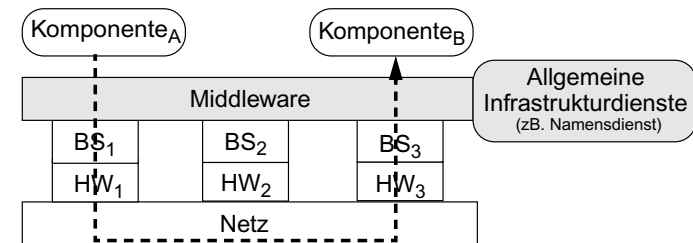


Einführung in CORBA

Kay Römer
Institut für Pervasive Computing
ETH Zürich

Middleware

- Infrastruktur für verteilte Systeme
- Unterstützt Entwickler bei Behandlung der Probleme verteilter Systeme
- Erleichtert damit Entwicklung verteilter Anwendungen
- Logisch zwischen Betriebssystem und Anwendung



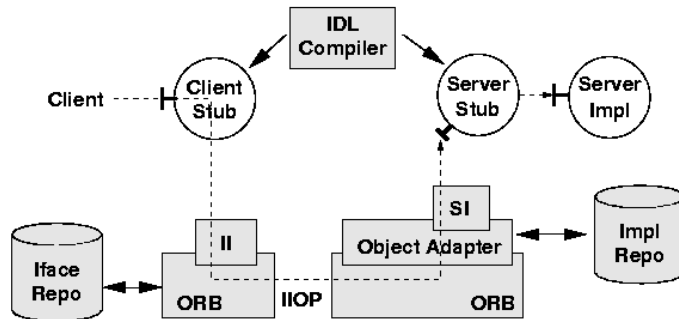
Middlewareplattform CORBA

- **Common Object Request Broker Architecture**
- Offene, frei verfügbare Spezifikation einer objektorientierten Middleware-Plattform
- Zentrale Komponente: Object Request Broker (ORB)
 - Verteilte Objekte als Berechnungseinheiten
 - Vermittlung von Methodenaufrufen auf Objekten
- Weitere Bestandteile:
 - System-Dienste
 - Horizontale und vertikale Anwender-Dienste

CORBA: Eigenschaften

- **Objekte als Berechnungseinheiten:**
Methoden von Objekten können (entfernt) aufgerufen werden
- **Ortstransparenz:**
Für den Aufrufer ist es egal, wo sich ein Objekt befindet
- **Programmiersprachenunabhängigkeit:**
Komponenten einer verteilten Anwendung können in verschiedenen Programmiersprachen entwickelt werden
- **Hardware-, Betriebssystemunabhängigkeit:**
CORBA kann prinzipiell auf jeder Hardware und unter jedem Betriebssystem verwendet werden
- **Herstellerunabhängigkeit:**
Verschiedene CORBA-Implementationen sind interoperabel, wenn sie sich an die Spezifikation halten

CORBA: Architektur 1



- **Object Request Broker (ORB):**
Weiterleitung von Methodenaufrufen zwischen Client und Server
- **Object Adapter (OA):**
Anbindung von Objekt-Implementationen an den ORB (wir verwenden POA)

CORBA: Architektur 2

- **Internet Inter ORB Protocol (IIOP)**
Kommunikationsprotokoll zwischen ORBs
- **IDL-Compiler:**
Erzeugt Stubs aus einer IDL-Spezifikation
- **Invocation Interface (II):**
Schnittstelle des ORB zum Absetzen von Methodenaufrufen
- **Skeleton Interface (SI):**
Schnittstelle der Object Adapter zu den Server-Stubs
- **Interface Repository (IR):**
Datenbank mit Typinformationen (für Typüberprüfung und Reflection)
- **Implementation Repository (IMR):**
Datenbank mit Serverinformationen (für automatische Server-Aktivierung)

Interface Definition Language (IDL)

- Programmiersprachenunabhängigkeit erfordert Spezifikation der Schnittstellen der CORBA-Objekte in einer speziellen Sprache (IDL)
- Ähnlich C++, jedoch nur Typedeklarationen, keine Programmkonstrukte
- IDL-Konstrukte: **Basistypen** (e.g., long), **konstruierte Typen** (e.g., struct), **Template-Typen** (e.g., sequence), **Interfaces**, **Exceptions**, **Module**
- Language-Mapping definiert Abbildung von IDL in eine bestimmte Programmiersprache
- IDL-Compiler übersetzt IDL-Spezifikation in Stubs in der gewünschten Programmiersprache

