

LE CONTROLE DANS LES SYSTEMES  
INFORMATIQUES REPARTIS:

NATURE DU PROBLEME ET QUELQUES  
SOLUTIONS.

G. LE LANN

BIBLIOTHEQUE DU CERIST

IST

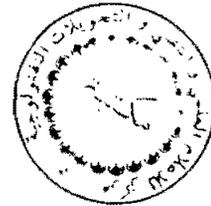
657

LE CONTROLE DANS LES SYSTEMES INFORMATIQUES  
REPARTIS : NATURE DU PROBLEME ET QUELQUES SOLUTIONS

G. LE LANN

IRIA/SIRIUS

BP.105, 78150 Rocquencourt, France



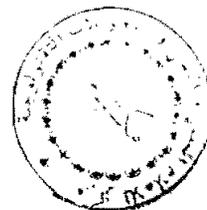
RESUME

Dans les systèmes informatiques répartis, le problème du contrôle et de la prise de décision ne peut être traité comme il l'est dans les systèmes conventionnels et centralisés (mono ou multiprocesseurs). Quelques principes pour la conception de systèmes répartis sont établis.

A la lumière de ces résultats, une classification des solutions actuelles au problème du contrôle et de l'observation des événements dans les systèmes informatiques répartis est ensuite présentée.

MOTS CLES

Contrôle, systèmes répartis, synchronisation, signalisation, principes de conception, gestion des événements.



## I - INTRODUCTION

Un système informatique est piloté par un ensemble d'"entités" constituant ce que l'on appelle généralement le système d'exploitation ou système opératoire (operating system). Ces entités sont amenées, à divers instants, à prendre des décisions, ce qui correspond par exemple à initialiser un "travail", modifier le contenu de certaines données, etc...

Dans les systèmes conventionnels, la construction et le fonctionnement d'un système opératoire sont basés sur l'hypothèse implicite (et presque jamais formulée) que toutes ces entités partagent une même image cohérente et déterministe de l'état du système complet, cette image étant réalisée à travers les "tables systèmes".

Dans cet article, nous nous intéressons principalement aux systèmes comportant plusieurs processeurs physiques, chacun d'entre eux étant doté de mémoire privée et, éventuellement, d'une horloge physique privée. Ces processeurs sont interconnectés par l'intermédiaire d'un support de communication quelconque (bus, coaxiaux, fibres optiques, liaisons radio, réseaux à commutation de paquets).

Chaque processeur est le théâtre d'événements et de prises de décisions qui affectent l'état global du système. La représentation de cet état est éclatée en différents fragments entretenus dans des espaces-mémoires distincts.

Selon les hypothèses faites quant aux propriétés des communications entre les processeurs, on verra qu'il est raisonnable, déraisonnable ou impossible de continuer à supposer que la représentation de l'état global d'un système peut être construite ou utilisée.

Les conséquences pour le contrôle de ces systèmes seront alors examinées.

