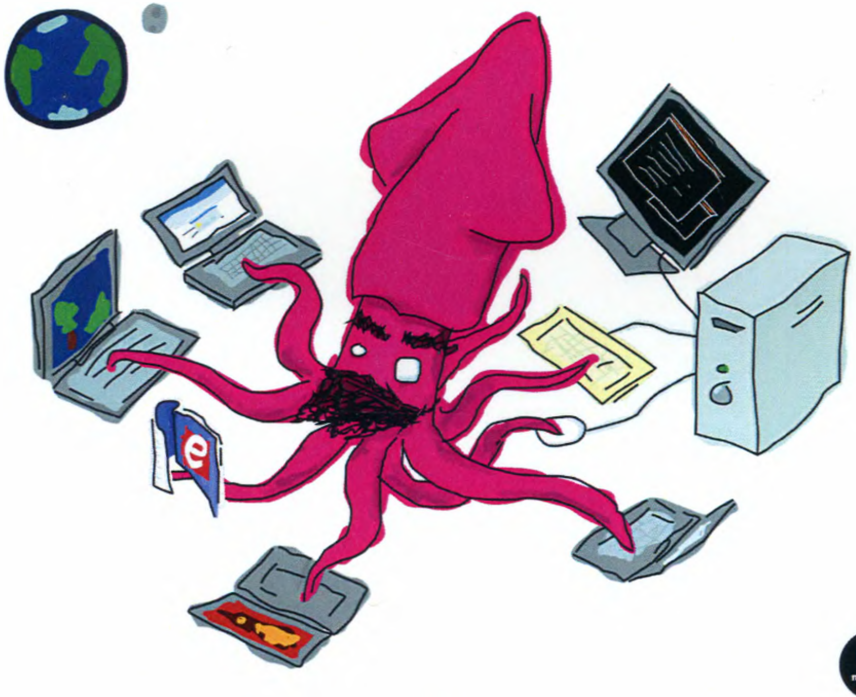
Изучай Erlang во имя добра!

Для начинающих



Фред Хеберт

no starch press

ДМК ПРЕСС

Фред Хеберт

Изучай Erlang во имя добра!

Learn You Some Erlang for Great Good!

Fred Hebert



San Francisco

Изучай Erlang во имя добра!

Фред Хеберт



Москва, 2015

УДК 004.432.42Erlang
ББК 32.973.28-018.1
Х35
Х35 **Фред Хеберт**

Изучай Erlang во имя добра! / Пер. с англ. Литовченко Д. — М.: ДМК Пресс, 2015. – 688 с.: ил.

ISBN 978-5-97060-086-3

Усеянная беспечными иллюстрациями и смесью развлекательных и практических примеров программ, книга *«Изучай Erlang во имя добра!»* является отличным пунктом отправления в иногда безумный, но всегда восхитительный мир Erlang.

Вероятно, вас привело к Erlang обещание конкурентности или параллелизма. Возможно, это аспект языка, касающийся распределённых вычислений, а может быть, необычный подход к устойчивости против сбоев.

Одним из величайших препятствий на пути изучения Erlang является не столько то, что идеям его свойственна сложность, но и то, что они сильно отличаются от идей большинства других языков, которые вам встречались. Переменные в Erlang не переменны. Вам не следует программировать в ожидании ошибки. Процессы действительно очень дёшевы, и вы можете иметь тысячи их одновременно, даже миллионы, если вам так захочется. Ох, и потом этот странный синтаксис. Erlang совершенно не похож на Java; нет ни методов, ни классов, ни объектов. И, обождите... знак равенства вовсе не означает «равно»...

Издание предназначено как для начинающих изучать Erlang, так и для более опытных разработчиков. Даже в том случае, если читатель очень хорошо знаком с Erlang, книга сможет стать справочником и даже научить чему-то новому.

УДК 004.432.42Erlang
ББК 32.973.28-018.1

Original English language edition published by No Starch Press, Inc. 38 Ringold Street, San Francisco, CA 94103. Copyright © 2013 by No Starch Press, Inc. Russian-language edition copyright © 2014 by DMK Press. All rights reserved.

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но, поскольку вероятность технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN 978-1-59327-435-1 (англ.)
ISBN 978-5-97060-086-3

© Fred Hebert, No Starch Press, Inc.
© Оформление, перевод на русский язык, ДМК Пресс, 2014

Оглавление

Об авторе 17

Предисловие от Джо Армстронга, одного из создателей языка 19

Предисловие 21

Благодарности 23

Вступление 25
- Об этом уроке . . . 25
- Что такое Erlang? . . . 25
- Что вам потребуется, чтобы начать . . . 29
- Где получить помощь . . . 31

1 Давайте начнём 33
- Интерактивная консоль . . . 33
  - Ввод команд интерпретатора . . . 34
  - Выход из интерпретатора . . . 34
- Некоторые основы Erlang . . . 35
  - Числа . . . 36
  - Неизменные переменные . . . 37
  - Атомы . . . 39
  - Булева алгебра и сравнение . . . 40
  - Кортежи . . . 43
  - Списки . . . 45
  - Генераторы списков . . . 48
  - Работа с двоичными данными . . . 51
  - Двоичные строки . . . 56
  - Двоичные генераторы . . . 56

2 Модули 59
- Что такое модули? . . . 59
- Объявление модуля . . . 60
- Компилируем код . . . 64
- Параметры компилятора . . . 66

Макросы 67
Больше о модулях 68
Метаданные 68
Циклические зависимости 70

3 Синтаксис функций **71**
Сопоставление с образцом 71
Более сложные образцы 73
Переменные в связке 74
Охрана! Охрана! 76
Что за Если? 79
В случае... если (`case ...of`) 82
Что же лучше? 83

4 Типы (вернее, их отсутствие) **85**
Типизация сильная, как динамит 85
Преобразование типов 87
Охрана типов данных 88
Для типозависимых 90

5 Привет, рекурсия **91**
Длина списка 92
Длина хвостовой рекурсии 94
Больше рекурсивных функций 95
Функция дублирования `duplicate` 96
Функция переворота `reverse` 97
Функция отрезания `sublist` 98
Функция склеивания пар `zip` 99
Быстро! Сортируй! 101
Думаем рекурсивно 106

6 Функции высшего порядка **109**
Становимся функциональными 109
Анонимные функции 111
Больше анонимных функций 112
Область видимости функции и замыкания 113
Отображения, фильтры, свёртки и так далее 115
Фильтры 116
Сворачиваемся (`fold`) 117
Больше абстракций 119

7 Ошибки и исключения 121
Коллекция ошибок . . . 121
Ошибки компиляции . . . 122
Нет, ТВОЯ логика ошибочна! . . . 124
Ошибки времени выполнения . . . 124
Создание исключений . . . 128
Исключения-ошибки `error` . . . 128
Выходы процессов . . . 129
Броски исключений `throw` . . . 130
Обработка исключений . . . 131
Обработка разных типов исключений . . . 132
После catch . . . 135
Попытка выполнить несколько выражений . . . 135
Обождите, это ещё не всё! . . . 136
Попробуйте `try` в дереве . . . 139

8 Функциональный подход к решению проблем 143
Калькулятор в обратной польской записи . . . 143
Как работают RPN-калькуляторы . . . 144
Создаём RPN-калькулятор . . . 145
Тестируем код . . . 148
Из Хитроу в Лондон . . . 150
Рекурсивное решение проблемы . . . 151
Пишем код (из Хитроу в Лондон) . . . 153
Запуск программы без интерпретатора Erlang . . . 158

9 Короткий экскурс в структуры данных 161
Записи . . . 161
Объявление записей . . . 162
Чтение значений из записей . . . 164
Совместное использование записей . . . 166
Хранилища данных ключ/значение . . . 167
Для небольших объёмов данных . . . 167
Большие хранилища: словари и общие сбалансированные деревья 169
Множество множеств . . . 171
Упорядоченные множества `ordsets` . . . 172
Множества `sets` . . . 172
Общие сбалансированные множества `gb_sets` . . . 172
Множества множеств `sofs` . . . 172
Ориентированные графы . . . 173
Очереди . . . 173
Конец недолгой прогулки . . . 175

10 Автостопом по параллельным вычислениям **177**
Не паникуйте . . . 178
Концепции конкурентности . . . 179
Масштабируемость . . . 180
Устойчивость к сбоям . . . 180
Реализация конкурентности . . . 182
Не совсем непохоже на линейный рост . . . 183
Всего хорошего, и спасибо за рыбу! . . . 185
Порождение процессов . . . 185
Отправка сообщений . . . 188
Получение сообщений . . . 189

11 Ещё о параллельной обработке **193**
Утверждайте ваше состояние . . . 193
Мы обожаем сообщения, но держим их в секрете . . . 195
Тайм-аут . . . 197
Избирательное получение . . . 200
Подводные камни выборочного приёма сообщений . . . 201
Больше подводных граблей . . . 203

12 Ошибки и процессы **205**
Связи . . . 205
Это ловушка! . . . 208
Старые исключения, новые идеи . . . 209
Всё меняет `exit/2` . . . 211
Убивая меня (не очень) нежно... . . . 213
Мониторы . . . 213
Именование процессов . . . 215

13 Проектирование параллельного приложения **221**
Понимание проблемы . . . 221
Определяем протокол . . . 224
Построим фундамент . . . 226
Модуль событий . . . 227
События и циклы . . . 228
Добавляем интерфейс . . . 231
Сервер событий . . . 233
Обработка сообщений . . . 235
Горячая любовь к коду . . . 238
Я сказал, спрячьте ваши сообщения . . . 240
Пробный запуск . . . 242
Добавляем надзор . . . 243

Пространства имён (вернее, их отсутствие) 245

14 Представляем OTP **247**
Общий вид процесса, абстрактно 248
Простейший сервер 249
Представляем сервер котят 249
Обобщаем вызовы 252
Обобщаем внутренний цикл сервера 253
Функции для старта 254
Обобщаем сервер котят 255
Конкретная реализация против обобщения 257
Обратный вызов в будущее 258
Функция `init` 259
Функция `handle_call` 260
Функция `handle_cast` 260
Функция `handle_info` 261
Функция `terminate` 261
.BEAM Me Up, Scotty! 262

15 Ярость против конечных автоматов **267**
Что такое конечный автомат? 267
Обобщённые конечные автоматы 271
Функция инициализации 271
Функция `ИмяСостояния` 272
Функция `handle_event` 273
Функция `handle_sync_event` 273
Функции `code_change` и `terminate` 274
Спецификация торговой системы 274
Покажи мне свои движения 274
Определяем диаграммы состояний и переходы 276
Игровой обмен между двумя игроками 283
Общедоступный интерфейс 283
Функции общения между КА 284
Функции обратного вызова `gen_fsm` 286
Это было что-то 296
Готовы к реальному миру? 297

16 Обработчики событий **299**
Справься-ка с этим! *перезаряжает ружьё* 299
Обобщённые обработчики событий 300
Функции `init` и `terminate` 302
Функция `handle_event` 302

Функция `handle_call` . . . 303
Функция `handle_info` . . . 303
Функция `code_change` . . . 303
Пришло время кёрлинга! . . . 303
Табло со счётом . . . 304
Игровые события . . . 305
Уведомите прессу! . . . 309

17 Кто присмотрит за наблюдателями? 315
Принципы работы наблюдателей . . . 316
Использование наблюдателей . . . 318
Стратегии перезапуска . . . 319
Ограничения перезапуска . . . 321
Спецификации на детей . . . 321
Репетиция музыкальной группы . . . 324
Музыканты . . . 324
Наблюдатель за группой . . . 328
Динамические процессы-наблюдатели . . . 331
Динамическое использование стандартных наблюдателей . . . 331
Использование наблюдателя `simple_one_for_one` . . . 333

18 Строим приложение 335
Пул процессов . . . 335
Теория луковых слоёв . . . 337
Дерево для пула . . . 339
Реализация наблюдателей . . . 341
Работаем с работниками . . . 345
Пишем рабочий процесс . . . 352
Беги, пул, беги . . . 354
Чистим бассейн . . . 356

19 Строим приложение в стиле OTP 359
Пул — мой второй автомобиль . . . 360
Файл ресурсов приложения . . . 361
Преображение пула . . . 364
Поведение приложения . . . 365
Из хаоса к приложению . . . 367
Библиотечные приложения . . . 371

20 Счетовод для приложений **373**
От OTP-приложения к настоящему . . . 373
Файл приложения . . . 374
Модуль обратного вызова приложения и наблюдатель . . . 376
Диспетчер . . . 377
Возврат результатов в стиле продолжений (CPS) . . . 378
Режимы диспетчера и приёма . . . 381
Счётчик . . . 388
Беги, программа, беги . . . 390
Вложенные приложения . . . 392
Сложные завершения работы . . . 393

21 Релиз — наше слово **395**
Чиним текущие трубы . . . 395
Завершение работы виртуальной машины . . . 396
Обновление файлов приложения . . . 396
Компилируем приложения . . . 397
Релизы с помощью Systools . . . 398
Создание загрузочного файла . . . 399
Упаковка релиза . . . 400
Релизы с помощью Reltool . . . 402
Опции Reltool . . . 407
Рецепты для Reltool . . . 410
Отпустите меня, релизы . . . 415

22 Квест по прокачке процессов **417**
Проблемы обновления приложений и релизов . . . 417
Девятый круг Erl . . . 420
Process Quest . . . 421
Приложение regis-1.0.0 . . . 422
Приложение processquest-1.0.0 . . . 423
Приложение sockserv-1.0.0 . . . 424
Создаём релиз . . . 424
Делаем Process Quest лучше . . . 427
Обновляем функции `code_change` . . . 428
Файлы обновления приложений (appup) . . . 430
Обновляем релиз . . . 434
Обзор обновления релиза (relup) . . . 438

23 Ведро сокетов **441**
Списки ввода-вывода 441
UDP и TCP: бро-токолы 443
UDP-сокеты 445
TCP-сокеты 448
Больше контроля с помощью `inet` 451
Возвращаемся к Sockserv 454
Куда дальше? 465

24 Совет Организации модульных наций **467**
EUnit — а что такое EUnit? 468
Генераторы тестов 472
Заготовки окружения тестов 474
Больше контроля над тестами 477
Документация для тестов 478
Тестируем приложение regis 479
Тот, кто вяжет EUnit'ы 489

25 Медведи, ETS и корешки: noSQL-база данных в памяти забесплатно **491**
Почему ETS 491
Концепция в основе ETS 493
Операции над ETS 495
Создание и удаление таблиц 496
Вставка и поиск данных 498
Встретить свою половинку 500
Вас выбрали! 502
DETS 507
A Little Less Conversation, a Little More Action, Please 508
Интерфейс 509
Подробности реализации 510

26 Распределономикон **515**
Это моя громовая палка 516
Заблуждения о распределённых вычислениях 519
Сеть надёжна 519
Сетевые задержки незначительны 520
Пропускная способность сети бесконечна 521
Сеть хорошо защищена 522
Топология неизменна 523
Сеть администрирует один человек 523
Передача данных бесплатна 524
Сеть однородна 525

В двух словах о заблуждениях 526
Жив, или Живой мертвец 526
Моя вторая кепка — теорема CAP 528
Согласованность 528
Доступность 529
Устойчивость к разделению 529
Выжившие среди зомби и CAP 530
Настройка Erlang-кластера 534
Сквозь пустыню на узле без имени 534
Соединение узлов 535
Ещё инструменты 536
Печеньки (куки) 539
Консоль на удалённом узле 540
Скрытые узлы 541
Стены сделаны из огня, а очки не работают 543
Зов из запределья 544
Модуль `net_kernel` 544
Модуль `global` 544
Модуль `rpc` 546
Закапывая распределономикон 548

27 Распределённые приложения OTP **551**
Добавляем больше к OTP 551
Аварийное переключение и возврат управления 552
Волшебный восьмой шар 555
Строим приложение 555
Модуль наблюдателя 556
Модуль сервера 556
Делаем приложение распределённым 559

28 Common Test для необычных тестов **565**
Что такое Common Test? 565
Структура Common Test 566
Создаём простую коллекцию тестов 568
Выполняем тесты 569
Тестирование с состоянием 572
Группы тестов 574
Определение групп тестов 575
Свойства группы тестов 576
Комната совещаний 577
Возвращение коллекций тестов 582
Спецификации тестов 583

Содержимое файла спецификации 583
Создаём файл спецификации 585
Запуск тестов с файлом спецификации 585
Тестирование в больших масштабах 586
Файл спецификации для распределённых тестов 589
Запуск распределённых тестов 590
Интеграция EUnit внутри Common Test 591
Есть ещё? 592

29 Mnesia и искусство помнить **593**
Что такое Mnesia? 594
Что хранит хранилище? 595
Данные для сохранения 595
Структура таблицы 596
От записи к таблице 598
О схемах и таблицах Mnesia 599
Создание таблиц 601
Установка базы данных 602
Запуск нашего приложения 605
Доступ и контекст 606
Чтение, запись и даже больше 608
Реализуем первые запросы 610
Тест для добавления услуг 610
Тесты для поиска в базе 613
Учётные записи и новые потребности 617
Встреча с боссом 619
Удаление записей, наглядно 622
Запросы с генераторами списков 625
Помните Mnesia 626

30 Спецификации типов и Dialyzer **629**
PLT — это лучший бутерброд 629
Успешная типизация 631
Выведение типов и несовпадения 634
Типа про типы типов 637
Одиночные типы 638
Объединённые и встроенные типы 638
Определение новых типов 642
Типы в записях 643
Типизируем функции 644
Практикуемся в типизации 649
Экспортирование типов 653

Типизированные поведения 655
Полиморфические типы 657
Мы купили зоопарк 658
Некоторые опасности 660
Ты — мой тип 661

31 Карты **663**
Об этой главе 663
EEP, EEP! 664
Какими будут карты 665
Модуль `maps` 665
Синтаксис 665
Неприукрашенные подробности 668
Коротенькие ножки для ранних релизов 669
Мексиканское противостояние 670
Карты против записей против словарей 670
Карты против списков свойств 674
Как бы я исправил эту книгу для добавления карт 675
Вот и всё, ребята 675

Послесловие **677**
Другие применения Erlang 677
Библиотеки при участии сообщества 679
Ваши идеи меня заинтриговали... 680
Это конец? 680

Приложение: синтаксис Erlang **681**
Шаблон 681
Предложение на английском языке 683
И, Или, Готово 684
В качестве вывода 684

Об авторе

Фред Хеберт (Fred Hébert) — программист-самоучка с опытом в разработке веб-сайтов, веб-сервисов и общей разработки серверного программного обеспечения на различных языках. Его онлайн-учебник под названием «Изучай Erlang во имя добра!» («Learn You Some Erlang for Great Good!») считается одним из лучших способов изучить Erlang. Во время его работы в Erlang Solutions Ltd. он занимался созданием учебных материалов и преподавал курсы Erlang во многих странах Запада. В данный момент он работает над платформой ставок в реальном времени на показ рекламы с помощью Erlang (AdGear) и был признан Лучшим пользователем Erlang 2012 года (Erlang User of the Year).

Предисловие от Джо Армстронга, одного из создателей языка

Учиться программированию — весело или, как минимум, должно быть весело. Если для вас это не весело, вам не понравится заниматься этим. Во время моей карьеры программиста я изучил несколько разных языков программирования, и это не всегда было весело. Является ли изучение нового языка весёлым, зависит в большой мере от того, как вам был представлен этот язык.

Когда вы начинаете работать с новым языком программирования, поначалу кажется, что всё, что вы делаете, — это изучаете новый язык. Но если посмотреть глубже, вы занимаетесь кое-чем более основательным — вы изучаете новый способ мышления. Именно этот новый способ мышления и является восхитительным, а не те незначительные подробности пунктуации в языке или как он выглядит в сравнении с вашим любимым языком.

Функциональное программирование — это одна из тех областей программирования, которые приобрели репутацию «сложных» (параллельные вычисления даже ещё сложнее), и таким образом написание книги об Erlang, которая бы освещала идеи функционального программирования *плюс* конкурентного программирования, — это проект, внушающий страх. Не ошибитесь здесь: введение в функциональное программирование не очень лёгкое, и введение в конкурентное программирование тоже имеет свои сложности. Чтобы сделать и то, и другое с юмором и лёгкостью, надо иметь особенный талант.

Фред Хеберт показал, что у него имеется как раз такой талант. Он объясняет сложные идеи так, что они выглядят простыми.

Одним из величайших препятствий на пути изучения Erlang является не столько то, что идеям его свойственна сложность, но и то, что они сильно отличаются от идей большинства других языков, которые вам встречались. Для изучения Erlang вам следует на время забыть то, что вы изучили в других языках. Переменные в Erlang не переменны. Вам не следует программировать в ожидании ошибки. Процессы действительно очень дёшевы, и вы можете иметь тысячи их одновременно, даже миллионы, если вам так захочется. Ох, и потом этот странный синтаксис. Erlang совершенно не похож на Java; нет ни методов, ни классов, ни объектов. И, обождите... знак равенства вовсе не означает «равно», вместо этого он означает «сопоставь с этим образцом».

Фред вовсе не устрашается этих проблем; он работает над темой с деликатным сухим юмором и объясняет сложные темы так просто, что мы забываем о сложности.

Это четвёртая большая книга об Erlang, и она является прекрасным дополнением к библиотеке Erlang. Но она не только про Erlang. Многие из идей в книге Фреда одинаково хорошо подходят и к Haskell, и к OCaml или F#.

Я надеюсь, что многие из вас получат удовольствие, читая книгу Фреда, так же как и я, и что вы сочтёте изучение Erlang процессом приятным и наводящим на мысли. Если вы будете вводить программы, написанные в этой книге, и запускать их по мере чтения, вы узнаете ещё больше. Написание программ намного сложнее, чем их чтение, и первым шагом будет дать вашим пальцам привыкнуть к набору программ и избавиться от мелких ошибок синтаксиса, которые неизбежно происходят. По мере углубления в книгу вы будете писать программы, которые довольно сложно написать на других языках, но надеюсь, что вы не заметите этой сложности в Erlang. Вскоре вы будете писать распределённые программы.

А потом становится весело...

Спасибо, Фред, за прекрасную книгу.
Джо Армстронг (Joe Armstrong)
Стокгольм, Швеция
6 ноября, 2012 г.

Предисловие

Эта книга изначально была написана в виде веб-сайта, который до сих пор доступен по адресу *http://learnyousomeerlang.com/* (спасибо отзывчивости издательства No Starch Press в отношении всех вещей, касающихся публикации и технических материалов).

Поскольку первые главы увидели свет ещё в 2009 году, книга «Изучай Erlang» выросла из небольшого урока на три главы в одну из книг, рекомендованных официальной документацией по изучению Erlang, и стала большим достижением в моей жизни. Я озадачен этим и благодарен за всё, что это мне принесло, начиная от друзей и заканчивая работой и титулом Лучший пользователь Erlang 2012 года.

Когда я начал написание этой книги, одной из моих целей стало сделать её как можно более доступной для как можно большего количества разработчиков. Вот почему английская версия появилась в виде бесплатного веб-сайта, и продолжает оставаться бесплатной по сей день. Одна проблема, которую я не смог решить, это языковой барьер: книга была написана на английском и это сильно ограничило аудиторию её читателей.

Русскоязычное сообщество Erlang пыталось перевести книгу множество раз, часто даже во время её написания и размещения на сайте. Несмотря на эти усилия, ни одна из этих инициатив не принесла плодов. Дмитрий Литовченко нашёл меня в IRC-чате и спросил разрешения выполнить перевод.

То, что вы держите сейчас в руках, является результатом его усилий и настойчивости вместе с поддержкой, которую предоставила команда издательства ДМК Пресс. Большое им спасибо и, надеюсь, вам понравится результат их работы.

Новичку

Когда вы смотрите на Erlang-программистов издалека, как посторонний, они могут показаться странным небольшим сообществом людей, которые верят в принципы, которым больше никто не должен или не хочет следовать. Их принципы выглядят непрактичными, ограниченными в том, как их можно применить. Хуже того, граждане страны Erlang могут выглядеть подобно членам религиозной секты, абсолютно уверенным в том, что им известен один истинный путь к сердцу программного обеспечения. Это тот же «один истинный путь», который недавно проповедовали фанатики языков программирования из семейств Lisp и Haskell, гордые ученики школы мышления в стиле формальных доказательств, программисты на Smalltalk, поклонники стеков из мира Forth и так далее. Всё так же, всё те же; они обещают огромный успех и доставляют обещанное разными способами, но программы, которые

пишем мы, простые программисты, продолжают содержать ошибки, слишком дороги, и их невозможно обслуживать.

Вероятно, вас привело к Erlang обещание конкурентности или параллелизма. Возможно, это аспект языка, касающийся распределённых вычислений, а может быть, необычный подход к устойчивости против сбоев. Конечно, подход к Erlang с долей скептицизма — это хорошая мысль. Erlang не решит всех ваших проблем, в конце концов, это не его, а ваша работа. Erlang — это всего лишь стильный ящик с инструментами, которые помогут вам в этом.

Тем, кто уже знаком с Erlang

Вы уже знаете Erlang, и возможно, даже очень хорошо. В таком случае я надеюсь, что эта книга будет интересной, может, станет справочником, или несколько её глав помогут вам узнать больше о тонкостях языка и его окружения, с которыми вы не были знакомы ранее.

Также, возможно, вы знаете Erlang лучше, чем я, во всех смыслах. В таком случае я надеюсь, что эта книга станет замечательным пресс-папье на вашем столе или заполнит лишнее пространство в вашей библиотеке.

Тем, кто прочитал эту книгу на сайте

Спасибо за вашу поддержку, и надеюсь, что вам понравился профессионально отредактированный оригинальный текст вместе с обновлением материала до версии Erlang R15B+, а также новая глава 31 «Карты», относящаяся к Erlang 17.0.

Благодарности

Спасибо Мирану Липовача (Miran Lipovača) за то, что показал миру идею книги «Изучай язык», и за то, что позволил мне одолжить идею для этой книги и её веб-сайта.

Спасибо Дженн (Jenn), моей девушке, за оригинальный дизайн веб-сайта, огромную работу по переделке иллюстраций в этой книге, чтобы они стали пригодными для печати, её поддержку и её терпение в том, что позволила мне провести столько часов, работая над этим проектом.

Спасибо всем людям, которые потратили своё время, чтобы помочь вычитать онлайн-версию этой книги, найти ошибки и предложили поддержку (в произвольном порядке): Майклу Рихтеру (Michael Richter), Оу Джей Ривзу (OJ Reeves), Дэйву Поусону (Dave Pawson), Роберту Вирдингу (Robert Virding), Ричарду О'Киф (Richard O'Keefe), Ульфу Вигеру (Ulf Wiger), Лукасу Ларсону (Lukas Larsson), Дэйлу Харви (Dale Harvey), Ричарду Карлсону (Richard Carlsson), Нику Фицжеральду (Nick Fitzgerald), Брендону Хоггеру (Brendon Hogger), Джеффу Канту (Geoff Cant), Эндрю Томпсону (Andrew Thompson), Бартошу Фабиановски (Bartosz Fabianowski), Ричарду Джонсу (Richard Jones), Тансеру Айяз (Tuncer Ayaz), Уильяму Кингу (William King), Махешу Паолини-Субраманья (Mahesh Paolini-Subramanya) и Малкольму Маталке (Malcolm Matalka). Было также и множество других людей, помогавших с небольшими рецензиями и нашедших опечатки и другие ошибки.

Ещё раз спасибо Джеффу Канту, который был официальным техническим рецензентом для этой версии книги.

Спасибо команде издательства No Starch Press: Кейту (Keith), Элисон (Alison), Лей (Leigh), Райли (Riley), Джессике (Jessica), Тайлеру (Tyler) и Биллу (Bill) — за их профессиональную работу.

И наконец, спасибо бесконечному количеству читателей онлайн-версии этой книги, тем, кто купил бумажную версию, и тем, кто просто прочитал её, не покупая.

Об этом уроке

Это — начало книги «Изучай Erlang во имя добра!». Прочтение данного урока должно стать одним из ваших первых шагов в изучении Erlang, давайте немного об этом поговорим.



У меня появилась идея написать эту книгу по прочтении бесплатного урока Мирана Липовачи (Miran Lipovača) «Изучай Хаскель во имя добра!» (LYAH)[1]; Я посчитал, что он провёл отличную работу, чтобы сделать язык привлекательным и изучение языка дружественным. Поскольку я уже знал его лично, я спросил его, что он думает насчёт того, что я напишу книгу, подобную его книге, но об Erlang. Ему понравилась идея, к тому же он немного интересовался и Erlang.

И вот я печатаю этот текст.

Конечно, у моей мотивации были и другие источники. Когда я начал, я считал введение в язык трудным (Интернет содержит редкую документацию, а книги стоят ощутимо дорого), и я думал, что сообщество только выиграет от уроков в стиле «Изучай Haskell». Также я видел, как люди переоценивали или недооценивали достоинства Erlang на основании бездумных обобщений.

Эта книга, таким образом, — это способ изучить Erlang для людей, которые имеют базовые знания программирования на императивных языках (таких как C/C++, Java, Python, Ruby и так далее) и могут иметь или не иметь опыта в функциональном программировании (таких как Haskell, Scala, Clojure, OCaml...). Я также хочу написать эту книгу в честной манере, «продавая» читателю Erlang таким, какой он есть, освещая его слабые и сильные стороны.

Что такое Erlang?

Erlang — функциональный язык программирования. Если вы когда-либо работали с императивными языками, операторы языка, такие как `i++`, могут казаться вам обычными, но в функциональном программировании они не разрешаются. Фактически менять

[1] Издание на русском языке: *http://dmkpress.com/catalog/computer/programming/functional/978-5-97060-038-5/*. Онлайн-версия на английском языке: *http://learnyouahaskell.com/*.

значение любой переменной строго запрещается! Это ограничение может звучать поначалу необычно, но если вспомнить школьные уроки математики, переменные ведут себя именно так, как вас учили на уроках:

```
y = 2
x = y + 3
x = 2 + 3
x = 5
```

Если бы я добавил следующее, вы бы оказались сбиты с толку:

```
x = 5 + 1
x = x
таким образом, 5 = 6
```

Функциональное программирование признаёт эту проблему: Если я напишу, что x равно 5, то логически я не могу утверждать, что оно к тому же равно и 6! Это было бы нечестно. А также поэтому функция, вызванная с одним и тем же параметром, должна всегда возвращать один и тот же результат:

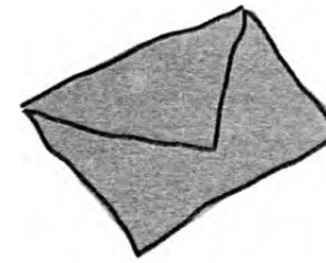
```
x = add_two_to(3) = 5
таким образом, x = 5
```

Когда функции всегда возвращают одинаковый результат для одних и тех же входных значений, это называется ссылочной прозрачностью (*referential transparency*). Это позволяет нам заменить однажды вычисленное значение `add_two_to(3)` с результатом 5, поскольку результат выражения `3+2` будет всегда равен 5. Это означает, что мы можем склеить десятки функций вместе, чтобы решить более сложные проблемы и при этом ничего не сломать в нашем алгоритме. Выглядит логично и чисто, не так ли? Но есть одна проблема:

```
x = today() = 2009/10/22
  -- ждём один день --
x = today() = 2009/10/23
x = x
таким образом, 2009/10/22 = 2009/10/23
```

О нет! Мои прекрасные уравнения! Они внезапно все стали неправильными! Как так получилось, что моя функция возвращает разный результат каждый день?

Очевидно, в некоторых случаях следует нарушить ссылочную прозрачность. Erlang подходит к функциональному программированию очень прагматично: подчиняется его чистейшим принципам (ссылочная прозрачность, избегание изменяемых данных и так далее), но позволяет себе нарушить их, когда появляются проблемы реального мира.



Хотя Erlang является функциональным языком программирования, авторы языка также сделали акцент на одновременном исполнении программ и высокой надёжности. Чтобы иметь возможность запускать десятки задач одновременно, Erlang использует так называемую *модель акторов*[2], где каждый актор — это отдельный процесс внутри виртуальной машины. Простыми словами, если бы вы были актором в мире Erlang, вы были бы одиноким человеком, сидящим в тёмной комнате без окон и ожидающим сообщение из почтового ящика. Как только вы получили сообщение, вы реагируете на него каким-то особым способом: вы платите по счетам, если пришли счета, вы отвечаете на пожелания ко дню рождения письмами благодарности и игнорируете письма, содержание которых вам непонятно.

Модель акторов Erlang можно представить себе как мир, в котором все сидят одни в своих комнатах и могут делать всего несколько различных задач. Все общаются со всеми строго только посредством написания писем, и никак иначе. В то время как это может показаться очень скучной жизнью (и веком расцвета почтовых услуг), это означает, что вы можете попросить множество людей исполнить определённые задачи для вас, и никто из них никогда не ошибётся и не повлияет на работу других. Они даже могут не знать о существовании других людей, кроме вас (и это замечательно).

На практике Erlang заставляет вас писать акторов (процессы), которые не делятся информацией с другими частями кода никак иначе, кроме как передачей сообщений друг другу. Все коммуникации являются явными, безопасными, их можно перехватить и отследить в целях отладки.

Erlang — это не просто язык, но также и среда разработки в целом. Код компилируется в байт-код и работает внутри виртуальной машины. Таким образом, Erlang, так же как Java и как дети-непоседы с шилом в попе, будет бегать где угодно. Вот некоторые из компонентов стандартного пакета поставки:

- инструменты для разработки (компилятор, отладчик, профайлер, система для тестирования, необязательный анализатор типов);
- библиотека Открытой телекоммуникационной платформы (*Open Telecommunication Platform*, или OTP);
- веб-сервер;
- богатые возможности и инструменты трассировки;

[2] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Модель_акторов.*

- база данных Mnesia (система хранения данных вида ключ/значение, способная реплицироваться на множество серверов, с поддержкой вложенных транзакций и хранящая любые Erlang-значения.

Виртуальная машина и библиотеки также позволяют вам обновлять ваш код прямо во время работы системы без остановки любой программы, распространять ваш код с лёгкостью на множество компьютеров и управлять ошибками и сбоями в простой, но очень мощной манере.

В этой книге мы увидим, как использовать почти все эти инструменты и достичь безопасности.



Говоря о безопасности, вам следует знать об общем правиле в Erlang: позвольте коду упасть, в отличие от падающего самолёта, где могут погибнуть десятки пассажиров, но скорее подобно канатоходцу со страховочной сеткой под ним. В то время как вам следует избегать делать ошибки, вам не нужно проверять возникновение каждой возможной ошибки в большинстве случаев.

Умение Erlang восстанавливаться после ошибок, организация кода в виде акторов и масштабирование вашей системы с помощью распределения и параллельного исполнения звучат отлично, и это подводит нас к следующей части разговора...

Не принимайте всё на веру

Далее по тексту книги вам встретится множество секций в рамке, названных, как эта (вы узнаете их, когда увидите). Erlang в настоящее время набирает популярность из-за яростных обсуждений, которые могут заставить людей поверить, что Erlang является чем-то большим, чем он есть. Эти текстовые вставки будут напоминать вам, что в реальности не всё так радужно, особенно если вы очень впечатлительны.

Первое — это разговоры о массивных возможностях масштабирования Erlang благодаря его легковесным процессам. Это правда, что процессы Erlang очень лёгкие: вы легко можете запустить сотни тысяч их на недорогом ноутбуке, но это не означает, что *следует* их использовать везде просто потому, что вы *можете*. Например, создавать игру-стрелялку, где всё, включая пули, является актором, — это безумие. Единственная вещь, которую вы прострелите в такой игре, — это собственная нога. Передача сообщений между акторами хоть и быстрая, но всё же имеет цену. Если разделять задачи на слишком мелкие, ваша программа получится заметно медленной!

Я распишу это всё ещё раз более подробно, когда мы изучим достаточно материала, чтобы начать беспокоиться об этом. Просто запомните, что для быстрого решения

проблемы не следует применять бездумно параллелизм. Но и не огорчайтесь; во многих проблемах использование сотен процессов не только возможно, но и полезно! Это просто не подходит для всех проблем.

Erlang так же, по слухам, масштабируется прямо пропорционально количеству ядер процессора в вашем компьютере. На практике это не совсем правда: да, это возможно, но очень многие проблемы не позволяют легко разделить решение на множество одновременно работающих задач.



Есть ещё кое-что, о чём следует помнить: в то время как Erlang делает некоторые вещи очень хорошо, технически возможно получить те же результаты с помощью других языков. Также верно и обратное; оценивайте каждую проблему внимательно и выбирайте подходящий для проблемы инструмент. Erlang не является панацеей и будет особенно плохо выглядеть в таких задачах, как обработка графики и звука, драйверы операционных систем и тому подобные низкоуровневые задачи либо задачи, связанные с обработкой массивов данных. В то же время Erlang блестяще справится с задачами больших серверов (очереди заданий и сообщений, веб-серверы, ставки на бирже в реальном времени, реализация распределённых баз данных), с выполнением работы совместно с другими языками, с реализацией сетевых протоколов. Что находится между успехом и полным провалом, зависит только от вас.

Работая с Erlang, не стоит обязательно ограничиваться только серверными приложениями: есть примеры неожиданно успешных и удивительных проектов на Erlang. Например, IANO — робот, созданный командой Eurobot Team университета Катании (University of Catania) и использующий Erlang для искусственного интеллекта. IANO выиграл серебряную медаль на соревновании Eurobot[3] в 2009 году. Другой пример — Wings 3D, программа 3D-моделирования с открытым исходным кодом[4], написанная на Erlang и, таким образом, кросс-платформенная.

Что вам потребуется, чтобы начать

Всё, что вам потребуется, — это удобный для вас текстовый редактор и окружение Erlang. Исходные коды Erlang и установщик для Windows можно найти на официальной странице закачки[5].

Для Windows систем просто скачайте и запустите файл установки. Не забудьте добавить папку, куда установился Erlang, в системную переменную `PATH`, чтобы Erlang стал виден из командной строки.

[3] *http://eurobot.dmi.unict.it/.*

[4] *http://www.wings3d.com.*

[5] Официальная страница закачки: *http://erlang.org/download.html.*

В дистрибутивах Linux, основанных на Debian (в том числе Ubuntu и Mint), вы сможете установить пакет командой:

```
$ sudo apt-get install erlang
```

На Fedora/Redhat (при наличии системной утилиты `yum`) можно добиться того же эффекта, набрав команду:

```
$ sudo yum install erlang
```

Однако эти репозитории часто содержат устаревшие версии Erlang; использование устаревшей версии приведёт к некоторым отличиям с данной книгой, а также, вероятно, к более медленной работе некоторых приложений. Таким образом, я рекомендую собирать Erlang из исходного кода. Прочтите *README* внутри архива и просмотрите результаты поиска Google для необходимых шагов. Готовые пакеты любых версий под множество дистрибутивов можно найти на сайте закачки Erlang Solutions[6].

На FreeBSD для вас доступно множество возможностей. Если вы используете `portmaster`, то можно исполнить команду:

```
$ portmaster lang/erlang
```

Для обычных портов команда выглядит так:

```
$ cd /usr/ports/lang/erlang; make install clean
```

И наконец, если вы хотите использовать пакеты, исполните команду

```
$ pkg_add -rv erlang
```

Если вы используете Mac OS X, то вы можете установить Erlang с помощью Homebrew[7]:

```
$ brew install erlang
```

или с помощью MacPorts[8]:

[6] Erlang/OTP: *https://www.erlang-solutions.com/downloads/download-erlang-otp.*

[7] Mac OS X Homebrew: *http://mxcl.github.com/homebrew/.*

[8] MacPorts: *http://macports.org.*

```
$ port install erlang
```

ПРИМЕЧАНИЕ. *Во время написания этой книги я использовал Erlang версии R15B, таким образом, для наилучших результатов используйте как минимум такую или более новую версию. Однако почти всё содержимое этой книги подходит и для более старых версий R13B и выше.*

Вместе с Erlang вам также следует скачать и набор файлов, доступных для этой книги. Они содержат проверенные копии любой программы или модуля, написанных на этих страницах, и могут оказаться полезными для исправления ваших собственных программ. Также они могут стать основой для более поздних глав книги, если вы пожелаете пропустить начальные главы. Все файлы упакованы в ZIP-архив и доступны по ссылке *http://learnyousomeerlang.com/static/erlang/learn-you-some-erlang.zip*. Кроме этого, приведённые в книге примеры не зависят больше ни от каких других программ или библиотек.

Где получить помощь

Существует несколько мест, где можно попросить и получить помощь. Если вы используете Linux, то вы можете открыть man-страницы и получить локально аналог официальной HTML-документации. Например, в Erlang есть модуль `lists` (который мы скоро попробуем): чтобы получить документацию по модулю, просто напечатайте в консоли:

```
$ erl -man lists
```

На Windows установка должна содержать HTML-документацию. Вы можете скачать её в любое время с сайта официальной документации Erlang *http://erlang.org/doc/* или проконсультироваться с неофициальной HTML-документацией по Erlang *http://erldocs.com/*, которая несколько лучше организована.

Рекомендации по лучшим практикам программирования можно найти в онлайн-книге[9] (на английском), как только вы захотите сделать свой код лучше и чище. Код в этой книге также по возможности будет следовать указаниям упомянутой книги.

И наконец, бывают моменты, когда просто документации совсем недостаточно. Когда такое случается, я обращаюсь к двум основным источникам: официальная почтовая рассылка[10] (достаточно даже просто читать её, чтобы многое узнать и понять) а также каналы чата #erlang[11] (английский) и каналы `erlang` и `erlang-talks` в сети XMPP-чатов Jabber.ru (русский).

[9] *http://www.erlang.se/doc/programming_rules.shtml.*
[10] *http://www.erlang.org/static/doc/mailinglist.html.*
[11] *irc://irc.freenode.net/erlang.*

Да, и если вы предпочитаете кормиться с готовых кулинарных книг и списков решений и рецептов, большая коллекция собрана здесь: «Erlang Central: Cookbooks и Tutorials» в разделе Documentation[12].

[12] *https://erlangcentral.org/.*

1
ДАВАЙТЕ НАЧНЁМ

В Erlang вы сможете попробовать большую часть предлагаемых упражнений в интерактивной консоли (интерпретаторе); он запустит ваши сценарии после компиляции и установки, а также позволит вам вживую редактировать код.

В этой главе вы познакомитесь с тем, как использовать интерпретатор Erlang, и получите представление о некоторых основных типах данных Erlang.

Интерактивная консоль

Для запуска консоли в Linux или Mac OS X откройте терминал и наберите команду `$ erl`. Если всё настроено верно, то вы увидите текст, подобный этому:

```
Erlang R15B03 (erts-5.9.3.1) [source] [64-bit] [smp:7:7]
[async-threads:0] [hipe] [kernel-poll:false]

Eshell V5.9.3.1  (abort with ^G)
```

Мои поздравления, вы запустили интерпретатор Erlang!

Для пользователей Windows: вы можете запустить интерпретатор, исполнив *erl.exe* в командной строке, но рекомендуется вместо этого использовать ярлык на *werl.exe*, который находится в вашем меню Пуск (**Программы ⟶ Erlang**). Werl является реализацией интерпретатора Erlang для Windows, имеет собственное окно с полосами прокрутки и удобным редактированием командной строки (в том числе и поддержкой копирования и вставки, которая очень неудобна в стандартном окне консоли Windows). Однако консоль erl вам пригодится, если вы захотите перенаправить ввод или вывод вашей программы в файл или другую программу.

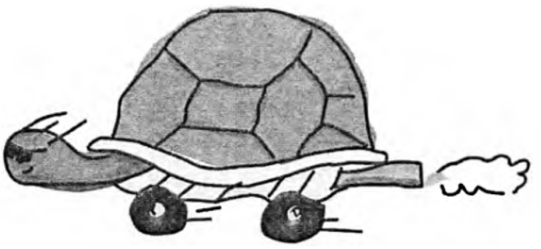
Теперь мы можем ввести и выполнить код в интерпретаторе, но сначала давайте посмотрим, что здесь к чему.

Ввод команд интерпретатора

Интерпретатор Erlang имеет встроенный строковой редактор, основанный на нескольких командах редактора Emacs — популярного текстового редактора, который существует и используется с 70-х годов. Если вы знаете хотя бы несколько основных команд Emacs, у вас всё легко получится. И даже если вы не знаете Emacs — у вас тоже всё получится.

Для начала попробуйте ввести какой-то текст и нажмите Ctrl+A (^A). Ваш курсор должен перепрыгнуть в начало строки. Теперь нажмите Ctrl+E (^E), чтобы перейти в конец строки. Вы можете передвигаться с помощью стрелок курсора вперёд и назад, а клавиши вверх и вниз покажут предыдущие введённые строки кода.

Давайте попробуем ещё кое-что. Введите `li` и нажмите Tab. Интерпретатор допишет ваше начатое слово и выведет `lists:`. Нажмите Tab снова, и консоль покажет все функции в модуле `lists`. Эта запись может сначала показаться странной, но не беспокойтесь, скоро это станет понятным. (Мы узнаем больше о модулях в главе 2 «Модули».)



Выход из интерпретатора

Я думаю, мы увидели достаточно основных функций консоли, кроме одной очень важной вещи: вы не знаете, как отсюда выйти! Есть простой способ быстро узнать: просто наберите `help().` в интерпретаторе и нажмите Enter. Вы увидите информацию о ряде команд, в том числе и функции для инспекции процессов, управления интерпретатором и так далее. Многие из них будут использованы в этой книге, но что сейчас нам интересно — это команда выхода:

```
q() -- выход - сокращение для init:stop()
```

Итак, вот и путь для выхода (на самом деле два пути). Но эта команда не спасёт нас, если интерпретатор зависнет! Если вы внимательно читали то, что было напечатано на экране после старта консоли, вы могли заметить короткий комментарий про 'abort with ^G'. Попробуйте нажать Ctrl+G и затем наберите `h` для получения подсказки.

```
User switch command
 --> h
  c [nn]            - connect to job
  i [nn]            - interrupt job
  k [nn]            - kill job
  j                 - list all jobs
  s [shell]         - start local shell
  r [node [shell]]  - start remote shell
  q                 - quit erlang
  ? | h             - this message
 -->
```

Если вы введёте команду i, а затем команду c, Erlang должен остановить код, который сейчас исполняется, и вернуть вас обратно в строку ввода команд Erlang. Команда j выведет список процессов, которые сейчас исполняются (звёздочка после числа означает, что эта задача исполняется непосредственно сейчас), и прервать исполнение можно командой i, за которой следует ввод номера. Если использовать команду k, то консоль будет завершена принудительно вместо попытки прервать её работу. Команда s стартует новую интерактивную консоль Erlang.

```
Eshell V5.9.3.1 (abort with ^G)
1> "О НЕТ, КОНСОЛЬ НЕ ОТВЕЧАЕТ НА НАЖАТИЯ КЛАВИШ!!! *нажимает ctrl+G*"
User switch command
 --> k
 --> c
Unknown job
 --> s
 --> j
   2* {shell,start,[]}
 --> c 2
Eshell V5.9.3.1  (abort with ^G)
1> "УРА, ВСЁ ВЕРНУЛОСЬ!"
```

Если вы глянете ещё раз на текст подсказки, то вы можете заметить, что есть возможность стартовать удалённые консоли. Я не буду углубляться в детали, но это должно дать представление о том, что ещё может делать виртуальная машина Erlang, кроме исполнения кода. А пока что давайте просто начнём пробовать по-настоящему.

Некоторые основы Erlang

Хотя вы только что увидели довольно продвинутые механизмы управления разными задачами и сессиями в интерпретаторе, Erlang — это относительно маленький и

простой язык (подобно тому, как язык C считается проще языка C++). В язык встроены несколько базовых встроенных типов данных (и несколько элементов синтаксиса вокруг них). Сначала давайте посмотрим на числа.

Числа

Откройте консоль Erlang, как описано в предыдущей главе, и давайте начнём вводить текст!

```
1> 2 + 15.
17
2> 49 * 100.
4900
3> 1892 - 1472.
420
4> 5 / 2.
2.5
```



Вы, наверное, заметили, что Erlang всё равно, вводите ли вы действительные или целые числа: оба типа чисел поддерживаются в арифметике.

Заметьте, что если вы хотите поделить целое число нацело, вместо обычного деления чисел с плавающей точкой следует использовать `div`[1]. Для вычисления остатка от целочисленного деления используйте оператор остатка `rem`[2].

```
5> 5 div 2.
2
6> 5 rem 2.
1
```

Заметьте, что мы можем использовать несколько операторов в одном выражении, и математические операции подчиняются привычным правилам приоритета вычислений.

```
7> (50 * 100) - 4999.
1
8> -(50 * 100 - 4999).
-1
9> -50 * (100 - 4999).
244950
```

[1] Деление — *division*, или сокращённо `div` (*прим. перев.*).

[2] Остаток — *remainder*, или сокращённо `rem` (*прим. перев.*).

Если вы хотите выразить целые числа в системе исчисления с другим основанием, кроме 10, просто введите число в виде Основание#Число (разрешённый диапазон для Основания — от 2 до 36)[3]:

```
10> 2#101010.
42
11> 8#0677.
447
12> 16#AE.
174
```

В этом примере мы приводим двоичное, восьмеричное и шестнадцатеричное значения к десятичной основе. Замечательно! Erlang имеет возможности калькулятора, подобного тому, что стоит на вашем столе, причём со странным синтаксисом! Абсолютно восхитительно!

Неизменные переменные

Делать арифметические вычисления хорошо, но вы далеко не уйдёте без возможности где-то сохранить результаты. Для этого используются переменные. Если вы читали вступление к этой книге, вы знаете, что переменные не могут быть изменяемыми в функциональном программировании.

В Erlang имена переменных начинаются с заглавной буквы, по определению. Принципы поведения переменных можно продемонстрировать следующими шестью выражениями:

```
1> One.
* 1: variable 'One' is unbound
2> One = 1.
1
3> Un = Uno = One = 1.
1
4> Two = One + One.
2
5> Two = 2.
2
6> Two = Two + 1.
** exception error: no match of right hand side value 3
```

Первая вещь, которую мы узнаём из этих команд, — это то, что переменной можно дать значение ровно один раз; затем мы «делаем вид», что присваиваем то же самое значение повторно. Если мы попытаемся присвоить другое значение, Erlang немедленно пожалуется. Это верное наблюдение, но пояснение этого факта несколько

[3] Максимальное основание системы исчисления 36 появилось не случайно, это сумма 10 цифр и 26 букв латинского алфавита, используемых при записи (*прим. перев.*).

более сложное и зависит от оператора =. Оператор = (а не переменные) играет роль в сравнении значений слева и справа и жалуется, если значения разные. Если значения одинаковы, то ничего не происходит, и значение возвращается как результат выражения:

```
8> 47 = 45 + 2.
47
9> 47 = 45 + 3.
** exception error: no match of right hand side value 48
```

Если использовать переменные с двух сторон этого оператора, так что переменная не определена (не имеет назначенного ей значения), Erlang автоматически привяжет значение справа от оператора = к переменной, находящейся слева. После этого обе переменные будут иметь одинаковое значение. Сравнение тогда пройдёт успешно, и переменная слева сохранит своё значение в памяти.

Вот ещё пример:

```
9> two = 2.
** exception error: no match of right hand side value 2
```

Команда завершится с ошибкой, потому что слово `two` начинается со строчной буквы.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Технически говоря, переменные также могут начинаться и с символа подчёркивания (_), но существует соглашение об использовании таких переменных только для значений, которые вам не интересны.*

Это поведение оператора = является основой некоторого функционала, который называется «сопоставление с образцом». Эту возможность имеют многие функциональные языки, хотя поведение Erlang обычно считается более гибким и более полным, чем у других языков. Мы рассмотрим сопоставление с образцом подробнее, когда посетим секцию кортежей и списков в этой же главе, а также функции в следующих главах.

Заметьте, что если вы пробуете что-то и сохранили неверное значение в переменную, есть возможность «стереть» эту переменную, используя команду `f(ИмяПеременной)`. Если вы желаете очистить все переменные, исполните команду `f()`. Эти функции помогут вам при тестировании и работают только в интерпретаторе. При написании настоящих программ вы не сможете заставить Erlang «забыть» переменные таким способом. Это ограничение становится понятным, если подумать, что Erlang используется в индустрии. Вполне вероятно, что открытая консоль интерпретатора может быть активной многие годы без остановки, и можно поспорить, что данное имя переменной использовалось больше одного раза за это время.

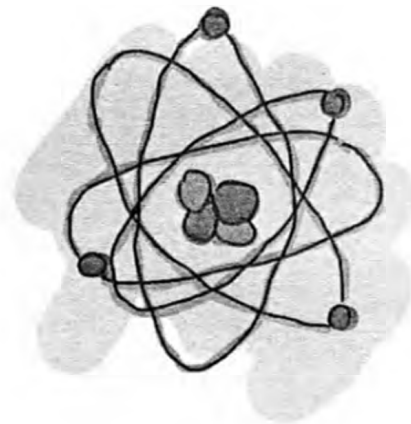
Атомы

Есть причина тому, что переменные не могут начинаться со строчной буквы, — это *атомы*. Атомы являются литералами, константами, значением которых является их имя. Вы получаете то, что вы видите, и не ожидайте большего. Атом cat означает только слово «cat» (кот), и ничего более. С ним нельзя играть. Его нельзя менять. Его нельзя разделить на части. Это просто кот. Примите это как есть.

В то время как одиночные слова, начинающиеся со строчной буквы, — это один из способов записать атом, существуют и другие способы записи:

```
1> atom.
atom
2> atoms_rule.
atoms_rule
3> atoms_rule@erlang.
atoms_rule@erlang
4> 'Atoms can be cheated!'.          % атомы можно и обмануть
'Atoms can be cheated!'
5> atom = 'atom'.
atom
```

Атом должен быть заключён в одиночные кавычки ('), если он не начинается со строчной буквы или содержит любые другие символы, кроме букв, цифр, подчёркиваний (_) и @. Выражение 5 также показывает, что атом, заключённый в кавычки, в точности равен атому, записанному без кавычек.



Я сравнил атомы с константами, имя которых является их значением. Вы могли ранее работать с кодом, в котором использовались константы. Например, скажем, у меня есть значения, представляющие цвет глаз: 1 для синих (*blue*), 2 для коричневых (*brown*), 3 для зелёных (*green*) и 4 для прочих цветов (*other*). Вам нужно сопоставить значение константы с каким-то соответствующим ей числовым значением. Атомы позволяют забыть про соответствующие константе значения. Ваш цвет глаз может быть просто 'blue', 'brown', 'green' или 'other'. Эти числовые значения никогда не пересекутся между собой, и такая константа не может быть не определена, она всегда существует, как только она вам понадобилась!

(Я покажу, как создать константы, связанные с какими-то другими значениями, в главе 2 «Модули»).

Таким образом, атом в основном нужен для выражения или описания данных, с которыми он связан, обычно это кортеж (описано в секции «Кортежи»). Атомы иногда (но нечасто) полезны, когда используются сами по себе. Поэтому мы не будем тратить много времени на них. Вы увидите их вместе с другими типами данных в примерах далее по тексту.

Не принимайте всё на веру

Атомы очень удобны и являются прекрасным способом для посылки сообщений или представления в программе констант. Однако есть и подводные камни, если использовать атомы для слишком многих вещей. Атом ссылается на специальную «таблицу атомов» в памяти, которая занимает не менее 4 байт на атом в 32-битных системах и не менее 8 байт в 64-битных системах (плюс длина имени атома). Атомы в этой таблице никогда не освобождаются, и разные имена атомов будут накапливаться в памяти до тех пор, пока система не рухнет, либо потому, что закончилась память, либо потому, что было достигнуто ограничение длины таблицы атомов (по умолчанию 1 048 577).

Это означает, что не следует генерировать атомы динамически. Если ваша система должна быть надёжной, а ввод пользователей позволяет им обрушить вашу систему, создавая атомы, то у вашей системы имеются серьёзные проблемы. Атомы следует рассматривать как инструменты для разработчика, потому что, откровенно говоря, они ими и являются. Ещё раз: можно абсолютно безопасно использовать атомы в вашем повседневном коде так долго, пока вы набираете их вручную сами. Динамическая генерация новых атомов — это рискованная затея.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Некоторые атомы являются зарезервированными словами языка, и их нельзя использовать (вернее, можно, но придётся заключить в 'одиночные кавычки'). Вот полный список:* `after`, `and`, `andalso`, `band`, `begin`, `bnot`, `bor`, `bsl`, `bsr`, `bxor`, `case`, `catch`, `cond`, `div`, `end`, `fun`, `if`, `let`, `not`, `of`, `or`, `orelse`, `query`, `receive`, `rem`, `try`, `when` и `xor`.



Булева алгебра и сравнение

У человека будут большие неприятности, если он не сможет отличить маленькое от большого, правду от лжи. Как и в любом другом языке, Erlang может предложить вам логические операции и сравнение значений.

Булева алгебра очень проста:

```
1> true and false.
false
2> false or true.
true
3> true xor false.
true
4> not false.
true
5> not (true and true).
false
```

ПРИМЕЧАНИЕ. *Булевы операторы `and` и `or` всегда вычисляют аргументы слева и справа от оператора. Если вам нужны более быстрые операторы (которые вычисляют правый аргумент, только если он нужен для завершения вычисления), используйте `andalso` и `orelse`.*

Проверка равенства или неравенства также очень проста, но использует немного другие обозначения, по сравнению с другими языками, которые вы можете знать:

```
6> 5 =:= 5.
true
7> 1 =:= 0.
false
8> 1 =/= 0.
true
9> 5 =:= 5.0.
false
10> 5 == 5.0.
true
11> 5 /= 5.0.
false
```

Есть большая вероятность того, что ваш привычный язык использовал `==` и `!=` для проверки равенства или неравенства, но Erlang использует `=:=` и `=/=`. Три последних выражения (строки 9, 10 и 11) показывают ещё один подводный камень: для Erlang всё равно, используете ли вы действительные или целые числа в арифметике, но совсем не всё равно при сравнении этих значений. Однако не беспокойтесь, потому что операторы `==` и `/=` помогут вам в этом случае. Важно решить, нужно ли вам абсолютно точное сравнение, включая тип числа, или достаточно сравнить только значения. Это поможет вам избежать некоторых неудачных сравнений, когда вы получаете не те типы чисел, которых ожидали.

Другие операторы сравнения — это `<` (меньше, чем), `>` (больше, чем), `>=` (больше или равно) и `=<` (меньше или равно). Обратите внимание, что последний перевёрнут, что (по моему мнению) является причиной многих ошибок синтаксиса в коде. Глядите в оба за этим `=<`.

```
12> 1 < 2.
true
13> 1 < 1.
false
14> 1 >= 1.
true
15> 1 =< 1.
true
```

Что произойдёт, если попытаться вычислить `5 + llama` или сравнить `5 == true`? Нет способа узнать лучше, чем попробовать и тут же испугаться сообщений об ошибках!

```
12> 5 + llama.
** exception error: bad argument in an arithmetic expression
     in operator +/2
        called as 5 + llama
```

Ну вот! Erlang совсем не понравилось, как мы смешали пару его фундаментальных типов в несовместимом выражении! Интерпретатор возвращает сообщение об ошибке, которое говорит нам, что ему не нравится один из аргументов слева или справа от оператора +!

Однако Erlang не всегда будет злиться на нас из-за неверных типов:

```
13> 5 =:= true.
false
```

Почему он не принимает разные типы в некоторых операциях, а в других принимает? В то время как Erlang не позволит вам *сложить* что угодно с чем угодно, он вполне позволит вам *сравнить* их. Создатели Erlang подумали, что практичность важнее, чем теория, и решили, что было бы замечательно просто писать такой код, как алгоритмы сортировок, которые бы могли упорядочить любой терм[4]. Это сделано для упрощения вашей жизни и может облегчить работу в большинстве случаев.

Есть ещё кое-что, о чём следует помнить, когда вы пишете выражения булевой алгебры и сравнения:

```
14> 0 == false.
false
15> 1 < false.
true
```

Если вы пришли в Erlang из процедурных или объектно-ориентированных языков, то есть вероятность, что вы сейчас удивлены. Строка 14 должна была быть равна `true`, и строка 15 равна `false`! В конце концов, в нормальных языках `false` означает 0, и `true` — это всё остальное! Только не в Erlang. Потому что я соврал вам. Да, я это сделал. Позор мне.

В Erlang нет понятия логических значений `true` и `false`. Значения `true` и `false` — это атомы, но они достаточно хорошо встроены в язык, так что у вас не должно возникнуть проблем, пока вы не начнёте ожидать, что `false` и `true` должны иметь какие-то другие тайные значения.

[4] Терм (*term*) — любое значение в языке Erlang.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Правильный порядок любых элементов в сравнении будет таким:*
числа < атомы < ссылочные значения < функции < порты < идентификаторы процессов < кортежи < списки < двоичные данные

Вы ещё незнакомы со всеми из перечисленных вещей, но вы о них узнаете в процессе чтения книги. Просто помните, что именно поэтому вы можете сравнивать всё со всем! Цитируя Джо Армстронга, одного из создателей Erlang: «Фактический порядок не имеет значения — но чётко определённый общий порядок очень важен».

Кортежи

Кортеж — это способ организовать ваши данные и сгруппировать множество значений, когда вы точно знаете их количество. В Erlang кортеж пишется в виде `{Элемент1, Элемент2, ..., ЭлементN}`. Например, вы можете передать мне пару координат (x, y), если бы вы хотели сообщить мне положение точки на плоскости. Мы можем представить такую точку в форме кортежа из двух термов:

```
1> X = 10, Y = 4.
4
2> Point = X,Y.
{10,4}
```

В этом случае точка будет всегда представлена двумя термами. Вместо того чтобы передавать пару переменных `X` и `Y` по вашему коду, теперь можно передавать только одну. Однако что мне делать, если я получил точку, а меня интересует только координата `X`? Извлечь нужную информацию совсем нетрудно. Помните, когда мы присваивали значения, Erlang никогда не жаловался, если они были одинаковыми. Давайте воспользуется этим! Вам, возможно, понадобится очистить уже созданные переменные в консоли с помощью команды `f()`.

```
3> Point = {4,5}.
{4,5}
4> {X,Y} = Point.
{4,5}
5> X.
4
6> {X,_} = Point.
{4,5}
```



С этого момента мы можем использовать `X`, чтобы получить первое значение в кортеже. Как так получилось? Когда вы ставите кортеж `{X,Y}` слева от оператора `=`, оператор `=` сравнивает оба значения: `{X,Y}` и `{4,5}`. Erlang достаточно умён, чтобы распаковать значения кортежа справа и распределить их по несвязанным переменным слева. Потом сравнение стало выглядеть так: `{4,5} = {4,5}`, что, очевидно, истина! Это одна из нескольких форм сопоставления с образцом.

Заметьте, что в выражении 6 я использовал анонимную переменную _. Это пример её правильного использования: чтобы пропустить значение, которое будет находиться в этом месте, поскольку мы не будем использовать это значение. Переменная _ всегда считается несвязанной и действует как «джокер», совпадая с любым значением в сопоставлениях с образцом. Использование сопоставления с образцом для распаковки кортежей работает, только если количество элементов (длина кортежа) совпадает.

```
7> {_,_} = {4,5}.
{4,5}
8> {_,_} = {4,5,6}.
** exception error: no match of right hand side value {4,5,6}
```

Кортежи могут стать полезными также и при работе с отдельными значениями. Например, предположим, мы хотим сохранить следующее значение температуры:

```
9> Temperature = 23.213.
23.213
```

Похоже, звучит как хороший день для выхода на пляж... Но подождите, это по Кельвину, Цельсию или Фаренгейту? Мы можем использовать кортеж, чтобы сохранить единицу измерения температуры вместе с её значением:

```
10> PreciseTemperature = {celsius, 23.213}.
{celsius,23.213}
11> {kelvin, T} = PreciseTemperature.
** exception error: no match of right hand side value {celsius,23.213}
```

Пример выше просто выбросит сообщение об ошибке, это именно то, что мы хотели! Это снова пример сопоставления с образцом. Оператор = сравнивает `{kelvin,T}` и `{celsius,23.213}`, и даже если переменная `T` не связана, Erlang может видеть, что атом `celsius` отличается от атома `kelvin`. Будет создано исключение (ошибка), которое прекратит исполнение кода. Часть нашей программы, которая ожидает температуру в Кельвинах, не сможет обработать значение температуры, присланное в градусах Цельсия. Так программисту легче знать, что за значение было прислано, и ещё это здорово помогает при отладке.

Кортеж, который содержит атом и один дополнительный элемент, называется *кортеж с тегом*. Любой элемент кортежа может быть любым значением и даже другим кортежем:

```
12> {point, {X,Y}}.
{point,{4,5}}
```

А что, если мы хотим передать больше одной точки? Для этого у нас есть *списки*.

Списки

Списки — это рабочая лошадка многих функциональных языков. Они используются для решения множества проблем и, несомненно, являются самой используемой структурой данных в Erlang. Списки могут содержать что угодно — числа, атомы, кортежи, другие списки — ваши самые смелые фантазии в виде одной структуры.

Обычный способ записи списка — это `[Элемент1, Элемент2, ..., ЭлементN]`, и вы можете смешивать разные типы данных в одном списке:

```
1> [1, 2, 3, {numbers,[4,5,6]}, 5.34, atom].
[1,2,3,{numbers,[4,5,6]},5.34,atom]
```

Достаточно просто, да? Попробуйте ещё это:

```
2> [97, 98, 99].
"abc"
```

Но что это?! Одна из самых нелюбимых вещей в Erlang: *строки*! Строки — это тоже списки, и запись их абсолютно точно такая же! Почему люди не любят их? Да вот поэтому:

```
3> [97,98,99,4,5,6].
[97,98,99,4,5,6]
4> [233].
[233]
```

Erlang будет печатать списки чисел как числа, когда хотя бы одно из них не может представлять букву! В Erlang нет такой вещи, как строка! Это, несомненно, ещё испортит вам настроение в будущем, и вы, возможно, возненавидите язык за это. Но не отчаивайтесь, есть и другие способы записи строк, мы увидим их дальше в секции «Двоичные строки».

Не принимайте всё на веру

Вот почему вы могли ранее слышать, что Erlang ужасен при работе с текстом: в нём нет встроенного строкового типа, в отличие от большинства других языков. Это потому, что Erlang как язык был изначально создан и использован для нужд телекоммуникационных компаний. Они никогда (или редко) не использовали строки и, таким образом, не ощущали потребности официально их добавить в язык. Однако со временем эти недостатки Erlang исправляются, виртуальная машина теперь поддерживает Unicode-строки, и в целом работа с ними постоянно улучшается и ускоряется. Также существует способ хранить строки в виде двоичных структур,

что делает их очень компактными и быстрыми в обработке. Мы обсудим это в секции «Двоичные строки» на странице 56.

В целом в стандартной библиотеке недостаёт ещё нескольких функций, которые бы работали со строками. В то время как обработка строк вполне посильна и возможна в Erlang, другие языки, такие как, например, Perl или Python, лучше приспособлены для задач, требующих обрабатывать много текста.

Для склеивания двух списков мы используем оператор ++. Для удаления элементов из списка есть обратный ему оператор --:

```
5> [1,2,3] ++ [4,5].
[1,2,3,4,5]
6> [1,2,3,4,5] -- [1,2,3].
[4,5]
7> [2,4,2] -- [2,4].
[2]
8> [2,4,2] -- [2,4,2].
[]
```

Оба оператора (и ++, и --) имеют правую ассоциативность. Это означает, что несколько подряд идущих операций -- или ++ будут выполнены справа налево, как в примерах:

```
9> [1,2,3] -- [1,2] -- [3].
[3]
10> [1,2,3] -- [1,2] -- [2].
[2,3]
```

В первом примере, выполняя операции справа налево, мы сначала удаляем [3] из [1,2], что оставляет нам результат [1,2]. Затем мы удаляем [1,2] из [1,2,3], что оставляет нам [3]. Во втором примере мы сначала удаляем [2] из [1,2], что даёт результат [1]. Затем удаляем [1] из [1,2,3], получая окончательный результат [2,3].

Движемся дальше. Первый элемент в списке называется *головой* (списка), и остаток после головы — *хвостом*. Мы будем использовать встроенные в язык функции (BIF) для получения голов и хвостов наших списков.

```
11> hd([1,2,3,4]).
1
12> tl([1,2,3,4]).
[2,3,4]
```

ПРИМЕЧАНИЕ. *Встроенные функции (BIFs) — это функции, которые нельзя было написать на чистом Erlang, и таким образом они написаны на языке C (или на Prolog в 1980-х годах). Некоторые BIF достаточно просты, чтобы их можно было написать и на Erlang, но они так часто используются в любом коде, что их всё равно переписали на C из соображений скорости. Примером этого может быть функция* `length(Список)`*, которая вернёт (вы угадали!) длину списка, переданного в качестве параметра.*

Получение головы списка или присоединение к списку новой головы — быстрая и эффективная операция. Практически все программы, которые работают со списками, стараются работать по возможности с головой списка. И это используется так часто, что появился более простой способ отделить голову от списка с помощью сопоставления с образцом: `[Голова|Хвост]`. А вот как к списку можно присоединить новую голову:

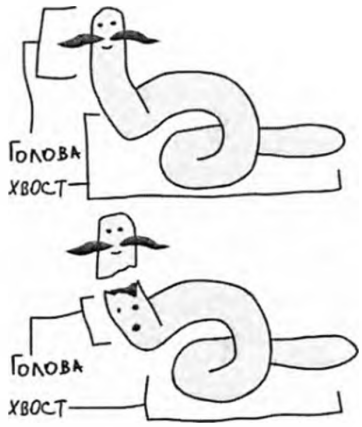
```
13> List = [2,3,4].
[2,3,4]
14> NewList = [1|List].
[1,2,3,4]
```

При обработке списков вам может понадобиться быстрый способ сохранить хвост на будущее. Если вы помните, как работают кортежи и как мы использовали сопоставление с образцом для распаковки значений точки `{X,Y}`, вы догадаетесь, что первый элемент (голову) и хвост можно отрезать от списка похожим способом.

```
15> [Head|Tail] = NewList.
[1,2,3,4]
16> Head.
1
17> Tail.
[2,3,4]
18> [NewHead|NewTail] = Tail.
[2,3,4]
19> NewHead.
2
```

Оператор `|`, который мы здесь использовали, называется в других функциональных языках *cons* (constructor). (В Erlang нет ключевого слова или функции `cons`.) На самом деле любой список можно построить с помощью только операторов *cons* и значений:

```
20> [1 | []].
[1]
21> [2 | [1 | []]].
[2,1]
22> [3 | [2 | [1 | []] ] ].
[3,2,1]
```



Другими словами, любой список можно построить по следующей формуле: `[Терм1 | [Терм2 | [... | [ТермN]]]]...`. Списки, таким образом, определяются рекурсивно как голова и хвост, где каждый хвост тоже может иметь голову и хвост, и так далее. В этом смысле мы можем вообразить список в виде земляного червя: если разрезать его пополам — у вас будет уже два земляных червя.

Способы, которыми в Erlang строятся списки, могут привести в смущение людей, непривычных к подобным конструкциям. Чтобы помочь вам разобраться с концепцией, прочтите все примеры ниже (подсказка: все они дают одинаковый результат):

```
[a, b, c, d]
[a, b, c, d | []]
[a, b | [c, d]]
[a, b | [c | [d]]]
[a | [b | [c | [d]]]]
[a | [b | [c | [d | [] ]]]]
```

Когда эта часть будет понятна, вам станет легко разобраться и с генераторами списков (*list comprehensions*).

ПРИМЕЧАНИЕ. *Использование формы записи* `[1|2]` *конструирует структуру, которая называется* нерегулярный список (improper list). *Нерегулярные списки сработают в сопоставлении образцов в такой форме* `[Head|Tail]`, *но не будут работать со стандартными функциями Erlang (даже с функцией* `length()`*). Это происходит потому, что Erlang ожидает* правильных списков. *Правильные списки имеют пустой список в качестве хвоста последней ячейки. При объявлении элемента списка, например* `[2]`, *автоматически формируется правильный список. И* `[1|[2]]` *тоже сработает! Нерегулярные списки хоть и синтаксически верны, но применяются довольно редко, в самодельных структурах данных.*

Генераторы списков

Генераторы списков (*list comprehensions*) позволяют строить и изменять существующие списки. Также они делают код программ короче и легче для понимания в сравнении с другими способами работы со списками. Они поначалу могут показаться трудными для понимания, но они стоят усилий. Они делают код чище и короче, не сомневайтесь, пробуйте и вводите примеры, пока не поймёте, как это работает!

Генераторы списков основаны на идее записи множеств, если вы когда-либо изучали теорию множеств в курсе высшей математики, вы, вероятно, знакомы с такой записью. Запись множеств говорит вам, как построить множество, указывая,

каким условиям должны соответствовать выбранные элементы. Простым примером записи множества может являться $\{x \in \mathbb{R} : x = x^2\}$. Эта запись описывает множество действительных чисел, равных собственному квадрату. (Результатом такой записи будет являться набор из двух элементов $\{0,1\}$.) Другим более простым примером записи множества может быть $\{x : x > 0\}$. Эта запись описывает множество чисел больше нуля.

Как и запись множеств, генераторы списков — это построение множеств из других множеств. Например, дано множество $\{2n : n \in L\}$, где L — список $[1, 2, 3, 4]$, это можно прочесть как «для всех значений `n` в списке $[1, 2, 3, 4]$ дай мне `n*2`».

Код на Erlang для построения этого же множества будет выглядеть так:

```
1> [2*N || N <- [1,2,3,4]].
[2,4,6,8]
```

Сравните математическую запись и запись на Erlang — и вы найдёте немного различий: фигурные математические скобки {} становятся квадратными [], двоеточие : становится двумя вертикальными линиями ||, и оператор ∈ становится левой стрелкой <-. Мы только использовали другие символы, а логика осталась та же. В примере выше каждое значение из списка $[1, 2, 3, 4]$ последовательно сравнивается с образцом N. Стрелка действует аналогично оператору =, кроме того что она не создаст исключения при несовпадении, а просто пропустит такой элемент списка.

Вы также можете добавить ограничения в генератор списка с помощью использования логических операций (которые возвращают `true` или `false`). Если бы мы хотели выбрать все чётные числа от 1 до 10, то мы могли бы записать это так:

```
2> [X || X <- [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10], X rem 2 =:= 0].
[2,4,6,8,10]
```

Где `X rem 2 =:= 0` проверяет, чётное ли число.

Рецепт для генераторов списков в Erlang, таким образом, выглядит так:

```
NewList = [Выражение || Образец <- Список, Условие1, Условие2,
          ...УсловиеN{]}}.
```

Часть `Образец <- Список` называется *выражением-генератором.*

Генераторы списков полезны, когда мы хотим применить функцию к каждому элементу списка, с учётом заданных нами ограничений. Как пример, скажем, вы владеете рестораном. Клиент заходит в зал, читает ваше меню и спрашивает, можно ли выбрать все пункты меню с ценой между 3 и 10 долларами и добавить к ценам налог (скажем, 7%) после выборки.

```
3> RestaurantMenu = [{steak, 5.99}, {beer, 3.99}, {poutine, 3.50},
{kitten, 20.99}, {water, 0.00}].
[{steak,5.99},
{beer,3.99},
{poutine,3.5},
{kitten,20.99},
{water,0.0}]
4> [{Item, Price*1.07} || {Item, Price} <- RestaurantMenu, Price >= 3,
Price =< 10].
[{steak,6.409300000000001},{beer,4.2693},{poutine,3.745}]
```

Конечно, копейки не округлены для удобства чтения, но суть в целом понятна.

Ещё один приятный факт о генераторах списков — это то, что можно иметь несколько выражений-генераторов, как в примере ниже:

```
5> [X+Y || X <- [1,2], Y <- [2,3]].
[3,4,4,5]
```

Это выполнит операции 1+2, 1+3, 2+2, 2+3. То есть если вы хотите обобщить рецепт построителя списков, получится:

```
NewList = [Выражение || Генератор1, Генератор2, ..., ГенераторN,
          Условие1, Условие2, ... УсловиеM{]}}.
```

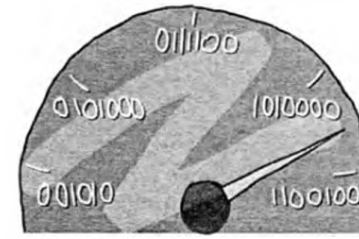
Заметьте, что выражения-генераторы, сопоставленные с образцом, также действуют как фильтр:

```
6> Weather = [{toronto, rain}, {montreal, storms}, {london, fog},
6>  {paris, sun}, {boston, fog}, {vancouver, snow}].
[{toronto,rain},
{montreal,storms},
{london,fog},
{paris,sun},
{boston,fog},
{vancouver,snow}]
7> FoggyPlaces = [X || {X, fog} <- Weather].
[london,boston]
```

Если элемент списка `Weather` не совпадает с образцом `{X, fog}`, он просто пропускается в построителе списка, в то время как оператор = вызвал бы исключение.

Мы рассмотрим ещё один базовый тип данных в этой главе. Это удивительная возможность, которая делает работу с разбором двоичных данных лёгкой и приятной.

Работа с двоичными данными



В отличие от многих других языков, Erlang предоставляет полезные абстракции при работе с помощью сопоставления двоичных данных с образцом вместо старомодного разбора на биты специальными командами. Это делает работу с неструктурированными блоками байтов лёгкой и приятной (нет, серьёзно!), что было просто необходимо для приложений в телекомах, для которых и был создан Erlang. Манипуляция битами имеет особенный синтаксис и идиомы, которые поначалу могут выглядеть необычно, но когда вы знаете, как работают биты и байты, всё приобретает смысл. (Вы можете просто пропустить эту часть главы и читать следующую, если вам битовые операции незнакомы.)

Битовая запись

Битовая запись заключает двоичные данные между парами угловых скобок << и >>, разделяя данные на читаемые сегменты, и каждый сегмент отделён от других запятой. *Сегмент* — это последовательность бит нашего двоичного значения (не обязательно начинающаяся или заканчивающаяся на границе байта, хотя это — поведение по умолчанию).

Скажем, мы хотим сохранить оранжевый пиксель в 24-битном цвете. Если вы когда-либо работали с цветами в любой программе для рисования или в CSS для веб-страниц, то вы видели шестнадцатиричную запись в форме `#RRGGBB`. Цвет оттенка оранжевого может быть, например, записан как `#F09A29`, что в Erlang может быть записано как:

```
1> Color = 16#F09A29.
15768105
2> Pixel = <<Color:24>>.
<<240.154,41>>
```

Эта запись говорит нам: «Размести двоичные значения для `#F09A29` в 24 битах: красный в первые 8 бит, зелёный во вторые и синий в третьи 8 бит — и положи результат в переменную `Pixel`». Значение потом можно записать в файл или сокет. Это, на первый взгляд, выглядит просто, но если записанный файл открыть простым текстовым редактором, мы получим кучу нечитаемых символов, которые в правильном контексте можно декодировать обратно в картинку.

Этот синтаксис особенно хорош, потому что вы можете использовать понятный читаемый текст, чтобы записать данные, которые должны выглядеть «нечитаемым мусором» для невооружённого глаза, чтобы они сработали. Без хороших абстракций ваш код тоже мог бы стать похож на «нечитаемый мусор». Более того, если прочесть эти данные с помощью Erlang, он разберёт двоичные данные в понятные и удобные

нам числа <<240, 151, 41>>! Вы можете переключаться между способами представления, используя только самый полезный для вас в данный момент.

Что является более интересным для нас — это возможность сравнивать двоичные данные с шаблонами для распаковки содержимого:

```
3> Pixels = <<213,45,132,64,76,32,76,0,0,234,32,15>>.
<<213,45,132,64,76,32,76,0,0,234,32,15>>
4> <<Pix1,Pix2,Pix3,Pix4>> = Pixels.
** exception error: no match of right hand side value <<213,45,132,64,76,
32,76,0,0,234,32,15>>
5> <<Pix1:24, Pix2:24, Pix3:24, Pix4:24>> = Pixels.
<<213,45,132,64,76,32,76,0,0,234,32,15>>
```

В строке 3 мы объявили данные, которые представляют собой ровно 4 пикселя RGB-цвета в записи двоичных данных. В выражении 4 мы попытались распаковать 4 значения из двоичных данных. Мы получили исключение, потому что у нас в наличии было больше данных, чем 4 сегмента, фактически у нас их было целых 12! Мы сообщили Erlang, что каждая переменная слева будет хранить 24 бита данных, с помощью `Pix1:24`, `Pix2:24` и так далее. Затем мы можем взять первый пиксель и распаковать его далее в отдельные значения цветов:

```
6> <<R:8, G:8, B:8>> = <<Pix1:24>>.
<<213,45,132>>
7> R.
213
```

«Да, это классно. А что, если мне был нужен только первый цвет от начала? Придётся ли мне распаковывать все значения каждый раз?» Не беспокойтесь — Erlang предлагает ещё больше «синтаксического сахара» и сопоставление с образцами, чтобы помочь вам и с этой задачей:

```
8> <<R:8, Rest/binary>> = Pixels.
<<213,45,132,64,76,32,76,0,0,234,32,15>>
9> R.
213
```

В этом примере `Rest/binary` — это особая запись, которая позволяет вам сказать, что всё, что осталось в наших данных, не важно, какой длины, следует поместить в переменную `Rest`. Итак, запись `<<Pattern, Rest/binary>>` для двоичных данных означает то же, что и запись `[Head|Tail]` означает для сравнения списков с образцами.

Неплохо, а? Это потому, что в Erlang есть более чем один способ описания сегмента двоичных данных. Все нижеприведённые примеры работоспособны:

```
Значение
Значение:Размер
Значение/СписокСпецификаторовТипа
Значение:Размер/СписокСпецификаторовТипа
```

Здесь `Size` всегда задаётся в битах, а `СписокСпецификаторовТипа` представляет один или более флагов, разделённых дефисами (`-`), из следующего списка:

Тип

Возможные значения: `integer` | `float` | `binary` | `bytes` | `bitstring` | `bits` | `utf8` | `utf16` | `utf32`. Если никакой тип не указан, Erlang принимает его равным `integer` по умолчанию.

Этот флаг задаёт тип двоичных данных, которые используются. Заметьте, что `bytes` — это синоним для `binary`, а `bits` — синоним для `bitstring`.

Знак числа

Возможные значения: `signed` | `unsigned`.

Имеет смысл, когда тип данных является `integer`. По умолчанию считается `unsigned` (закодированное число всегда положительное или нуль).

Порядок байтов

Возможные значения: `big`, `little` или `native`.

По умолчанию порядок байтов принимается равным `big`, поскольку это стандарт, принятый для большинства кодировок сетевых протоколов.

Порядок байтов (*endianness*) имеет смысл, только если выбран тип данных `integer`, `utf16`, `utf32` или `float`. Это связано со способом чтения системой двоичных данных. Как пример: заголовок BMP-картинки хранит размер файла в виде 4-байтного целого числа. Для файла длиной 72 байта система с little-endian порядком байт запишет 72 в виде `<<72,0,0,0>>`, в то время как big-endian система запишет `<<0,0,0,72>>`. Один из этих способов записи будет прочитан всегда как 72, а другой — как 1 207 959 552. Убедитесь, что вы правильно выбрали порядок байтов.

Также доступен вариант использовать ключевое слово `native`, которое будет выбрано во время работы программы в зависимости от порядка следования байт процессора, на котором исполняется ваша программа.

Единица измерения

Пишется как `unit:X`, где `X` — целое число.

Единица измерения (`X`) — это размер каждого сегмента в битах. Позволяется использовать числа в диапазоне 1..256 и по умолчанию для целых чисел, действительных чисел и битовых строк принимается равным 1 биту, а для двоичных

данных — 8 бит. Типы `utf8`, `utf16` и `utf32` не требуют задания единицы измерения. Произведение размера поля на единицу измерения равно количеству битов, которое занимает сегмент, и должно нацело делиться на 8. Размер единицы измерения используется обычно для выравнивания данных на границу байта.

Размер типа данных по умолчанию можно изменить, комбинируя разные части двоичных данных. Как пример: `<<25:4/unit:8>>` закодирует число 25 в форму 4-байтного целого числа, или `<<0,0,0,25>>` в графическом представлении. `<<25:2/unit:16>>` даст тот же результат, и `<<25:1/unit:32>>` — тоже. Erlang будет обычно принимать `<<25:Размер/unit:ЕдиницаИзмерения>>` и умножать `Размер` на `ЕдиницуИзмерения`, чтобы вычислить, сколько места потребуется для представления значения. Снова же результат умножения должен делиться на 8 бит.

Несколько примеров, чтобы помочь вам понять определения:

```
10> <<X1/unsigned>> = <<-44>>.
<<"Ô">>
11> X1.
212
12> <<X2/signed>> = <<-44>>.
<<"Ô">>
13> X2.
-44
14> <<X2/integer-signed-little>> = <<-44>>.
<<"Ô">>
15> X2.
-44
16> <<N:8/unit:1>> = <<72>>.
<<"H">>
17> N.
72
18> <<N/integer>> = <<72>>.
<<"H">>
19> <<Y:4/little-unit:8>> = <<72,0,0,0>>.
<<72,0,0,0>>
20> Y.
72
```

Вы можете видеть, что существует более чем один способ для чтения, хранения и интерпретации двоичных данных. Это может немного смущать, но всё же это намного проще, чем обычные инструменты в других языках.

Битовые операции над числами

Стандартные битовые операции (сдвиг битов влево и вправо, привычные вам `and`, `or`, `xor` или `not`) также существуют в Erlang, для отличия битовых от логических функций

им даны немного другие имена. Используйте функции `bsl` (битовый сдвиг влево), `bsr` (битовый сдвиг вправо), `band`, `bor`, `bxor` и `bnot`.

```
2#00100 = 2#00010 bsl 1.
2#00001 = 2#00010 bsr 1.
2#10101 = 2#10001 bor 2#00101.
```

С таким способом нотации и битовой записью в целом разбор и сопоставление двоичных данных с образцом — это очень простое занятие. Можно, например, разбирать поля в TCP-пакете, как показано ниже:

```
<<SourcePort:16, DestinationPort:16, AckNumber:32,
  DataOffset:4, _Reserved:4, Flags:8, WindowSize:16,
  CheckSum:16, UrgentPointer:16,
  Payload/binary>> = SomeBinary.
```

Если бы `SomeBinary` содержал сегмент TCP-пакета, пришедший нам из какого-то кода, работающего с сетью, извлечь его было бы можно подобным способом. Все значения указаны в битах (кроме поля `Payload`, которое может иметь любую длину) и строго следуют стандарту описания TCP-пакетов. Любая из частей сегмента, какая понадобилась бы вашей программе, может быть получена из соответствующей переменной.

Та же логика применяется к любым другим двоичным данным: кодирование видео, изображения, сетевые протоколы и так далее.

Не принимайте всё на веру

Erlang — довольно медленный язык, если сравнивать с языками вроде C или C++. Если вы не очень терпеливы (и не ангел), то было бы плохой идеей заниматься вещами вроде конвертирования видео или изображений на Erlang, хоть двоичная запись и делает эти задачи очень интересными. Традиционно так сложилось, что Erlang не очень хорошо справляется с задачами по «тяжёлому числодроблению» (переработке огромных объёмов чисел).

Заметьте, однако, что Erlang обычно могуче быстр для приложений, которые не требуют «числодробления»: таких как реагирование на события, передача сообщений (при помощи очень лёгких атомов) и так далее. Он может справиться с входящими событиями в течение миллисекунд и является отличным кандидатом для приложений «мягкого реального времени». Мягкое реальное время (*soft real time*) — это задачи, которые требуют ответа на события в кратчайшие, но не жёстко заданные сроки.

Двоичные строки



У двоичной записи есть ещё один целый новый аспект: это *двоичные строки*. Двоичные строки добавлены в Erlang тем же способом, как были добавлены и списки, но они более эффективны в плане потребления памяти. Это потому, что обычные списки Erlang являются односвязными списками (1 машинное слово на букву и 1 слово для хвоста или ссылки на следующую букву), тогда как битовые строки более напоминают массивы в языке C (плотно упакованные блоки памяти).

Битовые строки используют синтаксис `<<"this is a binary string!"'>>`. Недостатком двоичных строк в сравнении со списками является потеря простоты, когда дело доходит до сопоставления с образцом и манипуляций. Следовательно, люди предпочитают использовать двоичные строки для хранения текста, который не будет подвергаться обработке слишком часто, или когда сбережение памяти становится настоящей проблемой.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Даже при том, что битовые строки довольно легковесны, следует избегать их для пометки значений. Может показаться хорошей идеей использовать строковые константы, чтобы, например, написать {<<"temperature">>, 50}, для этого лучше всегда использовать атомы. Используя их, вы фактически не делаете лишней работы при сравнении разных значений, и такие сравнения производятся за постоянное время независимо от их длины, в то время как сравнение двоичных данных занимает линейное время. Верно также и обратное: не используйте атомы для замены строк только потому, что они легче. Со строками можно работать (разделять, соединять, выполнять регулярные выражения и так далее), в то время как атомы можно только сравнивать и ничего более.*

Двоичные генераторы

Двоичные генераторы (*binary comprehensions*) являются для битовой записи тем же, чем и генераторы списков являются для списков: способом сделать код короче и яснее при работе с двоичными данными. Обычно они используются в форме, очень похожей на генераторы списков:

```
1> [X || <<X>> <= <<1,2,3,4,5>>, X rem 2 == 0].
[2,4]
```

Единственным отличием в синтаксисе от обычных генераторов списков является левая стрелка `<-`, которая для двоичных генераторов становится двойной левой стрелкой `<=`, а также использование двоичных данных (`<<>>`) вместо списков (`[]`).

Ранее в этой главе вы видели пример использования сопоставления с образцом для извлечения RGB-цвета из двоичного значения, содержащего много пикселей. Эта техника хорошо сработала на простом примере, но для более крупных структур

становится сложнее читать и управлять таким кодом. Такое же упражнение можно сделать в одну строку с помощью двоичных генераторов, что выглядит намного проще:

```
2> Pixels = <<213,45,132,64,76,32,76,0,0,234,32,15>>.
<<213,45,132,64,76,32,76,0,0,234,32,15>>
3> RGB = [ {R,G,B} || <<R:8,G:8,B:8>> <= Pixels ].
[{213,45,132},{64,76,32},{76,0,0},{234,32,15}]
```

Изменяя <- на <=, мы можем использовать поток двоичных данных как генератор. Такое выражение фактически перепаковывает двоичные данные в список кортежей с целыми числами. Существует и другой способ записи, позволяющий делать обратную операцию:

```
4> << <<R:8, G:8, B:8>> || {R,G,B} <- RGB >>.
<<213,45,132,64,76,32,76,0,0,234,32,15>>
```

Будьте внимательны, так как элементы выходных двоичных данных требуют чётко определённых размеров, если генератор возвращает двоичные данные:

```
5> << <<Bin>> || Bin <- [<<3,7,5,4,7>>] >>.
** exception error: bad argument
6> << <<Bin/binary>> || Bin <- [<<3,7,5,4,7>>] >>.
<<3,7,5,4,7>>
```

По умолчанию Erlang предполагает, что значения, которые вы пытаетесь поместить или извлечь из двоичных данных, являются целыми числами (без знака, размером 8 бит). При написании `<<Bin>>` мы фактически объявляем, что нам нужны двоичные данные, содержащие целое число, которое было в переменной `Bin`. Проблема в том, что `Bin` тоже содержит двоичные данные, и для Erlang это не имеет смысла. Мы обещали дать целое число, а дали двоичные данные. В строке 6 мы указали, что тип данных `binary`, и теперь Erlang может справиться с такой записью, потому что мы описали `Bin` и его содержимое, и это теперь имеет смысл.

Возможно также использовать генераторы двоичных данных не только для разбора, но и для построения двоичных данных, с учётом того, что учитывается правило фиксированных размеров, указанное выше:

```
7> << <<(X+1)/integer>> || <<X>> <= <<3,7,5,4,7>> >>.
<<4,8,6,5,8>>
```

ПРИМЕЧАНИЕ. *Заметьте, что указание типа целого числа излишне в этом случае, поскольку Erlang подразумевает целые числа по умолчанию. В этой книге я не буду углубляться в детали по двоичным данным и двоичным генераторам. Если вы заинтересованы в более глубоком понимании битового синтаксиса в целом, то вы можете прочитать доклад http://user.it.uu.se/~pergu/papers/erlang05.pdf, описывающий эту спецификацию.*

2
МОДУЛИ



Работа с интерпретатором часто считается важнейшей частью использования динамических языков программирования. Полезно тестировать все виды кода и программ. В главе 1 «Давайте начнём» мы использовали интерпретатор, чтобы поиграть с большинством основных типов данных Erlang, даже не открывая текстового редактора или сохраняя файл. Вы могли просто отложить книгу и пойти поиграть в мяч во дворе, а потом уйти отдыхать до утра, но вы были бы плохим программистом на Erlang, если вы остановились прямо здесь. Код нужно где-то сохранить, чтобы использовать позже! По мере чтения этой главы станет ясно, что модули как раз предназначены для этого.

Что такое модули?

Модуль — это набор функций, собранных вместе в один файл, под общим именем. Все функции в Erlang должны быть определены внутри модулей. Вы уже использовали модули, вероятно, не осознавая этого. Встроенные (BIF) функции, упомянутые в главе 1 «Давайте начнём», например `hd` или `tl`, принадлежат модулю с названием `erlang`. Все арифметические, логические и булевы операторы также находятся в модуле `erlang`. Встроенные функции из модуля `erlang` отличаются от других тем, что они автоматически используются в Erlang без необходимости писать имя модуля. Все иные функции из других модулей должны вызываться в таком виде: `Модуль:Функция(Параметры)`, как в примере ниже:

```
1> erlang:element(2, {a,b,c}).
b
2> element(2, {a,b,c}).
b
3> lists:seq(1,4).
[1,2,3,4]
4> seq(1,4).
** exception error: undefined shell command seq/2
```

Здесь функция `seq` из модуля `lists` не была автоматически импортирована, в то время как функция `element` была. Ошибка «`undefined shell command`» была сообщена нам интерпретатором, который искал команду, подобную уже знакомой вам команде `f()`, и не смог найти. В модуле `erlang` есть несколько функций, которые автоматически не импортированы, но они используются не так часто.

