

Vorlesung

Middleware

Winter 2005/2006

MW

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

MW

Middleware

© • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2006

_MWTOC.fm 2006-03-13 14.52

.2

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

Inhalt

A	Organisatorisches	A.2
A.1	Dozent	A.2
A.2	Übungsbetreuung	A.2
A.3	Inhalt	A.3
A.4	Vorlesung	A.4
A.5	Übungen	A.6
A.6	Prüfungen, Scheine	A.7
B	Überblick	B.1
B.1	Objektorientierte Programmierung	B.1
B.2	Verteilte Systeme und verteilte Objekte	B.2
B.3	Objektorientierte Komponentenmodelle	B.2
B.4	Design Patterns für nebenläufige und verteilte Anwendungen	B.2
B.5	Middleware und verteilte Anwendungen	B.3
B.6	Peer-to-Peer-Architekturen	B.4
B.7	WebServices	B.4
B.8	Grid-Architekturen	B.4
B.9	Verteilte Betriebssysteme	B.4
C	Objektorientierte Programmierung	C.1
C.1	Überblick	C.1

C.2	Literatur	C.2
C.3	Motivation für das objektorientierte Paradigma	C.3
1	Ziele	C.3
C.4	Software-Design Methoden	C.4
1	Einordnung nach Booch (aus [Boo94])	C.4
2	Klassen von Programmiersprachen	C.4
3	Top-down Structured Design (Composite Design)	C.5
4	Objektorientiertes Design	C.7
C.5	Objektorientierte Programmierung	C.10
1	Definition (Grady Booch)	C.10
2	Grundbegriffe	C.11
3	Objekte & Methoden	C.12
4	Klassen	C.13
5	Vererbung	C.14
6	Vererbung in C++	C.19
7	Dynamisches Binden	C.20
8	Statisches Binden	C.22
C.6	Fundamentale Konzepte des objektorientierten Paradigmas	C.23
1	Abstraktion	C.24
2	Kapselung	C.25
3	Modularisierung	C.27
4	Hierarchie	C.28
5	Typisierung	C.29
6	Typhierarchie	C.30
7	Polymorphismus	C.31
8	Polymorphismus in C++	C.32
9	Typen und C++: Abstrakte Klassen	C.35

	Inhalt
10	Typen und Java: Interfaces C.36
11	Generizität (Genericity) C.38
12	Generizität und C++: Templates C.39
13	Generizität und Java (ab Java 5) C.40
14	Nebenläufigkeit (Concurrency) C.41
15	Nebenläufigkeit und Java C.42
16	Persistenz C.45
C.7	Objektorientierte Software-Entwicklung C.47
1	Objektorientiertes Software-Engineering C.48
2	Warum objektorientiertes Software-Engineering? C.49
3	Phasen der Software-Entwicklung C.52
C.8	Objektorientierte Analyse C.56
1	Der Prozess C.57
2	OOA — Anforderungsanalyse C.58
3	OOA — Beispiele einer Anforderungsanalyse C.59
4	OOA — Use Cases. C.60
5	OOA — Objekte finden C.62
6	OOA — Objekte organisieren C.63
7	OOA — Beschreibe Interaktionen. C.71
8	OOA — Struktur verfeinern C.74
9	OOA - OOD? C.75
C.9	Objektorientiertes Design C.76
1	Phasen C.77
C.10	OOA / OOD - Zusammenfassung C.78

	Inhalt
C.11	Entwurfsmuster (Design Patterns) C.79
1	Beispiel: Smalltalk's Model/View/Controller C.80
2	Elemente eines Entwurfsmusters C.84
3	Design Pattern Space C.85
D	Verteilte Systeme und Verteilte Objekte D.1
D.1	Überblick D.1
D.2	Verteilte Systeme D.2
D.3	Kommunikationsmodelle D.3
1	Protokollschichten nach dem ISO OSI Referenzmodell D.3
2	Klassifikation D.4
3	Synchrones Request-Reply Modell. D.5
4	Asynchrones Request-Reply Modell. D.6
5	Zuverlässigkeit D.7
6	Remote Procedure Calls D.10
7	Name-Server und Binden D.15
D.4	OO Verteilte Anwendungen D.16
D.5	OOP und Verteilung D.17
1	Klassifikation von Interaktionsformen D.17
2	explizite, orthogonale Interaktion D.18
3	implizite, nicht-orthogonale Interaktion D.19
4	uniforme / nicht-uniforme Interaktion D.20
5	transparente / nicht-transparente Verteilung. D.21
6	Herausforderungen D.22

