

# UE AD FIL A1

## UE Services FISE A3 LOGIN

### Introduction

---

*2024-2025*

**Hélène Coullon**



**IMT Atlantique**

Bretagne-Pays de la Loire

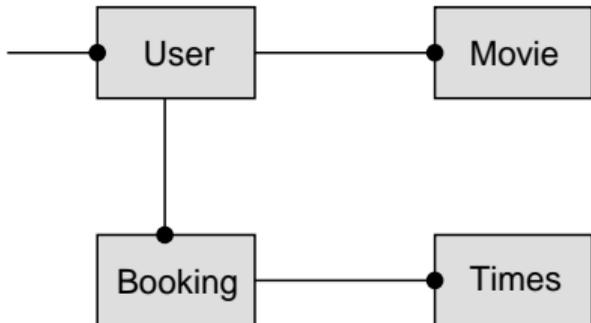
École Mines-Télécom

# Table of Contents

1. Architectures distribuées
2. Autres concepts associés
3. Quelques grands types d'architectures distribuées
4. Et cette UE ?
5. Déroulement de l'UE

# Architectures distribuées

---



- Architecture **modulaire** fait de **composants** qui ont des **rôles** qui leur sont propres
- Les composants sont **distribués sur des machines différentes dans le réseau**
- Les composants **communiquent** les uns avec les autres par échange de messages sur le réseau
- Les composants peuvent être écrits dans des **langages** différents mais doivent utiliser les **même protocoles de communication**

- **Séparer les fonctionnalités** et les rôles n'est pas spécifique au distribué !
  - modules
  - fonctions
  - classes
  - paquets
  - etc.
- Mais pour faire du distribué il faut **séparer clairement les problèmes** !
- Ce qui est spécifique au distribué c'est de placer les composants sur des **machines distantes** et de les faire **communiquer via le réseau**.

# Architecture monolithique

Une architecture distribuée vient en opposition d'une architecture **monolithique**

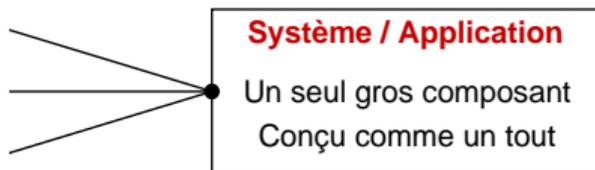
Mais une architecture monolithique peut être **modulaire** (3-tiers, hexagonale) !

## Avantages

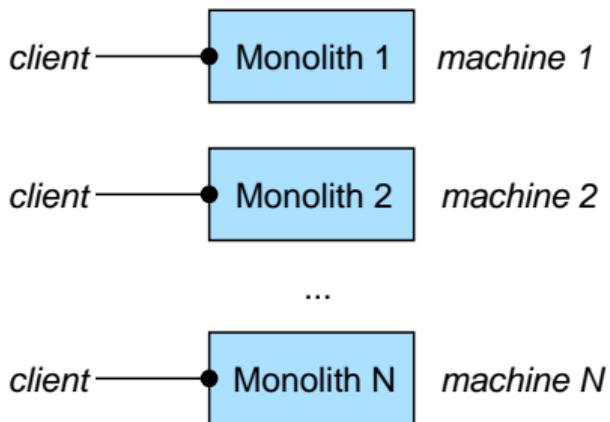
- Conception plus simple
- Pas de communications réseau

## Inconvénients

- Redéploiement total si changements
- Peu tolérant aux pannes
- Peu scalable
- Pas de distribution des modules ou fonctionnalités (pas Cloud-native)



# Architecture monolithique = 1 seule machine ?



Même si le système suit une architecture monolithique

- Il peut être déployé sur **plusieurs machines** !
- Chaque instance (ou déploiement) fonctionne comme un tout unique **sans communication** avec une autre.
- On peut répartir la charge avec un **load-balancer** entre chaque instance.
  - **scalabilité horizontale**

## Avantages

- Modulaire
  - séparation des préoccupations, flexibilité, maintenabilité
  - réutilisation de code facilité
- Flexible et évolutif
  - mise à jour par éléments
  - déploiement continu
  - changements (reconfiguration) dynamique
- Tolérance aux pannes
- Scalabilité

## Inconvénients

- Plus difficile à concevoir : API, réseau, sécurité etc.

Désormais les architectures distribuées sont inévitables !

## **Infrastructures distribuées**

- Clusters ou grappes de calculs
- Informatique à la demande (Cloud, Fog/Edge computing)
- Systèmes IoT et cyber-physiques
- Internet

## **Applications distribuées**

- Applications web
- Applications mobile
- Applications IoT (villes intelligente, usines intelligentes)
- Applications liées à la 5G (voitures autonomes etc.)