Размышляя логически, вам следует помещать функции, делающие похожую работу, в один и тот же модуль. Общие операции над списками, например, хранятся в модуле `lists`, а функции, которые занимаются вводом и выводом (например, вывод в терминал или файл), сгруппированы в модуле `io` или `file`. Единственный модуль, который не следует этому правилу, — это упомянутый выше модуль `erlang`, содержащий функции для работы с математикой, преобразованиями, параллельной обработкой, настройками виртуальной машины и прочими мелочами. У этих функций нет ничего общего друг с другом, кроме того что все они встроенные (BIF). Следует избегать создавать модули общего назначения, подобные модулю `erlang`, а вместо этого сосредоточиться на логическом разделении вашего кода по смыслу и функциональности.

Объявление модуля



При написании модуля можно объявить внутри него две вещи: *функции* и *атрибуты*. Атрибуты — это метаданные, которые описывают сам модуль, например его имя, какие функции следует сделать видимыми для внешнего мира, кто автор кода и так далее. Такой тип метаданных полезен, потому что он даёт подсказки компилятору, как ему лучше сделать свою работу, и также потому, что он даёт людям возможность получить эту информацию из уже скомпилированных модулей, не заглядывая в исходный код.

Существует множество разных атрибутов для модулей, используемых в коде на языке Erlang по всему миру. Фактически вы можете определить свои собственные атрибуты как вам угодно. Однако чаще всего в вашем или чужом коде вам встретятся несколько определённых атрибутов.

Все атрибуты модуля следуют форме записи `-Имя(Атрибут).` (или `-Имя Атрибут.`).

Всего один атрибут обязателен для того, чтобы модуль был успешно скомпилирован:

`-module(ИмяМодуля).`

Этот атрибут всегда ставится первым атрибутом (и командой) в файле, и этому есть хорошая причина — это имя текущего модуля, при этом `ИмяМодуля` должно являться атомом. Это то имя, которое вы потом будете использовать для вызова функций из других модулей. Вызовы выполняются с помощью записи `Модуль:Функция(Аргументы)`, где `Модуль` — выражение, возвращающее имя модуля, `Функция` — выражение, возвращающее имя функции, и `Аргументы` — список аргументов.

Заметьте, что название модуля, как оно записано в атрибуте `-module`, и имя файла должны совпадать. Например, если мы назвали модуль `unimaginative_name` (*имя без фантазии*), то и файл должен называться *unimaginative_name.erl* (*.erl* — стандартное расширение файлов для исходного текста на языке Erlang). Если эти имена не совпадают, то модуль не скомпилируется.

Пора начать писать код! Наш первый модуль будет очень простым и бесполезным. Откройте ваш текстовый редактор и напишите следующее, затем сохраните его с именем *useless.erl*:

```
-module(useless).
```

Эта строка текста является настоящим модулем. Действительно! Конечно, он бесполезен без функций. Давайте для начала решим, какие функции мы будем экспортировать из нашего «бесполезного» (*useless*) модуля. Чтобы сделать это, используем ещё один атрибут:

```
-export([Функция1/Арность1, Функция2/Арность2, ..., ФункцияN/АрностьN]).
```

Такая запись используется, чтобы определить, какие функции модуля доступны для вызова снаружи из окружающего мира. Атрибут принимает список функций и их арностей. Арность функции — это целое число, указывающее, сколько параметров можно передать этой функции. Это критически важная информация, потому что разные функции, определённые внутри модуля, могут иметь одинаковое имя, но различаться арностью. Функции `add(X,Y)` и `add(X,Y,Z)` будут считаться разными и записываться на экспорт, как `add/2` и `add/3` соответственно.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Экспортированные функции представляют интерфейс модуля. Важно определить интерфейс, который показывает только то, что нужно видеть снаружи, и ничего лишнего. Делая так, вы можете менять все скрытые части модуля, не опасаясь, что код, который может зависеть от вашего модуля, перестанет работать.*

Сначала наш бесполезный модуль экспортирует полезную функцию с названием `add`, которая примет два аргумента. Следующий атрибут `-export` может быть добавлен после определения модуля:

```
-export([add/2]).
```

А теперь напишем код функции:

```
add(A,B) ->
    A + B.
```

Синтаксис функции имеет форму `Имя(Аргументы) -> ТелоФункции.`, где `Имя` — это атом, представляющий имя функции, и `ТелоФункции` содержит одно или более выражений Erlang, разделённых запятыми. В конце функции ставится точка. Заметьте, что в Erlang нет ключевого слова `return`. `Return` совершенно бесполезен! Вместо этого последнее выражение, исполненное в функции, станет её результатом, который вернётся в вызывающий код автоматически, и вам даже не придётся это как-то явно указывать.

Добавьте следующую функцию (а что, каждый урок должен иметь пример «Hello world»!), не забудьте также добавить её и в атрибут `-export` (атрибут `-export` в коде должен выглядеть как `-export([add/2, hello/0]).`).

```
%% Печатает приветствие.
%% io:format/1 -- стандартная функция для печати текста (на экране в том числе).
hello() ->
    io:format("Привет, мир!~n").
```

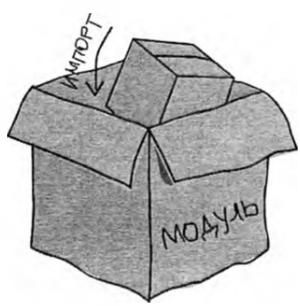
Первое, что мы увидим в этой функции, — это то, что комментарии могут занимать только одну строку и начинаются с символа `%` (в этом случае мы использовали два `%%`, но это всего лишь вопрос стиля). Функция `hello/0` также демонстрирует, как вызвать функции из других модулей в вашем модуле. В этом случае `io:format/1` — это стандартная функция для вывода текста, что и сказано в комментарии.

ПРИМЕЧАНИЕ. *В сообществе Erlang-программистов существует соглашение, что три символа %%% используются для комментариев, которые относятся к модулю (для чего используется модуль, лицензии и так далее), и разделения различных секций модуля (публично доступный код, внутренний код, вспомогательные функции и так далее). Два символа %% используются для остальных комментариев, которые занимают всю строку и имеют отступ такой же, как и окружающий код. Одиночный символ % используется для коротких комментариев в конце строк, в которых уже имеется другой текст или код.*

Добавим последнюю функцию в наш модуль, которая будет использовать обе уже созданные `add/2` и `hello/0`:

```
greet_and_add_two(X) ->
    hello(),
    add(X,2).
```

Снова не забудьте добавить `greet_and_add_two/1` в список экспортированных функций. Вызовы к внутренним функциям `hello/0` и `add/2` не требуют имени модуля перед ними, поскольку они сами находятся в том же модуле.



Если бы вы захотели вызвать `io:format/1` таким же способом, как локальную функцию `add/2` или любую другую из этого же модуля, вы могли бы добавить такой атрибут модуля в начало файла: `-import(io, [format/1]).`. Тогда становится возможным вызвать просто `format("Привет, мир!~n").` напрямую. Проще говоря, атрибут `-import` пишется по такому рецепту:

```
-import(Модуль, [Функция1/Арность1, ..., ФункцияN/АрностьN]).
```

Импорт функций — это всего лишь удобный способ сократить набор текста, но на самом деле многие программисты часто отговаривают друг друга использовать атрибут `-import`, так как это уменьшает читаемость кода. Например, в случае с `io:format/2` ещё существует функция `io_lib:format/2` с таким же именем, но в другом модуле. Чтобы найти, какая из этих двух была использована, потребуется перейти в начало файла и посмотреть, какой модуль, если вообще хоть один из них, был импортирован. Таким образом, писать явно имя модуля считается хорошей практикой и поможет многим пользователям языка Erlang, которые любят использовать `grep`[1] для того, чтобы разобраться, что где находится в проекте. Обычно импортируются только функции из модуля `lists`: они используются чаще, чем другие, и все знают наизусть их имена.

Ваш «бесполезный» модуль `useless` должен сейчас выглядеть таким образом:

```
-module(useless).
-export([add/2, hello/0, greet_and_add_two/1]).

add(A,B) ->
    A + B.

%% Печатает приветствие.
%% io:format/1 -- стандартная функция для печати текста (на экране в том числе).
hello() ->
```

[1] grep — консольная утилита для поиска по файлам, существует в Linux/Mac OS X и других POSIX-совместимых операционных системах (*прим. перев.*).

```
    io:format("Привет, мир!~n").

greet_and_add_two(X) ->
    hello(),
    add(X,2).
```

На этом закончим с нашим «бесполезным» модулем. Можно сохранить его с тем же именем *useless.erl* и затем попробуем скомпилировать его.

Компилируем код

Код на Erlang компилируется в байт-код для загрузки его в виртуальную машину Erlang. Вы можете вызвать компилятор множеством способов. Самый часто используемый способ — вызвать его из командной строки так:

```
$ erlc флаги file.erl
```

Если вы находитесь в интерпретаторе или пишете код в вашем модуле, скомпилировать другой модуль можно так:

```
compile:file(ИмяФайла)
```

Ещё один способ, часто используемый при разработке и отладке, компиляция из интерпретатора:

```
c().
```

Пришло время скомпилировать наш «бесполезный» модуль `useless` и попробовать вызвать что-то в нём. Откройте интерпретатор Erlang и введите следущее (допишите полный путь к директории, в которой был сохранён ваш файл):

```
1> cd("/путь/к/директории/где/сохранён/модуль/").
"/путь/к/текущей/директории/"
ok
```

По умолчанию интерпретатор будет искать только файлы в текущей директории, в которой вы его запустили, и в пути к стандартной библиотеке. Функция интерпретатора `cd/1` указывает ему сменить директорию на новую так, что нам становится легче находить наши файлы.

Когда всё готово, выполните следующую команду:

```
2> c(useless).
{ok,useless}
```

Если вы получили другое сообщение, что-то похожее на `useless.erl:Строка: Какое-то сообщение об ошибке`, проверьте, что файл назван верно, что вы находитесь в нужной директории и что в модуле нет ошибок, например непарных открытых и закрытых скобок, пропущенных точек (.) и так далее.

Как только вам удалось успешно скомпилировать код, вы заметите, что в директории рядом с файлом *useless.erl* появился новый файл *useless.beam*. Это скомпилированный модуль.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Расширение файла* .beam *— это сокращение от* Bogdan/Björn's Erlang Abstract Machine, *это и есть текущая версия виртуальной машины. Существуют другие виртуальные машины для Erlang, но они уже часть истории и больше не используются: JAM (Joe's Abstract Machine, была написана под впечатлением от WAM*[2] *(виртуальной машины Пролога) и старый BEAM, который пытался компилировать Erlang в C, а затем через C в машинный код. Тесты скорости показали незначительный выигрыш от такой практики, и концепция не получила дальнейшего развития.*

Также были усилия переноса Erlang на виртуальную машину Java (JVM), результатом чего явился язык Erjang. Хотя результаты были впечатляющими, довольно мало разработчиков переключились на платформу Java для разработки их проектов.

Давайте попробуем вызвать наши первые функции:

```
3> useless:add(7,2).
9
4> useless:hello(). Hello, world!
ok
5> useless:greet_and_add_two(-3).
Hello, world!
-1
6> useless:not_a_real_function().
** exception error: undefined function useless:not_a_real_function/0
```

Функции сработали так, как мы и ожидали: `add/2` добавляет числа, `hello/0` печатает «Привет, мир!», а `greet_and_add_two/1` делает и то, и другое. Конечно же, вы можете спросить, почему `hello/0` возвращает нам атом `ok` после печати текста. Это потому, что функции и выражения в Erlang *всегда* что-то возвращают, даже если в других языках им было бы нечего вернуть. Таким образом, `io:format/1` возвращает `ok`, чтобы сообщить нам об успешном завершении без ошибок.

Выражение 6 печатает ошибку, потому что функция, которую мы пытались вызвать, не существует. Если бы вы забыли экспортировать функцию, вы тоже могли бы увидеть эту ошибку при попытке вызвать эту забытую функцию.

[2] WAM *http://en.wikipedia.org/wiki/Warren_Abstract_Machine.*

Параметры компилятора

Есть множество флагов, влияющих на компиляцию, которые дают больше контроля над тем, как компилируется тот или иной модуль. Вы можете найти их полный список в документации по Erlang[3]. Ниже перечислены самые часто используемые флаги и параметры:

`debug_info`
: Инструменты Erlang, такие как, например, отладчики, утилиты оценки покрытия кода и статического анализа, будут использовать отладочную информацию в модулях для выполнения своей работы. В целом рекомендуется всегда включать эту опцию. Вам скорее понадобится эта опция, чем то ничтожное место на диске или в памяти, которое вы могли бы сэкономить, отключая её в вашем коде.

`{outdir, Директория}`
: По умолчанию компилятор Erlang создаст *.beam*-файлы в текущей директории. Этот флаг поможет указать директорию назначения.

`export_all`
: Данный флаг говорит компилятору игнорировать атрибут модуля `-export` и вместо этого экспортировать все функции, какие в нём есть. Это обычно полезно при тестировании и разработке нового кода, не следует избегать подобного в настоящем производственном (*production*) коде.

`{d, Макро}` или `{d, Макро, Значение}`
: Этот флаг определяет макрос на время компиляции модуля, где `Макрос` — атом. Это чаще используется при модульном тестировании и гарантирует, что модуль будет иметь тестовые функции, только когда это нужно. По умолчанию `Значение` принимается равным `true`, если оно не задано третьим элементом в кортеже.

Чтобы скомпилировать наш «бесполезный» модуль `useless` с некоторыми флагами, можно воспользоваться одним из способов ниже:

```
7> compile:file(useless, [debug_info, export_all]).
{ok,useless}
8> c(useless, [debug_info, export_all]).
{ok,useless}
```

Можно сделать хитрее и определить эти флаги прямо внутри модуля, с помощью атрибута модуля. Тех же самых результатов, что и в строках 7 и 8, можно достигнуть, если добавить в модуль строку:

[3] *http://erlang.org/doc/man/compile.html*.

```
-compile([debug_info, export_all]).
```

ПРИМЕЧАНИЕ. *Ещё одной возможностью является компиляция вашего Erlang-модуля в машинный код. Она доступна* ***не*** *для всех операционных систем и архитектур, но лишь для некоторых. Можно немного выиграть (около 20% быстрее, основываясь на некоторых несерьёзных исследованиях). Для компиляции в машинный код вам потребуется использовать модуль* `hipe` *и вызвать его следующим образом:* `hipe:c(Модуль,Параметры)`. *Вы также можете использовать* `c(Module,[{hipe,o3}])`. *в интерпретаторе консоли для получения подобных результатов. Заметьте, что сгенерированный* .beam*-файл перестанет быть переносимым на другие операционные системы и платформы, в отличие от обычных* .beam*-файлов. В целом компиляция с помощью* `hipe` *считается крайним случаем, когда все остальные меры не помогли ускорить код.*

Макросы

Макросы в Erlang очень похожи на директивы `#define` препроцессора C и в основном используются для создания коротких функций и констант. Они являются простыми выражениями, записанными в текстовом виде, которые будут заменены перед компиляцией кода для виртуальной машины. Для примера, если бы вы увидели код, сравнивающий некоторую переменную с жёстко запрограммированным числом 3600, вы бы, вероятно, понятия не имели, что значило это число: 1 час (3600 секунд), 60 часов (3600 минут), какую-то сумму денег и так далее. Однако, если бы вы увидели в коде текст макроса Erlang, например `?HOUR`, было бы моментально ясно, с чем здесь идёт работа. Более того, если вы в один прекрасный день смените представление этого параметра с секунд (3600) на миллисекунды (3 600 000), вам всего лишь понадобится поменять определение макроса, чтобы исправить все места в коде, где этот макрос был использован.

Макрос определяется как атрибут модуля следующим способом (в имени макроса можно использовать как строчные, так и заглавные буквы, цифры, подчёркивания):

```
-define(MACRO, some_value).
```

Макрос теперь можно использовать с помощью записи `?MACRO` внутри любой функции, определённой в модуле, и он будет заменён на `some_value` перед тем, как начнётся компиляция кода. Для нашего примера с часом мы бы определили макрос так:

```
-define(HOUR, 3600). % в секундах
```

Макрофункции (параметризованные макросы) определяются подобным способом. Вот простой макрос, который можно использовать для вычитания чисел:

```
-define(sub(X,Y), X-Y).
```

Чтобы использовать этот макрос, просто вызовите его так же, как любой другой макрос. Например, если бы вы вызвали `?sub(23,47)`, компилятор заменил бы эту запись на `23-47`.

Имеется также несколько предопределённых макросов:

- `?MODULE`, который заменяется на атом, имя текущего модуля;
- `?FILE`, который заменяется на имя файла в строковом виде;
- `?LINE`, который возвращает номер текущей строки, в которой был встречен макрос.

Также вы можете проверить, определены ли некоторые макросы в вашем коде, и по результатам проверки определить другие макросы. Чтобы сделать это, используйте атрибуты `-ifdef(MACRO).`, `-else.` и `-endif.` (внимание на точки в конце!), как в этом примере:

```
-ifdef(DEBUGMODE).
-define(DEBUG(S), io:format("dbg:"++S)).
-else.
-define(DEBUG(S), ok).
-endif.
```

Если использовать это в вашем коде, макрос будет выглядеть как `?DEBUG("вхожу в функцию")` и напечатает этот текст, только если модуль был скомпилирован с включенным макро `DEBUGMODE`. Иначе макрос определяется равным атому `ok` и ничего не делает.

Больше о модулях

Перед тем как перейти к написанию более мощных функций и некоторому количеству малополезных фрагментов кода, я бы хотел обсудить ещё пару деталей, которые пригодятся вам в будущем.

Метаданные

Как я упоминал в начале этой главы, атрибуты модуля — это метаданные, которые описывают сам модуль. Где мы можем найти эти метаданные, когда у нас нет доступа к исходному коду? Компилятор заботится о нас — при компиляции модуля он выберет

почти все атрибуты и сохранит их (вместе с другой информацией) в функции `module_info/0`.

Вы можете получить метаданные нашего модуля `useless` следующим способом:

```
9> useless:module_info().
[{exports,[{add,2},
           {hello,0},
           {greet_and_add_two,1},
           {module_info,0},
           {module_info,1}]},
 {imports,[]},
 {attributes,[{vsn,[174839656007867314473085021121413256129]}]},
 {compile,[{options,[]},
           {version,"4.6.2"},
           {time,{2009,9,9,22,15,50}},
           {source,"/home/ferd/learn-you-some-erlang/useless.erl"}]}]
10> useless:module_info(attributes).
[{vsn,[174839656007867314473085021121413256129]}]
```

Фрагмент выше также показывает ещё одну функцию, `module_info/1`, которая позволяет получить определённые части этой информации. Вы можете получить список экспортированных функций, импортированных функций (пустой список в нашем случае), атрибуты (это сюда будут сохранены все ваши атрибуты, в том числе и нестандартные), опции компиляции и прочую информацию. Если бы вы решили добавить атрибут `-author("Чемпион Erlang").` в ваш модуль, то он бы оказался в той же секции, что и `vsn`.

ПРИМЕЧАНИЕ. *`vsn` — это уникальное автоматически сгенерированное значение для указания версии вашего кода (исключая комментарии в коде). Используется при горячей загрузке кода (обновлении кода вашей программы, пока она исполняется, без её остановки) и некоторыми инструментами, которые строят пакеты релизов. Вы можете также указать значение `vsn` самостоятельно: просто добавьте `-vsn(НомерВерсии)` в свой модуль.*

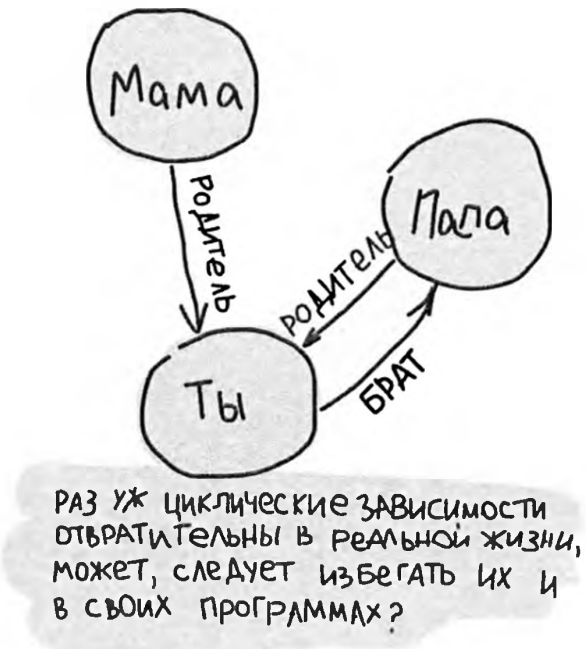
В производственном коде атрибуты модулей находят не так много применений, но они могут пригодиться для небольших хитростей, чтобы облегчить жизнь программисту. Например, я использую их в тестовом скрипте для примеров этой книги, чтобы подписывать функции, тесты для которых можно улучшить. Мой простой скрипт смотрит на атрибуты модуля, находит подписанные таким образом функции и выводит предупреждение о них. Если вам интересно, скрипт можно найти здесь: *http://learnyousomeerlang.com/static/erlang/tester.erl*.

Циклические зависимости

На что ещё следует обратить внимание касательно общего дизайна модулей: избегайте циклических зависимостей! Модуль `A` не должен вызывать модуль `B`, если тот также вызывает модуль `A`. Такие зависимости обычно ощутимо усложняют обслуживание вашего кода, превращая его в ад.

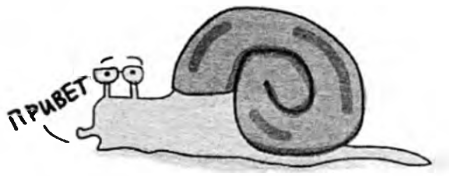
На самом деле зависимость от слишком большого количества модулей, даже без циклических зависимостей, может усложнить обслуживание кода. Вам точно не хотелось бы проснуться посреди ночи от того, что какой-то маньяк-программист пытается выцарапать вам глаза за тот ужасный код, который вы написали на предыдущей работе.

Достаточно педантичных нравоучений. В главе 3 «Синтаксис функций» мы продолжим исследование Erlang и сосредоточимся на функциях.



3

СИНТАКСИС ФУНКЦИЙ



Теперь, когда мы научились сохранять и компилировать наш код, можно начать писать более сложные функции. Те, что мы написали до этого момента, были очень простыми и даже скучными. Пора перейти к более интересным вещам. В этой главе мы будем работать с функциями, которые ведут себя по-разному в зависимости от переданных им аргументов, и выражениями, которые позволят нам принимать решения, на основании разных условий.

Сопоставление с образцом

Первая функция, которую мы напишем, будет приветствовать кого-либо по-разному, в зависимости от их пола. В большинстве «обычных» языков понадобилось бы написать конструкцию, подобную псевдокоду ниже:

```
function greet(Gender,Name)
    if Gender == male then
        print("Здравствуйте, господин %s!", Name)
    else if Gender == female then
        print("Здравствуйте, госпожа %s!", Name)
    else
        print("Здравствуй, %s!", Name)
end
```

Erlang экономит нам кучу времени при помощи сопоставления с образцом (*pattern matching*), что мы и использовали в главе 1 «Давайте начнём». Эта глава показала нам,

как сравнивать и присваивать переменные в таких структурах, как списки и кортежи (помните образцы вроде `{point,{X,Y}}`).

Erlang позволяет нам использовать подобные образцы и при определении функций. Версия подобной функции приветствия на Erlang выглядела бы примерно так:

```
greet(male, Name) ->
    io:format("Здравствуйте, господин ~s!", [Name]);
greet(female, Name) ->
    io:format("Здравствуйте, госпожа ~s!", [Name]);
greet(_, Name) ->
    io:format("Здравствуй, ~s!", [Name]).
```

Когда мы были в интерпретаторе и заданный образец не мог совпасть, Erlang приходил в ярость и кричал на нас сообщением об ошибке. Когда сравнение с образцом в функции не проходит (таким как `greet(male, Name)`), Erlang просто смотрит на следующую часть функции с другим образцом (в нашем случае это будет `greet(female, Name)`) и выполняет его, если образец совпал.

Основное различие между двумя версиями функции приветствия — это то, что мы использовали сопоставление с образцом, чтобы указать, какую из частей функции следует использовать, и привязать нужные нам значения переменным в то же время. Не было потребности сначала присваивать значения, а затем сравнивать их! Вместо этого:

```
function(Args)
   if X then
      Expression
   else if Y then
      Expression
   else
      Expression
```

мы пишем:

```
function(X) ->
  Expression;
function(Y) ->
  Expression;
function(_) ->
  Expression.
```

Это позволяет нам получить подобные результаты, но в намного более декларативном стиле.

Каждое из этих определений функции называется *уравнением функции* (*function clause*). Уравнения функций должны разделяться точками с запятой (;) и вместе формируют *определение функции*. Определение функции считается как один оператор, и поэтому последнее уравнение функции заканчивается точкой. Вот такое интересное использование знаков препинания, для того чтобы определить смысл и порядок предложений, но вы скоро привыкнете к этому. Как минимум надейтесь, что привыкнете, потому что другого пути нет!

ПРИМЕЧАНИЕ. *Форматирование текста в `io:format` делается с помощью вставки в строку токенов, которые подменяются тем, что вы хотите напечатать. Символ, указывающий начало токена, тильда (~). Некоторые токены просто подменяются на соответствующий им символ, например ~n заменится на перевод строки. Многие другие токены описывают способ форматирования данных. Вызов функции `io:format("~s!~n",["Hello"])`. включает в себя токен ~s, который печатает строки и битовые строки, переданные в аргументах, и токен ~n. Этой командой будет выведено "Hello!\n". Другой часто используемый токен — это ~p, который напечатает любой терм Erlang красиво (с отступами, скобочками и всем таким).*

Функция `io:format` будет рассмотрена подробнее по ходу книги, но пока вы можете попробовать следующие команды и посмотреть, что они напечатают:

```
io:format("~s~n",[<<"Hello">>]).
io:format("~p~n",[<<"Hello">>]).
io:format("~~~n").
io:format("~f~n", [4.0]).
io:format("~30f~n", [4.0]).
```

Это малая часть от всех возможных возможностей. Вы можете заглянуть в стандартную документацию[1] *и узнать больше.*

Более сложные образцы

Сопоставление с образцом в функциях может быть намного сложнее и мощнее, чем то, что мы уже видели. Вы можете помнить (или не помнить) из главы 1 «Давайте начнём», мы можем сравнивать с образцом списки для получения голов и хвостов. Давайте сделаем это!

Создайте новый модуль с именем `functions`:

```
-module(functions).
-compile(export_all). % заменим потом это на -export() для порядка!
```

[1] *http://erlang.org/doc/man/io.html#format-3.*

В этом модуле мы напишем несколько функций, чтобы попробовать множество способов сопоставления с образцами. Первой функцией, которую мы напишем, будет `head/1`, которая будет работать точно как стандартная `erlang:hd/1`. Она будет принимать аргументом список и возвращать его первый элемент. Мы сделаем это с помощью оператора cons (`|`) и переменной «нам всё равно» (`_`):

```
head([H|_]) -> H.
```

Если теперь ввести `functions:head([1,2,3,4]).` в интерпретаторе (после того как модуль был скомпилирован), можно ожидать, что функция вернёт значение 1. Далее для получения второго элемента списка можно создать такую функцию:

```
second([_,X|_]) -> X.
```

Erlang будет достаточно умён, чтобы заглянуть внутрь списка и выбрать то, что ему требуется, чтобы сравнение с образцом прошло успешно. Попробуйте в интерпретаторе!

```
1> c(functions).
{ok, functions}
2> functions:head([1,2,3,4]).
1
3> functions:second([1,2,3,4]).
2
```

Извлечение значений с помощью сравнения с образцом можно повторять для списков столько, сколько вам угодно, хотя было бы непрактично писать варианты для тысяч значений. Это можно исправить с помощью рекурсивных функций, которые мы увидим в главе 5 «Привет, рекурсия». А сейчас давайте попробуем ещё сопоставлений с образцом.

Переменные в связке

Концепция свободных и связанных переменных, которая обсуждалась в разделе «Неизменные переменные» главы 1 точно так же подходит и для функций. Давайте посмотрим на связанные и несвязанные переменные, используя пример со свадьбой.

На картинке жених грустит, потому что в Erlang переменные никогда не могут поменять своё значение: никакой свободы! С другой стороны, несвязанные переменные — это переменные без привязанных к ним значений (как наш маленький парень справа). Связывание переменной — это просто назначение значения свободной переменной.

В случае с Erlang, когда вы хотите назначить значение переменной, которая уже связана, возникает ошибка, кроме случаев, когда *новое значение равно старому.*



Давайте вообразим, что наш парень в костюме слева женился на одной из двух близнецов: если рядом появится второй близнец, он не сможет отличить их друг от друга и будет вести себя как обычно. Но если другая женщина появится рядом, он сразу пожалуется. Можно вернуться назад в главу 1, раздел «Неизменные переменные», если эта концепция не до конца понятна.

Используя сопоставление с образцом и функции, мы можем сравнить и узнать, если два параметра функции равны между собой. Для этого мы создадим новую функцию с именем `same/2`, которая принимает два аргумента и сообщает нам, равны ли они между собой.

```
same(X,X) ->
    true;
same(_,_) ->
    false.
```

Вот настолько просто.

Когда вы вызовете `same(a,a)`, первая переменная `X` считается ещё не связанной: она автоматически принимает значение `a`. Затем, когда Erlang переходит ко второму аргументу, он видит, что переменная `X` уже связана. Тогда он сравнивает её значение с `a`, которое было передано вторым аргументом, и смотрит, совпадают ли они. Если сопоставление с образцом проходит успешно, то функция вернёт `true`. Если два значения не одинаковы, то сопоставление завершится неудачно и Erlang перейдёт ко второму уравнению функции, которому всё равно, какие ему были переданы аргументы (когда вам отдают остатки, вам уже не до капризов), и оно вернёт `false`. Заметьте, что эта функция сможет принять любые типы аргументов! Она сработает с любыми данными, не только со списками или одиночными значениями.

Давайте теперь посмотрим на более сложный пример. Следующая функция печатает дату, но только если она оформлена правильно:

```
valid_time({Date = {Y,M,D}, Time = {H,Min,S}}) ->
    io:format("Кортеж даты (~p) говорит сегодня: ~p/~p/~p.~n",[Date,Y,M,D]),
    io:format("Кортеж времени (~p) показывает: ~p:~p:~p.~n", [Time,H,Min,S]);
valid_time(_) ->
    io:format("Перестань давать мне незнакомые данные!~n").
```

Заметьте, что можно использовать оператор = в заголовке функции, это позволяет нам как сравнивать содержимое внутри кортежа ({Y,M,D}), так и кортеж целиком (Date). Функцию можно проверить таким образом:

```
4> c(functions).
{ok, functions}
5> functions:valid_time({{2011,09,06},{09,04,43}}).
Кортеж даты ({2011,9,6}) говорит сегодня: 2011/9/6,
Кортеж времени ({9,4,43}) показывает: 9:4:43.
ok
6> functions:valid_time({{2011,09,06},{09,04}}).
Перестань давать мне незнакомые данные!
ok
```

Но здесь есть проблема! Функция может принять что угодно в качестве значений, даже текст или атомы, если кортежи оформлены в виде {{A,B,C},{D,E,F}}. Это показывает одно из ограничений сопоставления с образцом: оно сравнивает либо точные значения, такие как известное нам число или атом, либо абстрактные значения, например голову или хвост списка, или кортеж из N элементов, или вообще что угодно (_ и несвязанные переменные) и так далее. Чтобы решить эту проблему, мы можем использовать охранные условия (*guards*).

Охрана! Охрана!



Охранные условия (*guards*) — это дополнительные ограничения, которые могут быть добавлены в уравнение функции, чтобы увеличить выразительность сопоставления с образцом. Как упоминалось ранее, сопоставление с образцом в некоторой мере ограничено, поскольку оно не может выразить вещи, такие как диапазон значений или определённые типы данных.

Одна из концепций, которые нельзя выразить в сопоставлении с образцом, — это количество и счёт: хватит ли этому 12-летнему баскетболисту роста, чтобы играть с профессионалами? Слишком ли большое это расстояние, чтобы можно было пройти его на руках? Не слишком ли вы стары или молоды, чтобы сесть за руль автомобиля? На эти вопросы нельзя ответить с помощью сопоставления с образцом. В смысле, конечно, можно выразить вопрос с возрастом водителя простым перечислением всех вариантов:

```
old_enough(0)  -> false;
old_enough(1)  -> false;
old_enough(2)  -> false;
...
old_enough(14) -> false;
old_enough(15) -> false;
old_enough(_)  -> true.
```

Вы, конечно, можете так сделать, если хотите, но вы останетесь работать над своим кодом одни навечно. Если вы хотите в один прекрасный день подружиться с кем-то и работать над кодом вместе, давайте создадим новый модуль `guards`, чтобы мы могли ввести следующее «правильное» решение вопроса о возрасте водителя:

```
old_enough(X) when X >= 16 -> true;
old_enough(_)              -> false.
```

И всё, готово! Как вы можете видеть, это намного короче и чище, чем прошлый пример.

Заметьте, что главное правило для защитных условий — это то, что они должны возвращать `true` для *успешной* проверки. Если защитное условие вернёт `false` или создаст исключение, то условие считается *безуспешным*.

Предположим, что мы запретим водить автомобиль людям, возраст которых более 104 лет. Теперь наш диапазон возрастов для вождения — от 16 до 104 лет. Нам нужно позаботиться об этом новом условии, но как? Давайте просто добавим второе утверждение в наше охранное условие:

```
right_age(X) when X >= 16, X =< 104 ->
    true;
right_age(_) ->
    false.
```

В охранных выражениях запятая (`,`) действует подобно логическому оператору `andalso`, а точка с запятой (`;`) действует немного похоже на `orelse` (описано в главе 1, разделе «Булева алгебра и сравнение». Поскольку `right_age/1` использует запятую, оба охранных выражения должны быть успешны, чтобы всё охранное условие считалось успешным.

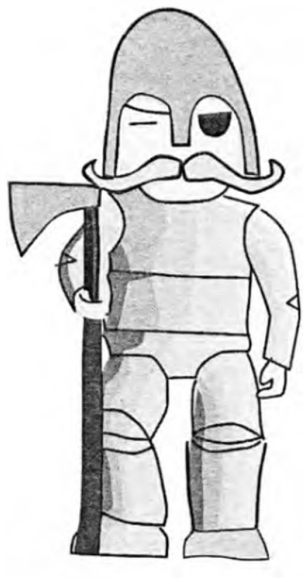
Мы можем также представить функцию наоборот:

```
wrong_age(X) when X < 16; X > 104 ->
    true;
wrong_age(_) ->
    false.
```

И она тоже даст нам корректные результаты. Проверьте её, если хотите (всегда следует проверять то, что вы написали!).

ПРИМЕЧАНИЕ. *Я сравнил использование , и ; в охранных условиях с операторами* `andalso` *и* `orelse`. *Они, однако, не совсем одинаковы. Первая пара операторов поймает исключения сразу же, как они произойдут, тогда как вторая не поймает. Это означает, что даже если в первой части охранного условия* `X >= N; N >= 0` *возникнет ошибка, вторая часть всё равно будет вычислена, и в целом охранное условие может завершиться успешно. Если ошибка (исключение) возникла в первой части* `X >= N orelse N >= 0`, *то вторая часть также будет пропущена, и в целом защитное условие не пройдёт.*

Однако (всегда есть какое-то «однако»), только `andalso` *и* `orelse` *могут быть вложены друг в друга внутри охранных условий. Это означает, что код* `(A orelse B) andalso C` *является правильно записанным охранным условием, в то время как* `(A; B), C` *не является. С учётом их разного использования лучшей стратегией будет использовать их вместе по мере надобности.*



В охранных условиях точка с запятой (;) действует подобно оператору `orelse`: если первое охранное условие не прошло, будет проверено второе, затем, если есть, третье и так далее, пока одно из них не пройдёт успешно или все не пройдут.

В дополнение к сравнениям и логическим операциям вы также можете использовать математические операции, например (`A*B/C >= 0`) и функции, проверяющие типы данных, такие как, допустим, `is_integer/1`, `is_atom/1` и так далее. (Мы вернёмся к этому в главе 4 «Типы (вернее, их отсутствие)».)

Недостатком охранных условий является то, что они откажутся принимать другие функции, кроме тех, что разрешены явно для охранных условий (в том числе и написанные вами), из-за возможных побочных эффектов. Erlang не является чисто функциональным языком программирования (как, например, Haskell), потому что он в своей работе полагается на побочные эффекты. Вы можете делать операции ввода-вывода, посылать сообщения между акторами или создавать исключения, как хотите и когда хотите. Нет лёгкого способа определить, будет ли функция, которую вы использовали в защитном условии, печатать что-то или ловить важные ошибки каждый раз, когда Erlang проверяет ваши условия. Вместо этого Erlang требует использовать только одобренные функции и не доверяет вашим функциям (и имеет полное право так делать!).

Прочитав вышесказанное, вы должны понимать основы синтаксиса охранных условий и разобраться, что они означают, когда они вам встретятся.

Что за Если?

Выражение `if ...end` действует подобно охранным условиям и имеет такой же синтаксис, но используется не в заголовке функционального уравнения, а в коде функции. На самом деле утверждения `if` называются *охранными образцами*.

`if` в Erlang отличаются от `if`, которые вы когда-либо встречали в других языках. По сравнению с теми, другими `if`, эти являются странными существами, которые могли получить больше признания, если бы им дали другое название. При въезде в страну Erlang забудьте всё, что вы знали раньше про `if`.

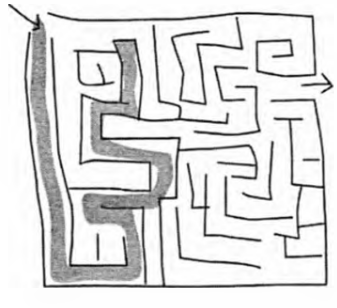
Чтобы увидеть, насколько подобно выражение `if` защитным условиям, скопируйте следующие примеры в модуль с названием *what_the_if.erl*:

```
-module(what_the_if).
-export([heh_fine/0]).

heh_fine() ->
    if 1 =:= 1 ->
        works
    end,
    if 1 =:= 2; 1 =:= 1 ->
        works
    end,
    if 1 =:= 2, 1 =:= 1 -> % (1)
        fails
    end.
```

Сохраните файл и давайте попробуем запустить это:

```
1> c(what_the_if).
./what_the_if.erl:12: Warning: no clause will ever match
./what_the_if.erl:12: Warning: the guard for this clause evaluates to 'false'
{ok,what_the_if}
2> what_the_if:heh_fine().
** exception error: no true branch found when evaluating an if expression
     in function what_the_if:heh_fine/0
```



Что же это?! Компилятор хочет предупредить нас, что предложение из `if` ❶ никогда не пройдёт успешно, потому что его единственное охранное условие всегда имеет значение `false`. Помните, мы упоминали, что в Erlang всё должно что-то возвращать, и выражение-`if` не исключение. Таким образом, когда Erlang не может найти способа вычислить значение охранного условия, код создаст ошибку и упадёт: никак *нельзя* не возвращать совсем ничего. Делаем вывод: надо добавить ещё один путь

для исполнения кода, который в любом случае что-нибудь
да вернёт. В других языках здесь можно было бы использовать ключевое слово `else`. В Erlang мы используем `true` (и это поясняет, почему виртуальная машина создала ошибку `no true branch found`, когда всё пошло не так). Нам следует добавить ветку условия, которая сработает в любом случае. В большинстве других языков она бы называлась `else`. В Erlang мы используем `true`, как показано:

```
oh_god(N) ->
    if N =:= 2 -> might_succeed;          % может сработает
       true    -> always_does             % всегда срабатывает
       %% true -- это способ написать 'else!' в Erlang
    end.
```

А теперь, если мы попробуем проверить эту новую функцию (старая продолжит выдавать предупреждения, не обращайте на них внимания или считайте их примером, как не нужно делать):

```
3> c(what_the_if).
./what_the_if.erl:12: Warning: no clause will ever match
./what_the_if.erl:12: Warning: the guard for this clause evaluates to 'false'
{ok,what_the_if}
4> what_the_if:oh_god(2).
might_succeed
5> what_the_if:oh_god(3).
always_does
```

Вот ещё одна функция, которая показывает, как использовать более одного защитного условия в выражении `if`:

```
%% заметьте, это лучше реализовать в виде сопоставления с образцом
%% в заголовке функции. Я делаю так ради примера.
help_me(Animal) ->
    Talk = if Animal == cat  -> "meow"; % мяу
              Animal == beef -> "mooo"; % му
              Animal == dog  -> "bark"; % гав
              Animal == tree -> "bark"; % кора дерева
              true           -> "fgdadfgna"
           end,
    {Animal, "говорит " ++ Talk ++ "!"}.
```

Функция также демонстрирует, как любое выражение должно что-то возвращать: `Talk` становится привязанной к результату выражения `if` и затем склеивается в строку, внутри кортежа. При чтении кода легко заметить, как недостаток ветки исполнения `true` мог бы всё испортить, учитывая, что в Erlang нет такого понятия, как пустое значение (например: `nil` в Лиспе, `NULL` в C, `None` в Python и так далее).

А теперь попробуем:

```
6> c(what_the_if).
./what_the_if.erl:12: Warning: no clause will ever match
./what_the_if.erl:12: Warning: the guard for this clause evaluates to 'false'
{ok,what_the_if}
7> what_the_if:help_me(dog).
{dog,"говорит гав!"}
8> what_the_if:help_me("больно!").
{"больно! "говорит fgdadfgna!"}
```

Вы можете быть одним из тех Erlang-программистов, которые гадают, почему `true` используется вместо привычного `else` в качестве атома для контроля хода исполнения кода, в конце концов, оно ведь намного более привычно. Ричард О'Киф (Richard O'Keefe) дал следующий ответ в официальном списке рассылки Erlang. Я цитирую это, потому что я сам не смог бы выразить мысль лучше:

> Это может быть более ПРИВЫЧНО, но это не означает, что `else` — хорошая вещь. Я знаю, что в Erlang написание `; true -> ` — это очень лёгкий способ получить `else`, но пара десятилетий психологии программирования показывает, что это плохая идея. Я даже начал заменять:

```
это:                  на это:
  if X > Y -> a()       if X >  Y -> a()
   ; true  -> b()        ; X =< Y -> b()
  end                   end

  if X > Y -> a()       if X >  Y -> a()
   ; X < Y -> b()        ; X <  Y -> b()
   ; true  -> c()        ; X == Y -> c()
  end                   end
```

> Я нахожу это умеренно раздражающим при написании кода, но невероятно полезным при его чтении.

Другими словами, следует избегать как веток исполнения `else`, так и `true`: оператор `if` обычно легче читать, когда все исходы событий покрыты условиями, вместо того чтобы надеяться на последнее выражение, которое уж точно *«поймает всё»*.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Все эти ужасы, выраженные в именах функций в примере* what_the_if.erl, *относятся к конструкции языка* `if`, *если смотреть на него с точки зрения* `if` *в других языках программирования. В контексте Erlang* `if` *оказывается идеально логичной конструкцией, но имеющей совершенно неподходящее имя.*

Как упоминалось ранее, есть ограниченный набор функций, которые разрешено использовать в охранных условиях (мы увидим их в разделе «Преобразование типов» следующей главы). Именно там нам понадобится призвать на помощь настоящую силу условий Erlang. А пока я представляю вам... выражение `case ...of ... end`!

В случае... если (case ...of)

Если выражение `if` выглядит и работает как охранное условие, то выражение `case ...of` уже похоже на целый заголовок функции. Вы можете расставить здесь сложные сопоставления с образцом для каждого аргумента, и к ним также можно добавить охранные условия!

Для этого примера мы напишем функцию вставки для множеств (коллекций уникальных значений), которые мы будем представлять в виде несортированного списка. Это, вероятно, будет самая худшая в мире реализация в плане эффективности, но что нам сейчас интересно — это синтаксис. Введите следующий код в новом файле с названием *cases.erl*:

```
insert(X,[]) ->
    [X];
insert(X,Set) ->
    case lists:member(X,Set) of
        true  -> Set;
        false -> [X|Set]
    end.
```

Если мы передадим сюда пустое множество (пустой список) и терм `X`, функция вернёт нам новый список, содержащий только `X`. Иначе функция `lists:member/2` проверит, является ли новый элемент частью списка, и вернёт `true`, если является, и `false`, если нет. В случае если элемент `X` уже был в нашем множестве, нам не требуется его менять. Иначе добавим `X` первым элементом списка.

В этом случае сопоставление с образцом оказалось очень простым. Однако оно может стать сложнее, как в примере ниже (тоже находится в модуле `cases`):

```
beach(Temperature) ->
    case Temperature of
        {celsius, N} when N >= 20, N =< 45 ->
            'favorable';                  % приятная температура
        {kelvin, N} when N >= 293, N =< 318 ->
            'scientifically favorable'; % наука говорит, что терпимо
        {fahrenheit, N} when N >= 68, N =< 113 ->
            'favorable in the US';        % приятная в США температура
        _ ->
            'avoid beach'                 % избегайте пляжа
    end.
```

Здесь программа даёт ответ на вопрос «подходящий ли момент для выхода на пляж» в трёх температурных системах: по Цельсию, Кельвину и Фаренгейту. Сопоставление с образцом и охранные условия использованы вместе, чтобы вернуть ответ, подходящий для всех случаев.

Как указывалось раньше, выражения `case ...of` ведут себя точно так же, как ряд уравнений функций с охранными условиями. На самом деле можно было бы переписать наш код так:

```
beachf({celsius, N}) when N >= 20, N =< 45 ->
    'favorable';                      % приятная температура
...
beachf(_) ->
    'avoid beach'.                    % избегайте пляжа
```

Здесь возникает вопрос: когда следует использовать `if`, а когда `case ...of` для условных выражений?

Что же лучше?



Непросто ответить на вопрос что использовать: `if`, `case ... of` или функции. Разница между вызовами функций и `case ... of` совсем небольшая: фактически на уровне виртуальной машины они одинаковы, и использование того или другого стоит одинаково с точки зрения скорости. Разница появляется, если нужно оценить более одного аргумента: `function(A,B) -> ... end.` может иметь защитные условия и значения для сравнения с параметрами A и B, в то время как выражение `case` для двух параметров придётся немного переписать:

```
case {A, B} of
    Образец ОхранныеВыражения -> ...
end.
```

Эта форма записи может немного удивить читателя. В подобных ситуациях использование отдельной функции может быть более уместно. С другой стороны, функция `insert/2`, которую мы ранее написали, выглядит заметно чище как она есть, вместо того чтобы вызывать вторую функцию для отслеживания простого значения `true` или `false`.

Зачем нам вообще нужно было это выражение `if`, если `case` и функции достаточно гибки, чтобы заменить `if` с помощью охранных условий? Идея `if` довольно проста: его добавили в язык как короткий способ вызывать охранные условия, без написания сопоставления с образцом там, где оно не очень-то было и нужно.

Конечно, всё это больше относится к личным предпочтениям. Нет хорошего однозначного ответа. Эта тема до сих пор периодически обсуждается в сообществе Erlang-программистов. Никто не осудит вас, если вы выберете то или другое, если ваш код легко прочесть и понять. Как однажды сказал Уорд Канингэм (Ward Cunningham): *«Чистый код – это когда вы смотрите на процедуру и видите именно то, что вы и ожидали»*.

4

ТИПЫ (ВЕРНЕЕ, ИХ ОТСУТСТВИЕ)

Современные функциональные языки часто известны своими хитроумными системами типов, которые мощны, сложны и позволяют программистам достичь безопасности и скорости кода, затрачивая меньше усилий. Статические системы типов различаются между языками, от систем, подобных языкам C и Java, где компилятор рассчитывает типы, до довольно сложных систем, зависящих от основательных математических теорий, которые стремятся гарантировать надёжность и безопасность алгоритма программы. Другие системы типов довольно просты и совсем не статические, а динамические. Они не дают гарантий безопасности программы, а просто проверяют всё по ходу исполнения программы. Эта глава представляет систему типов Erlang, причины, стоящие за её использованием, и как это повлияет на вас, нового программиста на языке Erlang.

Типизация сильная, как динамит

Как вы могли заметить, вводя примеры из главы 1 и затем модули и функции из глав 2 и 3, нам никогда не было нужно записывать тип переменной или функции. При сопоставлении с образцом написанный нами код не должен был знать, какой тип ему придётся сравнивать с каким. Кортеж `{X,Y}` мог быть сравнён с `{atom, 123}`, так же как и с `{"A string", <<"binary stuff!">>}`, `{2.0, ["strings", "and", atoms]}` и вообще с чем угодно.



Когда это не работало, нам в лицо бросали ошибку, но только тогда, когда мы исполняли код. Это из-за того, что Erlang *динамически типизирован*: каждая ошибка ловится во время исполнения, и компилятор не обязательно пожалуется во время сборки модулей, что код не будет работать, как, например, в примере `"llama + 5"` в разделе «Булева алгебра и сравнение» главы 1.

Классическая тема столкновения между защитниками статической и динамической типизации — это безопасность программного обеспечения, которое мы пишем. Некоторые программисты утверждают, что хорошая система статической типизации способна поймать большинство ошибок ещё на этапе компиляции до запуска кода. Таким образом, статически типизированные языки рассматриваются как более безопасные, в отличие от их динамических оппонентов. В то время как это может быть правдой для многих динамических языков, Erlang убеждает нас в обратном и даже имеет подтверждённые факты, чтобы доказать это.

Лучшим примером может являться *девять девяток* (99.9999999%) доступности системы, которые предлагают телефонные ATM-станции марки «AXD 301» фирмы Ericsson[1], код которых состоит из более чем 1 миллиона строк кода на Erlang. Заметьте, что это не является индикацией абсолютной надёжности всех компонентов, но тем, что в целом телефонная станция была доступна 99.9999999% времени её работы, включая запланированные остановки частей системы на обслуживание (а это около 31 мс в год!). Это возможно частично благодаря тому, что Erlang спроектирован с мыслью о том, что сбой одного компонента не должен влиять на всю систему. Ошибки программистов, аппаратные сбои или (некоторые) сетевые сбои ожидаются и учитываются. Язык включает возможности, которые позволяют распределить вашу программу между несколькими узлами. Он может обработать неожиданные ошибки и *никогда* не останавливаться.

Проще говоря, в то время как многие языки и системы типизации стараются сделать программу свободной от ошибок, Erlang знает, что ошибки всё равно произойдут, и предлагает возможности для более лёгкой обработки этих ситуаций без лишних остановок программы. Динамическая система типов Erlang не является препятствием для надёжности и безопасности программ. Это звучит очень похоже на болтовню проповедника, но вы увидите в следующих главах, как это работает.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Динамическая типизация исторически была выбрана по простым причинам. Программисты, которые реализовали первые версии Erlang, уже имели опыт в динамически типизированных языках, и, таким образом, динамическая типизация Эрланга для них оказалась наиболее естественным выбором. Косвенно это также оказалось и простейшим путём позволить горячее обновление кода (на ходу без остановки программы). По сравнению с этими системами, системы со статическим контролем типов, в которых любой из компонентов может быть внезапно заменён в любой момент времени, оказались слишком сложными в реализации и обслуживании.*

[1] *http://www.erlang.se/publications/Ulf_Wiger.pdf.*

Erlang *строго типизирован*. Языки со слабой типизацией переводят значения из типа в другой тип неявно, когда хотят. Если бы Erlang был слабо типизирован, нам бы удалось вычислить, например, `6 = 5 + "1"`, но на практике мы получим ошибку в типах аргументов:

```
1> 6 + "1".
** exception error: bad argument in an arithmetic expression
 in operator +/2
 called as 6 + "1"
```

Конечно же, бывают случаи, когда вы бы хотели перевести один тип данных в другой. Например, вы могли бы захотеть перевести обычную строку в битовую, чтобы сохранить данные, или перевести целое число в действительное. Стандартная библиотека Erlang предоставляет множество функций, которые это делают.

Преобразование типов

Erlang, как и многие языки, меняет тип терма с помощью перевода (*casting*) его в другой терм. Это делается с помощью встроенных функций (BIF), так как многие из преобразований не могут быть написаны на самом Erlang. Каждая из этих функций названа в стиле *ТипА_to_ТипБ* и реализована в модуле `erlang`. Вот некоторые из них:

```
1> erlang:list_to_integer("54").
54
2> erlang:integer_to_list(54).
"54"
3> erlang:list_to_integer("54.32").
** exception error: bad argument
     in function  list_to_integer/1
        called as list_to_integer("54.32")
4> erlang:list_to_float("54.32").
54.32
5> erlang:atom_to_list(true).
"true"
6> erlang:list_to_bitstring("hi there").
<<"hi there">>
7> erlang:bitstring_to_list(<<"hi there">>).
"hi there"
```

И так далее. Но тут мы нашли слабое место в дизайне: из-за того, что используется именование функций *ТипА_to_ТипБ*, каждый раз, когда в язык требуется добавить новый тип, приходится создавать целую кучу встроенных функций по преобразованию типов! Вот список того, что уже добавлено:

atom_to_binary/2	atom_to_list/1	binary_to_atom/2,
binary_to_existing_atom/2	binary_to_list/1	binary_to_term/1
bitstring_to_list/1	float_to_list/1	fun_to_list/1
iolist_to_binary/1	integer_to_list/1	integer_to_list/2
iolist_to_atom/1	list_to_atom/1	list_to_binary/1
list_to_bitstring/1	list_to_existing_atom/1	list_to_float/1
list_to_integer/2	list_to_pid/1	list_to_tuple/1
pid_to_list/1	port_to_list/1	ref_to_list/1
term_to_binary/1	term_to_binary/2	tuple_to_list/1

Так много функций! Мы увидим многие из них, если не все, по ходу чтения этой книги, хотя, наверное, все из них нам не понадобятся.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Встроенная функция* `binary_to_term/2` *позволяет десериализовать данные так же, как и* `binary_to_term/1`. *Большим отличием между ними является второй аргумент, который принимает список опций. Если передать опцию* `[safe]`, *то двоичные данные не будут декодированы, если они содержат неизвестные в системе атомы или анонимные функции, которые могут привести к переполнению таблицы атомов или памяти или представлять угрозу безопасности. Используйте* `binary_to_term/2` *вместо* `binary_to_term/1`, *когда работаете с данными, которые потенциально могут быть опасными.*

Охрана типов данных

Базовые типы данных в Erlang легко узнать по внешнему виду: кортежи записаны в фигурных скобках, списки — в квадратных, строки — в двойных кавычках и так далее. До сих пор было легко проверить тип с помощью сопоставления с образцом: функция `head/1`, принимающая список, будет принимать только списки, потому что иначе сопоставление с образцом (`[H|_]`) не прошло бы.



Однако у нас возникли проблемы с числовыми значениями, потому что мы не могли указать диапазоны. После этого мы использовали охранные выражения в функциях, которым требовалась проверка диапазонов, таких как диапазон температур или возрастов и так далее. Мы нашли ещё одно непреодолимое препятствие на нашем пути. Как можно написать охранное выражение, которое гарантирует нам один конкретный тип данных, например число, атом, или двоичные данные?

Есть функции, посвящённые решению этой задачи. Они принимают один аргумент и возвращают атом `true`, если тип верный, иначе `false`. Они принадлежат группе функций, которые позволено использовать в защитных выражениях, и имеют общее название *(встроенные) функции проверки типов*:

```
is_atom/1        is_binary/1
is_bitstring/1   is_boolean/1     is_builtin/3
is_float/1       is_function/1    is_function/2
is_integer/1     is_list/1        is_number/1
is_pid/1         is_port/1        is_record/2
is_record/3      is_reference/1   is_tuple/1
```

Их можно использовать как любое другое защитное выражение, в тех местах, где позволено использовать защитные выражения.

Вы можете задаваться вопросом, почему нет функции, возвращающей тип переданного ей терма (что-то вроде `type_of(X) -> Type`). Ответ достаточно прост: в Erlang мы программируем для ожидаемых случаев. Вы пишете код только для того, что, как вы знаете, произойдёт, и того, что вы ожидаете. Всё остальное должно вызвать ошибку как можно скорее. Таким образом, наличие одной общей функции `type_of(X)` поощряло бы написание условного кода с ветвлениями, например такого:

```
my_function(Exp) ->
    case type_of(Exp) of
        binary -> Выражение1;
        list   -> Выражение2
    end.
```

Что эквивалентно другому коду:

```
my_function(Exp) when is_binary(Exp) -> Выражение1;
my_function(Exp) when is_list(Exp)   -> Выражение2.
```

ПРИМЕЧАНИЕ. *Встроенные функции проверки типов составляют более половины функций, которые позволены в защитных выражениях. Остальные функции из этого набора тоже встроенные, но не работают с типами. Вот они: `abs(Число)`, `bit_size(ДвоичнаяСтрока)`, `byte_size(ДвоичнаяСтрока)`, `element(N, Кортеж)`, `float(Терм)`, `hd(Список)`, `length(Список)`, `node()`, `node(Pid | Ref | Port)`, `round(Число)`, `self()`, `size(Кортеж | БитоваяСтрока)`, `tl(Список)`, `trunc(Число)`, `tuple_size(Кортеж)`. Функции `node/1` и `self/0` относятся к распределённому Эрлангу и процессам/акторам.*

Может показаться, что структуры данных в Erlang относительно ограничены, но списков и кортежей обычно хватает, чтобы построить любые другие сложные структуры, не беспокоясь ни о чём. Как пример: обычный узел обычного бинарного дерева можно представить в виде `{node, Значение, ЛевоеПоддерево, ПравоеПоддерево}`, где `ЛевоеПоддерево` и `ПравоеПоддерево` — это либо такие же узлы, либо пустые кортежи. Я также мог бы представить себя как:

```
{person, {name, <<"Фред Т-Х">>},
         {qualities, ["красавчик", "умный", "честный", "объективный"]},
         {faults, ["врун"]},
         {skills, ["программирование", "бас-гитара",
                   "подводный брейк-данс"]}}.
```

Этот пример показывает, что, вкладывая кортежи и списки друг в друга и заполняя их данными, мы можем строить сложные структуры данных и функции, которые бы с ними работали.

Обновление

В версии Эрланга R13B04 добавили новую встроенную функцию `binary_to_term/2`, которая позволяет раскодировать данные таким же способом, как и `binary_to_term/1`, но с дополнительными параметрами вторым аргументом. Если передать в параметрах `[safe]`, то бинарное значение не сможет быть декодировано, если содержит неизвестные атомы или анонимные функции, которые могут занять всю память или причинить иной вред нашей системе.

Для типозависимых



Если вы программист, который по какой-то причине жить не может без статической системы типов, я приглашаю вас перейти к главе 30 «Спецификации типов и Dialyzer».

В той главе я кратко опишу инструменты, используемые для статического анализа типов в Erlang, позволяющие создавать свои типы и получить таким образом более безопасный код. Такие типы полностью необязательны и хоть полезны, но не требуются для написания хорошей программы на Erlang.

5
ПРИВЕТ, РЕКУРСИЯ



Некоторые читатели, знакомые с императивными и объектно-ориентированными языками программирования, могут гадать, почему до сих пор не были показаны циклы. Ответ на этот вопрос: «Что такое цикл?» По правде говоря, обычно функциональные языки не предлагают конструкций для циклов, подобных `for` и `while`. Вместо этого функциональные программисты полагаются на дурацкую концепцию, названную *рекурсией*, о которой и будет эта глава.

Помните, как были объяснены неизменные переменные в разделе «Неизменные переменные» главы 1? Рекурсия может также быть объяснена с помощью математических концепций и функций.

Обычная математическая функция, например факториал значения, является хорошим примером функции, которую можно выразить рекурсивно. Факториал числа n — это произведение последовательности $1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot \ldots \cdot n$, или вот так: $n \cdot (n-1) \cdot (n-2) \cdot \ldots \cdot 1$. Чтобы привести ещё примеры, факториал 3 — это $3! = 3 \cdot 2 \cdot 1 = 6$. Факториал 4 тогда будет равен $4! = 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 = 24$. Такую функцию можно выразить следующим способом в виде математической записи:

$$n! = \begin{cases} 1 & \text{если } n = 0 \\ n((n-1)!) & \text{если } n > 0 \end{cases}$$

Эта запись нам говорит, что если значение n, которое у нас имеется, равно 0, мы возвращаем результат 1. Для любого другого значения больше 0 мы возвращаем n, умноженное на факториал $(n-1)$, который разворачивается до тех пор, пока не достигнет 1:

$4! = 4 \cdot 3!$

$4! = 4 \cdot 3 \cdot 2!$
$4! = 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1!$
$4! = 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 1$

Как перевести такую функцию из математической записи в Erlang? Перевод, однако, выглядит довольно просто. Взгляните на отдельные части этой записи: $n!$, 1 и $n((n-1)!)$ и затем на условия в выражении (*если*). Что у нас получилось: это имя функции (`n!`), условия «*если*» превращаются в охранные условия, и 1 и $n((n-1)!)$ превращаются в тело функции. Мы переименуем функцию `n!` в `fac(N)`, чтобы наш синтаксис выглядел попроще, и вот что у нас получится:

```
-module(recursive).
-export([fac/1]).

fac(N) when N == 0 -> 1;
fac(N) when N  > 0 -> N*fac(N-1).
```

И функция по вычислению факториала готова! Она действительно очень похожа на своё математическое определение. С помощью сопоставления с образцами мы можем ещё больше сократить определение функции:

```
fac(0)            -> 1;
fac(N) when N > 0 -> N*fac(N-1).
```

Мы получили цикл, используя функцию, которая вызывала сама себя! И знаете что? «Функция, которая вызывает сама себя», — это одно из определений рекурсии.

Однако иметь функцию, которая просто вызывает сама себя, недостаточно. Если функция будет вызывать себя бесконечно, она и выполняться будет тоже бесконечно, совсем неудивительно. Что нам потребуется, так это условие остановки (оно ещё называется *базовый случай*). Базовый случай является уравнением функции, которое просто возвращает результат, не вызывая функцию рекурсивно снова. В нашем случае условием остановки было равенство `n == 0`. В тот момент мы не вызываем снова нашу функцию, и, таким образом, исполнение прекращается.

Длина списка

Давайте попробуем сделать что-то более практичное. Мы реализуем функцию, которая считает количество элементов в списке. Таким образом, сразу мы знаем, что нам понадобятся:

- базовый случай (условие выхода);
- функция, которая вызывает сама себя;
- список, на котором мы протестируем функцию.

Как и с большинством рекурсивных функций, я считаю, что написание базового случая в первую очередь упрощает жизнь. Какое простейшее входное значение можно себе представить, чтобы вычислить его длину? Конечно, простейшим будет пустой список с длиной 0. Давайте запомним, что при работе с длинами списков `[] = 0`. Тогда следующим простейшим списком будет список длиной 1: `[_] = 1`. Звучит как будто бы достаточно для того, чтобы начать писать определение функции. Давайте запишем это:

```
len([]) -> 0;
len([_]) -> 1.
```

Замечательно! Мы можем посчитать длину списков с 0 или 1 элементом! Очень полезно в самом деле. Ну, конечно, это не очень полезно, потому что функция ещё не рекурсивна, что подводит нас к самой трудной части: дописать нашу функцию так, чтобы она сама себя вызывала для списков длиннее, чем 1 или 0.

Я упоминал в главе 1 «Давайте начнём», в разделе «Списки», что списки определяются рекурсивно, в виде `[1 | [2| ... [n | []]]]`. Это означает, что мы можем использовать шаблон `[Голова|Хвост]` для сопоставления образца со списками из одного или более элементов. Поскольку список длиной 1 определяется в виде `[X|[]]`, а список длиной 2 определяется в виде `[X|[Y|[]]]`. Заметьте, что второй элемент списка сам является списком. Это означает, что нам нужно только посчитать первый элемент и затем вызвать функцию саму для себя для второго элемента. Исходя из того, что каждое значение в списке считается имеющим длину 1, функцию можно переписать таким образом:

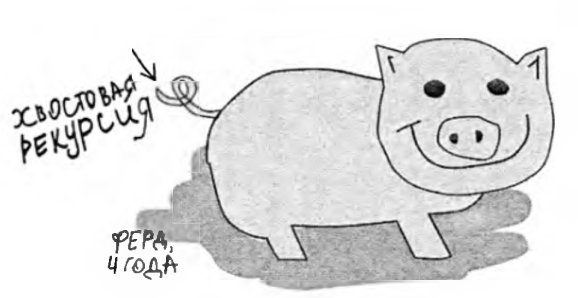
```
len([])    -> 0;
len([_|T]) -> 1 + len(T).
```

И теперь вы получили свою собственную рекурсивную функцию, которая считает длину списка. Чтобы увидеть, как себя поведёт функция `len/1`, давайте попробуем запустить её на заданном списке, например возьмём, скажем, `[1,2,3,4]`:

```
len([1,2,3,4]) = len([1 | [2,3,4]])
               = 1 + len([2 | [3,4]])
               = 1 + 1 + len([3 | [4]])
               = 1 + 1 + 1 + len([4 | []])
               = 1 + 1 + 1 + 1 + len([])
               = 1 + 1 + 1 + 1 + 0
               = 1 + 1 + 1 + 1
               = 1 + 1 + 2
               = 1 + 3
               = 4
```

Что и является правильным ответом. Поздравляю с первой полезной рекурсивной функцией в Erlang!

Длина хвостовой рекурсии



Вы могли заметить, что для списка из 4 термов мы развернули наш вызов функции в цепочку из 5 сложений. В то время как это работает хорошо для коротких списков, это становится проблематичным, если они имеют длину пару миллионов элементов. Не хотелось бы держать в памяти миллионы элементов для такого простого вычисления. Это расточительно, и существует способ получше. Знакомьтесь, *хвостовая рекурсия*.

Хвостовая рекурсия — это способ преобразовать предыдущий линейный процесс, описанный выше (который растёт тем больше, чем больше в нём участвует элементов), в итеративный (ничего никуда не растёт). Чтобы вызов функции стал хвостовым рекурсивным, он должен стоять один, отдельно. Это потребует объяснения.

Почему наш предыдущий вариант функции рос в памяти, это от того, что ответ первого шага зависел от вычисления второго. Ответ на `1 + len(Rest)` требует вычисления ответа на `len(Rest)`. Функция `len(Rest)` затем требовала результата ещё одного вызова. Сложения результатов накапливались, пока не был найден последний результат, после чего мог быть вычислен финальный результат. Цель хвостовой рекурсии — избавиться от накопления операций в памяти и вычислять их по мере поступления.

Чтобы добиться этого, нам понадобится дополнительная временная переменная в качестве параметра нашей функции. Я проиллюстрирую эту концепцию с помощью функции вычисления факториала, но в этот раз перепишу её с помощью хвостовой рекурсии. Упомянутая временная переменная часто называется *аккумулятором* и действует как место, где сохраняется результат наших вычислений, по мере их поступления, чтобы не хранить кучу незаконченных вычислений в памяти:

```
tail_fac(N) -> tail_fac(N,1).

tail_fac(0,Acc)              -> Acc;
tail_fac(N,Acc) when N > 0 -> tail_fac(N-1,N*Acc).
```

Выше мы определили две функции `tail_fac/1` и `tail_fac/2`. Причиной этому является то, что Erlang не позволяет использовать значения аргументов по умолчанию в функциях (различная арность означает различные функции), поэтому нам пришлось сделать это вручную. В этом конкретном случае функция `tail_fac/1` служит как бы абстракцией для хвостовой рекурсивной функции `tail_fac/2`. Подробности о наличии скрытого аккумулятора в `tail_fac/2` на самом деле никого не интересуют, и мы экспортируем из нашего модуля только функцию `tail_fac/1`. При запуске этой функции она разворачивается в ряд вызовов:

```
tail_fac(4)    = tail_fac(4,1)
tail_fac(4,1)  = tail_fac(4-1, 4*1)
tail_fac(3,4)  = tail_fac(3-1, 3*4)
tail_fac(2,12) = tail_fac(2-1, 2*12)
tail_fac(1,24) = tail_fac(1-1, 1*24)
tail_fac(0,24) = 24
```

Видите разницу? Теперь нам никогда не нужно держать в памяти больше двух термов: потребление памяти не растёт. У нас займёт одинаковое количество памяти посчитать 4! или 1000000! (если вы вдруг не помните, то 4! будет немного меньше, чем 1000000! в своём полном представлении).

Теперь, имея в своём распоряжении пример хвостовых рекурсивных факториалов, вы, вероятно, сможете попробовать применить этот опыт к нашей недавней функции len/1. Что нам понадобится, это вынести наш рекурсивный вызов отдельно от других операций. Если вы любите наглядные примеры, представьте, что вам нужно внести код +1 внутрь вызова функции с помощью прибавления к параметру. Таким образом, это:

```
len([])    -> 0;
len([_|T]) -> 1 + len(T).
```

должно превратиться в это:

```
tail_len(L)          -> tail_len(L,0).

tail_len([], Acc)    -> Acc;
tail_len([_|T], Acc) -> tail_len(T,Acc+1).
```

И теперь ваша функция длины использует хвостовую рекурсию.

Больше рекурсивных функций

Мы напишем ещё несколько рекурсивных функций, просто чтобы привыкнуть к ним получше. В конце концов, рекурсия — это единственная конструкция в Erlang, позволяющая делать циклы (кроме построителей списков), это одна из важнейших концепций для понимания. Также это полезно знать для любого другого функционального языка программирования, который вы попробуете после Erlang, так что записывайте!



Функция дублирования `duplicate`

Первая функция, которую мы напишем, будет называться `duplicate/2`. Эта функция принимает целое число своим первым параметром и потом любое другое значение вторым параметром. Затем она создаёт список, содержащий так много копий второго параметра, сколько указано в первом.

Как и перед этим, сначала следует задуматься о базовом случае, и это поможет вам начать. Для функции `duplicate/2` повторить что-то 0 раз — это самое простое действие, которое может быть сделано. Всё, что нам надо сделать, — это вернуть пустой список, не обращая внимания на второй параметр. Любой другой случай должен попытаться свести задачу к базовому случаю, рекурсивно вызывая сам себя. Мы также откажемся принимать отрицательные значения для числа, потому что нельзя продублировать что-то `-n` раз:

```
duplicate(0,_) ->
    [];
duplicate(N,Term) when N > 0 ->
    [Term|duplicate(N-1,Term)].
```

Как только мы нашли основу рекурсивной функции, становится легко превратить её в хвостовую рекурсию переносом построения списка во временную переменную:

```
tail_duplicate(N,Term) ->
    tail_duplicate(N,Term,[]).

tail_duplicate(0,_,List) ->
    List;
tail_duplicate(N,Term,List) when N > 0 ->
    tail_duplicate(N-1, Term, [Term|List]).
```

Успех!

Рекурсия подобна циклу `while`

Я хочу сменить немного здесь тему с помощью проведения параллели между хвостовой рекурсией и циклом `while`. Наша функция `tail_duplicate/2` имеет все привычные признаки цикла `while`. Если бы нам пришлось представить себе цикл `while` в вымышленном языке программирования с подобным Erlang синтаксисом, наша функция выглядела бы как:

```
function(N, Term) ->
    while N > 0 ->
        List = [Term|List],
        N = N-1
    end,
    List.
```

Заметьте, что все элементы в примере выше одновременно принадлежат нашему вымышленному языку и Erlang. Различается только их положение. Это демонстрирует нам, что правильно сделанная хвостовая рекурсия подобна итеративному процессу, например циклу `while`. Если рекурсия вызывает смущение и вы привыкли к циклам `while`, прямой перевод по приведённому примеру может сделать эту задачу легче. Будьте осторожны, как только вы достаточно поработаете с Erlang, вы начнёте думать рекурсивно, и придётся уже переводить обратно, когда вы вернётесь назад в императивные языки.

Функция переворота `reverse`

Мы можем «обнаружить» интересное свойство, когда мы сравниваем рекурсивные и хвостовые рекурсивные функции и пишем новую функцию `reverse/1`, которая перевернёт порядок элементов в списке. Для такой функции базовый случай — это пустой список, в котором нечего переворачивать. Все другие варианты должны попытаться свести задачу к этому базовому случаю с помощью вызова функцией самой себя, как мы сделали недавно с функцией `duplicate/2`. Наша функция пройдёт циклом по списку, сравнивая его с образцом `[H|T]` и затем помещая `H` в конец списка:

```
reverse([])    -> [];
reverse([H|T]) -> reverse(T)++[H].
```

Для длинных списков такое решение окажется сущим кошмаром: не только потому, что мы складываем в кучу все наши незаконченные операции, а ещё и потому, что нам придётся пробегать список каждый раз для каждого прибавления элемента в конец! Для тех, кто любит наглядные примеры, это можно представить как:

```
reverse([1,2,3,4]) = [4]++[3]++[2]++[1]
                       ↑   ↩
                   = [4,3]++[2]++[1]
                         ↑ ↑   ↩
                   = [4,3,2]++[1]
                           ↑ ↑ ↑   ↩
                   = [4,3,2,1]
```

И здесь на помощь нам приходит хвостовая рекурсия. Мы собираемся использовать список-аккумулятор и будем добавлять к нему голову каждый раз, таким образом наш список автоматически получится перевёрнутым.

```
tail_reverse(L)          -> tail_reverse(L,[]).

tail_reverse([],Acc)     -> Acc;
tail_reverse([H|T],Acc) -> tail_reverse(T, [H|Acc]).
```

Если мы распишем эту запись подобно обычной версии, мы получим следующее:

```
tail_reverse([1,2,3,4]) = tail_reverse([2,3,4], [1])
                        = tail_reverse([3,4], [2,1])
                        = tail_reverse([4], [3,2,1])
                        = tail_reverse([], [4,3,2,1])
                        = [4,3,2,1]
```

Это показывает нам, что количество посещённых нами элементов для переворачивания списка теперь линейно: мы не только избежали роста стека, но наша работа сейчас ещё и намного более эффективна.

Функция отрезания `sublist`

Другая функция, которую можно было бы реализовать, — `sublist/2`, параметрами которой являются список L и целое число N и которая возвращает `N` первых элементов списка. Для примера, вызов `sublist([1,2,3,4,5,6],3)` должен вернуть `[1,2,3]`.

Опять базовым случаем для этой функции будет попытка получить 0 элементов списка. Однако будьте осторожны, потому что функция `sublist/2` немного сложнее, чем предыдущие примеры. Здесь имеется второй базовый случай, если переданный список пуст! Если мы не проверим на пустые списки, то мы получим ошибку при вызове `recursive:sublist([1],2)`, в то время как логично было бы ожидать результат `[1]`. Как только с этим разобрались, рекурсивная часть функции только должна пройти циклом по списку, сохраняя найденные элементы, пока не упрётся в один из базовых случаев:

```
sublist(_,0)                -> [];
sublist([],_)               -> [];
sublist([H|T],N) when N > 0 -> [H|sublist(T,N-1)].
```

Этот пример можно переписать в хвостовой рекурсивной форме, как раньше:

```
tail_sublist(L, N)          -> tail_sublist(L, N, []).

tail_sublist(_, 0, SubList)  -> SubList;
tail_sublist([], _, SubList) -> SubList;
tail_sublist([H|T], N, SubList) when N > 0 ->
    tail_sublist(T, N-1, [H|SubList]).
```

В этой функции имеется недостаток. *Фатальный недостаток!*[1] Мы используем список как аккумулятор точно так же, как мы делали для переворота списка. Если вы скомпилируете эту функцию, не внося изменений, то вызов `sublist([1,2,3,4,5,6],3)` не вернёт [1,2,3], как нам хотелось бы, но вместо этого мы получим [3,2,1]. Что здесь можно сделать — взять конечный результат и самостоятельно его перевернуть. Допишите в вызов `tail_sublist/2` переворот результата и не трогайте остальную логику:

```
tail_sublist(L, N) -> reverse(tail_sublist(L, N, [])).
```

Окончательный результат будет иметь правильный порядок. Может показаться, что переворот нашего списка после хвостового рекурсивного вызова будет пустой тратой времени, и вы будете в некоторой мере правы (мы всё ещё экономим память, поступая так). На более коротких списках вы можете обнаружить, что ваш код работает с помощью простой рекурсии быстрее, чем с хвостовой рекурсией. Но по мере роста объёма ваших данных переворачивание списка станет сравнительно дешевле, чем обычная рекурсия.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Вместо написания вашей собственной функции `reverse/1` используйте стандартную `lists:reverse/1`. Она настолько часто применяется практически во всех хвостовых рекурсивных вызовах, что разработчики Erlang решили превратить её во встроенную (BIF) функцию. Ваши списки теперь только выигрывают от очень быстрого переворачивания (благодаря алгоритму, написанному на C), что сделает цену дополнительного переворачивания результата в конце работы совсем незаметной. Остаток кода в этой главе книги будет продолжать использовать нашу самодельную функцию, но после этого никогда не возвращайтесь к ней.*

Функция склеивания пар `zip`

Чтобы пойти на шаг дальше, мы напишем функцию-«молнию» (*zip*). Функция-«молния» принимает два списка одинаковой длины и соединяет их в список пар (кортежей), подобно тому, как застёжка-«молния» соединяет две ленты на нашей одежде в одну. Наша самодельная функция `zip/2` будет вести себя таким образом:

[1] Ссылка на шутку: *http://lurkmore.to/Фатальный_недостаток* (*прим. перев.*).

```
1> recursive:zip([a,b,c],[1,2,3]).
[{a,1},{b,2},{c,3}]
```

Исходя из того, что мы хотим, чтобы наши оба параметра были одинаковой длины, базовым случаем будет соединение двух пустых списков:

```
zip([],[])         -> [];
zip([X|Xs],[Y|Ys]) -> [{X,Y}|zip(Xs,Ys)].
```

Однако если вы хотите написать функцию, более терпимую к нестандартным входным значениям, вы могли бы научить её завершать работу, как только любой из входных списков закончился. В таком случае у нас получаются два базовых случая:

```
%% Терпимая (lenient) к спискам разной длины функция zip/2
lenient_zip([],_)          -> [];
lenient_zip(_,[])          -> [];
lenient_zip([X|Xs],[Y|Ys]) -> [{X,Y}|lenient_zip(Xs,Ys)].
```

Заметьте, что независимо от того, какие мы выбрали базовые случаи, рекурсивная часть функции не меняется.

Я бы рекомендовал вам попробовать и сделать собственные хвостовые рекурсивные версии `zip/2` и `lenient_zip/2`, просто чтобы убедиться, что вы хорошо поняли принцип создания хвостовых рекурсивных функций: они являются одной из центральных концепций в более крупных приложениях, например наши главные циклы процессов будут хвостовыми рекурсиями.

Если вы хотите заглянуть в решения, мой вариант можно найти здесь: *http://learnyousomeerlang.com/static/erlang/recursive.erl*, в частности функции `tail_zip/2` и `tail_lenient_zip/3`.

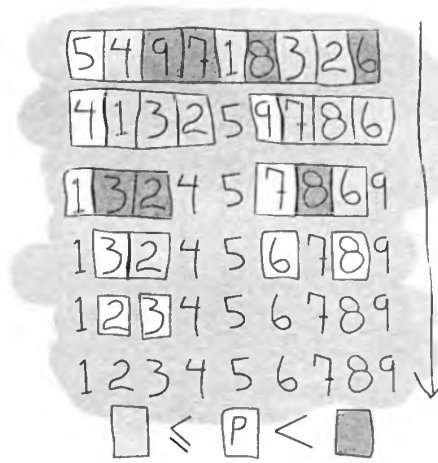
Оптимизация последнего вызова

Хвостовая рекурсия, как она показана здесь, не увеличивает расход памяти потому, что виртуальная машина видит, что функция вызывает сама себя в конце ветки кода (последнее выражение, которое выполняется в функции), и уничтожает стековый фрейм, превращая вызов функции в переход на саму себя. Это называется оптимизацией хвостовых вызовов (tail-call optimisation, или сокращённо *TCO*) и является частным случаем более общей оптимизации, которая называется *оптимизация последнего вызова* (last call optimisation, или сокращённо *LCO*).

LCO выполняется, когда последнее выражение в теле функции является вызовом другой функции. Когда это происходит, так же как и с хвостовой оптимизацией, виртуальная машина

Эрланга не сохраняет стековый фрейм и заменяет вызов на переход. Хвостовая рекурсия как таковая также возможна между разными функциями. Как пример: цепочка функций `a() -> b(). b() -> c(). c() -> a().` эффективно создаст бесконечный цикл, который не будет бесконечно увеличивать расход памяти, потому что LCO сдерживает расход памяти в стеке. Этот принцип совместо с нашим использованием аккумуляторов — это то, что делает хвостовую рекурсию полезной.

Быстро! Сортируй!



Просто чтобы убедиться, что рекурсия и хвостовая рекурсия теперь вам понятны, я подтолкну вас к более сложному примеру — быстрой сортировке (quicksort). Да, традиционный канонический пример в стиле «эй, гляди, я могу писать короткий функциональный код».

Наивный подход к быстрой сортировке работает так: берётся первый элемент списка, который назначается «центром» (*pivot*), и затем элементы списка делятся на две группы: те, что меньше или равны центральному элементу, и те, что больше его. Затем мы берём каждый из этих списков и делаем с ними такую же операцию, по мере этого списки становятся всё короче, до тех пор, пока не останутся пустые списки (что и будет нашим базовым случаем). Эта реализация называется «наивной», потому что более умные версии быстрой сортировки стараются выбрать центральный элемент оптимально, чтобы ускорить решение. Для нашего примера нам подойдёт «наивный» вариант.

Нам понадобятся две функции для этой задачи: первая будет делить список на меньшую и большую половину, а вторая будет рекурсивно применять функцию деления на каждый новый подсписок и затем склеивать то, что получилось. Сначала мы напишем функцию склеивания:

```
quicksort([]) -> [];
quicksort([Pivot|Rest]) ->
    {Smaller, Larger} = partition(Pivot,Rest,[],[]),
    quicksort(Smaller) ++ [Pivot] ++ quicksort(Larger).
```

Этот код демонстрирует базовый случай, список, уже разделённый на большую и меньшую части другой функцией, использование центрального элемента, и оба полученных подсписка отсортированы и приклеены к нему спереди и сзади. Этот код должен позаботиться о сборке списков.

Теперь перейдём к функции деления:

```
partition(_,[], Smaller, Larger) -> {Smaller, Larger};
partition(Pivot, [H|T], Smaller, Larger) ->
    if H =< Pivot -> partition(Pivot, T, [H|Smaller], Larger);
       H >  Pivot -> partition(Pivot, T, Smaller, [H|Larger])
    end.
```

Теперь ваша функция быстрой сортировки готова к запуску.

Если вы смотрели примеры Erlang-программ в Интернете, вы могли найти другую реализацию быстрой сортировки, которую легче прочесть и с использованием генераторов списков. Легко заменяемые части нашего кода — это те, которые создают новые списки (функция `partition/4`):

```
%% Реализация сортировки с помощью генераторов списков
lc_quicksort([]) -> [];
lc_quicksort([Pivot|Rest]) ->
    lc_quicksort([Smaller || Smaller <- Rest, Smaller =< Pivot])
    ++ [Pivot] ++
    lc_quicksort([Larger || Larger <- Rest, Larger > Pivot]).
```

Не принимайте всё на веру

Вся эта ясность хороша для обучения, но совсем не годится для скорости работы. Много уроков по функциональному программированию никогда это не упоминают! Первым делом обе из показанных реализаций сортировки должны обработать значения, которые равны центральному элементу, более одного раза. Мы могли бы вместо этого возвращать три списка (меньше чем, больше чем и равные центральному элементу), чтобы сделать алгоритм более эффективным.

Другая проблема относится к тому, что нам нужно пройти по разделённым спискам больше одного раза при присоединении их к центральному элементу. Возможно уменьшить эти накладные расходы немного, если производить склеивание во время разделения списков на три части. Если вам интересно, как это могло бы выглядеть, посмотрите последнюю функцию (`bestest_qsort/1`) в моём файле решений *recursive.erl*.

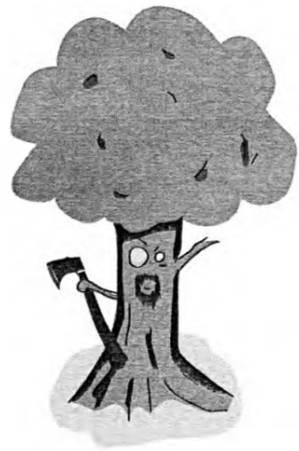
Что замечательно во всех этих сортировках, это то, что они будут работать со списками чего угодно, какие бы у вас ни были данные, хоть кортежи списков и тому подобное. Попробуйте их, и увидите, что они работают.

Эту версию намного легче прочитать, но взамен за это она должна пройти по списку дважды, чтобы разделить его. Это извечная борьба ясности чтения кода и скорости, но

кто здесь проиграл — это вы, поскольку функция сортировки `lists:sort/1` уже существует в стандартной библиотеке. Пользуйтесь.

Больше, чем просто списки

Читая эту главу, вы, вероятно, начали думать, что в Erlang рекурсия нужна только для работы со списками. В то время как списки — это хороший пример структуры данных, которая может быть определена рекурсивно, определённо существуют и другие способы применения рекурсии. Для разнообразия мы посмотрим, как строятся бинарные деревья, и затем прочитаем из них данные.



Для начала важно определиться с тем, что такое дерево. В нашем случае дерево сверху донизу состоит из узлов. Узлы — это кортежи, содержащие ключ, связанное с ним значение и два других узла. Из этих двух узлов один содержит узлы, ключ которых — меньше нашего ключа, и второй содержит узлы, ключ которых больше. Вот здесь и появляется рекурсия! Дерево — это узел, содержащий узлы, каждый из которых содержит узлы, которые, в свою очередь, тоже содержат узлы. Это не может продолжаться бесконечно (у нас нет бесконечной памяти), скажем просто, что наши узлы могут содержать пустые узлы.

Для представления узлов кортежи являются подходящей структурой данных. Для нашей реализации мы можем затем определить эти кортежи как `{node, {Ключ, Значение, Меньшие, Большие}}` (кортеж с меткой!), где `Меньшие` и `Большие` могут быть другим таким же узлом, или пустым узлом `{node, nil}`. Нам не понадобится концепция сложнее, чем эта.

Начнём строить модуль для нашей очень простой реализации деревьев. Первая функция, `empty/0`, возвращает пустой узел. Пустой узел является началом нового дерева и также называется *корнем дерева*:

```
-module(tree).
-export([empty/0, insert/3, lookup/2]).

empty() -> {node, 'nil'}.
```

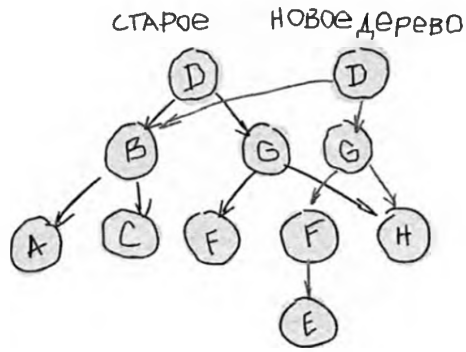
Используя эту функцию и затем скрывая представление узлов тем же способом, мы скрываем реализацию дерева так, что людям не требуется разбираться, как оно построено. Эта информация содержится в нашем модуле. Если вам когда-либо понадобится поменять способ представления узлов, можно сделать это, не нарушая работы никакого внешнего кода.

Для добавления содержимого в дерево сначала нужно разобраться, как рекурсивно пройти по дереву. Давайте сделаем это так же, как мы делали для других примеров рекурсии, начнём с поиска базового случая.

Учитывая, что пустое дерево — это пустой узел, наш базовый случай — это, логично, пустой узел. Таким образом, когда мы находим пустой узел, это и есть то место, куда следует добавлять новый ключ или значение. Остальное время наш код будет проходить по дереву, пытаясь найти пустой узел, куда мы поместим новое содержимое.

Чтобы найти пустой узел, начиная с корня, мы должны использовать тот факт, что наличие подузлов `Меньшие` и `Большие` позволяет нам переходить между узлами, сравнивая новый ключ с ключом текущего узла. Если новый ключ меньше, чем ключ текущего узла, то мы заходим в поддерево внутри `Меньших`, а если больше, то в поддерево внутри `Больших`. Есть ещё один последний случай: а что, если новый ключ равен ключу текущего узла? У нас есть два варианта: остановить программу с ошибкой или заменить значение новым, что мы здесь и сделаем. Поместим всю описанную логику в функцию:

```
insert(Key, Val, {node, 'nil'}) ->
    {node, {Key, Val, {node, 'nil'}, {node, 'nil'}}};
insert(NewKey, NewVal, {node, {Key, Val, Smaller, Larger}})
  when NewKey < Key ->
    {node, {Key, Val, insert(NewKey, NewVal, Smaller), Larger}};
insert(NewKey, NewVal, {node, {Key, Val, Smaller, Larger}})
  when NewKey > Key ->
    {node, {Key, Val, Smaller, insert(NewKey, NewVal, Larger)}};
insert(Key, Val, {node, {Key, _, Smaller, Larger}}) ->
    {node, {Key, Val, Smaller, Larger}}.
```



Заметьте, что функция возвращает полностью новое дерево. Это типично для функциональных языков с однократным присваиванием. Это может показаться неэффективным, обновление дерева или добавление элемента обычно требует изменить только некоторые узлы, затронутые операцией изменения. Другие узлы могут быть использованы одновременно и старой, и новой версиями дерева, сильно уменьшая расход памяти. На следующей иллюстрации добавлен узел, содержащий букву `E`, и это требует обновить все узлы дерева вверх до корневого. Однако вся левая сторона дерева (начиная с `B`) не меняется и может быть оставлена в старой и в новой версиях дерева. Эта концепция чаще всего известна функциональным программистам под названием *«долговременных структур данных»* (*persistent data structures*).

Что осталось сделать в этом примере, так это создать функцию поиска `lookup/2`, которая позволит найти значение в дереве по заданному ключу. Логика, которая здесь требуется, очень проста и подобна той, которую мы использовали при добавлении

значения в дерево: мы шагаем по узлам, сравнивая ключ с ключом текущего узла. У нас есть два базовых случая: один, когда узел пуст (ключ не найден), и когда ключ найден (равен тому, что в текущем узле). Мы не хотим, чтобы наша программа падала каждый раз, когда ключ не существует, мы вернём атом `undefined`. Иначе мы вернём `{ok, Value}`. Причиной этому является то, что если бы мы возвращали просто значение, а в узле хранился атом `undefined`, не было бы никакого способа отличить успешно найденное значение от ошибки. Оборачивая успешный результат в такой кортеж, мы делаем это возможным. Ниже пример написанной функции:

```
lookup(_, {node, 'nil'}) ->
    undefined;
lookup(Key, {node, {Key, Val, _, _}}) ->
    {ok, Val};
lookup(Key, {node, {NodeKey, _, Smaller, _}}) when Key < NodeKey ->
    lookup(Key, Smaller);
lookup(Key, {node, {_, _, _, Larger}}) ->
    lookup(Key, Larger).
```

И готово! Давайте проверим то, что получилось, и создадим небольшую адресную книгу. Скомпилируйте код и стартуйте интерактивную консоль:

```
1> T1 = tree:insert("Jim Woodland", "jim.woodland@gmail.com", tree:empty()).
{node,{"Jim Woodland","jim.woodland@gmail.com",
        {node,nil},
        {node,nil}}}
2> T2 = tree:insert("Mark Anderson", "i.am.a@hotmail.com", T1).
{node,{"Jim Woodland","jim.woodland@gmail.com",
        {node,nil},
        {node,{"Mark Anderson","i.am.a@hotmail.com",
                {node,nil},
                {node,nil}}}}}
3> Addresses = tree:insert("Anita Bath", "abath@someuni.edu",
3> tree:insert("Kevin Robert", "myfairy@yahoo.com",
3> tree:insert("Wilson Longbrow", "longwil@gmail.com", T2))).
{node,{"Jim Woodland","jim.woodland@gmail.com",
        {node,{"Anita Bath","abath@someuni.edu",
                {node,nil},
                {node,nil}}},
        {node,{"Mark Anderson","i.am.a@hotmail.com",
                {node,{"Kevin Robert","myfairy@yahoo.com",
                        {node,nil},
                        {node,nil}}},
            {node,{"Wilson Longbrow","longwil@gmail.com",
                        {node,nil},
                        {node,nil}}}}}}}
```

А теперь можно искать в нашей адресной книге по адресу:

```
4> tree:lookup("Anita Bath", Addresses).
{ok, "abath@someuni.edu"}
5> tree:lookup("Jacques Requin", Addresses).
undefined
```

Эти строки завершают наш пример адресной книги, построенной в виде рекурсивной структуры данных, отличной от списка! *Anita Bath* now...[2]

ПРИМЕЧАНИЕ. *Наша реализация дерева очень проста и наивна. Мы не поддерживаем общих операций с деревом, таких как удаление узлов и ребалансировка дерева для ускорения поиска. Если вам интересны реализация и исследование таких примеров, хорошей идеей может быть изучение стандартного модуля Erlang* `gb_trees` *(он находится в директории, где установлен Erlang, в поддиректории lib/stdlib/src/gb_trees.erl). Также это тот модуль, к которому следует обращаться, когда вам понадобятся деревья, вместо переизобретения своих собственных велосипедов.*

Думаем рекурсивно

Если вы поняли всё, расказанное в этой главе, то рекурсивное мышление, вероятно, становится для вас всё более интуитивным. Другой аспект рекурсивных определений, по сравнению с их императивными аналогами (обычно это циклы `while` или `for`), — это то, что вместо подхода по шагам («сделай это, затем то, потом это и готово»), наш подход более декларативен («если получишь это, сделай то, а иначе это»). Это свойство сделано более очевидным с помощью сопоставления с образцами в заголовках функций.

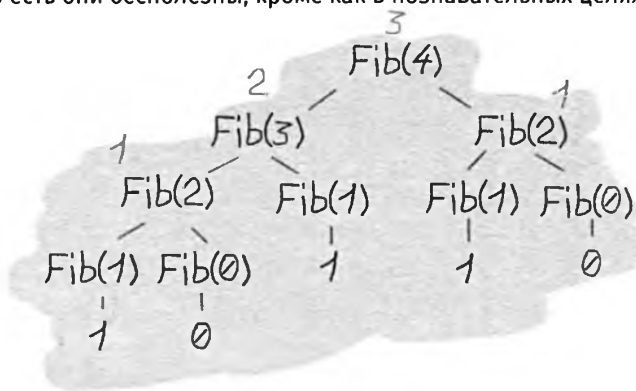
Если вы всё ещё не поняли, как работает рекурсия, вероятно, вам поможет прочтение этого предложения ещё раз.