IDL: Basistypen

- Ganzzahltypen: short, long, long long
- Vorzeichenlose Ganzzahltypen: unsigned short, unsigned long, unsigned long long
- Fließkommotypen: float, double, long double
- Festkommotypen: fixed<digits, scale>
- Boolesche Variable: boolean
- Zeichen: char, wchar
- Byte: octet
- Werte beliebigen Typs: any

IDL: Template-Typen

- **String:** `string`, `wstring`
- **Bounded String:** `string<maxlen>`, `wstring<maxlen>`
- **Sequence:** `sequence<type>`
- **Bounded Sequence:** `sequence<type,maxlen>`
- **Array:** `type[size]`

IDL: Konstruierte Typen

- **Exception:** `exception Error { short code; };`
- **Aufzählungen:** `enum Color { Red, Blue };`
- **Strukturen:** `struct Point { float X; float Y; };`
- **Union:**

```
union PackedInt switch (short) {
  case 2: short int2;
  case 4: long int4;
  default: long long int8;
};
```

IDL: Interfaces 1

- Deklaration der Schnittstelle eines CORBA-Objektes:

```
interface Konto {
  string konto_nummer();
  void einzahlen(in unsigned long betrag);
};
```

- Parameter werden mit einer Richtung versehen (`in`, `out` oder `inout`)
- Methoden können Exceptions werfen:

```
interface Konto {
  void abheben (in unsigned long betrag)
    raises (BankException);
};
```

IDL: Interfaces 2

- Vererbung (auch von mehreren Interfaces):

```
interface GiroKonto : Konto {
  attribute unsigned long kredit_limit;
};
```

- Attribute können abgefragt und gesetzt werden
- Überladen von Methoden (gleicher Methodename mit verschiedenen Parametern) ist nicht möglich

IDL: Module

- Zusammengehörige Deklarationen können durch ein Modul zusammengefasst werden:

```
module Banking {
    exception BankException { ... };
    interface Konto { ... };
    ...
};
```

- Auf Elemente eines Moduls kann mittels des Scope-Operators zugegriffen werden:

```
Banking::Konto
```

Abbildung von IDL nach Java/C++

- Abbildung von IDL-Konstrukten auf Konstrukte in der entsprechenden Programmiersprache
- Teil der CORBA-Spezifikation (für C, C++, Java, Smalltalk, Ada, ...)
- Wird vom IDL-Compiler implementiert

Java/C++-Mapping: Basistypen

IDL	Java	C++
short	short	CORBA::Short
long	int	CORBA::Long
long long	long	CORBA::LongLong
unsigned short	short	CORBA::UShort
unsigned long	int	CORBA::ULong
unsigned long long	long	CORBA::ULongLong
float	float	CORBA::Float
double	double	CORBA::Double
long double	-	CORBA::LongDouble
char	char	CORBA::Char
wchar	char	CORBA::WChar
boolean	boolean	CORBA::Boolean
octet	byte	CORBA::Octet
any	CORBA.any	CORBA::Any
fixed	math.BigDecimal	CORBA::Fixed

Java/C++-Mapping: Template-Typen

IDL	Java	C++
string, string<X>	lang.String	char*
wstring, wstring<X>	lang.String	CORBA::WChar*
Array	Klasse mit Array	Array

- In C++ werden Helferfunktionen für die Behandlung von Strings bereitgestellt:

```
char *CORBA::string_dup (const char *s);
char *CORBA::string_alloc (CORBA::Long len);
void CORBA::string_free (char *s);
```

- Ausserdem Helferklassen CORBA::String_var und CORBA::WString_var zur "automatischen" Speicherverwaltung

Java/C++-Mapping: Konstruierte Typen

IDL	Java	C++
enum	Klasse mit Konstanten	enum
struct	Klasse mit Members	struct
exception	Klasse mit Members von Exception abgeleitet	Klasse von CORBA::UserException abgeleitet
union	Klasse mit Zugriffsmethoden	Klasse mit Zugriffsmethoden

Java-Mapping: Interfaces

```
interface Hello { void hello(); }; // IDL
```

- Java-Interface mit gleichem Namen:

```
public interface Hello { void hello(); };
```
- Basisklasse für die Implementierung:

```
public class HelloPOA { ... };
```
- Hilfsklasse mit einigen nützlichen Operationen:

```
public class HelloHelper {  
    public static Hello narrow (Object o); ... };
```
- Attribute werden auf zwei Methoden abgebildet, attribute short x in IDL wird zu:

```
void x (short wert);  
short x ();
```