# Challenges techniques et scientifiques

- Création de **systemes complexes** parfois difficiles à maîtriser
  - inter-blocages dans les communications
  - concurrence sur les données (race condition)
- Sur de gros projets plusieurs équipes de développement et plusieurs langages peuvent être impliqués
  - difficultés de management et de gestion de projet
- **Nommage et découverte** automatique des composants
- **Consistance des données** entre les différents composants, réplication
- **Sécurité**
- **Tolérance aux pannes**
- etc.

<https://www.distributed-systems.net/index.php/books/ds3/>

<https://team.inria.fr/wide/team/michel-raynal/>

## **Autres concepts associés**

---

- Local : événements ou actions arrivant à un unique endroit
- Réparti (ou distribué) : événements ou actions arrivant à plusieurs endroits

*Dans une architecture distribuée, chaque composant peut être exécuté sur des ressources différentes réparties sur le réseau. Certaines de leurs actions sont **locales** mais d'autres sont **communes et réparties entre les composants**.*

Machine1 : Action1 et Action 2

Machine2 : Action2 et Action3

Machine3 : Action3 et Action4

- **Séquentiel** : des actions ordonnées totalement en suivant un temps linéaire
- **Parallèle** : des actions ordonnées partiellement en suivant des temps parallèles

*Dans une architecture distribuée, chaque composant exécute des actions qui lui sont propres, il y a donc nécessairement du **parallélisme entre les actions des différents composants**.*

Composant1 : Action1  $\rightarrow$  Action2  $\rightarrow$  Action 3  $\rightarrow \dots \rightarrow$  ActionN

Composant2 : Action1'  $\rightarrow$  Action2'  $\rightarrow$  Action3'

On parle de **concurrency** lorsque le parallèle doit devenir séquentiel, autrement dit lorsque l'on a besoin d'une **coordination temporelle** entre les actions.

Par exemple lorsque 2 actions parallèles accèdent à la même ressource.

→ nécessité d'accès entrelacés à la ressource, ce qui revient à du séquentiel

# Mémoire partagée et distribuée

- Une mémoire est partagée lorsque le **même adressage mémoire** est utilisé entre plusieurs processus, composants, agents etc.
  - Ex : architecture multi-core et RAM de nos ordinateurs
  - **Pas de communication nécessaire** entre les éléments qui accèdent à la ressource mais une **coordination** est obligatoire pour conserver des **informations cohérentes**
  - Problème de **concurrency**
- Une mémoire est distribuée lorsque l'**adressage mémoire est différent** pour les processus, composants, agents etc.
  - Ex : plusieurs machines sur un réseau
  - Besoin de faire **communiquer** les éléments pour **accéder à une ressource distante**
  - **Echange de messages**

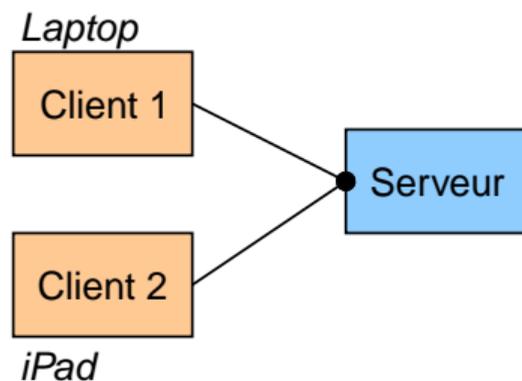
*Dans cette UE nous nous intéressons à des mémoires distribuées et au passage de messages entre les composants*

# Communications synchrones et asynchrones

- Une communication **synchrone** nécessite que les éléments concernés par la communication soient prêts à communiquer en même temps
  - **synchronisation temporelle** des entités distribuées
- Une communication **asynchrone** permet aux éléments concernés par la communication de continuer ce qu'ils ont à faire en attendant que l'information utile leur soit transmise
  - notion d'**émetteur** et de **récepteur**
  - une absence de synchronisation temporelle ne signifie pas une absence de dépendance (attente d'une information)

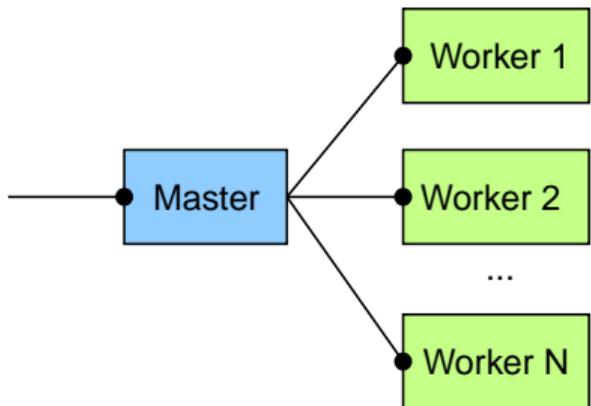
# Quelques grands types d'architectures distribuées

