

تاریخچه و پیشینه Corba

در سال ۱۹۸۹ OMG (object management group) با ۸ عضو تشکیل شد و شامل بیش از ۷۶۰ سازمان و بخش بود که وظیفه آنها "فراهم کردن یک قالب کاری و ساختاری برای نرم افزارهای شئیگرا که بطور گسترده استفاده می شد" بود. در حقیقت این سازمانها و شرکتها از شرکتهای مهم در زمینه هایی چون سیستم عامل ، پایگاه داده ، نرم افزارهای کاربردی ، ابزارهای تولید نرم افزار و... بودند که منشور آنها فراهم کردن یک قالب کاری معماری گونه متعارف برای نرم افزارهای کاربردی شئی گرا بود. این هدف بسیار بزرگی بود ولی OMG با طرح معماری مدیریت اشیاء OMA به این هدف رسید و corba نیز جزئی از این ساختار است. این مجموعه از استانداردها یک قالب کاری را بوجود آوردند که نرم افزارها بر پایه آن ساخته می شوند به طور خلاصه OMG شامل بخشهای زیر بود:

- ORB(Object Request Broker)
- Object services
- Common facilities
- Domain interfaces
- Application object

با تشکیل OMG در سال ۱۹۸۹ اولین نسخه معماری متعارف ، واسطه تقاضای اشیاء (Common Object Request Broker Architecture) که بطور خلاصه corba نامیده می شد، در سال ۱۹۹۰ معرفی شد و corba فقط یک سری مشخصات و ویژگیها بود و به تولید کننده گان نرم افزار اجازه میداد تا این مشخصات را با هر راهی پیاده سازی کنند. تکمیل شده آن در سال ۱۹۹۱ با نام ۱.۱ corba به بازار عرضه شد و مهمترین ویژگی این نسخه تعریف زبانی با نام IDL بود که بعنوان API در این نرم افزارها برای ارتباط با ORB تعبیه شده اند.

کلاً در نسخه های ۱.X corba گامی برای ارتباط و عملکرد داخلی اشیاء برداشته شده بود و اشیاء در ماشینهای مختلف و در معماریهای مختلف و در زبانهای مختلف با یکدیگر ارتباط برقرار می کنند مهمترین محدودیت نسخه ۱.X corba این بود که پروتکل استاندارد برای ارتباط با ORB های مختلف تحت شبکه وجود نداشت.

در نتیجه ORB از یک شرکت نمی توانند با ORB از یک شرکت دیگر ارتباط برقرار کنند ولی ۲ corba که در دسامبر ۱۹۹۴ ایجاد شد این مسئله را حل کرد و پروتکلی بنام IIOP (internet- inter-orb-protocol) بوجود آمد و استفاده از این پروتکل برای تمام شرکتهای ضروری شد. با استفاده از این پروتکل دیگر نرم افزارهای که از آن از تکنولوژی corba استفاده می شود مستقل از سخت افزار و مستقل از شرکت تولید کننده نرم افزار است.

سیر تکاملی corba همین گونه ادامه یافت تا در سال ۲۰۰۰ ۳ corba به بازار عرضه شد و کاملترین نسخه corba می باشد. این مروری بر سیر تکاملی و پیشینه corba بود و در بخشهای بعدی ساختار و کاربردهای آن بررسی خواهد شد.

۲. معماری CORBA

اجزای مختلف معماری corba شرح زیر است:

- ۱- ORB یا واسط تقاضای اشیاء که یکی از قسمتهای اساسی معماری corba است .
- ۲- IDL یا زبان تعریف واسط که یکی دیگر از قسمتهای اساسی معماری corba است.
- ۳- مدل اشیاء corba که شامل ارجاعات اشیاء و سازگار کننده پایه ای اشیاء (BOA) است .
- ۴- مدل ارتباطی corba یعنی اشیاء corba چگونه در داخل یک شبکه با هم هماهنگ می شوند.
- ۵- تعریف و نقش مشتری و خدمتگذار در معماری CORBA

دلال تقاضای شیئی ORB-object request broker

مفهوم یک ORB چنین شرح داده میشود: وقتی یکی از اجزای یکی از نرم افزارها بخواهد از سرویسهای فراهم شده توسط شیئی دیگری استفاده کند، ابتدا باید یک ارجاع از شیئی که سرویس را فراهم می کند بدست آورد. بعد اینکه این اشاره گر را بدست آورد آن قسمت میتواند متدهای فراهم شده توسط آن شیئی را فراخوانی کند و به سرویس مورد نظر خود برسد. وظیفه اصلی ORB تصمیم گیری در مورد مراجعه به شیئی مورد نظر است و همچنین نرم افزارها را قادر می کند تا با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. این مهمترین مسئولیت ORB است.

