

# Vconfig: Eine Java basierte Oberfläche zur Systemadministration

**Rüdiger Schuster, Peter Kalthoff, Raimund Klute  
Siemens AG**

# Inhalt

- **Problemstellung**
- **Funktionalität**
- **Aufbau und Struktur der Benutzerschnittstelle**
- **Architektur**
- **Vorgehen zur Integration neuer Applikationen**
- **Aufgetretene Probleme**
- **Projektstatus**

# Problemstellung

## **Administration von High-End Unix-Servern in Clustern:**

- Performancecluster als Datenbankserver
- Hochverfügbarkeitscluster für kritische Anwendungen
- Administrationscluster zur Serverkonsolidierung

## **Randbedingungen:**

- Große Anzahl von Devices
- Große Anzahl von Benutzern

## **Problem:**

- Administrierbarkeit und Diagnostizierbarkeit eines Cluster von einem „Single Point of Control“

# Was ist ein Cluster?

- **Knoten**

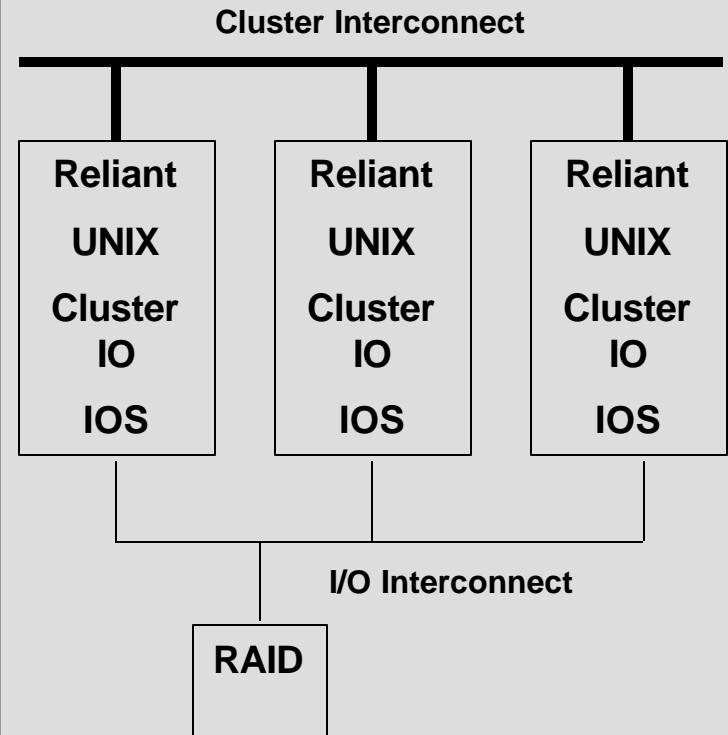
Unabhängiges Computer System mit Prozessoren, Speicher, Betriebssystem und einem Cluster Kommunikationsprotokoll

- **Cluster**

Menge von Knoten mit einem globalen Administrationssystem, verteilt auf die Knoten. Knoten sind verbunden mit einem Cluster Interconnect.

- **Cluster Protokoll**

Kommunikationsprotokoll zwischen den Knoten zum Austausch von Daten und Kommandos. Das Protokoll ist unabhängig vom physikalischen Medium.



# Generelle Anforderungen

- **Single Point of Administration**

Anzeige aller Cluster Komponenten, Verwaltung einer großen Zahl von Geräten, schneller Zugriff auf alle Komponenten

- **Erweiterbares Framework**

Objektoriente Implementation

Leichte Integration von neuen Management Anwendungen:

- Definiere neue Management Objekte
- Verwende vorhandene GUI Komponenten, um die Benutzerschnittstelle zu implementieren

- **Integration von Standards (vorbereitet)**

Architektur und Objekt Definition müssen verträglich sein (DMTF)

- **Leicht portierbar**

Standard Betriebssystem Schnittstellen reichen für eine Portierung

# Administrationsfunktionen

- **Cluster Knoten Management**

Überwachung der Knoten Stati, Integration, Entfernen von Knoten, automatische Verteilung von Cluster Konfigurationsdaten

- **Cluster Benutzer Management**

Anlegen von Benutzern mit identischen User-IDs, Zugriffsrechten und Passwörtern.

