

# Übungen und Prüfungen

- Endnote ergibt sich zu 20% aus bewerteten Übungen und zu 80% aus schriftlicher Prüfung
- Übungen
  - 3 praktische Übungen (zu gleichen Teilen bewertet)
  - theoretische Übungen (Details später)
- Schriftliche Prüfung in der Prüfungssession
  - Stoff der Vorlesung
  - Konzeptionelles aus den praktischen Übungen
  - Theoretische Übungen

# Voraussichtliche Termine

- 4.11.: Ausgabe Übung 1
- 25.11: Abnahme Übung 1
- 2.12. Besprechung Übung 1, Ausgabe Übung 2
- 23.12. Abnahme Übung 2
- 6.1. Besprechung Übung 2

# Praktische Übungen

- Gruppen von 3-4 Studenten
- Rechnerräume IFW D 31, C 31, C 35
- Übungen können auch anderswo gelöst werden, die Lösungen müssen bei der Abnahme aber in obigen Räumen oder auf Laptop funktionieren
- Betreuung durch Tutoren einmal in der Woche
- Abnahme durch Tutoren in der Vorlesung am auf dem Übungsblatt angegebenen Termin, Anwesenheit *aller* Gruppenmitglieder erforderlich
- Besprechung der Lösungen in der Vorlesung

# Praktische Übungen

- Jeder sollte einen Account haben
- Webseite mit Aufgabenstellungen, Codegerüsten, Literaturhinweisen etc:

`http://www.vs.inf.ethz.ch/edu/WS0506/VS/`

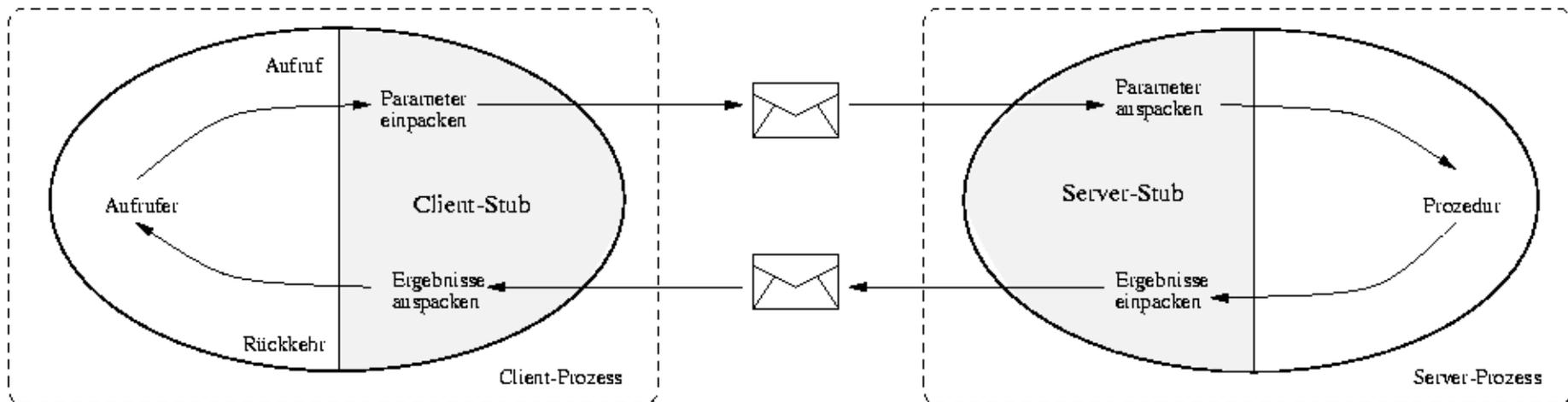
- Betreuer (Mattern)
  - Kay Römer: `roemer@inf.ethz.ch`
  - Matthias Ringwald: `mringwal@inf.ethz.ch`
  - Robert Adelman: `adelmann@inf.ethz.ch`
  - Christian Frank: `chfrank@inf.ethz.ch`

# Betreuungs-Termin

- Di 14-16
- Mi 14-16
- Do 14-16

# Remote Procedure Call

- Aufruf von Methoden/Prozeduren über Rechnergrenzen hinweg



- Client-Stubs: Stellvertreter der Prozedur im Client
- Server-Stubs: Stellvertreter des Aufrufers im Server

# Ablauf eines RPC

- Aufrufer ruft Client-Stub auf
- Client-Stub erzeugt Nachricht mit Namen und Parametern der aufgerufenen Prozedur
- Übertragung der Nachricht zum Server-Prozess
- Server-Stub dekodiert Prozedur-Namen und Parameter und ruft Prozedur auf
- Server-Stub verpackt Ergebnisse in Nachricht
- Übertragung der Nachricht zum Client-Prozess
- Client-Stub dekodiert Ergebnisse und übergibt sie dem Aufrufer

# Lösungshinweise

- Codegerüste auf der Webseite
- Tips zur Implementierung:
  - Nachrichtenformat
  - (De-)Codieren der Nachrichten
  - Verwendung der Sockets in den Client-Stubs
  - Schnittstelle Dispatcher -> Server-Stubs
  - Schnittstelle Server-Stubs -> Objekte
  - Event-Loop des Dispatchers

# Nachrichtenformat

- Was muss die Auftragsnachricht enthalten?
  - Identifikation des Zielobjektes
  - Name der aufgerufenen Methode
  - Parameter
- Was muss die Antwortnachricht enthalten?
  - Flag ob Exception aufgetreten ist
  - Ergebnisse bzw. Exception

# (De-)Codieren der Nachrichten

- **Java-Klassen** `DataInputStream` und `DataOutputStream` **sehr hilfreich!**
- **DataOutputStream-Methoden:**
  - `writeUTF()`
  - `writeLong()`
  - `writeByte()`
  - `flush()`
- **DataInputStream-Methoden:**
  - `readUTF()`
  - `readLong()`
  - `readByte()`

# Verwendung der Sockets

- Genau eine Socket-Verbindung zwischen Client und Server
- Wird gemeinsam von mehreren Stubs benutzt
  - Implementierung mittels `static` Klassenvariable
- Gemeinsame Basisklasse `ClientStubBase` für alle Client-Stubs

# Schnittstelle Dispatcher/Server-Stubs

- Neu erzeugte Server-Stubs müssen beim Dispatcher registriert werden
- Trifft beim Dispatcher eine Nachricht ein, so bestimmt er den zugehörigen Server-Stub und übergibt ihm den Aufruf
- Server-Stubs bieten Methode `dispatch()` an
- Gemeinsame Basisklasse `ServerStubBase` für alle Server-Stubs

# Schnittstelle Server-Stubs/Objekte

- Server-Stubs sind separate Objekte
- Beim Erzeugen eines Stubs wird im Konstruktor das zugehörige Objekt übergeben

# Event-Loop des Dispatchers

- Nach der Initialisierung wird die Methode `run( )` des Dispatchers aufgerufen
- `run( )` wartet in einer Endlosschleife auf Verbindungswünsche von Clients
- Eintreffende Netzwerknachrichten werden an den zuständigen Server-Stub weitergeleitet