Шутки в сторону, рекурсия вместе с сопоставлением с образцом иногда является оптимальным решением проблемы написания чистых алгоритмов, которые легко понять. Разделяя каждую часть проблемы на отдельные функции до тех пор, пока упрощать уже некуда, алгоритм становится не чем иным, как сборкой правильных ответов из коротких функций (чем-то похоже на то, что мы делали с быстрой сортировкой). Этот вид умственной абстракции также возможен и с вашими каждодневными циклами в обычном языке программирования, но я верю, что рекурсия легче. Ваш опыт, конечно, может отличаться от моего.

[2] Игра слов: Anita Bath now — I need to bath now. — Пойду искупаюсь... (*прим. перев.*).

А теперь, леди и джентельмены, диалог: Автор против себя самого

- **Я сам**: Хорошо, я думаю, что я понял рекурсию. Я понял её декларативный аспект. Я понял её математическое происхождение, как с неизменными переменными. Я понял, что вы считаете её легче в некоторых случаях. Что ещё?
- **Автор**: Она следует простому шаблону. Найдите базовые случаи, запишите их, затем каждый другой случай попытайтесь привести к этим базовым случаям — и получите ваш ответ. Это делает написание функций очень лёгким.
- **Я сам**: Да, я понял, вы уже повторили это множество раз. Мои циклы точно так же умеют это делать.
- **Автор**: Да, они могут. Спору нет!
- **Я сам**: И вот ещё, не могу понять, зачем мы писали все эти нехвостовые рекурсивные функции, если они хуже, чем хвостовые?
- **Автор**: О, это просто для облегчения понимания. Переход от обычной рекурсии, которая красивее и легче для понимания, которая теоретически более эффективна, показался мне хорошим способом продемонстрировать все возможности.
- **Я сам**: Ладно, то есть они бесполезны, кроме как в познавательных целях? Я понял.



- **Автор**: Не совсем так. На практике вы не увидите заметного различия в скорости между хвостовой рекурсией и обычной рекурсией. Области, в которых надо заботиться о хвостовой рекурсии — это функции, которые должны выполняться в цикле бесконечно, например главные циклы прграмм. Есть также тип функций, которые всегда генерируют огромные стеки, медленны и, вероятно, могут упасть, если не сделать их хвостовыми рекурсиями. Лучшим примером может быть последовательность Фибоначчи", которая растёт экспоненциально, если не вычислять её циклом или хвостовой рекурсией. Вам следует профилировать ваш код, и вы увидите, что замедляет его, и сможете исправить.
- **Я сам**: Но циклы всегда итеративны и делают эту задачу с лёгкостью.
- **Автор**: Да, но... но... мой прекрасный Erlang...

- **Я сам**: Разве это не замечательно? Все эти сложности из-за того, что в Erlang забыли сделать циклы `while` или `for`. Большое спасибо, я возвращаюсь к программированию моего тостера на Си!
- **Автор**: Не так быстро! Функциональные языки имеют и другие полезности! Если мы смогли найти похожие базовые случаи, чтобы сделать нашу жизнь проще при написании рекурсивных функций (аккумуляторы, переворот списка в конце цикла и так далее), то умные люди давно нашли намного больше общих моментов и шаблонов поведения. На самом деле они нашли настолько много общего между алгоритмами, что самые часто используемые операции были вынесены в библиотеки. Вам придётся писать не так уж много рекурсивных функций самостоятельно. Если вы ещё останетесь и послушаете, я покажу вам, как такие абстракции могут быть построены. Но для этого нам понадобится больше власти. Давайте я расскажу вам о функциях высшего порядка[b]...

[a] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Числа_Фибоначчи.*

[b] Игра слов: higher-order — высший порядок, высшая власть (*прим. перев.*).

6

ФУНКЦИИ ВЫСШЕГО ПОРЯДКА

Важной частью любого функционального языка программирования является возможность взять вашу функцию и передать её параметром в другую функцию. Это, в свою очередь, привязывает переданный параметр к переменной, которую внутри той функции можно использовать как любую другую переменную. Функция, которая принимает другие функции, называется *функцией высшего порядка*. Функции высшего порядка также являются мощным способом абстрагирования и являются лучшими из инструментов, которые можно освоить в Erlang.

Становимся функциональными



Концепция передачи функций в другие функции происходит из математики, в основном из *лямбда-исчисления*[1]. Простыми словами, в чистом лямбда-исчислении всё является функцией, даже числа, операторы и списки. Из-за того, что всё является функцией, функции должны принимать другие функции в качестве параметров и могут оперировать над ними с помощью ещё большего количества функций! (Если вам интересно краткое вступление в лямбда-исчисление, посмотрите статью в Википедии в сноске).

Ладно, это может выглядеть странно, давайте начнём с примера. (Пример ни разу не относится к настоящему лямбда-исчислению, но он вполне показывает подход.)

[1] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Лямбда-исчисление.*

```
-module(hhfuns).
-compile(export_all).

one() -> 1.
two() -> 2.

add(X,Y) -> X() + Y().
```

Откройте интерпретатор Erlang, скомпилируйте модуль, и давайте начнём:

```
1> c(hhfuns).
{ok, hhfuns}
2> hhfuns:add(one,two).
** exception error: bad function one
in function hhfuns:add/2
3> hhfuns:add(1,2).
** exception error: bad function 1
in function hhfuns:add/2
4> hhfuns:add(fun hhfuns:one/0, fun hhfuns:two/0).
3
```

Сбивает с толку? Всё не так плохо, как только вы узнаете, как это работает (разве не так происходит каждый раз?). В строке 2 атомы `one` и `two` передаются в функцию `add/2`, которая использует их как имена функций (`X() + Y()`). Если имена функций написаны без списка параметров, то Erlang считает их обычными атомами, а атомы не могут быть функциями, то есть вызов не удаётся. По этой причине выражение в строке 3 тоже с ошибкой: значения 1 и 2 нельзя вызвать как функции, а нам здесь нужны именно функции!

Вот поэтому в язык потребовалось добавить новый способ записи, чтобы позволить передавать функции снаружи модуля. Это выглядит как `fun Модуль:Функция/Арность`: эта запись говорит виртуальной машине взять указанную функцию и привязать её к переменной.

Что же мы выиграем, используя функции таким способом? Может понадобиться небольшой пример, чтобы понять это. Добавим несколько функций в модуль `hhfuns`, которые работают рекурсивно по списку и добавляют или отнимают единицу из каждого целого числа в списке:

```
increment([]) -> [];
increment([H|T]) -> [H+1|increment(T)].

decrement([]) -> [];
decrement([H|T]) -> [H-1|decrement(T)].
```

Смотрите, насколько эти функции похожи. Они, по сути, делают одно и то же: проходят по списку, применяют некую операцию к каждому элементу (функцию + или

-) и снова вызывают сами себя. Код практически не отличается, кроме применяемой функции и рекурсивного вызова самой себя. Ядро рекурсивного вызова по списку вроде этого всегда одно и то же. Мы абстрагируем эту и другие подобные части кода в одну общую функцию, которую назовём *отображением*, или `map/2`. Она примет ещё один параметр — функцию:

```
map(_, []) -> [];
map(F, [H|T]) -> [F(H)|map(F,T)].

incr(X) -> X + 1.
decr(X) -> X - 1.
```

Это можно проверить в интерактивной консоли:

```
1> c(hhfuns).
{ok, hhfuns}
2> L = [1,2,3,4,5].
[1,2,3,4,5]
3> hhfuns:increment(L).
[2,3,4,5,6]
4> hhfuns:decrement(L).
[0,1,2,3,4]
5> hhfuns:map(fun hhfuns:incr/1, L).
[2,3,4,5,6]
6> hhfuns:map(fun hhfuns:decr/1, L).
[0,1,2,3,4]
```

Здесь результаты выглядят точно так же, но вы только что создали очень умную абстракцию! Каждый раз, когда вы хотите применить функцию к каждому элементу списка, достаточно только вызвать `map/2` с вашей функцией в качестве параметра. Однако это немного неудобно — писать каждую мелкую функцию в нашем модуле, чтобы передать её параметром в `map/2`, давать ей имя, экспортировать, компилировать и так далее. Это действительно совершенно непрактично. Что нам требуется, так это объявление функций на лету...

Анонимные функции

Анонимные функции (или *fun*'ы) решают эту проблему, позволяя вам объявить особый вид функций прямо в коде, не давая им имени. Они могут делать практически всё, что могут делать обычные функции, разве что кроме вызова самих себя рекурсивно (как это можно сделать, если они анонимные?).

Способ записи анонимных функций такой:

```
fun(Args1) ->
    Выражение1, Выражение2, ..., ВыражениеN;
   (Args2) ->
    Выражение1, Выражение2, ..., ВыражениеN;
   (Args3) ->
    Выражение1, Выражение2, ..., ВыражениеN
end
```

Их можно использовать таким способом:

```
7> Fn = fun() -> a end.
#Fun<erl_eval.20.67289768>
8> Fn().
a
9> hhfuns:map(fun(X) -> X + 1 end, L).
[2,3,4,5,6]
10> hhfuns:map(fun(X) -> X - 1 end, L).
[0,1,2,3,4]
```

А теперь вы видите одну из тех вещей, ради которых люди так любят функциональное программирование: возможность создавать абстракции на самом низком уровне кода. Базовые концепции, такие как циклы, можно проигнорировать, позволяя вам сосредоточиться на том, что нужно сделать, вместо того, как это делается.

Больше анонимных функций

Анонимные функции сами по себе уже хороши для таких абстракций, но в них есть ещё больше скрытых возможностей:

```
11> PrepareAlarm = fun(Room) ->
11>  io:format("Сигнализация включена в ~s.~n",[Room]),
11>  fun() -> io:format("Сработала сигнализация в ~s! Вызывайте Бэтмена!~n", [Room]) end
11> end.
#Fun<erl_eval.20.67289768>
12> AlarmReady = PrepareAlarm("bathroom").
Сигнализация включена в bathroom.
#Fun<erl_eval.6.13229925>
13> AlarmReady().
Сработала сигнализация в bathroom! Вызывайте Бэтмена!
ok
```



Держи телефон, Бэтмен! Что здесь происходит? Ну, сначала мы объявили анонимную функцию и присвоили её переменной `PrepareAlarm`. Эта функция ещё не была вызвана. Она будет вызвана, когда мы выполним `PrepareAlarm("bathroom")`. В это время вызов `io:format/2` будет обработан и напечатается текст `Сигнализация включена`. Второе выражение (ещё одна анонимная функция) будет возвращено в вызывающий код и назначено переменной `AlarmReady`. Заметьте, что в этой функции значение переменной `Room` взято из текущей «родительской» функции (`PrepareAlarm`). Это относится к концепции, которая называется *замыканиями* (*closure*).

Область видимости функции и замыкания

Область видимости функции можно представить себе как место, где хранятся все переменные и их значения. В функции `base(A) -> B = A + 1`, переменные `A` и `B` обе определены, чтобы быть частью области видимости функции `base/1`. Это означает, что в любом месте внутри `base/1` можно ссылаться на имя переменной `A` или `B` и ожидать, что с ними свяжется значение. И когда я пишу «в любом месте», я даже не шучу, сынок; это правило действует и для анонимных функций:

```
base(A) ->
    B = A + 1,
    F = fun() -> A * B end,
    F().
```

В этом примере `B` и `A` всё ещё привязаны к области видимости `base/1`, так что функция `F` пока что имеет к ним доступ. Это получается потому, что `F` унаследовала область видимости `base/1`. Аналогично наследованию в реальной жизни, и здесь родители не могут получить имущество детей:

```
base(A) ->
    B = A + 1,
    F = fun() -> C = A * B end,
    F(),
    C.
```

В этой версии функции `B` всё ещё равно `A + 1` и `F` всё ещё выполнится успешно. Однако переменная `C` находится только в области видимости анонимной функции в `F`. Когда `base/1` пытается получить доступ к значению `C` в последней строке, она видит всего лишь несвязанную переменную. Фактически, если бы вы попытались скомпилировать эту функцию, компилятор бы очень огорчился. Наследование работает только в одну сторону.

Важно заметить, что унаследованная область видимости следует за анонимной функцией, где бы она ни была, даже если передать её в другую функцию:

```
a() ->
    Secret = "pony",
    fun() -> Secret end.

b(F) ->
    "a/0 имел пароль " ++ F().
```

Затем если мы это скомпилируем:

```
14> c(hhfuns).
{ok, hhfuns}
15> hhfuns:b(hhfuns:a()).
"a/0 имел пароль pony"
```

Кто сдал пароль, скрытый в функции a/0? Ну, скажем, она сама и сообщила. Пока анонимная функция владела областью видимости a/0 и пароль был объявлен в ней, она продолжает владеть теми же значениями, и когда её вызвали из b/1, как было пояснено выше. Это очень полезно, потому что позволяет нам выносить параметры и содержимое из их оригинального контекста, тогда как весь контекст более не нужен (так же, как произошло с Бэтменом в предыдущем примере).

Вероятнее всего, вы используете анонимные функции, чтобы переносить состояние, когда у вас определены функции с множеством аргументов, но некоторые из них редко меняются:

```
16> math:pow(5,2).
25.0
17> Base = 2.
2
18> PowerOfTwo = fun(X) -> math:pow(Base,X) end.
#Fun<erl_eval.6.13229925>
17> hhfuns:map(PowerOfTwo, [1,2,3,4]).
[2.0,4.0,8.0,16.0]
```

Оборачивая вызов к math:pow/2 в анонимную функцию с переменной Base, связанной со значением в её области видимости, мы сделали возможным так, что каждый вызов функции PowerOfTwo в hhfuns:map/2 использует числа из списка как экспоненты с нашим заданным основанием.

Есть одна небольшая ловушка, в которую вы можете попасть при написании анонимных функций на Erlang, когда вы попытаетесь переопределить область видимости:

```
base() ->
    A = 1,
    (fun() -> A = 2 end)().
```

Этот код объявит анонимную функцию и немедленно её выполнит, поскольку она наследует область видимости `base/0`, попытка использовать оператор = сравнит 2 с переменной `A` (которая связана со значением 1). Это гарантированно завершится неудачей. Однако возможно переопределить переменную, если сделать это в заголовке вложенной функции:

```
base() ->
    A = 1,
    (fun(A) -> A = 2 end)(2).
```

Это сработает. Если вы попытаетесь его скомпилировать, то вы получите предупреждение о *затенении* переменной (*«Warning: variable `A` shadowed in `fun`»*). Затенение — это термин, используемый для описания факта определения новой переменной с тем же именем, что и переменная в родительской области видимости. Предупреждение помогает предотвратить некоторые ошибки (и обычно так и происходит), так что, вероятно, имеет смысл переименовать ваши переменные, когда такое случится.



Теперь, когда мы рассмотрели область видимости, можно посмотреть и на замыкания. *Замыкание* (*closure*) это просто идея функции, которая переносит с собой и свою область видимости (значения переменных в области видимости). Другими словами, замыкание — это то, что происходит с анонимными функциями, когда они встречаются с концепцией области видимости и передачи переменных туда-сюда.

На время отложим теорию анонимных функций и исследуем более общепринятые абстракции, чтобы сэкономить нам ещё больше времени на написании рекурсивных функций, как я и обещал в (предыдущей) главе 5.

Отображения, фильтры, свёртки и так далее

В начале этой главы я кратко показал, как абстрагировать две похожие функции и получить новую функцию `map/2`:

```
map(_, []) -> [];
map(F, [H|T]) -> [F(H)|map(F,T)].
```

Такая функция может использоваться для любого списка, в котором нам надо обработать каждый элемент. Однако есть множество абстракций, подобных этой, которые можно построить из часто встречающихся рекурсивных функций.

Фильтры

Посмотрим сначала на фильтры. Оцените, что делают следующие функции:

```
%% Оставить в списке только чётные числа
even(L) -> lists:reverse(even(L,[])).

even([], Acc) -> Acc;
even([H|T], Acc) when H rem 2 == 0 ->
even(T, [H|Acc]);
even([_|T], Acc) ->
even(T, Acc).

%% Оставить в списке мужчин старше 60
old_men(L) -> lists:reverse(old_men(L,[])).

old_men([], Acc) -> Acc;
old_men([Person = {male, Age}|People], Acc) when Age > 60 ->
old_men(People, [Person|Acc]);
old_men([_|People], Acc) ->
old_men(People, Acc).
```

Первый пример принимает список чисел и возвращает только чётные. Второй проходит по списку людей, записанных в форме `{Пол, Возраст}`, и оставляет в нём мужчин с возрастом более 60 лет.

Здесь не так просто увидеть сходство, но всё же есть несколько точек соприкосновения. Обе функции работают на списках и имеют схожую цель: оставить в списке элементы, которые проходят какой-то тест (который ещё называется *предикатом*), и выбросить все остальные. Из этого обобщения можно извлечь необходимую информацию и вынести её, создав обобщённый код:

```
filter(Pred, L) -> lists:reverse(filter(Pred, L,[])).

filter(_, [], Acc) -> Acc;
filter(Pred, [H|T], Acc) ->
    case Pred(H) of
        true  -> filter(Pred, T, [H|Acc]);
        false -> filter(Pred, T, Acc)
    end.
```

Для использования фильтрующей функции нам всего лишь надо вынести тест за функцию. Скомпилируйте модуль `hhfuns` и попробуйте:

```
1> c(hhfuns).
{ok, hhfuns}
2> Numbers = lists:seq(1,10).
[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10]
3> hhfuns:filter(fun(X) -> X rem 2 == 0 end, Numbers).
[2,4,6,8,10]
4> People = [{male,45},{female,67},{male,66},{female,12},{unknown,174}, {male,74}].
[{male,45},{female,67},{male,66},{female,12},{unknown,174},{male,74}]
5> hhfuns:filter(fun({Gender,Age}) -> Gender == male andalso Age > 60 end, People).
[{male,66},{male,74}]
```

Эти два примера показывают, что, используя функцию `filter/2`, программист должен только беспокоиться о создании предиката и входного списка. Действие прохода по списку и выбрасывание ненужных элементов больше не требует его внимания. Это важный момент в абстрагировании функционального кода — избавьтесь от кода, который похож на уже написанный, и дайте программисту написать части, которые отличаются.

Сворачиваемся (`fold`)

В главе 5 (предыдущей) мы делали и другой вид рекурсивной обработки: мы проходили каждый элемент списка один за другим и уменьшали список до единственного результата. Эта операция называется *свёртка* (*fold*) и может использоваться, например, с такими функциями:

```
%% Найти максимальный элемент списка
max([H|T]) -> max2(T, H).

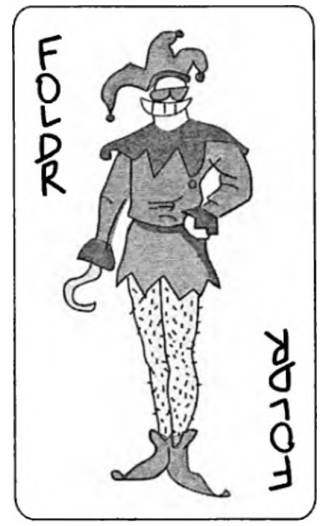
max2([], Max) -> Max;
max2([H|T], Max) when H > Max -> max2(T, H);
max2([_|T], Max) -> max2(T, Max).

%% Найти минимальный элемент списка
min([H|T]) -> min2(T,H).

min2([], Min) -> Min;
min2([H|T], Min) when H < Min -> min2(T,H);
min2([_|T], Min) -> min2(T, Min).

%% Найти сумму всех элементов списка
sum(L) -> sum(L,0).

sum([], Sum) -> Sum;
sum([H|T], Sum) -> sum(T, H+Sum).
```



Чтобы разобраться, как следует использовать функцию свёртки, нужно сначала найти все общие части в этих действиях, а также чем они отличаются. Как упоминалось ранее, мы всегда уменьшаем список до единственного значения. Следовательно, наша свёртка должна проходить по списку и хранить только одно значение, никакого построения списков не требуется. Также не стоит обращать внимания на охранные условия, поскольку они имеются не во всех примерах, а только в некоторых. Охранные условия должны быть включены в функцию, которую мы передаём в `fold`. С учётом этого наша функция свёртки, вероятно, будет выглядеть очень похоже на функцию суммирования (`sum`).

Незаметный элемент во всех трёх функциях — это то, что все функции нуждаются в стартовом значении, с которого начинается счёт. В случае с `sum/2` мы используем 0, поскольку мы суммируем элементы и `X=X+0`, значение 0 нейтрально, и мы не повлияем на вычисления, начиная с 0. Если бы мы делали умножение, то стартовое значение 1 нам бы подошло, учитывая, что `X=X*1`.

Функции `min/1` и `max/1` не могут иметь стартовое значение: если бы, например, в списке были все отрицательные значения, а мы бы начали с 0, ответ был бы ошибочным. Таким образом, лучше всего использовать первый элемент списка как стартовое значение. К сожалению, нет универсального решения на все случаи жизни, и мы оставим это решение на совести программиста.

Взяв все перечисленные элементы, мы можем сконструировать такую абстракцию:

```
fold(_, Start, [])    -> Start;
fold(F, Start, [H|T]) -> fold(F, F(H,Start), T).
```

И попробовать её:

```
6> c(hhfuns).
{ok, hhfuns}
7> [H|T] = [1,7,3,5,9,0,2,3].
[1,7,3,5,9,0,2,3]
8> hhfuns:fold(fun(A,B) when A > B -> A; (_,B) -> B end, H, T).
9
9> hhfuns:fold(fun(A,B) when A < B -> A; (_,B) -> B end, H, T).
0
10> hhfuns:fold(fun(A,B) -> A + B end, 0, lists:seq(1,6)).
21
```

Практически любая функция, какую вы себе можете вообразить, которая уменьшает списки до 1 элемента, может быть выражена через свёртку.

Забавно здесь то, что вы можете представить аккумулятор как единственный элемент (или единственную переменную), и аккумулятор может быть также и списком. Таким образом, мы можем использовать свёртку для построения списка. Это означает, что свёртка — это универсальная операция в том смысле, что практически любая другая рекурсивная операция над списками может быть реализована через свёртку (*fold*), в том числе и отображение (*map*) и фильтрация (*filter*):

```
reverse(L) ->
    fold(fun(X,Acc) -> [X|Acc] end, [], L).

map2(F,L) ->
    reverse(fold(fun(X,Acc) -> [F(X)|Acc] end, [], L)).

filter2(Pred, L) ->
    F = fun(X,Acc) ->
        case Pred(X) of
            true  -> [X|Acc];
            false -> Acc
        end
    end,
    reverse(fold(F, [], L)).
```

И все они будут работать точно так же, как и те, что были написаны ранее вручную. Неплохо для мощных абстракций?

Больше абстракций

Отображения, фильтры и свёртки — всего лишь три из множества других абстракций, работающих со списками, которые можно найти в стандартной библиотеке Erlang (смотрите `lists:map/2`, `lists:filter/2`, `lists:foldl/3` и `lists:foldr/3`). Другие функции включают `all/2` и `any/2`, которые принимают параметром предикат и проверяют, все ли элементы списка удовлетворяют требованиям предиката или хотя бы один элемент, соответственно.

Затем существует функция `dropwhile/2`, которая пропустит элементы списка, удовлетворяющие данный предикат. И наоборот, `takewhile/2` сохранит первые элементы списка до тех пор, пока не найдёт один, который не удовлетворяет требованиям предиката. Функция, которая дополняет предыдущие `partition/2`, разделит список на два: первый с элементами, удовлетворяющими данному предикату, и второй с остальными элементами.

Другие часто используемые функции на списках включают `flatten/1`, `flatlength/1`, `flatmap/2`, `merge/1`, `nth/2`, `nthtail/2`, `split/2`. Вы можете найти все перечисленные функции в документации, если вам интересны подробности.

Также вы найдёте другие функции, такие как застёжка-«молния» (*zip*), обратная ей функция, «расстёгивающая» список пар (*unzip*), комбинации свёрток и отображений

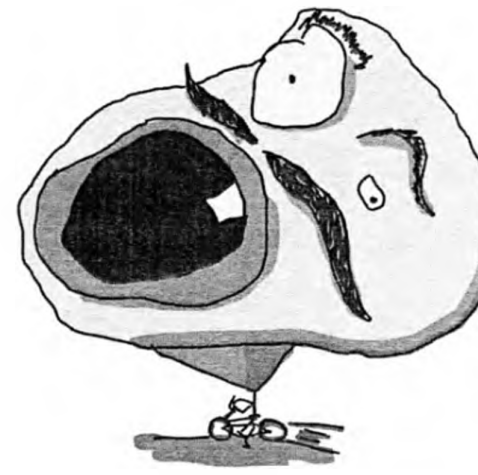
и так далее. Я рекомендую вам прочесть документацию по спискам[2] и посмотреть, что можно сделать с их помощью. Вы обнаружите, что вам почти не понадобится написание самодельных функций, если пользоваться тем, что уже было обобщено и сделано умными людьми.

[2] *http://erldocs.com/R15B/stdlib/lists.html.*

7
ОШИБКИ И ИСКЛЮЧЕНИЯ

Нельзя найти подходящего места для такой главы, как эта. К этому моменту вы, вероятно, уже начали встречать ошибки, но пока не знаете, как с ними справиться. Это частично потому, что в Erlang существуют две основные парадигмы: функциональная и парадигма параллельного исполнения. Функциональное подмножество — это то, что я объяснял с самого начала книги: ссылочная прозрачность, рекурсия, функции высшего порядка и так далее. Подмножество параллельного исполнения — это то, что делает Erlang знаменитым: акторы, тысячи и тысячи параллельно исполняющихся процессов, деревья процессов-наблюдателей и так далее.

Хотя Erlang включает несколько способов обработать ошибки в функциональном коде, почти всё время вам будут говорить, чтобы вы просто позволили вашей программе упасть («дай ей упасть», или «let it crash»). Механизмы обработки ошибок находятся в параллельной части языка. Но поскольку важно сначала понять функциональную часть, перед тем как перейти к параллельной, эта глава покрывает только функциональное подмножество языка. Если мы вызываем ошибки, нам сначала нужно понять их.



Коллекция ошибок

Существует множество ошибок: ошибки компиляции, логические ошибки, ошибки времени выполнения. Сейчас мы сосредоточимся на ошибках компиляции, а другие рассмотрим дальше.

Ошибки компиляции

Ошибки компиляции часто вызваны ошибками синтаксиса: проверьте ваши имена функций, токены и ключевые слова языка (скобки, точки, запятые, стрелки), арность ваших функций и так далее.

Ниже представлен список самых частых ошибок компиляции и варианты решений, что делать, если вам встретилась одна из таких ошибок:

`module.beam: Module name 'module' does not match file name 'module'`
: Имя модуля, которое вы написали в атрибуте `-module`, не совпало с именем файла.

`./module.erl:2: Warning: function some_function/0 is unused`
: Вы не экспортировали функцию, или место, где она используется, имеет неверное имя или арность функции. Также, возможно, вы написали функцию, которая больше не используется. Проверьте ваш код!

`./module.erl:2: function some_function/1 undefined`
: Функция не существует. Вы могли написать неверное имя или арность либо в атрибуте `-export`, либо в самой функции. Эта ошибка также появляется, когда данная функция не смогла пройти компиляцию, например из-за ошибки в ней, был пропущен конец функции или точка.

`./module.erl:5: syntax error before: 'Какой-то символ или слово'`
: Это может случиться по ряду причин, например незакрытые скобки, кортежи или неверно завершённое выражение (например, запятая в конце ветки `case`). Другие причины могут включать в себя использование ключевого слова в качестве атома (заключите его в 'кавычки!'), или ваш редактор преобразовал Юникод-символы в другую кодировку (были и такие случаи!).

`./module.erl:5: syntax error before:`
: Ладно, эта ошибка не очень подробно поясняет, что случилось. Она обычно появляется, если строка вашего кода заканчивается неверно. Этот случай похож на предыдущую ошибку, смотрите в оба.

`./module.erl:5: Warning: this expression will fail with a 'badarith' exception`
: Erlang — язык с динамической типизацией, но помните, что типы всё-таки строгие. В этом случае компилятор достаточно умён, чтобы обнаружить, что одно из ваших арифметических выражений не сможет быть вычислено (скажем, `llama+5`). Однако это самая сложная ошибка типов, которую сможет угадать компилятор, не ожидайте от него большего.

`./module.erl:5: Warning: variable 'Var' is unused`
: Вы объявили переменную и никогда не использовали её после этого. Это может быть ошибкой в коде, проверьте дважды то, что вы написали. Иначе, может быть,

стоит поменять имя переменной на (_) или просто поставить подчёркивание в начале её имени (например, `_Var`), если вы считаете, что имя поможет сделать код понятнее.

`./module.erl:5: Warning: a term is constructed, but never used`

В одной из ваших функций вы делаете какую-то операцию, например строите список, или объявляете кортеж или анонимную функцию, и никогда не присваиваете переменной или не возвращаете из функции. Это предупреждение говорит, что вы выполняете в коде бесполезную работу или просто сделали ошибку.

`./module.erl:5: head mismatch`

Вероятно, ваша функция имеет более одного заголовка, и они имеют различную арность. Не забудьте, что разная арность означает разные функции, нельзя так чередовать определения разных функций. Эта ошибка также может появиться, если вы вставите новую функцию между заголовками утверждений другой функции.

`./module.erl:5: Warning: this clause cannot match because a previous clause at...`
`line 4 always matches`

Функция, определённая в модуле, имеет ещё одно уравнение, стоящее после уравнения, принимающего все возможные значения параметров. Таким образом, компилятор видит это и предупреждает вас, что это уравнение никогда не сможет быть исполнено.

`./module.erl:9: variable 'A' unsafe in 'case' (line 5)`

Вы используете переменную, присвоенную внутри одной из веток `case ...of`. Это считается «небезопасным», компилятор не знает, каково будет значение этой переменной, если ветка не будет исполнена. Если вы хотите использовать такие переменные, лучше вынести присваивание за `case`, например так: `MyVar=case...of`.

Этого списка должно хватить на почти все возможные ошибки компиляции, которые вы могли встретить до этого момента. Их не так уж и много, и большую часть времени самое трудное — это найти, какая из ошибок стала причиной огромного каскада других ошибок, связанных с другими функциями. Лучше решать ошибки компиляции сверху вниз, в том порядке, в котором они были сообщены, чтобы избежать борьбы с ошибками, которые произошли от других ошибок, и код в тех местах на самом деле был в порядке.

Нет, ТВОЯ логика ошибочна!



Логические ошибки — это самый трудный для поиска и отладки вид ошибок. Они чаще всего происходят по вине самих программистов: ветки условных операторов, таких как `if` или `case`, которые учитывают не все варианты входных значений, путают умножение с делением и так далее. Они не обрушивают ваши программы, но вместо этого выдают невиданно жуткие результаты или заставляют вашу программу работать не так, как было задумано.

Вам, вероятно, остаётся полагаться лишь на себя, когда дело доходит до таких ошибок, но в Erlang есть множество вспомогательных инструментов, которые помогут вам, таких как тестовые фреймворки, TypEr и Dialyzer, отладчик и модуль трассировки. Тестирование вашего кода, вероятнее всего, и есть ваша лучшая защита. К несчастью, существует достаточно подобных ошибок в карьере каждого программиста, чтобы можно было написать пару десятков книг об этом. Мы сосредоточимся на тех ошибках, которые обрушивают вашу программу, потому что это происходит прямо здесь, а не выскочит на 50 этажей выше по коду. Заметьте, что отсюда и происходит идея «дай ей упасть» (*let it crash*), о которой я уже упоминал несколько раз[1].

Ошибки времени выполнения

Ошибки времени выполнения довольно разрушительны в том смысле, что они обрушивают ваш код. В то время как Erlang имеет средства, чтобы справиться с ними, распознать этот вид ошибок всегда полезно. Мы посмотрим на список наиболее часто встречающихся ошибок времени выполнения и на примеры кода, вызывающего каждую из ошибок.

Ошибки `function_clause` (уравнение функции)

Чаще всего вы встретите ошибку уравнения функции (function clause), если ни одно охранное условие функции не подошло или ни одно из сопоставлений с образцами не прошло успешно, как в примере ниже:

[1] Ошибка должна причинить падение кода с распечаткой стека вызовов как можно раньше, чтобы не позволить ошибке и ошибочно рассчитанным данным распространиться по всей программе и, чего доброго, не попасть в базу данных, а также чтобы потом не пришлось искать, откуда именно это началось (*прим. перев.*).

```
1> lists:sort([3,2,1]).
[1,2,3]
2> lists:sort(fffffff).
** exception error: no function clause matching lists:sort(fffffff)
```

Ни одно защитное условие функции не прошло успешно, или входные параметры не совпали с образцом ни в одном из предложений функции.

Ошибки case_clause (уравнение case)

```
3> case "Unexpected Value" of
3>     expected_value -> ok;
3>     other_expected_value -> 'also ok'
3> end.
** exception error: no case clause matching "Unexpected Value"
```

Похоже, что кто-то забыл один из вариантов в своём операторе case, либо послал необычные неожиданные данные, или просто здесь не хватало утверждения, подходящего под все оставшиеся значения!

Ошибка if_clause

Это очень похоже на ошибку case_clause: Erlang не смог найти ветку исполнения, которая бы была равна true.

```
4> if 2 > 4 -> ok;
4>     0 > 1 -> ok
4> end.
** exception error: no true branch found when evaluating an if expression
```

Убедитесь, что вы проверили все утверждения в вашем операторе if, либо добавьте утверждение, которое покроет все оставшиеся варианты (например, true ->).

Несовпадение образца (badmatch)

Ошибки badmatch происходят, когда сопоставление с образцом не удалось. Вероятнее всего, это означает, что вы пытаетесь выполнить невозможные сопоставления с образцами (например, как указано в примере), пытаетесь привязать значение к переменной второй раз или просто сопоставляете с помощью оператора = два разных значения (это, по сути, то же самое, что и попытка привязать переменную второй раз!).

```
5> [X,Y] = {4,5}.
** exception error: no match of right hand side value {4,5}
```

Заметьте, что эта ошибка иногда происходит потому, что программист верит, что переменная в форме `_MyVar` будет вести себя точно так же, как и подчёркивание (`_`). Переменные, имя которых начинается с подчёркивания, — это обычные переменные, кроме того что компилятор не будет жаловаться, если они не использованы. Нельзя привязать к ним значение более одного раза.

Ошибка неверных входных данных `badarg`

Эта ошибка примерно похожа на `function_clause`, поскольку относится к вызову функций с некорректными аргументами.

```
6> erlang:binary_to_list("heh, already a list").
** exception error: bad argument
in function binary_to_list/1
called as binary_to_list("heh, already a list")
```

Главное отличие здесь — это то, что ошибка обычно появляется по желанию программиста, который проверил входные параметры внутри своей функции за пределами охранных выражений. Я покажу, как создавать такие ошибки, в разделе «Создание исключений» на странице 128.

Функция не определена `undef`

Эта ошибка происходит при попытке вызвать функцию, которая, с точки зрения Erlang, не существует (не найдена).

```
7> lists:random([1,2,3]).
** exception error: undefined function lists:random/1
```

Убедитесь, что функция экспортирована из модуля, где она создана, имеет верную арность (если вы ссылаетесь на неё снаружи модуля), и проверьте дважды, что вы ввели имя функции и модуля правильно.

Другой причиной для получения такой ошибки может быть то, что Erlang не может найти файл модуля в списке директорий для поиска. По умолчанию путь для поиска указывает только на текущую директорию. Вы можете добавить больше путей с помощью `code:add_patha("директория")` или`code:add_pathz("директория")`. Если это всё ещё не сработало, проверьте, для начала, что модуль был скомпилирован!

Невозможная арифметика `badarith`

Эта ошибка случается, когда вы пытаетесь выполнить арифметическую операцию, которая невозможна, например делите на нуль или складываете атомы с числами.

```
8> 5 + llama.
** exception error: bad argument in an arithmetic expression
in operator +/2
called as 5 + llama
```

Функция оказалась не функцией `badfun`

Чаще всего такая ошибка происходит, когда вы используете переменные для хранения функций, но значение переменной внезапно не является функцией. В примере я использую функцию из модуля `hhfuns` из предыдущей главы 6 «Функции высшего порядка» и передаю ей два атома в качестве функций. Это не очень хорошо работает, и возникает исключение `badfun`.

```
9> hhfuns:add(one,two).
** exception error: bad function one
in function hhfuns:add/2
```

Ошибка арности функции `badarity`

Ошибка `badarity` — это частный случай ошибки `badfun`: происходит при использовании функций высшего порядка, но вы передаёте им больше или меньше аргументов, чем они ожидали получить.

```
10> F = fun(_) -> ok end.
#Fun<erl_eval.6.13229925>
11> F(a,b).
** exception error: interpreted function with arity 1 called with two arguments
```

Достигнут лимит системы `system_limit`

Ошибка `system_limit` может возникнуть по множеству причин, включая следующие:

- слишком много процессов;
- слишком длинные атомы;
- создано слишком много атомов;
- слишком много параметров передано функции;
- слишком много подключенных узлов.

Чтобы увидеть полный список с подробностями, загляните в «Руководство по эффективности»[2] в раздел о системных лимитах. Заметьте, что некоторые из этих ошибок достаточно серьёзны, чтобы обрушить всю виртуальную машину.

[2] *http://www.erlang.org/doc/efficiency_guide/advanced.html*

Создание исключений

В попытках отслеживать ход исполнения кода и защититься от логических ошибок часто является хорошей идеей провоцировать ошибки времени исполнения, чтобы проблемы становились заметны как можно раньше.

В Erlang имеются три вида исключений: ошибки (*error*), выходы процессов (*exit*) и брошенные исключения (*throw*). Все они имеют разные способы использования (как бы), как поясняется в следующих секциях:

Исключения-ошибки `error`



Вызов функции `erlang:error(Причина)` завершит исполнение текущего процесса и будет содержать распечатку стека вызовов последних функций вместе со значениями аргументов. Это вид исключений, которые провоцируют ошибки времени исполнения.

Ошибки — это средство, с помощью которого функция может остановить свой вызов, когда нет возможности ожидать, что вызывающий код сможет обработать возникшую ситуацию. Если, например, вы получите `if_clause`, что вы можете сделать? Только изменить код и повторно скомпилировать, вот что вы можете сделать (ну кроме печати красивого сообщения об ошибке).

Когда `error` лучше не использовать

Примером того, когда лучше не использовать ошибки, может быть наш модуль работы с деревьями из главы 5 «Привет, рекурсия». Этот модуль не всегда сможет найти заданный ключ в дереве при поиске. В таком случае имеет смысл ожидать от пользователя нашего модуля, что он сможет справиться с неизвестными результатами: они могут использовать другой ключ или проверять существование перед вставкой, очистить дерево или применить какой-то другой подход. Именно в таких случаях имеет смысл возвращать кортеж в форме `{ok, Значение}` или атом `undefined` вместо создания исключений.

Самодельные ошибки

Ошибки не ограничены примерами, приведёнными выше. Вы можете создать свои собственные виды ошибок:

```
1> erlang:error(badarith).
** exception error: bad argument in an arithmetic expression
2> erlang:error(custom_error).
** exception error: custom_error
```

Вот, например, `custom_error` — это не является стандартной ошибкой, которую распознает интерпретатор Erlang, и у неё нет известной нам расшифровки, как, например, «bad argument in ...», но она вполне полезна, и программист может обработать возникновение этой ошибки таким же способом, как и стандартные ошибки (мы обсудим это в разделе «Обработка исключений» на странице 131).

Выходы процессов

Существуют два вида выходов процессов в Erlang:

- «внутренние» выходы, происходят при вызове процессом функции `exit/1`, что останавливает исполнение текущего процесса.
- «внешние выходы», получаются при вызове любым процессом (не только текущим) функции `exit/2` и связаны с параллельным аспектом Erlang и исполнением множества процессов.

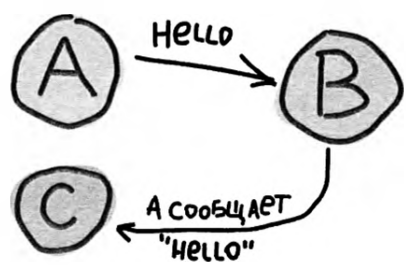
Сейчас мы в основном сосредоточимся на внутренних выходах и обратим внимание на внешние немного позже, в главе 12 «Ошибки и процессы».

Внутренние выходы очень похожи на ошибки (error). Фактически раньше они означали одно и то же, и существовала только функция `exit/1`. Ошибки и выходы используются примерно одинаково. Как же выбрать, что лучше использовать? Выбор не очевиден. Для того чтобы решить, когда использовать выход, а когда ошибку, следует разобраться с основными принципами, стоящими за процессами в Erlang.



Процессы могут посылать друг другу сообщения. Процесс также может *слушать* в ожидании сообщений (ожидать их прихода).

Вы также можете выбрать, какие сообщения слушать. Вы можете выбросить неинтересные, игнорировать другие, прекратить слушать после заданного времени и так далее.



Эти базовые концепции позволяют авторам Erlang использовать особые виды сообщений для передачи исключений между процессами (*сигналы выхода* или *exit signal*). Они действуют чем-то похоже на последний вздох процесса; они отправляются прямо перед смертью процесса, и код его прекращает исполняться. Другие процессы, которые ожидали этого определённого вида сообщения, теперь знают, что случилось, и могут сделать что им угодно с этим фактом. Это может быть, например, запись в журнал, рестарт погибшего процесса и тому подобное.



Теперь, когда эту концепцию мы пояснили, разницу между `erlang:error/1` и `exit/1`, наверное, понять будет легче. В то время как обе функции могут использоваться очень похожими способами, настоящая разница — в намерениях. Вы можете потом решить, пришла ли «просто» ошибка или всё настолько плохо, что не мешало бы убить и текущий процесс тоже. Эта точка зрения подкрепляется тем фактом, что `erlang:error/1` возвращает стек вызовов на момент смерти процесса[3], а `exit/1` — нет[4]. Если бы у вас был большой стек вызовов с множеством аргументов в текущей функции, то рассылка всем процессам, которые подписаны на текущий, всех этих данных в виде сообщения о выходе означала бы многократное копирование. В некоторых случаях это становится непрактично.

Броски исключений `throw`

Броски (*throw*) — это класс исключений, которые используются в тех случаях, когда программист должен быть готов обработать ошибку. По сравнению с выходами (*exit*) и ошибками (*error*), броски не несут никакого смысла в духе «завершай свой процесс!», но скорее предназначены для управления ходом исполнения кода.

Синтаксис для того, чтобы бросить исключение:

```
1> throw(permission_denied).
** exception throw: permission_denied
```

Здесь вы можете заменить `permission_denied` на что угодно (включая `'ok'`, но это не очень полезно, и коллеги могут за это на вас обидеться).

[3] Создание распечатки стека вызовов — это медленная, но полезная для отладки операция.

[4] Простой бросок и перехват исключения — быстрая операция.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Когда вы используете броски (throw) и ждёте от программиста, что он их обработает, хорошей идеей будет задокументировать, как с ними работать в том модуле, который их использует.*

Броски также можно использовать для нелокальных выходов из глубокой рекурсии. Примером этого может быть модуль `ssl`, который использует `throw/1` как способ вытолкнуть значение `{error, Причина}` в функцию верхнего уровня. Затем эта функция красиво возвращает кортеж с ошибкой пользователю. Это позволяет программисту, пишущему библиотеки, писать только успешный вариант алгоритма, не задумываясь об ошибках, и иметь одну функцию, которая поймает все исключения в самом верху.

Другим примером может быть модуль `array`, в котором функция поиска может вернуть заданное пользователем значение, если искомый элемент не найден. Когда элемент не может быть найден, значение `default` бросается в виде исключения, и функция верхнего уровня ловит его и подставляет то, что по умолчанию хотел получить пользователь. Это экономит программисту работу по передаче значения по умолчанию в каждую функцию алгоритма поиска, в то время как он может сосредоточиться на успешном алгоритме, не задумываясь об ошибках.



Возьмите себе за правило: постарайтесь ограничить одним модулем безудержное буйство бросков исключений для прерывания ваших алгоритмов, чтобы в будущем облегчить отладку вашего кода. Это также позволит вам менять внутренности вашего модуля, не требуя правок его интерфейса.

Обработка исключений

Как я упоминал, броски, ошибки и выходы можно поймать и обработать. Это делается с помощью выражения `try ...catch`.

Выражение `try ...catch` — это способ рассчитать вложенное выражение внутри него и позволить вам как обработать успешное завершение расчёта, так и поймать встреченные ошибки. Общий синтаксис для записи такого выражения:

```
try Выражение of
    УспешныйОбразец1 [ОхранныеВыражения1] ->
        Выражение1;
    УспешныйОбразец2 [ОхранныеВыражения2] ->
        Выражение2
    catch
        ТипОшибки1:ОбразецИсключения1 ->
            Выражение3;
        ТипОшибки2:ОбразецИсключения2 ->
            Выражение4
    end.
```

ПРИМЕЧАНИЕ. *В показанном выше примере скобки вокруг ОхранныхВыражений только показывают, что охранные выражения необязательны. Не нужно писать их в вашем коде.*

Выражение между try и of называется *защищённым*. Это означает, что любое исключение, произошедшее внутри этого вызова, будет поймано.

Образцы и выражения, которые находятся между try ...of и catch, ведут себя точно так же, как и в обычном case ...of. Они не защищены и позволяют сопоставление с образцом, привязывание переменных и охранные выражения.

И наконец, часть catch: здесь вы заменяете ТипОшибки на error, throw или exit для каждого из типов, которые мы видели в этой главе. Если тип не указать, то по умолчанию ожидается throw. Итак, давайте попробуем на практике.

Обработка разных типов исключений

Сначала давайте создадим новый модуль и назовём его exceptions. Начнём с простого:

```
-module(exceptions).
-compile(export_all).

throws(F) ->
    try F() of
        _ -> ok
    catch
        Throw -> {throw, caught, Throw}
    end.
```

Мы можем скомпилировать его и попробовать с разными типами исключений:

```
1> c(exceptions).
{ok,exceptions}
2> exceptions:throws(fun() -> throw(thrown) end).
{throw,caught,thrown}
3> exceptions:throws(fun() -> erlang:error(pang) end).
** exception error: pang
```

Как вы можете видеть, этот пример `try ...catch` ловит только брошенные исключения (*throw*). Это потому, что тип не указан и по умолчанию предполагается равным `throw`. Теперь допишем ещё функции, которые будут ловить ошибки других типов:

```
errors(F) ->
    try F() of
        _ -> ok
    catch
        error:Error -> {error, caught, Error}
    end.

exits(F) ->
    try F() of
        _ -> ok
    catch
        exit:Exit -> {exit, caught, Exit}
    end.
```

Попробуем эту версию:

```
4> c(exceptions).
{ok,exceptions}
5> exceptions:errors(fun() -> erlang:error("Умри!") end).
{error,caught,"Умри!"}
6> exceptions:exits(fun() -> exit(goodbye) end).
{exit,caught,goodbye}
```

Следующий пример в нашем меню показывает, как совместить все типы ошибок в одном выражении `try ...catch`. Сначала объявим функцию, которая создаст все нужные нам виды исключений:

```
%% Пример основан на истинно правдивой истории о Чёрном Рыцаре, показанной
%% в пародии "Монти Пайтон и Священный Грааль". Чтобы проникнуться атмосферой,
%% вы можете найти видеозапись на Youtube поиском по "монти пайтон черный рыцарь".
sword(1) -> throw(slice);          % резать
sword(2) -> erlang:error(cut_arm); % рубить руку
sword(3) -> exit(cut_leg);         % рубить ногу
sword(4) -> throw(punch);          % ударить
```

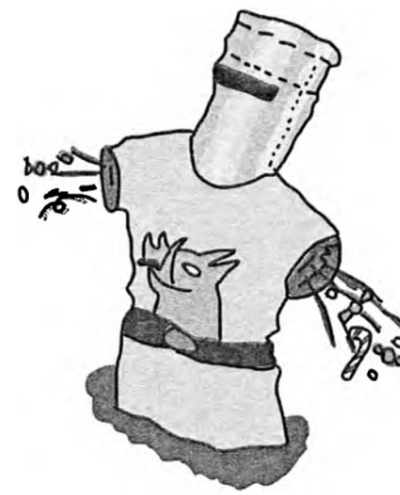
```
sword(5) -> exit(cross_bridge).      % перейти мост

black_knight(Attack) when is_function(Attack, 0) ->
    try Attack() of
        _              -> "Никто не пройдёт!"
    catch
        throw:slice    -> "Это просто царапина!";
        error:cut_arm  -> "Бывало и похуже.";
        exit:cut_leg   -> "Ну давай, слабак!";
        _:_            -> "Просто лёгкая рана."
    end.
```

Здесь `is_function/2` — это встроенная функция, которая проверяет, что `Attack` является функцией с арностью 0. Теперь добавим ещё строчку для красоты:

```
talk() -> "blah blah".
```

А теперь попробуем что-то новенькое:



```
7> c(exceptions).
{ok,exceptions}
8> exceptions:talk().
"blah blah"
9> exceptions:black_knight(fun exceptions:talk/0).
"Никто не пройдёт!"
10> exceptions:black_knight(fun() -> exceptions:sword(1) end).
"Это просто царапина!"
11> exceptions:black_knight(fun() -> exceptions:sword(2) end).
"Бывало и похуже."
12> exceptions:black_knight(fun() -> exceptions:sword(3) end).
"Ну давай, слабак!"
13> exceptions:black_knight(fun() -> exceptions:sword(4) end).
"Просто лёгкая рана."
14> exceptions:black_knight(fun() -> exceptions:sword(5) end).
"Просто лёгкая рана."
```

Выражение в строке 9 демонстрирует обычное поведение для Чёрного Рыцаря, когда исполнение функции происходит без ошибок. Каждая строка после этой демонстрирует сопоставление исключений с образцами, согласно их классу (бросок, ошибка или выход) и согласно связанной с ними причине: `slice` (резать), `cut_arm` (рубить руку), `cut_leg` (рубить ногу).

В строках 13 и 14 показан образец для исключений, который сопоставляется успешно со всеми видами исключений. Образец `_:_` — это то, что вам понадобится, чтобы поймать любое исключение любого типа. На практике вы должны относиться осторожно к сопоставлениям с таким образцом: защищайте ваш код только от тех исключений, которые вы ожидаете и можете обработать, но не более. Erlang имеет другие средства для обработки всего остального.

После catch

Вы можете также добавить предложение после `try ... catch`, которое будет исполнено в любом случае.

```
try Выражение of
    Образец -> Выражение1
catch
    Тип:Исключение -> Выражение2
after % это будет исполнено в любом случае
    Выражение3
end
```

Это эквивалент блока `finally` во многих других языках. Не важно, была ошибка или не была, выражение внутри блока `after` гарантированно будет исполнено.

Однако вы не сможете получить никакого результата из конструкции `after`. Таким образом, обычно в `after` помещается код с побочными эффектами, например вам нужно убедиться, что открытый файл надёжно закрыт, вне зависимости от того, случилось исключение или нет.

Попытка выполнить несколько выражений

Теперь мы знаем, как обработать 3 разных класса исключений в Erlang с помощью блока `catch`. Однако я кое-что скрыл от вас: на самом деле можно разместить более одного выражения между `try` и `of`!

```
whoa() ->
    try
        talk(),
        _Knight = "Никто не пройдёт!",
        _Doubles = [N*2 || N <- lists:seq(1,100)],
        throw(up),
        _WillReturnThis = tequila
    of
        tequila -> "эй, это сработало!"
    catch
        Exception:Reason -> {caught, Exception, Reason}
    end.
```

Вызывая `exceptions:whoa()`, мы получим очевидный результат `{caught, throw, up}`, потому что был вызван `throw(up)`[5]. Таким образом, да, возможно иметь более одного выражения между `try` и `of`...

[5] Throw up — исторгать содержимое желудка, игра слов и последствие чрезмерного потребления текилы (*прим. перев.*).

Что показал пример с exceptions:whoa/0 и на что вы, возможно, не обратили внимания, — это то, что, когда мы используем много выражений таким способом, нас иногда может не интересовать их окончательное значение. Тогда часть после of теряет смысл и становится бесполезной. Хорошие новости — вы можете просто не писать эту часть:

```
im_impressed() ->
    try
        talk(),
        _Knight = "Никто не пройдёт!",
        _Doubles = [N*2 || N <- lists:seq(1,100)],
        throw(up),
        _WillReturnThis = tequila
    catch
        Exception:Reason -> {caught, Exception, Reason}
    end.
```

И теперь код выглядит гораздо стройнее!

Защищать то, что важно

Защищённая часть внутри try не может быть хвостовой рекурсивной. Виртуальная машина не может развернуть вызов в переход изнутри try ...catch, потому что она должна запомнить это место на случай, если возникнет исключение. Из-за того, что конструкция try ... catch без части of содержит только защищённую часть, рекурсивный вызов функции в этом месте может быть опасен для программ, которые спроектированы работать в течение длительного времени (а это и есть ниша Erlang в индустрии). После достаточного количества итераций ваша программа израсходует память или замедлится без видимой причины. Но если разместить ваши хвостовые рекурсивные вызовы между of и catch, то эта часть не является защищённой, и ваш код сможет использовать оптимизацию последнего вызова (last call optimisation), которая обсуждалась в главе 5 «Привет, рекурсия» на стр. 100.

Некоторые люди предпочитают try ...of ...catch вместо просто try ... catch, как раз чтобы избежать неожиданных ошибок такого рода, кроме явно нерекурсивного кода с результатами, которые нигде не будут использованы. Вы, вероятно, способны сами принять решение, какой вариант лучше!

Обождите, это ещё не всё!

Как будто ему предыдущих конструкций было недостаточно, чтобы Erlang стал наравне с другими языками, была добавлена ещё одна конструкция для обработки ошибок. Эта конструкция определяется ключевым словом catch и, проще говоря, ловит все

исключения дополнительно к обычным результатам вычисления выражения. Это немного странная конструкция, потому что она показывает исключения немного по-другому. Вот пример:

```
1> catch throw(whoa).
whoa
2> catch exit(die).
{'EXIT',die}
3> catch 1/0.
{{'EXIT',{badarith,[{erlang,'/',[1,0],[]},
            {erl_eval,do_apply,6,[{file,"erl_eval.erl"},{line,576}]},
            {erl_eval,expr,5,[{file,"erl_eval.erl"},{line,360}]},
            {shell,exprs,7,[{file,"shell.erl"},{line,668}]},
            {shell,eval_exprs,7,[{file,"shell.erl"},{line,623}]},
            {shell,eval_loop,3,[{file,"shell.erl"},{line,608}]}]}}
4> catch 2+2.
4
```

Как вы можете видеть, броски выглядят так же, как мы уже видели, но выходы и ошибки представлены в виде {'EXIT', Причина}. Это из-за того, что ошибки были добавлены в язык позже, чем выходы (и им сохранили подобное представление для обратной совместимости).

Давайте попробуем ещё пример:

```
5> catch doesnt:exist(a,4).
{'EXIT',{undef,[{doesnt,exist,[a,4],[]},
        {erl_eval,do_apply,6,[{file,"erl_eval.erl"},{line,576}]},
        {erl_eval,expr,5,[{file,"erl_eval.erl"},{line,360}]},
        {shell,exprs,7,[{file,"shell.erl"},{line,668}]},
        {shell,eval_exprs,7,[{file,"shell.erl"},{line,623}]},
        {shell,eval_loop,3,[{file,"shell.erl"},{line,608}]}]}}
```

Тип ошибки `undef`, что означает: функция, которую вы вызываете, не определена.

Список, идущий сразу после типа ошибки, — это распечатка стека вызовов. Вот как следует читать содержимое стека:

- Кортеж в начале показывает последнюю функцию, которая должна была быть вызвана (в форме {Модуль, Функция, Аргументы}). Это и есть ваша неизвестная функция.
- Кортежи далее по списку — это функции, которые предшествовали ошибке. Они записаны в форме {Модуль, Функция, Арность}.
- Поле в конце каждого кортежа в распечатке стека называется `Details` — это список кортежей, содержащих имена файлов и номера строк внутри них. В этом случае файлы были: *erl_eval.erl* и *shell.erl*, потому что они отвечают за интерпретацию кода, который вы вводите в консоль Erlang.

Вот и всё, что здесь есть. Серьёзно.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Перед версией R15B Erlang не имел поля `Details` в распечатках стека. В течение двух десятилетий программисты Erlang находили причины ошибок с помощью написания как можно более коротких функций и сильного чувства дедукции.*

Вы также можете вручную получить стек вызовов с помощью функции `erlang:get_stacktrace/0` в том процессе, который упал.

Вы часто увидите `catch` записанный в таком виде (мы всё ещё работаем с файлом *exceptions.erl*):

```
catcher(X,Y) ->
    case catch X/Y of
        {'EXIT', {badarith,_}} -> "uh oh";
        N -> N
    end.
```

И как ожидалось:

```
6> c(exceptions).
{ok,exceptions}
7> exceptions:catcher(3,3).
1.0
8> exceptions:catcher(6,3).
2.0
9> exceptions:catcher(6,0).
"uh oh"
```

Похоже, как будто ловить таким способом исключения легко и просто, но имеется пара проблем при использовании `catch`. Первая — это порядок выполнения операторов:

```
10> X = catch 4+2.
* 1: syntax error before: 'catch'
10> X = (catch 4+2).
6
```

Это не очень-то интуитивно, если учесть, что большинство выражений не требуют скобок, чтобы правильно вычисляться. Другая проблема с `catch` — это то, что не видно никакой возможности узнать, что именно мы получили: значение, которое выглядит как исключение, или настоящее исключение:

```
11> catch erlang:boat().
{'EXIT',{undef,[{erlang,boat,[],[]},
        {erl_eval,do_apply,6,[{file,"erl_eval.erl"},{line,576}]},
        {erl_eval,expr,5,[{file,"erl_eval.erl"},{line,360}]},
        {shell,exprs,7,[{file,"shell.erl"},{line,668}]},
        {shell,eval_exprs,7,[{file,"shell.erl"},{line,623}]},
```

```
        {shell,eval_loop,3,[{file,"shell.erl"},{line,608}]}]}}
12> catch exit({undef,[{erlang,boat,[],[]},
             {erl_eval,do_apply,6,[{file,"erl_eval.erl"},{line,576}]},
             {erl_eval,expr,5,[{file,"erl_eval.erl"},{line,360}]},
             {shell,exprs,7,[{file,"shell.erl"},{line,668}]},
             {shell,eval_exprs,7,[{file,"shell.erl"},{line,623}]},
...          {shell,eval_loop,3,[{file,"shell.erl"},{line,608}]}]}).
{'EXIT',{undef,[{erlang,boat,[],[]},
        {erl_eval,do_apply,6,[{file,"erl_eval.erl"},{line,576}]},
        {erl_eval,expr,5,[{file,"erl_eval.erl"},{line,360}]},
        {shell,exprs,7,[{file,"shell.erl"},{line,668}]},
        {shell,eval_exprs,7,[{file,"shell.erl"},{line,623}]},
        {shell,eval_loop,3,[{file,"shell.erl"},{line,608}]}]}}
```

Не видно никакой разницы между ошибкой, похожей на выход, и настоящим выходом. Вы могли бы также использовать `throw/1` для создания такого исключения. Фактически `throw/1` внутри `catch` может быть проблематичным и в другом примере:

```
one_or_two(1) -> return;
one_or_two(2) -> throw(return).
```

А теперь самая убийственная проблема:

```
13> c(exceptions).
{ok,exceptions}
14> catch exceptions:one_or_two(1).
return
15> catch exceptions:one_or_two(2).
return
```

Потому что мы находимся за пределами `catch`, мы никогда не узнаем, бросила ли функция исключение или это было обычное возвращённое значение! Это может не случиться или быть приемлемо на практике, но это всё-таки проблема, и достаточно большая, чтобы оправдать добавление в язык `try ... catch` в версии Эрланга R10B (2005 год).

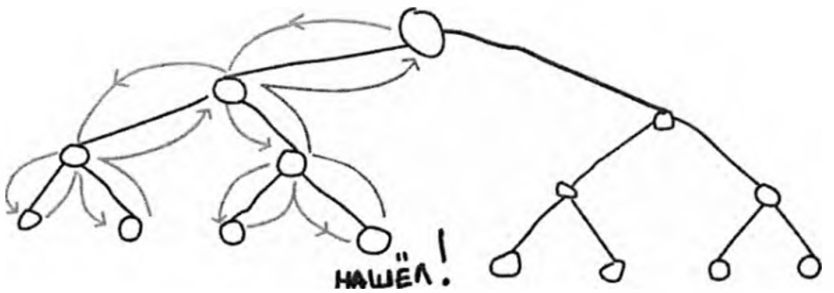
Попробуйте `try` в дереве

Чтобы попробовать исключения на практике, мы сделаем небольшое упражнение, в котором нам нужно выкопать наш старый модуль дерева `tree` из главы 5 (на странице 103). Мы собираемся добавить в него функцию, которая позволяет выполнить поиск существования значения по дереву. Потому что дерево отсортировано по ключам, и в этом случае нас ключи не очень интересуют, нам придётся пройти по всем узлам дерева, чтобы найти, что нам нужно.

Проход по дереву будет примерно похож на то, что мы уже делали в функции `tree:lookup/2`, кроме того что в этот раз мы всегда будем искать в левой, а затем в правой ветке. Для этой функции нам нужно помнить, что узел дерева может быть либо `{node, {Ключ, Значение, ЛевыйУзел, ПравыйУзел}}`, либо `{node, 'nil'}` если он пустой. С этим знанием мы можем написать простую реализацию без исключений:

```
%% Ищет заданное значение 'Val' в дереве
has_value(_, {node, 'nil'}) ->
    false;
has_value(Val, {node, {_, Val, _, _}}) ->
    true;
has_value(Val, {node, {_, _, Left, Right}}) ->
    case has_value(Val, Left) of
        true -> true;
        false -> has_value(Val, Right)
    end.
```

Проблема этого решения — это то, что в каждом узле дерева, когда мы разветвляем поиск, нужно проверять результат поиска в предыдущей ветке:



Это немного раздражает. Но с помощью бросков исключений мы сможем сделать вариант, требующий меньше проверок:

```
has_value(Val, Tree) ->
    try has_value1(Val, Tree) of
        false -> false
    catch
        true -> true
    end.

has_value1(_, {node, 'nil'}) ->
    false;
has_value1(Val, {node, {_, Val, _, _}}) ->
    throw(true);
has_value1(Val, {node, {_, _, Left, Right}}) ->
has_value1(Val, Left),
has_value1(Val, Right).
```

Исполнение этого кода подобно предыдущей версии, кроме того что мы никогда не должны проверять возвращаемое значение, нам оно просто не интересно. В этой версии брошенное исключение означает, что значение было найдено. Когда это происходит, поиск по дереву останавливается и выходит через `catch` в начале кода. Иначе исполнение продолжается до тех пор, пока возвращается последнее значение `false`, и это будет тем, что увидит вызывающий:



Конечно же, реализация, приведённая выше, немного длиннее, чем предыдущая. Однако возможно получить выигрыш в скорости и понятности кода с нелокальными возвратами с помощью `throw` в зависимости от операций, которые вы делаете. Данный пример — простое сравнение, и в нём нет ничего особенного, но на практике это имеет смысл с более сложными операциями и структурами данных.

Таким образом, теперь мы, вероятно, готовы решать реальные проблемы с помощью последовательного программирования на Erlang.

8

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ПОДХОД К РЕШЕНИЮ ПРОБЛЕМ

Итак, мы готовы сделать что-то практическое со всеми теми знаниями по Erlang, что мы собрали. В этой главе мы применим техники, описанные в предыдущих главах, для решения некоторых интересных проблем.

Проблемы, которые мы будем решать в этой главе, взяты из книги Мирана Липовача «Изучи Haskell во имя добра». Я взял те же решения, как и в той книге, и любопытный читатель может сравнить решения на Erlang и Haskell, если захочет. Если вы будете так делать, то можете обнаружить, что окончательный результат очень похож для обоих языков, даже с таким разным синтаксисом. Это потому, что как только вы понимаете функциональный подход, концепцию можно легко перенести на другие функциональные языки.

Калькулятор в обратной польской записи

Большинство людей учились писать арифметические выражения с операторами, которые стоят между числами, например `(2 + 2) / 5`. Большинство калькуляторов позволяют вам также записывать математические выражения, и, вероятно, в школе вас учили считать с помощью такой же записи. Эта запись имеет и недостаток: вы обязательно должны помнить порядок операций: умножение и деление идут первыми (имеют более высокий приоритет), затем идут сложение и вычитание.

Существует ещё один способ записи, называемый *префиксной записью*, или *польской записью*, в которой оператор идёт перед своими операндами. По правилам этой записи, `(2 + 2) / 5` записывается как `(/ (+ 2 2) 5)`. Если мы зададим, что операции + и / всегда принимают два параметра, тогда `(/ (+ 2 2) 5)` можно записать без скобок, как `/ + 2 2 5`.

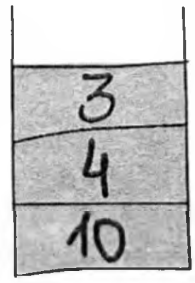
Однако вместо этого мы сосредоточимся на *обратной польской записи*, или просто RPN (*Reverse Polish notation*), которая работает наоборот: оператор следует за операндами. Пример выше можно переписать в обратной записи, как `2 2 + 5 /`. Ещё пара примеров: `9 * 5 + 7` или `10 * 2 * (3 + 4) / 2` записываются как `9 5 * 7 +` и `10 2 * 3 4 + * 2 /` соответственно. Эта запись была использована много раз в ранних моделях калькуляторов, поскольку её использование не требует дополнительной памяти для вычислений. На самом деле некоторые люди до сих пор носят с собой RPN-калькуляторы. Мы напишем один из них сейчас.

Как работают RPN-калькуляторы

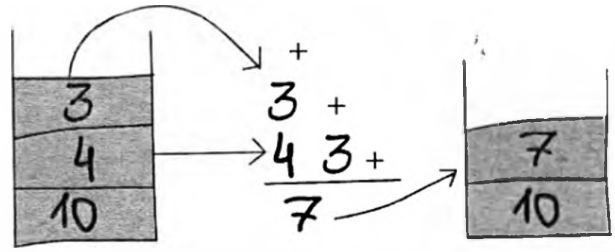
Для начала было бы хорошо понять, как читается выражение в обратной записи. Один из способов — отыскать все операторы и сгруппировать их с помощью скобок согласно их арности:

```
10 4 3 + 2 * -
10 (4 3 +) 2 * -
10 ((4 3 +) 2 *) -
(10 ((4 3 +) 2 *) -)
(10 (7 2 *) -)
(10 14 -)
-4
```

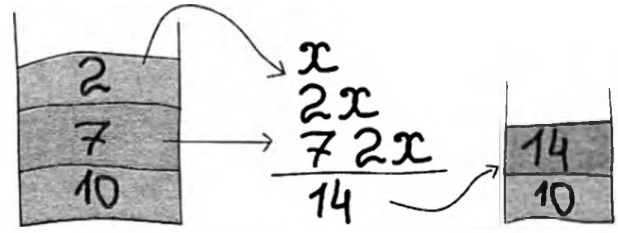
Однако в контексте компьютера или калькулятора более простым способом чтения RPN-выражений является использование *стека* всех операндов в порядке их появления. Берём для примера математическое выражение `10 4 3 + 2 * -`, первый операнд, который мы видим, — это 10. Кладём его в стек. Появляется следующий: 4, кладём его тоже в стек. Третьим появляется 3; кладём и его в стек. Теперь наш стек должен выглядеть так:



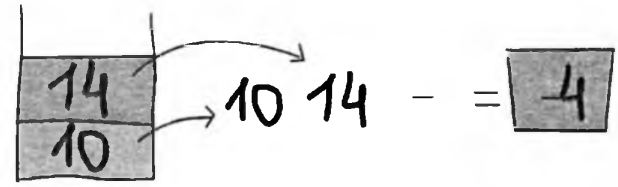
Следующий символ, который нам надо обработать, — это `+`. Он обозначает функцию с арностью 2. Для вычисления её нам понадобится взять из стека два операнда:



Итак, мы берём результат вычисления 7 и кладём его обратно в стек (мы не хотим, чтобы числа болтались без присмотра повсюду). Стек теперь содержит [7,10] и то, что осталось обработать от нашего выражения: `2 * -`. Берём 2 и кладём его в стек. Видим символ `*`, который обозначает умножение и требует 2 операнда. Снова берём их из стека:



Результат 14 помещаем в наш стек. Что осталось: исполнить операцию -, которая требует два операнда. О, удача! В стеке как раз по чистой случайности имеются два числа. Используем их!



И вот у нас получается результат. Этот подход с помощью стека относительно прост и надёжен, и для начала вычисления требует минимальное количество разбора текста. Это поясняет, почему старые калькуляторы использовали такую запись.

Создаём RPN-калькулятор

Написать наш собственный калькулятор в обратной польской записи на Erlang не очень трудно, как только мы сделаем самое сложное. Оказывается, самая сложная часть — это разобраться, как вычисляется конечный результат, и мы только что сделали это. Давайте начнём с создания нового файла, назовите его *calc.erl*.

Первая часть, о которой мы должны позаботиться, — это то, как нам представить математическое выражение. Чтобы сделать задачу проще, мы будем принимать

выражение в виде строки: "10 4 3 + 2 * -". Эта строка содержит пробелы, которые не являются частью процесса решения нашей проблемы, но важны для того, чтобы использовать разбивку на токены. Что нам потом пригодится, так это список термов в форме ["10","4","3","+","2","*","-"], который нам выдаст алгоритм разбивки на токены. Оказывается, существует функция string:tokens/2, которая делает как раз то, что нам нужно:

```
1> string:tokens("10 4 3 + 2 * -", " ").
["10","4","3","+","2","*","-"]
```

Это будет хорошим вариантом записи для нашего выражения. Следующий шаг — определить стек. Как мы это сделаем? Вы, возможно, заметили, что списки в Erlang ведут себя очень похоже на стек. Использование оператора *cons* (|) в коде [Голова|Хвост] работает как помещение значения Головы на вершину стека (который в этом случае представлен значением Хвост). Использование списка в качестве стека хорошо подходит для нашей задачи.

Чтобы прочесть выражение, нам просто надо сделать те же шаги, что мы уже проделали, решая проблему на бумаге. Для каждого значения из нашего выражения проверяем, если это число, то кладём его в стек. Если это операция, достаём нужное количество значений из стека, вычисляем результат и кладём обратно в стек. Чтобы обобщить, всё, что нам нужно, — это пройти по всему выражению циклом один раз и накопить результаты. Звучит как отличная задача для уже знакомой нам функции свёртки (*fold*)!

О чём нам нужно будет задуматься, так это о том, как написать функцию для lists:foldl/3, которая будет исполнена для каждого оператора и операнда в выражении. Поскольку эта функция будет выполняться внутри свёртки, она должна будет принимать два аргумента: первый — это очередной элемент выражения, которое мы обрабатываем, и второй — стек (аккумулятор).

Можно начинать писать наш код в файле *calc.erl*. Сначала напишем функцию, отвечающую за создание цикла и также за удаление пробелов из входного выражения:

```
-module(calc).
-export([rpn/1]).

rpn(L) when is_list(L) ->
    [Res] = lists:foldl(fun rpn/2, [], string:tokens(L, " ")),
    Res.
```

Теперь реализуем функцию rpn/2. Заметьте, что поскольку каждый оператор и операнд из выражения оказываются на вершине стека, то и результат решения тоже окажется в том же стеке, как последнее значение. Нам нужно достать из стека это

последнее значение, перед тем как мы сможем вернуть его. Вот поэтому мы делаем сопоставление с образцом `[Res]`, а возвращаем только `Res`.

Теперь самое трудное. Наша функция `rpn/2` должна будет обработать стек для всех переданных в него значений. Заголовок функции, вероятно, будет выглядеть как `rpn(Op, Stack)`, а возвращаемое значение будет выглядеть как `[NewVal|Stack]`. Когда на входе обычное число, операция будет такая:

```
rpn(X, Stack) -> [read(X)|Stack].
```

Здесь функция `read/1` переводит строку в целое или действительное число. К сожалению, в Erlang нет функции, которая умеет делать и то, и другое одновременно, только отдельные функции для того и для другого. Мы напишем её сами:

```
read(N) ->
    case string:to_float(N) of
        {error,no_float} -> list_to_integer(N);
        {F,_} -> F
    end.
```

Здесь функция `string:to_float/1` выполняет превращение строки, такой как `"13.37"`, в её числовой эквивалент. Однако если нет способа прочесть значение как действительное число (например, нет точки[1]), то будет возвращена ошибка `{error, no_float}`. Когда это происходит, нам нужно вызвать `list_to_integer/1`.

Вернёмся к нашей функции `rpn/2`. Числа, которые нам встречаются, добавляются в стек. Однако, из-за того что наша функция ловит все значения параметров (смотрите раздел «Сопоставление с образцом» на странице 71), она также попытается превратить в число и символы операций. Чтобы избежать этого, мы поместим распознавание символов операций в предыдущие уравнения той же функции. Попробуем начать с операции сложения:

```
rpn("+", [N1,N2|S]) -> [N2+N1|S];
rpn(X, Stack)       -> [read(X)|Stack].
```

Вы можете видеть, что каждый раз, когда наша функция встречает строку `"+"`, мы снимаем два числа с вершины стека (`N1` и `N2`) и складываем их перед тем, как положить результат обратно в тот же стек. Это точно та же логика, которой мы следовали, решая эту проблему вручную. Запустив программу, мы можем увидеть, что этот подход сработал:

[1] Функция `string_to_float/1` библиотеки Erlang требует, чтобы в записи числа была десятичная точка (*прим. перев.*).

```
1> c(calc).
{ok,calc}
2> calc:rpn("3 5 +").
8
3> calc:rpn("7 3 + 5 +").
15
```

Остаток программы тривиален, нужно просто добавить все остальные операторы по аналогии с уже написанным:

```
rpn("+", [N1,N2|S]) -> [N2+N1|S];
rpn("-", [N1,N2|S]) -> [N2-N1|S];
rpn("*", [N1,N2|S]) -> [N2*N1|S];
rpn("/", [N1,N2|S]) -> [N2/N1|S];
rpn("^", [N1,N2|S]) -> [math:pow(N2,N1)|S];
rpn("ln", [N|S])    -> [math:log(N)|S];
rpn("log10", [N|S]) -> [math:log10(N)|S];
rpn(X, Stack)       -> [read(X)|Stack].
```

Заметьте, что функции, которые принимают только один аргумент (например, логарифмы), должны брать лишь один элемент из стека. Как упражнение для читателя предлагаю добавить операции, такие как `sum` или `prod`, которые вычисляют сумму или произведение всего содержимого стека. Как подсказка решение этой задачи уже есть в моей версии модуля *calc.erl*.

Тестируем код

Чтобы убедиться, что наш код работает верно, давайте напишем очень простые модульные тесты. Оператор Эрланга = будет работать в качестве простой функции-утверждения (*assert*). Утверждения в тестах заявляют о требуемых свойствах того кода, который мы тестируем, и должны приводить к падению теста, если утверждение оказывается неверным. Конечно же существуют отличные библиотеки для тестирования в Erlang, в том числе и знаменитые Common Test[2] и EUnit[3]. Мы рассмотрим их позже, каждый в своей главе, а пока что простого сопоставления с помощью = будет достаточно:

```
rpn_test() ->
    5 = rpn("2 3 +"),
    87 = rpn("90 3 -"),
    -4 = rpn("10 4 3 + 2 * -"),
```

[2] *http://erlang.org/doc/apps/common_test/write_test_chapter.html.*

[3] *http://erlang.org/doc/apps/eunit/chapter.html.*

```
-2.0 = rpn("10 4 3 + 2 * - 2 /"),
ok = try
    rpn("90 34 12 33 55 66 + * - +")
catch
    error:{badmatch,[_|_]} -> ok
end,
4037 = rpn("90 34 12 33 55 66 + * - + -"),
8.0 =  rpn("2 3 ^"),
true = math:sqrt(2) == rpn("2 0.5 ^"),
true = math:log(2.7) == rpn("2.7 ln"),
true = math:log10(2.7) == rpn("2.7 log10"),
50 = rpn("10 10 10 20 sum"),
10.0 = rpn("10 10 10 20 sum 5 /"),
1000.0 = rpn("10 10 20 0.5 prod"),
ok.
```

Функция-тест пробует рассчитать все имеющиеся у нас операции; если никакой ошибки не произошло, тесты считаются успешными. Первые четыре теста проверяют, что основная арифметика работает верно. Пятый тест проверяет кое-что, о чём я ещё не успел рассказать. Конструкция `try ...catch` ожидает ошибку `badmatch`, потому что выражение не может быть вычислено:

```
90 34 12 33 55 66 + * - +
90 (34 (12 (33 (55 66 +) *) -) +)
```

В конце функции `rpn/1` значения −3947 и 90 остались в стеке, потому что нет оператора, который бы использовал лишнее число 90, которое там болтается. Есть два способа решить эту проблему: либо игнорировать её и брать последнее значение на стеке, не обращая внимания на лишние числа (и это будет результат последней операции), либо падать с ошибкой, потому что выражение ошибочно. С учётом политики Erlang «дай ему упасть», я выбрал второе. Часть кода, которая упала, — это `[Res]` в функции `rpn/1`. Это выражение проверяет, что в стеке остался один и только один элемент — результат.

Несколько тестов в форме `true = `*`ВызовФункции1 == ВызовФункции2`* написаны в такой форме потому, что слева от `=` должна всегда быть переменная или образец, но не вызов функции. Такая запись тоже работает в качестве функции-утверждения (assert), потому что мы сравниваем результат сравнения с `true`.

Я также добавил варианты проверки для операторов `sum` и `prod`, которые вы можете реализовать самостоятельно в виде упражнения. Если все тесты прошли успешно, вы должны получить следующий ответ:

```
1> c(calc).
{ok,calc}
2> calc:rpn_test().
ok
3> calc:rpn("1 2 ^ 2 2 ^ 3 2 ^ 4 2 ^ sum 2 -").
28.0
```

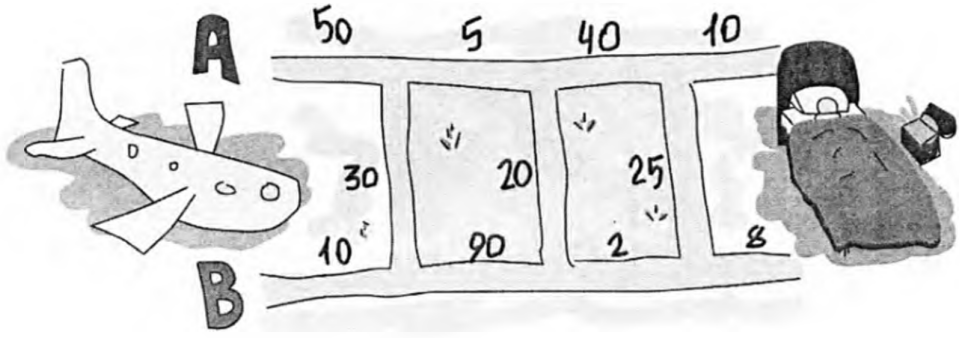
Здесь $sum(1^2 + 2^2 + 3^2 + 4^2) - 2$ действительно равно 28. Попробуйте написать слагаемых столько, сколько пожелаете.

Есть одна вещь, которую можно было бы сделать, чтобы улучшить наш калькулятор, — это убедиться, что он создаст ошибку `badarith`, если будет встречена неизвестная операция либо если на стеке останутся лишние значения вместо нашей ошибки `badmatch`. Это однозначно облегчило бы поиск проблем для пользователя нашего модуля.

Из Хитроу в Лондон

Наша следующая проблема также взята из книги «Изучи Haskell во имя добра». Через пару часов ваш самолёт приземлится в аэропорте Хитроу. Вам нужно как можно скорее добраться до Лондона. Ваш богатый дядюшка умирает, и вы должны оказаться первым у его смертного ложа, чтобы получить его наследство.

Есть две дороги, идущие от Хитроу к Лондону, и множество маленьких улиц, которые их соединяют. Из-за ограничений скорости и обычных в это время пробок некоторые части дорог и маленьких улиц занимают больше времени, чем другие. Перед тем как ваш самолёт сядет, вы решаете улучшить свои шансы с помощью вычисления оптимального пути к дому дядюшки. Вот карта, которая оказалась у вас на ноутбуке:



Поскольку после прочтения книг в Интернете вы стали большим поклонником Erlang, вы решаете попробовать найти ответ с помощью этого языка. Чтобы облегчить работу с картой, вы вводите данные в файл с именем *road.txt* в таком виде:

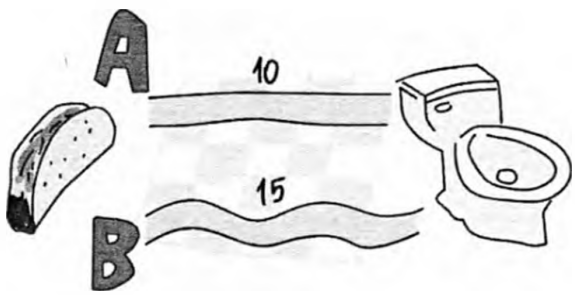
```
50
10
30
5
90
20
40
2
25
10
8
0
```

Дорога задана в виде последовательности: A1, B1, X1, A2, B2, X2, ..., A_n, B_n, X_n, где X — это меньшие дороги, соединяющие на карте дороги A и B. Мы вставили 0 в последнем сегменте X, потому что его длина и существование не играют никакой роли, мы к этому моменту уже доехали до точки назначения. Данные могут, например, быть организованы в кортежах из 3 элементов каждый в форме {A,B,X}.

Следующая вещь, которую вы осознали, — это то, что нет смысла решать проблему на Erlang до того, как вы разберётесь, как решать её вручную. Чтобы это сделать, используем знания, полученные при изучении рекурсии.

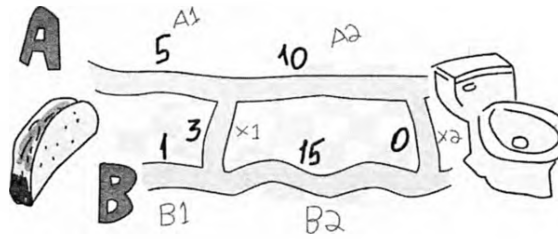
Рекурсивное решение проблемы

При написании рекурсивной функции первая вещь, которую мы делаем, — это находим наш базовый случай. Для проблемы, которую мы сейчас решаем, базовым случаем будет наличие единственного кортежа с входными данными, как если бы нам пришлось ехать по дороге A или B (или поперечной дороге X, которая не имеет смысла, поскольку мы уже приехали):



Нам остаётся сделать выбор, какой из путей короче: путь A или путь B. Если вы правильно усвоили урок о рекурсии, то вы должны помнить, что следует попробовать свести входные данные к базовому случаю. Это означает, что на каждом шаге, который мы делаем, мы хотим уменьшать проблему, выбирая путь A или B для следующего шага.

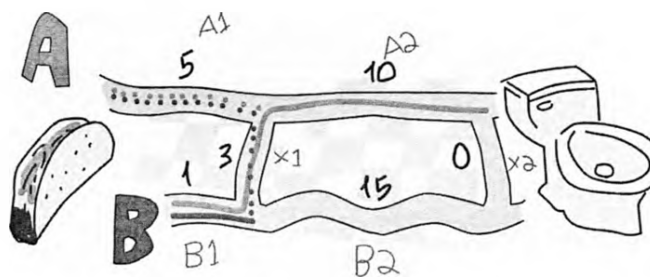
Давайте расширим немного нашу карту и попробуем заново:



Ага! Становится уже интересно! Как можно уменьшить тройку `{5, 1, 3}` к простому выбору между `A` и `B`? Давайте посмотрим, сколько вариантов возможно для пути `A`. Добраться до перекрёстка `A1` и `A2` (назовём это *точкой* `A1`), я могу поехать прямо по пути `A1` (5), или по пути `B1` (1) и затем по поперечной улице `X1` (3). В этом случае первый вариант (5) занимает больше времени, чем второй (4). Для варианта `A` кратчайшим путём будет `[B,X]`. А какие варианты у нас для `B`? Вы можете либо проехать по `A1` (5) и по поперечной улице `X1` (3), либо просто поехать по пути `B1` (1).

Итак, у нас есть длина 4 по пути `[B,X]` к первому перекрёстку `A` и длина 1 по пути `[B]` к перекрёстку `B1` и `B2`. Нам теперь нужно решить, что выбрать из путей ко второй точке `A` (пересечению `A2` и `X2`) и второй точке `B` (пересечение `B2` и `X2`). Чтобы принять решение, предлагаю сделать так же, как и ранее. Но теперь у вас не остаётся выбора, кроме как следовать за мной, поскольку я пишу этот текст. Поехали!

Все возможные пути, по которым можно проехать, в этом случае находятся точно так же, как и на предыдущем шаге. Мы можем добраться до следующей точки `A` либо по пути `A2` из `[B, X]`, что даст нам длину 14 (`14=4+10`), либо по пути `B2`, затем по `X2` из `[B]`, что даст нам длину 16 (`16=1+15+0`). В этом случае путь `[B,X,A]` лучше, чем `[B,B,X]`.



Мы также можем добраться до следующей точки `B` либо по пути `A2` из `[B,X]` и затем пересекая `X2` с общей длиной 14 (`14=4+10+0`), либо по дороге `B2` из `[B]` с общей длиной 16 (`16=1+15`). Здесь лучшим путём будет первый вариант `[B,X,A,X]`.

Когда весь процесс закончен, у нас осталось два пути, A или B, оба имеют длину 14. Любой из них будет решением. Последний шаг вычисления всегда будет давать два пути с одинаковой длиной, потому что последний сегмент X имеет длину 0. Решая эту проблему рекурсивно, мы всегда получаем кратчайший путь в конце. Неплохо, да?

Достаточно незаметно мы нашли основные логические части, которые нам потребуются для построения рекурсивной функции. Если хотите, вы можете написать её сами, но я обещал, что нам придётся писать очень мало рекурсивных функций вручную. Вместо этого используем свёртку (*fold*).

ПРИМЕЧАНИЕ. *В то время как я показывал использование свёрток на списках, свёртки представляют собой более широкую концепцию итерирования по структуре данных с аккумулятором. Таким образом, свёртки можно реализовать также над деревьями, словарями, линейными массивами, таблицами баз данных и над тому подобным. Иногда это полезно при экспериментировании с абстракциями, такими как отображения* (map) *и свёртки* (fold), *потому что они облегчают изменение структуры данных, которую вы используете в будущем.*

Пишем код (из Хитроу в Лондон)

Итак, на чём мы остановились? Ах, да! У нас был файл, который мы собирались передать на вход программы. Для работы с файлами стандартный модуль `file`[4] — это наш лучший инструмент. Он содержит множество функций, вероятно, знакомых вам из других языков программирования, которые работают с файлами (установка прав доступа, перемещение, переименование, удаление и так далее).

Модуль `file` содержит и обычные функции для чтения и записи в файлы, такие как `file:open/2` и `file:close/1`, названия которых говорят сами за себя (открывают и закрывают файлы!), `file:read/2`, которая получает содержимое файла (в виде строки или бинарных данных), `file:read_line/1`, которая прочитает единственную строку, `file:position/3` для перемещения указателя в открытом файле в заданную позицию и так далее.

Есть ряд функций для удобства, таких как `file:read_file/1` (открывает и читает содержимое в бинарном виде), `file:consult/1` (открывает файл и разбирает его содержимое на термы Erlang) или `file:pread/2` (передвигает позицию в файле и выполняет чтение) и `pwrite/2` (передвигает позицию и выполняет запись).

Имея все эти инструменты, должно быть несложно найти функцию, чтобы прочесть наш входной файл *road.txt*. Поскольку наша дорога довольно короткая, мы вызовем `file:read_file("road.txt")`, который прочитает его целиком:

```
1> {ok, Binary} = file:read_file("road.txt").
{ok,<<"50\r\n10\r\n30\r\n5\r\n90\r\n20\r\n40\r\n2\r\n25\r\n10\r\n8\r\n0\r\n">>}
2> S = string:tokens(binary_to_list(Binary), "\r\n\t ").
["50","10","30","5","90","20","40","2","25","10","8","0"]
```

[4] *http://erldocs.com/R15B/kernel/file.html.*

Заметьте, что в этом случае я добавил пробел (" ") и табуляцию ("\t") в список разрешённых разделителей, так чтобы файл можно было записать в одну строку в форме "50 10 30 5 90 20 40 2 25 10 8 0".

Имея этот список на входе, нам понадобится перевести строки в числа.

```
3> [list_to_integer(X) || X <- S].
[50,10,30,5,90,20,40,2,25,10,8,0]
```

Давайте начнём новый модуль, дадим ему имя *road.erl* и запишем в него нашу логику:

```
-module(road).
-compile(export_all).

main() ->
    File = "road.txt",
    {ok, Bin} = file:read_file(File),
    parse_map(Bin).

parse_map(Bin) when is_binary(Bin) ->
parse_map(binary_to_list(Bin));
parse_map(Str) when is_list(Str) ->
    [list_to_integer(X) || X <- string:tokens(Str,"\r\n\t ")].
```

Здесь функция `main/0` отвечает за чтение содержимого файла и за передачу его далее в `parse_map/1`. Из-за того что мы использовали функцию `file:read_file/1` для получения содержимого файла *road.txt*, мы получим результат в виде двоичных данных. По этой причине я сделал так, что функция `parse_map/1` сравнивает с образцом как списки, так и двоичные данные. В случае двоичных данных мы просто переведём строку в форму списка и вызовем функцию ещё раз (наша функция для разбивки строк работает только со строками в форме списка).

Следующим шагом в разборе текста будет перегруппировка данных в форму троек `{A,B,X}`, как было описано ранее. К сожалению, нет простого общего способа выдёргивать элементы из списка по три за раз, и нам придётся написать свою рекурсивную функцию, которая будет сравнивать с образцом тройки переменных:

```
group_vals([], Acc)           -> lists:reverse(Acc);
group_vals([A,B,X|Rest], Acc) -> group_vals(Rest, [{A,B,X} | Acc]).
```

Эта функция работает стандартным хвостовым рекурсивным способом; здесь не происходит ничего особенного. Нам просто нужно вызвать её, изменив немного код в `parse_map/1`:

```
parse_map(Bin) when is_binary(Bin) ->
    parse_map(binary_to_list(Bin));
parse_map(Str) when is_list(Str) ->
    Values = [list_to_integer(X) || X <- string:tokens(Str,"\r\n\t ")],
    group_vals(Values, []).
```

Если мы попытаемся скомпилировать этот код, мы теперь должны увидеть нашу дорогу:

```
1> c(road).
{ok,road}
2> road:main().
[{50,10,30},{5,90,20},{40,2,25},{10,8,0}]
```

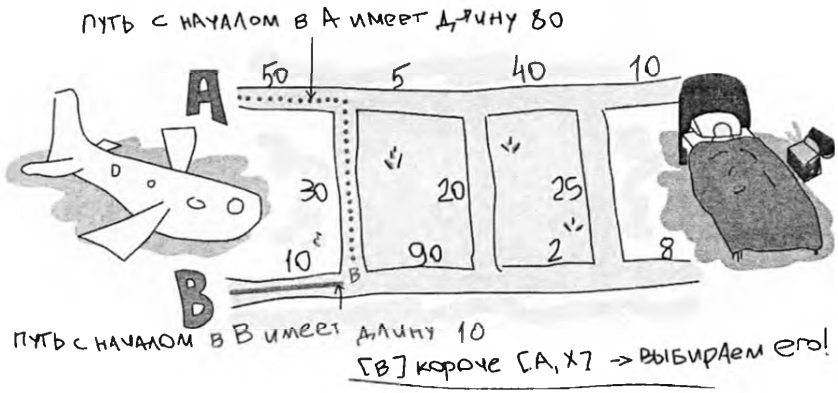
Ага, верно, похоже на правду. Мы получили блоки, которые можно скормить функции, которая подходит для свёртки. Чтобы это сработало, обязательно нужно найти подходящую форму записи для аккумулятора.

Чтобы решить вопрос с аккумулятором, я считаю, что наиболее простым будет вообразить себя посреди алгоритма во время его работы. Для этой конкретной проблемы я представлю себе, что я сейчас пытаюсь найти кратчайший путь для второй тройки значений (`{5,90,20}`). Чтобы решить, какой из путей кратчайший, мне понадобится результат работы над предыдущей тройкой. К счастью, мы знаем, как это сделать, потому что у нас уже есть логика решения задачи и нам не нужен был аккумулятор. Итак, для `A`:



И затем выбрать кратчайший из двух путей.

Для `B` выбор будет подобен предыдущему:



Итак, теперь мы знаем, что текущий наилучший путь из A — это [B,X]. Мы также знаем, что его длина 40. Для B аналогичный путь [B] длиной 10. Мы можем использовать эту информацию, чтобы найти следующие кратчайшие пути для A и B, повторяя ту же логику, но считая на основе предыдущего шага.

Ещё нам понадобится общий пройденный путь, чтобы его показать пользователю. Поскольку нам нужны два пути (один для A и один для B) и две суммарные длины, наш аккумулятор может выглядеть как *{{РасстояниеA, ПутьA}, {РасстояниеB, ПутьB}}*. Таким образом, каждая итерация свёртки будет иметь доступ ко всем накопленным данным, и мы напишем её так, чтобы показать результат пользователю в конце.

Теперь у нас есть всё необходимое для нашей функции свёртки: тройки {A,B,X} и аккумулятор в форме *{{РасстояниеA, ПутьA}, {РасстояниеB, ПутьB}}*.

Поместим эти знания в код для работы с аккумулятором, как показано ниже:

```
%% Вычисление кратчайшего шага
shortest_step({A,B,X}, {{DistA,PathA}, {DistB,PathB}}) ->
    OptA1 = {DistA + A, [{a,A}|PathA]},
    OptA2 = {DistB + B + X, [{x,X}, {b,B}|PathB]},
    OptB1 = {DistB + B, [{b,B}|PathB]},
    OptB2 = {DistA + A + X, [{x,X}, {a,A}|PathA]},
    {erlang:min(OptA1, OptA2), erlang:min(OptB1, OptB2)}.
```

Здесь OptA1 получает первый вариант пути для A (по дороге A), OptA2 — второй (по дорогам B, затем X). Переменные OptB1 и OptB2 хранят подобные расчёты для точки B. И наконец, возвращаем аккумулятор с полученными путями.