- **Cluster Konfiguration**

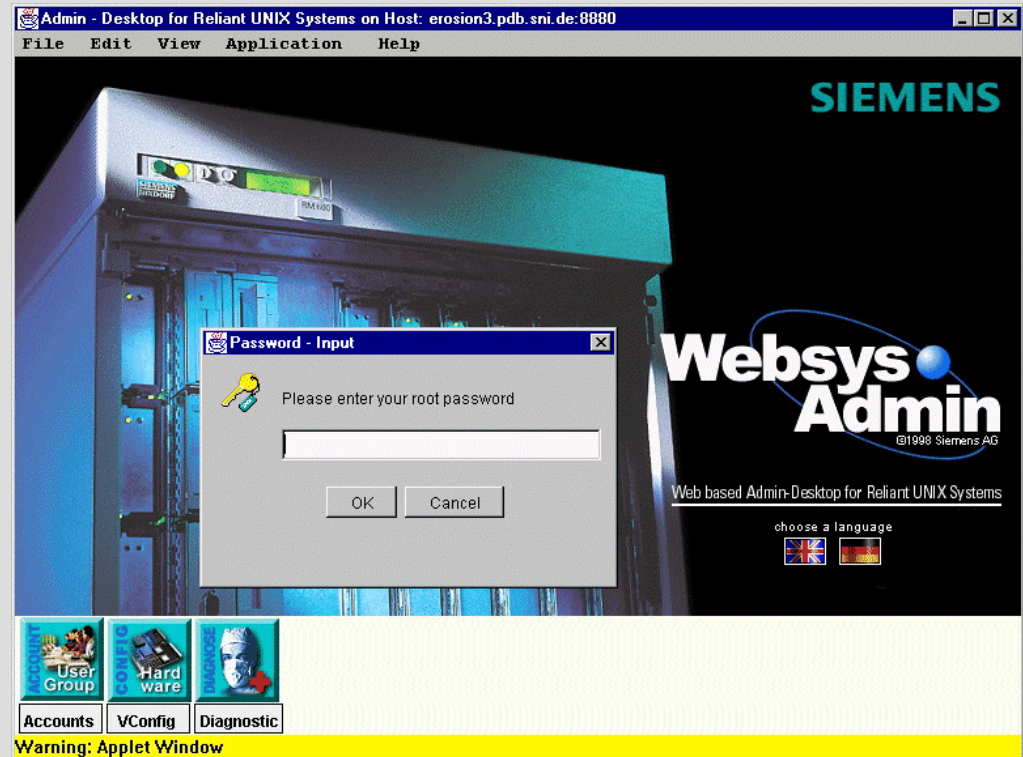
Speichermedien, virtuelle Platten, System-, Peripherie- und I/O-Schränke, Boards, Controller, Knoten.