---



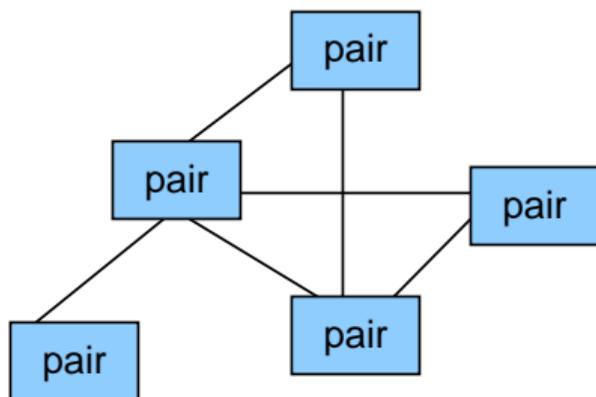
- Séparation entre les composants qui
  - **consommant** des ressources ou services
    - clients
  - **fournissent** des ressources ou services
    - serveurs
- Très classique et très utilisé
  - Ex. architectures client/serveur : Google drive, Dropbox etc.
- Frontend / backend

# Architecture Master/Worker



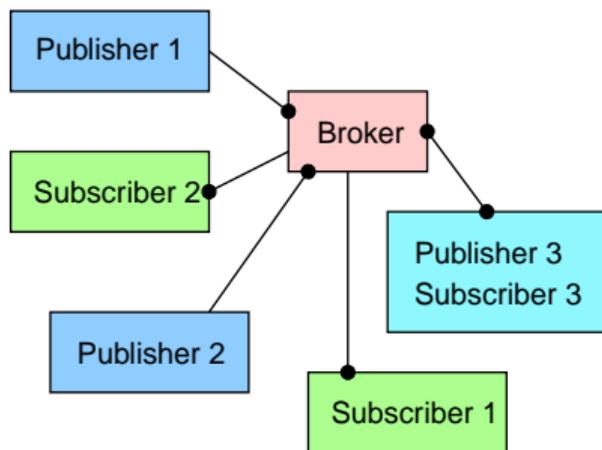
- Separation du travail entre les composants qui
  - **travaillent** : workers
    - réception de tâches
    - exécution de tâches
    - notification de fin de tâche
  - **coordonnent** le travail des workers : masters
    - réception des requêtes
    - division du travail en tâches
    - distribution des tâches aux workers
- Ici on se place plutôt côté serveur (backend)
- **Attention** diviser le travail n'est pas trivial !
- Ex. d'architecture master/worker: Apache Spark

## Architecture pair-à-pair (p2p)



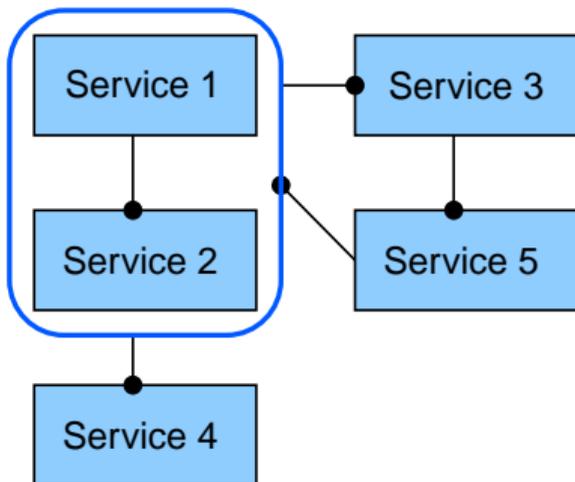
- Séparation du travail ou des ressources
- Pas de privilèges : tous les pairs sont identiques et à la fois client et serveur
  - fournir et consommer des ressources
  - mais il y a souvent une notion de leader pour permettre les connexions de nouveaux pairs à un réseau p2p
- On parle d'architecture complètement décentralisée
- Architecture popularisée dans les années 2000
  - Napster : partage décentralisé de fichiers musicaux
- Très tolérant aux pannes
  - pas de point central, le leader peut être changé

# Architecture à événements

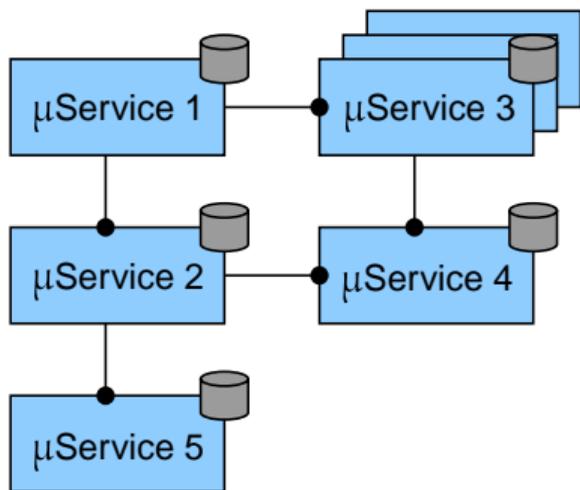


- Les composants sont tous vus comme des éléments qui
  - envoient des événements sur leurs activités locales : **publisher**
  - s'abonnent et reçoivent des événements des autres composants : **subscriber**
- Pas de communication synchrones entre les composants (asynchrone)
- Gestion tierce des événements et de leur diffusion : **broker**
- Ex. technos : systèmes de publish-subscribe, message broker
- Ex. architectures événements : IoT