Для сохранённых путей в коде выше я решил использовать форму записи [{x,X}] вместо просто [x] по той простой причине, что, возможно, пользователю понадобится знать длину каждого сегмента. Другая причина, по которой я это делаю, — это то, что я накапливаю пути в обратном порядке ({x,X} идёт перед {b,B}). Это потому, что мы находимся внутри функции свёртки, которая является хвостовой рекурсивной.

Все результаты в конце окажутся перевёрнуты, поэтому важно поместить последний пройденный элемент перед другими.

И наконец, я использую `erlang:min/2` для выбора кратчайшего пути. Может звучать странно, что я использую такую функцию на кортежах, но помните, что все термы Эрланга могут сравниваться с другими термами! Потому что длина идёт первым элементом кортежей, сравнение кортежей будет учитывать это значение, и, следовательно, их можно сортировать таким способом.

Что осталось сделать, так это поместить нашу новую функцию в свёртку (*fold*):

```
optimal_path(Map) ->
    {A,B} = lists:foldl(fun shortest_step/2, {{0,[]}, {0,[]}}, Map),
    {_Dist,Path} = if hd(element(2,A)) =/= {x,0} -> A;
                      hd(element(2,B)) =/= {x,0} -> B
                   end,
    lists:reverse(Path).
```

В конце свёртки оба пути должны показывать одинаковое расстояние, кроме того что проходит через последний сегмент `{x,0}`. Конструкция `if` смотрит на последний пройденный элемент в обоих путях и возвращает тот, что не проходит через `{x,0}`. Выбор пути с наименьшим количеством сегментов (сопоставление с результатом `length/1`) тоже может сработать. Как только был выбран кратчайший путь, он переворачивается (он был построен в виде хвостовой рекурсии, и вам следует обязательно перевернуть результат). Затем вы можете показать результат на экране или сохранить его в секрете и получить наследство богатого дядюшки. Чтобы сделать это, нужно поменять главную функцию так, чтобы она вызывала `optimal_path/1`. И скомпилировать модуль.

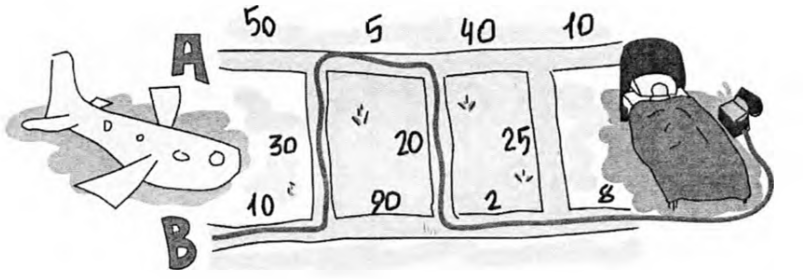
```
main() ->
    File = "road.txt",
    {ok, Bin} = file:read_file(File),
    optimal_path(parse_map(Bin)).
```

И попробовать его, как показано ниже:

```
1> c(road).
{ok,road}
2> road:main().
[{b,10},{x,30},{a,5},{x,20},{b,2},{b,8}]
```

О, глядите! Мы получили верный ответ! Отличная работа!

Или если показать более наглядно:



Запуск программы без интерпретатора Erlang

Но вы знаете, что нам бы пригодилось? Возможность запускать нашу программу без консоли интерпретатора Erlang. Нам понадобится ещё раз поменять нашу главную функцию:

```
main([FileName]) ->
    {ok, Bin} = file:read_file(FileName),
    Map = parse_map(Bin),
    io:format("~p~n",[optimal_path(Map)]),
    erlang:halt().
```

Теперь главная функция имеет арность 1, это нужно для получения параметров из командной строки. Мы также добавили функцию `erlang:halt/0`, которая завершит работу всей виртуальной машины Erlang, после того как она исполнится. Также я обернул вызов функции `optimal_path/1` в `io:format/2`, потому что это единственный способ увидеть на экране значение, если не пользоваться консолью интерпретатора Erlang.

С учётом всех правок ваш модуль *road.erl* должен теперь выглядеть, как показано ниже (без учёта комментариев):

```
-module(road).
-compile(export_all).

main([FileName]) ->
    {ok, Bin} = file:read_file(FileName),
    Map = parse_map(Bin),
    io:format("~p~n",[optimal_path(Map)]),
    erlang:halt(0).

%% Перевести строку в список троек
parse_map(Bin) when is_binary(Bin) ->
    parse_map(binary_to_list(Bin));
```

```
parse_map(Str) when is_list(Str) ->
    Values = [list_to_integer(X) || X <- string:tokens(Str,"\r\n\t ")],
    group_vals(Values, []).

group_vals([], Acc)           -> lists:reverse(Acc);
group_vals([A,B,X|Rest], Acc) -> group_vals(Rest, [{A,B,X} | Acc]).

%% Выбирает лучший из всех путей, ура!
optimal_path(Map) ->
    {A,B} = lists:foldl(fun shortest_step/2, {{0,[]}, {0,[]}}, Map),
    {_Dist,Path} = if hd(element(2,A)) =/= {x,0} -> A;
                      hd(element(2,B)) =/= {x,0} -> B
                   end,
    lists:reverse(Path).

%% Ход решения проблемы
%% переводим тройки чисел в форму триплетов {A,B,X}, где A,B,X -- это расстояния
%% по сегментам a,b,x и возможные пути в форме {DistanceSum, PathList}.
shortest_step({A,B,X}, {{DistA,PathA}, {DistB,PathB}}) ->
    OptA1 = {DistA + A, [{a,A}|PathA]},
    OptA2 = {DistB + B + X, [{x,X}, {b,B}|PathB]},
    OptB1 = {DistB + B, [{b,B}|PathB]},
    OptB2 = {DistA + A + X, [{x,X}, {a,A}|PathA]},
    {erlang:min(OptA1, OptA2), erlang:min(OptB1, OptB2)}.
```

Запускаем код из командной строки вашей операционной системы:

```
$ erlc road.erl
$ erl -noshell -run road main road.txt
[{b,10},{x,30},{a,5},{x,20},{b,2},{b,8}]
```

И да, мы получили правильный ответ! Это всё, что вам понадобится, чтобы заставить вашу программу работать, хотя, конечно, вы можете создать скрипт для sh или bash (для Linux/Mac OS X) или пакетный файл (для Windows) и записать командную строку в него, или посмотрите на escript[5], который тоже может дать подобный результат.

Как вы увидели в этих двух упражнениях, решение задач становится гораздо легче, если разбить их на меньшие задачи, которые можно решить отдельно и затем соединить части вместе. Также не стоит писать код, не понимая полностью, как должна решаться проблема, поскольку со временем это приводит лишь к усложнению и увеличению количества проделанной работы. И наконец, хорошо всегда иметь несколько тестов. Они позволят вам убедиться, что ваш код работает верно, и также позволят менять код, не нарушая результатов его работы.

[5] *http://erlang.org/doc/man/escript.html*

Использование escript

Команда `escript` в Erlang обеспечивает простой способ запуска программ на Erlang, не запуская напрямую приложение `erl`. Команда принимает имя модуля параметром и позволяет интерпретировать его, не требуя компиляции. Структура модуля остаётся точно такой же, как и раньше, но следует немного изменить шапку модуля. Вместо уже привычного `-module(Имя).` требуется вписать следующее:

```
#!/usr/bin/env escript
%% -*- erlang -*-
%%! -pa 'ebin/' [Другие аргументы к команде erl)
main([СтроковыеАргументы]) ->
    ...
```

Функция `main/1` автоматически будет вызвана, когда вы вызовете этот сценарий либо с помощью `./названиесценария.erl` либо `escript названиесценария.erl` (второе легче исполнить на Windows). Модуль будет запущен как обычный сценарий.

Если вы хотите получить преимущества `escript` без интерпретации кода (что запускается медленнее) и предпочитаете скомпилировать код, просто добавьте атрибут `-mode(compile).` в любом месте файла.

Чтобы узнать больше о `escript`, ознакомьтесь с документацией по Erlang, которая также доступна в Интернете: *http://erlang.org/doc/man/escript.html*.

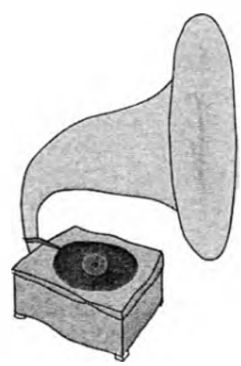
9
КОРОТКИЙ ЭКСКУРС В СТРУКТУРЫ ДАННЫХ

Есть вероятность, что вы уже достаточно хорошо понимаете функциональную часть Erlang и можете прочесть большинство программ без проблем. Однако я могу поспорить, вам всё ещё сложно думать о написании настоящей полезной программы, даже несмотря на то, что глава 8 была как раз о функциональном подходе к решению задач. Я так утверждаю, потому что когда я изучал Erlang, в этот момент я именно так и думал, но если у вас всё идёт лучше, мои поздравления!

Мы видели уже множество вещей: многие основные типы данных, интерпретатор, как пишутся модули и функции (с рекурсией), разные способы компиляции, как контролировать ход исполнения программы, обрабатывать исключения, использовать абстрактные решения для общих операций и тому подобное. Мы также видели, как хранить данные в кортежах, списках, и даже неполную реализацию бинарного дерева для поиска. Что мы ещё не видели, так это другие структуры данных, которые программисту предоставляет стандартная библиотека Erlang. Эта глава заполнит пустоту информацией о записях, хранилищах типа ключ/значение, множествах, ориентированных графах и очередях.

Записи

Записи являются в первую очередь хаком, быстрым решением поверх языка. Они более или менее были придуманы после того, как язык уже существовал долгое время, и причиняют некоторые неудобства. Однако они при этом достаточно полезны в случаях, когда у вас есть небольшая структура данных, с полями которой вы хотите работать по имени напрямую. В этом качестве записи в Erlang очень напоминают структуры из C (если вы знакомы с языком C).



Объявление записей

Записи объявляются как атрибуты модуля таким способом:

```
-module(records).
-compile(export_all).

-record(robot, {name,
                type=industrial,
                hobbies,
                details=[]}).
```

Итак, у нас имеется запись, которая представляет собой робота с 4 полями: `name` (название), `type` (тип робота), `hobbies` (интересы робота) и список `details` (подробная информация). Также некоторые поля имеют значение по умолчанию: `type` равно атому `industrial` и `details` равно `[]`.

Вот как создать экземпляр этой записи в модуле `records`:

```
first_robot() ->
    #robot{name="Мехатрон",
           type=handmade,
           details=["Двигается с помощью маленького человечка внутри"]}.
```

Давайте попробуем запустить наш код:

```
1> c(records).
{ok,records}
2> records:first_robot().
{robot,"Мехатрон",handmade,undefined,
       ["Двигается с помощью маленького человечка внутри"]}
```

Что же это?! Становится виден хак, которым и являются записи! Записи в Erlang — это всего лишь «синтаксический сахар», удобство, добавленное поверх уже знакомых нам кортежей. К счастью, есть способ улучшить это. Интерпретатор Erlang имеет команду `rr(Модуль)`, которая позволяет загрузить определения записей из заданного модуля:

```
3> rr(records).
[robot]
4> records:first_robot().
#robot{name = "Мехатрон", type = handmade,
       hobbies = undefined,
       details = ["Двигается с помощью маленького человечка внутри"]}
```

ПРИМЕЧАНИЕ. *Функция интерпретатора `rr()` может принимать не только имя модуля: ещё она принимает шаблоны для поиска (как, например, `rr("*")`), а также второй аргумент — список записей, которые следует загрузить.*

Ну вот, всё в порядке! Теперь стало намного легче работать с записями. Вы можете заметить, что в функции `first_robot/0` мы не определили поле `hobbies` и у него не было значения по умолчанию. Erlang по умолчанию устанавливает значение таких полей равным `undefined`.

Чтобы увидеть поведение значений по умолчанию, заданных в определении записи `robot`, давайте создадим и скомпилируем такую функцию:

```
car_factory(CorpName) ->
    #robot{name=CorpName, hobbies="строить автомобили"}.
```

Теперь запустим её:

```
5> c(records).
{ok,records}
6> records:car_factory("Ведрозавод").
#robot{name = "Ведрозавод",type = industrial,
       hobbies = "строить автомобили",details = []}
```

У нас получился индустриальный робот, который с удовольствием проводит время, собирая автомобили.

Другие функции интерпретатора для работы с записями

Есть ещё несколько других функций в консоли интерпретатора, работающих с записями:

`rd(Имя, Определение)`
: позволяет определить новую запись подобно атрибуту модуля `-record(Имя, Определение)`, которые встречаются в нашем модуле.

`rf()`
: «выгружает» все определённые ранее записи

`rf(Имя)` либо `rf([СписокИмён])`
: поможет избавиться только от некоторых записей.

`rl()`
: распечатает на экране все определения записей в виде, пригодном для копирования и вставки в ваш код. Используйте команды `rl(Имя)` или `rl([СписокИмён])`, чтобы распечатать не все, а лишь указанные записи.

Чтение значений из записей

Простое написание записей само по себе не очень полезно. Нам нужен способ извлекать значения из них. Фактически есть два способа это сделать: воспользоваться особой записью через точку или с помощью сопоставления с образцом. Допустим, вы находитесь в консоли интерпретатора, и загружено определение записи `robot`:

```
5> Crusher = #robot{name="Крушитель", hobbies=["Давить людей","Гладить котов"]}.
#robot{name = "Крушитель",type = industrial,
    hobbies = ["Давить людей","гладить котов"],
    details = []}
6> Crusher#robot.hobbies.
["Давить людей","Гладить котов"]
```

Ух, страшноватый синтаксис. Так приходится писать потому, что записи сделаны из кортежей. Из-за того что это всего лишь уловка компилятора, вам приходится продолжать везде писать имя записи с каждой переменной, в которой хранится эта запись. Таким образом, запись `#robot` является частью выражения `Crusher#robot.hobbies`. Это грустно, но пока что нет способа обойти это. Дальше хуже, записи, вложенные в другие записи, выглядят довольно жутко:

```
7> NestedBot = #robot{details=#robot{name="erNest"}}.
#robot{name = undefined,type = industrial,
    hobbies = undefined,
    details = #robot{name = "erNest",type = industrial,
        hobbies = undefined,details = []}}
8> (NestedBot#robot.details)#robot.name.
"erNest"
```

И, если вы хотели спросить, скобки не обязательны. Можно также напечатать `NestedBot#robot.details#robot.name`. Для обратной совместимости (с версиями Erlang до R14A) я предпочитаю использовать вариант со скобками, потому что я думаю, что они делают код более читаемым.

Следующий пример ещё лучше демонстрирует зависимость записей от кортежей:

```
9> #robot.type.
3
```

Такое выражение выведет номер элемента кортежа, в котором находится указанное поле записи.

Одной из спасительных способностей записей является возможность использовать их в заголовках функций для сопоставления с образцом, а также в охранных условиях. Чтобы увидеть, как это работает, попробуйте определить новую запись в начале модуля, как показано ниже, а затем добавьте функции под этим определением:

```
-record(user, {id, name, group, age}).

%% Используем сопоставление с образцом для отбора
admin_panel(#user{name=Name, group=admin}) ->
    Name ++ " is allowed!";    % разрешено!
admin_panel(#user{name=Name}) ->
    Name ++ " is not allowed". % запрещено!

%% Без проблем разворачиваем user и проверяем возраст
adult_section(U = #user{}) when U#user.age >= 18 ->
    %% Показать страницы для взрослых
    allowed;
adult_section(_) ->
    %% Перенаправить посетителя на сайт Смешариков
    forbidden.
```

Синтаксис для привязки переменной к любому полю записи демонстрируется в функции `admin_panel/1` (возможно привязать переменные к более чем одному полю).

Важная вещь, которую стоит отметить о функции `adult_section/1`, — это то, что вам понадобится написать `SomeVar=#some_record{}`, чтобы привязать всю запись к переменной.

Потом выполняем компиляцию, как обычно:

```
10> c(records).
{ok,records}
11> rr(records).
[robot,user]
12> records:admin_panel(#user{id=1, name="ferd", group=admin, age=96}).
"ferd is allowed!"
13> records:admin_panel(#user{id=2, name="you", group=users, age=66}).
"you is not allowed"
14> records:adult_section(#user{id=21, name="Bill", group=users, age=72}).
allowed
15> records:adult_section(#user{id=22, name="Noah", group=users, age=13}).
forbidden
```

Это показывает нам, что необязательно сравнивать все части кортежа, или даже необязательно знать, сколько их там было, когда мы пишем нашу функцию: мы можем сравнивать только возраст или группу, если нас интересует только это, и даже не задумываться об остальных полях записи. Если бы мы использовали обычный кортеж, определение функции выглядело бы похожим на `function({record, _, _, ЭтоПолеМнеНужно, _, _}) -> ....` Затем, когда кто-нибудь решит добавить в кортеж новый элемент, кто-то другой (вероятно, рассерженный тем, что ему приходится это делать) должен будет пройти по всем файлам и обновить все функции, в которых использовался этот кортеж.

Следующая функция показывает, как обновить запись (иначе какая от них польза, если их нельзя менять):

```
repairman(Rob) ->
    Details = Rob#robot.details,
    NewRob = Rob#robot{details=["Отремонтирован ремонтником"|Details]},
    {repaired, NewRob}.
```

И тогда:

```
16> c(records).
{ok,records}
17> records:repairman(#robot{name="Ульберт",
                             hobbies=["Пытается испытать чувства"]}).
{repaired,#robot{name = "Ульберт",type = industrial,
            hobbies = ["Пытается испытать чувства"],
            details = ["Отремонтирован ремонтником"]}
```

Как вы можете видеть, робот был отремонтирован. Синтаксис обновления записей немного необычен. Выглядит, как будто мы меняем запись прямо в памяти (`Rob#robot{Поле = НовоеЗначение}`), но на самом деле это трюк компилятора, который заменяет такую запись на ряд вызовов функции `erlang:setelement/3`.

Совместное использование записей

Поскольку записи довольно полезны, а дублирование кода неудобно и раздражает, Erlang-программисты часто обмениваются определениями записей между модулями с помощью *заголовочных файлов*. Заголовочные файлы в Erlang очень похожи на аналогичные файлы в языке C: они являются всего лишь фрагментом кода, который вставляется в модуль в указанном нами месте, как будто он был там написан.

Создайте файл с именем *records.hrl* и добавьте в него такое содержимое:

```
%% Это заголовочный файл .hrl
-record(included, {some_field,
                   some_default = "yeah!",
                   unimaginative_name}).
```

Чтобы включить его в наш файл *records.erl*, просто добавьте такую строку в модуль:

```
-include("records.hrl").
```

И затем допишите ещё одну функцию, чтобы попробовать работу с новой записью:

```
included() -> #included{some_field="Some value"}.
```

Теперь скомпилируйте, как обычно:

```
18> c(records).
{ok,records}
19> rr(records).
[included,robot,user]
20> records:included().
#included{some_field = "Some value",some_default="yeah!",
          unimaginative_name = undefined}
```

Ура! Ну вот и всё о записях; они выглядят не очень красиво, зато полезны. Их синтаксис немного усложнён, и они всего лишь хак, но они относительно важны для того, чтобы ваш код было легко обслуживать и менять.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Вы можете часто увидеть в других проектах с открытым исходным кодом метод использования .hrl-файла, показанный в этой главе, позволяющий иметь общие определения записей во всех модулях проекта. Я очень рекомендую вам держать определения записей локально внутри одного модуля. Если вы хотите, чтобы другой модуль работал с полями таких записей, напишите функции для доступа к полям, но постарайтесь сохранить подробности как можно более скрытыми. Это помогает бороться с конфликтами названий записей и полей, избежать проблем при горячем обновлении кода и в целом просто улучшает читаемость и управляемость вашего кода.*

Хранилища данных ключ/значение



Не так давно в главе 5 я заставил вас построить дерево, и смысл задачи был в том, чтобы использовать его как хранилище ключ/значение для адресной книги. Книга получилась отстойной: мы не могли удалять из неё записи или превратить её во что-нибудь полезное. Это было хорошей демонстрацией рекурсии, но не более.

Теперь пришло время показать вам несколько полезных структур данных и модулей, которые могут хранить данные по заданному ключу. Я не буду описывать, что делает каждая из показанных функций, показывать полный текст примеров или рассказывать подробно обо всех модулях, потому что это можно легко найти в документации по Erlang. Считайте меня одним из ответственных за «распространение знаний о хранилищах ключ/значение в Erlang» или кем-то таким. (Звучит как неплохой титул. Мне просто нравятся наградные ленточки.)

Для небольших объёмов данных

Есть две структуры, которые могут пригодиться для небольшого количества данных: список свойств (proplist) и упорядоченный словарь (orddict).

Списки свойств `proplist`

Список свойств (*property list*) — это список кортежей в форме `[{Ключ,Значение}]`. Это странная структура данных, потому что других правил здесь нет. Фактически, правила настолько позволительные, что список может попутно содержать логические значения, целые числа и вообще что ещё вам угодно. Нам, однако, в данный момент интересна идея кортежа с ключом и значением.

Чтобы работать со списками свойств, вы можете использовать модуль с именем `proplists`. Он содержит ряд функций, таких как `proplists:delete/2`, `proplists:get_value/2`, `proplists:get_all_values/2`, `proplists:lookup/2` и `proplists:lookup_all/2`. Их определения вы сможете найти в документации по Erlang.

Вы можете заметить, что здесь нет функции, которая добавляет или изменяет элемент в списке. Это показывает, насколько свободно определение списков свойств в качестве структуры данных. Фактически список свойств больше всего подходит, когда вам требуется... список свойств. Например, мы могли бы описать собаку с помощью списка свойств: `[{name,"Дружок"}, {race,"сибирский хаски"}, friendly]`, где значение `friendly` эквивалентно записи `{friendly, true}`.

Чтобы добавить элемент к списку свойств, вам следует использовать операцию cons для вставки вручную `[НовыйЭлемент|СтарыйСписок]`. Это работает даже для обновления данных в списке, поскольку модуль `proplists` ищет в списке по порядку и остановится, как только найдёт первый совпадающий элемент. Вы можете также использовать другие функции, такие как `lists:keyreplace/4`, которая обновит значение элемента, если это придётся делать множество раз, поскольку подобный подход не увеличивает длину списка свойств со временем. Использование двух разных модулей для одной простой структуры данных — это не самый красивый подход, но поскольку списки свойств определены очень приблизительно, они часто используются для списков с параметрами конфигурации.

Упорядоченные словари `orddict`

Если вам требуется более полноценное хранилище типа ключ/значение для небольших объёмов данных, то вам пригодится модуль `orddict`. Упорядоченные словари (*ordered dictionaries*) — это списки свойств со вкусом к формальности. Каждый ключ может присутствовать в списке только один раз. Весь список хранится в отсортированном виде, так что поиск в среднем происходит быстрее. Элементы должны следовать строгой структуре вида `{Ключ,Значение}`. Вам не следует редактировать упорядоченные словари как обычные списки, как в случае со списками свойств, но вместо этого — использовать функциональный интерфейс для доступа ко всем необходимым операциям над упорядоченными словарями.

Общая поддержка интерфейса CRUD (*Create*, *Read*, *Update*, и *Delete*) предлагается через вызовы функций `orddict:store/3`, `orddict:find/2` (если вы не уверены, есть ли значение с нужным ключом в словаре), `orddict:fetch/2` (если вы точно знаете, что

ключ есть в словаре или **должен** там быть) и `orddict:erase/2`. Вы можете создать упорядоченный словарь с помощью вызова `orddict:new/0` или `orddict:from_list/1`. Снова же вы сможете найти все эти функции в стандартной документации.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Вам может показаться привлекательной идея напрямую работать со списком значений для создания и операций над упорядоченным словарём, но следует всегда пользоваться функциями, предлагаемыми в модуле `orddict`, чтобы избежать ошибок, связанных с нарушенной в словаре сортировкой элементов.*

Упорядоченные словари являются золотой серединой между сложностью и эффективностью, пока в них хранится до 75 элементов (смотрите мою оценку производительности в файле *keyval_benchmark.erl*. После этого количества рекомендуется поменять ваше хранилище на что-то более эффективное.

Большие хранилища: словари и общие сбалансированные деревья



Erlang предлагает две структуры ключ/значение для работы с большими объёмами данных: `dicts`[1] и `gb_trees`[2]. Словари (`dicts`) имеют интерфейс, аналогичный упорядоченным словарям (`orddict`): `dict:store/3`, `dict:find/2`, `dict:fetch/2`, `dict:erase/2`, — и все остальные функции, такие как `dict:map/2` и `dict:fold/2` (довольно полезно для работы со структурой данных целиком!). Словари, таким образом, являются очень хорошим выбором, чтобы позволить вырасти упорядоченным словарям, как только это понадобится.

Общие сбалансированные деревья (*general balanced trees*, или `gb_trees`), с другой стороны, имеют намного больше функций и дают вам прямой контроль над тем, как будет использоваться структура. Есть два основных режима работы gb_trees: режим, в котором вы знаете свою структуру данных как свои пять пальцев (я назову это «умным режимом»), и режим, в котором вы ничего не знаете о своей структуре данных и знать не хотите (я назову это «наивным режимом»). В «наивном режиме» используются функции `gb_trees:enter/3`, `gb_trees:lookup/2` и `gb_trees:delete_any/2`. Остаётся несколько функций «умного режима» `gb_trees:insert/3`, `gb_trees:get/2`, `gb_trees:update/3` и `gb_trees:delete/2`. Есть также `gb_trees:map/2` (что всегда полезно, на случай, если понадобится).

Недостаток «наивных» функций, по сравнению с «умными», — это то, что, поскольку `gb_trees` — сбалансированные деревья, каждый раз, когда вы добавляете новый элемент (или удаляете некоторое количество), дерево должно провести перебалансировку. Это занимает время и память (даже при простых проверках, не внося никаких изменений).

[1] *http://erldocs.com/R15B/stdlib/dict.html.*

[2] *http://erldocs.com/R15B/stdlib/gb_trees.html.*

«Умные» функции всегда предполагают, что ключ существует в дереве: это позволяет пропустить некоторые проверки безопасности и ускоряет работу.

Не принимайте всё на веру

Но как насчёт кода, который требует структуры данных с доступом по числовому ключу? Ну, для этого имеются массивы (`array`)[a]. Они позволяют доступ к элементам по числовым индексам и свёртку по всей структуре, позволяя при желании пропускать ячейки без значений.

Массивы в Erlang, как прямая противоположность их аналогов в обычных императивных языках программирования, не могут похвастаться такими, казалось бы, обычными свойствами, как постоянное время вставки или поиска. Потому, что обычно они работают медленнее, чем массивы в языках с деструктивным присвоением. Люди, которые знают и используют такой вид массивов, обычно делают это только с определёнными алгоритмами и точно знают, что они хотят получить. Массивы в Erlang вряд ли позволят вам такие операции. Они обычно сидят в тёмном углу, в одиночестве.

Программисты на Erlang, которым приходится работать с матрицами и другими задачами, требующими наличия массивов, чаще используют концепции под названием *порты*[b], чтобы позволить другим языкам программирования выполнить тяжёлую работу, *узлы Erlang, написанные на C*[c], *встроенные порт-драйверы*[d] и реализованные на языке низкого уровня функции (native implemented functions, или *NIF*)[e]. Смотрите стандартную документацию Erlang.

---

[a] Документация по массивам: *http://erldocs.com/R15B/stdlib/array.html*.
[b] Порты: *http://www.erlang.org/doc/tutorial/c_port.html*.
[c] Erlang-узел, написанный на C: *http://www.erlang.org/doc/tutorial/cnode.html*.
[d] Порт-драйверы: *http://www.erlang.org/doc/tutorial/c_portdriver.html*.
[e] NIF: *http://erldocs.com/R15B/erts/erl_nif.html*.

Когда следует использовать сбалансированные деревья (`gb_trees`) вместо словарей (`dicts`) — это не очень-то и очевидное решение. Как показывает мой тестовый модуль *keyval_benchmark.erl*, сбалансированные деревья и словари имеют похожую производительность во многих случаях. Однако тест скорости демонстрирует, что словари обеспечивают лучшую скорость чтения, тогда как сбалансированные деревья работают быстрее на других операциях.

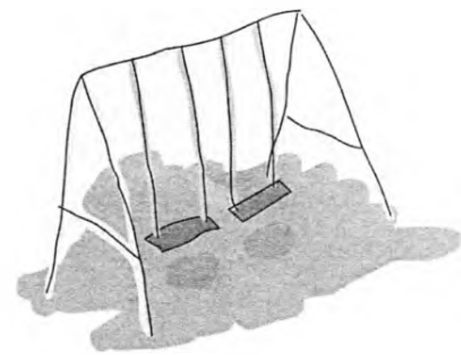
Также заметьте, что в то время как словари (`dicts`) имеют функцию свёртки (*fold*), в сбалансированных деревьях её нет: вместо этого у них есть функция-*итератор*, которая для любого узла дерева возвращает очередной узел. Вызывайте `gb_trees:next(Iterator)`, чтобы получить упорядоченные значения. Это означает, что вам понадобится написать собственные рекурсивные функции поверх сбалансированного дерева, а не использовать общее решение свёртки. С другой стороны, сбалансированные деревья легко позволяют находить минимальное и максимальное значение, хранящееся в дереве, с помощью вызова `gb_trees:smallest/1` и `gb_trees:largest/1`. Это потому, что

сбалансированное дерево сохраняет элементы в отсортированном порядке, от меньшего к большему. С другой стороны, словарь не предоставляет такого порядка. Таким образом, если вам понадобится пройти ключи в вашем словаре по возрастанию, вам больше подходят сбалансированные деревья (`gb_trees`).

Я бы сказал, что потребности вашей программы руководят выбором хранилища, которое вы используете. Разные факторы, такие как сколько данных вам следует сохранить и что с ними потом делать и так далее, все имеют свою важность. Измерьте, оцените скорость кода и сравните, что вам лучше подходит, чтобы выбрать наверняка.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Существуют некоторые особенные хранилища типа ключ/значение, которые работают с ресурсами различных размеров. Это таблицы ETS[3], таблицы DETS[4] и база данных Mnesia[5]. Однако их использование очень сильно связано с концепцией множества процессов и распределённым исполнением (на множестве компьютеров). Поэтому мы подойдём к ним немного позже, в главе 25 «Медведи, ETS и корешки: noSQL-база данных в памяти забесплатно».*

Множество множеств



Если вы изучали теорию множеств в каком бы то ни было курсе математических дисциплин, вы, вероятно, представляете себе, что такое множества и как они работают. Если же нет — вы можете захотеть пропустить эту часть главы.

Множества — это группы уникальных элементов, которые можно сравнивать и производить операции: искать, какие из элементов одного множества также принадлежат и другому (пересечение), не принадлежат ни одному или принадлежат одному и только одному и так далее. Есть и более сложные операции, позволяющие определить отношения и работать с этими отношениями, а также многое другое. Я не буду углубляться в теорию, а просто опишу то, что имеется для работы с ними.

Erlang имеет 4 основных модуля для работы с множествами. Поначалу это может показаться странным, но всё становится понятно, когда вы поймёте, что авторы Erlang пришли к согласию, что нет одного «наилучшего» способа построить множество. Вот эти модули:

[3] ETS: *http://erldocs.com/R15B/stdlib/ets.html*.
[4] DETS: *http://erldocs.com/R15B/stdlib/dets.html*.
[5] Mnesia: *http://erldocs.com/R15B/mnesia/mnesia.html*.

Упорядоченные множества ordsets

Упорядоченные множества, или ordsets, реализованы в виде отсортированного списка. Они в основном полезны для маленьких множеств и являются самой медленной реализацией множеств, но также они имеют самое простое и читаемое представление из всех других реализаций. Существуют стандартные функции для работы с ними, такие как ordsets:new/0, ordsets:is_element/2, ordsets:add_element/2, ordsets:del_element/2, ordsets:union/1, ordsets:intersection/1, и многие другие.

Множества sets

Модуль sets реализован на структуре, которая очень похожа на внутреннюю структуру, использованную в модуле dict. Они реализовали точно такой же интерфейс, как и в ordsets, но это решение намного лучше масштабируется при росте количества данных. Так же как и словари sets очень хорошо подходят для интенсивного поиска и чтения, например для проверки, существует ли элемент во множестве или нет.

Общие сбалансированные множества gb_sets

Общие сбалансированные множества (gb_sets) построены на основе структуры общих сбалансированных деревьев, подобно той, что использована в gb_trees. gb_sets для множеств, — это то же, что и gb_trees для dict; это реализация, которая работает быстрее для вставок и модификаций и дающая больше контроля над ходом работы, но медленнее для чтения. В то время как gb_sets реализует такой же интерфейс, как и другие модули sets и ordsets, они также добавили больше функций. Подобно gb_trees, здесь есть два режима работы: «умный» и «наивный», и функции для них, итераторы, быстрый поиск наименьшего и наибольшего элемента и тому подобное.

Множества множеств sofs

Множества множеств (*sets of sets*, или сокращённо sofs) реализованы с помощью сортированных списков, которые находятся внутри кортежа с дополнительными метаданными. Этот модуль — ваш выбор, если вам требуется полный контроль над отношениями между множествами, семействами, контроль типов множеств и так далее. Они очень хорошо вам подойдут, если вам более важна математическая концепция, а не «просто» группы уникальных элементов.

Наличие такого количества вариантов может сбивать с толку. Бьйорн Густавсон (Björn Gustavsson), из команды Erlang/OTP и создатель Wings3D[6], рекомендует в основном использовать gb_sets для почти всех случаев, используйте ordset, когда вам нужно простое представление, которое вы можете обработать в своём коде, и sets, когда вам требуется строгое сравнение значений с оператором =:=[7].

[6] Wings3D: *http://www.wings3d.com/*.

[7] Обсуждение: *http://erlang.org/pipermail/erlang-questions/2010-March/050332.html*.

В любом случае, как и для хранилищ ключ/значение, лучшим решением обычно будет оценка производительности для вашего конкретного случая и выбор наилучшего варианта.

Не принимайте всё на веру

В то время как такое разнообразие замечательно, некоторые детали реализации могут разочаровывать. Например, `gb_sets`, `ordsets` и `sofs` все используют оператор `==` для сравнения значений: если у вас во множестве есть числа 2 и 2.0, они посчитают эти значения одинаковыми.

Однако `sets` использует оператор `=:=`, и это означает что вы не сможете легко переключиться на другую реализацию, как пожелаете. Есть случаи, когда вам нужно точное поведение, и именно в этот момент вы потеряете выгоду от наличия нескольких реализаций.

Ориентированные графы

Ещё одна структура данных, близко связанная с математикой, — это *ориентированные графы*[8]. Ориентированные графы в Erlang реализованы в двух модулях, `digraph`[9] и `digraph_utils`[10]. Модуль `digraph` фактически позволяет построение и модификацию ориентированного графа — операции над рёбрами и вершинами, поиск путей и циклов и так далее. С другой стороны, `digraph_utils` позволяет обход графа (в глубину, в ширину), проверку на наличие циклов, является ли деревом или поддеревом, поиск соседей и так далее.

Из-за того, как построены модули ориентированных графов, ими сложно пользоваться, не имея минимальных знаний в теории графов или множеств. Если вы знаете, что делаете, и вам интересно изучить больше об этих модулях, вам пригодится их стандартная документация.

Очереди

Модуль `queue`[11] реализует очередь с двумя хвостами (FIFO: первый вошёл, первый вышел[12]):

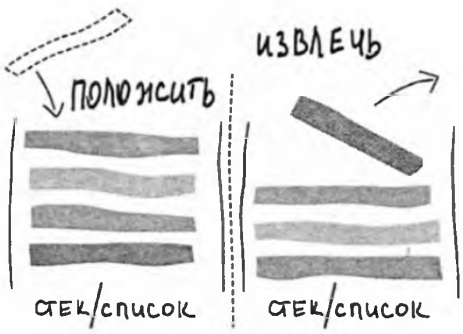
[8] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Ориентированный_граф.*

[9] *http://erldocs.com/R15B/stdlib/digraph.html.*

[10] *http://erldocs.com/R15B/stdlib/digraph_utils.*

[11] Модуль очереди: *http://erldocs.com/R15B/stdlib/queue.html.*

[12] Первый вошёл, первый вышел: *http://ru.wikipedia.org/wiki/FIFO.*



Поскольку односвязный список не позволяет эффективно добавлять и удалять элементы одновременно с двух концов (быстро только происходят добавление и удаление головы списка), идея модуля очереди (`queue`) — это хранение очереди в двух списках. Тогда один из них ведёт себя как хвост очереди, куда помещаются новые значения, а другой — как голова очереди, откуда значения извлекаются. Когда один из них опустошается, вы берёте другой и переворачиваете его, он становится новой головой. Это позволяет эффективную реализацию очереди для всех операций (в среднем за время жизни очереди).

Модуль `queue` фактически имеет разные функции, мысленно разделённые на три программных интерфейса (API) различной сложности:

Оригинальный API

Оригинальный интерфейс состоит из функций, стоящих в основе концепции очереди, включает в себя: `new/0` для создания пустой очереди; `in/2` для вставки новых элементов; `out/1` для удаления элементов. Также есть функции для перевода в списки, переворота очереди, поиска значения в очереди и так далее.

Расширенный API

Расширенный API в основном добавляет возможности интроспекции и гибкость: он позволяет вам заглянуть в начало очереди, не удаляя первого элемента (смотрите `get/1` или `peek/1`), удаление элементов, не интересуясь, каково было их значение (`drop/1`), и так далее. Эти функции не являются необходимыми для концепции очередей, но в целом они довольно полезны.

Okasaki API

Интерфейс по Okasaki немного странноват. Он произошёл из доклада Криса Окасаки (Chris Okasaki) «Чисто функциональные структуры данных»[13]. Этот интерфейс обеспечивает операции, подобные двум предыдущим интерфейсам, но некоторые имена функций написаны наоборот, и вообще всё вместе относительно своеобразно. Если вы не до конца уверены, что вам нужны именно эти функции, я бы даже не пробовал их.

Обычно вам нужны очереди, когда вам надо убедиться, что первый элемент по порядку сортировки будет обработан первым. Примеры, которые я приводил до этого момента, в основном использовали списки в качестве аккумуляторов, которые потом нужно было перевернуть. В случаях, когда перевернуть всё сразу нельзя и элементы часто добавляются, модель очереди вам может подойти (конечно, обязательно протестируйте скорость работы и оцените! Всегда тестируйте и оценивайте варианты!).

[13] Purely Functional Data Structures, Cambridge University Press, 1999.

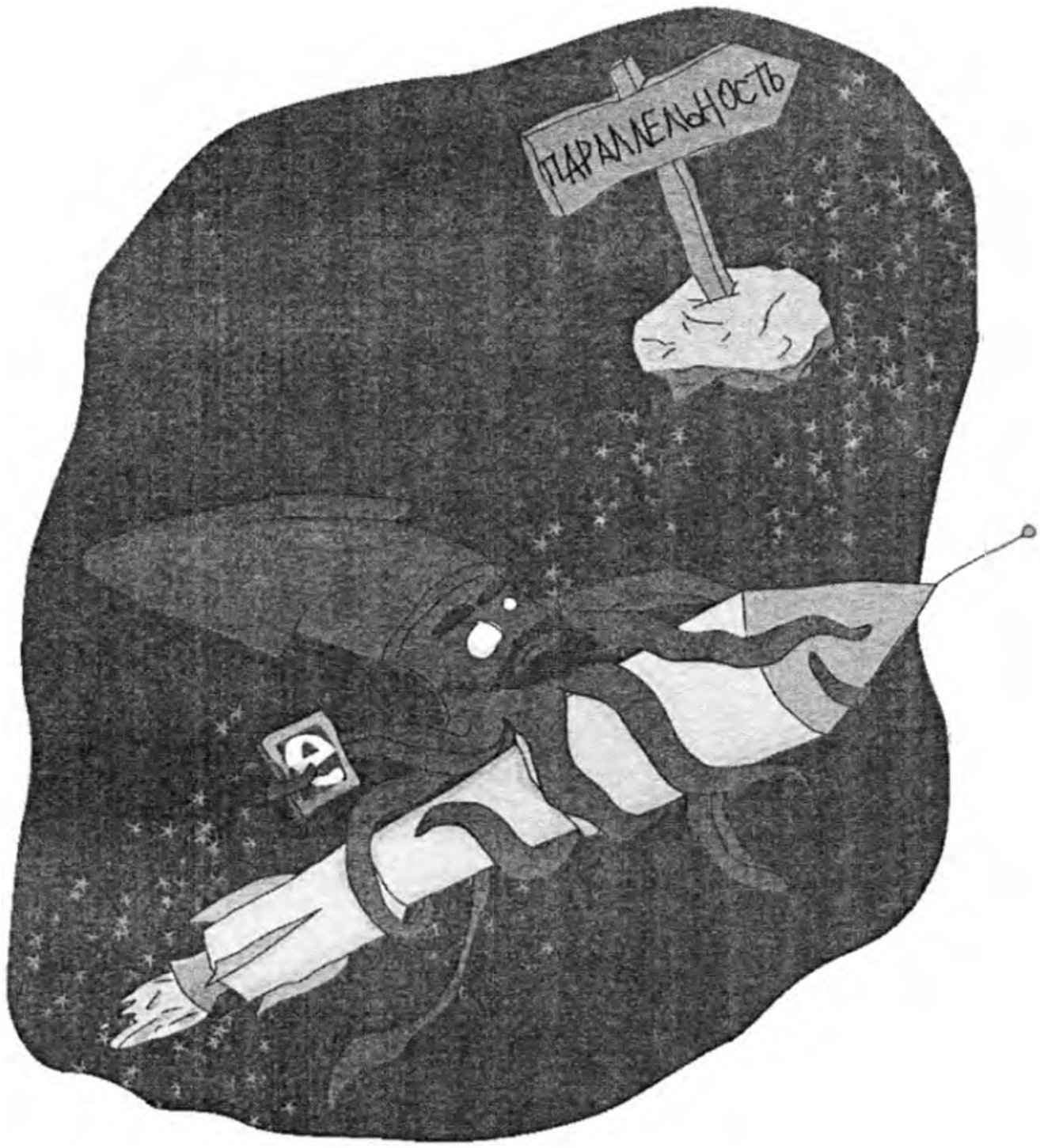
Конец недолгой прогулки

Вот пока что и всё, что касается нашей экскурсии по структурам данных в Erlang. Спасибо, что не высовывали руки на ходу из автобуса. Конечно, есть ещё кое-какие структуры данных, кроме тех что я уже рассказал, предназначенные для решения других проблем. Я только описал те, которые вы вероятнее всего встретите или которые вам понадобятся чаще всего, с учётом их сильных сторон и способов применения в Erlang. Я рекомендую вам исследовать богатства стандартной библиотеки[14], а также расширенную библиотеку[15], чтобы найти больше информации.

Вам, наверное, будет приятно узнать, что эта глава завершает наше путешествие по последовательно-исполняющемуся (функциональному) Эрлангу. Я знаю множество людей, которые изучали Erlang ради того, чтобы увидеть всё, что связано с параллельным исполнением, процессами и всем таким. Это легко понять, эти возможности — сильная сторона Erlang. Деревья супервизоров, красивая обработка ошибок, распределение и так далее. Я знаю, мне не терпелось начать писать на эту тему, и, я думаю, некоторым читателям не терпится начать читать.

Однако я рассудил, что имеет больше смысла сначала хорошо разобраться с функциональным аспектом, перед тем как перейти к параллельному Erlang. Будет легче двигаться дальше и сосредоточиться на новых концепциях. Поехали!

[14] *http://www.erlang.org/doc/apps/stdlib/index.html.*
[15] *http://www.erlang.org/doc/applications.html.*


ПАРАЛЛЕЛЬНОСТЬ

10

АВТОСТОПОМ ПО ПАРАЛЛЕЛЬНЫМ ВЫЧИСЛЕНИЯМ

Далеко за пределами тёмных вод не модного уже начала XXI века, которых нет на картах, находится небольшая область человеческих знаний. В этой области человеческих знаний находится жалкая, ничтожная, маленькая, научная дисциплина, архитектура которой, произошедшая от фон Неймана, была настолько удивительно примитивной, что они считали калькуляторы с обратной польской записью замечательной идеей.

Эта дисциплина имеет — или, скорей, имела — такую проблему: большинство людей, которые её изучали, были несчастливы практически всё время, пытаясь писать программы, которые исполняются параллельно. Много решений было придумано для этой проблемы, но почти все они были основаны на обслуживании маленьких кусочков логики, которые назывались блокировками и мьютексами и тому подобным. Это, конечно, странно, потому что, по сути, параллельность была этим маленьким кусочкам логики не нужна.

И проблема оставалась нерешённой. Множество людей были несчастливы, большинство их были жалки, даже те, у кого были калькуляторы в обратной польской записи.

Многие начинали считать, что они сделали большую ошибку, пытаясь добавить параллелизм в их языки программирования, и что никакая программа никогда не должна была покидать свой первый и основной поток.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Пародировать* «Автостопом по Галактике»[1] *весело. Прочтите книгу, если вы ещё не успели. Она хороша!*

[1] Существуют как книга, так и фильм: *http://ru.wikipedia.org/wiki/Автостопом_по_галактике.*

Не паникуйте

Привет. Сегодня (или в какой там день вы это читаете, пусть даже завтра) я расскажу вам о параллельном Erlang. Вероятно, вы уже читали или работали с параллельным исполнением раньше. Вы можете также интересоваться возникновением программирования под множество ядер процессора. В любом случае, велики шансы, что вы читаете эту книгу из-за всех этих разговоров о параллельности, которые так часто можно услышать или прочесть в наши дни.

Хотя я должен предупредить вас. Эта глава в основном теоретическая. Если у вас вдруг болит голова, или возникает отвращение к истории языков программирования, или вы просто рвётесь начать программировать, лучше пропустите эту часть и переходите прямо на страницу 185 в конец главы или даже переходите к следующей главе 11 «Ещё о параллельной обработке» (где даются практические знания).



Я уже пояснил во введении к этой книге, что параллельность в Erlang была основана на передаче сообщений и модели акторов, и приводил в пример людей, которые общаются только посредством писем. Я поясню это подробнее ещё раз позже, но сначала, как я верю, важно определить разницу между *конкурентностью* и *параллелизмом*.

Во множестве текстов оба слова ссылаются на одинаковую концепцию. Они часто используются как две разные идеи в контексте Erlang. Для многих Erlang-программистов *конкурентность* ссылается на идею множества акторов, работающих независимо, но не обязательно одновременно. *Параллелизм* же — это исполнение акторов одновременно, в один момент времени. Я буду использовать их в таком смысле в этом тексте. Не удивляйтесь, если другие источники, или даже другие люди используют те же слова в другом смысле. Похоже, что в компьютерном научном мире нет единого мнения по поводу определений этих терминов.

В Erlang конкурентность была с самого начала, даже когда всё исполнялось на одном-единственном ядре процессора назад в 1980-х. Каждый процесс Erlang получал небольшой отрезок времени для своей работы, аналогично тому, как работали приложения на компьютерах до появления многоядерных систем. Параллелизм был возможен уже тогда; всё, что вам для этого требовалось, — иметь второй компьютер рядом, исполняющий тот же код и поддерживающий соединение с первым. Даже в такой конфигурации всего два актора могли исполняться параллельно. В наши дни многоядерные системы позволяют параллелизм на одном компьютере (а некоторые серверные процессоры имеют десятки ядер), и Erlang использует эту возможность наиболее полно.

Не принимайте всё на веру



Важно отметить разницу между конкурентностью и параллелизмом, потому что многие программисты почему-то верят, что Erlang был готов к многоядерным системам за многие годы до того, как он стал готов на самом деле. Erlang был переделан для поддержки настоящей симметричной мультипроцессорности (SMP)[a] в середине двухтысячных и получил качественную реализацию только к выпуску версии R13B в 2009 году. Перед тем SMP часто приходилось отключать, чтобы избежать потерь производительности. В те времена, чтобы получить параллелизм на многоядерной системе без использования SMP, приходилось стартовать несколько копий виртуальной машины.

Интересным фактом является то, что поскольку конкурентность Erlang основана на изолированных процессах, на уровне языка не пришлось ничего менять, чтобы привнести настоящий параллелизм в язык. Все изменения были незаметно проделаны на уровне виртуальной машины, вдали от глаз программистов.

[a] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Симметричная_мультипроцессорность*

Концепции конкурентности

Давным-давно развитие Erlang как языка было очень быстрым, с частым получением отзывов от инженеров, которые разрабатывали телефонные станции на Erlang. Эти взаимодействия доказали, что конкурентность, основанная на процессах, и асинхронная передача сообщений — это хороший способ смоделировать проблему, которую они решали. Более того, мир телефонии уже имел определённую культуру, направленную в сторону конкурентности ещё до появления Erlang. Это было наследие PLEX, языка, созданного ранее в Ericsson, и AXE, телефонной станции, разработанной на нём. Erlang последовал этой тенденции и попытался улучшить инструменты, доступные ранее.

Существовало несколько требований, которые Erlang должен был удовлетворить перед тем, как язык можно было считать хорошим. Главные требования — возможность масштабироваться и поддерживать тысячи пользователей на множестве телефонных станций и затем достигнуть высокой надёжности, вплоть до того, чтобы код никогда не прекращал исполняться.

Масштабируемость

Некоторые свойства считались важными для того, чтобы достигнуть масштабируемости. Из-за того что пользователи в системе были представлены процессами, которые реагировали только на некоторые события (например, входящий звонок, трубка положена и так далее), идеальная система должна была поддерживать процессы, выполняющие маленькие вычисления, и быстрое переключение между ними по мере прихода новых событий. Чтобы сделать это эффективно, имело смысл быстро стартовать и быстро завершать процессы, а ещё очень быстро переключаться между ними. Легковесные процессы были обязательны для этого. Также это было обязательным, поскольку вы не хотели бы возиться с такими вещами, как пулы процессов (фиксированное количество запущенных процессов, между которыми делилась работа). Вместо этого было бы намного легче проектировать программы, которые могли запускать столько процессов, сколько им требовалось.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Другим важным аспектом масштабируемости была возможность обойти ограничения вашей аппаратуры. Есть два способа сделать это: улучшить аппаратуру (масштабирование вверх) либо добавить ещё такой же аппаратуры (масштабирование в ширину). Первый вариант работает до какого-то предела, когда покупка становится очень дорогой (например, покупка суперкомпьютера). Второй вариант обычно дешевле и всего лишь требует добавлять в сеть больше компьютеров. Здесь становятся полезно иметь возможности* распределённого исполнения *как часть вашего выбранного языка.*

Поскольку приложения телефонии требовали огромной надёжности, было решено, что наилучший способ делать работу — это запретить процессам лезть друг к другу в память. Общая память может привести к противоречивому состоянию, если один из процессов упадёт во время записи (особенно если данные сделаны общими на разных компьютерах или виртуальных машинах), также имелись и другие осложнения. Вместо этого процессам следовало обмениваться с помощью сообщений, данные в которых копировались. Это могло оказаться медленнее, но было бы намного безопаснее.

Устойчивость к сбоям

Это ведёт нас ко второму типу требований, поставленных перед Erlang: надёжность. Первые авторы Erlang всегда помнили, что отказы — это обычная в жизни ситуация. Вы можете попытаться предотвратить ошибки, но чаще всего какие-то из них всё равно происходят. Если вдруг программные ошибки перестанут случаться, то ничто не сможет защитить от ошибок аппаратуры. Таким образом, идея в поиске хороших способов обработки ошибок и возникающих проблем — вместо того чтобы пытаться их предотвратить.

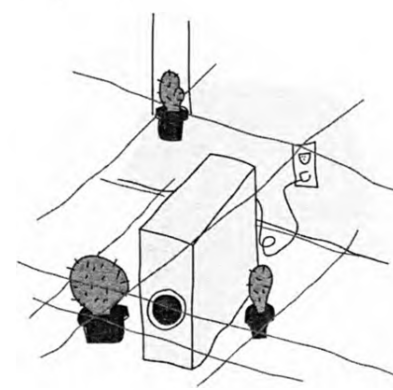
Вышло так, что подход к проектированию с помощью множества процессов и обмена сообщениями оказался хорошей идеей, потому что обработка ошибок могла

быть добавлена сюда достаточно легко. Возьмите лёгкие процессы (спроектированные для лёгкости рестарта и остановки) как пример. Некоторые исследования показали, что основной источник остановок в больших программных системах — это внезапные или временно возникающие ошибки (*http://dslab.epfl.ch/pubs/crashonly/*). Тогда существует принцип, говорящий нам, что ошибки, которые повреждают данные, должны приводить к остановке ошибочной части системы как можно скорее, чтобы избежать распространения ошибок и повреждённых данных в остальную часть системы.

Другая концепция — это то, что существует много способов остановить систему, два из которых — чистое завершение работы и падение (завершение с неожиданной ошибкой).

Здесь худшим является, очевидно, падение. Безопасным решением было бы убедиться, что все падения в то же время являются чистыми завершениями работы: это можно сделать с помощью таких решений, как «не владеть общими ресурсами» и однократное присваивание (которое изолирует память процесса), позволяющее избегать блокировок[2] (может произойти так, что при падении блокировка не снимается, что мешает другим процессам работать с этими данными, или оставляет данные в противоречивом состоянии), и другие ужасы, которые я не буду подробно описывать, но они все были учтены в ходе проектирования Erlang.

Идеальное решение в Erlang, таким образом, — это убивать процессы так быстро, как только обнаружена ошибка, чтобы избежать повреждения важных данных в других процессах и временно возникающих ошибок. Лёгкие процессы — это ключевой элемент в этом решении. Дальнейшие механизмы обработки ошибок также являются частью языка и позволяют процессам отслеживать здоровье других процессов (это описано в главе 12 «Ошибки и процессы»), чтобы знать момент, когда другой процесс умирает, и решить, что с этим делать.



Допустим, быстрый рестарт процессов — это достаточное решение, чтобы справиться с программными ошибками. Следующей проблемой, которая может нас настигнуть, являются сбои оборудования. Как убедиться, что ваша программа продолжает работать, даже если кто-то пнёт ногой компьютер, на котором она запущена? Хотя хитрая защитная система из лазерных сенсоров и стратегически размещённых кактусов может какое-то время работать, она не вечна. Решение — запустите вашу программу на нескольких компьютерах сразу, всё равно это нам понадобится для масштабирования. Вот ещё одна выгода иметь независимые процессы без каналов связи, кроме передачи сообщений. Они могут работать одинаково, независимо от того, локальные это процессы или удалённые на

[2] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Блокировка_(программирование).*

другом компьютере, и это делает устойчивость к сбоям с помощью распределения лёгкой и почти незаметной для программиста.

Распределённое исполнение имеет прямые последствия для того, как процессы могут сообщаться друг с другом. Одна из наибольших сложностей в распределении — это то, что вы не сможете предположить, что хотя узел (или удалённый компьютер) и был доступен, когда вы делали вызов функции, он будет доступен в течение всего времени передачи данных, или даже что он сможет исполнить запрос верно. Кто-то споткнулся о кабель или выдернул провод из розетки, и это может завесить вашу программу. А может быть, из-за этого программа упадёт. Кто знает?

Оказалось, что выбор асинхронного обмена сообщениями был удачным выбором дизайна. Согласно модели процессы-с-асинхронными-сообщениями, сообщения, посланные от процесса другому процессу, хранятся в *почтовом ящике* внутри процесса-получателя до тех пор, пока они не будут извлечены и прочитаны. Важно упомянуть, что сообщения посылаются даже без проверки, что получатель существует, потому что такая проверка не очень-то и полезна. Как утверждалось в предыдущем параграфе, важно знать, если процесс упал с того времени, как мы отправили сообщение, и до времени, когда оно было получено. И если оно получено, невозможно узнать, будет ли оно обработано, или получающий процесс упадёт, перед тем как это случится. Асинхронные сообщения позволяют безопасные удалённые вызовы функций, потому что никто ничего не ожидает; программист сам должен это узнать. Если вам нужно подтверждение доставки, вы сами должны отправить второе сообщение в качестве ответа оригинальному процессу. Это сообщение будет иметь смысл надёжной доставки, как будут иметь и любые программы, которые вы построите на этом же принципе.

Реализация конкурентности



Итак, теперь вы знаете, почему было принято решение, что лёгкие процессы с асинхронной передачей сообщений — это наилучший подход для Erlang. Но как авторы Erlang смогли заставить это работать?

Для начала нельзя доверять обработку процессов операционной системе. Разные операционные системы имеют разные способы работы с процессами, и скорость их работы тоже различается. Большинство их слишком медленны или слишком тяжёлы для того, что требуется обычной программе на Erlang. Делая это на основе виртуальной машины, авторы Erlang могут контролировать оптимизации и надёжность. В наши дни минимальный процесс Erlang занимает около 300 слов (не путать с байтами) и может

быть создан в течение микросекунд — немногие современные операционные системы могут похвастаться тем же.

Чтобы обработать потенциальное количество процессов, которое могут создать ваши программы, виртуальная машина стартует один поток операционной системы на каждое ядро процессора, который исполняет роль *планировщика* (*scheduler*). Каждый из этих планировщиков имеет *очередь исполнения* (*run queue*), которая является списком процессов Erlang, которым надо уделить небольшой отрезок времени. Когда один из планировщиков имеет слишком много задач в его очереди исполнения, некоторые задачи переносятся на другой планировщик. Это означает, что виртуальная машина Erlang решает вопросы балансировки нагрузки сама и программисту не следует об этом беспокоиться. Есть и другие оптимизации, такие как ограничение скорости отправки сообщений слишком нагруженным процессам, чтобы помочь отрегулировать и распределить нагрузку.

Всё, что было трудным, здесь решено для вашего удобства. Это и есть то, что делает лёгкими первые шаги в параллельном программировании в Erlang. Переход к параллельной модели разработки означает, что ваша программа должна ускориться вдвое, если вы добавите в систему второе ядро процессора, или вчетверо, если их становится четыре, верно? Не всегда. Такой феномен называется *линейным масштабированием*, если сравнить ускорение против количества ядер процессора (смотрите на график ниже). В реальной жизни нет такого понятия, как бесплатные обеды (ну, то есть бывает, на похоронах, например, но всё равно кто-то должен заплатить, где-то).

Не совсем непохоже на линейный рост

Сложность получения линейного роста не связана с языком программирования, но скорее с природой решаемых задач. Задачи, которые хорошо масштабируются, часто называют *чрезвычайно параллельными* (*embarrasingly parallel*). Если поискать в Интернете эту фразу[3], то вы, вероятно, найдёте примеры задач, такие как например, трассировка лучей (метод для создания 3D-изображений), криптографические задачи, решаемые полным перебором, моделирование и предсказание погоды.

Время от времени в IRC-чатах, на форумах или в списках рассылки появляются люди, задающие вопрос, может ли Erlang быть использован для решения такого вида проблем, или можно ли на нём программировать для GPU[4]. Ответ практически всегда «нет». Причина относительно проста: все эти проблемы обычно касаются числовых алгоритмов с большим количеством вычислений. Erlang не очень хорошо приспособлен для этого.

Чрезвычайно параллельные задачи Erlang представлены на более высоком уровне. Обычно они связаны с концепциями, такими как чат серверы, телефонные станции, веб-серверы, очереди сообщений, сканеры веб-сайтов или любые другие приложения,

[3] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Чрезвычайная_параллельность*

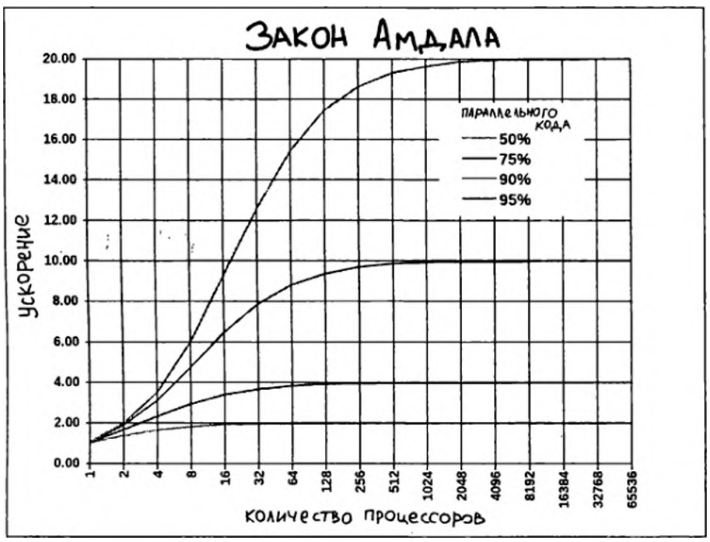
[4] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Графический_процессор*

где выполняемая работа может быть представлена в виде независимых логических сущностей (кто-то сказал акторы?). Этот вид проблем может решаться эффективно и с масштабированием, близким к линейному.

Множество проблем никогда не демонстрирует таких свойств масштабирования. Фактически вам достаточно написать одну централизованную последовательность операций — и всё потеряно. *Ваша параллельная программа будет работать так быстро, как ей это позволит её самая медленная последовательно написанная часть.* Пример такого феномена можно наблюдать, например, в супермаркете. Сотни людей могут делать покупки одновременно, почти никогда не пересекаясь друг с другом. Но как только пришло время заплатить, тут же формируются очереди, если кассиров меньше, чем людей, готовых выйти с покупками. Было бы, наверное, возможно добавлять кассиров до тех пор, пока не будет в наличии один кассир для каждого одновременно выходящего покупателя, но тогда вам понадобится и дверь для каждого входящего, потому что они не смогут войти в супермаркет все одновременно.

Другими словами, даже хоть покупатели могут выбирать товары параллельно, и это у них занимает время, не зависимое от количества других покупателей, не важно, один покупатель в магазине или тысяча, им всё равно придётся ждать в очереди, чтобы заплатить. Таким образом, их время в магазине никак не может быть короче времени ожидания в очереди и оплаты.

Обобщение этого принципа называется законом Амдала (Amdahl's law)[5]. Он показывает, какое ускорение можно ожидать от вашей системы, если в неё добавить параллелизм, и в какой пропорции:



Согласно закону Амдала, код, 50% которого могут исполняться параллельно, никогда не может ускориться более, чем вдвое, а код, 95% которого могут исполняться

[5] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Закон_Амдала.*

параллельно, может теоретически ускориться до 20 раз, если добавить достаточно процессоров. Что интересного можно увидеть на этом графике, так это то, как избавление от последних последовательных частей кода в вашей программе позволяет огромное теоретически возможное ускорение, по сравнению с удалением аналогичного объёма кода из программы, которая была с самого начала не очень-то параллельна.

Не принимайте всё на веру

Параллелизм — это *не* решение всех проблем. В некоторых случаях переход к параллельности может даже замедлить вашу программу. Это может случиться, если ваша программа на 100% последовательна, но использует множество процессов.

Одним из лучших примеров такой проблемы может быть *тест кольца*. Тест кольца — это испытание, в котором тысячи процессов обмениваются небольшим блоком данных по кругу. Можно представить себе это как игру в «Испорченный телефон»[a], если хотите. В этом тесте только один процесс делает что-то полезное в один момент времени, но виртуальная машина Erlang тратит время на балансировку нагрузки между ядрами и даёт каждому из процессов немного времени (когда каждому из них приходит сообщение).

Это работает против множества известных аппаратных оптимизаций и заставляет виртуальную машину тратить время на бесполезную работу.

Это часто является причиной того, что чисто последовательные алгоритмы могут выполняться намного медленнее на множестве ядер, по сравнению с одним. В этом случае может быть хорошей идеей отключить симметричную мультипроцессорность (`$ erl -smp disable`).

[a] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Испорченный_телефон.*

Всего хорошего, и спасибо за рыбу!

Конечно, эта глава не была бы полной, если бы я не показал трёх примитивов, требуемых для конкурентности в Erlang: порождение новых процессов, отправку сообщений и получение сообщений. На практике существуют и другие механизмы, которые нужны для действительно надёжных программ, но на данный момент этого будет достаточно.

Порождение процессов

Я не уделял внимания этому вопросу долгое время и до сих пор не объяснил, что такое *процесс*. Это фактически просто функция. Процесс исполняет заданную функцию, и когда она завершилась, он исчезает. Технически говоря, процесс также имеет

некоторое скрытое от глаз состояние (например, почтовый ящик для сообщений), но для понимания достаточно представить себе, что это просто функция.

Для старта нового процесса Erlang предлагает функцию `spawn/1`[6], которая принимает параметром другую функцию и исполняет её:

```
1> F = fun() -> 2 + 2 end.
#Fun<erl_eval.20.67289768>
2> spawn(F).
<0.44.0>
```

Результат, возвращаемый функцией `spawn/1` (в данном примере `<0.44.0>`), называется *идентификатором процесса*, часто записываемый кратко как *PID*, *Pid* или *pid*. Идентификатор процесса — это некоторое произвольное значение, которое указывает на любой процесс, существующий сейчас (или существовавший ранее) в системе в какой-то момент жизни виртуальной машины. Он используется как адрес для связи с процессом.

Вы заметите, что мы не можем увидеть результат выполнения функции `F`. Мы только получаем её идентификатор. Это потому, что процессы ничего не возвращают.

Как же нам увидеть результат выполнения `F`? Есть два способа. Самый лёгкий — просто напечатать на экране то, что у нас получилось:

```
3> spawn(fun() -> io:format("~p~n", [2 + 2]) end).
4
<0.46.0>
```

Для реальных программ это не очень практично, но с помощью этого можно увидеть, как Erlang справляется с процессами. К счастью, использования `io:format/2` достаточно, чтобы позволить нам поэкспериментировать. Мы стартуем 10 процессов очень быстро и поставим их на паузу с помощью функции `timer:sleep/1`, которая принимает целое значение `N` и ждёт `N` миллисекунд перед продолжением работы. После задержки будет напечатано значение, хранящееся внутри процесса.

```
4> G = fun(X) -> timer:sleep(10), io:format("~p~n", [X]) end.
#Fun<erl_eval.6.13229925>
5> [spawn(fun() -> G(X) end) || X <- lists:seq(1,10)].
[<0.273.0>,<0.274.0>,<0.275.0>,<0.276.0>,<0.277.0>,
<0.278.0>,<0.279.0>,<0.280.0>,<0.281.0>,<0.282.0>]
2
1
4
3
5
```

[6] spawn — порождать, породить (*прим. перев.*).

```
8
7
6
10
9
```

Порядок совершенно перепутан, ыи непонятно почему. Добро пожаловать в параллелизм! Поскольку процессы исполняются одновременно, порядок работы не гарантируется. Это происходит потому, что виртуальная машина Erlang использует множество хитростей, чтобы решить, когда пришла пора исполнять тот или иной процесс, и контролирует, чтобы всем досталось поровну времени. Много сервисов в Erlang сделано как процессы, включая и интерактивную консоль, в которой вы печатаете. Ваши процессы должны быть сбалансированы с другими, уже имеющимися в системе, и это могло стать причиной странного порядка напечатанных чисел.

Симметричная мультипроцессорность и вы

Результаты будут примерно такими же независимо от того, была включена симметричная мультипроцессорность или нет. Чтобы доказать этот факт, можете попробовать ещё раз, перезапустив Erlang с помощью команды `$ erl -smp disable`.

Чтобы узнать, включена ли в данный момент поддержка SMP в сейчас запущенном Erlang, посмотрите на первую строку, напечатанную при старте интерактивной консоли. Если вы увидите текст `[smp:2:2] [rq:2]`, это означает, что режим SMP включен и что у вас имеется два ядра процессора, на которых запущены две очереди планировщика процессов (`rq` означает «run queue» или очереди исполнения). Если вы только видите `[rq:1]`, это означает, что у вас только одна очередь исполнения и SMP отключен.

Текст `[smp:2:2]` означает, что имеются два ядра процессора, на которых запущены два планировщика задач. `[rq:2]` означает две активные очереди исполнения. В более ранних версиях Erlang вы могли иметь несколько планировщиков, но с общей очередью исполнения. Начиная с версии R13B это привели в порядок, очередь исполнения всегда одна для каждого планировщика; это позволяет получить лучший параллелизм.

Чтобы доказать, что интерактивная консоль сама является обычным процессом, я использую встроенную (BIF) функцию `self/0`, которая возвращает идентификатор текущего процесса:

```
6> self().
<0.41.0>
7> exit(self()).
** exception exit: <0.41.0>
8> self().
<0.285.0>
```

Как вы видите, идентификатор поменялся, потому что процесс был остановлен и перезапущен.

Теперь что нас беспокоит — это разобраться, как посылать сообщения, потому что никому не интересно всё время печатать результаты на экране и потом вводить их руками в других процессах (как минимум я так думаю).

Отправка сообщений

Следующий примитив используется для передачи сообщений: это оператор `!`, также известный под именем *bang*. Слева от него пишется идентификатор процесса-получателя, а справа — любой Erlang-терм. Копия терма посылается указанному процессу, который может получить это сообщение:

```
9> self() ! hello.
hello
```

Сообщение было помещено в почтовый ящик процесса, но оно ещё не было прочитано. Второй текст `hello` в консоли — это возвращаемое значение операции отправки. Это означает, что можно послать одно и то же сообщение многим процессам, выстроив несколько отправок в цепочку:

```
10> self() ! self() ! double.
double
```

Что является эквивалентом выражения `self() ! (self() ! double)`.

Замечание о почтовом ящике процесса: сообщения хранятся в том порядке, в каком они пришли. Каждый раз, когда сообщение прочитывается, оно извлекается из почтового ящика. Опять же, это чем-то подобно примеру из введения к книге, где люди обменивались письмами.



Чтобы увидеть содержимое текущего почтового ящика, в интерактивной консоли есть команда `flush()`:

```
11> flush().
Shell got hello
Shell got double
Shell got double
ok
```

Функция `flush/0` является просто удобным способом получить и напечатать всё, что накопилось в почтовом ящике. Это означает, что мы всё ещё не можем присвоить результат работы запущенного нами процесса переменной, но как минимум мы уже знаем, как отправить его другому процессу и проверить, что результат получен.

Получение сообщений

Отправка сообщений, которые никто не читает, так же полезна, как и написание эмо-стихов (то есть не очень). Вот для этого нам нужно выражение для получения сообщений: `receive`. Вместо долгого сидения в интерпретаторе мы напишем короткую программу о дельфинах, и я попробую продемонстрировать, как это делается:

```
-module(dolphins).
-compile(export_all).

dolphin1() ->
    receive
        do_a_flip ->                    % Сделай кувырок
            io:format("Как насчёт нет?~n");
        fish ->                         % Рыба
            io:format("Всего хорошего, и спасибо за рыбу!~n");
        _ ->
            io:format("Хех, мы умнее, чем вы, люди.~n")
    end.
```

Как вы можете видеть, `receive` синтаксически очень похож на конструкцию `case ...of`. Фактически образцы работают точно так же, кроме того, что переменным в образцах присваиваются пришедшие сообщения вместо значения выражения, стоящего между `case` и `of`. Образцы в операторе получения также могут иметь и охранные условия:

```
receive
    Образец1 when ОхранноеВыражение1 -> Выражение1;
    Образец2 when ОхранноеВыражение2 -> Выражение2;
    Образец3 ->          Выражение3
end
```

Зная это, теперь мы можем скомпилировать модуль, показанный выше, запустить его и начать обмениваться сообщениями с дельфинами:

```
11> c(dolphins).
{ok,dolphins}
12> Dolphin = spawn(dolphins, dolphin1, []).
<0.40.0>
13> Dolphin ! "oh, hello dolphin!".
Хех, мы умнее, чем вы, люди.
"oh, hello dolphin!"
14> Dolphin ! fish.
fish
```

Здесь мы представляем новый способ порождения процессов с помощью `spawn/3`. Вместо одного параметра, функции, `spawn/3` принимает целых три: имя модуля, имя функции и список аргументов. Как только функция стартовала, происходят следующие события:

1. Функция попадает в выражение `receive`. Поскольку почтовый ящик процесса-получателя пока что пуст, наш дельфин будет ждать прихода сообщения.
2. Получено сообщение `"oh, hello dolphin!"`. Функция пытается сравнить это значение с образцом `do_a_flip`. Сравнение не удаётся, также проверяется образец `fish` и тоже не подходит. Наконец, сообщение сравнивается с образцом, который ловит все значения, (`_`) и успешно совпадает.
3. Процесс печатает сообщение `"Хех, мы умнее, чем вы, люди."`.

Следует заметить, что если бы первое сообщение, которое мы послали, сработало, второе не вызвало бы никакой реакции от процесса `<0.40.0>`. Это происходит потому, что как только наша функция напечатает текст `"Хех, мы умнее, чем вы, люди."`, она завершает работу, а также завершает работу её процесс. Нам нужно перезапустить дельфина:

```
8> f(Dolphin).
ok
9> Dolphin = spawn(dolphins, dolphin1, []).
<0.53.0>
10> Dolphin ! fish.
Всего хорошего, и спасибо за рыбу!
fish
```

В этот раз сообщение `fish` сработало.

Не будет ли полезной возможность получать ответ от дельфина вместо использования `io:format/2`? Конечно, будет (зачем я спрашиваю?).

Я упоминал ранее в этой главе, что единственный способ узнать, получил ли процесс наше сообщение, — это послать ответ. Наш процесс-дельфин должен знать, кому посылать ответ. Это похоже чем-то на обычную почту. Если мы хотим получить

ответ на письмо, надо добавить на конверт наш обратный адрес. В Erlang это делается с помощью упаковки идентификатора процесса в кортеж. Конечный результат — сообщение, которое выглядит похоже на {Pid, Message}. Давайте создадим новую функцию для дельфина, которая будет принимать такие сообщения:

```
dolphin2() ->
    receive
        {From, do_a_flip} ->            % Сделай кувырок
        From ! "Как насчёт нет?";
    {From, fish} ->                     % Рыба
        From ! "Всего хорошего, и спасибо за рыбу!";
    _ ->
        io:format("Хех, мы умнее, чем вы, люди.~n")
    end.
```

Как видно, вместо того чтобы принимать сообщения do_a_flip и fish, мы теперь ожидаем значения для переменной From. Сюда будет прислан идентификатор процесса.

```
11> c(dolphins).
{ok,dolphins}
12> Dolphin2 = spawn(dolphins, dolphin2, []).
<0.65.0>
13> Dolphin2 ! {self(), do_a_flip}.
{<0.32.0>,do_a_flip}
14> flush().
Shell got "Как насчёт нет?"
ok
```

Похоже, что это хорошо сработало. Мы можем получать ответы на сообщения, которые мы отправили (к каждому сообщению надо приложить обратный адрес), но нам всё ещё надо запускать новый процесс для каждого раза. Рекурсия — это способ решения данной проблемы. Нужно просто сделать, чтобы функция сама себя вызывала, никогда не завершала работу и всегда ожидала новых сообщений. Ниже показана функция dolphin3/0, которая реализует описанный способ на практике:

```
dolphin3() ->
    receive
        {From, do_a_flip} ->        % Сделай кувырок
        From ! "Как насчёт нет?",
        dolphin3();
    {From, fish} ->                 % Рыба
        From ! "Всего хорошего, и спасибо за рыбу!";
    _ ->
        io:format("Хех, мы умнее, чем вы, люди.~n")
        dolphin3()
    end.
```

Здесь предложение, совпадающее со всеми значениями, и предложение `do_a_flip` оба продолжают цикл с помощью рекурсивного вызова `dolphin3/0`. Заметьте, что такой способ не будет потреблять память в стеке, потому что рекурсия здесь хвостовая. Пока приходят только такие сообщения, процесс дельфина будет оставаться в цикле. Однако если прислать сообщение `fish`, процесс тут же остановится:

```
15> Dolphin3 = spawn(dolphins, dolphin3, []).
<0.75.0>
16> Dolphin3 ! Dolphin3 ! {self(), do_a_flip}.
{<0.32.0>,do_a_flip}
17> flush().
Shell got "Как насчёт нет?"
Shell got "Как насчёт нет?"
ok
18> Dolphin3 ! {self(), unknown_message}.
Хех, мы умнее, чем вы, люди.
{<0.32.0>,unknown_message}
19> Dolphin3 ! Dolphin3 ! {self(), fish}.
{<0.32.0>,fish}
20> flush().
Shell got "Всего хорошего, и спасибо за рыбу!"
ok
```



И это, пожалуй, всё, что касается дельфинов (*dolphins.erl*). Как вы видите, наша программа ведёт себя, как и ожидалось, отвечает один раз на каждое пришедшее сообщение и продолжает работать дальше, кроме сообщения `fish`. Дельфин сыт по горло нашими сумасшедшими человеческими выходками и покидает нас во имя добра.

Ну вот, теперь вы всё знаете. Это и есть основа знаменитой параллельности Erlang. Мы видели процессы и простую передачу сообщений. Существуют и другие концепции, которые следует понять, чтобы писать воистину полезные и надёжные программы. Мы увидим некоторые из них в следующей главе, а ещё больше — в дальнейших главах.

11

ЕЩЁ О ПАРАЛЛЕЛЬНОЙ ОБРАБОТКЕ

Примеры из главы 10 хорошо подходили для целей демонстрации, но вы далеко не уйдёте с тем небольшим набором инструментов, что были показаны. Не то чтобы примеры были плохими, скорее то, что не так много пользы от процессов и акторов, если они являются просто функциями с сообщениями. Чтобы исправить это, нам нужна возможность иметь состояние у процесса.

В этой главе мы применим концепции и примитивы конкурентности к практическим примерам, которые могут хранить состояние.

Утверждайте ваше состояние

Давайте для начала создадим функцию в новом файле *kitchen.erl*, которая позволит процессу моделировать работу холодильника. Процесс даст возможность выполнять две операции: сохранить еду в холодильнике и взять еду из холодильника. Должно быть возможно взять только еду, которая заранее была туда помещена. Следующая функция может служить отправной точкой для разработки нашего процесса:



```
-module(kitchen).
-compile(export_all).

fridge1() ->
    receive
        {From, {store, _Food}} ->
        From ! {self(), ok},
        fridge1();
```

```
    {From, {take, _Food}} ->
        %% эм...
        From ! {self(), not_found},
        fridge1();
    terminate ->
        ok
    end.
```

Что-то здесь не так. Когда мы просим сохранить еду, процесс должен ответить `ok`, но не видно кода, сохраняющего еду куда-бы то ни было; `fridge1()` вызывается, и функция начинается заново с чистого листа, не сохраняя своего состояния. Также вы можете увидеть это, когда мы вызываем процесс для извлечения еды из холодильника: нет никакого состояния, из которого можно было бы взять еду, и нам приходится вернуть `not_found`. Чтобы сохранить и извлечь предметы еды, нам понадобится добавить к этой функции состояние.

С помощью рекурсии состояние процесса можно полностью хранить в параметрах функции. В случае с нашим холодильником есть возможность сохранить содержимое холодильника в списке и затем искать по списку, когда кто-то проголодался:

```
fridge2(FoodList) ->
    receive
        {From, {store, Food}} ->
        From ! {self(), ok},
        fridge2([Food|FoodList]);
    {From, {take, Food}} ->
        case lists:member(Food, FoodList) of
            true ->
                From ! {self(), {ok, Food}},
                fridge2(lists:delete(Food, FoodList));
            false ->
                From ! {self(), not_found},
                fridge2(FoodList)
        end;
    terminate ->
        ok
    end.
```

Первое, что изменилось, — функция `fridge2/1` теперь принимает один аргумент, `FoodList`. Вы можете видеть, что при получении сообщения, которое совпадёт с образцом `{From,{store,Food}}`, функция добавит `Food` к списку `FoodList`. После того как будет сделан рекурсивный вызов, станет возможным извлечь эту сохранённую еду. Фактически я так и сделал.

Функция использует `lists:member/2` для проверки, является `Food` частью списка `FoodList` или нет. В зависимости от результата вызывающему процессу приходит либо извлечённая из холодильника еда (которая удаляется из `FoodList`), либо возвращается сообщение об ошибке, атом `not_found`:

```
1> c(kitchen).
{ok,kitchen}
2> Pid = spawn(kitchen, fridge2, [[baking_soda]]).
<0.51.0>
3> Pid ! {self(), {store, milk}}.
{<0.33.0>,{store,milk}}
4> flush().
Shell got {<0.51.0>,ok}
ok
```

Похоже, сохранение продуктов в холодильнике работает. Мы попробуем сохранить ещё что-то и затем извлечь это из холодильника.

```
5> Pid ! {self(), {store, bacon}}.
{<0.33.0>,{store,bacon}}
6> Pid ! {self(), {take, bacon}}.
{<0.33.0>,{take,bacon}}
7> Pid ! {self(), {take, turkey}}.
{<0.33.0>,{take,turkey}}
8> flush().
Shell got {<0.51.0>,ok}
Shell got {<0.51.0>,{ok,bacon}}
Shell got {<0.51.0>,not_found}
ok
```

Как и ожидалось, мы можем достать бекон из холодильника, потому что мы сначала положили его туда (вместе с молоком и пищевой содой), но процесс холодильника никогда не получал индейку и не смог найти её в содержимом, когда пришёл запрос. Вот почему последний запрос вернул сообщение `{<0.51.0>,not_found}`.

Мы обожаем сообщения, но держим их в секрете

Что-то не так было с предыдущим примером: программист, который собрался пользоваться нашим холодильником, должен был заранее знать протокол обмена, который был изобретён для этого процесса. Это бесполезное усложнение. Хорошим способом решить эту проблему было бы скрыть сообщения с помощью функций, которые будут отправлять и получать их для нас:

```
store(Pid, Food) ->
    Pid ! {self(), {store, Food}},
    receive
        {Pid, Msg} -> Msg
    end.
take(Pid, Food) ->
    Pid ! {self(), {take, Food}},
    receive
```

```
        {Pid, Msg} -> Msg
    end.
```

Теперь взаимодействие с процессом стало намного проще:

```
9> c(kitchen).
{ok,kitchen}
10> f().
ok
11> Pid = spawn(kitchen, fridge2, [[baking_soda]]).
<0.73.0>
12> kitchen:store(Pid, water).
ok
13> kitchen:take(Pid, water).
{ok,water}
14> kitchen:take(Pid, juice).
not_found
```

Нам больше не нужно заботиться о том, как работают сообщения, если нужно отправить `self()` или атом вроде `take` или `store`: всё, что требуется, — это идентификатор процесса и знать, какую функцию вызвать. Это скрывает всю грязную работу и облегчает построение процесса, имитирующего холодильник.

Что ещё было бы хорошо скрыть — это часть кода, которая порождает процесс. Мы только что скрывали сообщения, но мы всё ещё ожидаем, что наш пользователь знает, как правильно порождать наш процесс. Я добавлю ещё одну функцию `start/1`:

```
start(FoodList) ->
    spawn(?MODULE, fridge2, [FoodList]).
```

Здесь макрос `?MODULE` всегда равен названию текущего модуля. Может показаться, что есть польза от такой функции, но немного всё-таки есть. Существенная часть пользы — это единообразность между вызовами `take/2` и `store/2`: всё, что касается процесса холодильника, теперь обрабатывается в модуле кухни `kitchen`. Если бы вы захотели добавить запись в файл журнала в процессе холодильника или стартовать второй вспомогательный процесс (скажем, морозильник), было бы очень легко сделать это внутри нашей новой функции `start/1`. Однако если бы мы оставили задачу порождения модуля пользователю, нам бы пришлось пройти через каждый вызов `spawn/3` в коде, где запускается холодильник, и добавить туда новый вызов. Такой подход обычно сопровождается риском возникновения ошибок, а ошибки — отстой.



Давайте посмотрим, как использовать то, что получилось:

```
15> f().
ok
16> c(kitchen).
{ok,kitchen}
17> Pid = kitchen:start([rhubarb, dog, hotdog]).
<0.84.0>
18> kitchen:take(Pid, dog).
{ok,dog}
19> kitchen:take(Pid, dog).
not_found
```

Ура! Собака смогла выбраться из холодильника, и наша абстракция готова!

Тайм-аут

Давайте попробуем кое-что с помощью команды `pid(A,B,C)` (доступна только в интерактивной консоли), которая переводит 3 целых числа `A`, `B` и `C` в pid. Здесь мы специально передаём в вызов `kitchen:take/2` несуществующий идентификатор процесса:

```
20> kitchen:take(pid(0,250,0), dog).
```

Ой, что случилось? Консоль перестала отвечать. Это произошло из-за того, как была написана функция `take/2`. Чтобы разобраться, что произошло сейчас, давайте просмотрим сначала, что происходит, когда функция исполняется нормально:

1. Вы посылаете сообщение процессу холодильника с командой сохранить еду (из интерактивной консоли).
2. Ваш процесс переходит в режим получения и ждёт ответного сообщения.
3. Процесс-холодильник сохраняет еду и посылает ответное `ok` вашему процессу.
4. Ваш процесс получает ответ и продолжает жить своей обычной жизнью.



А вот как получилось, что консоль интерпретатора зависла:

1. Сообщение сохранить еду было отправлено от вас (от консоли интерпретатора) неизвестному процессу.
2. Ваш процесс переходит в режим получения и ждёт ответного сообщения.
3. Неизвестный процесс не существует или не ждал от вас такого сообщения и ничего с ним не делает.
4. Ваш процесс консоли интерпретатора завис в режиме получения сообщения.

Это раздражает, особенно потому, что здесь невозможна обработка ошибок. Ничего ошибочного не произошло, программа просто ждёт. В общем, все асинхронные операции (чем и является передача сообщений в Erlang) обязательно нуждаются в условии выхода после определённого времени, если ничего не произошло (если нет никаких признаков входящих данных). Веб-браузеры делают так, если загрузка страниц или изображений занимает слишком много времени, и вы тоже делаете так, если кто-то слишком долго не берёт трубку телефона или опаздывает на встречу. Erlang, конечно же, имеет подобный механизм для ограничения времени ожидания, и он является частью конструкции `receive`:

```
receive
    Образец -> Выражение1
after Задержка ->
    Выражение2
end.
```

Часть кода между `receive` и `after` осталась такой же, как мы уже знаем. Блок кода ключевого слова `after` сработает, если прошло *более чем* `Задержка` миллисекунд с момента прихода последнего сообщения, которое бы совпадало с образцом `Образец`. Когда это происходит, выполняется выражение `Выражение2`.

Мы напишем две новые интерфейсные функции, `store2/2` и `take2/2`, которые будут работать почти точно так же, как старые `store/2` и `take/2`, но с той разницей, что они будут ждать ответа не дольше трёх секунд:

```
store2(Pid, Food) ->
    Pid ! {self(), {store, Food}},
    receive
        {Pid, Msg} -> Msg
    after 3000 ->
        timeout
    end.

take2(Pid, Food) ->
    Pid ! {self(), {take, Food}},
```

```
    receive
        {Pid, Msg} -> Msg
    after 3000 ->
        timeout
    end.
```

Когда вызов займёт слишком много времени, мы возвратим результат `timeout`. Это не отвечает на вопрос, что делать с тем фактом, что операция заняла слишком много времени, и ответ может прийти позже и неожиданно испортить нам жизнь, но, по крайней мере, мы не зависнем, если другой процесс завершил работу. Кое-что под названием *монитор* поможет нам сделать этот код более надёжным, и мы увидим это в следующей главе 12 «Ошибки и процессы». Теперь вы можете разблокировать интерактивную консоль с помощью нажатия `^G` (`Ctrl+G`) и попробовать наши новые функции:

```
User switch command
-> k
-> s
-> c
Eshell V5.7.5 (abort with ^G)
1> c(kitchen).
{ok,kitchen}
2> kitchen:take2(pid(0,250,0), dog).
timeout
```

И теперь всё наконец заработало.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Я написал, что `after` принимает только числовое значение в миллисекундах, но есть ещё одно особое значение, атом `infinity`. В то время как может показаться, что это не несёт полезного смысла (вы просто можете удалить весь код после `after`, и поведение вашего кода не изменится), всё же иногда полезно, когда программист может передать время ожидания параметром в функцию. Таким способом, если программист захочет вечного ожидания, он вполне может это задать.*

Есть и другие варианты использования таймеров, кроме как прекращать ожидание сообщения после тайм-аута. Одним очень простым примером может быть то, как реализована функция `timer:sleep/1`, которую мы использовали в главе 10. Вот как она сделана (давайте создадим новый модуль *multiproc.erl*):

```
sleep(T) ->
    receive
    after T -> ok
    end.
```

В этом конкретном случае никакое входящее сообщение не совпадает с образцами после `receive`, потому что не задано ни одного образца. Вместо этого через `T` миллисекунд будет исполнено выражение после `after`.

Ещё один особый случай получается, если задать ограничение времени ожидания равным 0:

```
flush() ->
    receive
        _ -> flush()
    after 0 ->
        ok
    end.
```

Когда это происходит, виртуальная машина Erlang попытается найти сообщение, которое бы совпало с одним из образцов. В случае выше это будет любое сообщение. Код будет рекурсивно вызывать сам себя и выбрасывать все полученные сообщения до тех пор, пока почтовый ящик не опустеет. Как только это сделано, сработает код `after 0 -> ok`, и функция успешно завершит работу.

Избирательное получение

Эта концепция «сброса сообщений» делает возможным создание *избирательного получения* сообщений, которое может дать приоритет заданным сообщениям с помощью вложения вызовов друг в друга:

```
important() ->
    receive
        {Priority, Message} when Priority > 10 ->
            [Message | important()]
        after 0 ->
            normal()
    end.
normal() ->
    receive
        {_, Message} ->
            [Message | normal()]
    after 0 ->
        []
    end.
```

Эта функция построит список из сообщений (уже пришедших) в почтовом ящике, и первыми будут идти те, у которых приоритет был более 10:

```
1> c(multiproc).
```

```
{ok,multiproc}
2> self() ! {15, high}, self() ! {7, low}, self() ! {1, low}, self() ! {17, high}.
{17,high}
3> multiproc:important().
[high,high,low,low]
```

Из-за того что я использовал `after 0`, сообщения будут приниматься до тех пор, пока ящик не опустеет, но первыми будут получены те, у которых приоритет более 10, даже не обращая внимания на другие сообщения, которые потом будут собраны второй функцией `normal/0`.

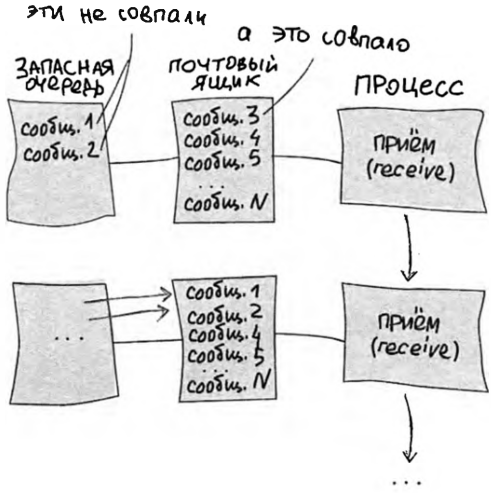
Подводные камни выборочного приёма сообщений

Когда процессу отправлены какие-то сообщения, они сохраняются в почтовом ящике процесса до тех пор, пока он не прочтёт их и они не совпадут с образцом. Сообщения хранятся в том порядке, в каком они были получены. Это означает, что каждый раз, когда вы сверяете сообщения с образцом, проверка начинается с самого первого (и самого старого) сообщения.

Это самое старое сообщение затем проверяется с каждым образцом в блоке `receive` до тех пор, пока один из них не совпал. Когда это произошло, сообщение удаляется из почтового ящика, и код процесса исполняется, как обычно, до следующего `receive`. Когда следующий `receive` исполняется, виртуальная машина посмотрит на самое старое сообщение в почтовом ящике (второе после того, которое мы удалили) и так далее.



Когда данное сообщение не удаётся совместить с образцом, оно перекладывается в *запасную очередь*, и проверяется следующее сообщение. Если второе сообщение совпало, то первое кладётся назад в начало почтового ящика и будет повторно проверено позже.



Это позволяет нам заботиться только о полезных сообщениях. Игнорирование некоторых сообщений, чтобы обработать их позже описанным выше способом, — в этом состоит суть *избирательного получения*. В то время как этот подход полезен, если ваш процесс получает очень много сообщений, которые вам неинтересны, чтение полезных сообщений может начать занимать всё больше и больше времени (и память процесса будет тоже расти).

На последнем рисунке выше представьте, что нам нужно 367-е сообщение, но первые 366 сообщений нам не интересны, и мы их пропускаем. Чтобы получить 367-е сообщение, процесс должен попытаться проверить 366 сообщений перед ним. Как только это сделано и они все были переложены в очередь, 367-е будет извлечено и 366 предыдущих положены обратно в начало почтового ящика. Следующее полезное сообщение потенциально может быть закопано ещё глубже, и поиск его займёт ещё больше времени.

Такой способ получения сообщений — частая причина проблем с плохой производительностью кода в Erlang. Если ваше приложение работает необычно медленно и вы знаете, что в нём передаётся множество сообщений, это может оказаться причиной. Если такие избирательные получения сообщений приводят к массивному замедлению в вашем коде, первое, о чём вы должны себя спросить, — это почему ваш процесс получает сообщения, которые ему не интересны? Посылаются ли сообщения в правильные процессы? Правильны ли образцы, с которыми сравниваются сообщения

при приёме? Корректен ли формат присылаемых сообщений? Используете ли вы один процесс там, где его работу должны делать несколько? Ответы на один или несколько этих вопросов могут быть вашим решением.

Улучшенное общение

Начиная с версии R14A, в компилятор Erlang была добавлена новая оптимизация. Она упрощает избирательные получения сообщений в некоторых особых случаях взаимной коммуникации между процессами. Примером такой функции может быть `optimized/1` в моём модуле *multiproc.erl*.

Чтобы это сработало, нужно создать в функции-отправителе новое значение-ссылку (с помощью `make_ref()`) или стартовать монитор, как описано в главе 12, и затем послать его в сообщении. В той же функции выполняется избирательное получение. Если ни одно из сообщений не сможет совпасть с образцом, не обладая этим новым уникальным значением-ссылкой, компилятор автоматически сделает так, что виртуальная машина пропустит более старые сообщения, пришедшие до создания этого значения-ссылки.

Заметьте, что вам не стоит пытаться подвести ваш код под такие оптимизации. Разработчики Erlang смотрели на работу часто используемых примеров кода и попытались сделать их быстрее. Если вы пишете идиоматический код (обычный типовой код, в рекомендуемом стиле), то новейшие достижения оптимизаций будут применимы и к вашему коду. Но не наоборот.