- **Cluster Diagnose**

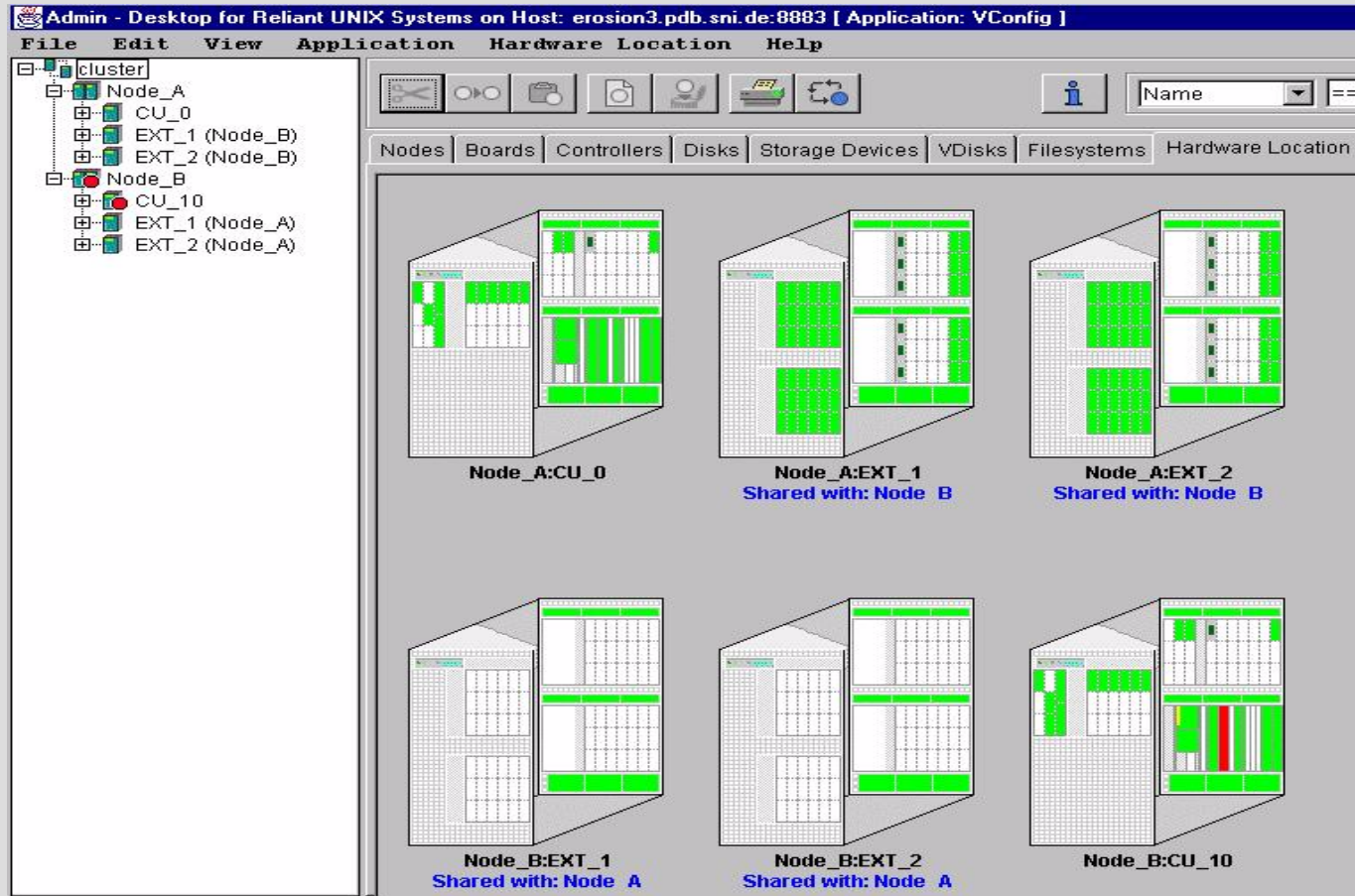
Schwellwertüberwachung, Event Management, Event Routing zum GUI, Reparaturinformation für austauschbare Geräte, Administration des Cluster Diagnose Systems

# Designentscheidungen

- Client Server Architektur
- Erweiterbarer Desktop für Management Applikationen
- Benutzerschnittstelle als JAVA-Applet
  - Geräteunabhängigkeit
  - Verwendung von Browserschnittstellen
- Serverkomponente ist in C++ realisiert
  - Grund: Performance



# Clusterdarstellung





# Objektdarstellung

Admin - Desktop for Reliant UNIX Systems on Host: erosion3.pdb.sni.de:8883 [ Application: VConfig ]