مارشالینگ

بعد از اینکه یک جزء نرم افزاری از شیئی که می خواهد از متدهای آن استفاده یک ارجاع کسب کرد، میتواند متد مورد نظر را فراخوانی کند این متدها پارامترهایی را به عنوان ورودی می گیرد و همچنین پارامترهایی را به عنوان خروجی می فرستد مسئولیت دیگر ORB دریافت پارامترهای ورودی از جزء فراخواننده و مارشال کردن آنها به شیئی فراهم کننده متد است همچنین پارامترهای خروجی از متدها را آنمارشال می کند .

مارشالینگ پروسه ای است که پارامترهای ورودی را به شکلی که قابل انتقال توسط شبکه باشد تبدیل می کند .

آنمارشالینگ: عمل معکوس مارشالینگ است و داده های آمده از شبکه را به شکل پارامترهای ورودی تبدیل می کند. برای اینکه ORB بتواند داده ها را در شبکه رد و بدل کند آنها را به فرمت خاصی تبدیل می کند که این فرمت را one-the-wire می گویند

نتیجه مارشالینگ و آنمارشالینگ استقلال سخت افزاری است. بدلیل اینکه پارامترها هنگام انتقال از شبکه به یک شکل مستقل از سخت افزار تبدیل می شود و هنگام دریافت به یک شکل وابسته به سخت افزار تبدیل می گردد. در نتیجه ارتباط بین اجزای یک رابطه مستقل از سخت افزار است. برای مثال یک سیستم مکینتاش می تواند متدی را در سروری که یونیکس است اجرا کند. تمام اعمال مارشالینگ و آنمارشالینگ توسط ORB اداره می شود.

ORB دارای چند بخش می باشد که مهمترین آنها موارد زیر هست:

۱- انبار واسط

انبار واسط (IR) یک بخش خیلی مهم از ORB است که شامل اطلاعات در مورد نوع واسط است و نیازمند نوعی از حافظه دائمی برای نگهداری و ذخیره واسط است. اطلاعات موجود در فایل IDL برای ذخیره شدن در IR مناسب هستند.

۲- انبار پیاده سازی

این انبار شامل اطلاعاتی در مورد موقعیت مکانی اشیاء و همچنین اطلاعاتی در مورد اینکه کدام یک از اشیاء اخیراً نمونه سازی شده است را داراست. انبار پیاده سازی هنگامیکه درصدد متصل شدن به شیئی خاصی است مورد استفاده قرار می گیرد یا هنگامی که می خواهد یک شیئ جدید را فعال کند مورد استفاده قرار میگیرد.

Interface Definition Language- IDL

اگر یکی از پایه های corba ، ORB باشد، پایه دیگر آن IDL است. IDL زبانی است که به منظور تعریف واسط بین اجزاء نرم افزارها استفاده میشود. IDL یک زبان رویه ای نیست. آن فقط می تواند واسط را تعریف کند و پیاده سازی وظیفه آن نیست. برنامه نویسان ++C تعریف را مشابه سرفایلها و کلاسها فکر می کنند. در حقیقت IDL زبانی استاندارد برای تعریف واسط است. خصوصیات IDL ها از این مطمئن می سازد که داده ها بدون هیچ مشکلی بین دو زبان برنامه نویسی غیر مشابه رد و بدل شوند.

استقلال از زبان

زبان IDL یک بخشی از استاندارد corba است و از هر زبانی مستقل است این استقلال نتیجه مفهوم نگاشت زبان است. OMG تعدادی از نگاشتهای زبان استاندارد را برای زبانهای محبوب تعریف کرده است.