Больше подводных граблей

Из-за описанных рисков получения бесполезных сообщений, которые засоряют почтовый ящик процесса, программисты на Erlang иногда принимают защитные меры против таких ситуаций. Стандартный способ сделать это подобен следующему коду:

```
receive
    Образец1 -> Выражение1;
    Образец2 -> Выражение2;
    Образец3 -> Выражение3;
    ...
    ОбразецN -> ВыражениеN;
    Unexpected ->
        io:format("Неожиданное сообщение ~p~n", [Unexpected])
    end.
```

Этот код гарантирует, что любое сообщение будет поймано как минимум одним из условий. Переменная `Unexpected` совпадёт с чем угодно, извлечёт неожиданное сообщение из почтового ящика и напечатает предупреждение. В зависимости от вашей программы вы можете пожелать сохранить сообщение в какой-то файл журнала,

где позже можно будет найти информацию о нём, как раз для ответа на вопрос, посылаются ли сообщения неправильным процессам, и было бы жаль потерять их и потом тратить время в поисках, почему кто-то недополучил ожидаемых сообщений.

В случае, если вам нужно работать с приоритетами сообщений и вы не можете использовать такое условие, совпадающее с любыми значениями, более умным способом будет реализовать свою *двоичную кучу*[1] (*min-heap*) или использовать модуль `gb_trees` и сбросить все полученные, но необработанные сообщения в такое дерево (обязательно ставьте приоритет сообщения первым в ключе, чтобы он принимал участие в сортировке сообщений). Затем, позже, вы сможете задать поиск по минимальному (`smallest`) или по максимальному (`largest`) элементу в структуре данных, согласно с вашими потребностями.

Во многих случаях этот подход должен позволить вам получать сообщения с заданным приоритетом более эффективно, чем избирательное получение. Однако это может и замедлить ваш код, если почти все сообщения, которые приходят в ваш процесс, имеют высший приоритет. Как обычно, хитрость заключается в измерении скорости и оценке, перед тем как начать оптимизировать.

Теперь, когда мы разобрались, как процесс может хранить состояние, следующим шагом будет сделать обработку ошибок для нескольких процессов, что и является темой (следующей) главы 12.

[1] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Двоичная_куча.*

12
ОШИБКИ И ПРОЦЕССЫ

В большинстве языков исключения обрабатываются внутри хода исполнения программы, так, как мы делали это с помощью `try ... catch` в предыдущих примерах. Проблема с этим очень часто используемым подходом в том, что ваш обычный код должен ловить возникающие ошибки на всех уровнях, либо вы можете передать задачу обеспечения безопасности в дополнительный слой над вашим кодом. В результате ваш код будет всегда исполняться под как минимум одним `try`, который ловит всё подряд и понятия не имеет, что за ошибки в него прилетают. В реальном мире всё гораздо сложнее, но это просто так кажется. Erlang тоже поддерживает эту модель, как вы уже могли убедиться.

Однако Erlang также поддерживает и другой уровень обработки исключений, который позволяет вам перенести их обработку за пределы обычного хода исполнения программы в другой, параллельно работающий процесс. Это обычно ведёт к получению очень простого чистого кода, в котором учитываются только «успешные случаи». В данной главе мы обсудим основные инструменты, которые делают это возможным: связи, мониторы и именованные процессы. Мы также обсудим некоторые общепризнанные практики, которые делают использование этих средств более эффективным.

Связи

Связь (*link*) — это особый вид отношения, который может быть создан между двумя процессами. Когда такое отношение установлено и один из связанных процессов умирает от неожиданного брошенного исключения, ошибки или выхода (смотрите главу 7 «Ошибки и исключения»), то другие связанные процессы также умирают.

Эта концепция очень полезна с точки зрения прекращения работы как можно скорее, для предотвращения распространения произошедших ошибок: если процесс, в котором случилась ошибка, прекращает работу, но те, что от него зависели, — нет, тогда все эти зависимые процессы должны будут как-то обработать исчезнувший важный для их работы процесс. Позволить им умереть и затем стартовать снова всю группу

процессов часто является приемлемой альтернативой. Связи позволяют сделать как раз именно так.

Чтобы установить связь между двумя процессами, Erlang имеет простейшую функцию `link/1`[1], которая принимает `Pid` в качестве аргумента. При её вызове функция создаст связь между текущим процессом и другим процессом, указанным параметром `Pid`. Чтобы избавиться от связи, используйте функцию `unlink/1`[2].

Когда один из связанных процессов прекращает работу, отправляется особый вид сообщения, включающий информацию о том, что произошло. Если процесс умирает по естественным причинам (читайте: завершил свою работу), то такое сообщение не отправляется. Я покажу, как это работает, на примере *linkmon.erl*:

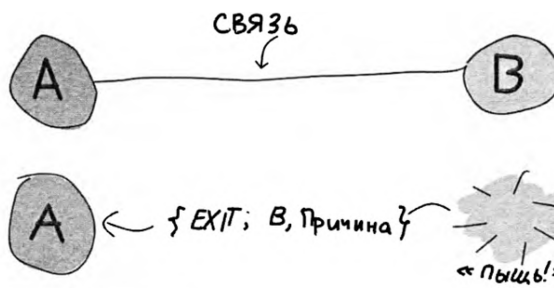
Давайте посмотрим, как работает эта новая функция, в составе файла *linkmon.erl*.

```
myproc() ->
    timer:sleep(5000),
    exit(reason).
```

Если вы попытаетесь исполнить следующие команды (и подождать 5 секунд между каждой из команд `spawn`), то вы должны увидеть, как процесс интерактивной консоли прекращает работу по причине `reason` только в том случае, если между двумя процессами была установлена связь.

```
1> c(linkmon).
{ok,linkmon}
2> spawn(fun linkmon:myproc/0).
<0.52.0>
3> link(spawn(fun linkmon:myproc/0)).
true
** exception error: reason
```

Вот иллюстрация, как это работает:



[1] *http://erldocs.com/R15B/erts/erlang.html#link/1.*

[2] *http://erldocs.com/R15B/erts/erlang.html#unlink/1.*

Однако это сообщение {'EXIT',B,Причина} не может быть поймано с помощью try ...catch, как обычно. Следует использовать другие механизмы, чтобы это сделать. Мы увидим их дальше в разделе «Это ловушка!» на странице 208.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если бы вы хотели убить другой процесс из интерактивной консоли, вы бы могли использовать функцию exit/2*[3]*, которую следует вызывать таким образом: exit(Pid, Причина). Попробуйте, если хотите.*

Связи используются для создания более крупных групп процессов, которые должны завершать работу все вместе. Вот пример:

```
chain(0) ->
    receive
        _ -> ok
    after 2000 ->
        exit("цепочка обрывается")
    end;
chain(N) ->
    Pid = spawn(fun() -> chain(N-1) end),
    link(Pid),
    receive
        _ -> ok
    end.
```

Эта функция принимает целое число N, создаёт N процессов, связанных друг с другом. Чтобы передать значение N-1 внутрь следующего процесса цепочки (который вызывает spawn/1), мы обернули вызов в анонимную функцию, которая не требует аргументов. Вызов spawn(?MODULE, chain, [N-1]) привёл бы к аналогичному результату.

Здесь у нас получится множество процессов, связанных вместе и умирающих по цепочке, как только следующий в цепочке выходит:

```
4> c(linkmon).
{ok,linkmon}
5> link(spawn(linkmon, chain, [3])).
true
** exception error: "цепочка обрывается"
```

Как вы можете видеть, интерпретатор принимает сигнал смерти от некоторых других процессов. Вот схематическое изображение порождённых процессов и связей, идущих вниз по цепочке:

[3] *http://erldocs.com/R15B/erts/erlang.html#exit/2.*

```
[shell] == [3] == [2] == [1] == [0]
[shell] == [3] == [2] == [1] == *умер*
[shell] == [3] == [2] == *умер*
[shell] == [3] == *умер*
[shell] == *умер*
*умер, показана ошибка*
[shell] <-- консоль перезапущена
```

После того как процесс, исполнивший `linkmon:chain(0)`, умирает, ошибка начинает распространяться по цепи связей, пока сам процесс интерактивной консоли не умирает по этой причине. Сбой мог произойти в любом из связанных процессов; поскольку ссылки работают в обе стороны, достаточно умереть процессу с любой стороны, и другие последуют примеру.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Связи уникальны и не складываются. Если вы вызовете `link/1` 15 раз для одинаковой пары процессов, только одна связь будет создана между ними, и единственного вызова `unlink/1` будет достаточно, чтобы разорвать её.*



Важно заметить, что `link(spawn(Функция))` или `link(spawn(Модуль, Функция, Аргументы))` — не атомарная операция (происходит за более чем один шаг). В некоторых случаях может произойти так, что процесс умирает до того, как связь была установлена, и это может спровоцировать неожиданное поведение. По этой причине в язык была добавлена другая функция `spawn_link/1-3`[4]. Она принимает те же аргументы, что и `spawn/1-3`, создаёт процесс и связывает его, как если бы мы вызвали `link/1`, но это происходит в виде одной атомарной операции (операции совмещены в одну операцию, которая может завершиться неудачно либо успешно и никак иначе). Это в целом считается более безопасным, и ещё вы экономите пару скобок.

Это ловушка!

Распространение ошибки между группой процессов происходит с помощью механизма, подобного передаче сообщений, но используется особый вид сообщений, называемых *сигналами*. Сигналы выхода — это «секретные» сообщения, которые действуют автоматически, убивая процессы, их получающие.

Я упоминал уже множество раз, что для того, чтобы быть надёжным, приложение должно быть в состоянии убить и быстро перезапустить процесс. Прямо сейчас связи

[4] *http://erldocs.com/R15B/erts/erlang.html#spawn_link/1.*

вполне годятся для убийства. Чего нам не хватает — так это перезапуска. Чтобы перезапустить процесс, нам сначала нужен способ узнать, что он умер. Это может быть сделано при помощи добавления слоя над связями (вкуснейшая глазурь для торта) с помощью концепции, называемой *системные процессы*.

Системные процессы — это фактически обычные процессы, с той разницей, что они могут превращать сигналы выхода в обычные сообщения. Это делается с помощью выполнения `process_flag(trap_exit, true)` в работающем процессе. Ничего не объясняет лучше, чем простой пример, давайте посмотрим. В примере с цепочкой процессов я изменю обычный процесс на системный:

```
1> process_flag(trap_exit, true).
true
2> spawn_link(fun() -> linkmon:chain(3) end).
<0.49.0>
3> receive X -> X end. {'EXIT',<0.49.0>,"цепочка обрывается"}
```

Вот! Теперь вещи становятся интереснее. Возвращаясь к нашим схемам, теперь всё происходит так:

```
[shell] == [3] == [2] == [1] == [0]
[shell] == [3] == [2] == [1] == *умер*
[shell] == [3] == [2] == *умер*
[shell] == [3] == *умер*
[shell] <-- {'EXIT,Pid,"цепочка обрывается"} -- *умер*
[shell] <-- ещё жив!
```

Это и есть механизм, позволяющий быстрый перезапуск процессов. Когда мы пишем программы с помощью системных процессов, становится легко создать процесс, чья главная роль — это проверять, вдруг кто-то умер, и перезапускать процессы, когда они отказали. Мы рассмотрим это в деталях в главе 13, когда по-настоящему начнём использовать эту технику.

Старые исключения, новые идеи

А теперь я хочу вернуться к функциям работы с исключениями, которые мы видели в главе 7 «Ошибки и исключения», и показать, как они ведут себя среди процессов, перехватывающих сигналы выхода. Давайте сначала подготовим основу для эксперимента, не используя системного процесса. Затем я последовательно покажу результаты с непойманными брошенными исключениями, ошибками и сигналами выхода других процессов:

Исключения и ловушки

Есть уйма причин, почему процессы умирают. Давайте посмотрим на несколько из них и на что могут быть похожи причины смерти, когда мы перехватываем сигналы выхода.

Источник исключения: `spawn_link(fun() -> ok end)`

Результат без ловушки: ничего

Пойманный ловушкой результат: `{'EXIT',<0.61.0>,normal}`

Процесс завершил работу как обычно, без проблем. Заметьте, что это может выглядеть похоже на результат вызова `catch exit(normal)`, кроме того что в кортеж добавлен PID, указывающий, что процесс упал.

Источник исключения: `spawn_link(fun() -> exit(reason) end)`

Результат без ловушки: `** exception exit: reason`

Пойманный ловушкой результат: `{'EXIT',<0.55.0>, reason}`

Процесс завершил работу по заданной программистом причине. В этом случае, если сигнал выхода не пойман, процесс падает. Если вы перехватываете сигналы выхода, то вы получите сообщение, указанное выше.

Источник исключения: `spawn_link(fun() -> exit(normal) end)`

Результат без ловушки: ничего

Пойманный ловушкой результат: `{'EXIT', <0.58.0>, normal}`

Пример имитирует процесс, который заканчивает работу успешно. Вы можете захотеть убить процесс, как часть нормальной логики в вашей программе, когда ничего особенно плохого не происходит. Это способ сделать так, чтобы никто не заподозрил убийства.

Источник исключения: `spawn_link(fun() -> 1/0 end)`

Результат без ловушки: `Error in process <0.44.0> with exit value: {badarith, [{erlang, '/', [1,0]}]}`

Пойманный ловушкой результат: `{'EXIT', <0.52.0>, {badarith, [{erlang, '/', [1,0]}]}}`

Ошибка (`{badarith, Reason}`) не имеет перехватывающего кода `try ...catch` и всплывает вверх в виде сигнала `'EXIT'`. В этот момент она поведёт себя так же, как повёл бы себя и `exit(reason)`, но к кортежу будет приложена распечатка стека, показывающая подробно, что и где случилось.

Источник исключения: `spawn_link(fun() -> erlang:error(reason) end)`

Результат без ловушки: `Error in process <0.47.0> with exit value: {reason, [{erlang, apply, 2}]}`

Пойманный ловушкой результат: `{'EXIT', <0.74.0>, {reason, [{erlang, apply, 2}]}}`

Практически то же самое, как и с `1/0`. Это нормальное поведение, вызов `erlang:error/1` как раз и должен позволять программисту так делать.

Источник исключения: `spawn_link(fun() -> throw(rocks) end)`

Результат без ловушки: `Error in process <0.51.0> with exit value: {{nocatch, rocks}, [{erlang, apply, 2}]}`

Пойманный ловушкой результат: `{'EXIT', <0.79.0>, {{nocatch, rocks}, [{erlang, apply, 2}]}}`

Поскольку `throw` не имеет перехватывающего кода `try ...catch`, он всплывает вверх в виде ошибки, которая, в свою очередь, всплывает дальше в виде сигнала `'EXIT'`. Без перехвата сигналов выхода процесс падает. Иначе — хорошо справляется с ситуацией.

И это всё, что касается обычных исключений. Все дела в порядке, всё происходит как обычно. Могут случаться и исключительные ситуации: процессы умирают, разные сигналы посылаются туда-сюда.

Всё меняет `exit/2`

И потом есть функция `exit/2`. Она является эквивалентом огнестрельного оружия в Erlang. Она позволяет процессу убить другой процесс с безопасного расстояния. Ниже перечислим несколько возможных вариантов:

Источник исключения: `exit(self(), normal)`

Результат без ловушки: `** exception exit: normal`

Пойманный ловушкой результат: `{'EXIT', <0.31.0>, normal}`

Когда мы не ловим сигналы выходов, `exit(self(), normal)` действует точно так же, как `exit(normal)`. Иначе вы получите сообщение в том же формате, как вы получили бы при смерти связанного процесса.

Источник исключения: `exit(spawn_link(fun() -> timer:sleep(50000) end), normal)}`

Результат без ловушки: ничего

Пойманный ловушкой результат: ничего

Это фактически аналог вызова `exit(Pid, normal)`. Эта команда не делает ничего полезного, потому что процесс не может быть удалённо убит по причине `normal`.

Источник исключения: `exit(spawn_link(fun() -> timer:sleep(50000) end), reason)}`

Результат без ловушки: `** exception exit: reason`

Пойманный ловушкой результат: `{'EXIT', <0.52.0>, reason}`

Это другой процесс, завершающий работу по причине `reason`. Выглядит точно так же, как если бы иной процесс вызвал `exit(reason)` сам для себя.

Источник исключения: `exit(spawn_link(fun() -> timer:sleep(50000) end), kill)`

Результат без ловушки: `** exception exit: killed`

Пойманный ловушкой результат: `{'EXIT', <0.58.0>, killed}`

Удивительно, идентификатор в сообщении изменён с умирающего процесса на pid породившего процесса. Породивший процесс теперь получает `killed` вместо ожидаемого `kill`. Это потому, что `kill` — специальный сигнал выхода. Я расскажу подробнее об этом позже.

Источник исключения: `exit(self(), kill)`

Результат без ловушки: `** exception exit: killed`

Пойманный ловушкой результат: `** exception exit: killed`

Ой, посмотрите на это. Похоже, что этот сигнал невозможно поймать ловушкой. Следующий пример не делает ситуацию лучше:

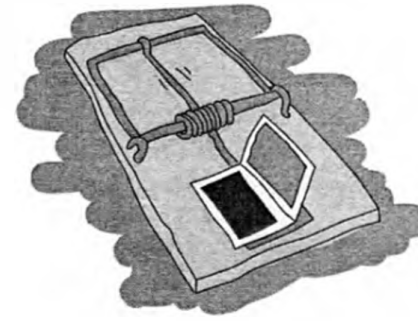
Источник исключения: `spawn_link(fun() -> exit(kill) end)`

Результат без ловушки: `** exception exit: killed`

Пойманный ловушкой результат: `{'EXIT', <0.67.0>, kill}`

Теперь это сбивает с толку. Когда другой процесс убивает сам себя с помощью `exit(kill)` и мы не ловим сигналов выхода, наш собственный процесс умирает по причине `killed`. Однако, если мы ловим сигналы выхода, всё получается совсем иначе.

Убивая меня (не очень) нежно...



В то время как вы можете перехватить многие причины выхода, в некоторых ситуациях вам нужно именно брутально замочить некий процесс: может, один из них ловит сигналы выхода, но при этом сам завис в бесконечном цикле и не реагирует на сообщения. Причина выхода `kill` действует как особый сигнал, который не может быть перехвачен. Это гарантирует, что любой процесс, который вы захотите убить, будет действительно убит. Обычно `kill` — это крайняя мера, когда больше ничего не помогло.

Поскольку невозможно перехватить выходы с причиной `kill`, процессы, уже убитые этим сигналом, меняют причину на `killed`, перед тем как передать сигнал другим процессам. Если бы причина не менялась таким способом, то все связанные процессы были бы убиты по той же причине `kill` и в ответ убили бы своих соседей — и так далее. Случился бы каскад смерти.

Это также поясняет, почему вызов `exit(kill)` выглядит, как будто от другого связанного процесса пришёл сигнал `killed` (сигнал был модифицирован, чтобы остановить каскадное распространение), но если перехватывать его локально, он всё ещё выглядит как `kill`.

Если рассказанное выше сбивает с толку, не беспокойтесь. Многие программисты чувствуют то же самое. Сигналы выхода — хитрые зверьки. К счастью, осталось не так много других специальных случаев, кроме тех, что были описаны выше. Как только вы разберётесь с ними, вы также без проблем поймёте почти всё, что касается конкурентной обработки ошибок в Erlang.

Мониторы



Наверное, зверски убивать процессы вам не очень по душе. Может, вы не хотите забрать весь мир с собой, когда вы умрёте. Может, вы любите следить за другими. В этом случае мониторы могут быть как раз тем, что вам нужно. *Мониторы* — это особый тип связи с двумя отличиями от уже известных нам связей:

- они однонаправленные (в отличие от связей);
- можно иметь несколько мониторов между двумя процессами (они *складываются* друг с другом, и у них есть *уникальный идентификатор*).

Мониторы полезны, когда один процесс хочет знать, что происходит с другим процессом, но ни один из них не является жизненно важным для другого. Также они полезны для коллекционирования

ссылок на другие процессы, которые можно отличить друг от друга. На первый взгляд это может выглядеть бесполезным, но это очень хорошо подходит для написания библиотек, которые должны знать, что происходит с другими процессами. Почему связи не подходят для этого? Да, например, потому, что несколько связей между двумя процессами не складываются, библиотека, которая установила связь, а затем удалила её, может случайно отменить важные связи, которые к ней не относились. Мониторы (и их свойство складываться по нескольку штук) позволяют программистам библиотек отделить их мониторинг от чужого, не относящегося к ним мониторинга. Поскольку каждый монитор имеет уникальный идентификатор, можно выбирать, события какого из них вам интересны или какой удалять.

Связи — скорее, организационная конструкция, чем мониторы. Когда вы проектируете архитектуру вашего приложения, вы определяете, какую работу будет делать каждый процесс и что от чего будет зависеть. Какие-то процессы будут смотреть за работой других, какие-то жить не могут без своего процесса-близнеца и так далее. Эта структура действительно фиксирована и известна заранее. Связи для этого полезны, а использование их по другому назначению не обязательно будет полезным.

Но что случится, если у вас есть две или три различные библиотеки, которыми вы пользуетесь, и все они должны знать, жив некоторый процесс или нет? Если бы вы использовали ссылки, вы бы быстро столкнулись с проблемой разрыва связи с процессом. Поскольку одинаковые связи не складываются, как только вы разорвёте первую связь, будут разорваны все, и это повлияет на ожидания всех ваших библиотек. Это довольно плохо. Вам нужны множественные связи, которые могут складываться, и здесь мониторы — подходящее решение. Они могут удаляться по одному. Плюс они однонаправленные, это удобно для библиотек, поскольку другим процессам может быть не интересна жизнь вашего процесса (и библиотек).

Итак, как же выглядит монитор? Давайте попробуем создать свой. Функция для создания: `erlang:monitor/2`[5], где первый аргумент — атом `process` и второй — идентификатор процесса:

```
1> erlang:monitor(process, spawn(fun() -> timer:sleep(500) end)).
#Ref<0.0.0.77>
2> flush().
Shell got {'DOWN',#Ref<0.0.0.77>,process,<0.63.0>,normal}
ok
```

Каждый раз, когда процесс, который вы отслеживаете с помощью монитора, завершает работу, вы получите такое сообщение. Сообщение выглядит как `{'DOWN', СсылкаНаМонитор, process, Pid, ПричинаСмерти}`. Ссылка на монитор прилагается на случай, если вам захочется его отключить. Запомните, можно создавать множество одинаковых мониторов, поэтому, возможно, потребуется удалить более чем один монитор. Вложенные в сообщение ссылки позволяют отслеживать каждый монитор

[5] *http://erldocs.com/R15B/erts/erlang.html#monitor/2.*

индивидуально. Также заметьте, что, как и со ссылками, существует атомарная функция, которая позволяет породить процесс и тут же создать монитор для него за один шаг (на случай, если процесс откажет до того, как будет поднят монитор, функция вернёт ошибку), `spawn_monitor/1-3`[6]:

```
3> {Pid, Ref} = spawn_monitor(fun() -> receive _ -> exit(boom) end end).
{<0.73.0>,#Ref<0.0.0.100>}
4> erlang:demonitor(Ref).
true
5> Pid ! die.
die
6> flush().
ok
```

В этом случае мы убрали монитор с другого процесса, перед тем как он упал, и у нас не оказалось подробностей его смерти. Также существует функция `demonitor/2`[7], которая даёт немного больше информации. Второй параметр функции может быть списком опций. Существуют две опции: атомы `info` и `flush`:

```
7> f().
ok
8> {Pid, Ref} = spawn_monitor(fun() -> receive _ -> exit(boom) end end).
{<0.35.0>,#Ref<0.0.0.35>}
9> Pid ! die.
die
10> erlang:demonitor(Ref, [flush, info]).
false
11> flush().
ok
```

Опция `info` сообщает, существовал ли монитор, когда вы попытаетесь удалить его. Вот почему выражение 10 вернуло `false`. Использование опции `flush` удалит сообщения `'DOWN'` из почтового ящика, если они там были, таким образом, `flush()` ничего не найдёт в почтовом ящике текущего процесса.

Именование процессов

После того как мы разобрались со связями и мониторами, осталась ещё одна проблема, требующая решения. Давайте используем следующие функции в модуле *linkmon.erl*:

[6] *http://erldocs.com/R15B/erts/erlang.html#spawn_monitor/1.*

[7] *http://erldocs.com/R15B/erts/erlang.html#demonitor/2.*

```
start_critic() ->
    spawn(?MODULE, critic, []).

judge(Pid, Band, Album) ->
    Pid ! {self(), {Band, Album}},
    receive
        {Pid, Criticism} -> Criticism
    after 2000 ->
        timeout
    end.

critic() ->
    receive
        {From, {"Rage Against the Turing Machine", "Unit Testify"}} ->
            From ! {self(), "Они замечательны!"};
        {From, {"System of a Downtime", "Memoize"}} ->
            From ! {self(), "Это, конечно, не Johnny Crash, но они хороши."};
        {From, {"Johnny Crash", "The Token Ring of Fire"}} ->
            From ! {self(), "Просто невероятно."};
        {From, {_Band, _Album}} ->
            From ! {self(), "Ужасное исполнение!"}
    end,
    critic().
```

Теперь представим себе, что мы идём по музыкальному магазину и выбираем музыку. Есть несколько альбомов, которые звучат интересно, но мы не до конца уверены. Вы решаете позвонить своему знакомому, музыкальному критику.

```
1> c(linkmon).
{ok,linkmon}
2> Critic = linkmon:start_critic().
<0.47.0>
3> linkmon:judge(Critic, "Genesis", "The Lambda Lies Down on Broadway").
"Ужасное исполнение!"
```

По причине вспышки на Солнце (я пытаюсь найти реалистичные причины) соединение было разорвано, процесс критика был остановлен:

```
4> exit(Critic, solar_storm).
true
5> linkmon:judge(Critic, "Genesis", "A trick of the Tail Recursion").
timeout
```

Это раздражает. Теперь мы не можем получить ответы критика по поводу альбомов. Чтобы продолжать выбирать музыку, мы напишем простейший процесс-«супервизор», работа которого будет заключаться в рестарте критика, когда он отключается (процесс падает):

```
start_critic2() ->
    spawn(?MODULE, restarter, []).

restarter() ->
    process_flag(trap_exit, true),
    Pid = spawn_link(?MODULE, critic, []),
    receive
        {'EXIT', Pid, normal}   -> ok; % не авария
        {'EXIT', Pid, shutdown} -> ok; % завершение работы вручную, не авария
        {'EXIT', Pid, _}        -> restarter()
    end.
```

Ну вот, мы получили отдельный процесс, занимающийся перезапуском. Он, в свою очередь, запустит процесс критика и, если тот когда-либо упадёт по причине ошибки, `restarter/0` перейдёт на следующий шаг бесконечного цикла и создаст нового критика. Заметьте, что я добавил условие для `{'EXIT', Pid, shutdown}` как способ вручную завершить работу критика, если нам это когда-либо понадобится.

Проблема с нашим подходом состоит в том, что нет способа узнать идентификатор процесса критика, и, таким образом, мы не можем спросить его мнения. Одним из нескольких решений этой проблемы, которые есть в Erlang, является именование процессов. Операция назначения имени процессу позволяет вам заменить непредсказуемый pid обычным и заранее известным атомом. Этот атом может затем быть использован вместо идентификатора процесса при посылке сообщений.

Чтобы дать процессу имя, используется функция `erlang:register/2`. Если процесс прекращает работу, он автоматически теряет своё имя, либо можно использовать `unregister/1`, чтобы сделать это вручную. Вы можете получить список всех зарегистрированных процессов с помощью вызова `registered/0` или более подробный список с помощью команды интерпретатора `regs()`. Мы можем переписать нашу функцию `restarter/0` таким образом:

```
restarter() ->
    process_flag(trap_exit, true),
    Pid = spawn_link(?MODULE, critic, []),
    register(critic, Pid),
    receive
        {'EXIT', Pid, normal}   -> ok; % не авария
        {'EXIT', Pid, shutdown} -> ok; % завершение работы вручную, не авария
        {'EXIT', Pid, _}        -> restarter()
    end.
```

Как вы можете видеть, `register/2` всегда даст нашему процессу критика имя `critic`, не важно, какой у него был `Pid`. Что нам нужно сделать после этого, так это убрать необходимость передавать `Pid` в наших вспомогательных функциях. Давайте попробуем так:

```
judge2(Band, Album) ->
    critic ! {self(), {Band, Album}},
    Pid = whereis(critic),
    receive
        {Pid, Criticism} -> Criticism
    after 2000 ->
        timeout
    end.
```

Здесь выражение `Pid = whereis(critic)` используется для того, чтобы найти идентификатор процесса критика и сопоставить его с образцом в выражении `receive`. Мы хотим сверить с этим идентификатором, потому что это гарантирует, что мы выберем правильное сообщение (потенциально в почтовом ящике их может быть 500 штук в этот момент!). Однако это может быть и источником проблем. Код выше ожидает, что идентификатор процесса критика не будет меняться после первых двух строк функции. Однако вполне вероятно, что случится следующее:

```
1. critic ! Message
2. critic получает запрос
3. critic отвечает
4. critic процесс падает
5. whereis возвращает ошибку
6. critic перезапускается
7. код падает
```

Или, ещё хуже, есть и такая возможность:

```
1. critic ! Message
2. critic получает запрос
3. critic отвечает
4. critic процесс падает
5. critic перезапускается
6. whereis срабатывает успешно
но pid стал другим
7. пришедшее сообщение никогда не сопоставляется со старым pid
```

Возможность того, что в другом процессе всё пойдёт не так, может привести к тому, что и другой процесс тоже сломается, если мы не сделаем всё правильно. В таком случае значение атома `critic` может быть видно из нескольких процессов. Такая ситуация называется *общим состоянием*. Проблема в том, что значение critic может быть прочитано и модифицировано другими процессами практически в одно и то же время, что приводит к противоречивой информации и программным

ошибкам. Есть и общепринятое название для такой ситуации, это *состояние гонки*[8] (*race condition*). Состояния гонки особенно опасны, потому что они зависят от расстановки событий во времени. Практически в каждом конкурентном и параллельном языке программирования время событий зависит от непредсказуемых факторов, таких как занятость процессора, на каких ядрах процессора работают процессы и какие данные сейчас обрабатываются вашей программой.

Не принимайте всё на веру

Вы, наверное, слышали, что в Erlang обычно нет состояний гонки или *взаимных блокировок*[a] (*deadlock*), и он делает ваш параллельный код безопасным. Это может во многих случаях быть правдой, но никогда не полагайте, что ваш код действительно безопасен.

Именованные процессы — это один из многих примеров того, как параллельный код может получиться ненадёжным.

Другие примеры включают доступ к файлам на компьютере (для записи), обновление разными процессами одних и тех же записей в базе данных и так далее.

[a] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Взаимная_блокировка.*

К счастью для нас, довольно легко поправить код, приведённый выше, если мы не будем рассчитывать, что именованный процесс будет оставаться одним и тем же всё время. Вместо этого для идентификации запросов и ответов мы используем ссылочное значение (созданное функцией `make_ref()`) в качестве уникального кода. Нам понадобится переписать немного функцию `critic/0` в новую функцию `critic2/0` и переписать `judge/3` в новую `judge2/2`:

```
judge2(Band, Album) ->
    Ref = make_ref(),
    critic ! {self(), Ref, {Band, Album}},
    receive
        {Ref, Criticism} -> Criticism
    after 2000 ->
        timeout
    end.

critic2() ->
    receive
        {From, Ref, {"Rage Against the Turing Machine", "Unit Testify"}} ->
            From ! {Ref, "Они замечательны!"};
        {From, Ref, {"System of a Downtime", "Memoize"}} ->
            From ! {Ref, "Это, конечно, не Johnny Crash, но они хороши."};
        {From, Ref, {"Johnny Crash", "The Token Ring of Fire"}} ->
            From ! {Ref, "Просто невероятно."};
        {From, Ref, {_Band, _Album}} ->
```

[8] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Состояние_гонки.*

```
        From ! {Ref, "Ужасное исполнение!"}
    end,
    critic2().
```

А теперь изменим `restarter/0` на новый лад, так чтобы он порождал процесс `critic2/0` вместо старого `critic/0`.

Теперь другие функции должны работать исправно. Пользователь даже не заметит подмены. Вернее, заметит, потому что мы переименовали функции и поменяли количество параметров, но он не будет знать, что поменялось в реализации и почему было важно сделать именно так. Всё, что он увидит, — это то, что его код стал проще и ему больше не нужно посылать идентификатор процесса между вызовами функций:

```
6> c(linkmon).
{ok,linkmon}
7> linkmon:start_critic2().
<0.55.0>
8> linkmon:judge2("The Doors", "Light my Firewall").
"They are terrible!"
9> exit(whereis(critic), kill).
true
10> linkmon:judge2("Rage Against the Turing Machine", "Unit Testify").
"They are great!"
```

А теперь хоть критик и был убит, новый немедленно вернулся и готов к решению наших проблем. В этом и заключается полезность именованных процессов. Если бы вы попробовали вызвать `linkmon:judge/2`, не имея зарегистрированного процесса, оператор `!` создал бы ошибку `bad argument` внутри функции, гарантируя нам, что процессы, зависимые от именованного процесса, не смогли бы продолжать без него работу.

В следующей главе 13 мы используем наши знания параллельного программирования на Erlang и напишем настоящее приложение.

Давайте имена вещам, достойным именования

Если вы помните, атомы могут быть использованы в ограниченном (но довольно большом) количестве. Вам никогда не следует создавать атомы динамически. Это означает, что именование процессов должно использоваться для важных служб, уникальных для текущей виртуальной машины, и для процессов, которые должны существовать в течение всего срока работы вашего приложения.

Если вам нужны именованные процессы, но они будут короткоживущими, или не уникальными для виртуальной машины, это может означать, что вам нужна группа процессов, а не именованные процессы.

Связывание и общий рестарт, если они падают, могут быть разумным решением вместо использования динамически создаваемых имён.

13
ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПАРАЛЛЕЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Всё замечательно. Вы понимаете концепции, но опять же с самого начала книги у нас под рукой были только игрушечные примеры: калькуляторы, деревья, путешествие из Хитроу в Лондон и так далее. Пришло время попробовать что-то более весёлое и поучительное. Мы напишем небольшое приложение с помощью конкурентного Эрланга. Маленькое приложение, основанное на строковом вводе, но при этом полезное и умеренно расширяемое.

Я в некоторой мере неорганизованный человек. Я теряюсь среди домашних заданий, вещей, которые требуют решения в квартире, этой книги, работы, совещаний, назначенных встреч и так далее. Я пишу десятки списков с задачами и всё равно забываю делать их или просматривать. Надеюсь, что вам всё ещё полезно получение напоминаний, что нужно сделать (но у вас не такие разброд и шатание в мыслях, как у меня), потому что мы собираемся написать одно из этих приложений-напоминалок, которые пишут, когда вам пора делать что-то, и напоминают о назначенных встречах.

Понимание проблемы



Первым шагом при разработке всегда является попытка разобраться, что же, чёрт возьми, мы собрались сделать. «Приложение-напоминалку», — можете сказать вы. «Конечно же», — отвечу я. Но это не всё. Как распланировать взаимодействие с другими программами? Что мы хотим, чтобы наша программа делала? Как представить нашу программу с помощью процессов? Как решить, какие сообщения мы будем посылать?

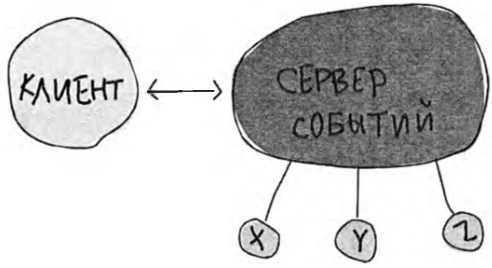
Как говорится, «ходить по воде и разрабатывать программное обеспечение по спецификации легко, если и то, и другое заморожено». Давайте создадим спецификацию и постараемся ей следовать.

Наша небольшая программа позволит нам делать следующее:

- добавить событие. События имеют крайний срок (*deadline*), время, когда следует нас предупредить, название и описание;
- показать предупреждение, когда пришло время события;
- отменить событие по имени;
- взаимодействие с программой будет происходить с помощью командной строки, но должна быть возможность позже расширить это и позволить другие способы (скажем, графический интерфейс, веб-страницу, сообщение с помощью службы моментальных сообщений или по электронной почте).

Приложение не будет хранить данные на диске. Это не требуется для демонстрации архитектурных концепций, которые мы увидим в этой главе. Но я покажу вам, куда можно добавить сохранение на диск, и укажу на пару полезных готовых функций. Поскольку мы не храним данные на диске, нам следует позаботиться о возможности обновления кода во время его работы.

Ниже показана структура программы, которую мы построим. Здесь на схеме клиент, сервер событий, `x`, `y` и `z` — все являются процессами:



Сервер событий имеет перед собой следующие задачи:

- принимает запросы подписки от клиентов;
- пересылает уведомления от процессов событий каждому подписчику;
- принимает сообщения о добавлении событий (и для старта процессов `x`, `y` и `z`, которые для этого нужны);
- принимает сообщения об отмене события и последовательно убивает процессы событий.

Сервер событий может завершить работу по желанию клиента и может перезагрузить свои модули по команде из консоли интерпретатора.

Перед клиентом стоят такие задачи:

- подписаться на сервер событий и получать уведомления в виде сообщений;
- запрашивать у сервера добавление события с заданными значениями полей;
- запрашивать у сервера отмену события;
- проводить мониторинг сервера (чтобы знать, если сервер откажет и упадёт);
- при необходимости завершить работу сервера событий.

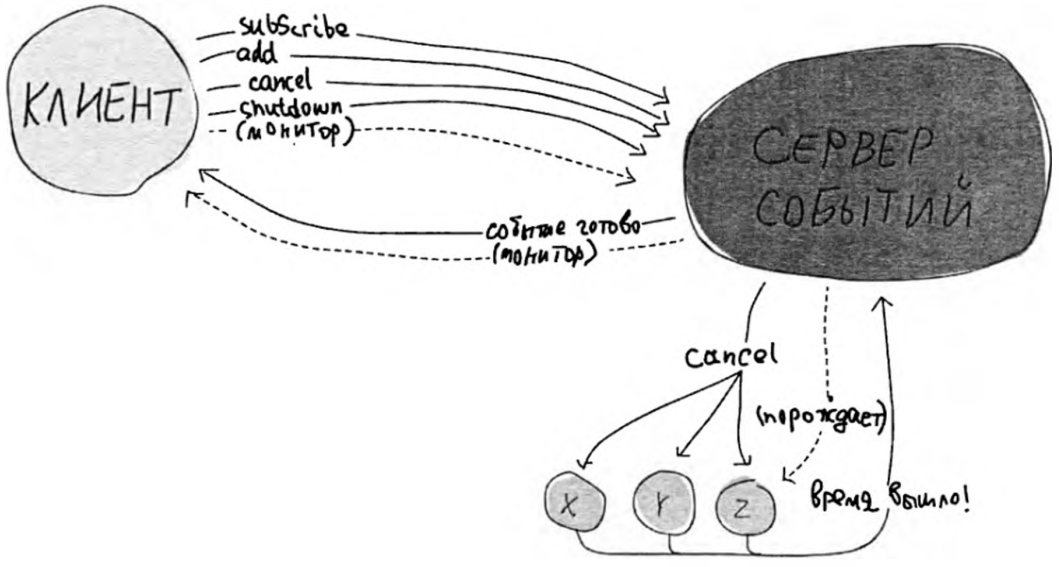
Таким образом, должно быть несложно спроектировать ряд разных видов клиентов, которые бы могли подписаться на сервер события. Потенциально каждый из них может предлагать разные способы взаимодействия с пользователем, упомянутые выше (графический интерфейс, веб-страница, чат, электронная почта и так далее).

Процессы `x`, `y` и `z` представляют собой уведомления, которые ожидают прихода своего времени (фактически они — просто таймеры, связанные с сервером событий). Перед ними стоят следующие задачи:

- посылать сообщение серверу событий, когда заданное время вышло;
- получать сообщение отмены и завершить работу (умереть).

Заметьте, что все перечисленные возможные клиенты (чаты, почта и так далее, которые не реализованы в этой книге) получают уведомления обо всех событиях, кроме отмены. Эта программа написана для вас и для меня, и считается, что только один пользователь будет ей пользоваться.

Ниже представлена более сложная схема со всеми возможными сообщениями:



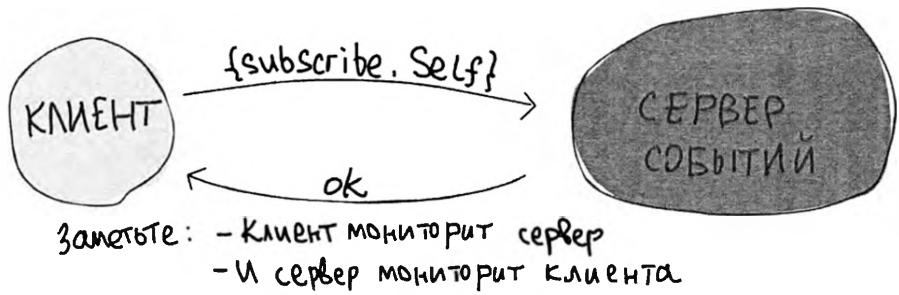
Эта схема представляет все процессы, которые у нас есть. Рисуя стрелки и называя их сообщениями, мы только что определили протокол высокого уровня, ну или, как минимум, его скелет.

В реальном приложении использование одного процесса на событие, вероятно, было бы излишеством, и такая модель не очень хорошо масштабируется. Однако для приложения, в котором вы будете единственным пользователем, это вполне приемлемо. Другим подходом могло бы быть использование функций таймеров, таких как `timer:send_after/2-3`[1], чтобы избежать порождения слишком большого количества процессов.

[1] *http://erldocs.com/R15B/stdlib/timer.html#send_after/2.*

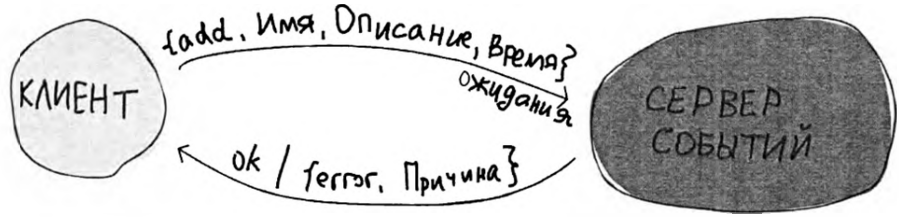
Определяем протокол

Теперь, когда мы знаем, что каждый компонент должен будет делать и как они свяжутся между собой, было бы хорошей идеей составить список всех сообщений, которые будут отправлены, и указать, как они будут выглядеть. Давайте сначала начнём с переписки между клиентом и сервером событий:

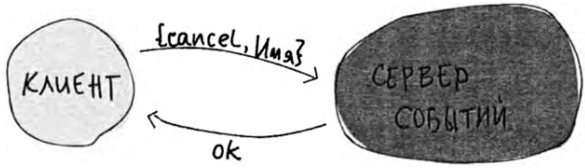


Здесь мы используем два монитора, потому что нет явной зависимости между клиентом и сервером. Конечно, клиент не сможет работать без сервера, но сервер вполне может прожить без клиента. Связь (*link*) вполне бы здесь подошла, но, поскольку мы хотим, чтобы наша система была расширяемой со множеством клиентов, мы не можем предположить, что все остальные клиенты тоже захотят падать при падении сервера. Также мы не можем предположить, что клиент действительно может быть превращён в системный процесс и будет перехватывать выходы, если сервер погибнет.

Переходим к следующей группе сообщений:



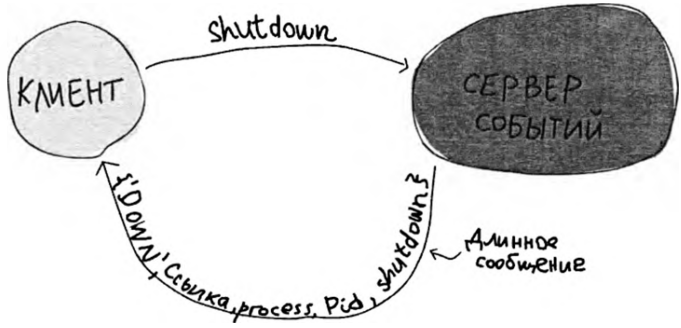
Это добавляет событие в сервер событий. Обратно отправляется подтверждение в виде атома `ok`, если не произошло никаких ошибок (например, параметр `TimeOut` был задан с ошибкой). Обратная операция, удаление событий, может быть выполнена так:



Сервер событий позже может послать уведомление, когда пришло время события:



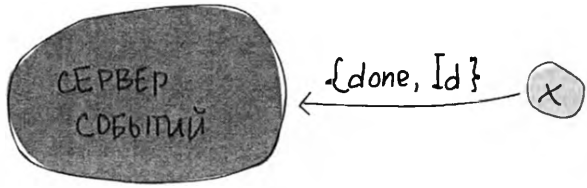
Затем нам осталось обработать два оставшихся специальных сообщения, на случай, когда мы хотим завершить работу сервера или если он упал:



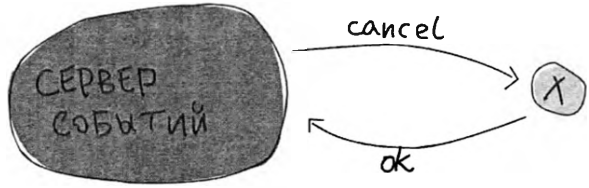
Не будут отправлены никакие подтверждения, если сервер умирает, потому что монитор сразу нас об этом предупредит. Это, в принципе, и всё, что произойдёт между клиентом и сервером событий.

Теперь нам надо разобраться с сообщениями между сервером событий и собственно процессами событий. Следует кое-что заметить, перед тем как мы начнём: было бы очень полезно связать сервер событий с процессами событий. Это потому, что в случае смерти сервера событий мы хотим, чтобы все события тоже прекратили работу; без него их жизнь не имеет смысла.

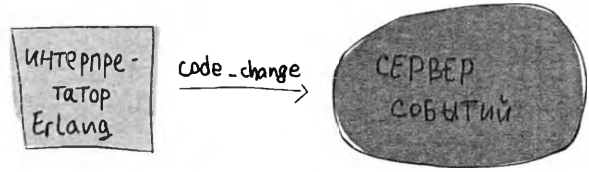
Когда сервер событий стартует события, он даёт каждому из них особый идентификатор (имя события). Как только пришло время для одного из них, сервер должен послать сообщение об этом.



С другой стороны, событие должно ожидать вызовов с командой отмены от сервера событий.



И последнее, что потребуется для нашего протокола, — сообщение, позволяющее обновить код сервера:



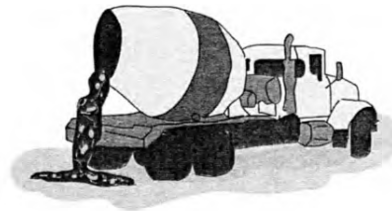
Ответ па это сообщение не требуется. Когда мы на самом деле напишем эту возможность, вы увидите, почему это имеет смысл.

Теперь, когда мы определили протокол и общую идею, как будет выглядеть наша иерархия процессов, мы можем начать работать над проектом.

Построим фундамент

Чтобы начать, следует подготовить стандартную структуру директорий для проекта на Erlang, которая выглядит примерно так:

```
ebin/
include/
priv/
src/
```



Каждая директория хранит группы файлов, описанные ниже:

- в директорию *ebin/* записываются скомпилированные файлы;
- в директорию *include/* записываются файлы заголовков *.hrl*, которые могут быть использованы в других приложениях (внутренние *.hrl*-файлы обычно спрятаны внутри директории *src/*);
- директория *priv/* используется для исполняемых файлов, которые, возможно, понадобятся для взаимодействия с Erlang, например драйверы и всё такое. Для этого проекта мы не будем использовать эту директорию;
- директория *src/* содержит все исходные файлы *.erl*.

В стандартных проектах на Erlang эта структура директорий может немного различаться. Директория *conf/* может быть добавлена для хранения файлов конфигурации, директория *doc/* — для документации, *lib/* и *deps/* — для библиотек третьих сторон, которые нужны вашему приложению. Продукты, написанные на Erlang, которые есть на рынке, часто используют немного другие имена директорий, но четыре основные в нашем описании обычно не меняются, с учётом того, что вы следуете стандартным практикам OTP[2].

Модуль событий

Начнём с модуля событий `event`, поскольку у него наименьшее количество зависимостей. У нас должно получиться запустить его, не реализуя код сервера событий или клиент.

Перейдите в директорию *src/* и создайте новый модуль *event.erl*, который реализует события `x`, `y` и `z` для приложения.

Перед тем как мы начнём писать какой-либо код, мне следует упомянуть, что наш протокол не полный. Он описывает, какие данные будут посланы между процессами, но не содержит самых мелких деталей: как работает адресация, будем ли мы использовать ссылки или имена и так далее. Большинство сообщений будут обёрнуты в кортеж в виде `{Pid, Ссылка, Сообщение}`, где `Pid` — это отправитель и `Ссылка` — уникальный идентификатор сообщения, чтобы помочь нам определить, какой ответ соответствует какому сообщению. Если бы мы послали сразу много сообщений, не дожидаясь ответа, мы не смогли бы отличить, какому из запросов бы соответствовал какой ответ. Для этого и нужно значение-ссылка.

[2] *http://www.erlang.org/doc/design_principles/applications.html*

События и циклы

Сердце процессов, которые будут работать в *event.erl*, — это функция `loop/1`, которая, если вы помните протокол, будет похожа на следующий набросок:

```
loop(State) ->
    receive
        {Server, Ref, cancel} ->
            ...
    after Delay ->
        ...
    end.
```

Это показывает тайм-аут, который нам следует реализовать, чтобы объявить, что пришло время события и способ отменить событие для сервера. Вы заметите, что в цикле используется переменная `State`. Эта переменная должна будет содержать данные, такие как значение тайм-аута (в секундах) и название события (чтобы послать сообщение `{done, Id}`). Также нам понадобится знать идентификатор процесса сервера событий, чтобы посылать ему уведомления.

Всё это должно содержаться в состоянии цикла. Давайте объявим запись с названием `state` в начале файла.

```
-module(event).
-compile(export_all).
-record(state, {server,
                name="",
                to_go=0}).
```

Заметьте, что директива `-compile(export_all).` используется для того, чтобы избежать необходимости изменять список экспортируемых функций всё время, пока идёт разработка. Когда разработка модуля завершена, замените её настоящим списком экспорта `-export([...]).`

Когда состояние определено, становится возможным улучшить цикл немного:

```
loop(S = #state{server=Server}) ->
    receive
        {Server, Ref, cancel} ->
            Server ! {Ref, ok}
    after S#state.to_go*1000 ->
        Server ! {done, S#state.name}
    end.
```

Мы умножаем на тысячу, чтобы перевести значение `to_go` из секунд в миллисекунды. Как вариант вы можете использовать `timer:seconds/1`, которая делает то же самое.

Не принимайте всё на веру

Проблема языка по курсу! Нам нужно назначить значение переменной `Server` в заголовке функции, потому что она используется в сравнении с образцом в функции приёма сообщений. Помните, что записи в Erlang — это просто украшение синтаксиса! Выражение `S#state.server` тайно разворачивается компилятором в `element(2, S)`, и это не подходит как образец для сравнения.

Это сработает для `S#state.to_go` в части кода после `after`, потому что оно может быть нерассчитанным выражением, которое можно рассчитать потом.

Теперь пора проверить наш цикл:

```
6> c(event).
{ok,event}
7> rr(event, state).
[state]
8> spawn(event, loop, [#state{server=self(), name="test", to_go=5}]).
<0.60.0>
9> flush(). ok
10> flush(). Shell got {done,"test"}
ok
11> Pid = spawn(event, loop, [#state{server=self(), name="test", to_go=500}]).
<0.64.0>
12> ReplyRef = make_ref().
#Ref<0.0.0.210>
13> Pid ! {self(), ReplyRef, cancel}.
{<0.50.0>,#Ref<0.0.0.210>,cancel}
14> flush().
Shell got {#Ref<0.0.0.210>,ok}
ok
```

Сначала мы импортируем определение записи из модуля `event` с помощью `rr(Модуль)`. Затем мы порождаем процесс, исполняющий цикл обработки событий, и передаём `self()` в качестве сервера. Это событие должно произойти через пять секунд. Девятое выражение было исполнено после трёх секунд, и десятое после шести секунд. Вы можете видеть, что мы приняли сообщение `{done,"test"}` со второй попытки.

Сразу после этого мы испытываем возможность отмены (до которой осталось всего каких-то 500 секунд, в течение которых нам надо поторопиться и ввести следующую команду). Мы создали значение-ссылку, отправили сообщение и получили ответ, содержащий ту же ссылку, подтверждающую, что `ok`, пришедшее в ответ, было нашим, а не каким-то чужим.

Сообщение запроса отмены `cancel` завёрнуто в кортеж вместе со ссылкой, но сообщение ответа — нет, просто потому, что мы не ожидаем его вообще ниоткуда

(любой отправитель годится; мы не будем проверять его приход в receive), и также мы не будем отвечать на него.

Давайте попробуем ещё кое-что. Как насчёт события, которое произойдёт в следующем году?

```
15> spawn(event, loop, [#state{server=self(), name="test", to_go=365*24*60*60}]).
<0.69.0>
16>
=ERROR REPORT==== DD-MM-YYYY::HH:mm:SS ===
Error in process <0.69.0> with exit value: {timeout_value,[{event,loop,1}]}
```

Что же случилось? Похоже, мы напоролись на ограничение системы. Оказывается, значение timeout в Erlang ограничено 50 днями (в миллисекундах). Это может быть не очень важно, но я показываю эту ошибку по трём причинам:

1. Эта неприятность случилась со мной, когда я писал модуль и тестировал его, на середине работы над главой.
2. Erlang определённо не идеален для любой задачи. Что мы видим здесь — это последствия использования таймеров не так, как было задумано авторами.
3. Это не такая уж большая проблема. Мы можем найти обходной путь к решению.

Решение, которое мы используем для этой проблемы, — это сделать функцию, которая разделит значение тайм-аута на множество частей, если оно вдруг окажется слишком длинным. Это также потребует небольших изменений в функции loop/1. Таким образом, решением будет разделить тайм-аут на равные части длиной 49 дней (потому что лимит около 50 дней) и затем сохранить остаток (меньше 49 дней) вместе с этими частями. Сумма всего списка секунд должна быть равна оригинальному времени, которое мы ожидаем.

```
%% Поскольку ожидание таймера в Erlang ограничено интервалом примерно в 49 дней
%% (49*24*60*60*1000) в миллисекундах, мы используем следующую функцию:
normalize(N) ->
    Limit = 49*24*60*60,
    [N rem Limit | lists:duplicate(N div Limit, Limit)].
```

Функция lists:duplicate/2 принимает вторым аргументом заданное выражение и копирует его столько раз, сколько записано в первом аргументе. ([a,a,a] = lists:duplicate(3, a)). Если бы мы отправили в normalize/1 большое значение $98 \cdot 24 \cdot 60 \cdot 60 + 4$, то функция вернула бы [4,4233600,4233600].

Функция loop/1 должна теперь выглядеть так, чтобы соответствовать новому формату:

```
%% Функция цикла использует список задержек вместо одного числа, чтобы обойти
%% ограничение таймера в 49 суток
loop(S = #state{server=Server, to_go=[T|Next]}) ->
    receive
        {Server, Ref, cancel} ->
            Server ! {Ref, ok}
    after T*1000 ->
        if Next =:= [] ->
            Server ! {done, S#state.name};
        Next =/= [] ->
            loop(S#state{to_go=Next})
        end
    end.
```

Этот код берёт первый элемент списка `to_go` и ожидает в течение времени, указанного в нём. Когда ожидание завершено, проверяется следующий элемент в списке тайм-аутов. Если он пустой — ожидание завершено, и сервер уведомляется. Иначе цикл продолжает работать с оставшимися элементами списка, пока не пройдёт весь список.

Вы можете попробовать запустить этот новый вариант цикла. Он должен работать как обычно, но теперь поддерживает многие годы ожидания.

Добавляем интерфейс

Было бы много лишней мороки, если бы нам пришлось вручную вызывать что-то вроде `event:normalize(N)` каждый раз, когда стартует процесс события, особенно поскольку наше решение не должно беспокоить других программистов, которые решат воспользоваться нашим кодом. Стандартным способом сделать это является создание специальной функции `init`, которая выполнит операции по инициализации данных для цикла. Пока мы этим заняты, также создадим стандартные функции `start` и `start_link`.

```
start(EventName, Delay) ->
    spawn(?MODULE, init, [self(), EventName, Delay]).

start_link(EventName, Delay) ->
    spawn_link(?MODULE, init, [self(), EventName, Delay]).

%%% Внутренние функции для событий
init(Server, EventName, Delay) ->
    loop(#state{server=Server,
                name=EventName,
                to_go=normalize(Delay)}).
```

Интерфейс теперь стал намного чище. Перед тем как тестировать, однако было бы хорошо создать для нашего единственного сообщения, которое мы можем отправлять, `cancel`, собственную интерфейсную функцию.

```
cancel(Pid) ->
    %% Включаем монитор на случай, если другой процесс уже завершил работу
    Ref = erlang:monitor(process, Pid),
    Pid ! {self(), Ref, cancel},
    receive
        {Ref, ok} ->
            erlang:demonitor(Ref, [flush]),
            ok;
        {'DOWN', Ref, process, Pid, _Reason} ->
            ok
    end.
```

Ох, а вот и новая хитрость! Здесь мы использовали монитор, чтобы проверить, жив ли нужный нам процесс. Если процесс был уже мёртв, мы автоматически избегаем бесполезного ожидания и возвращаем `ok`, как указано в нашем протоколе. Если процесс отвечает значением-ссылкой, тогда мы знаем, что он скоро умрёт, удаляем ссылку, чтобы избежать повторного её получения, когда она нам уже более не интересна. Заметьте, что мы также передаём опцию `flush`, которая очистит все сообщения `'DOWN'`, висящие в нашем почтовом ящике, которые могли прийти до того, как мы вызвали `demonitor`.

Давайте проверим эти функции:

```
17> c(event).
{ok,event}
18> f().
ok
19> event:start("Event", 0).
<0.103.0>
20> flush().
Shell got {done,"Event"}
ok
21> Pid = event:start("Event", 500).
<0.106.0>
22> event:cancel(Pid).
ok
```

Заработало!

Последняя вещь, которая мне не нравится в модуле `event`, — это то, что нам приходится вводить оставшееся время в секундах. Было бы намного лучше, если бы мы смогли использовать стандартный формат времени, например формат библиотеки `datetime` (`{{Год, Месяц, День}, {Часы, Минуты, Секунды}}`). Просто добавьте функцию, которая приведена ниже, и она посчитает разницу между текущим временем на вашем компьютере и выберет задержку.

```
time_to_go(TimeOut={{_,_,_}, {_,_,_}}) ->
    Now = calendar:local_time(),
    ToGo = calendar:datetime_to_gregorian_seconds(TimeOut) -
           calendar:datetime_to_gregorian_seconds(Now),
    Secs = if ToGo > 0  -> ToGo;
              ToGo =< 0 -> 0
           end,
    normalize(Secs).
```

О да, модуль календаря `calendar`[3] славится своими странноватыми именами функций. Этот код вычисляет количество секунд между текущим временем и временем, когда должно произойти заданное событие. Если событие в прошлом, то мы возвращаем нуль, чтобы сервер был уведомлён как можно скорее. Теперь исправим функцию `init`, чтобы она вызывала эту функцию вместо `normalize/1`. Вы также можете переименовать переменную `Delay` на `DateTime`, если вы вдруг хотите имена переменных, говорящие сами за себя.

```
init(Server, EventName, DateTime) ->
    loop(#state{server=Server,
                name=EventName,
                to_go=time_to_go(DateTime)}).
```

Теперь, когда наш модуль `event` закончен, можно сделать перерыв. Запустите новое событие, пойдите выпейте пинту (пол-литра) молока или пива и возвращайтесь как раз в срок, чтобы увидеть уведомление о событии.

Сервер событий

Теперь давайте разберёмся с сервером событий. Согласно нашему протоколу, скелет его должен выглядеть приблизительно так:

```
-module(evserv).
-compile(export_all).

loop(State) ->
    receive
        {Pid, MsgRef, {subscribe, Client}}               -> ...
        {Pid, MsgRef, {add, Name, Description, TimeOut}} -> ...
        {Pid, MsgRef, {cancel, Name}}                    -> ...
        {done, Name}                                     -> ...
        shutdown                                         -> ...
        {'DOWN', Ref, process, _Pid, _Reason}            -> ...
```

[3] *http://erldocs.com/R15B/stdlib/calendar.html*.

```
        code_change                                    -> ...
        Unknown                                        ->
            io:format("Неизвестное сообщение: ~p~n",[Unknown]),
            loop(State)
    end.
```

Вы заметите, что вызовы, которые требуют ответов, обёрнуты в тот же формат {Pid, Ссылка, Сообщение}, что и раньше.

Серверу понадобится хранить два значения в своём состоянии: список подписанных клиентов и список всех процессов событий, которые запущены.

Протокол говорит нам, что когда событие готово, сервер событий должен получить сообщение {done, Имя}, но отправить {done, Имя, Описание}. Идея состоит в том, чтобы уменьшить количество передаваемых данных по возможности и иметь процессы событий, которые занимаются только необходимым минимумом работы. Вот списки клиентов и событий:

```
-record(state, {events,    %% список записей #event{}
                clients}). %% список идентификаторов процессов

-record(event, {name="",
                description="",
                pid,
                timeout={{1970,1,1},{0,0,0}}}).
```

И теперь наша функция loop имеет определение записи в начале:

```
loop(S = #state{}) ->
    receive
    ...
    end.
```

Было бы хорошо, если бы и события, и клиенты были упорядоченными словарями (orddict), вряд ли нам придётся хранить сразу сотни значений. Как вы можете помнить из главы 9, упорядоченные словари хорошо подходят для этой цели. Мы напишем функцию init, которая займётся этим вопросом.

```
init() ->
    %% Здесь можно загрузить список событий из файла на диске. Вам понадобится передать
    %% параметр в init, указывающий, где находится ресурс со списком событий. Затем загрузить
    %% его. Другой вариант - передать готовый список событий серверу через эту функцию.
    loop(#state{events=orddict:new(),
                clients=orddict:new()}).
```

Когда наш скелет программы и инициализация готовы, мы реализуем наши сообщения одно за другим.

Обработка сообщений

Первое сообщение касается подписок на события. Мы хотим хранить список всех подписчиков, потому что когда время события подошло, нам нужно уведомить их всех. Также наше описание протокола упоминает, что следует мониторить подписчиков. Это имеет смысл, поскольку мы не должны уведомлять клиентов, которые давно завершили свою работу, и посылать бесполезные сообщения в пустоту безо всякой на то причины. Код должен выглядеть так:

```
{Pid, MsgRef, {subscribe, Client}} ->
    Ref = erlang:monitor(process, Client),
    NewClients = orddict:store(Ref, Client, S#state.clients),
    Pid ! {MsgRef, ok},
    loop(S#state{clients=NewClients});
```



Показанная секция функции `loop/1` стартует монитор и сохраняет информацию о клиенте в `orddict` по ключу `Ref`. Причина этого проста: единственный случай, когда нам может понадобиться получить идентификатор клиента, — это если мы получим сообщение о выходе (`'EXIT'`) от монитора, которое будет содержать ссылку (и которая позволит нам удалить эту запись из словаря).

Следующее сообщение, о котором мы позаботимся, — это добавление событий. Теперь стало возможным возвратить статус с кодом ошибки. Единственная проверка, которую мы будем делать, — проверка принимаемого значения даты и времени. В то время как совсем несложно подписаться на сообщения в виде `{{Год, Месяц, День}, {Часы, Минуты, Секунды}}`, нам всё же следует убедиться, что мы не принимаем такие даты, как 29 декабря в невисокосный год, или любую другую несуществующую дату. Более того, мы не хотим принимать невозможные значения дат, такие как `"5 часов, минус 1 минута, 75 секунд"`. Одна-единственная функция может позаботиться о проверках значений дат.

Первый кирпичик, который мы используем, — это функция `calendar:valid_date/1`. Как нам подсказывает её название, функция проверяет, существует ли дата. К сожалению, странность модуля `calendar` не заканчивается на длинных названиях функций; на самом деле не существует функции, проверяющей, что запись `{Часы, Минуты, Секунды}` не содержит недопустимых значений. Нам придётся реализовать это самостоятельно, повторяя странноватую схему именования функций модуля `calendar`.

```
valid_datetime({Date,Time}) ->
    try
        calendar:valid_date(Date) andalso valid_time(Time)
    catch
        error:function_clause -> %% не соответствует {{Г,М,Д},{Ч,Мин,С}}
        false
```

```
    end;
valid_datetime(_) -> false.

valid_time({H,M,S}) -> valid_time(H,M,S).
valid_time(H,M,S) when H >= 0, H < 24,
    M >= 0, M < 60,
    S >= 0, S < 60 -> true;
valid_time(_,_,_) -> false.
```

Функция valid_datetime/1 теперь может быть использована там, где мы пытаемся добавить сообщение.

```
{Pid, MsgRef, {add, Name, Description, TimeOut}} ->
    case valid_datetime(TimeOut) of
        true ->
            EventPid = event:start_link(Name, TimeOut),
            NewEvents = orddict:store(Name,
                                      #event{name=Name,
                                             description=Description,
                                             pid=EventPid,
                                             timeout=TimeOut},
                                      S#state.events),
            Pid ! {MsgRef, ok},
            loop(S#state{events=NewEvents});
        false ->
            Pid ! {MsgRef, {error, bad_timeout}},
            loop(S)
    end;
```

Если время записано корректно, мы порождаем новый процесс события и затем сохраняем его данные в состоянии сервера событий, перед тем как отправить подверждение в вызывающий код. Если значение тайм-аута было ошибочным, мы уведомляем клиента, вместо того чтобы ошибка прошла незамеченной или обрушила процесс сервера. Можно добавить дополнительные проверки на совпадающие имена событий или другие ограничения. (Только не забудьте обновить вашу документацию по протоколу!)

Следующее сообщение в нашем протоколе — это то, которое отменяет событие. Отмена события никогда не может вызвать ошибку со стороны клиента, поэтому и код здесь будет проще. Проверьте, находится ли событие в записи состояния процесса. Если да, то используйте функцию event:cancel/1, которую мы определили недавно, чтобы удалить событие, и верните ok. Если событие не найдено, всё равно сообщаем пользователю ok — событие не существовало и не произойдёт, как раз то, что хотел пользователь.

```
{Pid, MsgRef, {cancel, Name}} ->
    Events = case orddict:find(Name, S#state.events) of
                 {ok, E} ->
                     event:cancel(E#event.pid),
                     orddict:erase(Name, S#state.events);
                 error ->
                     S#state.events
             end,
    Pid ! {MsgRef, ok},
    loop(S#state{events=Events});
```

Итак, теперь все возможные сообщения, которые клиент может прислать в сервер событий по своему желанию, обработаны. Давайте разберёмся с тем, что происходит между сервером и собственно событиями. Есть два сообщения, которые надо обработать: отмена событий (уже сделано) и тайм-аут событий. Это сообщение выглядит очень просто {done, Имя}:

```
{done, Name} ->
    case orddict:find(Name, S#state.events) of
        {ok, E} ->
            send_to_clients({done, E#event.name, E#event.description},
                            S#state.clients),
            NewEvents = orddict:erase(Name, S#state.events),
            loop(S#state{events=NewEvents});
        error ->
            %% Это может произойти, если мы отменили событие и тут же
            %% пришло время ему сработать
            loop(S)
    end;
```

Функция send_to_clients/2 делает то, что подсказывает её имя (отправляет сообщение клиентам), и определена, как показано ниже:

```
send_to_clients(Msg, ClientDict) ->
    orddict:map(fun(_Ref, Pid) -> Pid ! Msg end, ClientDict).
```

Этого должно быть достаточно для большей части кода в нашем цикле loop. Что осталось — это обработать разные статусные сообщения: клиенты, прекращающие работу, наше завершение работы, обновление кода и так далее. Вот они:

```
shutdown ->
    exit(shutdown);
{'DOWN', Ref, process, _Pid, _Reason} ->
    loop(S#state{clients=orddict:erase(Ref, S#state.clients)});
code_change ->
    ?MODULE:loop(S);
Unknown ->
    io:format("Неизвестное сообщение: ~p~n",[Unknown]),
    loop(S)
```

Первый образец (`shutdown`) достаточно однозначен. Вы получаете сообщение `kill`; дайте процессу умереть. Если бы вы хотели сохранить состояние на диск, это место было бы подходящим для такого кода. Если вы хотели более безопасной семантики сохранения и выхода, то это могло бы быть реализовано в каждом из сообщений `add`, `cancel` или `done`. Загрузка событий с диска могла бы быть помещена в функцию `init`, порождая процессы событий по мере их загрузки.

Обработка сообщения `'DOWN'` тоже довольно проста. Это сообщение означает, что клиент умер, и мы удаляем его из нашего списка клиентов в состоянии сервера.

Неизвестные сообщения (`Unknown`) будут просто напечатаны на экране функцией `io:format/1` для нужд отладки, хотя в реальном приложении, конечно же, лучше использовать какой-нибудь модуль для записи в файл журнала. Иначе вся эта полезная информация будет потеряна после печати на экран, а с экрана на реальном производстве никто и никогда не читает.

Далее идёт сообщение для обновления кода. Оно достаточно интересно, чтобы посвятить ему целый раздел.

Горячая любовь к коду

Чтобы обеспечить горячую загрузку обновлённого кода, в Erlang существует такая вещь, как сервер кода (*code server*). Сервер кода — это фактически процесс виртуальной машины, который отвечает за ETS-таблицу[4] (простая база данных в памяти, реализованная на уровне виртуальной машины Erlang, будет обсуждаться далее в главе 25). Сервер кода может хранить две версии каждого из загруженных модулей в памяти, и обе версии могут работать одновременно. Новая версия модуля загружается автоматически при её компиляции командой `c(Модуль)`, при загрузке командой `l(Модуль)` или при загрузке с помощью одной из множества функций в модуле `code`, о котором можно прочесть в документации по Erlang[5].

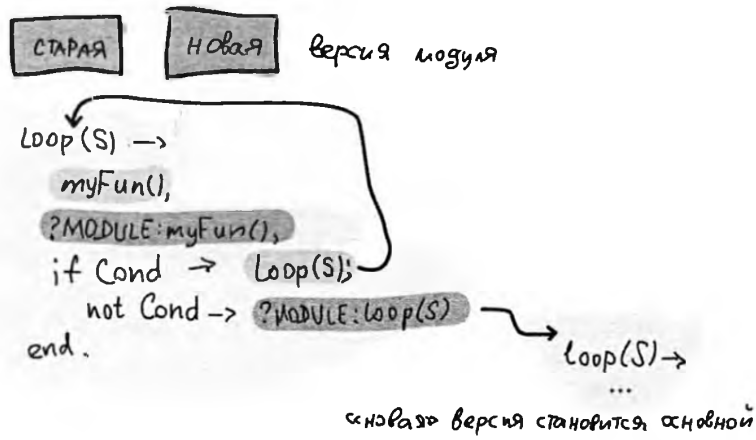
Важная концепция, которую следует понять, — это то, что Erlang имеет как локальные, так и внешние вызовы функций. Локальные вызовы ссылаются на функции, которые не обязательно должны быть экспортированы из модуля. Формат такого вызова: `Имя(Аргументы)`. Внешний вызов может быть сделан только для экспортированных

[4] *http://erldocs.com/R15B/stdlib/ets.html.*

[5] *http://erldocs.com/R15B/kernel/code.html.*

функций и имеет форму `Модуль:Функция(Аргументы)`. Точное название внешних вызовов: полный или *полностью определённый вызов функции* (fully qualified function call).

Когда в виртуальной машине загружены две версии модуля, все локальные вызовы всегда производятся в текущей версии модуля для этого процесса. Однако полностью определённые вызовы всегда производятся к новейшей версии кода, доступной в сервере кода. Тогда локальные вызовы, которые производятся после полностью определённого вызова, происходят уже в новой версии кода.



Поскольку каждый процесс/актор в Erlang должен выполнить рекурсивный вызов для того чтобы изменить своё состояние, является возможной загрузка полностью новых версий актора при помощи внешнего рекурсивного вызова.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если вы загрузите третью версию модуля в то время, как существует процесс, который всё ещё работает на первой, этот процесс будет убит виртуальной машиной, поскольку это подразумевает, что это был процесс-сирота, без процесса-наблюдателя, не имеющий возможности обновить свой код. Если никто не пользуется более старой версией загруженного кода, она выбрасывается, и две более новые версии сохраняются вместо неё.*

Есть способы, чтобы привязать ваш код к системному модулю, который будет присылать сообщения, когда загружена новая версия модуля. Делая так, вы можете контролировать перезагрузку модуля, чтобы она происходила только в тот момент, когда приходит такое сообщение, и всегда делать это с помощью функции обновления кода, назовём её, например, `МойМодуль:Обновить(ТекущееСостояние)`, которая затем сможет преобразовать старую структуру состояния согласно спецификации новой версии. Эта обработка «подписки» производится автоматически, если вы пользуетесь системой OTP, что мы тоже начнём делать начиная с главы 14. Для приложения-напоминалки мы не будем использовать сервер кода и вместо этого обработаем самодельное сообщение `code_change`, которое будет делать простейшую перезагрузку кода. Это, по сути, всё, что

вам требуется знать, чтобы делать горячую перезагрузку кода. Всё же вот более общий пример:

```
-module(hotload).
-export([server/1, upgrade/1]).

server(State) ->
    receive
        update ->
            NewState = ?MODULE:upgrade(State),
            ?MODULE:server(NewState);  %% Переходим в новую версию модуля
        SomeMessage ->
            %% что-то здесь делаем
            server(State)  %% Остаёмся в старой версии кода, несмотря ни на что
    end.

upgrade(OldState) ->
    %% Обновить и вернуть новое состояние процесса здесь
```

Как вы видите, наш вызов `?MODULE:loop(S)` подходит к описанной схеме.

Я сказал, спрячьте ваши сообщения

Скрывайте сообщения! Если вы ожидаете, что люди будут пользоваться вашим кодом и вашими процессами, вы обязательно должны скрыть сообщения внутри интерфейсных функций. Вот что мы использовали для модуля `evserv`:

```
start() ->
    register(?MODULE, Pid=spawn(?MODULE, init, [])),
    Pid.

start_link() ->
    register(?MODULE, Pid=spawn_link(?MODULE, init, [])),
    Pid.

terminate() ->
    ?MODULE ! shutdown.
```

Мы зарегистрировали здесь модуль сервера потому, что на данный момент нам нужен только один такой модуль, работающий одновременно. Если бы вы собрались расширять приложение-напоминалку для поддержки множества пользователей, то было бы хорошей идеей вместо этого регистрировать имена в модуле `global`, и даже ещё лучше было бы использовать библиотеку `gproc`. Но для нужд данного учебного приложения того, что у нас уже есть, будет достаточно.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Библиотека `gproc` — это словарь процессов для Erlang, который обеспечивает ряд полезных возможностей, выходящих за пределы возможностей встроенного в Erlang словаря*

процессов. Например: использование любого терма в качестве псевдонима для процесса, множество имён для одного и того же процесса, ожидание регистрации других процессов, атомарная процедура выдачи имён, счётчики. Она доступна в Интернете по адресу http://github.com/uwiger/gproc.

Первое сообщение, которое мы написали, также является следующим на очереди для обобщения и выноса из кода: подписка на события. Небольшой протокол, или спецификация, которую я сделал выше, требовала монитора, и я добавляю здесь монитор. В любой момент если ссылка, возвращаемая из сообщения `subscribe`, появится в сообщении `'DOWN'`, то клиент будет знать, что сервер прекратил свою работу.

```
subscribe(Pid) ->
    Ref = erlang:monitor(process, whereis(?MODULE)),
    ?MODULE ! {self(), Ref, {subscribe, Pid}},
    receive
        {Ref, ok} ->
            {ok, Ref};
        {'DOWN', Ref, process, _Pid, Reason} ->
            {error, Reason}
    after 5000 ->
        {error, timeout}
    end.
```

Следующее сообщение, которое нужно скрыть, — это добавление события:

```
add_event(Name, Description, TimeOut) ->
    Ref = make_ref(),
    ?MODULE ! {self(), Ref, {add, Name, Description, TimeOut}},
    receive
        {Ref, Msg} -> Msg
    after 5000 ->
        {error, timeout}
    end.
```

Заметьте, что мы пересылаем клиенту сообщение `{error, bad_timeout}`, которое может нам прийти. Мы также могли бы принять решение завершать работу процесса клиента, вызывая `erlang:error(bad_timeout)`. Какое решение лучше, уронить клиента или передать сообщение об ошибке, до сих пор бурно обсуждается в сообществе. Вот альтернативная функция, которая завершит работу клиента:

```
add_event2(Name, Description, TimeOut) ->
    Ref = make_ref(),
    ?MODULE ! {self(), Ref, {add, Name, Description, TimeOut}},
    receive
        {Ref, {error, Reason}} -> erlang:error(Reason);
        {Ref, Msg} -> Msg
```

```
    after 5000 ->
        {error, timeout}
    end.
```

И ещё отмена события, которая просто принимает его имя:

```
cancel(Name) ->
    Ref = make_ref(),
    ?MODULE ! {self(), Ref, {cancel, Name}},
    receive
        {Ref, ok} -> ok
    after 5000 ->
        {error, timeout}
    end.
```

Последнее, маленькая приятность для удобства клиента — функция, которая считывает все сообщения, пришедшие одновременно, либо ожидает в течение заданного периода времени. Если хоть одно сообщение обнаружено, все они считываются, и функция возвращает результат как можно скорее.

```
listen(Delay) ->
    receive
        M = {done, _Name, _Description} ->
            [M | listen(0)]
    after Delay*1000 ->
        []
    end.
```

Пробный запуск

У вас должно получиться скомпилировать приложение и сделать пробный запуск. Чтобы немного упростить эту задачу, мы напишем специальный файл для сборки Erlang-приложения, который соберёт наш проект. Откройте новый файл с названием *Emakefile* и сохраните его в директории проекта. Файл будет содержать термы Erlang и даёт компилятору рецепт по приготовлению чудесных хрустящих *.beam*-файлов.

```
{'src/*', [debug_info,
           {i, "src"},
           {i, "include"},
           {outdir, "ebin"}]}.
```



Это говорит компилятору добавить опцию `debug_info` ко всем собираемым файлам (это одна из тех опций, от которой вы не захотите отказываться), искать файлы заголовков в директориях *src/* и *include/*, чтобы помочь компилируемым модулям из *src/*, и результат положить в директорию *ebin/*.

Перейдите в вашу командную строку и запустите `erl -make` из директории вашего проекта, файлы должны быть скомпилированы и результат помещён в директорию *ebin/*. Запустите Erlang с помощью `erl -pa ebin/`. Опция `-pa Директория` просит виртуальную машину добавить этот путь в список мест, где следует искать модули.

Ещё один вариант — это запустить интерпретатор как обычно и вызвать `make:all([load])`. Эта команда найдёт файл с именем *Emakefile* в текущей директории, перекомпилирует проект (если он поменялся) и загрузит новые модули.

Вы теперь должны получить возможность отслеживать тысячи событий. Попробуйте.

```
1> evserv:start().
<0.34.0>
2> evserv:subscribe(self()).
{ok,#Ref<0.0.0.31>}
3> evserv:add_event("Эй, привет", "test", FutureDateTime).
ok
4> evserv:listen(5).
[]
5> evserv:cancel("Эй, привет").
ok
6> evserv:add_event("Эй, привет2", "test", NextMinuteDateTime).
ok
7> evserv:listen(2000).
[{done,"Эй, привет2","test"}]
```

Всё сработало просто замечательно. Теперь написание любого клиента должно быть достаточно простым, с помощью нескольких интерфейсных функций, которые мы создали.

Добавляем надзор

Для того чтобы сделать наш пример более стабильным приложением, нам следует написать «перезагружатель», как мы делали в главе 12. Откройте новый файл с именем *sup.erl*, где мы сейчас напишем нашего наблюдателя.

```
-module(sup).
-export([start/2, start_link/2, init/1, loop/1]).

start(Mod,Args) ->
    spawn(?MODULE, init, [{Mod, Args}]).

start_link(Mod,Args) ->
    spawn_link(?MODULE, init, [{Mod, Args}]).

init({Mod,Args}) ->
    process_flag(trap_exit, true),
    loop({Mod,start_link,Args}).

loop({M,F,A}) ->
    Pid = apply(M,F,A),
    receive
        {'EXIT', _From, shutdown} ->
            exit(shutdown); % также убьёт и дочерний процесс
        {'EXIT', Pid, Reason} ->
            io:format("Процесс ~p вышел по причине ~p~n",[Pid,Reason]),
            loop({M,F,A})
    end.
```

Это чем-то подобно перезагружателю из главы 12, хотя этот вариант более общий. Он может принять любое имя модуля, если этот модуль содержит функцию `start_link`. Он будет перезапускать процесс, за которым наблюдает, бесконечно, если не остановить самого наблюдателя с помощью сигнала выхода `shutdown`. Вот как это используется:

```
1> c(evserv), c(sup).
ok,sup
2> SupPid = sup:start(evserv, []).
<0.43.0>
3> whereis(evserv).
<0.44.0>
4> exit(whereis(evserv), die).
true
Процесс <0.44.0> вышел по причине die
5> exit(whereis(evserv), die).
Процесс <0.48.0> вышел по причине die
true
6> exit(SupPid, shutdown).
true
7> whereis(evserv).
undefined
```

Как вы можете видеть, убивая процесс-наблюдатель, мы также убиваем и наблюдаемый процесс.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Мы исследуем намного более продвинутые и гибкие наблюдатели дальше в главе 17 «Кто присмотрит за наблюдателями?». Именно их имеют в виду люди, когда они упоминают деревья наблюдателей. Наблюдатель, продемонстрированный здесь, — всего лишь простейшая форма, которую можно придумать, и не совсем хорошо подходит для применения в проектах на производстве, по сравнению с настоящими наблюдателями.*

Пространства имён (вернее, их отсутствие)



Поскольку Erlang имеет плоскую структуру модулей (без иерархии), некоторые приложения могут иметь конфликты с модулями других приложений. Одним из примеров может быть часто используемый модуль `user`, который каждый проект пытается определить как минимум один раз. Это конфликтует с модулем `user` в составе библиотеки Erlang. Вы можете проверить наличие таких конфликтов с помощью функции `code:clash/0`.

По причине наличия подобного потенциала для конфликтов общим решением является приписывание имени проекта в начало имени каждого вашего модуля. В таком случае наше приложение-напоминалка `reminder` получит такие имена модулей: `reminder_evserv`, `reminder_sup` и `reminder_event`.

Некоторые программисты тогда решают добавить и модуль, названный так же, как и всё приложение, который содержит самые часто используемые вызовы, которые могут понадобиться программисту при эксплуатации своего приложения. Примером таких вызовов могут быть, например, старт приложения с процессом-наблюдателем, подписка на сервер, добавление и отмена событий. Важно знать и о других пространствах имён, например зарегистрированные имена не должны пересекаться друг с другом, имена таблиц базы данных и так далее.

Вот, в принципе, и всё, что касается простейшего параллельного приложения на Erlang. Как показал пример, мы можем иметь множество параллельно работающих процессов, не сильно задумываясь об этом: наблюдатели, клиенты, серверы, процессы в качестве таймеров (и можно иметь тысячи их) и так далее. Нет потребности синхронизировать их, никаких блокировок и, по сути, никакого главного цикла. Передача сообщений сделала лёгким разделение нашего приложения на несколько процессов с различной ответственностью и задачами.

Основные вызовы, экспортированные из *evserv.erl*, можно теперь использовать для построения клиентов, которые смогут взаимодействовать с сервером событий где-то снаружи виртуальной машины Erlang и сделают программу по-настоящему полезной.

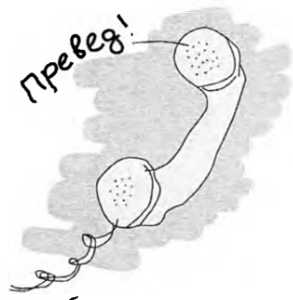
Хотя перед тем, как вы это сделаете, я рекомендую прочитать про систему OTP. Следующие несколько глав опишут некоторые из её основных строительных блоков,

которые позволяют строить намного более крепкие и элегантные приложения. Огромная часть силы Erlang проявляется при использовании системы OTP. Это бережно построенный и хорошо спроектированный инструмент, который должен знать любой уважающий себя Erlang-программист.

14
ПРЕДСТАВЛЯЕМ OTP

В этой главе мы начнём знакомство с системой Erlang/OTP. OTP означает Открытая телекоммуникационная платформа (*open telecom platform*), хотя в эти дни это скорее означает программное обеспечение, имеющее свойства приложений в телекоммуникациях, чем сами телекоммуникации. Если половина величия Erlang происходит из его параллельности и распределённого исполнения, то вторая половина происходит из его возможностей по обработке ошибок. И затем система OTP предоставляет третью половину.

По ходу предыдущих глав мы видели несколько примеров общепринятой практики в написании параллельных приложений с помощью встроенных возможностей языка: связей, мониторов, серверов, ограничения времени ожидания ответа, перехвата сигналов выхода и так далее. В параллельном программировании есть и несколько «подводных граблей»: действия должны производиться в определённом порядке, следует избегать состояний гонки и то, что процесс может умереть в любой момент времени. Мы также рассмотрели горячую загрузку кода, именование процессов, добавление наблюдателей и другие техники.

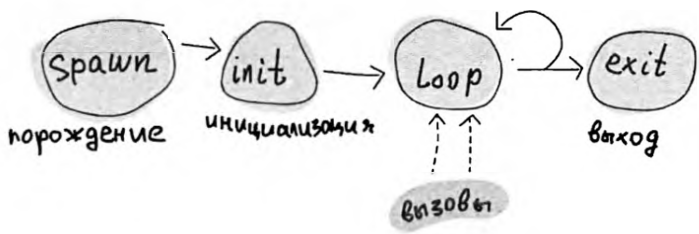


Делать эту работу вручную занимает кучу времени и гарантированно ведёт к ошибкам. Есть некоторые пограничные случаи, о которых можно забыть, и некоторые ловушки, в которые можно попасть. Система OTP заботится об этом и группирует некоторые из этих важнейших практик в набор библиотек, которые были с заботой спроектированы и закалены в боях за десятки лет. Каждый программист на Erlang должен использовать их.

Библиотека OTP также является набором модулей и стандартов, разработанных, чтобы помочь вам строить приложения. Поскольку большинство Erlang-программистов в любом случае приходят к использованию OTP, почти все Erlang-приложения, которые вам встретятся в дикой природе, будут следовать или, по крайней мере, стараться следовать этим стандартам.

Общий вид процесса, абстрактно

Одна из вещей, которые мы делали множество раз в предыдущих примерах процессов, – это разделение всего на части, согласно их очень чётко определённым задачам. В большинстве процессов у нас была функция, отвечающая за порождение нового процесса, функция, инициализирующая начальные значения, главный цикл и так далее. Эти части, как оказывается, обычно есть во всех параллельно исполняющихся программах, которые вы будете писать, независимо от того, для чего пишется процесс.



Инженеры и учёные в области компьютерных наук, стоящие за созданием системы OTP, заметили эти повторяющиеся шаблоны и включили их поддержку в ряд общих библиотек.

Библиотеки OTP построены с помощью кода, эквивалентного большей части абстракций, которые мы до сих пор использовали (как, например, использование ссылочных значений для пометки сообщений), с тем преимуществом, что они (библиотеки) используются на производстве в течение многих лет и построены с гораздо большей осторожностью, чем наши упражнения. Они содержат функции для безопасного порождения и инициализации процессов, отправки им сообщений способом, устойчивым к возможным сбоям, и выполнения множества других задач. Но вам редко понадобятся собственно эти библиотеки. Абстракции, которые они содержат, настолько общие и универсальные, что на них было построено множество интересных вещей, названных *поведениями* (*behaviour*).



В этой и следующих главах мы посмотрим на некоторые общие способы использования процессов, и на то, как они могут быть абстрагированы и обобщены. Затем для каждого из них, мы изучим соответствующую реализацию на основе поведений системы OTP.

Простейший сервер

Общеиспользуемый шаблон, который мы рассмотрим в этой главе, мы уже успели использовать. Для сервера событий, который мы написали в главе 13, мы использовали модель клиент/сервер. Сервер событий получает вызовы от клиента, действует согласно командам и затем отвечает клиенту, если протокол общения предписывает ответить.

Представляем сервер котят

Для этого раздела мы используем очень простой сервер, который позволит нам сосредоточиться на его важнейших свойствах. Встречайте, `kitty_server`:

```
%%% Наивная простейшая версия
-module(kitty_server).
-export([start_link/0, order_cat/4, return_cat/2, close_shop/1]).
-record(cat, {name, color=green, description}).

%%% API для клиента
start_link() -> spawn_link(fun init/0).
```

```
%% Синхронный вызов (с ожиданием)
order_cat(Pid, Name, Color, Description) ->
    Ref = erlang:monitor(process, Pid),
    Pid ! {self(), Ref, {order, Name, Color, Description}},
    receive
        {Ref, Cat} ->
            erlang:demonitor(Ref, [flush]),
            Cat;
        {'DOWN', Ref, process, Pid, Reason} ->
            erlang:error(Reason)
    after 5000 ->
        erlang:error(timeout)
    end.

%% Этот вызов асинхронный
return_cat(Pid, Cat = #cat{}) ->
    Pid ! {return, Cat},
    ok.

%% Синхронный вызов
close_shop(Pid) ->
    Ref = erlang:monitor(process, Pid),
    Pid ! {self(), Ref, terminate},
    receive
        {Ref, ok} ->
            erlang:demonitor(Ref, [flush]),
            ok;
        {'DOWN', Ref, process, Pid, Reason} ->
            erlang:error(Reason)
    after 5000 ->
        erlang:error(timeout)
    end.

%%% Функции сервера
init() -> loop([]).

loop(Cats) ->
    receive
        {Pid, Ref, {order, Name, Color, Description}} ->
            if Cats =:= [] ->
                Pid ! {Ref, make_cat(Name, Color, Description)},
                loop(Cats);
               Cats =/= [] -> % нужно опустошить запасы
                Pid ! {Ref, hd(Cats)},
                loop(tl(Cats))
            end;
        {return, Cat = #cat{}} ->
            loop([Cat|Cats]);
        {Pid, Ref, terminate} ->
            Pid ! {Ref, ok},
            terminate(Cats);
        Unknown ->
            %% Не помешало бы записать что-нибудь в журнал
            io:format("Неизвестное сообщение: ~p~n", [Unknown]),
            loop(Cats)
```

```
    end.

%%% Внутренние функции
make_cat(Name, Col, Desc) ->
    #cat{name=Name, color=Col, description=Desc}.

terminate(Cats) ->
    [io:format("~p был выпущен на свободу.~n",[C#cat.name]) || C <- Cats],
    ok.
```

Итак, это сервер и по совместительству магазин-склад для котят. Поведение его очень простое: вы описываете кота — и получаете заказанного кота. Если кто-то возвращает кота, он сохраняется в списке и затем автоматически посылается с новым заказом независимо от того, что просил клиент (мы же сделали магазин для заработка денег, а не для того, чтобы дарить улыбки).

```
1> c(kitty_server).
{ok,kitty_server}
2> rr(kitty_server).
[cat]
3> Pid = kitty_server:start_link().
<0.57.0>
4> Cat1 = kitty_server:order_cat(Pid, carl, brown, "любит сжигать мосты").
#cat{name = carl,color = brown,
     description = "любит сжигать мосты"}
5> kitty_server:return_cat(Pid, Cat1).
ok
6> kitty_server:order_cat(Pid, jimmy, orange, "обнимашка").
#cat{name = carl,color = brown,
     description = "любит сжигать мосты"}
7> kitty_server:order_cat(Pid, jimmy, orange, "обнимашка").
#cat{name = jimmy,color = orange,description = "обнимашка"}
8> kitty_server:return_cat(Pid, Cat1).
ok
9> kitty_server:close_shop(Pid).
carl был выпущен на свободу.
ok
10> kitty_server:close_shop(Pid).
** exception error: no such process or port
in function kitty_server:close_shop/1
```

Взглянув назад на исходный код модуля, мы можем видеть типовой код, который мы уже использовали ранее. Секции, в которых мы устанавливаем или удаляем мониторы, применяем таймеры, получаем данные, используем главный цикл, обрабатываем функцию инициализации и так далее, — всё это вам уже знакомо. Должно быть несложно вынести из кода эти вещи, которые мы повторяем столько раз. Давайте начнём с клиентского программного интерфейса (API).

Обобщаем вызовы

Первое, что вы могли заметить в исходном коде, — это то, что оба синхронных вызова чрезвычайно друг на друга похожи. Эти вызовы будут первыми кандидатами на перенос в обобщающую библиотеку, как упоминалось ранее. Пока что мы просто вынесем их в виде одной функции в новый модуль, который будет содержать обобщённые части сервера котят.

```
-module(my_server).
-compile(export_all).
call(Pid, Msg) ->
    Ref = erlang:monitor(process, Pid),
    Pid ! {self(), Ref, Msg},
    receive
        {Ref, Reply} ->
            erlang:demonitor(Ref, [flush]),
            Reply;
        {'DOWN', Ref, process, Pid, Reason} ->
            erlang:error(Reason)
    after 5000 ->
        erlang:error(timeout)
    end.
```

Эта функция принимает сообщение и идентификатор процесса и затем передаёт дальше сообщение получателю, ожидая ответа безопасным способом.

