

# Promise-future 同步模型

- Promise-future 是一种高级的 (high-level) 同步构造。

# 低级的同步构造

- POSIX 中提供的
  - mutex
  - condition\_variable
  - semaphore
- Windows 中提供的
  - CRITICAL\_SECTION
  - Event
  - Semaphore
  - Mutex

# 低级的同步构造

- 所有操作针对**同步对象本身**
  - 不够抽象
  - 只能用于线程之间的同步
- 使用方法**复杂**
  - 实现生产者 - 消费者队列需要 `mutex` 和 `condition_variable` 配合使用
  - 锁定和解锁 `mutex` 需要分别调用一个函数
  - 对 `condition_variable` 的等待操作需要使用循环

# Promise-future 构造示例：请求方

```
- function get_data_from_server(){  
-     var conn = Server_connector.get_connection();  
-     var req = new Data_request; // 构造器中生成唯一序列号。  
-     req.key = "data_key";  
-     // 向服务器发送消息，发送完成后立即返回一个 Promise 对象。  
-     var promised_resp = conn.send_request(req);  
-     // 该操作会阻塞当前协程，直到 promise_resp 被设置。  
-     // 如果服务器返回错误或连接丢失，抛出一个异常。  
-     var resp = yield promised_resp;  
-     return resp;  
- }
```

## Promise-future 构造示例：响应方

```
- function send_data_to_client(conn, req){  
-     var data = Database.get_data(req.key);  
-     // 该响应消息的序列号和客户端发送的序列号保持一致。  
-     var resp = new Data_response(req.serial, data);  
-     // 向客户端发送查询结果。  
-     conn.send_response(resp);  
- }
```

# Promise-future 构造

- Promise 和 Future 组成一条**一次性的**管道
  - Promise 是写端
  - Future 是读端
- 在读端进行读操作会**阻塞**
  - 如果写端写入了一个**对象**，读端的阻塞解除并返回该对象
  - 如果管道关闭时没有对象写入，读端的阻塞解除并抛出**异常**
    - C++11: `std::future_error`

# Promise-future 构造

- 所有操作针对**被传输的数据对象**
  - 同步对象本身只作为同步使用
  - 不仅可以用于线程之间的同步，也可以用于业务逻辑之间的同步
  - 支持**一写多读**
- 使用方法**简单**
  - 读只需 `yield` 操作
    - 可以使用**返回值**或**异常**进行错误处理
  - 写只需 `set` 操作
    - 有 `set_success()` 和 `set_exception()` 两种操作

# Promise-future 构造

- 协议需求
  - 请求消息和响应消息必须一一对应
  - 请求消息必须带有一个序列号
  - 响应消息必须带有一个同样的序列号和一个状态码
- 请求方需求
  - 为每一个请求消息生成序列号
  - 处理连接丢失的情况
- 响应方需求
  - 决定状态码



# Circe 中的请求和响应消息

- Circe 是服务器集群框架
  - <https://github.com/lhmouse/poseidon-circe>
- 服务器间通信基于 TCP
  - 需要在接收数据的时候切分成帧
  - 帧分为数据帧和控制帧两种
    - 数据帧：所有请求和响应消息都是数据帧
    - 控制帧：PING, PONG, CLOSE 等

# Circe 中的请求和响应消息

- 数据帧格式 ( 若数据长度不大于 0xFFFFE )

- `len`                    `uint16be`                    数据长度 (  $\leq 0xFFFFE$  )
- `msg_id`                    `uint16be`                    消息号
- `msg_data`                `bytes`                        消息数据, 共 `len` 字节

- 数据帧格式 ( 若数据长度不小于 0xFFFF )

- `len`                    `uint16be`                    固定值 0xFFFF
- `len_ex`                    `uint64be`                    数据长度 (  $\geq 0xFFFF$  )
- `msg_id`                    `uint16be`                    消息号
- `msg_data`                `bytes`                        消息数据, 共 `len_ex` 字节

# Circe 中的请求和响应消息

## • 请求消息格式

- `serial`            `vuint64`            序列号
- `data`                `bytes`                请求数据

## • 响应消息格式

- `serial`            `vuint64`            序列号
- `err_code`           `vint64`             状态码
- `err_msg_len`       `vuint64`            错误消息长度
- `err_msg_data`      `bytes`               错误消息, 共 `err_msg_len` 字节
- `data`               `bytes`               响应数据