مدل ارتباطات corba

برای فهم corba ابتدا باید نقش شبکه را در سیستمهای محاسبه ای تشریح شود. معمولاً یک شبکه کامپیوتری شامل سیستمهایی است که بطور فیزیکی بهم پیوسته اند. این لایه فیزیکی یک وسیله ای را برای ایجاد ارتباط فراهم می کند. این وسیله ارتباط می تواند خط تلفن و... باشد. این لایه که لایه حمل و نقل نامیده می شود شامل پروتکلهایی است که مسئول انتقال بسته های داده هستند. مهمترین پروتکل امروز TCP/IP است.

پروتکلهای inter_ORB

حال باید این مسئله بررسی شود که corba چگونه در مدل شبکه ای عمل می کند. نکته این است خصوصیات corba جدای پروتکلهای شبکه است. استاندارد corba پروتکلی را مشخص کرده است که بعنوان Giop شناخته می شود. که در سطح بالا، استاندارد برای ارتباطات بین ORB های مختلف و اجزاء مختلف فراهم می کند.

(Giop (General Inter-ORB Protocol همانطور که نامش مشخص می کند یک پروتکل کلی است. استاندارد corba پروتکلهای دیگری را مشخص می کند که موجب می شود Giop بعنوان پروتکلهای انتقال خاص نیز مورد استفاده قرار گیرد. بخاطر

اینکه Giop یک پروتکل کلی است از آن مستقیماً استفاده نمی شود بجای آن از پروتکل‌های خاص استفاده می شود که ویژگی‌های Giop در آنها قرار داده شده است و میشود از آنها مستقیماً استفاده کرد. برای مثال یکی از مهمترین پروتکل‌های شبکه‌های تحت TCP/IP که بر مبنای Giop است (IOP (Internet Inter-ORB Protocol است. IOP یک نوع خاص از Giop است. IOP پروتکل استاندارد برای ارتباطات بین ORB‌های تحت شبکه‌های مبتنی بر TCP/IP است.

Corba و مدل شبکه‌ای

حال باید جایگاه corba در مدل شبکه‌ای بررسی شود. نرم افزارهای corba روی لایه پروتکل IOP نوشته می شوند. این پروتکلها خودشان نیز روی TCP/IP قرار دارند. نرم افزارهای تحت corba محدود نیستند که فقط از این پروتکلها استفاده کنند.

مدل شیئی corba

هر معماری شیئی گرا یک مدل شیئی ای ارائه می دهد که چگونگی ارائه شدن اشیاء را در سیستم تشریح می کند. corba. نیز یک سیستم شیئی گرا ست در نتیجه دارای یک مدل شیئی است. بدلیل اینکه corba یک معماری توزیع شده است بهر حال ممکن است مدل شیئی آن با مدل شیئی سیستمهای دیگر مانند C++ و java تفاوت داشته باشد. سه تفاوت عمده بین مدل شیئی corba و مدل شیئی سیستمهای تجاری دیگر وجود دارد که بشرح زیر است:

- حالت نیمه نمایش به منظور حمایت از توزیع اشیاء

- رفتار آن با ارجاعات اشیاء

- استفاده از سازگار دهنده اشیاء.

مشتریها و خدمتگزارها در corba

تعاریف خدمتگزار و مشتری در corba دقیقاً مانند تعاریف اینها در سیستم مشتری - خدمتگزار است و میتوان اینگونه تشریح کرد که هر شیئی که یک متد را فراخوانی کند نقش مشتری را خواهد داشت. و هر شیئی که دارای متد درخوا ست شده باشد نقش خدمتگزار را خواهد داشت.

بیکر بندیها و ریشه ها Stubs and Skeletons

بعد از اینکه یک توسعه دهنده تعاریف واسط اجزاء را با IDL ایجاد کند فایل IDL خروجی را با کامپایلر IDL ایجاد می کند که با نام ریشه مشتری و استخوانبندیهای خدمتگزار. اینها نقش یک چسب را بازی میکنند که مشخصات واسطهای مستقل از زبان را به یک کدپیاده سازی شده وابسته به زبان متصل می کند. استخوان بندی خدمتگزار قالب کاری را که خدمتگزار بر مبنای آن تعریف شده است را فراهم می کند .