File Edit View Application Disks Help

cluster

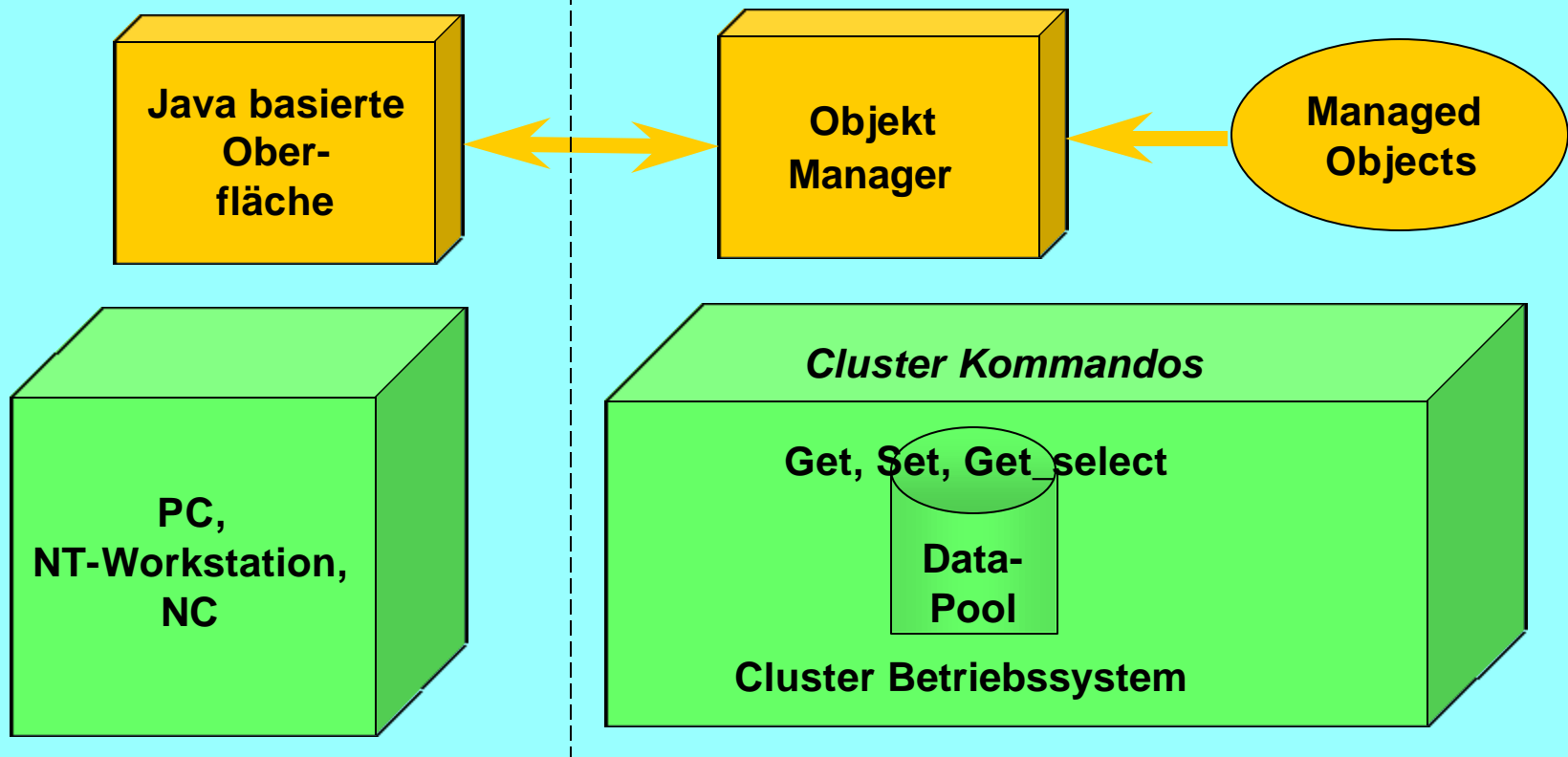
- Node\_A
  - CU\_0
  - EXT\_1 (Node\_B)
  - EXT\_2 (Node\_B)
- Node\_B
  - CU\_10
  - EXT\_1 (Node\_A)
  - EXT\_2 (Node\_A)

