs

Zustandsbasierte CRDTs

- ▶ Konvergente replizierte Datentypen (CvRDTs)
- ▶ Knoten senden ihren gesamten Zustand an andere Knoten.
- ▶ Nur bestimmte Operationen auf dem Datentypen erlaubt (*update*).
- ▶ Eine **kommutative**, **assoziative**, **idempotente** *merge*-Funktion
 - ▶ Funktioniert gut mit Gossiping-Protokollen
 - ▶ Nachrichtenverlust unkritisch

Merge

- ▶ Die Merge-Funktion ist **kommutativ**, **assoziativ** und **idempotent**
- ▶ Die Merge-Funktion bildet einen Verband (Lattice)



CvRDT: Mengen

- ▶ Ein einfacher CRDT:
 - ▶ Zustand: $P \in \mathcal{P}(A)$, Datentyp: $\mathcal{P}(A)$

$$\text{query}(P) = P$$

$$\text{update}(P, +, a) = P \cup \{a\}$$

$$\text{merge}(P_1, P_2) = P_1 \cup P_2$$

- ▶ Die Menge kann nur wachsen.

CvRDT: Zwei-Phasen-Mengen

- ▶ Durch Komposition kann ein komplexerer Typ entstehen.
- ▶ Menge P (Hinzugefügte Elemente) und Menge N (Gelöschte Elemente)
- ▶ Zustand: $(P, N) \in \mathcal{P}(A) \times \mathcal{P}(A)$, Datentyp: $\mathcal{P}(A)$

$$\text{query}((P, N)) = \text{query}(P) \setminus \text{query}(N)$$

$$\text{update}((P, N), +, m) = (\text{update}(P, +, m), N)$$

$$\text{update}((P, N), -, m) = (P, \text{update}(N, +, m))$$

$$\text{merge}((P_1, N_1), (P_2, N_2)) = (\text{merge}(P_1, P_2), \text{merge}(N_1, N_2))$$

CvRDT: Zähler

- ▶ Ein weiterer (vermeintlich) einfacher CvRDT
- ▶ Zustand: $P \in \mathbb{N}$, Datentyp: \mathbb{N}

$$\text{query}(P) = P$$

$$\text{update}(P, +, m) = P + m$$

$$\text{merge}(P_1, P_2) = \max(P_1, P_2)$$

- ▶ Wert kann nur größer werden.
- ▶ Aber: Semantik eines Zählers leider nicht eingehalten

CvRDT: Verteilter Zähler

- ▶ Jeder Knoten hat seinen Eigenen Zähler
- ▶ Zustand: $DP \in (id \times \mathbb{N})$, Datentyp: \mathbb{N}

$$query(DP) = \sum_{(id, P)} query(P)$$

$$update(DP, +, m) = DP \cup update(DP_{id}, +, m)$$

$$merge(DP^1, DP^2) = \{(id, merge(DP^1_{id}, DP^2_{id})) \mid (id, _) \in DP^1 \cup DP^2\}$$

- ▶ Effekt bleibt erhalten!

CvRDT: PN-Zähler

- ▶ Gängiges Konzept bei CRDTs: Komposition
- ▶ Aus zwei Zählern kann ein komplexerer Typ **zusammengesetzt** werden:
 - ▶ Zähler P (Positive) und Zähler N (Negative)
 - ▶ Zustand: $(P, N) \in \mathbb{N} \times \mathbb{N}$, Datentyp: \mathbb{Z}

$$\text{query}((P, N)) = \text{query}(P) - \text{query}(N)$$

$$\text{update}((P, N), +, m) = (\text{update}(P, +, m), N)$$

$$\text{update}((P, N), -, m) = (P, \text{update}(N, +, m))$$

$$\text{merge}((P_1, N_1), (P_2, N_2)) = (\text{merge}(P_1, P_2), \text{merge}(N_1, N_2))$$

CmRDT: Last-Writer-Wins-Register

- ▶ Gegeben eine eindeutigen und total geordneten Timestamp T :
- ▶ Zustand: $(X, T) \in X \times \text{timestamp}$
- ▶ $query((X, T)) = X$
- ▶ $update((X, T), \text{write}, Y) = (Y, T_{now})$
- ▶ $merge((X_1, T_1), (X_2, T_2)) = \text{if } T_1 > T_2 \text{ then } (X_1, T_{now}) \text{ else } (X_2, T_{now})$

Vektor-Uhren

- ▶ Im LWW Register benötigen wir Timestamps
 - ▶ Kausalität muss erhalten bleiben
 - ▶ Timestamps müssen eine Ordnung haben
- ▶ Datum und Uhrzeit ungeeignet
- ▶ Lösung: Vektor-Uhren
 - ▶ Jeder Knoten hat einen Zähler, der bei Operationen hochgesetzt wird
 - ▶ Zusätzlich merkt sich jeder Knoten den aktuellsten Zählerwert, den er bei den anderen Knoten beobachtet hat.
- ▶ Die Ordnung ist aber partiell!

Operationsbasierte CRDTs

- ▶ Kommutative replizierte Datentypen (CmRDTs)
- ▶ Knoten senden nur **Operationen** an andere Knoten
- ▶ *update* unterscheidete zwischen lokalem und externem Effekt.
- ▶ Netzwerkprotokoll wichtig
- ▶ Nachrichtenverlust führt zu Inkonsistenzen
- ▶ Kein *merge* nötig
- ▶ Kann die übertragenen **Datenmengen** erheblich **reduzieren**

CmRDT: Zähler

- ▶ Zustand: $P \in \mathbb{N}$, Typ: \mathbb{N}
- ▶ $query(P) = P$
- ▶ $update(+, n)$
 - ▶ lokal: $P := P + n$
 - ▶ extern: $P := P + n$

CmRDT: Last-Writer-Wins-Register

- ▶ Zustand: $(x, t) \in X \times \text{timestamp}$
- ▶ $\text{query}((x, t)) = x$
- ▶ $\text{update}(=, x')$
 - ▶ lokal: $(x, t) := (x', \text{now}())$
 - ▶ extern: *if* $t < t'$ *then* $(x, t) := (x', t')$

Zusammenfassung

- ▶ Strikte Konsistenz in verteilten Systemen nicht erreichbar
- ▶ Strong Eventual Consistency
 - ▶ Wenn **längere Zeit** keine Änderungen stattgefunden haben befinden sich schließlich alle Knoten im **gleichen Zustand**.
 - ▶ Wenn zwei Knoten die **gleiche Menge** Updates beobachten befinden sie sich im **gleichen Zustand**.
- ▶ Conflict-Free replicated Data Types:
 - ▶ Zustandsbasiert: CvRDTs
 - ▶ Operationsbasiert: CmRDTs