	Inhalt
D.6	Java RMI D.23
1	Entfernte Objekte finden D.24
2	Methodenaufruf D.25
3	Parameterübergabe D.26
4	Resumee D.26
D.7	Middleware für verteiltes Programmieren D.27
E	Java & Komponentenmodelle, Jini E.1
E.1	Überblick E.1
E.2	Literatur E.2
E.3	Komponentenmodelle E.3
1	Software Komponenten E.3
2	Softwarekomponenten (2) E.4
3	Philosophie E.5
4	Beispiel für ein Builder Tool E.6
5	Beispiel für eine Anwendung E.7
6	Komponentenmodell E.8
E.4	Java & Softwarekomponenten E.9
1	Java — Ziele E.9
2	Java — wesentliche Eigenschaften für Komponenten E.10
3	Java-Komponentenmodelle E.10
E.5	JavaBeans E.11
1	Definition E.11
2	Architektur E.12
3	Beispiele E.13
4	Properties E.14
5	Events E.17

6	Adapter E.19
7	Introspection E.20
8	JavaBeans — Summary E.21
E.6	Jini E.22
1	Überblick E.22
2	wesentliche Konzepte E.23
3	Jini Services E.24
4	Djinn E.25
5	Discovery E.26
6	Leasing E.27
7	Ereignisse (Events) E.28
8	Sicherheit E.28
E.7	Realistische Anwendungen für Komponenten-Software? E.29
E.8	Software-Komponenten für realistische Anwendungen? E.30
F	Design Patterns für nebenläufige und verteilte Objekte F.1
F.1	Überblick F.1
F.2	Literatur F.1
F.3	Motivation F.2
F.4	Standardprobleme F.3
F.5	Design Patterns F.4
1	Service Access and Configuration Patterns F.4
2	Event Handling Patterns F.7
3	Synchronization Patterns F.8
4	Concurrency Patterns F.9

G	Middleware und verteilte Anwendungen: CORBA. G.1
----------	---

	Inhalt
1	Überblick G.1
2	Literatur, URLs G.2
G.1	Middleware für verteiltes Programmieren G.3
G.2	CORBA-Überblick G.4
1	Standard G.4
2	Motivation G.5
3	Entwurfsziele. G.6
4	OMA – Object Management Architecture G.8
5	CORBA-Implementierungen G.9
G.3	CORBA-Anwendungsobjekte. G.10
1	Verteilte CORBA-Objekte G.10
2	Interface Definition Language (IDL) G.12
3	Objekte Erzeugen und Binden G.18
G.4	Object Request Broker – ORB. G.19
1	Architektur. G.20
2	Statische Stubs G.21
3	Object Adaptor - Vorschau G.22
4	Objekterzeugung. G.24
5	Objektnutzung. G.27
6	Initialisierung der Anwendung. G.32

	Inhalt
G.5	Object-Adaptor. G.33
1	Portable-Object-Adaptor (POA): Ziele G.34
2	Portable-Object-Adaptor (POA): Überblick G.35
3	POA-Erzeugung G.36
4	Erzeugung von CORBA-Referenzen G.37
5	Deaktivierung von Objekten, POA und Server G.38
6	POA-Architektur G.39
7	Bearbeitung von ankommenden Aufrufen G.40
8	POA Policies G.43
G.6	Dynamic-Invocation-Interface (DII) G.45
1	Überblick. G.45
2	Interface Repository G.48
3	Aufrufarten G.51
4	Dynamic Skeleton Interface (DSI). G.53
G.7	Inter-ORB-Kommunikation G.54
G.8	CORBA Services G.57
1	Naming Service. G.58
2	Life Cycle Service G.61
3	Object Transaction Service (OTS) G.65
4	CORBA Services - Zusammenfassung. G.69

H Ausführungsumgebungen für verteilte Dienste und Anwendungen:

- .NET, EJB, OSGi. H.1**
- H.1 Motivation H.1
- H.2 Einflüsse aus Web-Services und Multi-Tier-Architekturen H.2
 - 1 EJB-Architektur (Details später in Kapitel EJB) H.2
- H.3 Java Server Pages und Servlets H.3
 - 1 Java Server Pages H.3
 - 2 JSP Beispiel H.4
 - 3 JSP Ziele. H.4
 - 4 Servlets H.5
- H.4 Einflüsse: Microsofts OLE, COM und DCOM. H.6
 - 1 Literatur. H.6
 - 2 OLE – Object Linking and Embedding H.7
 - 3 COM – Component Object Model. H.8
 - 4 DCOM – Distributed COM H.9
 - 5 ActiveX H.9
 - 6 COM+ H.9
 - 7 COM Architecture:
IDL – Interface Definition Language H.10
- H.5 .NET-Architektur. H.19
 - 1 Motivation & Ziele (1) H.19
 - 2 Literatur. H.22
 - 3 .NET-Framework — Überblick H.23
 - 4 Sprachunterstützung. H.24
 - 5 Common Language Infrastructure — CLI H.25
 - 6 Common Language Runtime H.26
 - 7 Assemblies H.27