Nodes Boards Controllers Disks Storage Devices VDisks Filesystems Hardware Location

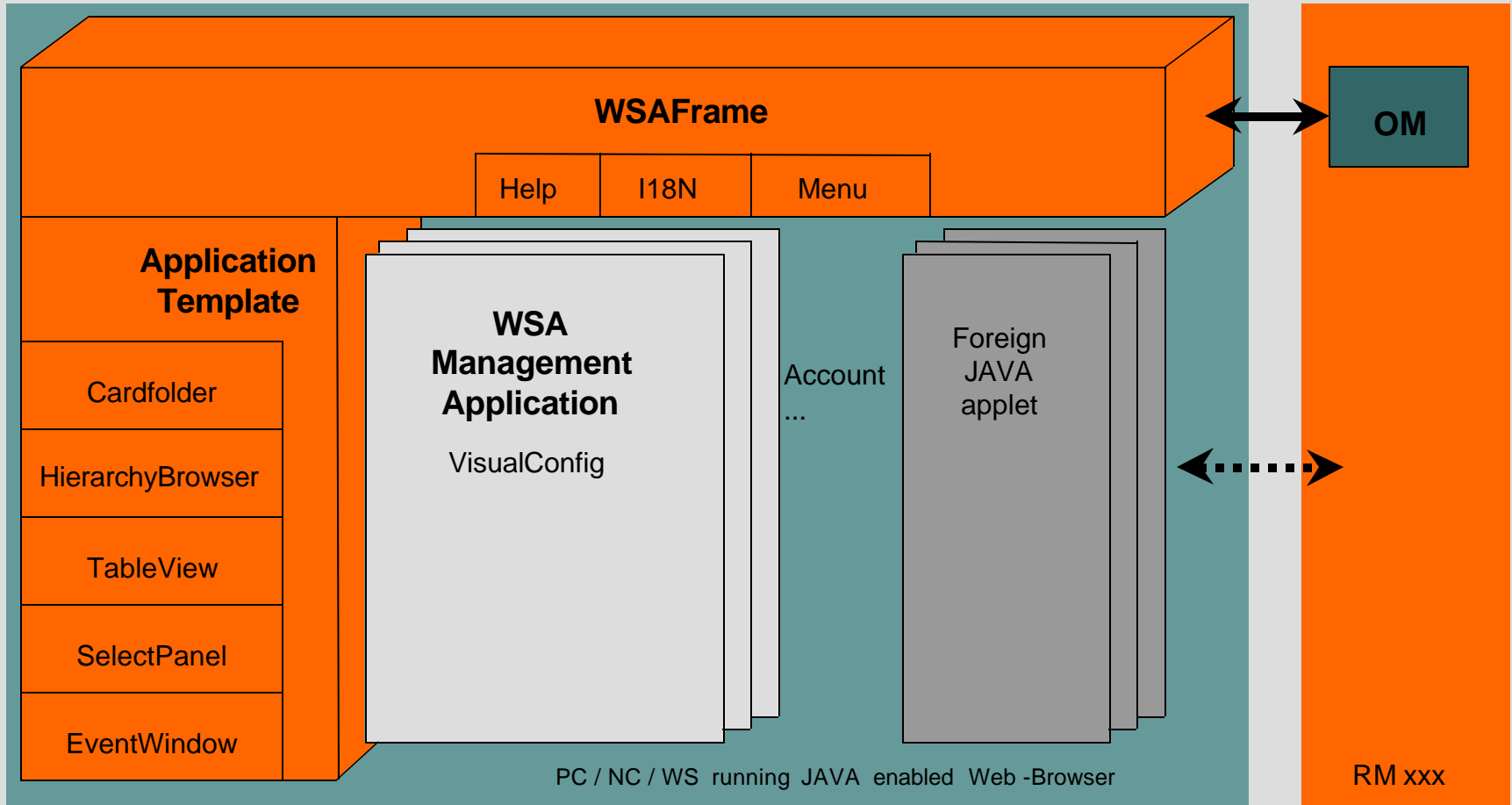
Name	Node	Cabinet	Line	Slot	Status	Type	Controller	SCSI-Id	Connection
ios0/sdisk000	Node_A	CU_0	scsi_0	0	ok	MP81.D	sport00	0	private
ios0/sdisk010	Node_A	CU_0	scsi_1	0	ok	MP81.D	sport01	0	private
ios0/sdisk011	Node_A	CU_0	scsi_1	1	ok	MP81.D	sport01	1	private
ios0/sdisk012	Node_A	CU_0	scsi_1	2	ok	MP81.D	sport01	2	private
ios0/sdisk013	Node_A	CU_0	scsi_1	3	ok	MP81.D	sport01	3	private
ios0/sdisk014	Node_A	CU_0	scsi_1	4	ok	MP81.D	sport01	4	private
ios0/sdisk015	Node_A	CU_0	scsi_1	5	ok	MP81.D	sport01	5	private
ios0/sdisk016	Node_A	CU_0	scsi_1	6	ok	MP81.D	sport01	6	private
ios0/sdisk017	Node_A	CU_0	scsi_1	7	ok	MP81.D	sport01	7	private
ios0/sdisk020	Node_A	CU_0	2	0	ok	MP81.D	sport02	0	
ios0/sdisk021	Node_A	CU_0	2	1	ok	MP81.D	sport02	1	
ios0/sdisk022	Node_A	CU_0	2	2	ok	MP81.D	sport02	2	
ios0/sdisk023	Node_A	CU_0	2	3	ok	MP81.D	sport02	3	
ios0/sdisk024	Node_A	CU_0	2	4	ok	MP81.D	sport02	4	
ios0/sdisk025	Node_A	CU_0	2	5	ok	MP81.D	sport02	5	
ios0/sdisk026	Node_A	CU_0	2	6	ok	MP81.D	sport02	6	
ios0/sdisk027	Node_A	CU_0	2	7	ok	MP81.D	sport02	7	