# Architecture orientée services (SOA)



- Les composants sont considérés comme des **services**
- Chaque service peut utiliser d'autres services
  - dépendances entre services
  - hiérarchie de services
- Les services sont vus comme des boîtes noires
  - Concepts de courtier entre services
  - Concept de découverte de services
  - Concept d'**interfaces** ou de **contrat** pour savoir ce qu'offre un service



- Très largement **hérité du SOA**
- Architecture dite "Cloud native"
  - se prête très bien à la conteneurisation
  - se prête très bien au déploiement sur le Cloud
- "micro" ne veut pas forcément dire petit
  - un micro-service peut être conséquent
  - mais un micro-service est difficilement découposable en sous éléments
- Dépendances plates, pas de hiérarchie
- Même besoins qu'en SOA : découverte, **interfaces** etc.
- Ex. Architectures micro-services : Netflix, Twitter

Ce terme est plutôt lié en particulier au Cloud [UE Cloud A3]

Attention ! Ca ne veut pas dire qu'il n'y a pas de serveurs !

- Serveurs gérés par une tierce partie
- Eviter à l'utilisateur de gérer le backend
- 2 services types dans le Cloud :
  - FaaS : Function-as-a-Service
  - BaaS : Backend-as-a-Service (BD, security etc.)
- Ex. technos : AWS lambda, Google Cloud functions

Certaines de ces architectures sont compatibles les unes avec les autres !

## Exemples

- On peut avoir une architecture pair-à-pair qui utilise un système événementiel
- On peut avoir une architecture micro-services avec du client serveur ou du master/worker
  - Ex : dropbox

**Et cette UE ?**

---

### Les architectures orientées micro-services !

#### Pourquoi ?

- Très répandu et apprécié des entreprises
  - Web
  - IoT
  - Cloud
- Flexible et évolutif
- Séparation claire entre le développeur, le DevOps et l'opérateur
- Grand nombre d'outils pour gérer des applications micro-services
  - Docker, DockerCompose [UE DevOps A2]
  - Kubernetes [UE DevOps A2]
- Compatible avec les autres architectures

# Focus sur le concept d'API

- API = Application Programming Interface
- **Interfaces** permettant de savoir ce que fournit un micro-service
- **Contrat** entre le fournisseur et le consommateur de services
- C'est l'API qui permet de **découpler les différents services**

## Ce que nous allons faire ensemble

- Concevoir et implémenter une application suivant une architecture micro-services en Python et en TypeScript
- Définir différents type d'interfaces pour les micro-services
- Documenter les interfaces
- Utiliser Docker et Docker-compose

## Déroulement de l'UE

---

Les TP sont fait par groupes de 2 personnes (binôme à conserver)

- Développer une application de 4 micro-services pour la gestion d'une salle de cinéma
- 2 versions de l'application et donc 2 repo Git sont attendus
  - version avec uniquement des API REST (documentation OpenAPI)
  - version mixte en REST, GraphQL et gRPC
- Une version bonus du TP peut être effectuée pour celles et ceux qui avancent vite avec une plus grande ouverture sur l'application et les techniques utilisées.
- Le rendu des codes et une présentation orale sont évalués
- Des quizz individuels sont évalués au début des séances

## Objectifs

Comprendre les concepts de développements de micro-services et apprendre à utiliser trois types d'API concrètes.

Séances encadrées par Mayleen Lacouture (Senior software engineer [Maieuticapp](#))

- Concevoir une application micro-services à partir d'une spécification textuelle
- Générer le squelette de code à partir de la spécification OpenAPI
- Écrire le code métier des micro-services en TypeScript
- Travailler collaborativement en plusieurs équipes et en utilisant Docker et GitHub Actions (GitLab CI/CD)

### Objectifs

Code des micro-services dans un autre langage et comprendre les problématiques de développement multi-équipes.

- **CG1** : Comprendre et analyser, synthétiser un problème et/ou une situation complexe
  - Quizz sur la partie 1
- **CG2** : Résoudre un problème complexe en alliant théorie et pratique
  - Codes de la partie 1
- **CG3** : Concevoir et réaliser des systèmes et des organisations
  - Codes de la partie 2
- **CG9** : Communiquer
  - Présentation de la partie 1