Начиная с этого момента мы можем заменить отправку сообщения вызовом этой новой функции. Если бы мы хотели исправить `kitty_server`, чтобы он работал с нашим новым `my_server`, он мог бы начинаться так:

```
-module(kitty_server2).
-export([start_link/0, order_cat/4, return_cat/2, close_shop/1]).
-record(cat, {name, color=green, description}).

%%% API для клиента
    start_link() -> spawn_link(fun init/0).

%% Синхронный вызов
order_cat(Pid, Name, Color, Description) ->
    my_server:call(Pid, {order, Name, Color, Description}).

%% Этот вызов асинхронный
return_cat(Pid, Cat = #cat{}) ->
    Pid ! {return, Cat},
    ok.

%% Синхронный вызов
close_shop(Pid) ->
    my_server:call(Pid,terminate).
```

Обобщаем внутренний цикл сервера

Следующий большой кусок кода, который у нас есть, не настолько очевиден, как функция call/2. Заметьте, что каждый процесс, который нам пришлось написать до этого момента, имел цикл, в котором все пришедшие сообщения сверялись с образцами. Эта часть немного щекотливая, но нам понадобится отделить сравнение с образцом от самого цикла. Быстрым способом сделать это будет добавление такого кода:

```
loop(Module, State) ->
    receive
        Message -> Module:handle(Message, State)
    end.
```

И тогда модуль реализации станет выглядеть так:

```
handle(Сообщение1, Состояние) -> НовоеСостояние1;
handle(Сообщение2, Состояние) -> НовоеСостояние2;
...
handle(СообщениеN, Состояние) -> НовоеСостояниеN.
```

Это уже лучше, но есть способы сделать это ещё чище.

Если внимательно читали или пробовали использовать модуль kitty_server (и я надеюсь, что внимательно!), вы могли бы заметить, что имеется отдельный метод синхронного вызова и ещё один для асинхронного. Было бы полезно, если бы наша обобщённая реализация сервера предлагала простой способ отличить эти способы друг от друга.

Чтобы добиться этого, нам нужно сопоставлять разные виды сообщений в нашем my_server:loop/2. Это означает, что нам придётся исправить функцию call/2 немного, чтобы сделать очевидными синхронные вызовы. Мы сделаем это с помощью добавления атома sync к сообщению во второй строке функции, как показано:

```
call(Pid, Msg) ->
    Ref = erlang:monitor(process, Pid),
    Pid ! {sync, self(), Ref, Msg},
    receive
        {Ref, Reply} ->
            erlang:demonitor(Ref, [flush]),
            Reply;
        {'DOWN', Ref, process, Pid, Reason} ->
            erlang:error(Reason)
    after 5000 ->
        erlang:error(timeout)
    end.
```

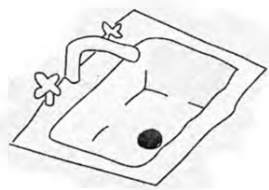
Теперь мы можем предоставить новую функцию для асинхронных вызовов. Новая функция cast/2 будет делать эту работу.

```
cast(Pid, Msg) ->
    Pid ! {async, Msg},
    ok.
```

Теперь цикл сервера выглядит так:

```
loop(Module, State) ->
    receive
        {async, Msg} ->
            loop(Module, Module:handle_cast(Msg, State));
        {sync, Pid, Ref, Msg} ->
            loop(Module, Module:handle_call(Msg, Pid, Ref, State))
    end.
```

Теперь, когда обе переменные Pid и Ref помещены в кортеж, их можно передать одним параметром в другую функцию и дать этому параметру имя, например From. Тогда пользователю не понадобится больше никаких дополнительных знаний о содержимом этой переменной. Вместо этого мы предоставим ему функцию для отправки ответов, которая будет знать, что именно содержится в параметре From:



```
reply({Pid, Ref}, Reply) ->
    Pid ! {Ref, Reply}.
```

Функции для старта

Что осталось сделать, так это указать функции для старта сервера (start, start_link, и init), которые передают туда-сюда имя модуля и всё такое. Как только они будут добавлены, модуль должен выглядеть так:

```
-module(my_server).
-export([start/2, start_link/2,call/2, cast/2, reply/2]).

%%% Public API
start(Module, InitialState) ->
    spawn(fun() -> init(Module,InitialState) end).
```

```
start_link(Module, InitialState) ->
    spawn_link(fun() -> init(Module, InitialState) end).

call(Pid, Msg) ->
    Ref = erlang:monitor(process, Pid),
    Pid ! {sync, self(), Ref, Msg},
    receive
        {Ref, Reply} ->
            erlang:demonitor(Ref, [flush]),
            Reply;
        {'DOWN', Ref, process, Pid, Reason} ->
            erlang:error(Reason)
    after 5000 ->
        erlang:error(timeout)
    end.

cast(Pid, Msg) ->
    Pid ! {async, Msg},
    ok.

reply({Pid, Ref}, Reply) ->
    Pid ! {Ref, Reply}.

%%% Внутренние функции
init(Module, InitialState) ->
    loop(Module, Module:init(InitialState)).

loop(Module, State) ->
    receive
        {async, Msg} ->
            loop(Module, Module:handle_cast(Msg, State));
        {sync, Msg} ->
            loop(Module, Module:handle_call(Msg, State))
    end.
```

Обобщаем сервер котят

Далее нам понадобится переделать сервер котят, с именем `kitty_server2` в виде модуля с функциями обратного вызова (callback). Мы оставим тот же интерфейс модуля, как и в прошлой его реализации, кроме того что все вызовы теперь будут перенаправлены через `my_server`.

```
-module(kitty_server2).

-export([start_link/0, order_cat/4, return_cat/2, close_shop/1]).
-export([init/1, handle_call/3, handle_cast/2]).

-record(cat, {name, color=green, description}).

%%% API для клиента
start_link() -> my_server:start_link(?MODULE, []).
```

```
%% Синхронный вызов
order_cat(Pid, Name, Color, Description) ->
    my_server:call(Pid, {order, Name, Color, Description}).

%% Этот вызов асинхронный
return_cat(Pid, Cat = #cat{}) ->
    my_server:cast(Pid, {return, Cat}).

%% Синхронный вызов
close_shop(Pid) ->
    my_server:call(Pid,terminate).
```

Заметьте, что мы добавили второй `-export()` в начало модуля. Это те функции, которые `my_server` должен будет вызвать, чтобы всё заработало:

```
%%% Функции сервера
init([]) -> []. %% Не работаем с Info здесь

handle_call({order, Name, Color, Description}, From, Cats) ->
    if Cats =:= [] ->
        my_server:reply(From, make_cat(Name, Color, Description)),
        Cats;
    Cats =/= [] ->
        my_server:reply(From, hd(Cats)),
        tl(Cats)
    end;

handle_call(terminate, From, Cats) ->
    my_server:reply(From, ok),
    terminate(Cats).

handle_cast({return, Cat = #cat{}}, Cats) ->
    [Cat|Cats].
```

И затем добавляем повторно внутренние функции:

```
%%% Внутренние функции
make_cat(Name, Col, Desc) ->
    #cat{name=Name, color=Col, description=Desc}.

terminate(Cats) ->
    [io:format("~p был выпущен на свободу.~n",[C#cat.name]) || C <- Cats],
    exit(normal).
```

Обратите внимание на замену атома `ok`, который у нас был раньше, на `exit(normal)` в `terminate/1`. Иначе сервер продолжит работу.

У вас должно получиться скомпилировать и проверить код, и потом запустить его точно так же, как и предыдущую версию. Код довольно похож на предыдущий, но давайте посмотрим, что изменилось.

Конкретная реализация против обобщения

Наш пример с сервером котят демонстрирует ядро системы OTP (концептуально говоря). Это суть OTP: взять обобщить компоненты, извлечь их в отдельные библиотеки и убедиться, что они работают исправно, а затем использовать этот код, когда возможно. Затем всё, что осталось сделать, — это сосредоточиться на специфичных вещах, которые всегда различаются для разных приложений.

Очевидно, что вы не получите много выгоды от такого подхода, делая только один сервер с котятами. Выглядит как абстракция ради абстракции. Если бы клиент заказал вам простейший сервер котят, то даже наивный подход (первый вариант нашего примера) замечательно бы подошёл. Однако для больших приложений вполне стоило бы усилий отделить обобщённые части от конкретной реализации вашего кода.

Представьте себе, что у нас есть некоторая программа на Erlang, запущенная на сервере. Наша программа имеет несколько запущенных серверов котят, процесс ветеринара (присылаете сломанных котят, а он их чинит и возвращает), салон красоты для котят, сервер кошачьей еды и так далее. Большинство этих вещей может быть реализовано с помощью шаблона клиент-сервер. Со временем ваша сложная система наполняется разными серверами, делающими свою работу.

Добавление серверов добавляет сложности на уровне кода и также на уровне тестирования, обслуживания и понимания. Каждая из реализаций может быть разной, запрограммированной в разных стилях разными людьми и так далее. Однако, если все эти серверы объединены одной и той же абстракцией `my_server`, вы существенно уменьшаете эту сложность. Вы моментально понимаете базовое назначение модуля («О, смотрите, это же сервер!»), и существует одна обобщённая его реализация, которую надо протестировать и задокументировать. Остальные усилия могут быть направлены на конкретную реализацию сервера.



Это означает, что вы экономите уйму времени, которое могло бы быть потрачено на отслеживание и ловлю ошибок (просто сделайте это один раз для всех серверов). Также это означает, что вы уменьшаете количество ошибок, которые вы можете привнести в код. Если бы вам пришлось всё время переписывать `my_server:call/3` или главный цикл процесса, это было бы не только затратно по времени, но и шансы забыть тот или иной шаг возросли бы многократно, как и количество ошибок. Меньше ошибок означает меньше звонков посреди ночи с требованием исправить что-либо, что, несомненно, очень

хорошо для всех нас (я уверен, вы не очень-то будете рады визиту в офис на выходных с целью исправить что-то срочное).

Ещё одним интересным следствием разделения общего и специфического кода является то, что мы сразу же облегчаем тестирование индивидуальных модулей. Если бы вы хотели провести юнит-тестирование старой реализации сервера котят, вам пришлось бы порождать по одному процессу на тест, давать им правильное начальное состояние, посылать тестовые сообщения и надеяться, что ответ будет верным. С другой стороны, наша вторая версия сервера котят требует, чтобы мы исполняли вызовы только через `handle_call/3` и `handle_cast/2` и смотреть, что они вернули в качестве обновлённого состояния. Нет потребности запускать серверы. Просто передайте состояние параметром функции. Заметьте, что это также означает, что обобщённый код сервера намного легче тестировать, поскольку вы можете дописать простейшие функции-заглушки, которые ничего не делают и позволяют вам сосредоточиться на поведении, которое требуется проверить.

Менее очевидная выгода от использования таким способом общих абстракций — это то, что если все используют одну и ту же общую библиотеку сервера, то когда кто-нибудь оптимизирует эту единственную библиотеку, чтобы немного её ускорить, все процессы, её использующие, тоже станут немного быстрее. Чтобы этот принцип работал на практике, обычно необходимо, чтобы множество людей использовали одни и те же абстракции и прилагали к ним усилия. К счастью, для сообщества Erlang это как раз то, что происходит с системой OTP.

В наших модулях сервера котят есть ряд вещей, которые мы ещё не рассмотрели: именованные процессы, конфигурация ограничений времени ожидания ответа, добавление отладочной информации, что делать с неожиданными сообщениями, как добавить горячую загрузку кода, обработка конкретных ошибок, абстрагирование потребности писать почти все ответы, обработка почти всех способов завершить работу сервера, убедиться, что сервер ведёт себя хорошо с процессами-наблюдателями, и много чего ещё. Для этой главы описание всего перечисленного даст слишком много текста, но разобраться с указанными вопросами важно для настоящих продуктов, которые будут выпущены. Опять же, вы можете понять, почему делать все эти задачи вручную — рискованное дело. К счастью для вас (и для людей, которые будут поддерживать ваши программы), команда Erlang/OTP смогла решить все эти вопросы с помощью шаблона поведения `gen_server`. `gen_server` очень похож на наш `my_server` на стероидах, кроме того что за ним стоят многие годы тестирования и использования на производстве.

Обратный вызов в будущее

Подобно интерфейсу, который мы начали разрабатывать в этой главе, модуль `gen_server` из OTP просит нас предоставить функции для инициализации и завершения

процессов, обработки синхронных и асинхронных запросов, делаемых через отправку сообщений, и несколько других задач.

Функция `init`

Первая функция обратного вызова — это функция `init/1`. Она подобна той, которую мы использовали в `my_server` для инициализации состояния сервера и чтобы сделать все эти одноразовые задачи, от которых зависит сервер. Функции могут возвращать `{ok, Состояние}`, `{ok, Состояние, Тайм-аут}`, `{ok, Состояние, hibernate}`, `{stop, Причина}` или `ignore`.

Обычное возвращаемое значение `{ok, Состояние}` на самом деле не требует пояснений, кроме того что `Состояние` будет передано прямо в главный цикл процесса и будет сохранено на будущее. Переменная `Тайм-аут` может быть добавлена в кортеж, когда у вас есть крайний срок, до которого сервер обязательно должен получить сообщение. Если до крайнего срока ничего не пришло, серверу присылается специальное сообщение: атом `timeout`, — которое должно быть обработано в функции `handle_info/2` (которая описана дальше). Эта опция нечасто используется в реальном коде, потому что программист не всегда уверен, сколько сообщений будет получать сервер, и любое из них сбросит таймер. Обычно лучше использовать функцию таймера, например `erlang:start_timer/3`, и обрабатывать событие ограничения времени ожидания ответа самостоятельно для лучшего контроля.

С другой стороны, если вы ожидаете, что процесс займёт долгое время перед тем, как получить ответ, и беспокоитесь о занятой им памяти, вы можете добавить в кортеж атом `hibernate` (*спячка*). Спящий режим старается уменьшить размер состояния процесса на время ожидания до тех пор, пока не придёт сообщение, за счёт некоторых вычислительных затрат.

Если вы не уверены с использованием спящего режима, то вам, вероятно, он и не требуется. Следует возвратить значение `{stop, Причина}`, если во время инициализации что-то пошло не так и процесс стартовать не может.

Более пристальный взгляд на спящий режим

Есть и более техническое описание засыпания процесса, если вам интересно. Когда вызывается встроенная (BIF) функция `erlang:hibernate(M, F, A)`, стек вызовов для текущего процесса удаляется (функция никогда не возвращает результата). Затем инициируется сборка мусора, и то, что осталось, сжимается до одной компактной кучи размером с состояние процесса. Это фактически сжимает все данные так, что процесс занимает минимум места.

Как только в процесс приходит любое сообщение, вызывается функция `M:F` с `A` в качестве аргументов, и исполнение процесса продолжается.

ПРИМЕЧАНИЕ. *В то время как исполняется* `init/1`*, процесс, породивший сервер, заблокирован и ожидает. Это происходит потому, что он ожидает сообщения о готовности, которое автоматически отправит* `gen_server`*, указывая на успех операции.*

Функция `handle_call`

Функция `handle_call/3` используется для работы с синхронными сообщениями. Она принимает три аргумента: `Запрос` (*Request*), `Отправитель` (*From*) и `Состояние` (*State*). Это очень похоже на то, как мы писали свой собственный `handle_call/3` в `my_server`. Наибольшее различие в том, как мы отвечаем на сообщения. В нашей абстракции сервера было необходимо использовать `my_server:reply/2`, чтобы ответить вызывающему процессу. В случае с `gen_server` возможны восемь разных вариантов ответов в форме кортежей:

```
{reply,Ответ,НовоеСостояние}
{reply,Ответ,НовоеСостояние,ВремяОжидания}
{reply,Ответ,НовоеСостояние,hibernate}
{noreply,НовоеСостояние}
{noreply,НовоеСостояние,ВремяОжидания}
{noreply,НовоеСостояние,hibernate}
{stop,Причина,Ответ,НовоеСостояние}
{stop,Причина,НовоеСостояние}
```

Для всех этих значений `ВремяОжидания` и `hibernate` работают точно по тому же принципу, как и для `init/1`. Что угодно, передаваемое в качестве `Ответа`, будет отправлено тому процессу, который и вызвал сервер.

Заметьте, что есть три возможных варианта не вернуть ответ (атом `noreply`). Когда вы используете `noreply`, библиотечная часть сервера посчитает, что вы позаботитесь об ответе самостоятельно. Это может быть сделано с помощью `gen_server:reply/2`, который используется аналогично `my_server:reply/2`.

Почти всегда вам будут нужны только кортежи с `reply`. Однако есть несколько разумных причин, когда нужно использовать `noreply`, например когда вам нужно, чтобы ответ за вас отправил другой процесс или когда вы хотите отправить дополнительное подтверждение ("Эй! Я получил сообщение!") и обработать его не спеша уже после отправки ответа (не отвечая в конце). Если это то, что вы решили сделать, то абсолютно необходимо использовать `gen_server:reply/2`; иначе вызов завершится неудачей с таймаутом и приведёт к остановке вашего процесса.

Функция `handle_cast`

Обратный вызов функции `handle_cast/2` работает очень похоже на тот, что был у нас в `my_server`. Он принимает параметры `Сообщение` и `Состояние` и используется для обработки асинхронных вызовов. В коде этой функции можно делать что угодно,

это чем-то напоминает handle_call/3. Но, с другой стороны, нельзя возвратить ответ, принимаются только кортежи без ответов или команда остановки.

```
{noreply,НовоеСостояние}
{noreply,НовоеСостояние,ВремяОжидания}
{noreply,НовоеСостояние,hibernate}
{stop,Причина,НовоеСостояние}
```

Функция handle_info

Ранее я упоминал, что наш собственный сервер на самом деле не обрабатывал сообщения, которые не подходили к нашему интерфейсу. Решением является handle_info/2. Этот обратный вызов функции ведёт себя аналогично вызову handle_cast/2 и фактически возвращает точно такие же кортежи. Разница в том, что сюда приходят сообщения, отправленные напрямую с помощью оператора !, и особые, например такие, как ограничения времени ожидания ответа функции init/1, уведомления мониторов и сигналы выхода 'EXIT'.

Функция terminate

Обратный вызов функции terminate/2 происходит, когда одна из трёх функций handle_что-нибудь возвращает кортеж в форме {stop, Причина, НовоеСостояние} или {stop, Причина, Ответ, НовоеСостояние}. Функция принимает два параметра: Причина и Состояние — отвечающие таким же значениям в кортеже stop.

Функция terminate/2 также будет вызвана, если родитель (процесс, который породил наш процесс) умирает, но только если gen_server перехватывает сигналы выхода.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если при вызове terminate использована любая другая причина, кроме normal, shutdown или {shutdown,Term}, то система OTP будет расценивать ситуацию как сбой и выведет в журнал состояние процесса, причину сбоя, последнее вошедшее сообщение и так далее. Это облегчает отладку и может спасти вашу жизнь пару раз.*



Эта функция является прямой противоположностью init/1, то есть всё, что было сделано в init, должно иметь обратное действие в terminate/2. Это уборщик в вашем сервере — функция, отвечающая за закрытие двери после того, как все покинули офис. Конечно же, этой функции немного помогает и виртуальная машина, которая сама удалит все ETS-таблицы (см. главу 25), закроет открытые сокеты (глава 23) и проделает кое-какие другие задачи. Заметьте, что возвращаемое этой функцией значение игнорируется, потому что процесс прекращает работу сразу после неё.

.BEAM Me Up, Scotty![1]

Теперь мы построим новую версию `kitty_gen_server`. Она будет похожа на `kitty_server2` с минимальными изменениями в API. Сначала начните новый модуль с такими строками в нём:

```
-module(kitty_gen_server).
-behavior(gen_server).
```

ПРИМЕЧАНИЕ. *Компилятор Erlang примет как британское написание (behaviour), так и американское (behavior).*

И попытайтесь скомпилировать модуль. Вы должны получить ошибки, подобные этим:

```
1> c(kitty_gen_server).
./kitty_gen_server.erl:2: Warning: undefined callback function code_change/3 (behavior
'gen_server')
./kitty_gen_server.erl:2: Warning: undefined callback function handle_call/3 (behavior
'gen_server')
./kitty_gen_server.erl:2: Warning: undefined callback function handle_cast/2 (behavior
'gen_server')
./kitty_gen_server.erl:2: Warning: undefined callback function handle_info/2 (behavior
'gen_server')
./kitty_gen_server.erl:2: Warning: undefined callback function init/1 (behavior 'gen_server')
./kitty_gen_server.erl:2: Warning: undefined callback function terminate/2 (behavior 'gen_server')
{ok,kitty_gen_server}
```

Компиляция прошла, но были выданы предупреждения о недостающих обратных вызовах функций. Это происходит потому, что мы использовали поведение (behavior) `gen_server`. Поведение — это способ для модуля указать, какие функции должен иметь другой модуль. Поведение — это договорённость, контракт между хорошо работающими обобщёнными частями кода и реализацией, которая часто редактируется и может содержать ошибки (ваш код).

Создание собственных поведений

Определить своё собственное поведение на самом деле просто. Из модуля, имя которого будет именем поведения, вам следует экспортировать единственную функцию с именем

[1] «Телепортируй меня, Скотти» — ссылка на популярный сериал «Звёздный путь» (Star Trek) // *http://ru.wikipedia.org/wiki/Звёздный_путь* (*прим. перев.*).

behavior_info/1, делающую следующее:

```
-module(my_behavior).
-export([behavior_info/1]).

%% Мы хотим, чтобы init/1, some_fun/0 и other/3 стали обязательными функциями
behavior_info(callbacks) -> [{init,1}, {some_fun, 0}, {other, 3}];
behavior_info(_) -> undefined.
```

Вот и всё, что касается поведений. Теперь вы можете просто использовать -behavior(my_behavior) в любом вашем модуле, реализовать поведение, и компилятор присмотрит за тем, чтобы вы не забыли какую-то из функций.

Первая функция, которая была в нашем старом сервере котят, — это start_link/0. Мы можем изменить её на следующий код:

```
start_link() -> gen_server:start_link(?MODULE, [], []).
```

Первый параметр — это название модуля обратного вызова (нашего модуля), второй — это терм, который будет передан в init/1, и третий — может содержать опции для включения режима отладки работающих серверов. В начало списка параметров можно добавить и четвёртый: {local,Имя}, который требует зарегистрировать имя процесса для нашего сервера. Заметьте, что, в отличие от предыдущей версии функции, которая возвращала просто идентификатор процесса, новая будет возвращать {ok, Pid}.

Следующие функции теперь выглядят так:

```
%% Синхронный вызов
order_cat(Pid, Name, Color, Description) ->
    gen_server:call(Pid, {order, Name, Color, Description}).

%% Этот вызов асинхронный (ответ присылается позже)
return_cat(Pid, Cat = #cat{}) ->
    gen_server:cast(Pid, {return, Cat}).

%% Синхронный вызов
close_shop(Pid) ->
    gen_server:call(Pid,terminate).
```

Все эти вызовы эквивалентны тем, что были в my_server. Заметьте, что третий параметр может быть передан в gen_server:call для задания ограничения времени ожидания в миллисекундах. Если не передать этот параметр (и не задать атом infinity), то по умолчанию будет выбрано значение 5 секунд. Если ответ не был получен в течение заданного времени ожидания, вызов падает с ошибкой. Это значение выбирается

совершенно произвольно по потребностям вашей программы, и многие завсегдатаи Erlang могут говорить вам, что следует поменять значение по умолчанию на `infinity`. В моём личном опыте я часто хотел, чтобы ответы приходили быстрее, чем за 5 секунд, и получение ошибок при достижении заданного времени очень помогло мне диагностировать эти важные проблемы.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Бесконечное ожидание зависшего сервера (с атомом `infinity`) может подарить вам увлекательные часы отладки и поиска проблем на живой системе. Заметьте, что в таком случае вместе с зависшим сервером зависает и клиент! Всегда устанавливайте разумный лимит для времени ожидания ответа, пусть даже большой.*

Теперь мы сможем добавить функции обратного вызова для `gen_server`. Таблица 14.1 показывает, как вызовы `gen_server` превращаются в обратные вызовы вашего модуля.

Таблица 14.1. Отношения между вызовами и обратными вызовами

gen_server	ваш модуль
start/3-4	init/1
start_link/3-4	init/1
call/2-3	handle_call/3
cast/2	handle_cast/2

И затем у нас есть ещё другие обратные вызовы, которые обрабатывают особые случаи: `handle_info/2`, `terminate/2` и `code_change/3`.

Давайте начнём с изменения тех, которые у нас уже есть, чтобы они подходили к модели: `init/1`, `handle_call/3` и `handle_cast/2`.

```
%%% Функции сервера
init([]) -> {ok, []}. %% здесь не храним состояние!
handle_call({order, Name, Color, Description}, _From, Cats) ->
    if Cats =:= [] ->
           {reply, make_cat(Name, Color, Description), Cats};
       Cats =/= [] ->
           {reply, hd(Cats), tl(Cats)}
    end;

handle_call(terminate, _From, Cats) ->
    {stop, normal, ok, Cats}.

handle_cast({return, Cat = #cat{}}, Cats) ->
    {noreply, [Cat|Cats]}.
```

Снова немногое поменялось в нашем коде. Фактически код теперь стал короче благодаря более умным абстракциям.

Вернёмся к нашим обратным вызовам функций. Первая — это handle_info/2. Поскольку этот модуль пробный и мы не задавали никакой системы журналирования, будет достаточно просто напечатать неожиданные сообщения на экране.

```
handle_info(Msg, Cats) ->
    io:format("Неожиданное сообщение: ~p~n",[Msg]),
    {noreply, Cats}.
```

Возьмите себе за правило всегда сохранять в журнале или печатать все неожиданные сообщения, полученные в handle_cast/2 и handle_info/2. Вы можете также захотеть писать в журнал и сообщения, пришедшие в handle_call/3, но в целом отсутствие ответа на вызовы (вместе с ограничением времени ожидания в 5 секунд) достаточно для достижения аналогичного результата.

Следующий обратный вызов — это terminate/2. Он будет очень похож на версию terminate/1, которая у нас была раньше.

```
terminate(normal, Cats) ->
    [io:format("~p был выпущен на свободу.~n",[C#cat.name]) || C <- Cats],
    ok.
```

И последний обратный вызов: code_change/3:

```
code_change(_OldVsn, State, _Extra) ->
    %% Не вносим никаких изменений. Функция здесь по требованию поведения.
    %% но использоваться не будет.
    {ok, State}.
```

Не забудем оставить внутреннюю функцию make_cat/3:

```
%%% Внутренние функции
make_cat(Name, Col, Desc) ->
    #cat{name=Name, color=Col, description=Desc}.
```

Теперь мы готовы попробовать наш новый код в деле:

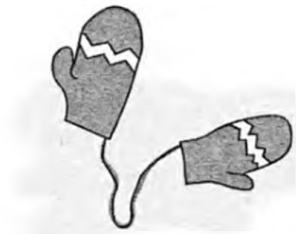
```
1> c(kitty_gen_server).
{ok,kitty_gen_server}
2> rr(kitty_gen_server).
[cat]
3> {ok, Pid} = kitty_gen_server:start_link().
ok,<0.253.0>
```

```
4> Pid ! <<"Test handle_info">>.
Unexpected message: <<"Test handle_info">>
<<"Test handle_info">>
5> Cat = kitty_gen_server:order_cat(Pid, "Cat Stevens",
5>         white, "не является котом").
#cat{name = "Cat Stevens",color = white,
    description = "не является котом"}
6> kitty_gen_server:return_cat(Pid, Cat).
ok
7> kitty_gen_server:order_cat(Pid, "Кошачьи Рукавички",
7>          black, "посмотрите на маленькие лапки!").
#cat{name = "Cat Stevens",color = white,
description = "не является котом"}
```

Поскольку мы вернули котёнка на сервер, он возвращается нам перед тем, как мы сможем получить нового. Если мы попробуем ещё раз, мы получим что, что и ожидалось:

```
8> kitty_gen_server:order_cat(Pid, "Кошачьи Рукавички",
8>      black, "посмотрите на маленькие лапки!").
#cat{name = "Кошачьи Рукавички",color = black,
        description = "посмотрите на маленькие лапкиs!"}
9> kitty_gen_server:return_cat(Pid, Cat).
ok
10> kitty_gen_server:close_shop(Pid).
"Cat Stevens" был выпущен на свободу.
ok
```

Чёрт побери, работает!



Итак, что мы можем сказать об этом обобщённом приключении? Вероятно, самые общие слова, как и ранее: отделение общего от конкретной реализации — это отличная идея по всем пунктам. Обслуживание кода упрощается. Сложность уменьшается. Код становится безопаснее, и его легче тестировать, он менее подвержен ошибкам. А если в нём будут ошибки, их будет легче исправить.

Обобщённые серверы — это только одна из множества доступных абстракций, но они однозначно одни из самых часто используемых. Мы изучим больше этих абстракций и поведений в следующих главах.

15
ЯРОСТЬ ПРОТИВ КОНЕЧНЫХ АВТОМАТОВ

Конечные автоматы (или машины состояний) являются центральной частью множества реализаций важных протоколов в индустрии. Они позволяют программистам представить сложные процедуры и последовательность событий так, что те становятся понятны[1].

Хотя наиболее продвинутые в математике читатели могут знать конечные автоматы с более строгим математематическим определением, конечные автоматы в Erlang вдохновлялись скорее ими, чем прямой реализацией. Типичный конечный автомат в Erlang может быть реализован в виде процесса, исполняющего заданный набор функций (его состояний) и получающего сообщения (события), которые могут приводить (или не приводить) к переходу в другое состояние.

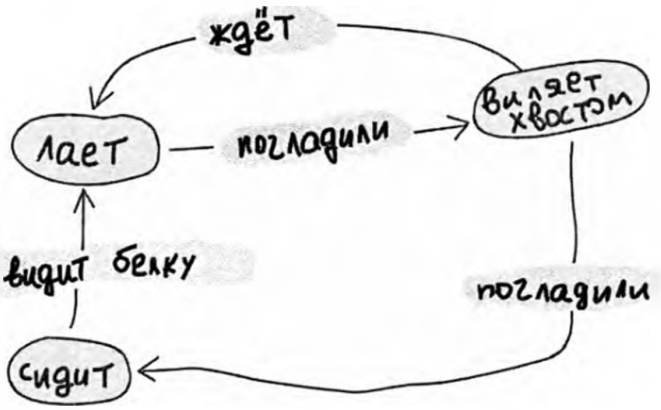
Их приходилось писать так часто в мире телекомов, что инженеры OTP взяли и написали поведение для них: `gen_fsm`.

Эта глава представляет концепцию конечных автоматов так, как они используются в мире Erlang и его OTP-части. Мы поэкспериментируем с ними и разработаем полностью асинхронный протокол, основанный на передаче сообщений для торговой системы клиент-клиент, которую можно, например, добавить в видеоигру.

Что такое конечный автомат?

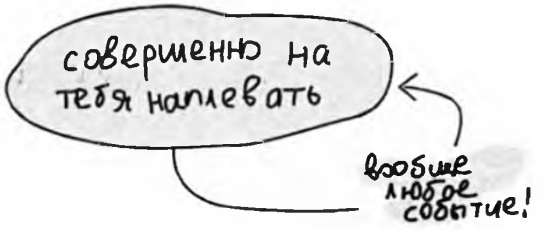
Конечный автомат, или КА, он же машина состояний (*finite-state machine*, или, сокращённо, *FSM*) — на самом деле, конечно, никакая не машина, но он имеет конечное количество состояний. Я всегда считал, что КА проще понять, используя графы и диаграммы. Например, ниже показана простейшая диаграмма собаки (довольно глупой, к слову) в виде машины состояний.

[1] Название главы является ссылкой на рэп-металл-группу «Rage against the Machine» (*ярость против машины*) и шуткой на тему конечных автоматов (*finite-state machine*) (*прим.перев.*).



Здесь собака имеет три состояния: сидит (*sit*), лает (*bark*) и виляет хвостом (*wag tail*). Разные события или входные данные могут повлиять на собаку и заставить её изменить состояние. Если собака сидит спокойно, но вдруг видит белку (состояние `squirrel`), она начнёт лаять и не прекратит, пока вы её не погладите. Однако, если собака сидит и вы её погладите, мы понятия не имеем, что произойдёт. В мире Erlang процесс собаки завершился бы аварийно (и был бы перезапущен процессом-наблюдателем). В реальном мире перезапуск собаки выглядел бы необычно (и может, даже страшновато), хотя это также означало бы, что собака может вернуться в мир живых, после того как её сбила машина, а это очень даже неплохо.

Вот диаграмма состояний кота, просто для сравнения:



Этот кот имеет одно состояние, и никакое событие не сможет его изменить.

Реализация конечного автомата кота на Erlang является весёлым и простым делом:

```
-module(cat_fsm).
-export([start/0,event/2]).
start() ->
    spawn(fun()-> dont_give_crap() end).

event(Pid, Event) ->
    Ref = make_ref(), % не будем заботиться о мониторах в этом примере
    Pid ! {self(), Ref, Event},
    receive
        {Ref, Msg} -> {ok, Msg}
```

```
    after 5000 ->
        {error, timeout}
    end.

dont_give_crap() ->
    receive
        {Pid, Ref, _Msg} -> Pid ! {Ref, meh};
        _ -> ok
    end,
    io:format("Переключаюсь в состояние 'dont_give_crap'~n"),
    dont_give_crap().
```

Мы можем испытать этот модуль и увидеть, что коту действительно всегда наплевать:

```
1> c(cat_fsm).
{ok,cat_fsm}
2> Cat = cat_fsm:start().
<0.67.0>
3> cat_fsm:event(Cat, pet).
Переключаюсь в состояние 'dont_give_crap'
{ok,meh}
4> cat_fsm:event(Cat, love).
Переключаюсь в состояние 'dont_give_crap'
{ok,meh}
5> cat_fsm:event(Cat, cherish).
Переключаюсь в состояние 'dont_give_crap'
{ok,meh}
```

То же можно сделать и для КА собаки, за тем исключением, что состояний больше:

```
-module(dog_fsm).
-export([start/0,squirrel/1, pet/1]).

start() -> spawn(fun() -> bark() end).

squirrel(Pid) -> Pid ! squirrel.

pet(Pid) -> Pid ! pet.

bark() ->
    io:format("Собака говорит: ГАВ! ГАВ!~n"),
    receive
        pet ->
            wag_tail();
        _ ->
            io:format("Собака в смущении~n"),
            bark()
    after 2000 ->
        bark()
    end.
```

```
wag_tail() ->
    io:format("Собака виляет хвостом~n"),
    receive
        pet ->
            sit();
        _ ->
            io:format("Собака в смущении~n"),
            wag_tail()
    after 30000 ->
        bark()
    end.

sit() ->
    io:format("Собака сидит. Хороший пёс!~n"),
    receive
        squirrel ->
            bark();
        _ ->
            io:format("Собака в смущении~n"),
            sit()
    end.
```

Должно быть относительно просто сопоставить каждое из состояний и переходов с теми, что были показаны на диаграмме состояний собаки. Вот как будет выглядеть наш КА при использовании:

```
6> c(dog_fsm).
{ok,dog_fsm}
7> Pid = dog_fsm:start().
Собака говорит: ГАВ! ГАВ! <0.46.0> Собака говорит: ГАВ! ГАВ!
Собака говорит: ГАВ! ГАВ!
Собака говорит: ГАВ! ГАВ!
8> dog_fsm:pet(Pid).
pet
Собака виляет хвостом
9> dog_fsm:pet(Pid).
Собака сидит. Хороший пёс!
pet
10> dog_fsm:pet(Pid).
Собака в смущении
pet
Собака сидит. Хороший пёс!
11> dog_fsm:squirrel(Pid).
Собака говорит: ГАВ! ГАВ!
squirrel
Собака говорит: ГАВ! ГАВ!
12> dog_fsm:pet(Pid).
Собака виляет хвостом
pet
13> %% ждём 30 секунд
Собака говорит: ГАВ! ГАВ!
```

```
Собака говорит: ГАВ! ГАВ!
Собака говорит: ГАВ! ГАВ!
13> dog_fsm:pet(Pid).
Собака виляет хвостом
pet
14> dog_fsm:pet(Pid).
Собака сидит. Хороший пёс!
pet
```

Вы можете проследить всю схему, если хотите (я обычно так делаю, поскольку это помогает мне убедиться, что нет ошибок). Заметьте, что в строке 13 комментарий — это не настоящая введённая команда, а просто заметка для читателя, хотя интерпретатор Erlang прекрасно его примет.

Показанный пример и есть основа всех КА, реализованных в виде процессов Erlang. Есть вещи, которые можно было бы сделать по-другому. Мы могли бы передать состояние в аргументах функции состояния способом, похожим на то, как мы делали уже с внутренним главным циклом сервера. Мы также могли бы добавить функции для инициализации и завершения, обработки обновления кода и так далее.

Разница между КА собаки и кота в том, что события кота синхронны, а собаки — асинхронны. В настоящем КА обе могли бы быть использованы в смешанной манере, но я выбрал простейшее представление чисто из соображений моей бесконечной лени.

Также существует ещё одна форма событий, которую не показывают имеющиеся примеры: глобальные события, которые могут произойти в любом состоянии. Одним из примеров такого события можно, например, считать, когда собака обнюхивает еду. Как только сработало событие «запах еды», не важно, в каком из состояний была собака, она бросается на поиски источника еды.

Мы не потратим слишком много времени, реализуя всё это в нашем «написанном на коленке» КА. Вместо этого мы сразу переходим к рассмотрению поведения `gen_fsm`.

Обобщённые конечные автоматы

Поведение `gen_fsm` чем-то подобно поведению `gen_server` в том, что оно является специализированной версией этого поведения. Самое большое отличие в том, что вместо обработки *вызовов* (*call*) и *бросков* (*cast*) мы обрабатываем *синхронные и асинхронные события*. Подобно нашим примерам с котом и собакой, каждое состояние представлено функцией. Далее мы подробно остановимся на функциях обратного вызова, которые следует реализовать в наших модулях для того, чтобы всё заработало.

Функция инициализации

Функция инициализации для КА выглядит точно так же, как `init/1`, который мы уже видели в обобщённых серверах, за тем исключением, что возвращаемые ею

значения другие: {ok, ИмяСостояния, Данные}, {ok, ИмяСостояния, Данные, Тайм-аут}, {ok, ИмяСостояния, Данные, hibernate} и {stop, Причина}. Кортеж stop работает аналогично как и для gen_server, и hibernate, и Тайм-аут имеют точно такую же семантику.

Что же здесь нового, так это переменная ИмяСостояния. ИмяСостояния должно быть атомом, и оно представляет собой имя следующей функции обратного вызова, которая будет вызвана. Для нашей собаки это будет состояние «собака лает»: bark.

Функция ИмяСостояния



Функции ИмяСостояния/2 и ИмяСостояния/3 — на самом деле просто временные имена, и вы сами решаете, какими они будут в вашем модуле. Давайте предположим, что функция init/1 возвратила кортеж {ok, sitting, dog}. Это означает, что КА будет в состоянии «собака сидит» (sitting). Это не совсем то состояние, что мы уже встречали раньше в главе про gen_server, но скорее одно из состояний нашего КА собаки: сидит (sit), лает (bark) и виляет хвостом (wag_tail).

Для примера представьте, что кто-то звонит на ваш телефон. Если вы в состоянии «крепко сплю субботним утром», ваша реакция может быть поворчать на телефон и перевернуться на другой бок. Если же ваше состояние «жду звонка о собеседовании на работу», то, скорее всего, вы поднимете трубку и вежливо ответите. С другой же стороны, если вы в состоянии «умер», то я вообще удивлён, что вы можете читать этот текст в данный момент.

В нашем КА функция init/1 сообщает, что нам следует быть в состоянии «собака сидит» (sitting). Когда процесс gen_fsm получает новое событие, будет вызвана одна из функций — sitting/2 или sitting/3. Функция sitting/2 вызывается для асинхронных событий, в то время как sitting/3 вызовется для синхронных.

Аргументы для функции sitting/2 (или обобщённо ИмяСостояния/2) — это Событие, то есть собственно сообщение, которое было послано в качестве события, и ДанныеСостояния, то есть те данные, что передаются из вызова в вызов. Функция sitting/2 может затем вернуть один из кортежей {next_state, СледующееИмяСостояния, НовыеДанныеСостояния}, {next_state, СледующееИмяСостояния, НовыеДанныеСостояния, Тайм-аут} {next_state, СледующееИмяСостояния, hibernate} или {stop, Причина, НовыеДанныеСостояния}.

Аргументы для sitting/3 похожи, за исключением того, что между Событием и ДаннымиСостояния добавлен параметр ОтКого. Переменная ОтКого используется точно так же, как в gen_server, включая вызов gen_fsm:reply/2. Функции ИмяСостояния/3 могут вернуть один из следующих кортежей:

```
{reply, Ответ, СледующееИмяСостояния, НовыеДанныеСостояния}
{reply, Ответ, СледующееИмяСостояния, НовыеДанныеСостояния, Тайм-аут}
```

```
{reply, Ответ, СледующееИмяСостояния, НовыеДанныеСостояния, hibernate}

{next_state, СледующееИмяСостояния, НовыеДанныеСостояния}
{next_state, СледующееИмяСостояния, НовыеДанныеСостояния, Тайм-аут}
{next_state, СледующееИмяСостояния, НовыеДанныеСостояния, hibernate}

{stop, Причина, Ответ, НовыеДанныеСостояния}
{stop, Причина, НовыеДанныеСостояния}
```

Заметьте, что нет ограничения на количество функций, которые вы можете здесь использовать, главное, чтобы они были экспортированы. Только атомы, возвращаемые вами в кортежах в качестве СледующегоИмениСостояния, определяют, будет ли вызываться та или иная функция.

Функция handle_event

Ранее я упоминал глобальные события, которые включают определённую реакцию независимо от текущего состояния (собака, унюхавшая еду, бросит любое текущее занятие и начнёт искать еду). Для таких событий, которые должны обрабатываться одинаково в любом состоянии, вам понадобится функция обратного вызова handle_event/3.

Функция handle_sync_event

Функция обратного вызова handle_sync_event/4 является для ИмяСостояния/3 тем же, чем handle_event/2 является для ИмяСостояния/2. Она обслуживает синхронные глобальные события, принимает такие же параметры и возвращает такие же кортежи, как и ИмяСостояния/3.

Теперь может быть подходящее время объяснить, как нам разобраться, является ли событие глобальным или оно должно быть отправлено только определённому состоянию. Чтобы определить ответ, можно посмотреть на функцию, которая используется для отправки события конечному автомату. Асинхронные события, нацеленные на любое ИмяСостояния/2, отправляются с помощью gen_fsm:send_event/2, а асинхронные, которые должны быть обработаны в ИмяСостояния/3, отправляются с помощью gen_fsm:sync_send_event/2-3 (необязательный третий аргумент: ограничение времени ожидания).

Две эквивалентные функции для глобальных событий — это gen_fsm:send_all_state_event/2 и gen_fsm:sync_send_all_state_event/2-3 (довольно длинные имена).

Функции code_change и terminate

Функция code_change работает точно так же, как и для gen_server, кроме того что она ещё принимает дополнительный параметр имени состояния, такой как code_change(СтараяВерсия, ИмяСостояния, Данные, Дополнительно).

Подобно этому, terminate действует похоже, как в обобщённых серверах. terminate(Причина, ИмяСостояния, Данные) должна делать обратное init/1 действие.

Спецификация торговой системы

Пришло время применить всю эту информацию про КА на практике. Много уроков по Erlang и конечные автоматы используют примеры с телефонными станциями и тому подобным. Я догадываюсь, что большинство программистов вряд ли часто сталкивается с применением КА на телефонных станциях. Поэтому мы посмотрим на пример, который лучше подходит для множества разных разработчиков. Мы спроектируем и реализуем систему обмена вещами в выдуманной видеоигре.

Я выбрал в некотором роде трудный дизайн. Вместо использования центрального брокера, который будет контролировать движение товаров и подтверждений (что, честно говоря, было бы легче), мы реализуем сервер, в котором оба игрока общаются друг с другом напрямую (что даёт преимущество лёгкости распределения и масштабирования такой системы).

Покажи мне свои движения

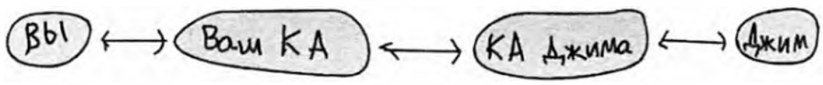
Чтобы начать, нам следует определить действия, которые могут предприниматься игроками во время обмена. Первое, например, будет предложение установить обмен. Второй игрок должен иметь возможность принять обмен. Однако мы не даём игрокам возможности отклонить предложение, чтобы не усложнять ситуацию. При необходимости будет несложно добавить эту возможность позже.

Как только обмен начат, наши игроки должны иметь возможность договориться друг с другом. Это означает, что они должны иметь возможность предложить что-то, а также отозвать любое своё предложение. Когда оба игрока удовлетворились предложенными товарами, они могут объявить своё согласие с обменом и готовность завершить сделку. Данные после этого должны быть сохранены с обеих сторон. В любой момент времени игроки должны иметь возможность отменить обмен целиком. Какой-нибудь мошенник может предложить ничего не стоящий хлам другим игрокам (которые могут быть очень заняты), и должна быть возможность дать такому мошеннику по рукам заслуженным отказом.

Короче говоря, должны быть возможны следующие действия:

- приглашение обменяться вещами;
- приём приглашения;
- предложить вещи;
- отозвать предложение;
- объявить готовность и согласие к обмену;
- резко отказать в обмене (в любой момент).

Когда исполняется каждое из этих действий, КА другого игрока должен узнать об этом факте. Это имеет смысл, потому что когда вы играете в игру и Джим просит свой КА отправить вам вещь, ваш КА должен об этом как-то узнать. Это означает, что оба игрока могут говорить со своими собственными КА, которые в свою очередь будут говорить с КА другого игрока. Это даёт нам такую структуру:

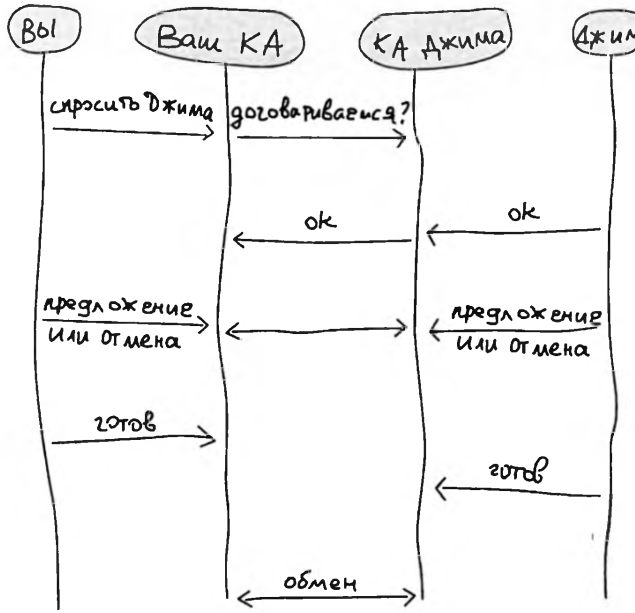


Первое, что следует заметить, когда у нас есть два одинаковых процесса, обменивающихся сообщениями, — это то, что нам нужно по возможности избегать синхронных вызовов, так долго, как это возможно. Если КА Джима отправляет сообщение вашему КА и затем ожидает ответа, в то время как ваш КА посылает сообщение КА Джима, оба зависнут в бесконечном ожидании, никогда не отвечая на входящие запросы. Это фактически вешает оба КА. У нас получилась взаимная блокировка.

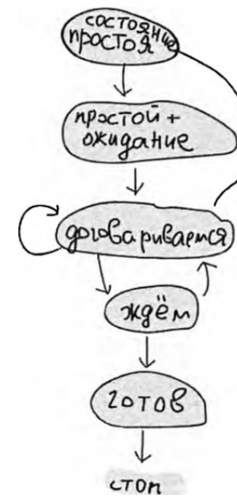
Одним из решений было бы ждать в течение заданного времени ожидания и затем продолжать работать, как ни в чём не бывало, но тогда в почтовых ящиках обоих процессов останутся необработанные сообщения и протокол будет нарушен. Это определённо станет нервотрёпкой, и мы бы хотели этого избежать.

Простейший путь решить эти проблемы — начать работать полностью асинхронно. Заметьте, что Джим может продолжать делать синхронные вызовы к своему собственному КА; здесь нет никакого риска, поскольку КА не должен делать обратные вызовы, и нет риска возникновения взаимной блокировки.

Когда два таких КА связываются друг с другом, весь обмен может выглядеть как-то так:



Оба КА находятся в состоянии ожидания. Когда вы спрашиваете Джима про обмен, Джим должен принять приглашение перед тем, как продолжится обмен. Затем вы и Джим начинаете выкладывать на стол или убирать вещи. Когда оба игрока объявляют о своей готовности и согласии, может произойти обмен. Это упрощённая версия того, что может произойти. Мы постараемся учесть все возможные варианты, когда будем реализовывать систему обмена.



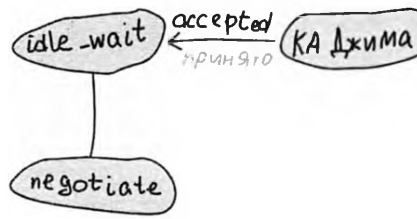
Определяем диаграммы состояний и переходы

Здесь начинается сложная часть: определить диаграммы состояний и как происходят переходы между состояниями. Обычно на обдумывание этого вопроса тратится довольно много времени, потому что нужно учесть все мелочи, которые могут пойти не так (и некоторые могут пойти не так даже после того, как вы множество раз перечитали схему). Вот схема, которую я решил реализовать.

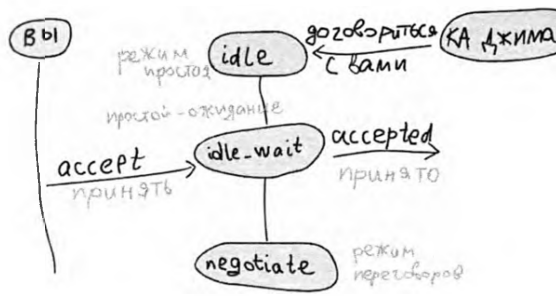
Сначала оба КА стартуют в состоянии ожидания. В этот момент единственное, что мы можем сделать, — так это предложить другому игроку начать с нами торговые переговоры (`negotiate`).



Мы переходим в состояние `idle_wait` («ожидание»), чтобы ждать прихода ответа после того, как наш КА передал наш запрос. Как только другой КА посылает ответ, наш может переключиться в состояние `negotiate` («торговые переговоры»).

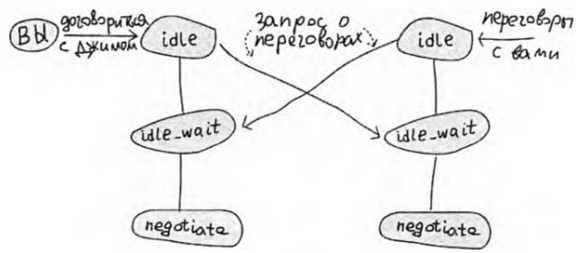


Другой игрок должен после этого также быть в состоянии `negotiate` («торговых переговоров»). Очевидно, если мы можем пригласить другого игрока, то и другой игрок может тоже пригласить нас. Если всё идёт по плану, диаграмма будет выглядеть как-то так:



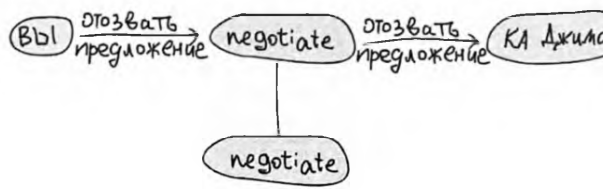
Эта диаграмма — практически противоположность двум предыдущим одновременно. Заметьте, что мы в этом случае ожидаем от игрока принятия предложения.

Что случится, если по чистой случайности мы предложим другому игроку начать обмен с нами в тот же самый момент, когда он попросил нас о том же?



В этом случае оба клиента посылают запрос своим КА договориться с другим игроком. Как только сообщения о предложении отправлены, оба КА переключаются в состояние `idle_wait`. Тогда они смогут обработать вопрос о предложении обмена товаром. Глядя на предыдущие диаграммы состояний, мы видим, что только при такой комбинации событий мы можем получить сообщения о начале обмена одновременно в состоянии `idle_wait`. Следовательно, мы знаем, что получение таких сообщений в состоянии `idle_wait` означает, что мы столкнулись с состоянием гонки и можно уверенно предположить, что оба игрока хотят поговорить друг с другом. Мы можем перевести их одновременно в состояние `negotiate` («торговые переговоры»).

Итак, мы начали переговоры об обмене. Очень хорошо! Согласно списку действий, который мы составили ранее, мы должны поддерживать предложение товара и отзыв предложенного товара.

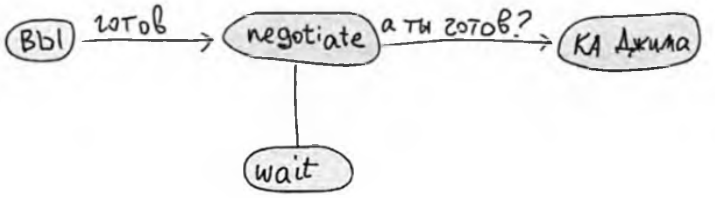


Всё, что делает эта схема, — передаёт сообщение нашего клиента другому КА. Оба КА должны будут хранить список вещей, предложенных обоими игроками, чтобы получить возможность обновить этот список при получении таких сообщений. После такой операции мы остаёмся в состоянии `negotiate`, вдруг другой игрок захочет предложить ещё что-то:

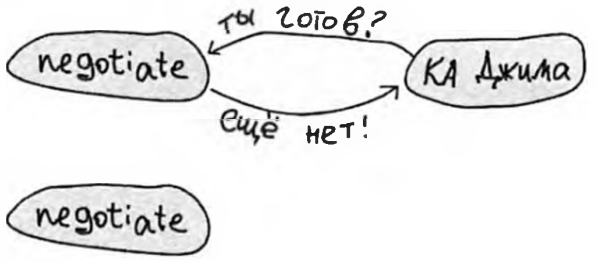


Здесь наш КА фактически действует похожим способом, оставаясь в состоянии торговых переговоров (`negotiate`). Так и должно быть.

Как только мы устанем предлагать новые вещи и посчитаем, что мы уже были достаточно щедры — следует сказать, что мы готовы завершить сделку. Поскольку мы хотим синхронизировать обоих игроков, нам понадобится некоторое промежуточное состояние, так же как мы делали для `idle` и `idle_wait`.



Как только наш игрок готов торговать, наш КА спрашивает КА Джима, готов ли Джим. Во время ожидания ответа наш КА переходит в своё специальное состояние ожидания: `wait`. Ответ, который мы получим, зависит от состояния КА Джима. Если он тоже в состоянии `wait`, мы получим готовность обеих сторон. Иначе нам придёт ответ, что Джим не готов. Точно тот же ответ наш КА отправит Джиму, если он спросит, готовы ли мы, в то время как мы находились в режиме переговоров (`negotiate`).



Наш КА будет оставаться в режиме `negotiate` до тех пор, пока наш игрок не покажет свою готовность. Давайте предположим, что он это сделал, и мы перешли в состояние `wait`. Однако Джим ещё не закончил выбирать товары для обмена. Это означает, что когда мы объявили о своей готовности, мы спросили Джима, не готов ли он к сделке, и его КА ответил нам: «Ещё нет».

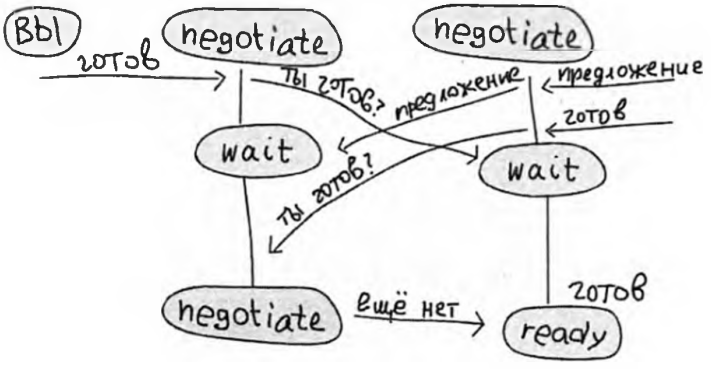


Конечно же мы хотим избежать ситуации, когда Джим уберёт со стола все предложенные им вещи и быстро нажмёт «Готов», обманув нас на сделке. Как только он попытается изменить предложенный им набор товаров, мы переходим обратно в режим `negotiate` и тоже можем изменить наше предложение или изучить текущий расклад и снова подтвердить нашу готовность. Схема повторяется столько раз, сколько потребуется.

В какой-то момент времени Джим тоже станет готов завершить сделку. Когда это произойдёт, его КА спросит наш, готовы ли мы:



Тогда наш КА отвечает, что мы действительно готовы. Мы остаёмся в состоянии `wait`, однако отказываемся переходить в состояние готовности `ready`. Почему так? Потому что здесь имеется потенциальное состояние гонки! Представьте себе, что происходит следующий ряд событий и не выполняется этот обязательный шаг:

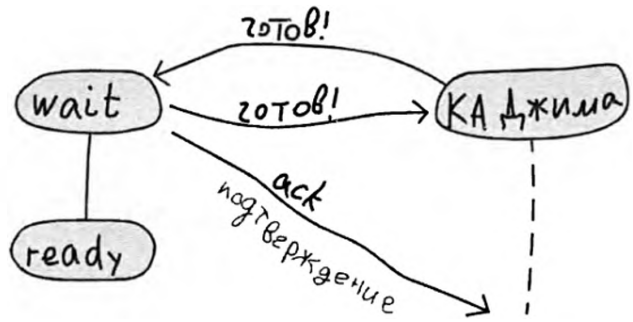


По причине того, как приходят сообщения, мы можем обработать предложение вещи для обмена только после того, как мы объявили свою готовность, и также после того, как Джим объявил себя готовым. Это означает, что как только мы прочитаем сообщение с предложением, мы переключаемся обратно в состояние переговоров `negotiate`. В это время Джим уже скажет нам, что он готов. Если бы он изменил состояние прямо там и перешёл в состояние `ready` (как на предыдущей картинке), он бы застрял в бесконечном ожидании, в то время как мы бы понятия не имели, что нам теперь делать. Это могло бы случиться и с другой стороной обмена.

Один из способов решить эту проблему — это добавить промежуточный слой абстракции (спасибо Дэвиду Уилеру [David Wheeler] за идею). Вот почему мы остаёмся в режиме `wait` и посылаем «я готов!» (`ready`), как показано на предыдущей диаграмме состояний.

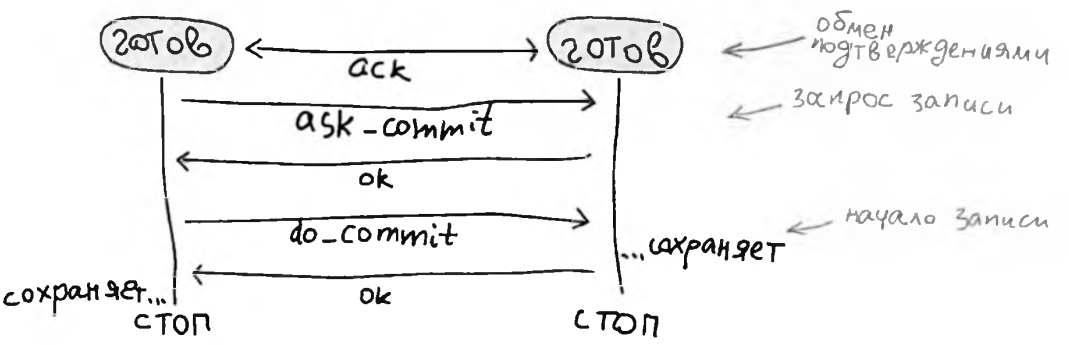
ПРИМЕЧАНИЕ. *Дэвид Уилер (David Wheeler) — учёный в области компьютерной науки. Его слова часто цитируются в виде поговорки: «Все проблемы в компьютерной науке могут быть решены ещё одним слоем абстракции... кроме того случая, когда проблема в слишком большом количестве слоёв абстракции».*

Вот как мы справимся с этим сообщением о готовности, подразумевается, что мы уже находимся в состоянии готовности, поскольку мы заранее сообщили об этому нашему КА:



Когда мы получаем «я готов!» от другого КА, мы посылаем «я готов!» обратно в ответ ещё раз. Это для того, чтобы убедиться, что мы не имеем двойного состояния гонки, о котором упоминалось ранее. Это создаст избыточное сообщение «я готов!» на одном из двух КА, но мы просто проигнорируем лишнее. Затем мы посылаем сообщение подтверждения `ack` (и КА Джима сделает то же самое) перед тем, как перейти в состояние готовности `ready`. Сообщение `ack` существует по причине тонкостей реализации синхронных клиентов, которые мы рассмотрим чуть позже в этой главе. Ух, мы наконец-то смогли синхронизировать обоих игроков.

Итак, теперь у нас есть состояние готовности `ready`. Оно немного особенное. Оба игрока готовы и дали своим КА полный контроль над ситуацией. Это позволяет нам реализовать упрощённую версию *двухфазной записи данных* (*two-phase commit*), которая гарантирует, что при оформлении сделки всё пройдёт правильно:



Наша версия (как описано выше) будет довольно упрощённой. Написание полностью корректной двухфазной записи данных потребует написания гораздо большего количества кода, чем нам требуется для понимания конечных автоматов в этой книге.

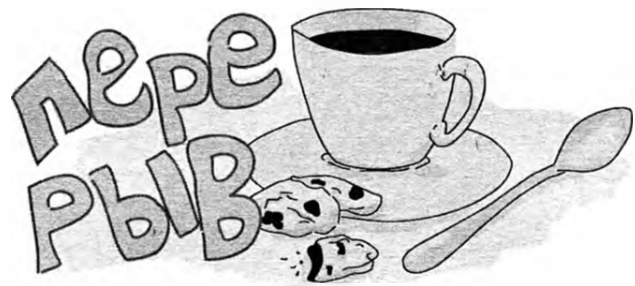
Наконец, нам нужно добавить возможность отменить обмен в любой момент. Это означает, что как-то — не важно, в каком состоянии — нам надо ожидать прихода особого сообщения `cancel`, от любой стороны торгов, которое потребует немедленной отмены сделки. Также должно быть обычной практикой дать другой стороне сделки знать, что мы уходим.

К этому моменту мы уже прочитали достаточно много информации. Не беспокойтесь, если потребуется некоторое время, чтобы уловить концепцию. Множество людей помогали мне найти ошибки в протоколе, и даже после этого мы упустили несколько состояний гонки, которые я поймал несколькими днями позже при пересмотре кода. Это нормально, когда требуется прочесть код несколько раз, особенно если вы не привыкли к асинхронным протоколам. Если это как раз такой случай, я очень рекомендую вам попробовать разработать собственный протокол. Затем задать себе такие вопросы:

- Что случится, если два участника протокола сделают то же самое одновременно или очень быстро в одно время?
- А что, если они сделают два действия одно за другим очень быстро?
- Что делать с пришедшими сообщениями, которые я не успеваю обработать при смене состояния? Ведь они будут получены уже в новом состоянии.

Вы заметите, что сложность быстро нарастает. Вы можете найти решение, похожее на моё и, возможно, даже более хорошее (дайте мне знать, если так получится!). Не важно, каков будет результат, над этой проблемой очень интересно работать, и наши КА остаются относительно простыми.

Как только вы разобрались со всем этим (или раньше, если вы нетерпеливый читатель), можно переходить к следующей части главы, где мы реализуем игровую систему. А пока что можно отдохнуть или выпить кофе, если вам так угодно.



Игровой обмен между двумя игроками

Сейчас мы будем реализовать наш протокол торговой системы с помощью поведения gen_fsm из библиотеки OTP. Первым шагом будет создание интерфейса.

Общедоступный интерфейс

Наш модуль будет вызываться тремя клиентами: игроком, поведением gen_fsm и КА другого игрока. Однако нам будет нужно экспортировать только функции для игрока и для gen_fsm. Это потому, что другой КА будет работать в этом же модуле и может видеть все нужные ему функции напрямую.

```
-module(trade_fsm).
-behavior(gen_fsm).

%% общедоступный API
-export([start/1, start_link/1, trade/2, accept_trade/1,
         make_offer/2, retract_offer/2, ready/1, cancel/1]).
%% функции обратного вызова для gen_fsm
-export([init/1, handle_event/3, handle_sync_event/4, handle_info/3,
         terminate/3, code_change/4,
         %% наши имена состояний
         idle/2, idle/3, idle_wait/2, idle_wait/3, negotiate/2,
         negotiate/3, wait/2, ready/2, ready/3]).
```

Итак, это и есть наш API[2]. Вы можете видеть, что у нас будут как синхронные, так и асинхронные функции (например, idle/2 и idle/3). Это потому, что мы иногда хотим, чтобы клиенты вызывали нас синхронно, но другие КА могут делать это асинхронно. Использование синхронных клиентов намного упрощает нашу логику, ограничивая количество противоречивых сообщений, которые могут быть посланы одно за другим.

[2] API: Application Programming Interface, или *интерфейс программирования приложений* – это набор готовых функций, структур и констант, предоставляемых приложением (библиотекой, сервисом) для использования во внешних программных продуктах. В данном случае – в разных частях нашей игры.

Мы рассмотрим этот момент, когда будем добавлять функции обратного вызова для gen_fsm. Давайте сначала реализуем собственно наш общедоступный API, согласно предыдущему определению протокола.

```
%%% ОБЩЕДОСТУПНЫЙ API
start(Name) ->
    gen_fsm:start(?MODULE,[Name], []).

start_link(Name) ->
    gen_fsm:start_link(?MODULE,[Name], []).

%% Запрос начала сессии. Возвращается, когда другая сторона принимает запрос
trade(OwnPid, OtherPid) ->
    gen_fsm:sync_send_event(OwnPid,{negotiate,OtherPid}, 30000).

%% Принимает чьё-то предложение начать торговые переговоры
accept_trade(OwnPid) ->
    gen_fsm:sync_send_event(OwnPid,accept_negotiate).

%% Выложить на стол предмет, который мы готовы обменять
make_offer(OwnPid, Item) ->
    gen_fsm:send_event(OwnPid, {make_offer,Item}).

%% Отозвать предложенный предмет (убрать со стола)
retract_offer(OwnPid, Item) ->
    gen_fsm:send_event(OwnPid,{retract_offer, Item}).

%% Сообщить, что вы готовы к обмену. Когда другой игрок тоже объявляет свою
%% готовность, сделка производится
ready(OwnPid) ->
    gen_fsm:sync_send_event(OwnPid, ready, infinity).

%% Отменить сделку в любой момент
cancel(OwnPid) ->
    gen_fsm:sync_send_all_state_event(OwnPid,cancel).
```

Описанные выше функции обратного вызова для gen_fsm должны быть вам уже знакомы из этой главы (кроме разве что start/3-4 и start_link/3-4, которые, как я верю, вы поймёте сами).

Функции общения между КА

Следующим, что мы реализуем, будут функции общения между конечными автоматами. Несколько первых функций будут заниматься организацией обмена, когда мы хотим пригласить другого игрока заняться с нами торговлей.

```
%% Запросить pid второго конечного автомата для начала переговоров
ask_negotiate(OtherPid, OwnPid) ->
    gen_fsm:send_event(OtherPid, {ask_negotiate,OwnPid}).

%% Передать клиенту сообщение о приёме предложения начать переговоры
accept_negotiate(OtherPid, OwnPid) ->
    gen_fsm:send_event(OtherPid, {accept_negotiate, OwnPid}).
```

Первая функция спрашивает другой pid, хочет ли он торговать, и вторая функция используется для ответа (асинхронного, само собой).

Затем мы можем написать функции, чтобы предложить товар и отменить предложение (отозвать товар). Согласно нашему протоколу, так должны выглядеть эти функции:

```
%% Передать предложение товара другому КА
do_offer(OtherPid, Item) ->
    gen_fsm:send_event(OtherPid, {do_offer, Item}).

%% Передать отмену предложения товара другому КА
undo_offer(OtherPid, Item) ->
    gen_fsm:send_event(OtherPid, {undo_offer, Item}).
```

Следующие вызовы относятся к готовности или неготовности обмениваться товаром. Снова же (по нашему протоколу) у нас есть всего три сообщения. Первое — это `are_you_ready` (готовы ли вы?), на которое можно ответить либо `not_yet` (ещё нет), либо `'ready!'` (готов!).

```
%% Спросить другого участника, готов ли он завершить сделку
are_you_ready(OtherPid) ->
    gen_fsm:send_event(OtherPid, are_you_ready).

%% Ответить, что сторона не готова к сделке, то есть не в состоянии 'wait'
not_yet(OtherPid) ->
    gen_fsm:send_event(OtherPid, not_yet).

%% Сообщает другому КА, что пользователь сейчас ожидает состояния 'ready'
%% Состояние должно измениться на 'ready'
am_ready(OtherPid) ->
    gen_fsm:send_event(OtherPid, 'ready!').
```

Следующие функции — это те, которые будут применяться в обоих КА, когда происходит завершение сделки в состоянии готовности (`ready`). Их использование будет описано подробнее дальше по тексту главы, но их имена и диаграмма последовательности/состояний, которая была показана ранее, должны дать вам представление об их назначении, и вы сможете перенести их в вашу собственную версию торгового конечного автомата `trade_fsm`.

```
%% Подтвердить, что КА в состоянии готовности (ready)
ack_trans(OtherPid) ->
    gen_fsm:send_event(OtherPid, ack).

%% Спросить, готова ли другая сторона к завершению сделки
ask_commit(OtherPid) ->
    gen_fsm:sync_send_event(OtherPid, ask_commit).

%% Начать синхронное завершение сделки
do_commit(OtherPid) ->
    gen_fsm:sync_send_event(OtherPid, do_commit).
```

Функции обратного вызова gen_fsm

Теперь мы можем перейти к действительно интересной части: функциям обратного вызова для gen_fsm. Первая такая функция — init/1. В нашем случае мы захотим, чтобы каждый конечный автомат хранил имя пользователя, которого он представляет (таким образом, наша печать на экран будет выглядеть лучше) в данных, коорые он передаёт сам себе последним аргументом каждой функции обратного вызова. Что ещё мы хотим хранить в памяти? В нашем случае мы хотим хранить pid конечного автомата другого игрока (Джима), список предметов, которые мы представляем к обмену, и список предметов, которые представляет КА другого игрока. Мы также добавим ссылку на монитор (который сообщит нам, если другая сторона сделки прекратит работу раньше времени) и поле отправителя (from), которое нам будет нужно для отправки отложенных ответов.

```
-record(state, {name="",        % имя нашего игрока
                other,
                ownitems=[],    % наши предложенные товары
                otheritems=[],  % предложение другого игрока
                monitor,
                from}).         % pid отправителя синхронного запроса
```

В случае с init/1 нас пока только волнует имя нашего игрока. Заметьте, что мы начинаем работу с состояния простоя (idle).

```
init(Name) ->
    {ok, idle, #state{name=Name}}.
```

Следующие функции обратного вызова, которые мы рассмотрим, — это собственно состояния нашего конечного автомата. До сих пор мы рассмотрели переходы между состояниями и вызовы, которые могут быть произведены, но нам понадобится

способ убедиться, что всё происходит верно. Мы напишем для начала несколько вспомогательных функций.

```
%% Отправить уведомление игрокам. Это может быть сделано в виде сообщений
%% в их игровые клиенты, но для нашего случая достаточно печати на экран.
notice(#state{name=N}, Str, Args) ->
    io:format("~s: "++Str++"~n", [N|Args]).

%% Позволяет записывать в журнал неожиданные пришедшие сообщения
unexpected(Msg, State) ->
    io:format("~p получено неизвестное сообщение ~p в состоянии ~p~n",
        [self(), Msg, State]).
```

И мы можем начать в состоянии простоя (idle). Ради соблюдения условностей мы сначала сделаем асинхронную версию. Эта часть функций обратного вызова для состояния idle не должна беспокоиться ни о чём, кроме *второго игрока*, который запрашивает начало торговли. Так происходит потому, что наш собственный игрок, если вы обратите внимание на API функции, будет использовать синхронный вызов, и таким образом ему понадобится другая функция обратного вызова: с тремя аргументами.

```
idle({ask_negotiate, OtherPid}, S=#state{}) ->
    Ref = monitor(process, OtherPid),
    notice(S, "~p предлагает начать торговые переговоры", [OtherPid]),
    {next_state, idle_wait, S#state{other=OtherPid, monitor=Ref}};
idle(Event, Data) ->
    unexpected(Event, idle),
    {next_state, idle, Data}.
```

Создаём монитор, для того чтобы мы могли обработать внезапную смерть другой стороны, и ссылка на монитор сохраняется в данных нашего конечного автомата вместе с pid другой стороны, перед тем как КА переходит в состояние idle_wait. Заметьте, что мы сообщим о всех неожиданных событиях и проигнорируем их, не изменяя своего состояния. Мы можем получить несколько таких неожиданных сообщений в неправильных состояниях, и это может быть последствием состояний гонки. Обычно можно спокойно проигнорировать такие сообщения, но мы не можем легко от них избавиться. Лучше всего просто не завершать аварийно весь конечный автомат по приходу таких неизвестных и немного неожиданных сообщений.

Когда наш собственный клиент просит КА связаться с другим игроком для начала торговли, он отправит синхронное событие. Нам потребуется функция idle/3.

```
idle({negotiate, OtherPid}, From, S=#state{}) ->
    ask_negotiate(OtherPid, self()),
    notice(S, "предлагаем ~p начать торговые переговоры", [OtherPid]),
    Ref = monitor(process, OtherPid),
    {next_state, idle_wait, S#state{other=OtherPid, monitor=Ref, from=From}};
idle(Event, _From, Data) ->
    unexpected(Event, idle),
    {next_state, idle, Data}.
```

Мы действуем подобно асинхронной версии, кроме того что нам надо фактически спросить другую сторону, согласна ли она начать с нами торговать. Вы заметите, что мы не отвечаем клиенту пока что. Это потому, что нам особо нечего ему ответить, и мы хотим, чтобы клиент никуда не отходил и продолжал ждать, пока его запрос будет принят. Ответ будет отправлен, только если другая сторона приняла приглашение и мы находились в состоянии `idle_wait`.

Пока мы здесь, нам нужно обработать согласие другого игрока торговать, которое следует за нашим приглашением, или приход его встречного предложения торговать точно в то же время, что и наше предложение (состояние гонки, которое мы упомянули в описании протокола).

```
%% Другая сторона предлагает торговать одновременно с нашим предложением
idle_wait({ask_negotiate, OtherPid}, S=#state{other=OtherPid}) ->
    gen_fsm:reply(S#state.from, ok),
    notice(S, "начинаем торговые переговоры", []),
    {next_state, negotiate, S};
%% Другая сторона приняла наше предложение. Переходим в состояние negotiate
idle_wait({accept_negotiate, OtherPid}, S=#state{other=OtherPid}) ->
    gen_fsm:reply(S#state.from, ok),
    notice(S, "начинаем торговые переговоры", []),
    {next_state, negotiate, S};
idle_wait(Event, Data) ->
    unexpected(Event, idle_wait),
    {next_state, idle_wait, Data}.
```

Это дало нам два варианта перехода в состояние `negotiate`, но помните, что нам нужно использовать `gen_fsm:reply/2` для того, чтобы ответить нашему ждущему клиенту, что пора предлагать предметы для обмена. Также есть ситуация, когда клиент нашего КА принимает предложение торговать, отправленное другой стороной.

```
idle_wait(accept_negotiate, _From, S=#state{other=OtherPid}) ->
    accept_negotiate(OtherPid, self()),
    notice(S, "принимаем торговые переговоры", []),
    {reply, ok, negotiate, S};
idle_wait(Event, _From, Data) ->
    unexpected(Event, idle_wait),
    {next_state, idle_wait, Data}.
```

Снова мы имеем переход в состояние negotiate. Здесь мы должны обработать асинхронные запросы добавления и удаления предметов, которые сыплются как от нашего клиента, так и от другого конечного автомата. Однако мы пока не придумали, как хранить список товаров. Скажем, мы несколько ленивы и думаем, что игроки не будут обмениваться огромными количествами предметов, и обычный список нам пока что подойдёт. Однако нам может понадобиться изменить это в будущем, поэтому хорошей идеей будет обернуть операции над товарами в специально написанные функции. Добавьте следующие функции в низ файла, рядом с notice/3 и unexpected/2.

```
%% Добавляет предмет в список товаров
add(Item, Items) ->
    [Item | Items].
%% Удаляет один предмет из списка товаров
remove(Item, Items) ->
    Items -- [Item].
```

Эти функции достаточно простые, но играют роль изоляции действий (добавление и удаление предметов) от реализации (используя списки). Мы можем легко перейти к использованию списков свойств (proplists), словарей (dict) или любой другой структуры данных, не нарушая остального нашего кода.

Используя обе эти функции, мы можем реализовать предложение и отзыв предложенных товаров:

```
negotiate({make_offer, Item}, S=#state{ownitems=OwnItems}) ->
    do_offer(S#state.other, Item),
    notice(S, "предлагаю ~p", [Item]),
    {next_state, negotiate, S#state{ownitems=add(Item, OwnItems)}};
%% Own side retracting an item offer.
negotiate({retract_offer, Item}, S=#state{ownitems=OwnItems}) ->
    undo_offer(S#state.other, Item),
    notice(S, "отзываю предложенный товар ~p", [Item]),
    {next_state, negotiate, S#state{ownitems=remove(Item, OwnItems)}};
%% Other side offering an item.
negotiate({do_offer, Item}, S=#state{otheritems=OtherItems}) ->
    notice(S, "другой игрок предлагает ~p", [Item]),
    {next_state, negotiate, S#state{otheritems=add(Item, OtherItems)}};
%% Other side retracting an item offer.
negotiate({undo_offer, Item}, S=#state{otheritems=OtherItems}) ->
    notice(S, "другой игрок отзывает предложение ~p", [Item]),
    {next_state, negotiate, S#state{otheritems=remove(Item, OtherItems)}};
```

Это некрасивый аспект использования асинхронных сообщений с двух сторон. Один набор сообщений имеет вид «сделать предложение» (make) или «отозвать» (retract), в то время как другая сторона имеет «сделать» (do) и «вернуть, как было» (undo). Это наш совершенно свободный выбор, он используется только для того,

чтобы установить отличия между общением игрок – КА и общением между двумя КА. Заметьте, что в этих сообщениях, приходящих от нашего игрока, нам надо сообщить другой стороне об изменениях, которые мы делаем.

Другой задачей является обработать в протоколе сообщение проверки готовности are_you_ready. Это последнее асинхронное событие, которое нам следует обработать в состоянии переговоров negotiate.

```
negotiate(are_you_ready, S=#state{other=OtherPid}) ->
    io:format("Другая сторона готова обменяться.~n"),
    notice(S,
        "Другой пользователь готов передать товары:~n"
        "Вы получите ~p. Другая сторона получит ~p",
        [S#state.otheritems, S#state.ownitems]),
    not_yet(OtherPid),
    {next_state, negotiate, S};
negotiate(Event, Data) ->
    unexpected(Event, negotiate),
    {next_state, negotiate, Data}.
```

Как описано в протоколе, в любой момент, когда мы не находимся в состоянии wait и получаем это сообщение, мы должны ответить «ещё не готов» (not_yet). Также мы выводим подробности сделки игроку, чтобы он мог принять решение.

Когда такое решение принято и другой игрок готов, будет отправлено событие готовности (ready). Оно должно быть синхронным, поскольку мы не хотим, чтобы пользователь в это время продолжал менять список товаров, добавляя товары и при этом заявляя, что он готов.

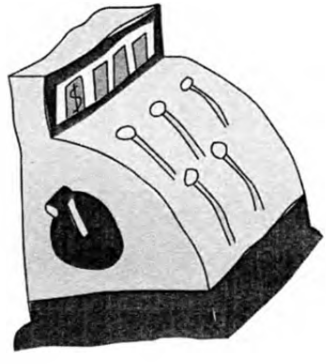
```
negotiate(ready, From, S = #state{other=OtherPid}) ->
    are_you_ready(OtherPid),
    notice(S, "спрашиваем, готова ли другая сторона, ждём", []),
    {next_state, wait, S#state{from=From}};
negotiate(Event, _From, S) ->
    unexpected(Event, negotiate),
    {next_state, negotiate, S}.
```

В это время следует перейти в состояние wait. Заметьте, что просто ожидание ответа другого игрока совершенно не интересно. Мы сохраняем содержимое параметра From, чтобы использовать его позже в вызове gen_fsm:reply/2, когда у нас появится, что ответить клиенту.

Состояние ожидания wait – интересная зверушка. Новые предметы могут предлагаться и отзываться по той причине, что другой игрок может быть ещё не готов. То есть имеет смысл автоматически откатываться на состояние переговоров (negotiate). Было бы неприятно получить предложение замечательных игровых предметов, и затем другой игрок быстро отзывает предложения, воруя вещи, которые мы предлагали взамен и не успели убрать. Возврат к состоянию переговоров – это хорошее решение.

```
wait({do_offer, Item}, S=#state{otheritems=OtherItems}) ->
    gen_fsm:reply(S#state.from, offer_changed),
    notice(S, "другая сторона предлагает ~p", [Item]),
    {next_state, negotiate, S#state{otheritems=add(Item, OtherItems)}};
wait({undo_offer, Item}, S=#state{otheritems=OtherItems}) ->
    gen_fsm:reply(S#state.from, offer_changed),
    notice(S, "другая сторона отзывает предложение ~p", [Item]),
    {next_state, negotiate, S#state{otheritems=remove(Item, OtherItems)}};
```

Теперь это имеет смысл, и мы отвечаем игроку по координатам, которые мы сохранили в поле `S#state.from`.



Следующие сообщения, о которых нам надо позаботиться, — это те, что относятся к синхронизации обоих конечных автоматов, чтобы оба могли перейти в состояние готовности `ready` и подтвердить обмен. Для этого нам надо хорошо сосредоточиться на том протоколе, который мы ранее определили.

Три сообщения, которые могут нам прийти, — это `are_you_ready` (потому что другой игрок только что объявил о своей готовности), `not_yet` (потому что мы спросили другого игрока, готов ли он, и оказалось, что нет) и `'ready!'` (потому что мы спросили другого игрока, готов ли он, и оказалось, что готов).

Начнём с `are_you_ready`. Помните, как в протоколе мы сказали, что здесь может быть скрыто состояние гонки. Единственное, что мы можем сделать, — это послать сообщение `'ready!'` вместе с `am_ready/1` и разобраться с остальным позже.

```
wait(are_you_ready, S=#state{}) ->
    am_ready(S#state.other),
    notice(S, "спросили о готовности, и я готов. Жду такой же ответ", []),
    {next_state, wait, S};
```

Мы снова застрянем в ожидании, так что не стоит пока что отвечать нашему клиенту. Подобно этому, мы не будем отвечать клиенту, если другая сторона отправит нам `not_yet` (не готов) в ответ на приглашение.

```
wait(not_yet, S = #state{}) ->
    notice(S, "Другая сторона пока не готова", []),
    {next_state, wait, S};
```

С другой стороны, если другой игрок готов, мы посылаем дополнительное сообщение `'ready!'` другому конечному автомату, ответ нашему игроку и затем переходим в состояние готовности `ready`.

```
wait('ready!', S=#state{}) ->
    am_ready(S#state.other),
    ack_trans(S#state.other),
    gen_fsm:reply(S#state.from, ok),
    notice(S, "другая сторона готова. Переходим в состояние ready", []),
    {next_state, ready, S};
%% Остальные сообщения нас не интересуют!
wait(Event, Data) ->
    unexpected(Event, wait),
    {next_state, wait, Data}.
```

Вы могли заметить, что мы использовали `ack_trans/1`. Фактически оба конечных автомата должны использовать этот вызов. Почему так? Чтобы понять, нам надо начать смотреть на то, что происходит в состоянии `ready`.



В состоянии `ready` действия обоих игроков становятся бесполезны (кроме отмены сделки). Мы не принимаем новых предложений предметов. Это даёт нам некоторую свободу. Проще говоря, оба КА могут говорить друг с другом, не беспокоясь об остальном мире вокруг них. Это позволяет нам реализовать упрощённую двухфазовую запись (*two phase commit*). Для начала без участия сторон сделки, нам понадобится событие, которое приведёт к действию со стороны конечных автоматов. Для этого будет использовано событие подтверждения `ack` из функции `ack_trans/1`. Как только мы попадаем в состояние `ready`, сообщение принимается, и выполняются соответствующие действия, и транзакция может быть начата.

Однако двухфазовая запись требует синхронного сообщения между сторонами. Это означает, что мы не можем позволить обоим конечным автоматам стартовать транзакцию одновременно, потому что тогда они оба застрянут во взаимной блокировке. Секрет к решению — найти способ решить, какая из сторон начинает сделку, в то время как вторая сторона будет сидеть и ждать приказов от первой.

Оказывается, инженеры и учёные в области компьютерной науки, которые спроектировали Erlang, были довольно умными (ну, допустим, это мы уже знали). Идентификаторы любых процессов могут сравниваться друг с другом и сортироваться. Это может быть сделано независимо от времени порождения процесса, жив он или нет, и принадлежит ли он другой виртуальной машине (мы рассмотрим это подробнее, когда дойдём до распределённого Erlang в главе 26 «Распределономикон»).

Зная то, что два идентификатора процессов можно сравнить, и один из них будет больше другого, мы можем написать функцию `priority/2`, которая примет два pid и скажет каждому из процессов, что он был выбран главным.

```
priority(OwnPid, OtherPid) when OwnPid > OtherPid -> true;
priority(OwnPid, OtherPid) when OwnPid < OtherPid -> false.
```

Вызывая эту функцию, мы получим один выбранный процесс, который начнёт запись сделки (*ведущий*), и второй будет следовать приказам (*ведомый*).

Вот то, что мы получаем, если включить этот код в состояние готовности (ready) после прихода сообщения ack:

```
ready(ack, S=#state{}) ->
    case priority(self(), S#state.other) of
        true ->
            try
                notice(S, "запрашиваю начало сделки", []),
                ready_commit = ask_commit(S#state.other),
                notice(S, "приказываю начать сделку", []),
                ok = do_commit(S#state.other),
                notice(S, "записываю данные...", []),
                commit(S),
                {stop, normal, S}
            catch Class:Reason ->
                %% Отмена! Команда ready_commit или do_commit не прошла
                notice(S, "запись сделки не удалась", []),
                {stop, {Class, Reason}, S}
            end;
        false ->
            {next_state, ready, S}
    end;
ready(Event, Data) ->
    unexpected(Event, ready),
    {next_state, ready, Data}.
```

Большое выражение try...catch — это логика ведущего конечного автомата, который принимает решения по ходу сделки. Оба вызова ask_commit/1 и do_commit/1 являются синхронными. Это позволяет ведущему КА вызывать их свободно. Вы можете видеть, что второй КА просто ждёт. Затем он получит приказы от ведущего процесса. Первое сообщение должно быть ask_commit. Это нужно для того, чтобы убедиться, что оба КА всё ещё находятся на связи и с ними ничего плохого не случилось, и они оба готовы приложить все усилия для завершения поставленной задачи.

```
ready(ask_commit, _From, S) ->
    notice(S, "отвечаю на ask_commit", []),
    {reply, ready_commit, ready, S};
```

Как только это было получено, ведущий процесс попросит подтвердить транзакцию с помощью do_commit. Это как раз тот момент, когда мы должны применить изменения и записать наши данные.

```
ready(do_commit, _From, S) ->
    notice(S, "записываю данные...", []),
    commit(S),
    {stop, normal, ok, S};
ready(Event, _From, Data) ->
    unexpected(Event, ready),
    {next_state, ready, Data}.
```

И как только всё сделано, мы уходим. Ведущий КА получит `ok` в виде ответа и будет знать, что ему тоже следует записать свои данные. Это объясняет, зачем нужен один большой `try...catch`: если процесс отвечающего КА умирает или его игрок отменяет транзакцию, синхронный вызов упадёт с ошибкой превышения времени ожидания. В этом случае сделка и запись данных отменяются.

Просто к сведению, функция записи данных сделки определяется так:

```
commit(S = #state{}) ->
    io:format("Сделка завершена для ~s. "
    "Отправлены товары:~n~p,~nПолучены товары:~n~p.~n"
    "Эта операция должна произвести атомарную запись в базу данных.~n",
    [S#state.name, S#state.ownitems, S#state.otheritems]).
```

Разочаровывает, не так ли? Обычно невозможно произвести по-настоящему безопасную запись данных только с двумя участниками, и требуется третий участник, который оценит правильность действий первых двух. Настоящая функция записи данных должна связаться с этой третьей стороной от имени обоих игроков и затем выполнить безопасную запись в базу данных для них либо откатить всю операцию назад. Мы не будем углубляться здесь в подробности, и текущего варианта функции `commit/1` будет достаточно для примера.

Мы ещё не закончили. Мы не обработали ещё два вида событий: когда игрок отменяет сделку и ошибку на другой стороне, приводящую к падению КА другого игрока. С первым можно разобраться с помощью функций обратного вызова `handle_event/3` и `handle_sync_event/4`. В любой момент, когда второй игрок отменяет сделку, мы получим асинхронное уведомление.

```
%% Второй игрок послал событие отмены. Прекратить делать, что бы мы сейчас ни делали,
%% и завершить работу!
handle_event(cancel, _StateName, S=#state{}) ->
    notice(S, "пришёл запрос отмены", []),
    {stop, other_cancelled, S};
handle_event(Event, StateName, Data) ->
    unexpected(Event, StateName),
    {next_state, StateName, Data}.
```

И не следует забывать сообщить другому игроку, перед тем как мы выйдем:

```
%% Это событие отмены пришло от нашего клиента. Следует предупредить другого игрока,
%% что у нас есть дезертир!
handle_sync_event(cancel, _From, _StateName, S = #state{}) ->
    notify_cancel(S#state.other),
    notice(S, "cancelling trade, sending cancel event", []),
    {stop, cancelled, ok, S};
%% Примечание: НЕ ОТВЕЧАЙТЕ на неожиданные вызовы. Пусть тот, кто сделал такой вызов,
%% отвалится по тайм-ауту!
handle_sync_event(Event, _From, StateName, Data) ->
    unexpected(Event, StateName),
    {next_state, StateName, Data}.
```

Последнее событие, которое надо обработать, — это аварийное завершение работы другого конечного автомата. К счастью, для этого случая у нас во время старта был запущен монитор. Мы можем принять сообщение и среагировать соответственно:

```
handle_info({'DOWN', Ref, process, Pid, Reason},
            _StateName,
            S=#state{other=Pid, monitor=Ref}) ->
    notice(S, "Потеряна связь с другой стороной сделки", []),
    {stop, {other_down, Reason}, S};
handle_info(Info, StateName, Data) ->
    unexpected(Info, StateName),
    {next_state, StateName, Data}.
```

Заметьте, что даже если отмена (`cancel`) или отключение другой стороны (`'DOWN'`) произойдёт во время записи данных, всё должно быть в порядке, и игроки не потеряют своих игровых предметов. Здесь нет скрытой уязвимости, позволяющей воровать вещи других игроков.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Мы использовали `io:format/2` для вывода большинства своих сообщений, чтобы позволить КА связаться со своими клиентами. В реальном приложении вы можете захотеть более гибкого подхода. Одним из вариантов могла бы стать передача клиентом конечному автомату pid процесса, который будет принимать все уведомления от КА. Такой процесс мог бы быть связан с графическим интерфейсом пользователя или с любой другой системой, которая сможет уведомить игрока о происходящих событиях. Решение с `io:format/2` было выбрано по причине видимой простоты и позволило нам сосредоточиться на КА и асинхронном протоколе.*

Осталось обработать две функции обратного вызова: `code_change/4` и `terminate/3`. Пока что нам ничего не нужно от `code_change/4`. Мы просто экспортируем её, чтобы следующая версия нашего модуля КА могла вызвать эту функцию, когда мы будем перезагружать модуль. Наша функция `terminate` также довольно короткая, потому что в этом примере у нас нет реальных ресурсов, которые надо освобождать.

```
code_change(_OldVsn, StateName, Data, _Extra) ->
    {ok, StateName, Data}.

%% Транзакция завершена
terminate(normal, ready, S=#state{}) ->
    notice(S, "Конечный автомат завершает работу.", []);
terminate(_Reason, _StateName, _StateData) ->
    ok.
```

Ух, наконец-то мы закончили.

Теперь мы готовы попробовать нашу торговую систему. Ну, скажем так, попытка её попробовать будет довольно непростой в запуске, поскольку нам понадобятся два процесса, которые будут общаться друг с другом. Чтобы решить это, я написал тесты в файле *trade_calls.erl* (доступен на сайте книги по адресу *http://learnyousomeerlang.com/static/erlang/trade_calls.erl*), который может выполнять три разных сценария тестирования:

- `main_ab/0` запустит стандартную сделку и напечатает всё, что получилось;
- `main_cd/0` отменит транзакцию на полпути;
- `main_ef/0` очень похоже на main_ab/0, только содержит немного другое состояние гонки.

Если вы попробуете их запустить, то первый и третий тесты должны успешно завершиться, в то время как второй должен завершиться неудачно (с кучей сообщений об ошибках, но так и должно быть).

Это было что-то



Если вы находите эту главу немного сложнее, чем предыдущие, я должен сознаться, что я сошёл с ума и решил сделать что-то сложное из обобщённого поведения конечного автомата. Если вам кажется, что вы сбиты с толку, обдумайте ответы на следующие вопросы:

- Можете ли вы понять, как обрабатываются различные события в зависимости от текущего состояния, в котором находится ваш процесс?
- Понимаете ли вы, как можно перейти из одного состояния в другое?
- Знаете ли вы, когда следует использовать `send_event/2` и `sync_send_event/2-3` и чем это отличается от `send_all_state_event/2` и `sync_send_all_state_event/3`?

Если вы ответили «да» на все эти вопросы, то вы точно понимаете, что такое `gen_fsm`.

Что осталось — асинхронные протоколы, задержка ответа, сохранение переменной `From`, передача приоритета процессам для синхронных вызовов, упрощённая двухфазовая запись и так далее — это *не обязательно для понимания* в данный момент.

Они присутствовали здесь в основном для того, чтобы показать, что может быть сделано, и сделать акцент на сложности написания по-настоящему параллельного программного обеспечения, даже на таком языке, как Erlang. Erlang не избавляет вас от планирования или обдумывания, и Erlang не решит ваших проблем за вас. Он просто даёт инструменты.

Таким образом, если вы смогли понять всё из перечисленного, можете собой гордиться (особенно если вы никогда не занимались созданием параллельных программ раньше). Вы теперь начинаете думать по-настоящему параллельно.

Готовы к реальному миру?