Inventory Usage

# Architekturüberblick



# Architektur (Client)



# Werkzeuge

**Werkzeugkasten besteht aus fünf Komponenten:**

- **WSAModuleTemplate**
  - Basisklasse zur Integration neuer Applikationen, realisiert den Zugang zum Protokoll, veranlaßt das Starten des Objektmanagers und baut das GUI auf (Hierarchiebrowser, Menü, Tabelle)
- **WSA Dialogboxen**
  - Basismenge von Dialogboxen mit gleichem Layout
- **WSA Komponenten**
  - Basismenge von Dialogkomponenten, abgeleitet von Swing
- **Help System**
  - Verzeichnisstruktur und Namenskonventionen für html-basierte Hilfedateien
- **Imagebuilder**
  - Interpreter zur Erstellung von Bildern aus Beschreibungsdateien

# Integration einer neuen Anwendung

- Jede neue Anwendung ist Subklasse von **WSAModuleTemplate**
- Applikation wird als Tabelle präsentiert
- Menübalken, Hierarchiebrowser und Selektionspanel stehen zur Verfügung
- Deklariere neue Applikation in einem Konfigurationsfile
- Ablage des Start-Icons für diese Applikation

```
package de.sni.websysadm.manage_it;  
import  
de.sni.websysadm.WSAModuleTemplate;  
// Web based System Admin - Example  
// Begin of WSAManagelt  
public class Manage_it  
        extends WSAModuleTemplate  
{  
    // Standard layout methods may be  
    // overwritten  
}  
// End of Manage_it
```