- 8 Virtual Execution System — VES H.28
- 9 Unmanaged / Unsafe Code H.29
- 10 Application Domains H.30
- 11 Programmierung verteilter Systeme H.32
- H.6 OSGi — Open Services Gateway Initiative H.34
 - 1 Überblick. H.34
 - 2 Einsatzbeispiele H.35
 - 3 Architektur. H.36
 - 4 Services H.37

I P2P-Systeme I.1

- I.1 Überblick I.1
- I.2 Einführung I.2
 - 1 Ausgangssituation. I.2
 - 2 Klassifikation I.8
 - 3 Literatur. I.9
- I.3 Napster. I.10
 - 1 Protokoll - Verbindungsaufbau I.11
 - 2 Protokoll - Dateisuche I.12
 - 3 Protokoll - Dateitransfer I.13
 - 4 Zusammenfassung I.15
- I.4 Gnutella I.16
 - 1 Grundlage I.17
 - 2 Verbindungsaufbau. I.18
 - 3 Nachrichten - Erhaltung der Netzwerkstruktur I.19
 - 4 Dateitransfer I.21
 - 5 Routing - Erhaltung der Netzwerkstruktur: I.22



	Inhalt
I.5	Verteilte Hash-Tabellen I.26
1	Übersicht I.26
2	Prinzipielle Arbeitsweise I.27
3	Eigenschaften von verteilten Hash-Tabellen I.43
I.6	JXTA I.44
1	Überblick I.44
2	Überblick I.45
3	Überblick I.46
4	Überblick I.47
5	Literatur I.48
6	Grundkonzepte I.51
7	Protokolle I.59
8	Endpoint Routing Protocol (ERP) I.60
9	Peer Resolver Protocol (PRP) I.62
10	Peer Rendezvous Protocol (RVP) I.64
11	Peer Discovery Protocol (PDP) I.68
12	Peer Information Protocol (PIP) I.69
13	Pipe Binding Protocol (PIB) I.70
14	Protokollstack I.71
15	Bewertung des Protokollstack I.72
16	Rendezvous Netzwerk der Referenzimplementierung I.73
17	Evaluierung I.75
18	Zusammenfassung I.76

	Inhalt
J	Enterprise Java Beans J.1
J.1	Motivation J.1
J.2	Architektur J.3
1	EJB-Architektur J.7
2	Rollen von EJB J.9
3	Unterschied zu klassischer Middleware J.12
J.3	EJB-Grundlagen J.17
1	Bean-Klassen J.18
2	Interaktion mit Beans J.19
3	Erzeugung von Beans J.22
4	Verwaltung des Lebenszyklus J.24
5	Bean-Interaktion mit dem Container J.25
6	Beispiel J.26
7	Deployment J.30
8	Interaktion mit der Bean J.31
J.4	Einordnung J.32

K	Webservices, Verteilte Anwendungen, Grid-Architekturen	K.1
K.1	Überblick	K.1
K.2	Problematik	K.2
	1 Standards für Anwendungsinteraktion	K.2
	2 Enterprise Application Integration — EAI	K.3
	3 Business-to-Business Integration — B2BI	K.6
K.3	Web Services	K.7
	1 Web Service Techniken	K.8
	2 Politik	K.10
K.4	Web Services — Grundlagen und Standards	K.11
	1 SGML - Standard für Auszeichnungssprachen	K.11
	2 XML - Extensible Markup Language	K.12
	3 XML-Resumee	K.24
	4 Simple Object Access Protocol — SOAP	K.25
	5 Web Services Description Language — WSDL	K.28
	6 Universal Description, Discovery and Integration — UDDI	K.37
K.5	Web-Services in Java	K.39
K.6	Vergleich mit objektbasierter Middleware	K.41
	1 Minimalanforderungen	K.42
K.7	weitere Standards und Entwicklungen	K.44

L	Betriebssystemarchitekturen	L.1
L.1	Entwicklung der Betriebssystemstrukturierung	L.1
	1 Literatur	L.2
L.2	Monolithische Betriebssystemkerne	L.3
	1 Vorteile	L.3
	2 Nachteile	L.4
	3 Gesamtablauf	L.5
L.3	Minimalkerne	L.6
	1 Vorteile	L.7
	2 Nachteile	L.8
	3 Gesamtablauf	L.9
L.4	Objektbasierte, offene Betriebssysteme	L.10
L.5	Hardware- vs. Softwareschutzkonzepte	L.12
	1 Hardware-Schutz	L.12
	2 Software-Schutzkonzepte	L.13
L.6	Objektorientierte BS: JX	L.14
	1 Grundkonzepte	L.14
	2 Architektur	L.15
	3 Inter-Domain-Kommunikation — Portale	L.19
	4 Optimierungen: Fast Portals	L.24
	5 Optimierungen: Memory Objekte	L.25
	6 Gerätetreiber	L.30
	7 Betriebssystembaukasten: Spezialsystem	L.32
	8 Erweiterungsmöglichkeiten	L.36