C++-Mapping: Interfaces

- Klasse mit gleichem Namen:

```
class Hello {  
    void hello ();  
    static Hello_ptr _narrow(CORBA::Object_ptr o);  
    static Hello_ptr _duplicate(Hello_ptr o); };
```

- Basisklasse für die Implementierung:

```
class Hello_skel { ... };
```
- Klasse zur "automatischen" Speicherverwaltung:

```
class Hello_var { ... };
```
- Attribute werden auf zwei Methoden abgebildet, attribute short x in IDL wird zu:

```
void x (short wert);  
short x () const;
```

Java/C++-Mapping: Module

- In Java: Abbildung auf package
- In C++: Abbildung auf namespace

ORB-API (Java)

- Umwandlung von Objekt-Adressen in Strings:

```
String ORB.object_to_string (CORBA.Object o);  
CORBA.Object ORB.string_to_object (String s);
```

- Initialisierung:

```
CORBA.ORB ORB.init (String args[], Properties props);
```

- Event-Loop (nur im Server):

```
ORB.run ();  
ORB.shutdown (boolean wait);
```

POA-API (Java)

- Initialisierung:

```
CORBA.Object obj = orb.resolve_initial_references("Root-  
POA");  
POA poa = POAHelper.narrow (obj);
```

- Aktivierung:

```
poa.the_POAManager().activate();
```

- Anmelden eines Objektes (vom Typ X):

```
CORBA.Object obj = poa.servant_to_reference (x_impl);  
X x = XHelper.narrow (obj);
```

- Abmelden eines Objektes (vom Typ X):

```
poa.deactivate_object (poa.reference_to_id (x));
```

ORB-API (C++)

- Umwandlung von Objekt-Adressen in Strings:

```
char *ORB::object_to_string (CORBA::Object_ptr o);  
CORBA::Object_ptr CORBA::string_to_object (char *s);
```

- Initialisierung:

```
CORBA::ORB_ptr CORBA::ORB_init (int &argc, char *argv[]);
```

Beispiel: IDL

```
// Datei: hello.idl  
  
module H {  
    interface Hello {  
        void say_hello (in string msg);  
    };  
};
```

Beispiel: Objekt-Implementierung (Java)

```
// Datei: HelloImpl.java

import H.*;
import java.io.*;

public class HelloImpl extends HelloPOA {
    public void say_hello (String msg)
    {
        System.out.println (msg);
    }
};
```

Beispiel: Server (Java)

```
// Datei: Server.java
import H.*;
import java.io.*;
import java.util.*;

import org.omg.CORBA.*;
import org.omg.PortableServer.*;

public class Server
{
    public static void main (String args[])
        throws Exception
    {
        // ORB Initialisierung
        ORB orb = ORB.init (args, null);

        // POA Initialisierung und Aktivierung
        POA poa = POAHelper.narrow(
            orb.resolve_initial_references("RootPOA"));
        poa.the_POAManager().activate();
    }
}
```

```
// Objekt erzeugen, beim POA anmelden
// und Objektreferenz erzeugen
HelloImpl h = new HelloImpl();
Hello ref = HelloHelper.narrow (
    poa.servant_to_reference (h));

// Objektreferenz in Datei schreiben
BufferedWriter out =
    new BufferedWriter (new FileWriter ("hello.ref"));
out.write (orb.object_to_string (ref));
out.newLine();
out.close();

// Event-loop des ORB
orb.run();

// Objekt wieder abmelden
poa.deactivate_object (poa.reference_to_id (ref));
}
}
```

Beispiel: Client (C++)

```
// Datei: Client.cc
#include "hello.h"
#include <iostream>
#include <fstream>

using namespace std;

int main (int argc, char *argv[]) {
    CORBA::ORB_var orb = CORBA::ORB_init (argc, argv);

    ifstream istr ("hello.ref");
    char ref[1000];
    istr >> ref;

    CORBA::Object_var o = orb->string_to_object (ref);
    H::Hello_var h = H::Hello::_narrow (o);
    h->say_hello ("hello world!");

    return 0;
}
```

Beispiel: Übersetzen

- Java-Code übersetzen:

```
idlj -fall hello.idl
javac Server.java
```

- C++-Code übersetzen:

```
source /usr/pack/mico-2.3.12-mb/ix86-rhel4/lib/mico-setup.csh
idl hello.idl
mico-c++ -c hello.cc
mico-c++ -c Client.cc
mico-ld -o Client hello.o Client.o -lmico2.3.12
```

- Ausführen:

```
java Server
./Client
```