# GUI Toolkit - verfügbare Dialogboxen

## WSAEditDialog

Box zur Anzeige von Eingabedialogen  
mit einem Standardkopf und drei  
Buttons

## WSA\*Confirm\*

Verschiedene Bestätigungsboxen  
mit 2 oder 3 Buttons

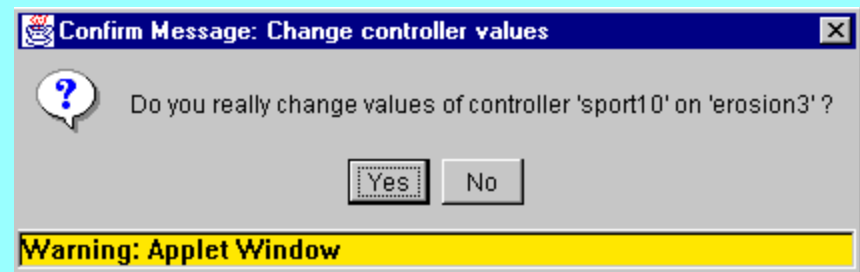
## CmdErrorBox

Anzeige von Fehlerinformationen

## CLCopyBox

Dialogbox zum Kopieren von Objekten zwischen Knoten

...



# GUI Toolkit - verfügbare Komponenten

WSATextField

WSARadioButton

WSANumericSpinner

WSASingle/MultiList

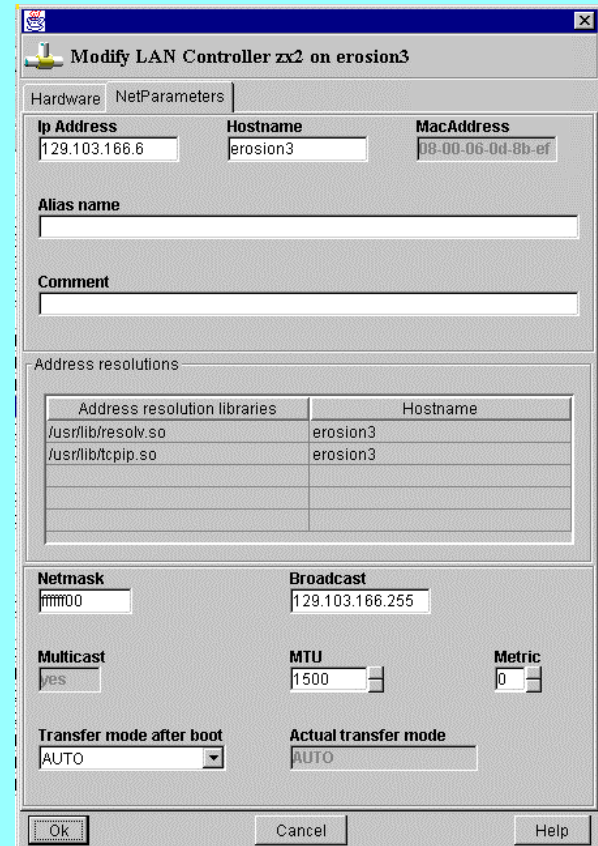
WSACheckbox

WSAButton

WSAChoicesBrowser

...

Abgeleitet von Swing-Klassen mit einem gemeinsamen Layout und Führungstexten



# **Imagebuilder**

- **getrieben durch Beschreibungsdateien**
- **kombiniert GIFs und Swing-Komponenten zu Images**
- **unterstützt verschiedene Auflösungen**
- **basiert auf streng hierarchischer Adressierung**
- **universell verwendbar**



# Imagebuilder



## SY65.cfd

[364,454,\*] Sy65\_364\_454.gif

# loc x, y, w, h, dx, dy,

(1) 248, 192, 113, 126, 0, 0, T5SpBus.cfd

## T5SpBus.cfd:

[113,126,\*]

# loc x, y, w, h, dx, dy,

(1 | 0..14) 99, 1, 13, 124, -7, 0, \$baseType\$.cfd

## CP4.cfd

[13,124,ok]

{Fill} 0, 0, 13, 124, (0,255,0)

[13,124,defect]

{Fill} 0, 0, 13, 124, (255,0,0)