В настоящей игре происходило бы гораздо больше всего, что могло бы ещё усложнить процесс торговли между игроками. Предметы могут быть надеты на персонажа или повреждены врагом во время торговли. Возможно, предметы можно было бы переносить из инвентаря и обратно в инвентарь игрока во время торговли. Находятся ли игроки на одном сервере? Если нет, как синхронизировать запись в две разные базы данных?

Наша торговая система выглядит вменяемой, пока она отвязана от какой-нибудь настоящей игры. Перед тем как попытаться поместить её в игру (если вы рискнёте), убедитесь, что всё сделано правильно. Тестируйте, тестируйте и снова тестируйте. Вы, вероятно, обнаружите, что тестирование конкурентного и параллельного кода полно боли и страданий. У вас выпадут волосы, вы потеряете друзей и немного рассудка. Даже после этого вам потребуется помнить, что надёжность вашей системы никогда не превышает надёжности её слабейшего места, и таким образом она потенциально очень хрупкая.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ. *В то время как модель для нашей торговой системы выглядит надёжной, скрытые ошибки конкурентности могут часто прятать свои страшные морды в течение долгого времени после своего написания и даже после многих лет работы. В то время как мой код обычно пуленепробиваем (да, честно), вы иногда можете наступить в нём на грабли. Опасайтесь неактивных скрытых ошибок.*

К счастью, мы можем оставить всё это безумие позади. Далее мы увидим, как OTP позволяет обработать различные события, такие как тревожные сигналы и запись в журнал, с помощью поведения `gen_event`.

16
ОБРАБОТЧИКИ СОБЫТИЙ

Недавно в главе 13 «Проектирование параллельного приложения», когда мы строили приложение для напоминаний, я упомянул, что мы могли бы уведомлять клиентов с помощью служб чата, электронной почты или какого-нибудь другого способа. В главе 15 «Ярость против конечных автоматов» наша торговая система использовала `io:format/2`, чтобы уведомить людей о том, что происходит.

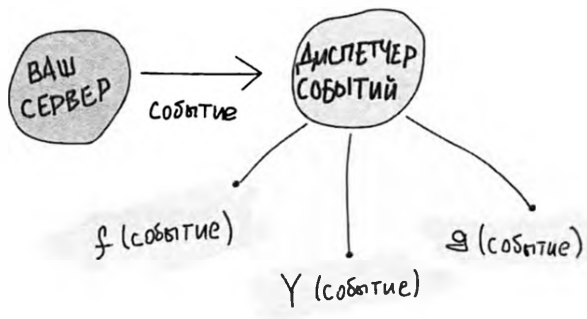
Вы, вероятно, видите общие моменты в этих задачах: все они состоят в том, чтобы дать людям (или какому-то процессу или приложению) знать о событии, которое произошло в какой-то момент времени. В одном из случаев мы выводим на экран только результаты, в другом мы запомнили pid подписчиков, перед тем как послать им сообщение.

Эта глава описывает обработчики событий в OTP, одну из множества стратегий для обработки уведомлений. После знакомства с обработчиками мы применим новое знание на практике и реализуем систему уведомления о спортивных событиях.

Справься-ка с этим! *перезаряжает ружьё*

Вариант решения проблемы уведомлений с помощью печати на экране — минималистичный и не может быть легко расширен при необходимости. Вариант с подписчиками вполне годится. На самом деле это даже довольно полезно, когда каждый из подписчиков должен выполнить долгую операцию при получении события (запись на диск, например). В более простых случаях, когда вы не обязательно хотите иметь по одному процессу, ждущему события, на каждую из функций обратного вызова, может пригодиться третий вариант решения.

Третий подход просто берёт процесс, который принимает функции и даёт им отработать на каждое входящее событие. Этот процесс обычно называется менеджером событий, и в результате получается такая картина:



Подобный подход имеет ряд преимуществ:

- если у вашего сервера много подписчиков, он может продолжать работать, поскольку ему нужно передать событие только один раз — менеджеру событий;
- если требуется передать большой объём данных, то передача происходит только один раз, и все функции обратного вызова будут работать с этой копией данных;
- не требуется порождать процессы для кратковременных задач.

И, конечно, имеются недостатки:

- если все функции требуют долгого времени для обработки, они будут блокировать друг друга. Это можно предотвратить, если функция-обработчик будет просто передавать данные дальше какому-нибудь процессу, используя фактически менеджер событий в качестве центра обмена событиями (подобно тому, как мы делали в приложении-напоминалке в главе 13);
- функция, которая крутится в бесконечном цикле, может заблокировать любое новое событие до тех пор, пока что-нибудь не упадёт.

Способ, которым можно решить перечисленные проблемы, до разочарования простой. Нам следует превратить наш менеджер событий в менеджер подписок. К счастью, подход с менеджером событий достаточно гибок, чтобы сделать это изменение относительно легко, и вы увидите в этой главе, как именно.

Обычно я начинаю с написания простой версии поведения OTP на чистом Erlang, но в этом случае мы перейдём сразу к делу. Встречайте, `gen_event`.

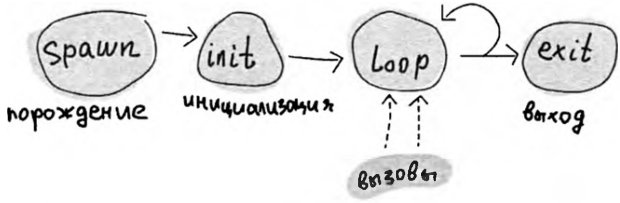
Обобщённые обработчики событий

Поведение `gen_event` довольно сильно отличается от поведений `gen_server` и `gen_fsm` в том, что вы никогда на самом деле не порождаете нового процесса. Причиной этому является фраза *«принятие параметром функции обратного вызова»*.

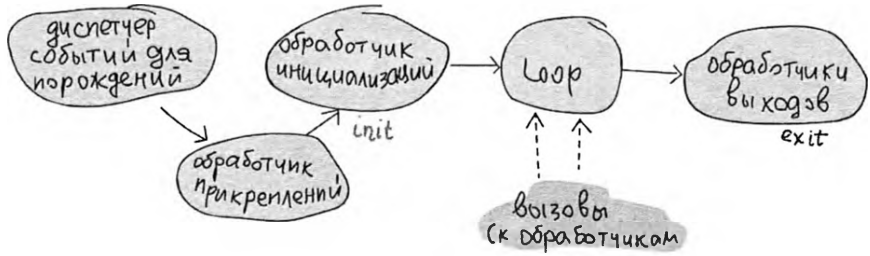
Поведение `gen_event` фактически исполняется в процессе, который принимает и вызывает функции, вам фактически нужно только предоставить модуль с этими функциями. Это означает, что вам не придётся заниматься манипуляциями над событиями, кроме как приготовить свои функции обратного вызова в формате,

который понравится менеджеру событий. Всё управление выполняется задаром, вы лишь предоставляете то, что касается вашей программы. Это совсем неудивительно, учитывая то, что главная цель OTP – отделить обобщённое от конкретного.

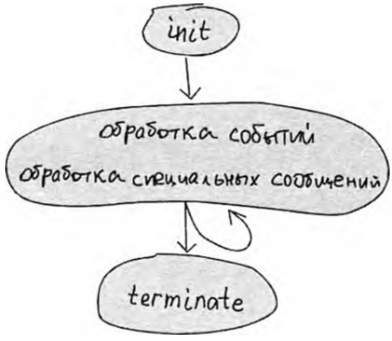
Это разделение, однако, означает, что стандартный шаблон порождение – инициализация – цикл – завершение будет действовать только на обработчики событий. Помните, я уже сообщал, что обработчики событий являются просто набором функций, которые работают в менеджере. Это означает, что такая привычная нам модель...



превращается в что-то похожее на такую модель (для программиста):



Каждый обработчик событий может хранить собственное состояние, которое менеджер переносит между всеми функциями. Каждый обработчик событий тогда может принять следующий вид:



Давайте теперь посмотрим на функции обратного вызова обработчика событий.

Функции `init` и `terminate`

Функции `init` и `terminate` работают подобно тому, что мы видели в предыдущих поведениях с серверами и конечными автоматами. Функция `init/1` принимает список аргументов и возвращает `{ok, Состояние}`. Что бы ни произошло в `init/1`, ему должна соответствовать команда очистки или освобождения ресурса в `terminate/2`.

Функция `handle_event`

Функция `handle_event(Событие, Состояние)` более или менее является основой модулей обратного вызова `gen_event`. Как и функция `handle_cast/2` в `gen_server`, `handle_event/2` работает асинхронно. Однако есть отличия в том, что она может возвратить:

- `{ok, НовоеСостояние}`;
- `{ok, НовоеСостояние, hibernate}`, даёт команду поместить собственно сам менеджер событий в спящий режим до следующего события;
- `remove_handler`;
- `{swap_handler, Аргументы1, НовоеСостояние, НовыйОбработчик, Аргументы2}`;

Кортеж `{ok, НовоеСостояние}` работает подобно тому, что мы видели раньше в `gen_server:handle_cast/2`. Он просто даёт команду обновить состояние и никому не посылает ответ. В случае с `{ok, НовоеСостояние, hibernate}` весь менеджер событий будет помещён в спящий режим. Помните, что обработчики событий работают в том же процессе, что и их менеджер.



Идём дальше, ответ `remove_handler` удаляет обработчик из менеджера. Это может пригодиться, когда ваш обработчик точно знает, что его работа завершена и ему здесь делать больше нечего.

И наконец, есть `{swap_handler, Аргументы1, НовоеСостояние, НовыйОбработчик, Аргументы2}`. Этот ответ используется совсем нечасто. Он удаляет текущий обработчик и заменяет его новым. Возврат такого кортежа приведёт к тому, что менеджер сначала вызовет `ТекущийОбработчик:terminate(Аргументы1, НовоеСостояние)` и удалит текущий обработчик, а затем добавит новый с помощью вызова `НовыйОбработчик:init(Аргументы2, РезультатВызоваTerminate)`. Это может пригодиться в случае, если вы знаете, что нужное вам событие уже прошло и нужно передать управление другому обработчику. Проще говоря, это одна из тех вещей, которые вы точно узнаете, когда они вам понадобятся, и сможете использовать.

Все события могут исходить из `gen_event:notify/2`, которая является асинхронной, подобно `gen_server:cast/2`. Также имеется `gen_event:sync_notify/2`, которая является синхронной. Здесь заложена та идея, что вызов функции вернётся только после того,

как все обработчики увидели и выполнили действия над новым сообщением. До тех пор менеджер событий будет удерживать вызывающий процесс, не отвечая на вызов.

Функция handle_call

Функция handle_call работает подобно функции обратного вызова handle_call в gen_server, с тем отличием, что она может вернуть {ok, Ответ, НовоеСостояние}, {ok, Ответ, НовоеСостояние, hibernate}, {remove_handler, Ответ} или {swap_handler, Ответ, Аргументы1, НовоеСостояние, Обработчик2, Аргументы2}.

Возникает вопрос: как это работает, когда у нас имеются около 15 различных обработчиков событий? Получим ли мы 15 ответов или просто один, который содержит все ответы? Ну, на самом деле нам придётся выбрать только один обработчик, который нам сможет ответить. Мы перейдём к подробностям, как это делается, когда мы будем прикреплять обработчики к нашему менеджеру событий в секции «Игровые события» на странице 305, но если вам не терпится, можете просмотреть документацию функции gen_event:add_handler/3 и попробовать разобраться самостоятельно.

Функция handle_info

Функция обратного вызова handle_info/2 очень похожа на handle_event (имеет такие же возвращаемые значения и всё такое), с той разницей, как она обрабатывает необычные сообщения, такие как сигналы выхода и сообщения, посланные напрямую с помощью оператора !. Она имеет варианты использования, похожие на handle_info в gen_server и gen_fsm.

Функция code_change

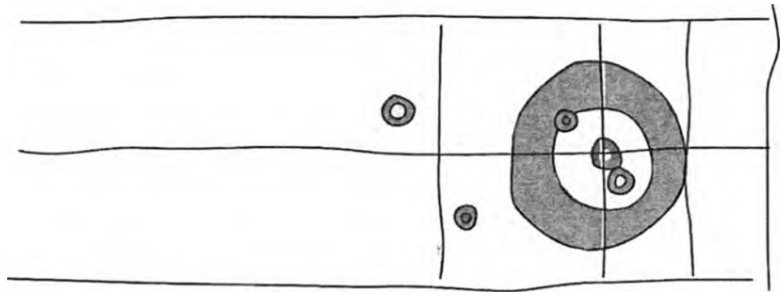
Функция code_change работает подобно тому, как она работает и в gen_server, кроме того что здесь она относится к каждому отдельному обработчику событий. Она принимает три параметра: СтараяВерсия (номер предыдущей версии), Состояние (текущее состояние обработчика) и Данные (дополнительный параметр, на который мы можем пока не обращать внимания). Всё, что следует сделать обработчику, — вернуть {ok, НовоеСостояние}.

Пришло время кёрлинга!

Пришло время увидеть, что можно сделать с помощью gen_event. Для этого примера мы сделаем набор обработчиков событий, которые будут отслеживать обновления по ходу одной из самых увлекательных игр в мире — кёрлинга.

Для тех, кто никогда не видел или не играл в кёрлинг (должно быть стыдно!), правила достаточно просты. Две команды толкают по льду камень специальной формы (толстый гранитный диск, весящий от 17 до 20 килограммов (38–44 фунта) с

прикреплённой сверху ручкой), чтобы он скользил и остановился как можно ближе к центру красного круга.



Команды играют с 16 камнями, и команда, камень которой подошёл к центру ближе других, выигрывает раунд (который называется *энд* (end)). Если команда смогла разместить два камня ближе других, она зарабатывает два очка, если три — то три очка и так далее. В игре десять эндов, и команда с наибольшим количеством очков в конце десятого энда выигрывает всю игру.

Существует множество дополнительных правил, делающих игру захватывающей, но это книга об Erlang, а не про удивительные и захватывающие зимние виды спорта. Если вам интересно узнать больше о кёрлинге, я рекомендую заглянуть в статью на Wikipedia, которая подробна и замечательно оформлена[1].

Для этого «абсолютно относящегося к реальному миру» сценария мы будем работать на следующей зимней Олимпиаде. Город, где всё будет происходить, как раз закончил постройку арены, на которой будут проходить соревнования, и они готовят к запуску табло со счётом игр. Нам совершенно случайно достался многомиллионный подряд на создание программной системы, которая позволит некоему официальному лицу вводить факт игровых событий, таких как бросок камня, конец раунда, конец игры, — и затем рассылать эти события на большое табло, в систему статистики, в колонки спортивных новостей и так далее.

Будучи жутко умными, мы знаем, что это глава про `gen_event`, и догадываемся, что, вероятно, нам придётся использовать его для достижения нашей задачи. Мы не реализуем полную поддержку правил игры в нашем примере, но если пожелаете, можете закончить её после того, как закончите упражнения. Обещаю, я не буду огорчён.

Табло со счётом

Начнём с табло (таблицы очков). Поскольку они прямо сейчас производят его установку, мы не можем выводить счёт на настоящее табло и пока что используем временный модуль, который будет имитировать работу табло. Для этого примера мы

[1] *http://ru.wikipedia.org/wiki/Кёрлинг.*

просто будем печатать на экране то, что происходит. Это называется *имитацией* (в устной речи чаще используется английский вариант: *mock*), и она нужна нам, чтобы разработать код для частей системы, которые ещё не существуют. В этом месте мы создадим новый файл: *curling_scoreboard_hw.erl*.

```
-module(curling_scoreboard_hw).
-export([add_point/1, next_round/0, set_teams/2, reset_board/0]).

%% Это простой модуль, который имитирует поведение настоящего контроллера
%% Настоящий контроллер, вероятно, будет хранить некоторое состояние и
%% контролировать, что всё работает исправно, а этой имитации всё равно.

%% Показывает команды на табло.
set_teams(TeamA, TeamB) ->
    io:format("Ход игры: Команда ~s против ~s~n", [TeamA, TeamB]).

next_round() ->
    io:format("Ход игры: конец раунда~n").

add_point(Team) ->
    io:format("Ход игры: очки команды ~s увеличены на 1~n", [Team]).

reset_board() ->
    io:format("Ход игры: Все команды сброшены и очки обнулены~n").
```

Итак, это всё, что должно делать табло. Табло обычно имеют таймер и другие замечательные возможности, но в нашем случае Олимпийский комитет не захотел, чтобы мы реализовывали такие тривиальные вещи для урока.

Игровые события

Данный аппаратный интерфейс позволяет нам немного попроектировать самостоятельно. Мы знаем, что есть несколько видов событий, которые нам надо обработать: добавление команд, переход в следующий раунд и установка числа очков. Мы используем функцию `reset_board` при старте новой игры, и эта функция нам не нужна в нашем протоколе. События, которые нам понадобятся, будут выглядеть в протоколе так:

- `{set_teams, TeamA, TeamB}`, где параметры будут перенесены в вызов функции `curling_scoreboard_hw:set_teams(TeamA, TeamB)`;
- `{add_points, Team, N}`, где событие будет переведено в `N` вызовов функции `curling_scoreboard_hw:add_point(Team)`;
- `next_round`, который переводится в вызов функции с таким же именем.

Можно начать писать нашу реализацию скелета простейшего обработчика событий:

```
-module(gen_event_callback).
-behavior(gen_event).

-export([init/1, handle_event/2, handle_call/2, handle_info/2, code_change/3,
         terminate/2]).
init([])                          -> {ok, []}.
handle_event(_, State)            -> {ok, State}.
handle_call(_, State)             -> {ok, ok, State}.
handle_info(_, State)             -> {ok, State}.
code_change(_OldVsn, State, _Extra) -> {ok, State}.
terminate(_Reason, _State)        -> ok.
```

Это скелет, который мы можем использовать для каждого модуля обратного вызова gen_event, который нам когда-либо понадобится. А пока что нашему обработчику событий табло не понадобится делать ничего особенного, кроме как передавать вызовы в модуль аппаратного интерфейса табло. Мы ожидаем, что события приходят из gen_event:notify/2, то есть обработка сообщений нашего протокола должна происходить в handle_event/2. Файл *curling_scoreboard.erl* содержит изменения в данный скелет модуля:

```
-module(curling_scoreboard).
-behavior(gen_event).
-export([init/1, handle_event/2, handle_call/2, handle_info/2, code_change/3,
         terminate/2]).

init([]) ->
    {ok,[]}.

handle_event({set_teams, TeamA, TeamB}, State) ->
    curling_scoreboard_hw:set_teams(TeamA, TeamB),
    {ok, State};
handle_event({add_points, Team, N}, State) ->
    [curling_scoreboard_hw:add_point(Team) || _ <-lists:seq(1,N)],
    {ok, State};
handle_event(next_round, State) ->
    curling_scoreboard_hw:next_round(),
    {ok, State};
handle_event(_, State) ->
    {ok, State}.

handle_call(_, State) ->
    {ok, ok, State}.

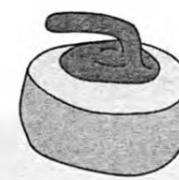
handle_info(_, State) ->
    {ok, State}.
```

Вы можете увидеть изменения, сделанные в функции handle_event/2. Теперь давайте попробуем:

```
1> c(curling_scoreboard_hw).
{ok,curling_scoreboard_hw}
2> c(curling_scoreboard).
{ok,curling_scoreboard}
3> {ok, Pid} = gen_event:start_link().
{ok,<0.43.0>}
4> gen_event:add_handler(Pid, curling_scoreboard, []).
ok
5> gen_event:notify(Pid, {set_teams, "Пираты", "Шотландцы"}).
Ход игры: Команда Пираты против Шотландцы
ok
6> gen_event:notify(Pid, {add_points, "Пираты", 3}).
ok
Ход игры: очки команды Пираты увеличены на 1
Ход игры: очки команды Пираты увеличены на 1
Ход игры: очки команды Пираты увеличены на 1
7> gen_event:notify(Pid, next_round).
Ход игры: конец раунда
ok
8> gen_event:delete_handler(Pid, curling_scoreboard, turn_off).
ok
9> gen_event:notify(Pid, next_round).
ok
```

Здесь происходит сразу несколько вещей. Первое — это то, что мы стартовали `gen_event` как отдельный процесс. Затем мы прикрепляем наш обработчик событий к нему динамически с помощью `gen_event:add_handler/3`. Это можно сделать столько раз, сколько вам потребуется. Однако, как упоминалось в обсуждении `handle_call` ранее, это может привести к проблемам, если вы решите работать с конкретным выбранным обработчиком.

Если вы хотите вызвать, добавить или удалить определённый обработчик, когда он добавлен более одного раза, вам понадобится способ, чтобы уникально его идентифицировать. Мой любимый способ это сделать (который хорошо работает, если у вас нет более подходящего решения) — это использовать `make_ref()` в качестве уникального значения. Чтобы назначить его обработчику, вы добавляете его в вызов `add_handler/3` в таком виде: `gen_event:add_handler(Pid, {Модуль, СсылочноеЗначение}, Аргументы)`. С этого момента можно использовать `{Модуль, СсылочноеЗначение}` для идентификации этого конкретного обработчика, и проблема решена.



Далее мы посылаем сообщения обработчику событий, который успешно вызывает модуль аппаратного интерфейса. Затем мы убираем обработчик. Здесь параметр `turn_off` передаётся в функцию `terminate/2`, которая в нашей реализации ничего не делает. Обработчик убран, но мы можем продолжать посылать события менеджеру. Ура.

Один из неуклюжих моментов в предыдущем примере кода — это когда мы должны вызвать модуль gen_event напрямую и показать всем, как выглядит наш протокол. Лучшим вариантом было бы обеспечить модуль-абстракцию над этими вызовами, который был бы просто обёрткой над всеми нужными нам вызовами. Это будет выглядеть намного приятнее для всех, кто будет использовать наш код, и, опять же, позволит нам изменить реализацию, если (когда) нам понадобится. Также она нам позволит указать, какие обработчики обязательно нужно включить для стандартной игры в кёрлинг.

```
-module(curling).
-export([start_link/2, set_teams/3, add_points/3, next_round/1]).

start_link(TeamA, TeamB) ->
    {ok, Pid} = gen_event:start_link(),
    %% Табло всегда будет присутствовать
    gen_event:add_handler(Pid, curling_scoreboard, []),
    set_teams(Pid, TeamA, TeamB),
    {ok, Pid}.

set_teams(Pid, TeamA, TeamB) ->
    gen_event:notify(Pid, {set_teams,TeamA, TeamB}).

add_points(Pid, Team, N) ->
    gen_event:notify(Pid, {add_points,Team, N}).

next_round(Pid) ->
    gen_event:notify(Pid,next_round).
```

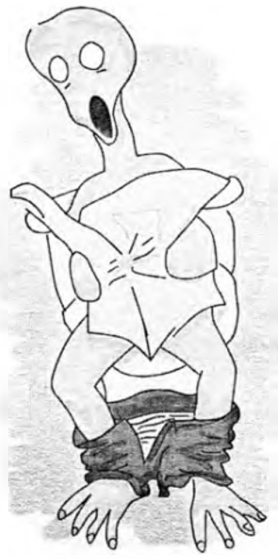
Теперь мы можем запустить его.

```
1> c(curling).
{ok,curling}
2> {ok, Pid} = curling:start_link("Пираты", "Шотландцы").
Ход игры: Команда Пираты против Шотландцы
{ok,<0.78.0>}
3> curling:add_points(Pid, "Шотландцы", 2).
Ход игры: очки команды Шотландцы увеличены на 1
Ход игры: очки команды Шотландцы увеличены на 1
ok
4> curling:next_round(Pid).
Ход игры: конец раунда
ok
```

Не похоже, будто мы здесь что-то выиграли, но суть в том, что код стало приятнее использовать (и мы уменьшили возможность неправильно написать сообщения).

После этого код можно официально использовать. Олимпиада, правда, потребует от нас большего, например удовлетворить потребности СМИ.

Уведомите прессу!



Мы хотим, чтобы международные репортёры могли получать данные в прямом эфире от официального лица, ответственного за обновление нашей системы. По той причине, что эта программа тренировочная, мы не пройдём все шаги по настройке сетевого сокета и написанию протокола обновлений, но мы настроим систему так, чтобы в ней был процесс-посредник, имитирующий эту работу.

Проще говоря, когда средство массовой информации нуждается в прямой трансляции событий игры, оно зарегистрирует свой собственный обработчик, который будет пересылать данные для его потребностей. Мы фактически превращаем наш `gen_event` сервер в центр обмена сообщениями, просто пересылая сообщения тем, кому они сейчас нужны.

Сначала мы обновим модуль *curling.erl* и добавим в него новый интерфейс. Поскольку мы хотим получить лёгкий в использовании модуль, мы добавим только две функции: `join_feed/2` и `leave_feed/2`. Подключение к потоку игровых новостей (присоединиться, *join*) должно происходить просто с помощью передачи pid менеджера событий, которому пойдут все новости. Эта функция должна вернуть уникальное значение, по которому потом мы сможем отписаться (покинуть поток, или *leave*) от событий с помощью функции `leave_feed/2`.

```
%% Подписывает заданный pid ToPid на поток событий.
%% Определённый менеджер событий для потока новостей возвращается в
%% виде результата, на случай, когда понадобится отключиться от потока.
join_feed(Pid, ToPid) ->
    HandlerId = {curling_feed, make_ref()},
    gen_event:add_handler(Pid, HandlerId, [ToPid]),
    HandlerId.
leave_feed(Pid, HandlerId) ->
    gen_event:delete_handler(Pid,HandlerId, leave_feed).
```

Заметьте, что мы используем подход, описанный ранее для множества обработчиков (`{curling_feed, make_ref()}`). Вы можете видеть, что эта функция ожидает модуль обратного вызова `gen_event` с названием `curling_feed`. Если бы мы использовали только имя модуля в качестве идентификатора обработчика `HandlerId`, то всё бы даже работало, только у нас не было бы контроля над тем, какой из обработчиков будет удалён, когда мы завершили работу с одним из них. Менеджер событий просто выбрал бы один из обработчиков случайно. Использование значения-ссылки гарантирует, что какой-то парень из «Вестника Старых Васюков» (Нижегородской области), покидая рабочее место, не отключит вместо себя журналиста из «Финансов и Кредита» (понятия не

имею, почему этот журнал взялся бы вести спортивные новости из мира кёрлинга, но кто знает). В любом случае, ниже реализация модуля `curling_feed`:

```
-module(curling_feed).
-behavior(gen_event).
-export([init/1, handle_event/2, handle_call/2, handle_info/2, code_change/3,
         terminate/2]).

init([Pid]) -> {ok, Pid}.

handle_event(Event, Pid) ->
    Pid ! {curling_feed, Event},
    {ok, Pid}.

handle_call(_, State) -> {ok, ok, State}.

handle_info(_, State) -> {ok, State}.

code_change(_OldVsn, State, _Extra) -> {ok, State}.

terminate(_Reason, _State) -> ok.
```

Единственная интересная вещь здесь — это всё та же функция `handle_event/2`, которая просто перенаправляет все события на подписанный pid.

Теперь давайте используем новые модули.

```
1> c(curling), c(curling_feed).
{ok,curling_feed}
2> {ok, Pid} = curling:start_link("Челябинские Суровые", "Омский Мясгаз").
Ход игры: Команда Челябинские Суровые против Омский Мясгаз
{ok,<0.165.0>}
3> HandlerId = curling:join_feed(Pid, self()).
{curling_feed,#Ref<0.0.0.909>}
4> curling:add_points(Pid, "Челябинские Суровые", 2).
Ход игры: очки команды Челябинские Суровые увеличены на 1
ok
Ход игры: очки команды Челябинские Суровые увеличены на 1
5> flush().
Shell got {curling_feed,{add_points,"Челябинские Суровые",2}}
ok
6> curling:leave_feed(Pid, HandlerId).
ok
7> curling:next_round(Pid).
Ход игры: конец раунда
ok
8> flush().
ok
```

Выше мы добавили себя в раздачу новостей, получили обновления и затем покинули раздачу, прекратив получать новости. Вы можете попробовать добавить столько подписчиков, сколько захотите, и всё должно исправно работать.

Здесь, однако, кроется новая проблема. А что, если один из подписчиков на поток новостей кёрлинга завершит работу аварийно? Мы просто оставим его обработчик? В идеале нам не потребуется этого делать, да мы и не должны. Всё, что надо сделать, — это изменить вызов с `gen_event:add_handler/3` на `gen_event:add_sup_handler/3`. Если мы аварийно завершим работу, обработчик исчезнет. Тогда с другой стороны, если менеджер событий `gen_event` аварийно завершит работу, мы получим от него сообщение `{gen_event_EXIT, Обработчик, Причина}` и сможем принять меры. Достаточно легко, не так ли? Подумайте снова.

Не принимайте всё на веру

Когда-то давно в детстве вы, наверное, ходили к бабушке или тётке на какое-нибудь мероприятие или вечеринку. Когда вы были там, несколько взрослых обычно наблюдали за вами в дополнение к вашим родителям. Если вы вели себя плохо, вас могли обругать мама, папа, тётя, бабушка и так далее, и затем все остальные из собравшихся так, что вы чётко понимали, что повели себя ужасно. Для сравнения, `gen_event:add_sup_handler/3` очень похож на описанную ситуацию, серьёзно!



Когда вы используете `gen_event:add_sup_handler/3`, создаётся связь (*link*) между вашим процессом и менеджером событий, так что и тот, и другой оказываются под присмотром, и обработчик будет знать, если его родительский процесс аварийно завершится. В разделе книги о мониторах в главе 12 я упоминал, что мониторы прекрасно подходят для написания библиотек, которым нужно знать, как дела у других процессов, потому что, в отличие от связей, мониторы можно создавать много раз. Скажем так, `gen_event` предшествует появлению мониторов в Erlang, и сильное стремление оставить обратную совместимость привело к этому довольно ощутимому недостатку. Проще говоря, поскольку вы можете иметь один и тот же процесс, действующий в качестве родителя для множества обработчиков событий, библиотека на всякий случай никогда не удаляет связи с процессами (если только они сами не завершают работу). Мониторы решили бы эту проблему, но они здесь не используются.

Это означает, что когда наш процесс завершится аварийно, всё остальное продолжит нормальную работу — обработчик под присмотром процесса-наблюдателя завершит работу (с помощью вызова `ВашМодуль:terminate({stop, Причина}, Состояние)`). Также всё продолжит нормальную работу, если ваш обработчик завершится аварийно (но не сам менеджер событий), — вы получите `{gen_event_EXIT, КодОбработчика, Причина}`. Однако, когда завершается весь менеджер событий, может случиться одно из следующих событий:

- вы получите сообщение {gen_event_EXIT, КодОбработчика, Причина} и затем тоже аварийно завершитесь, потому что забыли включить перехват сигналов выхода;
- вы получите сообщение {gen_event_EXIT, КодОбработчика, Причина} и затем стандартное сообщение 'EXIT', которое либо будет лишним (продублирует другое, уже полученное), либо просто смущающим.

Это довольно ощутимый недостаток, но как минимум вы теперь о нём знаете. Вы можете попробовать переключить ваш обработчик событий в режим под наблюдением другого процесса, если вам так захочется. Это будет безопаснее, даже если имеется риск, что это начнёт раздражать в некоторых случаях. Главное — безопасность.

Мы ещё не закончили! Что случится, если кто-то из журналистов опоздает на рабочее место? Нам понадобится возможность сообщить им в любой момент полное состояние игры. Для этого мы напишем ещё один обработчик событий, который назовём curling_accumulator. Снова-таки, перед тем как писать его, мы сначала добавим в модуль curling те несколько вызовов функций, которые нам нужны, как показано ниже:

```
-module(curling).
-export([start_link/2, set_teams/3, add_points/3, next_round/1]).
-export([join_feed/2, leave_feed/2]).
-export([game_info/1]).

start_link(TeamA, TeamB) ->
    {ok, Pid} = gen_event:start_link(),
    %% Табло всегда будет здесь.
    gen_event:add_handler(Pid, curling_scoreboard, []),
    %% Запустить накопление статистики.
    gen_event:add_handler(Pid, curling_accumulator, []),
set_teams(Pid, TeamA, TeamB),
    {ok, Pid}.
...
%% Возвращает текущее состояние игры.
game_info(Pid) ->
    gen_event:call(Pid, curling_accumulator, game_data).
```

Заметьте, что функция game_info/1 использует только атом curling_accumulator в качестве идентификатора обработчика. В случаях, когда у вас есть много версий одного и того же обработчика, подсказка: используйте make_ref() или другие способы идентификации, чтобы гарантировать, что вы указали нужный обработчик. Также заметьте, что обработчик curling_accumulator запускается автоматически вместе с модулем табло.

Давайте попробуем собрать сам модуль. Он должен иметь возможность держать состояние игры в кёрлинг. До сих пор у нас были команды, очки и раунды, за которыми нужно следить. Эта информация может храниться в записи state и меняться при

каждом полученном событии. Затем нам всего лишь понадобится ответить на вызов game_data, как показано ниже:

```
-module(curling_accumulator).
-behavior(gen_event).
-export([init/1, handle_event/2, handle_call/2, handle_info/2, code_change/3,
         terminate/2]).
-record(state, {teams=orddict:new(), round=0}).

init([]) -> {ok, #state{}}.

handle_event({set_teams, TeamA, TeamB}, S=#state{teams=T}) ->
    Teams = orddict:store(TeamA, 0, orddict:store(TeamB, 0, T)),
    {ok, S#state{teams=Teams}};

handle_event({add_points, Team, N}, S=#state{teams=T}) ->
    Teams = orddict:update_counter(Team, N, T),
    {ok, S#state{teams=Teams}};

handle_event(next_round, S=#state{}) ->
    {ok, S#state{round = S#state.round+1}};
handle_event(_Event, State=#state{}) ->
    {ok, State}.

handle_call(game_data, S=#state{teams=T, round=R}) ->
    {ok, {orddict:to_list(T), {round, R}}, S};
handle_call(_, State) ->
    {ok, ok, State}.

handle_info(_, State) -> {ok, State}.
    code_change(_OldVsn, State, _Extra) -> {ok, State}.
    terminate(_Reason, _State) -> ok.
```

Итак, мы просто обновляем состояние до тех пор, пока кто-нибудь не спросит подробности о ходе игры, и в этот момент мы их отправим в виде ответа. Мы сделали это наиболее простым способом. Возможно, более умным подходом организовать код было бы просто хранить список всех событий, которые случились в текущей игре, и отправлять их каждый раз, когда новый процесс присоединяется к потоку новостей. Это для нашего случая не требуется, однако давайте сосредоточимся на том, как использовать наш новый код. Попробуйте:

```
1> c(curling), c(curling_accumulator).
{ok,curling_accumulator}
2> {ok, Pid} = curling:start_link("Голуби", "Орлы").
Ход игры: Команда Голуби против Орлы
{ok,<0.242.0>}
3> curling:add_points(Pid, "Голуби", 2).
Ход игры: очки команды Голуби увеличены на 1
ok
```

```
Ход игры: очки команды Голуби увеличены на 1
4> curling:next_round(Pid).
Scoreboard: round over
ok
5> curling:add_points(Pid, "Орлы", 3).
Ход игры: очки команды Орлы увеличены на 1
ok
Ход игры: очки команды Орлы увеличены на 1
Ход игры: очки команды Орлы увеличены на 1
6> curling:next_round(Pid).
Ход игры: конец раунда
ok
7> curling:game_info(Pid).
{[{"Орлы",3},{"Голуби",2}],{round,2}}
```

Захватывающе! Однозначно Олимпийский комитет будет в восторге от нашего кода. Мы можем даже похлопать себя по спине, обналичить щедрый гонорар и всю ночь играть в видеоигры.

Мы не описали всех подробностей того, что можно сделать с помощью модуля `gen_event`. Фактически мы не обсудили самое обыкновенное применение обработчиков событий: журналирование и тревожные сигналы в системах. Я решил, что не стоит их показывать, поскольку практически любой исходный код реального проекта на Erlang использует `gen_event` строго для этих целей. Если вам интересно изучить эти варианты использования, посмотрите модуль стандартной библиотеки `error_logger`.

Хотя мы и не рассмотрели самые частые варианты использования `gen_event`, мы изучили все концепции, которые нужно знать для понимания того, как строится менеджер событий и как его интегрировать в ваше приложение. Более того, мы наконец-то закончили изучать три основных поведения библиотеки OTP, которые используются в разработке промышленного кода. Осталось ещё несколько поведений, которые мы рассмотрим, они действуют как связка между всеми нашими рабочими процессами, например процесс-наблюдатель (*supervisor*), о котором написана целая следующая глава.

17
КТО ПРИСМОТРИТ ЗА НАБЛЮДАТЕЛЯМИ?

Процессы-наблюдатели (*supervisors*) являются одной из самых полезных частей OTP. Мы уже встречали простейшие примеры наблюдателей в главах 12 и 13, где они предлагали способ поддержать нашу программу в случае ошибок с помощью перезапуска процессов, упавших с ошибкой. Эта глава представляет подход OTP к наблюдателям, который оказался намного лучше нашего.

В наших предыдущих примерах процессы-наблюдатели могли стартовать рабочий процесс, создать связь с собой, перехватить сигналы выхода с помощью `process_flag(trap_exit, true)`, чтобы узнать, когда процесс погиб, и перезапустить его. Это хорошо, когда нам нужны перезапуски, но и так же довольно примитивно. Представьте себе, что вы используете дистанционный пульт, чтобы включить телевизор. Если он не сработал в первый раз, вы можете попробовать ещё раз или два, на всякий случай, вдруг вы не попали по кнопке или сигнал ушёл не в ту сторону. Но наш наблюдатель продолжает пытаться включить телевизор бесконечно, даже если оказалось, что в пульте не было батареек или он был вообще не от телевизора. Это довольно глупый наблюдатель.



Что-то ещё глупое было в наших процессах-наблюдателях, они могли следить только за одним рабочим процессом за раз. Хотя иногда полезно иметь один наблюдатель на каждый рабочий процесс, в больших приложениях это означало бы, что у вас могла получиться только цепочка наблюдателей, а не дерево. Как бы вам удалось следить за задачей, использующей два или три рабочих процесса сразу? С нашей реализацией это просто невозможно.

Наблюдатели в OTP, к счастью, обеспечивают гибкость, необходимую для обработки таких сценариев (и даже больше). Как вы увидите в этой главе, они позволяют вам определять, сколько раз рабочий процесс может быть перезапущен

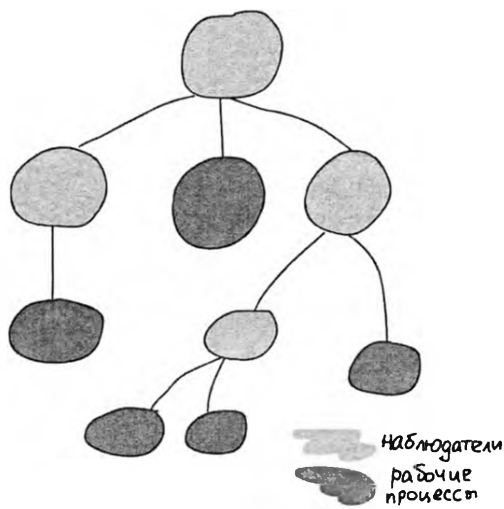
в заданный интервал времени до того, как наблюдатель сдастся и остановится. Они позволяют вам иметь более одного рабочего процесса на каждый наблюдатель и даже позволяют выбирать из нескольких шаблонов, чтобы определить, как они будут зависеть друг от друга в случае сбоя.

Принципы работы наблюдателей

Наблюдатели являются одним из самых простых поведений, как в использовании, так и для понимания, но и одним из самых трудных, когда дело касается написания хорошего дизайна. Есть различные стратегии, относящиеся к наблюдателям и проектированию приложений, но перед тем, как мы перейдём к трудным вещам, надо разобраться с некоторыми базовыми принципами.

Один из ключевых терминов, использованных ранее в этой книге, без определения его значения, является *рабочий процесс* (*worker*). Рабочие процессы как бы противопоставляются наблюдателям. Если наблюдатели — это процессы, которые ничего не делают, кроме как следят, чтобы их подчинённые были перезапущены в случае их гибели, то рабочие процессы занимаются выполнением полезной работы и могут погибнуть при исполнении. Они обычно не считаются доверенными или безопасными.

Наблюдатели могут следить за рабочими процессами или другими наблюдателями. Рабочие процессы никогда не должны запускаться без наблюдателя над ними:

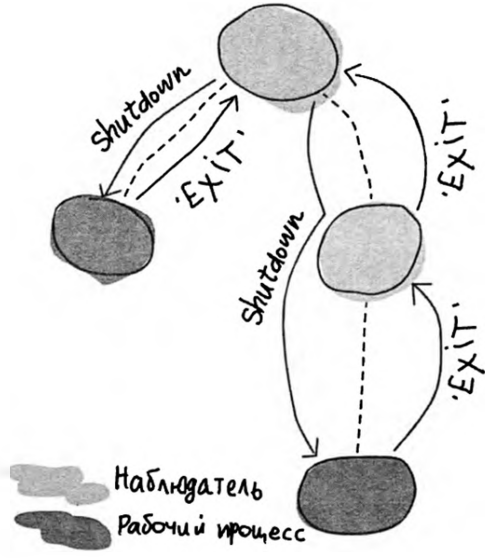


Почему каждый процесс должен быть под наблюдением? Ну, идея здесь простая: если вы порождаете процессы без присмотра, как вы можете точно быть уверены, что они завершили свою работу? Если вы не можете что-то измерить, то оно не существует.

Если процесс живёт в пустоте вдали от ваших наблюдаемых деревьев процессов, как вы будете знать, что он существует? Как он туда попал? Случится ли это снова?

Если это случится снова, вы обнаружите, что у вас медленно утекает память. Так медленно, что виртуальная машина может внезапно упасть, потому что у неё закончится память, и так медленно, что вы не сможете заметить возникновение и развитие проблемы, которая будет происходить неотвратимо снова и снова. Конечно, вы можете сказать: «Если я беспокоюсь о моей работе и знаю, что я делаю, то всё будет в порядке». А может, и не будет. В реальной системе у вас не будет желания дать программе шанс непредсказуемо упасть. А в случае с Erlang вот для чего у нас имеется система сборки мусора. Содержание всех процессов системы под присмотром довольно полезно.

Наблюдение за процессами также полезно, потому что оно позволяет завершать работу вашего приложения в контролируемом порядке. Вы пишете программу на Erlang, которая не будет работать вечно, но вы всё ещё хотите, чтобы она завершала работу чисто. Как вы узнаете, что всё готово к завершению работы? С наблюдателями это легко. Когда вы хотите завершить приложение, вы завершаете работу наблюдателя верхнего уровня в виртуальной машине (это делается с помощью таких функций, как `init:stop/1`). Тогда этот наблюдатель просит каждого из подчинённых завершить работу, если некоторые из них тоже наблюдатели, — процесс повторяется вглубь и так далее:



Это даёт вам упорядоченный ход завершения работы виртуальной машины, которого трудно достигнуть, не имея всех процессов в виде дерева. Конечно, бывает так, что процесс может застрять или зависнуть по какой-либо причине и не завершаться корректно. Когда такое случится, наблюдатель может жестоко убить процесс (*brutal kill*).

Итак, у нас есть рабочие процессы, процессы-наблюдатели, деревья наблюдения, возможность задать зависимости между процессами, способы указать наблюдателям, когда прекратить ожидание или попытки перезапуска и так далее. Это не исчерпывающий список того, что могут делать наблюдатели, но пока что у нас достаточно информации, чтобы перейти к знакомству со способами их употребления.

Использование наблюдателей

До сих пор глава выглядела очень жестокой: родители проводят время, привязывая детей к деревьям, заставляя их работать, перед тем как жестоко убить их. Но мы не будем считаться настоящими садистами, пока не реализуем всё это в коде. Когда я говорил, что использовать наблюдатели просто, я не шутил. Нужно предоставить всего одну функцию обратного вызова: `init/1`. Подвох в том, что возвращаемое значение довольно сложное. Вот пример такого значения, возвращаемого наблюдателем:

```
{ok,{{one_for_all, 5, 60},
       [{выдуманный_код,
           {выдуманный_модуль, start_link, [Какой-тоПараметр]},
           permanent,
           5000,
           worker,
           [выдуманный_модуль]},
       {other_id,
           {модуль_менеджер_событий, start_link, []},
           transient,
           infinity,
           worker,
           dynamic}]}}.
```

Знаете, что? Наверное, проще будет начать с общего вида:

```
{ok, {{СтратегияПерезапуска, ЧислоПерезапусков, МаксВремя},
    [ДочерниеПроцессы]}}.
```

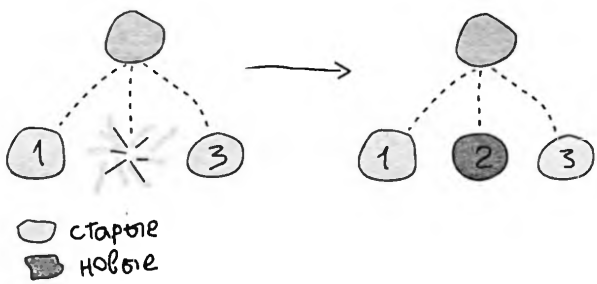
Давайте теперь рассмотрим каждую из частей.

Стратегии перезапуска

Часть определения, которая называется `СтратегияПерезапуска`, может принимать одно из следующих значений: `one_for_one`, `one_for_all`, `rest_for_one` или `simple_one_for_one`.

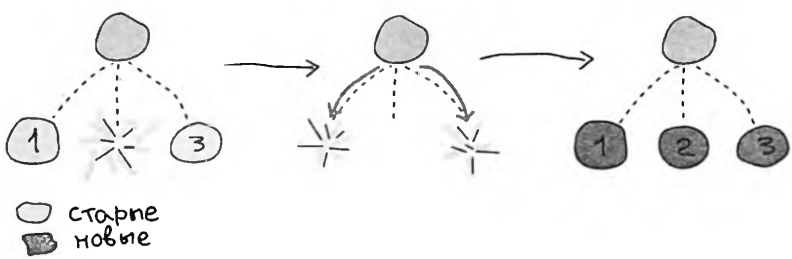
Один за одного — `one_for_one`

Стратегия перезапуска «один за одного» `one_for_one` интуитивно понятна. Она означает, что если ваш наблюдатель следит за множеством рабочих процессов и один из них упадёт, то только один упавший должен быть перезапущен. Вам следует использовать `one_for_one`, когда процессы под наблюдением независимы и не связаны друг с другом или если процесс может перезапуститься и потерять своё накопленное состояние, не беспокоя других процессов в связке.



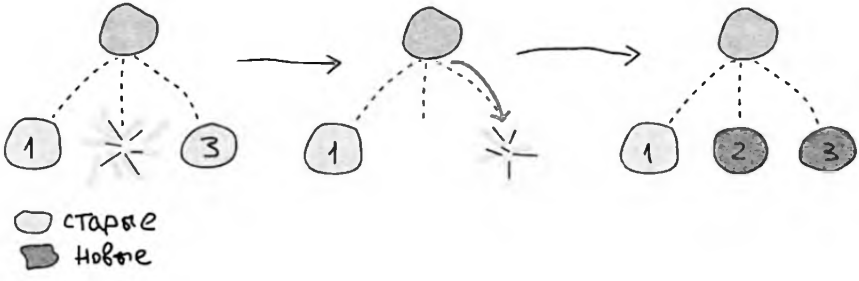
Один за всех — `one_for_all`

Стратегия «один за всех» `one_for_all` не связана с мушкетёрами. Её следует использовать, когда ваши процессы под общим наблюдателем сильно зависят друг от друга для нормального выполнения своей работы. Например, скажем, вы решили добавить наблюдателя для торговой системы, которую мы делали в главе 15. Если один из участников завершил работу аварийно, то не имеет смысла перезапускать только его, потому что их состояния разойдутся. Перезапуск их обоих одновременно может быть более разумным решением, и `one_for_all` как раз та стратегия, что вам нужна.



Остальные за одного — `rest_for_one`

Стратегия «остальные за одного» `rest_for_one` — это более конкретно действующая стратегия. Когда вам нужно запустить процессы, зависящие друг от друга по цепочке (A стартует B, который, в свою очередь, стартует C, который стартует D, и так далее), вы можете использовать `rest_for_one`. Это также полезно в случае с сервисами, когда у вас имеются подобные зависимости (X работает сам по себе, но Y зависит от него, а Z зависит от обоих). Проще говоря, со стратегией перезапуска `rest_for_one`, если процесс умирает, то все процессы, которые были запущены *после* него (зависящие от него), принудительно перезапускаются, и только так, но не наоборот.



Просто один за одного — `simple_one_for_one`

Несмотря на название, стратегия перезапуска «просто один за одного» (`simple_one_for_one`) не так уж и проста. Этот тип наблюдателя принимает только один вид дочерних процессов (*детей*), и его следует использовать, когда вы планируете динамически добавлять дочерние процессы под наблюдение, а не запускать их все сразу.

Если перефразировать сказанное, то наблюдатель в режиме `simple_one_for_one` после своего запуска просто сидит, ничего не делает и знает, что он может породить только один вид дочерних процессов. Когда вам понадобится такой процесс, вы просите создать его и получаете его pid. Это теоретически можно было бы сделать и в стандартном наблюдателе `one_for_one`, но есть некоторые практические преимущества использования простой версии, как вы увидите, когда мы рассмотрим динамическое наблюдение дальше в этой главе.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Одним из больших различий между `one_for_one` и `simple_one_for_one` является то, что `one_for_one` хранит список всех запущенных детей, которые он запустил (и запускал ранее, если вы не очищаете его после манипуляций над ним вручную), упорядоченных в порядке запуска, в то время как `simple_one_for_one` хранит одно-единственное определение для своих детей и работает, используя словарь для хранения данных. Проще говоря, если процесс завершается аварийно, то наблюдатель в режиме `simple_one_for_one` будет гораздо быстрее при большом количестве детей.*

Ограничения перезапуска

Последняя часть кортежа СтратегияПерезапуска содержит переменные ЧислоПерезапусков и МаксВремя. Идея состоит в том, что если в течение МаксВремя секунд происходит более чем ЧислоПерезапусков перезапусков дочерних процессов, наблюдатель просто теряет надежду оживить наш код, сдаётся, завершает работу остальных детей, затем убивает сам себя и больше не возвращается. И это поведение основано на перезапусках всех детей наблюдателя, а не индивидуально одного из них. К счастью, наблюдатель над нашим наблюдателем может всё ещё иметь надежду на своих детей и снова их запустит.

Спецификации на детей

А теперь рассмотрим часть возвращаемого значения, ДочерниеПроцессы (или *childspec*). Ранее у нас были такие две спецификации дочерних процессов:

```
[{выдуманный_код,
    {выдуманный_модуль, start_link, [Какой-тоПараметр]},
    permanent,
    5000,
    worker,
    [выдуманный_модуль]},
{other_id,
    {модуль_менеджер_событий, start_link, []},
    transient,
    infinity,
    worker,
    dynamic}]
```

Спецификация дочерных процессов может быть описана в более абстрактной форме:

```
{КодДочернегоПроцесса, НачальнаяФункция, Перезапуск, Завершение, Тип, Модули}.
```

И теперь мы можем рассмотреть, как работает каждая часть.

КодДочернегоПроцесса

КодДочернегоПроцесса (или ChildId) — это внутренний код, используемый в коде наблюдателя для хранения запущенного дочернего процесса. Вряд ли вам придётся использовать это имя в ваших программах, хотя оно может пригодиться для отладки, и иногда если вы решите получить полный список всех дочерних процессов наблюдателя. Любой терм может быть использован как код дочернего процесса, но я рекомендую взять что-то читаемое, на всякий случай, вдруг придётся заниматься отладкой.

НачальнаяФункция

НачальнаяФункция — это кортеж, который указывает, как запустить наблюдатель. Он записан в стандартном формате {Модуль, Функция, Аргументы}, который мы уже несколько раз встречали. Заметьте, что очень важно, чтобы начальная функция была совместима с требованиями OTP и создавала связь с вызывающим процессом. (Подсказка: используйте gen_что-то:start_link внутри вашего модуля всегда.)

Перезапуск

Параметр Перезапуск сообщает наблюдателю, как реагировать на смерть дочернего процесса. Параметр может принимать одно из трёх значений:

- permanent (постоянный);
- temporary (временный);
- transient (краткосрочный).

Постоянный процесс (permanent) должен всегда быть перезапущен наблюдателем, независимо от других условий. Наблюдатели, которые мы создавали ранее, использовали только эту стратегию. Она обычно используется для жизненно важных долгоживущих процессов (или служб), которые исполняются на вашем узле Erlang.

С другой стороны, временный (temporary) — это такой процесс, который никогда не должен быть перезапущен. Такой режим используется для короткоживущих рабочих процессов, которые ожидаемо падают и имеют совсем мало кода, который от них зависит. Обычно вы хотите, чтобы они работали под наблюдением, чтобы не растерять их и иметь возможность чисто завершить их с помощью наблюдателя.

Краткосрочные (transient) процессы находятся где-то посередине. С точки зрения наблюдателя, они должны работать до тех пор, пока не завершатся нормально, и тогда они не будут перезапущены. Однако, если они умрут неестественным путём (причина выхода — что-то другое, кроме normal, shutdown или {shutdown, Причина}), то они будут перезапущены. Этот вариант перезапуска часто используется для рабочих процессов, которые должны обязательно успешно завершить свою задачу, но после этого не нужны.

Можно иметь дочерние процессы всех трёх видов под одним наблюдателем. Это может повлиять на стратегию перезапуска. Например, перезапуск one_for_all не сработает, если погибнет временный (temporary) процесс, но этот временный процесс может быть перезапущен под тем же наблюдателем, если перед ним погибнет постоянный (permanent) процесс!

Завершение

Ранее в этой главе я упоминал про возможность завершить всё приложение целиком с помощью наблюдателей. Вот как это делается: когда мы просим, наблюдатель самого верхнего уровня завершит работу, для каждого дочернего процесса он вызывает exit(PidДочернегоПроцесса, shutdown). Если дочерний процесс — рабочий процесс и

перехватывает сигналы выхода, он добровольно вызовет собственную функцию terminate, иначе он просто упадёт. Когда наблюдатель получает сигнал завершения, он передаст его своим дочерним процессам аналогичным способом.

Значение Завершения в спецификации таким образом используется, чтобы назначить крайний срок завершения работы дочернего процесса. В некоторых рабочих процессах, как вы знаете, может понадобиться выполнить такие задачи, как закрыть файлы, уведомить службу, что вы уже уходите, и так далее. В таких случаях вам понадобится определённый крайний срок, в миллисекундах, или, если вы очень терпеливы, ставьте infinity. Когда проходит заданное время и процесс не успевает завершиться, он жестоко убивается с помощью exit(Pid, kill). Если вы не беспокоитесь об этом дочернем процессе и его можно убить в любой момент, то также в качестве времени ожидания принимается brutal_kill. Значение brutal_kill сделает так, что дочерний процесс будет убит с помощью exit(Pid, kill), который действует моментально и не перехватывается.

Выбор подходящего значения для Завершения иногда сложен и коварен. Если у вас имеется цепочка наблюдателей с такими значениями Завершений: 5 → 2 → 5 → 5, то два последних, скорее всего, будут жестоко убиты, потому что у второго в цепочке более короткое время отсечения ожидания. Подходящее значение очень зависит от самого приложения, и мы можем дать лишь общие советы на эту тему.

ПРИМЕЧАНИЕ. *До Erlang версии R14B03 (май 2011 года) дочерние процессы в режиме simple_one_for_one не следовали этому правилу со временем Завершения. В случае с simple_one_for_one наблюдатель просто завершал свою работу, и дочерние процессы завершали работу вслед за ним.*

Тип

Поле Тип позволяет наблюдателю узнать, является данный дочерний процесс тоже наблюдателем (если он реализует поведение supervisor либо supervisor_bridge) или рабочим процессом (любой другой процесс, следующий соглашениям OTP). Это станет важным, когда вы будете обновлять код приложений с более продвинутыми возможностями OTP, но вам не нужно беспокоиться об этом прямо сейчас — просто скажите наблюдателю правду, и всё будет хорошо. Доверяйте вашим наблюдателям!

Модули

Модули — это список, состоящий из одного элемента: имя модуля обратного вызова, который будет использован дочерним процессом. Исключением является случай, когда вы имеете модули обратного вызова, заранее неизвестные (например, обработчики событий в менеджере событий). В таком случае значение поля Модули должно быть динамическим, чтобы вся система OTP знала, с кем связываться при использовании более продвинутых возможностей, таких как, например, релизы.

Ура, мы теперь освоили базовые знания, которые нужны для запуска процессов под наблюдением. Вы можете сделать перерыв и переварить изученное или читать дальше и посмотреть, как наблюдатели работают на практике.



Репетиция музыкальной группы

Идет репетиция. И говоря о репетициях, лучшим примером в нашем случае будет репетиция музыкальной группы! (Ну, скажем, так, примером неидеальным, но потерпите меня немного.)

Предположим, мы управляем группой с названием *RSYNC, созданной из нескольких музыкально одарённых программистов: барабанщика, солиста, басиста и игрока на клавитаре (в память о величии забытых 1980-х). Несмотря на несколько ретро-хитов-перепевок, таких как «Танец потокобезопасности» и «Программист в субботней ночи», у нашей группы возникают сложности с помещением для репетиций. Раздражённый этой всей ситуацией, я врываюсь в ваш офис с ещё одной, возникшей от чрезмерного употребления сахара, идеей симуляции работы группы на Erlang. Вы устали, потому что живёте в одной квартире с барабанщиком (который является самым слабым звеном в группе, если честно, но они его терпят, потому что не знают других барабанщиков), и вы соглашаетесь.

Музыканты

Первое, что мы можем сделать, — это написать реализацию для отдельных участников группы. Для нашего случая модуль `musicians` реализует поведение `gen_server`. Каждый музыкант будет иметь параметром инструмент и уровень его владения (так что мы сможем указать, что барабанщик у нас отстойный, в то время как остальные вроде ничего). Как только процесс музыканта порождён, он начинает играть. У нас также будет возможность останавливать музыкантов, если потребуется. Это даёт нам следующий интерфейс и модуль:

```
-module(musicians).
-behavior(gen_server).
-export([start_link/2, stop/1]).
-export([init/1, handle_call/3, handle_cast/2, handle_info/2, code_change/3,
         terminate/2]).
-record(state, {name="", role, skill=good}).
-define(DELAY, 750).

start_link(Role, Skill) ->
    gen_server:start_link({local, Role}, ?MODULE, [Role, Skill], []).

stop(Role) -> gen_server:call(Role, stop).
```

Мы определили новый макрос ?DELAY, который мы будем использовать в качестве стандартного интервала времени между каждым разом, когда музыкант будет показывать, что он играет. Согласно определению записи, нам также понадобится дать каждому из музыкантов имя, как показано ниже:

```
init([Role, Skill]) ->
    %% Чтобы узнать, когда родительский процесс завершает работу.
    process_flag(trap_exit, true),

    %% Устанавливает начальное значение для генератора случайных чисел на
    %% срок жизни процесса, использует текущее время. now() гарантирует
    %% всегда уникальные значения.
    random:seed(now()),

    TimeToPlay = random:uniform(3000),
    Name = pick_name(),
    StrRole = atom_to_list(Role),
    io:format("Музыкант ~s, играющий на ~s, вошёл в комнату~n",
              [Name, StrRole]),
    {ok, #state{name=Name, role=StrRole, skill=Skill}, TimeToPlay}.
```

В функции init/1 происходят две вещи. Сначала мы начинаем перехватывать сигналы выхода. Как вы помните из описания функции terminate/2 для обобщённых серверов в главе 14, нам следует это делать, если мы хотим, чтобы наша функция terminate/2 была вызвана, когда родительский процесс сервера завершает работу дочерних процессов. Остальная часть функции init/1 устанавливает начальное значение для генератора случайных чисел (так что каждый из процессов получает независимую цепочку случайных чисел) и затем создаёт для себя случайное имя. Далее идут функции, которые создают имена:

```
%% Выбор из 10 имён персонажей серии книг «Волшебный Школьный Автобус»
pick_name() ->
    %% Для случайных чисел надо установить начальное значение. Использовать
    %% эту функцию из процесса, который был запущен с помощью init/1.
```

```
    lists:nth(random:uniform(10), firstnames())
    ++ " " ++
    lists:nth(random:uniform(10), lastnames()).

firstnames() ->
    ["Валери", "Арнольд", "Фиби", "Ральфи", "Карлос", "Дороти", "Кики",
    "Тим", "Ванда", "Джонет"].
lastnames() ->
    ["Фриззл", "Перлстейн", "Рамон", "Энн", "Франклин", "Терес", "Теннелли",
    "Джамал", "Ли", "Перлстейн"].
```

Теперь мы можем перейти к реализации. Это будет довольно просто для `handle_call` и `handle_cast`.

```
handle_call(stop, _From, S=#state{}) ->
    {stop, normal, ok, S};
handle_call(_Message, _From, S) ->
    {noreply, S, ?DELAY}.

handle_cast(_Message, S) ->
    {noreply, S, ?DELAY}.
```

Единственный вызов, который у нас есть, — это остановка сервера музыканта, которую мы согласны сделать по возможности быстро. Если мы получаем неожиданное сообщение, мы не отвечаем на него, и вызывающий процесс завершится аварийно. Это не наша проблема. Мы установим значение времени ожидания в кортеже `{noreply, S, ?DELAY}` по простой причине, которую мы увидим прямо сейчас.

```
handle_info(timeout, S = #state{name=N, skill=good}) ->
    io:format("~s сыграл ноту!~n",[N]),
    {noreply, S, ?DELAY};
handle_info(timeout, S = #state{name=N, skill=bad}) ->
    case random:uniform(5) of
        1 ->
            io:format("~s сыграл фальшиво.~n",[N]),
            {stop, bad_note, S};
        _ ->
            io:format("~s сыграл ноту!~n",[N]),
            {noreply, S, ?DELAY}
    end;
handle_info(_Message, S) ->
    {noreply, S, ?DELAY}.
```

Каждый раз, когда срабатывает ограничение времени ожидания, наши музыканты будут играть ноту. Если музыкант хорош, то всё пройдёт прекрасно. Если музыкант так себе, то существует один шанс из пяти, что музыкант промахнётся и сыграет фальшиво,

что приведёт к аварийной остановке процесса. Снова-таки мы устанавливаем время ожидания в ?DELAY в конце каждого вызова, который не приводит к нашей остановке.

Затем мы добавим пустую функцию обратного вызова code_change/3, согласно требованиям поведения gen_server.

```
code_change(_OldVsn, State,_Extra) ->
    {ok, State}.
```

И установим функцию terminate, как показано ниже:

```
terminate(normal, S) ->
    io:format("~s покинул комнату (~s)~n",[S#state.name, S#state.role]);
terminate(bad_note, S) ->
    io:format("~s играет отстойно! изгнан из группы! (~s)~n",
    [S#state.name, S#state.role]);
terminate(shutdown, S) ->
    io:format("Менеджер пришёл в ярость и уволил всю группу! "
              "~s вернулся к концертам в подземных переходах~n",
              [S#state.name]);
terminate(_Reason, S) ->
    io:format("~s изгнан из группы (~s)~n", [S#state.name,S#state.role]).
```

Здесь у нас получилось множество разных сообщений. Если мы завершаем работу по причине normal, то это означает что мы вызвали функцию stop/1, и тогда выводим сообщение, что музыкант покинул комнату добровольно. В случае сообщения «фальшивая нота» bad_note процесс завершится аварийно с сообщением о том, что менеджер (наш процесс-наблюдатель, который мы скоро добавим) выгнал музыканта из группы.



Ещё у нас есть сообщение shutdown, которое приходит от наблюдателя. Когда это происходит, это означает что наблюдатель решил остановить все свои дочерние процессы и в нашем случае уволить всех музыкантов. Для остальных случаев мы выводим обобщённое ничего не значащее сообщение об ошибке.

Ниже показан простой пример, как использовать модуль musician:

```
1> c(musicians).
{ok,musicians}
2> musicians:start_link(bass, bad).
Музыкант Ральфи Франклин, играющий на bass, вошёл в комнату
{ok,<0.615.0>}
Ральфи Франклин сыграл ноту!
Ральфи Франклин сыграл ноту!
```

```
Ральфи Франклин сыграл фальшиво.
Ральфи Франклин играет отстойно! изгнан из группы! (bass)
3>
=ERROR REPORT==== 6-June-2013::03:22:14 ===
** Generic server bass terminating
** Last message in was timeout
** When Server state == {state,"Ральфи Франклин","bass",bad}
** Reason for termination ==
** bad_note
** exception error: bad_note
```

Итак, наш Ральфи начал играть и аварийно завершился после фальшивой ноты. Если вы попробуете то же самое с хорошим музыкантом, вам понадобится вызвать `musicians:stop(Инструмент)`, чтобы он прекратил играть.

Наблюдатель за группой

Теперь можем перейти к процессу-наблюдателю (менеджеру музыкальной группы). У нас получится три вида менеджеров: терпеливый (*lenient*), злой (*angry*) и полный псих (*jerk*). Терпеливый, хоть и является довольно раздражительным, будет выгонять по одному участнику команды за раз (`one_for_one`) — тех, что играют фальшиво, пока ему не надоест, затем уволит всех и покинет карьеру музыкального менеджера. Злой, с другой стороны, уволит нескольких музыкантов (`rest_for_one`) за каждую ошибку и подождёт более короткое время перед тем, как уволить всех и бросить это дело. А полный псих будет увольнять всех, как только кто-то сыграет фальшиво, и покинет карьеру даже если участники команды будут делать ошибки совсем нечасто.

```
-module(band_supervisor).
-behavior(supervisor).
-export([start_link/1]).
-export([init/1]).

start_link(Type) ->
    supervisor:start_link({local,?MODULE}, ?MODULE, Type).

%% Наблюдатель за группой позволит участникам группы сделать несколько
%% ошибок, перед тем как завершить все операции, в зависимости от его
%% текущего настроения. Терпеливый (lenient) наблюдатель посмотрит сквозь
%% пальцы на ошибки, в отличие от злого (angry), который пропустит пару
%% ошибок, в отличие от полного психа (jerk).
init(lenient) ->
    init({one_for_one, 3, 60});
init(angry) ->
    init({rest_for_one, 2, 60});
init(jerk) ->
    init({one_for_all, 1, 60});
```

Определение `init` на этом не заканчивается, но это позволяет нам задать такой тон, как мы хотим, для каждого вида наблюдателя. Терпеливый (*lenient*) будет перезапускать одного музыканта и откажется после четвёртой фальшивой ноты за 60 секунд. Злой (*angry*) разрешает только две ошибки, а полный псих (*jerk*) имеет очень строгие стандарты!

Теперь давайте закончим функцию и реализуем стартовые функции для группы и всё такое.

```
init({RestartStrategy, MaxRestart, MaxTime}) ->
    {ok, {{RestartStrategy, MaxRestart, MaxTime},
        [{singer,
            {musicians, start_link, [singer, good]},
            permanent, 1000, worker, [musicians]},
        {bass,
            {musicians, start_link, [bass, good]},
            temporary, 1000, worker, [musicians]},
        {drum,
            {musicians, start_link, [drum, bad]},
            transient, 1000, worker, [musicians]},
        {keytar,
            {musicians, start_link, [keytar, good]},
            transient, 1000, worker, [musicians]}
    ]}}.
```

Итак, у нас будет три хороших музыканта: солист (*singer*), басист (*bass*) и клавитарист (*keytar*). Барабанщик (*drummer*) ужасен (и это сводит вас с ума). Музыканты имеют разные значения для `Перезапуска` (постоянный: `permanent`, краткосрочный: `transient` и временный: `temporary`). Солист — постоянный процесс, группа никогда не сможет работать без солиста, даже если текущий ушёл добровольно. Басист — временный, потому что группа сможет играть без басиста (честно говоря, кому нужны басисты?). Другие музыканты — краткосрочные, и они могут уходить сами по себе, но их всё равно придётся заменить в случае, если они будут фальшивить.

Это даёт нам работающий модуль `band_supervisor`, который мы теперь можем попробовать использовать.

```
3> c(band_supervisor).
{ok,band_supervisor}
4> band_supervisor:start_link(lenient).
Музыкант Карлос Терес, играющий на singer, вошёл в комнату
Музыкант Джэнет Терес, играющий на bass, вошёл в комнату
Музыкант Киша Рамон, играющий на drum, вошёл в комнату
Музыкант Джэнет Рамон, играющий на keytar, вошёл в комнату
{ok,<0.623.0>}
Карлос Терес сыграл ноту!
Джэнет Терес сыграл ноту!
Киша Рамон сыграл ноту!
Джэнет Рамон сыграл ноту!
```

```
Карлос Терес сыграл ноту!
Киша Рамон сыграл фальшиво.
Киша Рамон играет отстойно! изгнан из группы! (drum)
... <вырезано> ...
Музыкант Арнольд Теннелли, играющий на drum, вошёл в комнату
Арнольд Теннелли сыграл ноту!
Карлос Терес сыграл ноту!
Джэнет Терес сыграл ноту!
Дженет Рамон сыграл ноту!
Арнольд Теннелли сыграл фальшиво.
Арнольд Теннелли играет отстойно! изгнан из группы! (drum)
... <вырезано> ...
Музыкант Карлос Фриззл, играющий на drum, вошёл в комнату
... <ещё немного увольнений> ...
Janet Jamal сыграл фальшиво.
Janet Jamal играет отстойно! изгнан из группы! (drum)
Менеджер пришёл в ярость и уволил всю группу!
Джэнет Рамон вернулся к концертам в подземных переходах
Менеджер пришёл в ярость и уволил всю группу!
Джэнет Терес вернулся к концертам в подземных переходах
Менеджер пришёл в ярость и уволил всю группу!
Карлос Терес вернулся к концертам в подземных переходах
** exception error: shutdown
```

Волшебство! Мы можем видеть, что сначала уволили только барабанщика, и затем через время все остальные тоже вылетели из группы. И вперёд в подземку, давать концерты!

Можете попробовать этот код с другими типами наблюдателей, и дело закончится тем же. Единственная разница будет в стратегии перезапуска. Вот как будет работать злой наблюдатель:

```
5> band_supervisor:start_link(angry).
Музыкант Дороти Фриззл, играющий на singer, вошёл в комнату
Музыкант Арнольд Ли, играющий на bass, вошёл в комнату
Музыкант Ральфи Перлстейн, играющий на drum, вошёл в комнату
Музыкант Карлос Перлстейн, играющий на keytar, вошёл в комнату
... <вырезано> ...
Ральфи Перлстейн играет отстойно! изгнан из группы! (drum)
... <вырезано> ...
Менеджер пришёл в ярость и уволил всю группу!
Карлос Перлстейн вернулся к концертам в подземных переходах
```

Со злым наблюдателем и барабанщик, и клавитарист оказались уволены, когда барабанщик фальшивит. Но это ещё цветочки, по сравнению с поведением полного психа:

```
6> band_supervisor:start_link(jerk).
```

```
Музыкант Дороти Франклин, играющий на singer, вошёл в комнату
Музыкант Ванда Теннелли, играющий на bass, вошёл в комнату
Музыкант Тим Перлстейн, играющий на drum, вошёл в комнату
Музыкант Дороти Фриззл, играющий на keytar, вошёл в комнату
... <вырезано> ...
Тим Перлстейн сыграл фальшиво.
Тим Перлстейн играет отстойно! изгнан из группы! (drum)
Менеджер пришёл в ярость и уволил всю группу!
Дороти Франклин вернулся к концертам в подземных переходах
Менеджер пришёл в ярость и уволил всю группу!
Ванда Теннелли вернулся к концертам в подземных переходах
Менеджер пришёл в ярость и уволил всю группу!
Дороти Фриззл вернулся к концертам в подземных переходах
```

И это всё, что касалось статических стратегий перезапуска.

Динамические процессы-наблюдатели

До сих пор мы рассматривали статических наблюдателей. Мы указывали все дочерние процессы, которые нам нужны, прямо в исходном коде и после этого запускали всё. Обычно так и делается в настоящих приложениях для построения наблюдения за архитектурными компонентами систем.

С другой стороны, вы можете сделать наблюдателей, которые будут наблюдать за заранее неизвестными рабочими процессами. Обычно они появляются по мере надобности. Представьте себе, например, веб-сервер, который порождает процесс на каждое входящее подключение, которое он получает. В таком случае вы захотите, чтобы динамические наблюдатели смотрели за всеми различными рабочими процессами, которые у вас имеются.

Динамическое использование стандартных наблюдателей

Каждый раз, когда под наблюдение добавляется рабочий процесс, используя стратегию `one_for_one`, `rest_for_one` или `one_for_all`, к списку внутри наблюдателя добавляется спецификация дочернего процесса вместе с идентификатором процесса и ещё кое-какой информацией. Спецификация дочернего процесса затем может быть использована для перезапуска и других задач. Поскольку всё работает таким способом, существует следующий программный интерфейс:

`start_child(ИмяНаблюдателяИлиPid, Спецификация)`
: Добавляет спецификацию дочернего процесса к внутреннему списку спецификаций и запускает процесс с ней.

`terminate_child(ИмяНаблюдателяИлиPid, КодДочернегоПроцесса)`
: Завершает работу или жестоко убивает дочерний процесс. Спецификация дочернего процесса остаётся во внутреннем списке спецификаций наблюдателя.

`restart_child(ИмяНаблюдателяИлиPid, КодДочернегоПроцесса)`
: Использует спецификацию дочернего процесса, чтобы всё сделать.

`delete_child(ИмяНаблюдателяИлиPid, КодДочернегоПроцесса)`
: Избавляется от спецификации указанного дочернего процесса.

`check_childspecs([Спецификация])`
: Проверяет, что спецификация дочернего процесса корректно оформлена. Вы можете использовать эту функцию, чтобы проверить спецификацию перед передачей её в `start_child/2`.

`count_children(ИмяНаблюдателяИлиPid)`
: Считает все дочерние процессы под наблюдением и даёт вам небольшой сравнительный список тех, кто активен, сколько имеется спецификаций, сколько из них являются наблюдателями и сколько — рабочими процессами.

`which_children(ИмяНаблюдателяИлиPid)`
: Возвращает список всех дочерних процессов заданного наблюдателя.

Давайте посмотрим, как это сработает с нашими музыкантами, если скрыть их печать на экран (вы должны хорошо постараться, чтобы оказаться быстрее, чем фальшивящий барабанщик!).

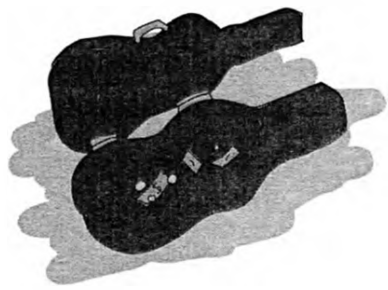
```
1> band_supervisor:start_link(lenient). {ok,0.709.0>}
2> supervisor:which_children(band_supervisor).
[{keytar,<0.713.0>,worker,[musicians]},
{drum,<0.715.0>,worker,[musicians]},
{bass,<0.711.0>,worker,[musicians]},
{singer,<0.710.0>,worker,[musicians]}]
3> supervisor:terminate_child(band_supervisor, drum).
ok
4> supervisor:terminate_child(band_supervisor, singer).
ok
5> supervisor:restart_child(band_supervisor, singer).
{ok,<0.730.0>}
6> supervisor:count_children(band_supervisor).
[{specs,4},{active,3},{supervisors,0},{workers,4}]
7> supervisor:delete_child(band_supervisor, drum).
ok
8> supervisor:restart_child(band_supervisor, drum).
{error,not_found}
9> supervisor:count_children(band_supervisor).
[{specs,3},{active,3},{supervisors,0},{workers,3}]
```

Как вы можете видеть, это хорошо сработает для чего угодно динамического, чем вам понадобится управлять (запуск, завершение и так далее), и когда используется немного дочерних процессов. Поскольку внутреннее представление — список, этот

подход не очень хорошо сработает, так как вам понадобится быстрый доступ к большому количеству дочерних процессов.

В таких случаях вам потребуется «простой один за одного» (simple_one_for_one).

Использование наблюдателя simple_one_for_one



У наблюдателя, который использует стратегию simple_one_for_one, все дочерние процессы хранятся в словаре, который делает поиск намного быстрее. Также он хранит единственную спецификацию дочернего процесса для всех процессов под наблюдением. Это экономит память и время — вам не понадобится самостоятельно удалять дочерний процесс или сохранять какие-то спецификации.

В целом написание наблюдателя simple_one_for_one подобно написанию любого другого типа наблюдателя, за исключением одной детали: список аргументов в кортеже {Модуль, Функция, Аргументы} не является полным передаваемым списком, но вместо этого будет добавлен аргументам, которые вы передадите в вызов supervisor:start_child(Наблюдатель, Аргументы). Это верно — вызов функции supervisor:start_child/2 меняет смысл. Вместо того, чтобы делать как раньше supervisor:start_child(Наблюдатель, Спецификация), который вызовет erlang:apply(Модуль, Функция, Аргументы), теперь мы делаем supervisor:start_child(Наблюдатель, Аргументы1), который вызовет erlang:apply(Модуль, Функция, Аргументы ++ Аргументы1).

Мы могли бы использовать эту стратегию с нашим band_supervisor, просто добавив где-то в нём такое предложение:

```
init(jamband) ->
    {ok, {{simple_one_for_one, 3, 60},
        [{jam_musician,
            {musicians, start_link, []},
            temporary, 1000, worker, [musicians]}
        ]}};
```

В этом случае мы объявили всех музыкантов как временные процессы, и наш наблюдатель довольно терпелив.

```
1> supervisor:start_child(band_supervisor, [djembe, good]).
Музыкант Джэнет Теннелли, играющий на djembe, вошёл в комнату
{ok,<0.690.0>}
2> supervisor:start_child(band_supervisor, [djembe, good]).
```

```
{error,{already_started,<0.690.0>}}
```

Ой, что случилось! Это происходит, потому что мы зарегистрировали игрока на джембе под именем `djembe` как часть вызова `start` в нашем `gen_server`. Если бы мы не дали имя дочернему процессу или использовали разные имена для каждого из них, то проблема бы не возникла. Вот что будет если мы используем другое имя, (`drum`):

```
3> supervisor:start_child(band_supervisor, [drum, good]).
Музыкант Арнольд Рамон, играющий на drum, вошёл в комнату
{ok,<0.696.0>}
3> supervisor:start_child(band_supervisor, [guitar, good]).
Музыкант Ванда Перлстейн, играющий на guitar, вошёл в комнату
{ok,<0.698.0>}
4> supervisor:terminate_child(band_supervisor,djembe).
ok
```

Похоже, теперь всё нормально.

Не принимайте всё на веру

Перед Erlang версии R14B03 (май 2011 года) было невозможно завершать работу дочерних процессов с помощью `supervisor:terminate_child(СсылкаНаНаблюдатель, Pid)`. Функция вместо этого возвращала `{error, simple_one_for_one}` и отказывалась завершать работу дочерних процессов. В то время лучшим способом завершить такой процесс под наблюдением `simple_one_for_one` был такой:

```
5> musicians:stop(drum).
Арнольд Рамон покинул комнату (drum)
ok
```

Код, который должен работать на более старых версиях Erlang, должен учитывать эту тонкость.

Как общая (хоть и не всегда верная) рекомендация используйте стандартные наблюдатели динамически, только когда вы точно знаете, что у вас будет несколько дочерних процессов, за которыми нужно наблюдать, и/или не понадобится часто проводить над ними манипуляции, или не имеется высоких требований к скорости работы. Для других видов динамического наблюдения используйте, где возможно, `simple_one_for_one`.

Вот и всё про стратегии наблюдателей и спецификации дочерних процессов. Прямо сейчас у вас могут быть сомнения и размышления в духе «Как, чёрт побери, я должен с этим создать работающее приложение?» Если так, то вам будет интересно перейти к главе 18, которая фактически строит простое приложение с коротким деревом наблюдения, чтобы продемонстрировать, как это делается в реальном мире.

18
СТРОИМ ПРИЛОЖЕНИЕ

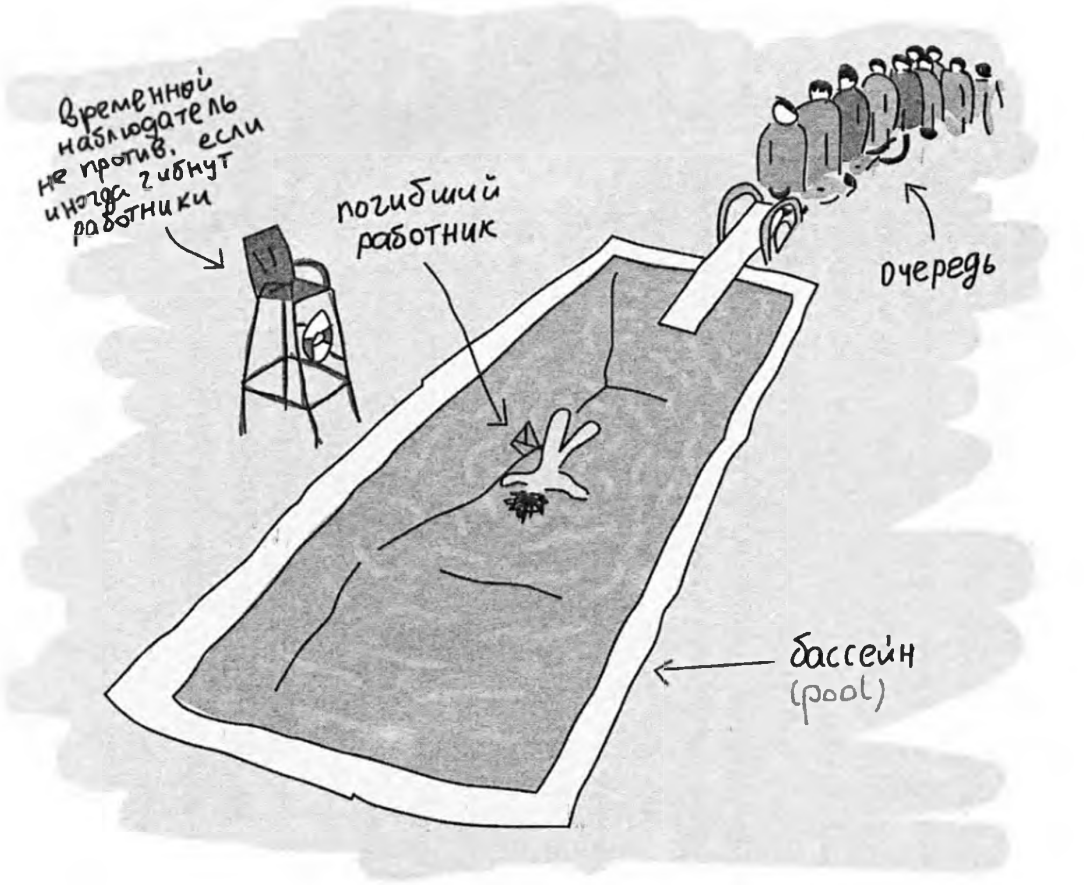
Теперь мы рассмотрели способы использования обобщённых серверов, конечных автоматов, обработчиков событий и процессов-наблюдателей. Однако мы не рассмотрели, как собрать всё это вместе и построить настоящее полное приложение или инструмент.

Приложение на Erlang — это группа связанных между собой модулей и процессов. Приложение OTP целенаправленно использует поведения OTP для своих процессов и затем заворачивает их в особенную структуру, которая сообщает виртуальной машине, как всё стартовать и затем завершить работу. В этой главе мы собираемся построить приложение с помощью компонентов OTP, хотя оно и не будет полным OTP-приложением, так как мы пока что не будем делать полную «упаковку». Подробная информация о полных OTP-приложениях немного сложна и достойна отдельной главы (следующей). Эта глава описывает использование компонентов OTP для реализации приложения, в нашем случае это будет пул процессов. Идея такого пула процессов — управлять и ограничивать ресурсы, используемые в нашей системе, обобщённым способом.

Пул процессов

Пул (*pool*[1]) позволяет нам ограничить, сколько процессов будут делать работу одновременно. Пул также может выстроить очередь из задач, когда достигнут предел одновременно запущенных рабочих процессов. Задачи могут быть затем запущены по мере освобождения важных ресурсов или могут просто заблокироваться и сообщить пользователю, что ресурсы исчерпаны.

[1] Игра слов: пул, бассейн, резервуар (*прим. перев.*).



Мы можем решить использовать пул процессов по разным причинам, например по следующим:

- ограничить сервер не более чем N одновременными подключениями;
- ограничить, сколько файлов может открыть приложение;
- дать разные приоритеты разным подсистемам нашего приложения, позволяя больше ресурсов одним и меньше другим. Например, вы можете пожелать позволить больше процессов, отвечающих на запросы клиентов, чем формирующих отчёты для менеджмента компании;
- позволить приложению продолжать стабильно отвечать на запросы под эпизодическими всплесками высокой нагрузки с помощью выстраивания очередей из задач.

Приложение пула процессов, которое мы построим в этой главе, должно будет реализовать несколько функций, которые будут делать следующее:

- запускать и останавливать приложение;
- запускать и останавливать заданный пул процессов (все пулы хранятся внутри приложения);

- запустить задачу в пуле и сообщить вам, если запуск не удался по причине полного пула;
- выполнить задачу в пуле, если есть место, иначе заставить вызывающий процесс ждать, пока задача стоит в очереди. Отпустить вызывающий процесс, когда задача сможет быть запущена;
- исполнить задачу в пуле асинхронно, так скоро, как возможно. Если места для задачи нет — поставить её в очередь и запустить при первой возможности.

Эти требования помогут направить наше программное проектирование. Также помните, что теперь мы знаем и можем использовать процессы-наблюдатели, и, конечно, мы хотим это сделать. Однако хоть наблюдатели и дают нам новые возможности с точки зрения надёжности, они также накладывают ограничения на гибкость. Мы рассмотрим, как прийти к приемлемому компромиссу, далее.

Теория луковых слоёв

Чтобы лучше спроектировать приложение с наблюдателями, полезно иметь представление о том, что требует наблюдения и как за ним следует наблюдать. Как вы помните из прошлой главы 17, у нас имеются различные стратегии наблюдения с разными настройками, которые подходят для разных видов кода с разными видами возникающих ошибок. Можно сделать целый букет ошибок!



Одна трудность, с которой сталкиваются новички, а иногда и опытные программисты — это потеря состояния. Наблюдатели убивают процессы, теряется их состояние, горе мне! Чтобы решить эту проблему, мы можем распознать разные виды состояний:

- статическое (неизменное) состояние, которое можно легко повторно прочитать, например из файла конфигурации, из другого процесса или наблюдателя, который перезапускает приложение или процесс;
- динамическое состояние, состоящее из некоторых данных, которые можно повторно вычислить. Это включает и начальное состояние, которое нужно было трансформировать в текущую форму;
- динамическое состояние, которое сложно повторно вычислить. Это может включать в себя ввод пользователя, данные прямого эфира, последовательность внешних событий и так далее.

Со статическими данными справиться можно более-менее легко. Почти всегда вы можете получить разрушенное состояние обратно прямо от вашего наблюдателя. То же самое можно сказать и про динамические данные, которые легко перевычисляются. В этом случае вам, может быть, стоит получить их и тут же пересчитать в функции `init/1` (или в любом другом месте вашего кода, в самом деле). Самое трудное в восстановлении состояния — это динамические данные, которые нельзя легко пересчитать, и вы просто можете надеяться на то, что они никуда не пропадут и не

потеряются. В некоторых случаях такие данные складываются в базу данных, хотя это не всегда хорошее решение.

Идея многослойной системы, подобной головке лука, состоит в том, чтобы позволить защитить эти разные состояния с помощью изоляции разных видов кода друг от друга. Другими словами — сегрегация процессов. Статическое состояние может быть обработано наблюдателями, поскольку обычно оно известно сразу при старте системы. Каждый раз, когда погибает дочерний процесс, наблюдатель перезапускает его и может передать ему статическое состояние в некоторой форме, которое всегда доступно. Поскольку большинство определений наблюдателей по природе своей статично, каждый слой наблюдения, который вы добавите, действует как щит, защищающий ваше приложение от сбоев и потери состояния.

Проблема с динамическим состоянием, которое можно пересчитать, имеет целую кучу вариантов решения. Например, можно выстроить его из статических данных, которые вашему процессу передаст наблюдатель, или можно запросить его из другого процесса, базы данных, текстового файла, текущего окружения или чего угодно. Должно быть относительно легко получить данные при каждом перезапуске. Того факта, что у вас имеются наблюдатели, которые выполняют задачу перезапуска, должно быть достаточно, чтобы помочь удержать это состояние в живом виде.

Динамическое состояние, которое трудно или невозможно пересчитать, требует более продуманного решения. Здесь формируется принцип многослойного лукового подхода. Идея состоит в том, что самые важные данные (или те, потеря которых ударит по системе больнее всего) должны быть самыми защищёнными данными. Место, в котором ошибки не позволяются ни при каких обстоятельствах, называется *ядром ошибок* вашего приложения (*error kernel*).



Ядро ошибок — это, вероятнее всего, то место, в котором вы решите использовать выражения *try...catch* чаще, чем где бы то ещё ни было, поскольку обработка исключительных случаев здесь жизненно важна. Это та область, в которой вы не хотите возникновения ошибок. Вокруг ядра ошибок следует проводить тестирование очень внимательно, особенно в тех случаях, где нет возможности сделать шаг назад. Вы ведь не хотите потерять наполовину оформленный заказ клиента, или как?

Некоторые операции считаются более безопасными, чем другие. По этой причине мы хотим хранить жизненно важные для нас данные в максимально безопасном ядре нашей системы и всё опасное держать от него подальше. Более конкретно это означает, что все связанные друг с другом операции должны быть в одних и тех же деревьях наблюдения, а несвязанные должны храниться раздельно. В одном дереве наблюдения операции, которые чаще подвергаются влиянию ошибок, следует хранить глубже по дереву, а процессы, которые ронять нельзя, — поближе к корню дерева.

Эти принципы ведут к системам, в которых все тесно связанные части программы являются частью одних и тех же деревьев наблюдения, где самые рискованные операции находятся в глубине дерева, уменьшая тем самым риск многократной смерти важных для системы процессов и падения системы от повторяющихся ошибок. Мы увидим пример этого, когда будем проектировать настоящее дерево наблюдения для нашего пула процессов.

Дерево для пула

Итак, как нам следует организовать эти пулы процессов? Существуют два разных учения: одно рекомендует проектировать снизу вверх (написать все компоненты индивидуально и затем собрать их вместе по необходимости), а другое говорит писать сверху вниз (проектировать так, как будто все части системы уже на своих местах, и затем построить каждую из них). Оба подхода одинаково подходят в зависимости от ситуации и ваших личных предпочтений. Ради благородной цели сделать наш проект понятнее мы будем проектировать сверху вниз.

Итак, как должно выглядеть наше дерево? Ну, наши требования включают в себя возможность запустить приложение пула целиком, иметь множество пулов и множество рабочих процессов, которые могут выстроиться в очередь для каждого пула. Это уже подсказывает нам несколько возможных ограничений дизайна.

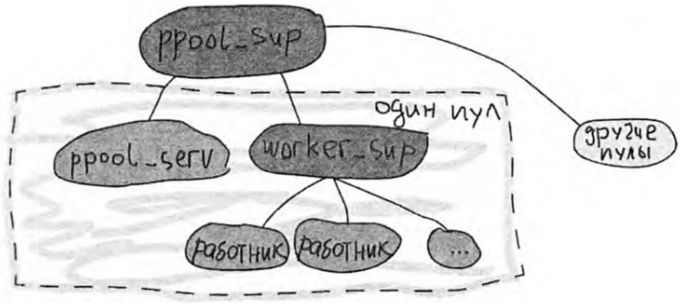
Нам понадобится один `gen_server` на каждый пул. Работой сервера будет вести счётчик количества рабочих процессов в пуле. Для удобства тот же сервер будет также хранить очередь заданий. Кто тогда будет следить за рабочими процессами? Сам сервер?

Делать это с помощью сервера — интересная задача. В конце концов, серверу нужно следить за процессами, чтобы считать их, и наблюдение за ними — неплохой способ сделать это. Более того, ни сервер, ни процессы не могут аварийно завершиться, не теряя состояния всех других (иначе сервер не сможет отследить задания после своего перезапуска). Однако имеются и некоторые недостатки: сервер, который имеет множество ответственностей, выглядит хрупким и дублирует функциональность существующих модулей, которые намного лучше протестированы.

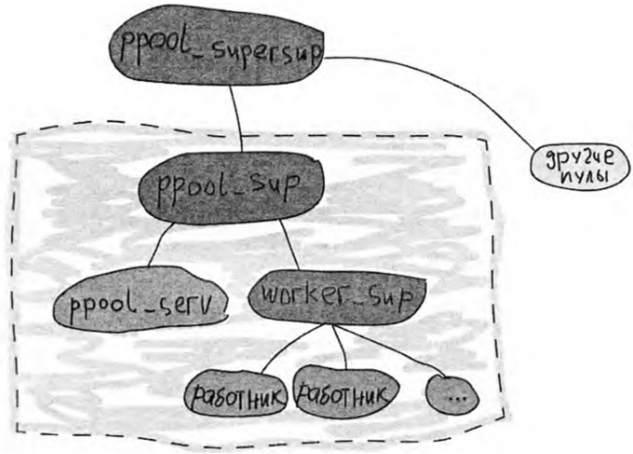
Хорошим вариантом правильно посчитать все рабочие процессы будет использовать наблюдатель, который бы хранил только их (рисунок ниже).

В этом примере имеется один наблюдатель для всех пулов. Каждый пул является набором из сервера пула и наблюдателя для рабочих процессов. Сервер пула знает о существовании наблюдателя рабочих процессов и просит его добавить новые элементы. Поскольку добавление дочерних процессов — очень динамическая вещь с пока что неизвестными ограничениями, мы используем наблюдатель вида `simple_one_for_one`.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Имя `ppool` пришлось выбрать потому, что стандартная библиотека Erlang уже имеет модуль `pool`. Плюс эта неуклюжая игра слов на тему бассейнов и писания в них* (pee pool).