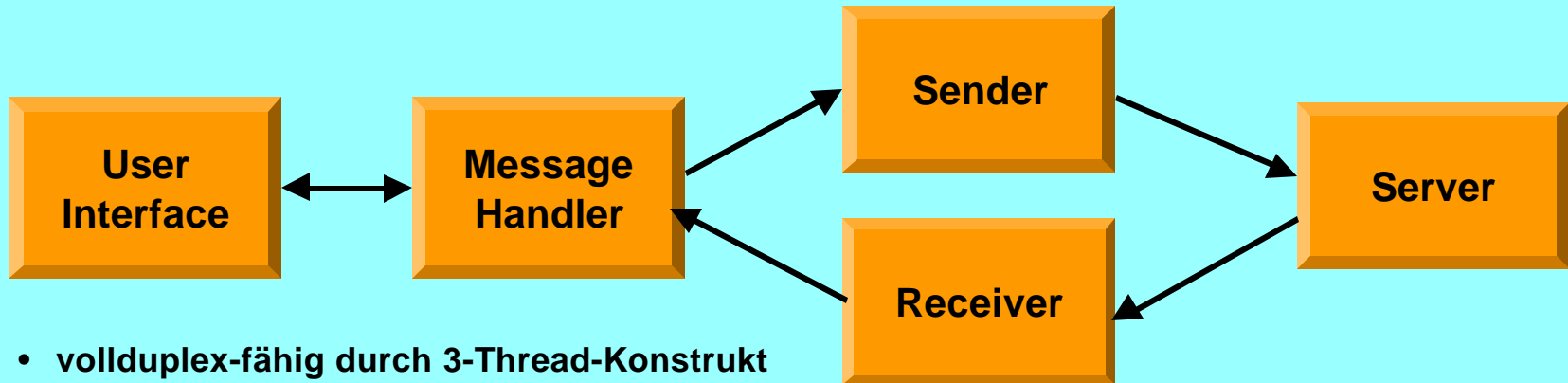
[13,124,error]

{Fill} 0, 0, 13, 124, (255,255,0)

[13,124,deactive]

{Fill} 0, 0, 13, 124, (0,0,0)

# Protokollschnittstelle



- vollduplex-fähig durch 3-Thread-Konstrukt
- basiert auf Sockets und TCP/IP
- unterstützt synchrone und asynchrone Übertragung
- proprietär, aber “light-weight”
- funktional mächtig (>20 verschiedene Op.)
- performant (>1000 Objekte pro sec.)

- WBEM: zum Projektstart nicht verfügbar, z.Z. nicht auf UNIX,
- JMAPI (SUN): Mitte 97 nicht projektreif,
- RMI als Protokoll: ObjektManager in Java erwies sich als zu langsam

# Aufgetretene Probleme

- **Instabile Java Versionen**
  - Qualitätsmängel bei neuen JDK und Swing Versionen
  - Hoher Aufwand für „Workarounds“
- **Fehlende Browser Unterstützung**
  - Keine zuverlässige JRE-Unterstützung in gängigen Browsern
  - Ausnahme: SUN's Hotjava
- **Instabile Schnittstellen während des Projektstarts**
  - Notwendiger Wechsel von JDK1.0 nach JDK1.1
- **Mangelnde Toolunterstützung**
  - Vorhandene Tools haben Probleme mit großen Projekten
- **Schwache Klassenbibliotheken**
- **Einarbeitung in objektorientierte Programmierung**

# **Projekthistorie und Status**

- **Studien, erste Prototypes: August 1996**
- **Start der Implementation: März 1997**
  - **Basis JDK1.0**
- **Juli 1997: Umstellung auf JDK1.1**
- **Vollständige Rebasierung auf Swing-Klassen**
- **GUI: 24 Packages, 450 Klassen, 1000 GIFs, ca. 60 KBLOC**
- **Bestandteil des Lieferumfangs von ReliantUNIX V5.45**