Преимущество этого подхода в том, что поскольку наблюдателю `worker_sup` нужно будет следить только за рабочими процессами одного вида, каждый пул гарантированно будет состоять из процессов известного типа, с простым управлением и стратегиями перезапуска, которые легко определить. Это пример *ядра ошибок*, которое чётко определено. Если бы мы использовали пул сокетов для веб-подключений и другой пул серверов, отвечающих за файлы журналов, нам пришлось бы убедиться, что ошибки в коде или неправильно заданные права доступа к файлам в процессах журналов нашего приложения не утопили бы процессов, отвечающих за сокеты. Если пул процессов журналирования падает слишком часто, он будет завершён и его наблюдатель остановится. Ох, подождите, если он остановится, то это — серьёзная проблема.



Поскольку пулы находятся под одним и тем же наблюдателем, некоторый пул или сервер, который перезапускается слишком много раз за короткое время, может

потянуть все остальные пулы за собой. Решением будет добавить ещё один уровень наблюдателей. Это также упростит управление более чем одним пулом одновременно, так что давайте примем нашу архитектуру согласно рисунку выше.

И теперь всё становится на свои места. С точки зрения слоёв луковой кожуры, все пулы независимы, рабочие процессы тоже независимы друг от друга, и сервер `ppool_serv` будет изолирован ото всех рабочих процессов. Это достаточно хорошо для нашей архитектуры. Всё, что нам нужно, уже есть. Мы можем начать работать над реализацией — опять же, по принципу «сверху вниз».

Реализация наблюдателей

Реализацию можно начать с наблюдателя верхнего уровня, `ppool_supersup`. Всё, что ему требуется делать, — это запустить наблюдатель пула, как только потребуется. Мы дадим ему несколько функций: `start_link/0`, которая запускает всё приложение; `stop/0`, которая его остановит; `start_pool/3`, которая создаёт указанный пул; и `stop_pool/1`, которая делает обратное. Также нельзя забыть про `init/1`, который является единственной функцией обратного вызова, которую требует поведение `supervisor`.

```
-module(ppool_supersup).
-behavior(supervisor).
-export([start_link/0, stop/0, start_pool/3, stop_pool/1]).
-export([init/1]).

start_link() ->
    supervisor:start_link({local,ppool}, ?MODULE, []).
```

Здесь мы дали наблюдателю пула процессов верхнего уровня имя `ppool` (это объясняет использование `{local, Имя}`), соглашение о регистрации `gen_*` процессов на узле Erlang, принятое в OTP; есть ещё один вариант записи для регистрации в кластере). Это потому, что мы знаем, что у нас будет только один `ppool` на узел, и мы сможем дать ему имя, не беспокоясь о конфликте имён. К счастью, одно и то же имя может затем быть использовано для целого набора пулов, как показано:

```
%% Технически говоря, наблюдателя убить не так-то просто.
%% Давайте сделаем это жестоко!
stop() ->
    case whereis(ppool) of
        P when is_pid(P) ->
            exit(P, kill);
        _ -> ok
    end.
```

Как поясняют комментарии к коду, мы не можем красиво завершить работу наблюдателя. Библиотека OTP предоставляет чётко определённую процедуру завершения работы всех наблюдателей, но мы не можем её использовать для наших целей. Мы разберёмся с этой проблемой в главе 19, а пока что лучшим решением будет жестоко убить процесс наблюдателя.

Что такое *наблюдатель верхнего уровня*? Скажем так, его задача — держать в памяти пулы и наблюдать за ними. В этом случае у нас будет наблюдатель без дочерних процессов.

```
init([]) ->
    MaxRestart = 6,
    MaxTime = 3600,
    {ok, {{one_for_one, MaxRestart, MaxTime}, []}}.
```

Теперь мы можем сосредоточиться на том, чтобы запустить каждого индивидуального наблюдателя пула и присоединить их к `ppool`. Основываясь на наших начальных требованиях, мы можем определить, что нам понадобятся два параметра: число рабочих процессов, которые примет пул, и кортеж `{Модуль, Функция, Аргументы}`, который понадобится наблюдателю рабочих процессов, чтобы запустить каждый из них. Также для удобства добавим и имя. Затем при запуске передаём эту спецификацию дочерних процессов наблюдателю пула.

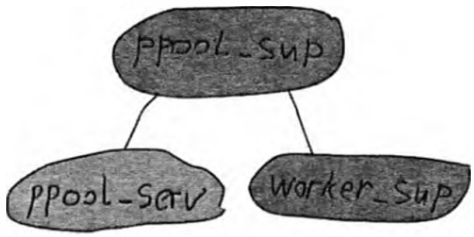
```
start_pool(Name, Limit, MFA) ->
    ChildSpec = {Name,
                 {ppool_sup, start_link, [Name, Limit, MFA]},
                 permanent, 10500, supervisor, [ppool_sup]},
    supervisor:start_child(ppool, ChildSpec).
```

Вы можете видеть, что мы отмечаем каждый наблюдатель пула как постоянный, и передаём все нужные аргументы (заметьте, как мы таким образом превращаем данные, присланные программистом, в статические). Имя пула передаётся в наблюдатель и используется как идентификатор спецификации дочерних процессов. Также задано максимальное время остановки, равное 10 500 мс. Нет простого способа выбрать подходящее значение, просто проверьте, что оно достаточно велико, чтобы все дочерние процессы успели остановиться. Подберите значение по вашим потребностям, проверьте и адаптируйте под ваше приложение. Если вы не уверены, какое значение использовать, попробуйте «бесконечность» (`infinity`).

Для остановки пула нам потребуется попросить наблюдателя за наблюдателями (тот самый `supersup`) убить подходящий под описание дочерний процесс.

```
stop_pool(Name) ->
    supervisor:terminate_child(ppool, Name),
    supervisor:delete_child(ppool, Name).
```

Это стало возможным, потому что мы дали имя пула в качестве идентификатора в спецификации дочернего процесса. Замечательно! Теперь мы можем сосредоточиться непосредственно на наблюдателе за каждым пулом. Каждый `ppool_sup` будет отвечать за сервер пула и наблюдатель за рабочими процессами.



Видите здесь забавную деталь? Процесс `ppool_serv` должен иметь возможность связаться с процессом `worker_sup`. Если они оба запущены одним и тем же наблюдателем одновременно, у нас нет способа сообщить `ppool_serv` про `worker_sup`, если только мы не начнём колдовать с `supervisor:which_children/1` (результат этой операции может оказаться разным в зависимости от времени и скорости работы, и вообще это рискованно), и если мы не дадим имя обоим процессам `ppool_serv` (чтобы пользователи могли его вызвать) и наблюдателю. Однако мы не хотим давать имена наблюдателям по нескольким причинам:

- пользователям не нужно вызывать их напрямую;
- нам пришлось бы динамически создавать атомы, а это вызывает у меня плохие предчувствия;
- есть способ получше.

Решением здесь будет заставить сервер пула динамически присоединять наблюдатель за рабочими процессами к его `ppool_sup`. Не беспокойтесь, если это звучит туманно, — скоро всё станет понятно. А пока просто запустим сервер.

```
-module(ppool_sup).
-export([start_link/3, init/1]).
-behavior(supervisor).

start_link(Name, Limit, MFA) ->
    supervisor:start_link(?MODULE, {Name, Limit, MFA}).

init({Name, Limit, MFA}) ->
    MaxRestart = 1,
    MaxTime = 3600,
    {ok, {{one_for_all, MaxRestart, MaxTime},
        [{serv,
```

```
        {ppool_serv, start_link, [Name, Limit, self(), MFA]},
        permanent,
        5000, % Время завершения
        worker,
        [ppool_serv]}]}}.
```

Вот и всё. Заметьте, что имя `Name` передаётся серверу вместе с `self()`, который является собственным идентификатором процесса наблюдателя. Это позволит серверу вызвать порождение наблюдателя за рабочими процессами. Переменная `MFA` будет использована в этом вызове, чтобы позволить наблюдателю `simple_one_for_one` знать, какой вид рабочих процессов надо запустить.

В следующей части главы мы рассмотрим, как сервер всё обрабатывает. А пока что закончим создавать все наблюдатели приложения и напишем `ppool_worker_sup`, который отвечает за рабочие процессы.

```
-module(ppool_worker_sup).
-export([start_link/1, init/1]).
-behavior(supervisor).

start_link(MFA = {_,_,_}) ->
    supervisor:start_link(?MODULE,MFA).

init({M,F,A}) ->
    MaxRestart = 5,
    MaxTime = 3600,
    {ok, {{simple_one_for_one, MaxRestart, MaxTime},
        [{ppool_worker,
            {M,F,A},
            temporary, 5000, worker, [M]}]}}.
```

Здесь всё просто. Мы выбрали наблюдатель `simple_one_for_one`, потому что в нём легко можно стартовать большие количества рабочих процессов и при этом поддерживать высокую скорость работы, плюс мы хотим ограничить их тип. Все рабочие процессы у нас — временные, и так как мы используем для старта кортеж `{M,F,A}`, мы можем использовать здесь любое OTP-поведение.



Причина, по которой мы делаем рабочие процессы временными, двойная. Во-первых, мы не можем наверняка знать, нужно ли перезапускать их в случае сбоя

или какая потребуется стратегия перезапуска. Во-вторых, пул может быть полезен, только если создатель рабочего процесса имеет доступ к его pid, в зависимости от способа эксплуатации. Для того чтобы это работало хоть как-нибудь надёжно и просто, мы не можем перезапускать рабочие процессы, когда нам хочется, не отслеживая их создателя и не посылая уведомления. Просто взять pid было бы уже довольно сложной задачей. Конечно, вы можете написать ваш собственный `ppool_worker_sup`, который не возвращает идентификаторов процессов, но перезапускает их. В таком дизайне нет принципиальных недостатков.

Работаем с работниками

Сервер пула — это самая сложная часть нашего приложения, в которой происходит вся умная бизнес-логика. Ещё раз напомню, какие операции мы должны поддерживать:

- выполнение задачи в пуле и индикация, что задача не может быть запущена, если пул переполнен;
- выполнение задачи в пуле, если есть свободное место. Иначе заставляем вызывающий процесс ждать до тех пор, пока задача находится в очереди, до момента, когда она может быть выполнена;
- синхронное исполнение задачи в пуле так скоро, как это возможно. Если свободных мест нет — помещение в очередь и запуск, когда получится.

Первая операция будет выполняться функцией с именем `run/2`, вторая — `sync_sueue/2`, и последняя — `async_queue/2`.

```
-module(ppool_serv).
-behavior(gen_server).
-export([start/4, start_link/4, run/2, sync_queue/2, async_queue/2, stop/1]).
-export([init/1, handle_call/3, handle_cast/2, handle_info/2,
        code_change/3, terminate/2]).

start(Name, Limit, Sup, MFA) when is_atom(Name), is_integer(Limit) ->
    gen_server:start({local, Name}, ?MODULE, {Limit, MFA, Sup}, []).

start_link(Name, Limit, Sup, MFA) when is_atom(Name), is_integer(Limit) ->
    gen_server:start_link({local, Name}, ?MODULE, {Limit, MFA, Sup}, []).

run(Name, Args) ->
    gen_server:call(Name, {run, Args}).

sync_queue(Name, Args) ->
    gen_server:call(Name, {sync, Args}, infinity).

async_queue(Name, Args) ->
    gen_server:cast(Name, {async,Args}).

stop(Name) ->
    gen_server:call(Name,stop).
```

Для функций `start/4` и `start_link/4` параметр `Args` будет представлять дополнительные аргументы, которые попадут в часть `A` кортежа `{M,F,A}`, который посылается наблюдателю. Заметьте, что для синхронной очереди мы ставим время ожидания равным `infinity`.

Как упоминалось ранее, нам следует запустить наблюдатель изнутри сервера. Если вы добавляете код по мере чтения главы, вы можете захотеть включить пустой шаблон для `gen_server` (или использовать готовый файл, доступный в Интернете), чтобы следовать ходу рассказа, потому что мы не будем писать код сверху вниз, а скорее добавлять необходимые функции по надобности.

Первое, что мы сделаем, — это обработаем создание процесса-наблюдателя. Как обсуждалось в секции «Динамические процессы-наблюдатели» на странице 331, для случаев, где будет добавлено только несколько дочерних процессов, нам не потребуется `simple_one_for_one`, так что `supervisor:start_child/2` прекрасно подойдёт. Сначала мы определим спецификацию дочернего процесса для наблюдателя за нашими работниками.

```
%% Наш дружелюбный наблюдатель запускается динамически!
-define(SPEC(MFA),
        {worker_sup,
            {ppool_worker_sup, start_link, [MFA]},
            temporary,
            10000,
            supervisor,
            [ppool_worker_sup]}).
```

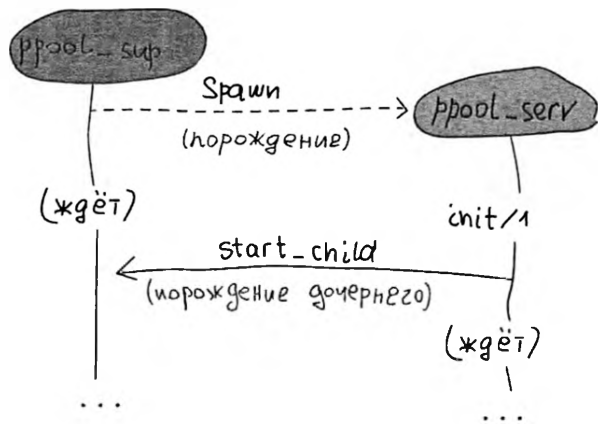
Затем мы можем определить внутреннее состояние сервера. Мы знаем, что нам понадобится отследить несколько значений: количество процессов, которые могут исполняться, pid наблюдателя и очередь для всех задач. Чтобы узнать, когда рабочий процесс завершил исполнение, и выбрать ещё один из очереди и запустить его, нам нужно отслеживать каждый рабочий процесс с сервера. Разумный способ это сделать — с помощью мониторов, так что также мы добавим в состояние поле со ссылкой, чтобы хранить в памяти ссылки на мониторы.

```
-record(state,{limit=0,
               sup,
               refs,
               queue=queue:new()}).
```

Когда это будет готово, мы можем начать реализацию функции `init`. Естественно, можно попробовать следующее:

```
init({Limit, MFA, Sup}) ->
    {ok, Pid} = supervisor:start_child(Sup, ?SPEC(MFA)),
    link(Pid),
    {ok, #state{limit=Limit, refs=gb_sets:empty()}}.
```

Однако этот код содержит ошибку. При работе с gen_*-поведениями родительский процесс, который порождает поведение, ждёт до тех пор, пока функция init/1 завершит свою работу, перед тем как продолжить свою. Это означает, что, вызывая в этом месте supervisor:start_child/2, мы создаём *взаимную блокировку*:



Оба процесса станут ждать друг друга до тех пор, пока это не приведёт к аварийной остановке. Наилучшим способом обойти эту ситуацию будет создать специальное сообщение, которое сервер отправит сам себе и позже обработает в handle_info/2 как можно быстрее после завершения функции init (и освобождения наблюдателя пула).

```
init({Limit, MFA, Sup}) ->
    %% Нам здесь нужно найти Pid наблюдателя за рабочими процессами, но увы.
    %% это означает вызвать наблюдатель в то время, когда он ждёт нас!
    self() ! {start_worker_supervisor, Sup, MFA},
    {ok, #state{limit=Limit, refs=gb_sets:empty()}}.
```

Это выглядит получше. Мы теперь можем перейти к функции handle_info/2 и добавить следующие уравнения:

```
handle_info({start_worker_supervisor, Sup, MFA}, S = #state{}) ->
    {ok, Pid} = supervisor:start_child(Sup, ?SPEC(MFA)),
    link(Pid),
```

```
    {noreply, S#state{sup=Pid}};

handle_info(Msg, State) ->
    io:format("Неизвестное сообщение: ~p~n", [Msg]),
    {noreply, State}.
```

Первое уравнение довольно интересно. Мы ищем сообщение, которое мы послали сами себе (оно обязательно будет первым пришедшим), просим наблюдателя пула добавить наблюдатель рабочих процессов, начать отслеживать этот pid, и вуаля! Наше дерево теперь полностью инициализировано. Вы можете попробовать скомпилировать всё, чтобы убедиться, что код не содержит опечаток. К несчастью, мы пока не можем начать тестировать приложение, поскольку в нём недостаёт слишком много кода.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Не беспокойтесь, если вам не нравится идея построить приложение целиком перед первым его запуском. Работы ведутся таким способом, чтобы показать более ясно, почему выбраны те или иные решения. В то время как я представил себе общий дизайн системы (тот, что я рисовал раньше), я начал писать это приложение пула одновременно с небольшим количеством тестов тут и там, плюс много рефакторинга, чтобы всё пришло в рабочее состояние.*

Немногие Erlang-программисты (точно так же, как и программисты на других языках) смогут произвести код, готовый к запуску на производстве с первой попытки, и автор не настолько умён, как могло показаться из примеров кода.

Теперь, когда эта небольшая деталь решена, займёмся функцией `run/2`. Это синхронный вызов с сообщением в виде `{run, Аргументы}`, и работает он так:

```
handle_call({run, Args}, _From, S = #state{limit=N, sup=Sup, refs=R})
  when N > 0 ->
    {ok, Pid} = supervisor:start_child(Sup, Args),
    Ref = erlang:monitor(process, Pid),
    {reply, {ok,Pid}, S#state{limit=N-1, refs=gb_sets:add(Ref,R)}};
handle_call({run, _Args}, _From, S=#state{limit=N}) when N =< 0 ->
    {reply, noalloc, S};
```

У нас получился длинный заголовок функции, но, как мы видим, здесь происходит много работы по управлению. Когда в пуле остаются свободные места (начальное ограничение в `N`, заданное программистом, добавляющим пул), мы принимаем запрос на запуск рабочего процесса. Затем мы настраиваем монитор, чтобы знать, когда процесс завершился, сохраняем всё это в нашем состоянии, уменьшаем счётчик, и вперёд! В случае если мест в пуле нет, мы просто возвращаем `noalloc`. Вызовы к `sync_queue/2` дадут очень похожую реализацию:

```
handle_call({sync, Args}, _From, S = #state{limit=N, sup=Sup, refs=R})
  when N > 0 ->
    {ok, Pid} = supervisor:start_child(Sup, Args),
    Ref = erlang:monitor(process, Pid),
    {reply, {ok,Pid}, S#state{limit=N-1, refs=gb_sets:add(Ref,R)}};
handle_call({sync, Args}, From, S = #state{queue=Q}) ->
    {noreply, S#state{queue=queue:in({From, Args}, Q)}};
```

Если есть место для запуска новых рабочих процессов, то первое уравнение сделает точно то же самое, что мы сделали недавно для `run/2`. Разница появится во втором уравнении, где задача не может быть немедленно запущена. Вместо ответа с ошибкой `noalloc`, как мы делали в `run/2`, этот код не отвечает вызывающему, сохраняет информацию из аргумента `From` и помещает его в очередь работников. Мы довольно скоро увидим, как извлечь работника из очереди и обработать, а пока что мы закончим функцию обратного вызова `handle_call/3` следующими уравнениями:

```
handle_call(stop, _From, State) ->
    {stop, normal, ok, State};
handle_call(_Msg, _From, State) ->
    {noreply, State}.
```

Они обрабатывают случаи прихода неизвестных сообщений и вызов `stop/1`. Теперь мы можем сосредоточиться на том, чтобы заставить работать `async_queue/2`. Так как `async_queue/2` фактически не беспокоится о том, когда будет запущено задание, и не ожидает абсолютно никакого ответа, мы сделаем его с помощью асинхронного вызова (*cast*) вместо обычного синхронного (*call*).

```
handle_cast({async, Args}, S=#state{limit=N, sup=Sup, refs=R})
  when N > 0 ->
    {ok, Pid} = supervisor:start_child(Sup, Args),
    Ref = erlang:monitor(process, Pid),
    {noreply, S#state{limit=N-1, refs=gb_sets:add(Ref,R)}};
handle_cast({async, Args}, S=#state{limit=N, queue=Q}) when N =< 0 ->
    {noreply, S#state{queue=queue:in(Args,Q)}};
%% Not going to explain the one below!
handle_cast(_Msg, State) ->
    {noreply, State}.
```

Снова единственным большим отличием, кроме того что мы не отвечаем, будет то, что если для нового рабочего процесса нет места, он будет помещён в очередь. В этот раз, однако, у нас нет информации из аргумента `From`, и мы просто помещаем задание в очередь без него. Ограничение в этом случае не изменяется.

Как мы узнаем, что пришло время извлечь что-либо из очереди? Ну, у нас везде расставлены мониторы, и мы сохраняем ссылки на них в `gb_sets`. Когда рабочий

процесс останавливается, мы получаем уведомление. Давайте на основе этого что-нибудь придумаем.

```
handle_info({'DOWN', Ref, process, _Pid, _},
            S = #state{limit=L, sup=Sup, refs=Refs}) ->
    io:format("получили сообщение DOWN~n"),
    case gb_sets:is_element(Ref, Refs) of
        true ->
            handle_down_worker(Ref, S);
        false -> %% не наша забота
            {noreply, S}
    end;
handle_info({start_worker_supervisor, Sup, MFA}, S = #state{}) ->
...
handle_info(Msg, State) ->
...
```

В этом фрагменте кода мы проверяем, что полученное нами сообщение `'DOWN'` пришло именно от рабочего процесса. Если оно было отправлено кем-то другим (довольно неожиданно), мы просто игнорируем такое сообщение. Однако если это то сообщение, которое мы хотели, — вызываем нашу специальную функцию `handle_down_worker/2`:

```
handle_down_worker(Ref, S = #state{limit=L, sup=Sup, refs=Refs}) ->
    case queue:out(S#state.queue) of
        {{value, {From, Args}}, Q} ->
            {ok, Pid} = supervisor:start_child(Sup, Args),
            NewRef = erlang:monitor(process, Pid),
            NewRefs = gb_sets:insert(NewRef, gb_sets:delete(Ref,Refs)),
            gen_server:reply(From, {ok, Pid}),
        {noreply, S#state{refs=NewRefs, queue=Q}};
            {{value, Args}, Q} ->
            {ok, Pid} = supervisor:start_child(Sup, Args),
            NewRef = erlang:monitor(process, Pid),
            NewRefs = gb_sets:insert(NewRef, gb_sets:delete(Ref,Refs)),
            {noreply, S#state{refs=NewRefs, queue=Q}};
        {empty, _} ->
            {noreply, S#state{limit=L+1, refs=gb_sets:delete(Ref,Refs)}}
    end.
```

Получилась довольно сложная функция. Потому что наш рабочий процесс умер, мы можем посмотреть в очередь ждущих запуска. Мы делаем это, доставая один элемент из очереди, и смотрим на результат. Если в очереди был хотя бы один элемент, он будет выглядеть как `{{value, Элемент}, НоваяОчередь}`. Если очередь пуста, она вернёт `{empty, ТаЖеОчередь}`. Далее, мы знаем, что когда у нас есть значение `{From, Аргументы}`, это означает, что данные в очередь попали из `sync_queue/2`, иначе из `async_queue/2`.

В обоих случаях, когда в очереди были задачи, код будет вести себя примерно одинаково: новый рабочий процесс прикрепляется к наблюдателю рабочих процессов, и ссылка на старый монитор рабочего процесса удаляется и заменяется новой ссылкой на новый монитор. Что различается — это то, что в случае синхронного вызова мы посылаем ответ вручную, а в другом случае можем оставаться в молчании. В случае, если очередь была пуста, нам ничего не нужно делать, только увеличить ограничение количества задач на единицу.

Последнее, что осталось сделать, — это добавить стандартные функции обратного вызова для поведений OTP.

```
code_change(_OldVsn, State, _Extra) ->
    {ok, State}.
terminate(_Reason, _State) ->
    ok.
```

Вот и всё — наш пул готов к использованию! Однако у нас получился очень недружелюбный пул. Все функции, которые нам нужно использовать, рассыпаны по всему коду. Некоторые находятся в `ppool_supersup`, а некоторые в `ppool_serv`. Также имена модулей слишком длинные без реальной в этом надобности. Чтобы сделать вещи получше, добавьте такой API-модуль (просто абстрагирующий нужные нам вызовы) в директорию приложения:

```
%%% API-модуль для пула
-module(ppool).
-export([start_link/0, stop/0, start_pool/3, run/2, sync_queue/2, async_queue/2,
         stop_pool/1]).

start_link() ->
    ppool_supersup:start_link().

stop() ->
    ppool_supersup:stop().

start_pool(Name, Limit, {M,F,A}) ->
    ppool_supersup:start_pool(Name, Limit, {M,F,A}).

stop_pool(Name) ->
    ppool_supersup:stop_pool(Name).

run(Name, Args) ->
    ppool_serv:run(Name,Args).

async_queue(Name, Args) ->
    ppool_serv:async_queue(Name,Args).

sync_queue(Name, Args) ->
    ppool_serv:sync_queue(Name,Args).
```

А теперь мы по-настоящему закончили наш пул!

Ограничения пула

Вы уже заметили, что наш пул процессов не ограничивает количество элементов, которые могут храниться в очереди. В некоторых случаях настоящее серверное приложение должно установить потолок на количество вещей, которые могут ожидать в очереди, чтобы избежать падения от перерасхода памяти. Хотя проблему можно обойти, если использовать `run/2` и `sync_queue/2` с фиксированным количеством вызывающих процессов (если, например, все производители новых заданий заняты ожиданием свободного места в пуле, то они в первую очередь также прекращают производить новые задания).

Добавление ограничения на длину очереди мы оставим в качестве упражнения для читателя, но не бойтесь, потому что это довольно просто сделать. Вам понадобится передать новый параметр через все функции до сервера, который затем проверит достижение лимита перед любым добавлением в очередь.

Дополнительно, чтобы контролировать загрузку вашей системы, вам иногда может захотеться разместить принуждение к ограничению ближе к источнику нагрузки с помощью синхронных вызовов. Синхронные вызовы позволяют заблокировать входящие запросы, когда система тонет во входящих данных и не хватает потребителей для этих данных. Этот подход обычно помогает удерживать систему в живом состоянии, в отличие от свободной и бесконтрольной нагрузки.

Пишем рабочий процесс

Поглядите на меня, я всё время вру! Пул на самом деле ещё не совсем готов к использованию. У нас в данный момент нет работника. Я забыл. Какой стыд, потому что мы знали это ещё в главе 13 «Проектирование параллельного приложения», когда мы построили симпатичный менеджер задач. Очевидно, мне этого не было достаточно, и для этого примера я напишу напоминалку-надоедалку (nagger).

Проще говоря, это будет рабочий процесс для каждой из наших задач, и он будет продолжать надоедать нам, посылая повторно сообщения до наступления заданного крайнего срока.

Напоминалка сможет принимать следующие данные:

- интервал времени, в течение которого нужно продолжать надоедать пользователю;
- адрес (pid), куда следует посылать сообщения;
- надоедливое сообщение, которое следует послать в почтовый ящик процесса, также будет включён pid напоминалки, чтобы иметь возможность её отключить;
- стоп-функция, которая сообщает, что задача выполнена и надоедалка может перестать надоедать.

Поехали:

```
%% Демонстрационный модуль. надоедалка, напоминающая о задачах,
%% потому что прошлая была недостаточно хороша
-module(ppool_nagger).
-behavior(gen_server).
-export([start_link/4, stop/1]).
-export([init/1, handle_call/3, handle_cast/2,
handle_info/2, code_change/3, terminate/2]).

start_link(Task, Delay, Max, SendTo) ->
    gen_server:start_link(?MODULE, {Task, Delay, Max, SendTo} , []).

stop(Pid) ->
    gen_server:call(Pid,stop).
```

Этот код просто принимает базовый набор данных и пересылает его.

- Task (задание) — это то, что следует посылать в виде сообщения.
- Задержка Delay — это время, которое следует выдержать между повторными посылками.
- Max — количество посылок сообщения.
- SendTo — это pid или имя процесса, который выступит адресатом.

Заметьте, что задержка (Delay) передаётся третьим элементом кортежа, это означает, что сообщение timeout будет послано в handle_info/2 после Delay миллисекунд. Глядя на наш API, почти весь код сервера очень прост.

```
%%% Функции обратного вызова для OTP
handle_call(stop, _From, State) ->
    {stop, normal, ok, State};

handle_call(_Msg, _From, State) ->
    {noreply, State}.

handle_cast(_Msg, State) ->
    {noreply, State}.

handle_info(timeout, {Task, Delay, Max, SendTo}) ->
    SendTo ! {self(), Task},
    if Max == infinity ->
        {noreply, {Task, Delay, Max, SendTo}, Delay};
      Max =< 1 ->
        {stop, normal, {Task, Delay, 0, SendTo}};
      Max > 1 ->
        {noreply, {Task, Delay, Max-1, SendTo}, Delay}
    end.

%% Мы не можем использовать handle_info ниже: если это случится, то
%% мы фактически отменим отсчет тайм-аутов (Delay) и превратим весь процесс
%% в зомби. В этом случае лучше аварийно завершиться.
```

```
%% handle_info(_Msg, State) ->
%%     {noreply, State}.
code_change(_OldVsn, State, _Extra) ->
    {ok, State}.

terminate(_Reason, _State) -> ok.
```

Единственная немного сложная часть здесь находится в функции `handle_info/2`. Как мы видели раньше в главе 14 во введении в `gen_server`, каждый раз, когда случается превышение времени ожидания (в нашем случае это происходит после `Delay` миллисекунд), процесс получает специальное сообщение `timeout`. Основываясь на приходе этого сообщения, мы считаем, сколько мы успели послать надоедливых напоминаний, и решаем, достаточно ли мы их послали и пора ли завершить работу.

Теперь, когда рабочий процесс готов, можно наконец попробовать пул процессов!

Беги, пул, беги

Теперь мы можем поиграть с пулом. Скомпилируйте все файлы и стартуйте наблюдателя верхнего уровня:

```
$ erlc *.erl
$ erl
... <пропущено> ...
1> ppool:start_link().
{ok,<0.33.0>}
```

Начиная с этого момента, мы можем попробовать ряд различных возможностей нашей напоминалки в качестве пула:

```
2> ppool:start_pool(nagger, 2, {ppool_nagger, start_link, []}).
{ok,<0.35.0>}
3> ppool:run(nagger, ["Дочитать главу!", 10000, 10, self()]).
{ok,<0.39.0>}
4> ppool:run(nagger, ["Посмотреть фильм", 10000, 10, self()]).
{ok,<0.41.0>}
5> flush().
Shell got {<0.39.0>,"Дочитать главу!"}
Shell got {<0.39.0>,"Дочитать главу!"}
ok
6> ppool:run(nagger, ["Убрать в комнате", 10000, 10, self()]).
noalloc
7> flush().
Shell got {<0.41.0>,"Посмотреть фильм"}
Shell got {<0.39.0>,"Дочитать главу!"}
Shell got {<0.41.0>,"Посмотреть фильм"}
Shell got {<0.39.0>,"Дочитать главу!"}
```

```
Shell got {<0.41.0>,"Посмотреть фильм"}
... <пропущено> ...
```

Похоже, всё работает довольно исправно для синхронных задач, не стоящих в очереди. Пул запущен, задачи добавлены, и сообщения отсылаются по правильному адресу. Когда мы пытаемся запустить больше задач, чем позволено, нам отказывают в размещении (noalloc). Нет времени убирать в комнате, извините! Зато остальные напоминания работают исправно.

ПРИМЕЧАНИЕ. *ppool запускается с помощью start_link/0. Если в любой момент вы сделаете в интерпретаторе ошибку, придётся остановить весь пул и исполнять все шаги снова. Эта проблема будет рассмотрена и решена в главе 19.*

Теперь давайте попробуем средства для постановки в очередь (асинхронные):

```
8> ppool:async_queue(nagger, ["Оплатить счета", 30000, 1, self()]).
ok
9> ppool:async_queue(nagger, ["Принять душ", 30000, 1, self()]).
ok
10> ppool:async_queue(nagger, ["Посадить дерево", 30000, 1, self()]).
ok
❶ ... <подождать немного> ...
received down msg
received down msg
11> flush().
Shell got {<0.70.0>,"Оплатить счета"}
Shell got {<0.72.0>,"Принять душ"}
❷ ... <подождать ещё> ...
received down msg
12> flush().
Shell got {<0.74.0>,"Посадить дерево"}
ok
```

Отлично! Итак, постановка в очередь работает. Вывод на экран, приведённый здесь, не показывает не совсем очевидные вещи (хотя вам следует подождать в моменты ❶ и ❷ для наилучшего эффекта). Что происходит — это то, что первые две надоедливые напоминалки запускаются сразу, как только становится возможно. Затем достигается ограничение на количество запущенных рабочих процессов, и нам нужно поставить третью задачу в очередь (посадка дерева). Когда напоминание заплатить по счетам завершается, стартует задача напоминания посадить дерево и вскоре посылает сообщение.

Синхронная постановка в очередь поведёт себя иначе:

```
13> ppool:sync_queue(nagger, ["Погладить собаку", 20000, 1, self()]).
{ok,<0.108.0>}
```

```
14> ppool:sync_queue(nagger, ["Поднять шум", 20000, 1, self()]).
{ok,<0.110.0>}
15> ppool:sync_queue(nagger, ["Погнаться за ураганом", 20000, 1, self()]).
received down msg

{ok,<0.112.0>}
received down msg
16> flush().
Shell got {<0.108.0>,"Погладить собаку"}
Shell got {<0.110.0>,"Поднять шум"}
ok
received down msg
17> flush().
Shell got {<0.112.0>,"Погнаться за ураганом"}
ok
```

Снова-таки приведённый выше вывод на экран не так очевиден, как если бы вы попробовали все команды самостоятельно (что я рекомендую). Простейшая последовательность событий – это то, что два рабочих процесса добавляются в пул. Они не закончили исполнение, и, когда мы пытаемся добавить третий, консоль интерпретатора блокируется до тех пор, пока `ppool_serv` (с именем процесса `nagger`) получает сообщение `'DOWN'` от рабочего процесса (текст `received down msg`). После этого наш вызов к `sync_queue/2` может возвратиться и дать нам pid нашего свежесозданного работника.

Теперь мы можем целиком избавиться от пула:

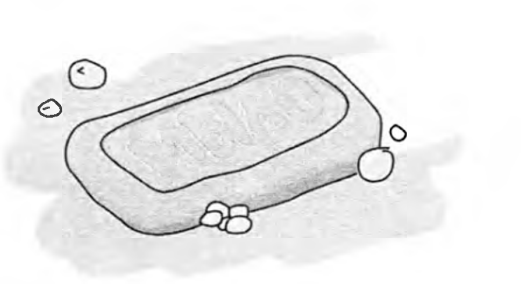
```
18> ppool:stop_pool(nagger).
ok
19> ppool:stop().
** exception exit: killed
```

Все пулы завершат работу, если вы просто решите вызвать `ppool:stop()`, но вы получите ряд сообщений об ошибках. Это потому, что мы жестоко убиваем процесс наблюдателя `ppool_supersup`, вместо того чтобы правильно завершить его работу, и это, в свою очередь, аварийно завершает все дочерние пулы. В главе 19 я опишу, как чисто завершить работу пула.

Чистим бассейн

В этой главе мы смогли написать пул процессов, который бы делал распределение ресурсов некоторым простым способом. Всё может быть обработано параллельно, может быть ограничено и вызвано из других процессов. Части вашего приложения, которые могут завершиться аварийно, могут с помощью наблюдателей быть прозрачно заменены на другие, не нарушая целостности всей системы. Как только приложение

пула было готово, мы даже смогли заменить удивительно большую часть нашего приложения-напоминалки на очень короткий код.



Мы учли изоляцию программного сбоя на единственном компьютере и обработали параллельность. Теперь у нас имеется достаточно архитектурных блоков, чтобы мы смогли написать довольно уверенную программу-сервер, даже при том, что мы ещё не успели рассмотреть, как удобно запускать это всё из интерпретатора.

Глава 19 покажет, как упаковать приложение `ppool` в настоящее OTP-приложение, готовое к поставке клиентам и использованию в других продуктах. Хотя мы не изучили пока все расширенные возможности OTP, вы сейчас находитесь на том уровне, когда вы можете понять большую часть разговоров об OTP и Erlang на среднем и где-то сложном уровне (как минимум его нераспределённую часть). А это уже довольно неплохо!

19
СТРОИМ ПРИЛОЖЕНИЕ В СТИЛЕ OTP

После того как мы увидели запуск дерева наблюдения нашего приложения с помощью простого вызова функции, вы можете гадать, почему мы хотим упаковать его тем или иным способом. Что может быть проще вызова функции, ведь уже и так удобно?



Концепция, лежащая в основе деревьев наблюдения, уже довольно сложна, и я представляю, как я бы стартовал все эти деревья и поддеревья вручную с помощью скрипта при первом старте системы. Затем после этого я бы освободился и мог бы пойти погулять остаток дня, например поискать в небе облака, похожие на животных.

Это чистая правда, да. Это приемлемый способ выполнять свою работу (особенно ту часть, где облака, потому что в наши дни все говорят об облачных вычислениях). Однако, как большинство абстракций, придуманных программистами и инженерами, OTP-приложения являются результатом обобщения и переписывания начисто множества реальных программных систем.

Если бы вам следовало создать ряд скриптов и команд для запуска ваших деревьев наблюдения и другие разработчики, с которыми вы работаете, уже имели свои наработки, у вас быстро бы начались огромные проблемы с переизобретением и обслуживанием собственных велосипедов. Затем кто-то бы спросил что-нибудь вроде: «А не было ли бы лучше, если бы у всех был одинаковый подход к запуску всего? И не было ли бы ещё лучше, если бы они все имели одинаковый вид структуры приложения?»

Приложения в OTP подходят к решению этого вида проблем, предоставляя программисту ряд таких решений:

- структура директорий;
- способ работы с конфигурацией;

- способ создания переменных окружения и конфигураций;
- способы запуска и остановки приложений, учитывая при этом зависимости;
- много вариантов безопасного контроля над обнаружением конфликтов и обслуживания обновлений на живой системе без завершения работы ваших приложений.

Итак, если вам вдруг нужны эти аспекты (и приятности, которые они дают, такие как, например, стандартизированные структуры приложений и инструментарий), то эта глава может быть вам интересна, поскольку она представляет все принципы, необходимые для того, чтобы получить хорошее понимание приложений в OTP.

Пул — мой второй автомобиль[1]

Простого использования OTP-компонентов недостаточно, чтобы гарантировать, что мы создаём *приложение OTP*, точно так же, как сборка кусочков человеческого тела не гарантирует, что получится человек, а не Франкенштейн. Мы собираемся повторно использовать приложение `ppool`, которое мы написали в главе 18, и превратим его в полноценное приложение OTP.

Первый шаг в этом деле — скопировать все файлы, относящиеся к `ppool`, в новую симпатичную структуру директорий:

```
ebin/
include/
priv/
src/
- ppool.erl
- ppool_sup.erl
- ppool_supersup.erl
- ppool_worker_sup.erl
- ppool_serv.erl
- ppool_nagger.erl
test/
- ppool_tests.erl
```



Многие директории пока останутся пустыми. Как объяснялось в главе 13 «Проектирование параллельного приложения», директория *ebin/* будет содержать скомпилированные файлы; директория *include/* — общедоступные файлы заголовков (*.hrl*); директория *priv/* будет содержать исполняемые файлы и другие программы, нужные для нашего приложения; и *src/* будет содержать исходные

[1] Игра слов: *car* – автомобиль, *pool* – бассейн, пул, *carpool* – договорённость между автовладельцами о совместном использовании ряда автомобилей (*прим. перев.*).

тексты нашей программы на Erlang (а также приватные файлы *.hrl*).

Вы заметите, что мы также добавили директорию *test/*, которая содержит тестовый файл *ppool_tests.erl*, который я написал для главы 18, если вы скачали код с моего сайта. Тесты – в некотором роде дело обычное, но вы обычно не хотите, чтобы они распространялись вместе с вашим готовым к установке приложением. Тесты вам требуются при разработке вашего кода и для оправдания перед менеджером («Все тесты прошли. Я не понимаю, почему моя программа привела к смертям людей»). Другие директории добавляются по необходимости, в зависимости от ситуации. Примером такой директории может быть *doc/*, которая создаётся автоматически, когда у вас появляется документация, сгенерированная посредством EDoc[2] и добавленная в ваше приложение.

Четыре основные директории, которые вам нужны всегда, – это *ebin/*, *include/*, *priv/* и *src/*. Они встречаются практически в каждом OTP-приложении, хотя только *ebin/* и *priv/* будут экспортированы в архив, когда настоящее OTP-приложение будет готовиться к установке на производство.

Файл ресурсов приложения

Куда нам идти дальше? Ну, первым делом надо добавить файл приложения. Этот файл сообщит виртуальной машине (и библиотеке OTP), что является приложением, где оно начинается и заканчивается. Этот файл находится в директории *ebin/* вместе с другими скомпилированными модулями.

Этот файл обычно имеет название *приложение.app* (в нашем случае *ppool.app*) и содержит ряд термов Erlang, определяющих приложение, так что виртуальная машина может понять. (Она не очень сильна в играх на угадывание!)

ПРИМЕЧАНИЕ. *Некоторые предпочитают хранить файл приложения за пределами* ebin/ *и вместо этого создают файл с именем* приложение.app.src *в составе папки* src/. *Система сборки, какую бы они не использовали, копирует этот файл затем в* ebin/ *и даже создаёт app-файл, чтобы всё оставалось в чистоте.*

Базовая структура файла приложения показана ниже:

```
{application, ИмяПриложения, СписокСвойств}.
```

ИмяПриложения — это атом, а СписокСвойств – список кортежей {Ключ, Значение}, описывающих приложение. Они используются системой OTP, чтобы определить, что именно

[2] EDoc – это способ документировать код на Erlang прямо в тексте программы, и потом по этим заметкам генерируется ряд страниц справки. Для дополнительной информации по EDoc смотрите *http://www.erlang.org/doc/apps/edoc/chapter.html*.

должно делать ваше приложение. Они все являются необязательными, но могут оказаться полезными при отладке работающих систем и для того, чтобы убедиться, что различные приложения взаимодействуют в нужном порядке. Также они необходимы для некоторых инструментов. Мы посмотрим на часть этих параметров сейчас, а остальные увидим дальше, по мере надобности.

`{description, "Описание вашего приложения"}`

Даёт системе короткое описание приложения. Поле по умолчанию равно пустой строке. Хотя поле не обязательное, я рекомендую всегда давать это описание, только потому, что оно облегчает чтение.

`{vsn, "1.2.3"}`

Это версия вашего приложения. Строка может иметь любой формат, какой вам угодно. Обычно рекомендуется использовать понятную схему `МажорнаяВерсия.Минорная.Обновление` или что-то подобное[3]. Когда вы начинаете использовать инструменты, помогающие с обновлениями и откатами, эта строка будет использована для определения версии вашего приложения.

`{modules, СписокМодулей}`

Содержит список всех модулей, которые ваше приложение привносит в существующую систему. Модуль всегда принадлежит не более чем одному приложению и не может присутствовать сразу в app-файлах двух приложений. Этот список позволяет системе и инструментам проверить зависимости вашего приложения и убедиться, что всё находится, где следует, и что у вас нет конфликтов с другими приложениями, уже загруженными в системе. Если вы используете стандартную структуру OTP и инструмент сборки, такой как rebar, то это обрабатывается за вас автоматически.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Rebar является инструментом для сборки Erlang-приложений. Он понимает принципы устройства OTP-приложений и может действовать подобно тому, как действует* Emakefile. *Он также может скачивать нужные вашей программе зависимости из репозиториев git и mercurial.*

`{registered, СписокАтомов}`

Содержит список имён, которые будет регистрировать приложение. Этот список позволяет OTP знать заранее, если могут возникнуть конфликты имён, когда вы попытаетесь запустить несколько разных приложений одновременно, но это полностью зависит от доверия к разработчику, который должен предоставить корректные данные. Мы, конечно, знаем, что это не всегда так, не следует слепо верить этим данным, и рекомендуется тестировать ваше приложение вместе с другими.

[3] Например, Semantic Version: *http://semver.org*.

`{env, [{Ключ, Значение}]}`

Этот список пар ключ/значение может быть использован в качестве конфигурации для вашего приложения. Получить эти значения во время работы программы можно с помощью `application:get_env(Ключ)` либо `application:get_env(ИмяПриложения, Ключ)`. Первый вариант попытается найти значение в файле приложения или текущего приложения, которому принадлежит модуль на момент вызова. Второй позволяет указать имя приложения, чья конфигурация нас интересует. Эти значения можно при необходимости менять (при старте программы либо используя `application:set_env(ИмяПриложения, Ключ, Значение)`). Поскольку эти значения могут меняться, обычно секция `env` в app-файле используется, чтобы задать начальные значения по умолчанию. Это помогает уменьшить размер минимальной конфигурации.

В целом это довольно полезный файл, в котором можно хранить вашу конфигурацию вместо набора конфигурационных файлов в каком-нибудь произвольно выбранном формате, не имея чёткого представления, где их хранить и всё такое. Люди часто предпочитают создать собственную систему и обслуживать её в любом случае, поскольку не всем нравится использование синтаксиса Erlang в файлах конфигурации.

`{maxT, Миллисекунды}`

Это максимальное время, в течение которого приложение может быть запущено, после этого времени оно завершит работу. Этот элемент конфигурации редко используется. `Миллисекунды` по умолчанию равны `infinity`, так что обычно можно даже не задумываться об этом параметре и просто пропускать его.

`{applications, СписокАтомов}`

Это список приложений, от которых зависит ваше. Система приложений в Erlang проверяет, что они загружены и/или запущены перед тем, как позволят сделать это вашему. Все приложения зависят как минимум от `kernel` и `stdlib`, но если ваше приложение зависело бы от `ppool`, то вам пришлось бы добавить `ppool` в этот список. Важно не забывать добавлять ваши зависимости, поскольку OTP имеет механизмы, позволяющие узнать, можно ли загрузить и запустить заданное приложение, основываясь на этом списке. Забыть добавить зависимость — это медвежья услуга самому себе.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Да, стандартная библиотека и ядро виртуальной машины сами являются приложениями, это означает, что Erlang — это язык, использованный при построении OTP, но чьё окружение времени исполнения* (runtime) *зависит от OTP. Это взаимная зависимость. Этот факт может дать представление, почему язык официально называется Erlang/OTP.*

`{mod, {Модуль, Аргументы}}`

Этот параметр определяет модуль обратного вызова для приложения, который реализует поведение `application` (описывается дальше). Данный параметр сообщает системе OTP, что при запуске вашего приложения она должна вызвать `Модуль:start(normal, Аргументы)`. Её возвращаемое значение будет затем использовано, когда OTP вызовет `Модуль:stop(ВозвращённоеЗначениеИзStart)` при остановке вашего приложения. Люди обычно предпочитают называть `Модуль` так же, как своё приложение.

Это практически всё, что нам понадобится в ближайшее время (и для почти всех ваших приложений).

Преображение пула

Теперь давайте применим знания на практике! Мы преобразим наш набор процессов `ppool` из главы 18 в простейшее приложение OTP. Первым шагом к этому будет перераспределение наших файлов по правильной структуре директорий.

```
ebin/
include/
priv/
src/
  - ppool.erl
  - ppool_serv.erl
  - ppool_sup.erl
  - ppool_supersup.erl
  - ppool_worker_sup.erl
test/
  - ppool_tests.erl
  - ppool_nagger.erl
```

Вы заметите, что мы перенесли *ppool_nagger.erl* в директорию *test/*. Этому есть хорошая причина: этот тест является всего лишь демонстрационной проверкой и имеет мало общего с нашим приложением, но при этом требуется для тестов. Мы можем попробовать его позже, как только приложение будет упаковано, чтобы проверить, что наш код всё ещё работоспособен. Но пока что этот тест вроде как бесполезен.

Мы добавим Emakefile (соответственно, имеющий такое же имя файла: *Emakefile*, лежащий в базовой директории нашего приложения), который позже поможет нам скомпилировать и запустить программу:

```
{"src/*", [debug_info, {i,"include/"}, {outdir, "ebin/"}]}.
{"test/*", [debug_info, {i,"include/"}, {outdir, "ebin/"}]}.
```

Эти строки говорят компилятору включить параметр `debug_info` для всех файлов в директории *src/* и *test/*, искать файлы в директории *include/* (если это понадобится) и затем закинуть результат в директорию *ebin/*.

Кстати о ней, давайте добавим в директорию *ebin/* наш app-файл.

```
{application, ppool,
  [{vsn, "1.0.0"},
    {modules, [ppool, ppool_serv, ppool_sup, ppool_supersup, ppool_worker_sup]},
    {registered, [ppool]},
    {mod, {ppool, []}}
]}.
```

Этот файл содержит только те записи, которые нам сейчас необходимы. Значения для `env`, `maxT` и `applications` пропущены.

Теперь нам надо поменять то, как работает модуль обратного вызова `ppool`. Как же нам это сделать?

Сначала давайте посмотрим на поведение `application`.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Даже хотя все приложения зависят от `kernel` и `stdlib`, я не включил их в список. `ppool` будет работать, несмотря на это, потому что запуск виртуальной машины запускает эти приложения автоматически. Вам может захотеться добавить их для того, чтобы было понятнее, но сейчас в этом нет необходимости.*

Поведение приложения



Помните, поведения всегда ставят перед собой цель разделить обобщённый код от конкретной реализации. Они представляют собой идею, что ваш конкретный код избавляется от потока исполнения и вместо этого вставляет себя в виде ряда функций обратного вызова, которые вызовет обобщённый код. Проще говоря, поведения обрабатывают скучные части программы, в то время как вы соединяете точки на рисунке. В случае с приложениями эта обобщённая часть довольно сложна и совсем не такая простая, как другие поведения.

Когда виртуальная машина запускается в первый раз, также создаётся процесс, называемый контроллером приложения (*application controller*). Он запускает все остальные приложения и сидит сверху над почти всеми. Фактически можно сказать, что

контроллер приложений действует подобно наблюдателю для всех приложений. Мы рассмотрим возможные стратегии наблюдения в следующей секции ниже.

Исключение, подтверждающее правило

Контроллер приложений технически не сидит надо всеми приложениями. Одним из исключений является приложение `kernel`, которое самостоятельно запускает процесс с именем `user`. Процесс `user` действует в качестве лидера группы для контроллера приложений, и приложение `kernel` поэтому требует особого подхода. Нам не нужно об этом беспокоиться, но мне подумалось, что стоит включить это пояснение ради точности описания.

В Erlang система ввода-вывода построена на принципе, называемом *лидер группы* (*group leader*). Лидер группы представляет средства стандартного ввода и вывода и наследуется всеми процессами.

Существует скрытый от глаз протокол ввода-вывода[a], использующийся лидером группы и любыми процессами, которым требуется выполнить ввод или вывод. Лидер группы принимает на себя ответственность передачи этих сообщений в доступные на данный момент каналы ввода-вывода, используя при этом немного магии, которая пока что, в рамках этого текста, нас не беспокоит.

[a] *http://erlang.org/doc/apps/stdlib/io_protocol.html.*



Когда кто-нибудь решает запустить приложение, контроллер приложений (часто в устном разговоре упоминающийся как AC, сокращение от *application controller*) запускает *мастер приложений*. Мастер приложений — это два процесса, отвечающих за каждое конкретное приложение. Они подготавливают приложение и действуют в роли посредника между наблюдателем верхнего уровня в вашем приложении и контроллером приложений. Система OTP — образец бюрократии, и в нашем менеджменте среднего уровня имеется множество слоёв! Я не буду углубляться в детали того, что

здесь происходит, поскольку большинство Erlang-разработчиков никогда об этом не беспокоятся, и существует совсем мало документации (код является документацией). Просто знайте, что мастер приложений действует подобно няньке для приложения (скажем так, довольно безумной няньки). Он следит за своими детьми и внуками, и когда дела идут под откос, он сходит с ума и убивает всё семейное дерево. Жестокое убийство детей (дочерних процессов) — обычное дело в разговорах между Erlang-программистами.

Виртуальная машина Erlang с несколькими приложениями может выглядеть как показано выше.

До настоящего момента мы смотрели на обобщённую часть поведения, но как насчёт конкретных вещей? В конце концов, это ведь то, что нам надо написать. Модуль обратного вызова для поведения `application` требует немного функций для того, чтобы начать работать: `start/2` и `stop/1`.

Функция `start/2` принимает вид `ВашМодуль:start(Тип, Аргументы)`. Пока что значение `Тип` всегда будет `normal` (есть и другие варианты, которые появляются при запуске распределённого приложения, которые мы рассмотрим в главе 27 «Распределённые приложения OTP»). `Аргументы` – это то, что пришло из вашего app-файла (записанное в виде кортежа `{mod, {ВашМодуль, Аргументы}}`). Функция инициализирует всё, что требуется вашему приложению, и должна вернуть pid наблюдателя верхнего уровня для вашего приложения в одной из двух форм: `{ok, Pid}` либо `{ok, Pid, Состояние}`. Если вы не возвращаете `Состояние`, оно по умолчанию принимается равным `[]`.

Функция `stop/1` принимает состояние, которое вернула `start/2` в качестве аргумента. Она исполняется после того, как приложение закончило работу, и должна сделать необходимую очистку и освобождение ресурсов.

Вот и всё — огромное описание обобщённой части и короткое для реализации. Будьте за это благодарны, поскольку вам не хотелось бы возиться с написанием обобщённой части слишком часто. (Если у вас есть настроение, просто гляньте на исходный код!) Имеется ещё несколько функций, которые можно необязательно использовать для улучшения контроля над вашим приложением, но сейчас они нам не требуются. Это означает, что мы можем продолжить разработку нашего приложения `ppool`!

Из хаоса к приложению

У нас имеются app-файл и общее представление, как работают приложения. Требуются всего две простые функции обратного вызова. Откройте *ppool.erl* и найдите эти строки:

```
-export([start_link/0, stop/0, start_pool/3,
         run/2, sync_queue/2, async_queue/2, stop_pool/1]).

start_link() ->
    ppool_supersup:start_link().
```

```
stop() ->
    ppool_supersup:stop().
```

Измените код на следующий:

```
-behavior(application).
-export([start/2, stop/1, start_pool/3,
         run/2, sync_queue/2, async_queue/2, stop_pool/1]).

start(normal, _Args) ->
    ppool_supersup:start_link().

stop(_State) ->
    ok.
```

Тогда мы можем убедиться, что тесты всё ещё проходят. Откройте старый файл *ppool_tests.erl* и замените вызов `ppool:start_link/0` на `application:start(ppool)`, как показано:

```
find_unique_name() ->
    application:start(ppool),
    Name = list_to_atom(lists:flatten(io_lib:format("~p",[now()]))),
    ?assertEqual(undefined, whereis(Name)),
    Name.
```

Также уделите время, чтобы удалить `stop/0` из `ppool_supersup` (и экспорт этой функции), поскольку инструменты OTP-приложения позаботятся об этом автоматически.

Наконец можно перекомпилировать код и запустить все тесты, чтобы убедиться, что весь код ещё работает (мы рассмотрим, как работает eunit, далее в главе 24).

```
$ erl -make
Recompile: src/ppool_worker_sup
Recompile: src/ppool_supersup
... <пропущено> ...
$ erl -pa ebin/
... <пропущено> ...
1> make:all([load]).
Recompile: src/ppool_worker_sup
Recompile: src/ppool_supersup
Recompile: src/ppool_sup
Recompile: src/ppool_serv
Recompile: src/ppool
Recompile: test/ppool_tests
Recompile: test/ppool_nagger
up_to_date
2> eunit:test(ppool_tests).
```

```
All 14 tests passed.
ok
```

Исполнение тестов займёт некоторое время по причине наличия вызовов к `timer:sleep`, которые нужны для синхронизации в нескольких местах, но вы должны увидеть, что всё в порядке, как показано здесь. Хорошие новости: наше приложение работает исправно!

Мы можем теперь изучить чудеса OTP-приложений, используя наши новые замечательные функции обратного вызова:

```
3> application:start(ppool).
ok
4> 4> ppool:start_pool(nag, 2, ppool_nagger, start_link, []).
{ok,<0.142.0>}
5> ppool:run(nag, [make_ref(), 500, 10, self()]).
{ok,<0.146.0>}
6> ppool:run(nag, [make_ref(), 500, 10, self()]).
{ok,<0.148.0>}
7> ppool:run(nag, [make_ref(), 500, 10, self()]).
noalloc
9> flush().
Shell got {<0.146.0>,#Ref<0.0.0.625>}
Shell got {<0.148.0>,#Ref<0.0.0.632>}
... <пропущено> ...
received down msg
received down msg
```

Волшебная команда в этом случае: `application:start(ppool)`. Это сообщает контроллеру приложений, что нужно запустить наше приложение `ppool`. Он запускает наблюдатель `ppool_supersup`, и с этого момента всё может быть использовано, как обычно. Можно увидеть все исполняющиеся в данный момент приложения с помощью вызова `application:which_applications()`. (Помните, можно использовать Tab для автодополнения длинных имён модулей и функций.)

```
10> application:which_applications().
[{ppool,[],"1.0.0"},
  {stdlib,"ERTS CXC 138 10","1.17.4"},
  {kernel,"ERTS CXC 138 10","2.14.4"}]
```

Что за сюрприз — `ppool` запущен (пустые скобки [] означают, что мы не указали описание приложения в *.app*-файле). Как упоминалось ранее, мы можем увидеть, что все приложения зависят от `kernel` и `stdlib`, которые уже запущены. Мы можем остановить приложение `ppool` следующим образом:

```
11> application:stop(ppool).
=INFO REPORT==== DD-MM-YYYY::23:14:50 ===
    application: ppool
    exited: stopped
    type: temporary
ok
```

И работа программы завершена. Следует заметить, что теперь мы получаем чистый выход из программы с небольшим информационным отчётом вместо безумного `** exception exit: killed`, как было в главе 18 «Строим приложение».

ПРИМЕЧАНИЕ. *Иногда можно увидеть, как люди делают что-то вроде `МоёПриложение:start(...)` вместо `application:start(МоёПриложение)`. В то время как для тестирования такой подход сгодится, вы теряете ряд преимуществ приложения. С таким подходом приложение более не является частью дерева наблюдения виртуальной машины, не может иметь доступа к переменным окружения, не будет проверять перед стартом зависимости от других приложений и так далее. Постарайтесь по возможности использовать `application:start/1`.*

Но минуточку! Что это там написано про то, что тин нашего приложения `temporary` (временный)? Мы пользуемся Erlang и OTP потому, что наш код должен работать вечно, а не просто в течение короткого времени! Как посмела виртуальная машина так обозвать наш замечательный код? Секрет в том, что мы можем передать в `application:start/1` различные аргументы. В зависимости от них виртуальная машина может по-разному реагировать на завершение одного из приложений. В некоторых случаях она будет заботливой матерью, готовой погибнуть, чтобы защитить своих детей (дочерние приложения). В других случаях — холодной, бессердечной и прагматичной машиной, готовой пожертвовать жизнями своих детей ради выживания всего вида.

Приложение было запущено с помощью `application:start(Имя, temporary)`

Если приложение завершает работу без ошибки, то ничего не происходит, приложение останавливается.

Если приложение выходит с ошибкой, то ошибка сообщается, и перезапуска не происходит.

Приложение было запущено с помощью `application:start(Имя, transient)`

Если приложение завершает работу без ошибки, то ничего не происходит, приложение останавливается.

Если приложение выходит с ошибкой, то ошибка сообщается, все другие приложения тоже завершают работу, и виртуальная машина останавливается.

Приложение было запущено с помощью `application:start(Имя, permanent)`

Если приложение завершает работу без ошибки, все другие приложения тоже завершают работу, и виртуальная машина останавливается.

> Если приложение выходит с ошибкой, происходит то же самое: все другие приложения завершают работу, и виртуальная машина останавливается.

Вы можете заметить что-то новенькое в стратегии наблюдения, когда дело касается приложений. Виртуальная машина больше не будет пытаться вас спасти. В этот момент что-то пошло очень, очень неправильно, и ошибка прошла весь путь наверх через дерево наблюдения за процессами одного из жизненно важных приложений — достаточно для того, чтобы аварийно завершить его работу. Когда такое происходит, виртуальная машина теряет надежду спасти вашу программу. Если безумие означает пытаться делать одно и то же и надеяться на разные результаты, виртуальная машина предпочитает умереть, сохранив разум, и просто сдаётся. Конечно, настоящая причина связана с тем, что что-то сломалось и его надо починить, но вы понимаете, о чём я. Заметьте, что все приложения могут быть завершены с помощью `application:stop(ИмяПриложения)`, не влияя на другие приложения, подобно тому, как если бы произошёл аварийный выход.

Библиотечные приложения

Что случается, когда мы хотим завернуть обычные модули в форму приложения, но не имеем процесса, который будет для них запущен, и таким образом не имеем потребности в модуле обратного вызова для приложения?

После выдёргивания своих волос и яростных рыданий в течение нескольких минут последнее, что нам остаётся сделать, — это удалить кортеж `{mod, {Модуль, Аргументы}}` из файла приложения. Вот и всё. Это называется *библиотечным приложением*. Для примера `stdlib` в Erlang является таким приложением.

Если у вас установлены исходные тексты Erlang, вы можете пройти в директорию *otp_src_версия/lib/stdlib/src/stdlib.app.src* и увидеть следующее:

```
{application, stdlib,
[{description, "ERTS CXC 138 10"},
 {vsn, "%VSN%"},
 {modules, [array,
            ...
            gen_event,
            gen_fsm,
            gen_server,
            io,
            ...
            lists,
            ...
            zip]},
  {registered,[timer_server,rsh_starter,take_over_monitor,pool_master,
               dets]},
  {applications, [kernel]},
  {env, []}]}.
```

Как вы можете согласиться, это довольно обычный файл приложения, но не имеющий модуля обратного вызова. Ещё раз, это библиотечное приложение.

Как насчёт углубиться в тему приложений и попробовать построить более сложное?

20
СЧЕТОВОД ДЛЯ ПРИЛОЖЕНИЙ

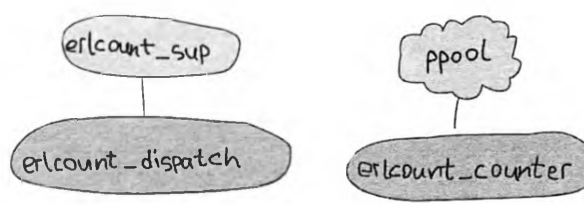


Наше приложение `ppool` стало настоящим OTP-приложением, и теперь мы понимаем, что это означает. Но не было бы хорошо построить приложение, реально использующее наш пул процессов для чего-нибудь полезного? Чтобы ещё немного улучшить наши знания о приложениях, мы напишем второе приложение. Оно будет зависеть от `ppool`, но сможет получить преимущества от более хорошей автоматизации, чем имела наша «надоедалка» в главе 19.

Это приложение, которое мы назовём `erlcount`, будет иметь в некотором роде простую цель: рекурсивно просматривать содержимое заданной директории, находить все файлы на языке Erlang (с расширением *.erl*) и затем исполнять регулярное выражение над результатом, чтобы посчитать все вхождения заданной строки в текст модулей. Результаты затем накапливаются, чтобы дать окончательный результат, который будет выведен на экран.

От OTP-приложения к настоящему

Приложение `erlcount` относительно простое, но будет очень полагаться в своей работе на наш пул процессов. Оно будет иметь такую структуру:



В этой диаграмме ppool представляет собой целое приложение, но показывает, только что erlcount_counter будет рабочим процессом для пула процессов. Он будет открывать файлы, выполнять регулярное выражение и возвращать количество. Процесс и модуль erlcount_sup будут нашим наблюдателем. erlcount_dispatch будет единственным сервером, отвечающим за просмотр директорий, планирующим через ppool запуск рабочих процессов и собирающим результаты. Мы также добавим модуль erlcount_lib, который будет хранить все вспомогательные функции для чтения директорий, сборки данных и результатов и так далее, что позволит другим модулям только координировать работу и вызывать нужные функции. Последним будет модуль erlcount, единственной целью существования которого является роль модуля обратного вызова для приложения.

Первым шагом будет создание необходимой структуры директорий. Вы также можете добавить несколько заготовок файлов, если хотите.

```
ebin/
 - erlcount.app
include/
priv/
src/
 - erlcount.erl
 - erlcount_counter.erl
 - erlcount_dispatch.erl
 - erlcount_lib.erl
 - erlcount_sup.erl
test/
Emakefile
```

Это не сильно отличается от структуры, которая у нас была в главе 19, и вы даже можете забрать оттуда наш старый *Emakefile*.

Вероятно, мы можем начать написание большей части наших модулей как можно быстрее. Файл *.app*, счётчик, библиотека и наблюдатель должны оказаться довольно простыми. С другой стороны, модуль диспетчера потребует от нас выполнения некоторых сложных задач, если мы хотим получить полезное приложение.

Файл приложения

Давайте начнём с *app*-файла, который выглядит так:

```
{application, erlcount,
    [{vsn, "1.0.0"},
    {modules, [erlcount, erlcount_sup, erlcount_lib,
               erlcount_dispatch, erlcount_counter]},
    {applications, [ppool]},
    {registered, [erlcount]},
    {mod, {erlcount, []}},
    {env,
        [{directory, "."},
        {regex, ["if\\s.+->", "case\\s.+\\sof"]},
        {max_files, 10}]}
]}.
```

Этот *app*-файл немного более сложный, чем тот, что у нас был в `ppool`. Мы всё ещё можем видеть, что некоторые из его полей похожи на прошлое приложение: это приложение также будет иметь версию 1.0.0, и также имеется список модулей. Следующим шагом будет кое-что, чего не было в `ppool`: зависимость от другого приложения. Как объяснялось ранее, кортеж `applications` задаёт список всех приложений, которые обязательно должны быть запущены перед `erlcount`. Если попытаться запустить его без этих приложений, OTP выведет сообщение об ошибке.

Затем нам надо перечислить зарегистрированные процессы в поле `{registered, [erlcount]}`. Технически говоря, ни один из наших модулей в составе приложения `erlcount` не требует регистрации имени. Всё, что мы делаем, может быть сделано анонимно без имён. Однако, поскольку мы знаем, что `ppool` зарегистрирует заданное нами имя для `ppool_serv`, мы дадим ему имя `erlcount` и запишем его здесь. Если все приложения, которые будут использовать `ppool`, сделают такую же операцию, то мы сможем в будущем определить конфликт зарегистрированных имён между приложениями. Кортеж `mod` подобен тому, что мы использовали ранее. В нём мы задаём модуль обратного вызова для поведения приложения (`application`).

Последняя запись в этом файле — кортеж `env`. Он предоставляет нам хранилище «ключ/значение» для параметров конфигурации нашего приложения. Эти переменные окружения будут доступны изо всех процессов, работающих внутри приложения, и будут храниться для вашего удобства в памяти. Они могут фактически использоваться как замена файла конфигурации для вашего приложения.

В этом случае определим три переменные:

- `directory` сообщит нашему приложению, где искать *.erl*-файлы. Ожидается, что мы запустим приложение в виртуальной машине Erlang, которая запущена в корневой директории книги *learn-you-some-erlang* (если вы скачали пакет файлов к этой книге). Точка «.» будет указывать на эту (текущую) директорию;
- `max_files` сообщает нам, сколько файлов следует открыть одновременно. Мы не хотим открыть десять тысяч файлов сразу, если у нас найдётся столько на диске, так что эта переменная задаст количество рабочих процессов в нашем пуле;
- `regex`, самая сложная переменная, будет содержать список регулярных выражений, которые мы хотим исполнить по всем файлам, чтобы посчитать результаты.



Мы не будем изучать синтаксис регулярных выражений языка Perl (PCRE) в этой книге, если вам интересно, то все подробности можно найти в документации модуля `re`, но мы рассмотрим то, что будет делаться в нашем приложении. В этом случае первое регулярное выражение говорит: «Ищем строку, которая содержит `if`, за которым следует любой символ пропуска (`\s` и ещё одна обратная косая черта, потому что так требуется по правилам записи строк в Erlang), и которая завершается текстом `->`. Более того, может быть любой текст между `if` и `->` (`.+ `)».

Второе регулярное выражение говорит «Ищем строку, которая содержит `case`, за которым следует любой символ пропуска (`\s`) и завершается текстом `of`, перед которым имеется один символ пропуска. Между `case` и `of` может быть любой текст (`.+`)». Чтобы упростить решение, попробуем считать, сколько раз было использовано `case...of` в сравнении с `if...end` в наших библиотеках.

Не принимайте всё на веру

Использование регулярных выражений не является лучшим выбором для анализа Erlang-кода. Проблема в том, что существует множество частных случаев, которые могут сделать ваши результаты неточными, включая строки в тексте, комментарии, совпадающие с образцами поиска, но технически не являющиеся кодом.

Для получения более точных результатов следует смотреть на разобранную по правилам языка Erlang и развёрнутую версию ваших модулей. В то время как этот способ более сложен, это гарантирует правильную обработку таких моментов, как макросы, комментарии, и в целом является правильным способом. Вы можете заглянуть в документацию `erl_syntax` и `xref`, которые занимаются как раз этой задачей, если вам интересно данное направление.

Модуль обратного вызова приложения и наблюдатель

Теперь, когда *app*-файл нам не мешает, можно начать писать модуль обратного вызова для нашего приложения.

```
-module(erlcount).
-behavior(application).
-export([start/2, stop/1]).

start(normal, _Args) ->
    erlcount_sup:start_link().
```

```
stop(_State) ->
    ok.
```

Он совсем несложный — проще говоря, он только стартует модуль-наблюдатель. А теперь давайте подготовим наблюдателя.

```
-module(erlcount_sup).
-behavior(supervisor).
-export([start_link/0,init/1]).

start_link() ->
    supervisor:start_link(?MODULE,[]).

init([]) ->
    MaxRestart = 5,
    MaxTime = 100,
    {ok, {{one_for_one, MaxRestart, MaxTime},
        [{dispatch,
            {erlcount_dispatch, start_link, []},
            transient,
            60000,
            worker,
            [erlcount_dispatch]}]}}.
```

Это стандартный наблюдатель, который будет отвечать только за один процесс, `erlcount_dispatch`, как было показано в предыдущей схеме. Параметры `MaxRestart`, `MaxTime` и значение в 60 секунд для завершения работы были взяты с потолка, но в случае с настоящим приложением вам, вероятно, следует изучить свои потребности. Поскольку это приложение является демонстрационным, оно не показалось мне очень уж важным. Автор оставляет за собой право быть лентяем.

Диспетчер

Следующий процесс и модуль в нашей цепочке — это диспетчер. К диспетчеру будет выставлен ряд сложных требований, без которых он не сможет быть полезен:

- При поиске по директориям, чтобы найти файлы с расширением *.erl*, нам следует пройти по всему списку директорий только один раз, даже если мы применяем к каждому файлу несколько регулярных выражений.
- У нас должна быть возможность ставить в очередь и начинать обработку файлов для подсчёта результатов, как только мы нашли хотя бы один, подходящий под наши критерии. Мы не должны ждать конца поиска.
- Нам следует хранить счётчик на каждое из регулярных выражений, чтобы затем можно было их сравнить.
- Есть вероятность, что мы начнём получить результаты от `erlcount_counter` до того, как мы закончили поиск *.erl*-файлов.

- Возможно, что много счётчиков `erlcount_counter` будут запущены одновременно.
- Есть вероятность, что мы будем продолжать получать результаты после того, как поиск файлов в директориях закончился (особенно если файлов много или регулярные выражения очень сложные).

Прямо сейчас следует учесть несколько важных моментов: как нам пройти рекурсивно по директории и при этом сохранить возможность получать результаты для того, чтобы поместить их в очередь на обработку, и затем принять результаты, в то время как предыдущие два процесса могут ещё продолжаться, и при этом не сойти с ума.

Возврат результатов в стиле продолжений (CPS)



На первый взгляд, самый лёгкий способ получить возможность возвращать результаты, в то время как наша рекурсия в самом разгаре, — это использовать процесс, который будет это делать. Однако немного раздражает необходимость изменять нашу предыдущую структуру программы просто для того, чтобы получить возможность добавить ещё один процесс к дереву наблюдения и затем заставить процессы работать вместе. Есть на самом деле более простой способ сделать эту задачу: использовать стиль программирования, называемый *передачей продолжений* (*continuation-passing style, CPS*).

Основная идея, стоящая в основе передачи продолжений, заключается в том, что мы берём одну функцию, которая обычно является глубоко рекурсивной, и разбиваем её на отдельные шаги. Мы возвращаем каждый шаг (обычно возвращается аккумулятор) и затем вызываем функцию снова, что позволит продолжить рекурсию. В нашем случае функция может вернуть одно из двух значений:

```
{continue, ИмяФайла, СледующаяФункция}
done
```

Когда мы получаем первое значение, мы можем поместить `ИмяФайла` в `ppool` и затем вызвать `СледующуюФункцию`, которая продолжит искать остальные файлы. Мы можем реализовать это в `erlcount_lib` следующим образом:

```
-module(erlcount_lib).
-export([find_erl/1]).
-include_lib("kernel/include/file.hrl").

%% Ищет все файлы, имя которых заканчивается на .erl
find_erl(Directory) ->
    find_erl(Directory, queue:new()).
```

Ах, вот что-то новенькое! Какой сюрприз, моё сердце бешено застучало. Мы включили файл заголовка, который нам нужен для модуля `file`. Он содержит определение записи (`#file_info{}`) с набором полей, описывающих найденный файл, включая его тип, размер, права доступа и так далее.

Наш дизайн приложения включал в себя очередь. Зачем? Ну, ведь вполне вероятно, что существует директория, которая будет содержать больше одного файла. И когда мы найдём эту директорию, и она содержит, например, 15 файлов, мы захотим обработать первый файл (и если он оказался тоже директорией, то открыть его и заглянуть внутрь и так далее) и обработать 14 оставшихся файлов позже. Чтобы это сделать, мы просто сохраним их имена в памяти до того момента, пока у нас появится время их обработать. Для этого мы используем очередь, однако стек или любая другая подобная структура данных тоже сгодится, поскольку нас мало волнует порядок, в котором мы будем читать файлы. Смысл этой очереди — служить в нашем алгоритме коллекцией имён файлов, которые требуют внимания.

Давайте начнём с чтения первого файла, который нам пришёл из первого вызова:

```
%%% Внутренние функции
%% Решает, что делать с файлом, в зависимости от его типа.
find_erl(Name, Queue) ->
    {ok, F = #file_info{}} = file:read_file_info(Name),
    case F#file_info.type of
        directory -> handle_directory(Name, Queue);
        regular   -> handle_regular_file(Name, Queue);
        _Other    -> dequeue_and_run(Queue)
    end.
```

Эта функция сообщает нам пару новостей. Одна из них — это то, что мы хотим работать только с обычными файлами и директориями. Для каждого случая мы напишем функцию, которая обработает эти найденные элементы (`handle_directory/2` для директорий и `handle_regular_file/2` для обычных файлов). Для остальных файлов мы извлечём из очереди то, что было заготовлено заранее, с помощью `dequeue_and_run/2`. А пока что давайте начнём работать с директориями, как показано ниже:

```
%% Открывает содержимое директорий и помещает файлы в очередь.
handle_directory(Dir, Queue) ->
    case file:list_dir(Dir) of
        {ok, []} ->
            dequeue_and_run(Queue);
        {ok, Files} ->
            dequeue_and_run(enqueue_many(Dir, Files, Queue))
    end.
```

Итак, если не были найдены файлы, мы продолжаем поиск с помощью `dequeue_and_run/1`. Если файлов было много, то помещаем их в очередь, перед тем

как продолжить поиск. Функция `dequeue_and_run` примет очередь из имён файлов и извлечёт один элемент. Имя файла, которое она получит, будет использовано в вызове `find_erl(Имя, Очередь)`, и мы просто продолжим работу, как будто мы только что начали.

```
%% Извлекает из очереди один элемент и исполняет обработку.
dequeue_and_run(Queue) ->
    case queue:out(Queue) of
        {empty, _} -> done;
        {{value, File}, NewQueue} -> find_erl(File, NewQueue)
    end.
```

Заметьте, что если очередь пуста (результат `{empty, _}`), то функция считает свою работу завершённой (`done`, специальный атом, который мы выбрали для передачи продолжений в нашей функции), иначе мы продолжаем по кругу.

Другая функция, которую нам следует рассмотреть, — `enqueue_many/3`. Эта функция спроектирована для помещения в очередь всех файлов, найденных в заданной директории. Она работает таким образом:

```
%% Добавляет ряд элементов в очередь.
enqueue_many(Path, Files, Queue) ->
    F = fun(File, Q) -> queue:in(filename:join(Path,File), Q) end,
    lists:foldl(F, Queue, Files).
```

Проще говоря, мы используем функцию `filename:join/2`, чтобы соединить путь к директории с каждым именем файла (так что у нас получается полный путь). Затем мы добавляем эти пути к файлам в очередь. Мы используем свёртку (*fold*), чтобы повторить эту операцию для всех файлов в заданной директории. Новая очередь, которая у нас получилась, затем используется для запуска `find_erl/2` снова, но в этот раз она получит все новые файлы, которые мы только что нашли и добавили в список задач.

Мы немного отвлеклись. На чём мы остановились? О, да, мы обрабатывали директории и теперь закончили. Настало время проверить, какие из файлов являются обычными файлами и их имена оканчиваются на *.erl*.

```
%% Проверяет, оканчивается ли имя файла на .erl.
handle_regular_file(Name, Queue) ->
    case filename:extension(Name) of
        ".erl" ->
            {continue, Name, fun() -> dequeue_and_run(Queue) end};
        _NonErl ->
            dequeue_and_run(Queue)
    end.
```

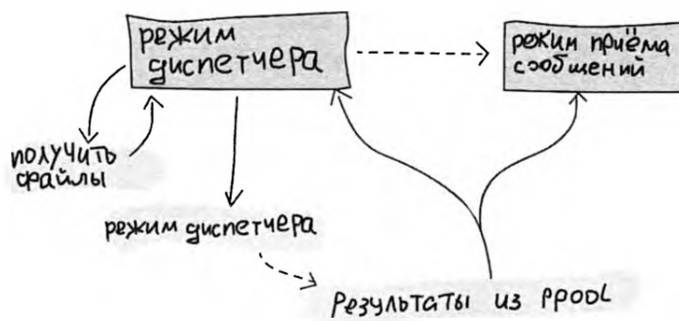
Вы можете увидеть, что если имя совпадает (согласно `filename:extension/1`), то мы возвращаем наше продолжение. Оно передаёт имя `Name` вызывающей функции и затем заворачивает операцию `dequeue_and_run/1` вместе с очередью оставшихся файлов в анонимную функцию. Таким способом пользователь может вызвать эту функцию и продолжить обработку, как будто мы всё ещё внутри рекурсивного вызова и при этом продолжаем получать результаты в возвращаемых значениях. В том случае, если имя файла не оканчивается на *.erl*, пользователю наше возвращаемое значение не интересно, и мы продолжаем извлекать из очереди следующие файлы. Вот и всё.

Ура, мы закончили решение с передачей продолжений. Теперь можем сосредоточиться на другой проблеме.

Режимы диспетчера и приёма

Как нам спроектировать диспетчер так, чтобы он мог бы и делать диспетчерскую работу, и получать сообщения одновременно? Мой совет, который вы несомненно согласитесь принять, поскольку это я веду урок, — совет использовать конечный автомат.

КА будет иметь два состояния. Первое состояние будет «режим диспетчера». Оно будет использоваться, когда мы ожидаем, что наша функция `find_erl` встретит ответ `done`. Пока мы в этом состоянии, мы никогда не подумаем об окончании счёта. Это случится только во втором и окончательном состоянии, «приём сообщений» (`listening`), но мы будем получать уведомления от `ppool` в течение всего времени:



Таким образом, это потребует от нас следующего:

- состояние диспетчера с асинхронным событием на случай, если мы получим новые файлы, которые следует обработать;
- состояние диспетчера с асинхронным событием на случай, когда мы закончили получение новых файлов;
- состояние приёма сообщений с асинхронным событием, когда мы закончили приём новых файлов;

- глобальное событие, отправляемое рабочими процессами в ppool, когда они закончили выполнять регулярное выражение.

Потихоньку начинаем строить наш конечный автомат с поведением gen_fsm:

```
-module(erlcount_dispatch).
-behavior(gen_fsm).
-export([start_link/0, complete/4]).
-export([init/1, dispatching/2, listening/2,handle_sync_event/4,
         handle_info/3,handle_event/3,
         terminate/3, code_change/4]).

-define(POOL, erlcount).
```

Наш программный интерфейс будет иметь две функции: одна для наблюдателя — (start_link/0) и одна — для тех, кто будет вызывать ppool (complete/4, к которой мы скоро подойдём). Другие функции является стандартными функциями обратного вызова gen_fsm, включая наши асинхронные обработчики состояний listening/2 и dispatching/2. Также мы определили макрос ?POOL, который даст нашему пулу имя erlcount.

Однако как же будут выглядеть данные конечного автомата? Поскольку мы будем работать асинхронно и всегда будем вызывать ppool:run_async/2 вместо чего-либо ещё, у нас не будет настоящего способа узнать, закончили ли мы в какой-то момент построение очереди файлов. Фактически у нас получится такая «раскадровка»:



Одним из способов решить проблему может оказаться ограничение времени ожидания (тайм-аут), но это всегда добавляет вопросов. Слишком ли длинное ограничение мы задали или слишком короткое? Завершилось ли что-то аварийно? Такая неуверенность на вкус совсем не лучше зубной щётки, сделанной из лимона. Вместо этого мы можем использовать принцип, при котором каждый рабочий процесс получает идентификатор, которым можно отслеживать и связывать с ответом, это чем-то похоже на секретный пароль для входа в частный клуб «работников, которым

удалось». Данный принцип позволит нам сопоставить любое входящее сообщение с ожидающими задачами и точно знать, когда все задачи завершены. Мы теперь знаем, как будет выглядеть наше состояние:

```
-record(data, {regex=[], refs=[]}).
```

Первый список будет состоять из кортежей в виде {РегулярноеВыражение, КоличествоСовпадений}, и второй будет списком ссылок на сообщения в какой-то выбраной нами форме. Подойдёт что угодно, лишь бы значения были уникальны. Мы затем можем добавить в наш программный интерфейс (API) такие две функции.

```
%%% ОБЩЕДОСТУПНЫЙ API
start_link() ->
    gen_fsm:start_link(?MODULE,[], []).

complete(Pid, Regex, Ref, Count) ->
    gen_fsm:send_all_state_event(Pid, {complete, Regex, Ref, Count}).
```

А вот наша секретная функция complete/4. Неудивительно, что рабочим процессам понадобится отправить назад только три значения: какое регулярное выражение исполнялось, сколько баллов оно набрало и затем ссылочное значение, о котором мы только что рассказали. Замечательно — теперь мы можем заняться действительно интересными вещами!

```
init([]) ->
    {ok, Re} = application:get_env(regex),
    {ok, Dir} = application:get_env(directory),
    {ok, MaxFiles} = application:get_env(max_files),
    ppool:start_pool(?POOL, MaxFiles, {erlcount_counter, start_link, []}),
    case lists:all(fun valid_regex/1, Re) of
        true ->
            self() ! {start, Dir},
            {ok, dispatching, #data{regex=[{R,0} || R <- Re]}};
        false ->
            {stop, invalid_regex}
    end.
```

Функция init сначала загружает всю информацию, которую нам нужно выполнить, из файла приложения. Как только это сделано, мы планируем начать пул процессов, используя erlcount_counter в качестве модуля обратного вызова. Последним шагом перед тем, как мы начнём раздавать задания работникам, будет убедиться, что все регулярные выражения не содержат ошибок. Причина этому проста: если не

проверить сейчас, то нам потом придётся ловить ошибки в других местах. Это, вероятно, будет происходить в рабочем процессе `erlcount_counter`. Если там начнутся ошибки, нам придётся решить, что делать с рабочими процессами, завершающимися аварийно от ошибочных регулярных выражений. Проще проверить их при запуске приложения и завершиться аварийно как можно раньше. Вот наша проверочная функция `valid_regex/1`:

```
valid_regex(Re) ->
    try re:run("", Re) of
        _ -> true
    catch
        error:badarg -> false
    end.
```

Мы попробуем запустить регулярное выражение с пустой строкой в качестве цели. Это займёт немного времени и позволит модулю `re` выполнить свои проверки. Итак, регулярные выражения считаются не содержащими ошибок, и мы запускаем приложение с помощью посылки себе сообщения `{start, Директория}`, и состояние определяется выражением `[{R,0} || R <- Re]`. Это фактически превращает список вида `[a,b,c]` в новый вид `[{a,0},{b,0},{c,0}]`, идея заключается в добавлении нуля к каждому регулярному выражению (счёт совпадений по каждому из них).

Первое сообщение, которое нам нужно будет обработать, — это `{start, Директория}` в функции `handle_info/2`. Помните, так как поведения в Erlang полностью основаны на сообщениях, нам нужно послать себе сообщение, если мы хотим, чтобы сработал вызов функции, и было сделано то, что нам требуется. Это может иногда раздражать, но в целом понятно, и с этим можно жить.

```
handle_info({start, Dir}, State, Data) ->
    gen_fsm:send_event(self(), erlcount_lib:find_erl(Dir)),
    {next_state, State, Data}.
```

Мы посылаем собственному процессу результат вызова `erlcount_lib:find_erl(Dir)`. Он будет принят в функции обратного вызова `dispatching/2` и будет ожидать, что значение состояния уже установлено функцией `init` конечного автомата. Этот фрагмент кода решает нашу проблему, но также демонстрирует общий шаблон, которому мы следуем во всём коде конечного автомата. Поскольку наша функция `find_erl/1` написана в стиле возврата продолжений, мы можем просто послать себе асинхронное сообщение и разобраться с ним в каждом из корректных состояний обратного вызова. Вероятно, первый результат нашего продолжения будет `{continue, Файл, Функция}`. Мы также будем находиться в состоянии диспетчера `dispatching`, потому что это наше начальное состояние, как было задано в функции `init`:

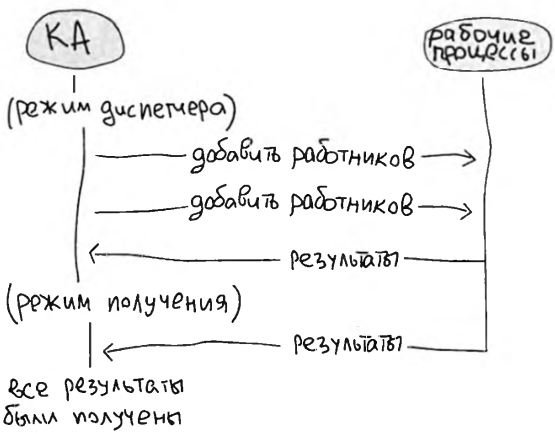
```
dispatching({continue, File, Continuation}, Data = #data{regex=Re, refs=Refs}) ->
    F = fun({Regex, _Count}, NewRefs) ->
        Ref = make_ref(),
        ppool:async_queue(?POOL, [self(), Ref, File, Regex]),
        [Ref|NewRefs]
    end,
    NewRefs = lists:foldl(F, Refs, Re),
    gen_fsm:send_event(self(), Continuation()),
    {next_state, dispatching, Data#data{refs = NewRefs}};
```

Выглядит страшновато. Для каждого из регулярных выражений мы создаём уникальную ссылку, помещаем в планировщик `ppool` новый рабочий процесс, который знает эту ссылку и затем сохраняет её (чтобы узнать, когда работник закончил задачу). Делая это в свёртке (`foldl`), мы облегчаем сбор всех новых ссылочных значений. Как только работа диспетчера завершена, мы снова вызываем продолжение, чтобы получить больше результатов, и затем ждём следующего сообщения с новыми ссылками, такими как в нашем состоянии.

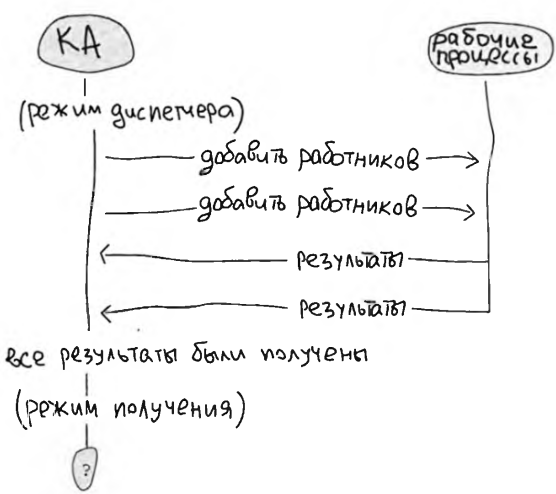
Какое ещё сообщение мы можем получить? Есть два варианта выбора: либо никто из рабочих процессов не вернул нам результат (даже несмотря на то, что мы их ещё не реализовали), либо мы получим сообщение `done`, потому что поиск файлов был завершён. Давайте решим вопрос со вторым вариантом и закончим реализацию функции `dispatching/2`:

```
dispatching(done, Data) ->
    %% Это особый случай. Мы не можем предположить, что все сообщения НЕ были
    %% получены к тому моменту, как мы получим 'done'. Потому мы сразу
    %% переходим к listening/2 без ожидания внешнего события.
    listening(done, Data).
```

Комментарий довольно явно объявляет, что здесь происходит. Когда мы планируем запуск задач, мы можем получить результаты либо в `dispatching/2`, либо в `listening/2`. Это может выглядеть так:



В этом случае состояние ожидания сообщений (`listening`) может просто ждать результатов и затем объявить, что всё получено. Но помните, что это страна Erlang (Эрландия) и всё происходит параллельно и асинхронно! Следующий сценарий тоже очень вероятен:

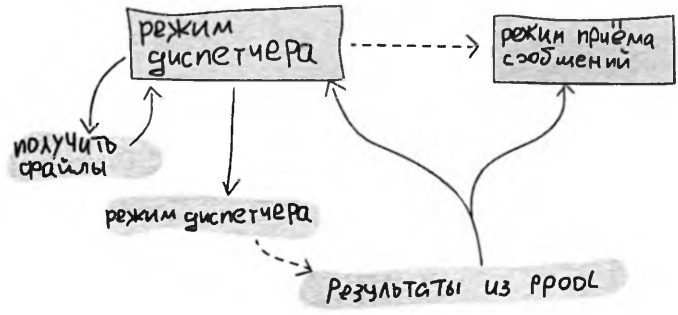


Ой. Наше приложение здесь может зависнуть навсегда, бесконечно ожидая последнего сообщения. Вот почему нам нужно вручную вызвать `listening/2`. Мы заставим его

выполнить попытку определить наличие результатов, чтобы убедиться, что всё было получено, вдруг все результаты уже пришли. Вот как это будет выглядеть:

```
listening(done, #data{regex=Re, refs=[]}) -> % все пришли!
    [io:format("Рег.выражение ~s насчитало результатов: ~p~n", [R,C]) || {R, C} <- Re],
    {stop, normal, done};
listening(done, Data) -> % ещё кое-чего не хватает
    {next_state, listening, Data}.
```

Если ссылок больше нет, то всё было получено, и мы можем распечатать результаты. Иначе продолжим ждать прихода сообщений. Взгляните ещё раз на `complete/4` и нашу диаграмму событий:



Сообщения о результатах глобальны, поскольку они могут прийти в любом состоянии, как диспетчера (`dispatching`), так и ожидания (`listening`). Вот реализация их приёма:

```
handle_event({complete, Regex, Ref, Count}, State, Data = #data{regex=Re, refs=Refs}) ->
    {Regex, OldCount} = lists:keyfind(Regex, 1, Re),
    NewRe = lists:keyreplace(Regex, 1, Re, {Regex, OldCount+Count}),
    NewData = Data#data{regex=NewRe, refs=Refs--[Ref]},
    case State of
        dispatching ->
            {next_state, dispatching, NewData};
        listening ->
            listening(done, NewData)
    end.
```

Первое, что делается в приведённом коде, — это поиск регулярного выражения, которое только что завершилось, в списке `Re`, который также содержит и количество для каждого из выражений. Мы извлекаем это значение (`OldCount`) и обновляем его новым значением (`OldCount+Count`) при помощи функции `lists:keyreplace/4`. Обновляем

нашу запись Data новым счётом и удаляем ссылку на рабочий процесс Ref, а затем отдаём обновлённое состояние.

В обычных конечных автоматах мы бы просто сделали {next_state, Состояние, НовыеДанные}, но здесь, поскольку имеется проблема, как узнать, когда мы закончили работу, нам следует вручную вызвать listening/2 ещё раз. Это может причинять нам боль, но, увы, является необходимым шагом.

Вот и всё, что касалось диспетчера. Мы просто добавим остальные недостающие функции, не несущие важной логики, как показано ниже:

```
handle_sync_event(Event, _From, State, Data) ->
    io:format("Неожиданное событие: ~p~n", [Event]),
    {next_state, State, Data}.

terminate(_Reason, _State, _Data) ->
    ok.

code_change(_OldVsn, State, Data, _Extra) ->
    {ok, State, Data}.
```

Счётчик

Счётчик сделать проще, чем диспетчер. В то время как нам всё ещё требуется реализация поведения, чтобы сделать то, что нам нужно (в нашем случае это gen_server), код получится минималистичным. Нам понадобится, чтобы он делал три вещи:

- открывал файл;
- исполнял по содержимому файла регулярное выражение;
- возвращал результат и считал количество совпадений.

Для первой задачи у нас есть множество функций в модуле file, которые нам помогут. Для третьей задачи мы определили erlcount_dispatch:complete/4, который это будет делать. А для второй мы будем использовать модуль re функции run/2-3, но они делают не совсем то, что нам нужно, как вы можете увидеть ниже:

```
1> re:run(<<"brutally kill your children (in Erlang)">>, "a").
{match,[{4,1}]}
2> re:run(<<"brutally kill your children (in Erlang)">>, "a",
2> [global]).
{match,[[{4,1}],[{35,1}]]}
3> re:run(<<"brutally kill your children (in Erlang)">>, "a",
3> [global, capture, all, list]).
{match,[["a"],["a"]]}
4> re:run(<<"brutally kill your children (in Erlang)">>, "child
4> [global, capture, all, list]).
{match,[["child"]]}
```

В то время как эта функция принимает параметры, которые у нас есть (`re:run(String, Pattern, Options)`), она не возвращает то, что нам нужно, — правильное количество совпадений. Давайте добавим следующую функцию в `erlcount_lib`, чтобы мы смогли начать писать счётчик:

```
regex_count(Re, Str) ->
    case re:run(Str, Re, [global]) of
        nomatch -> 0;
        {match, List} -> length(List)
    end.
```

Эта функция фактически просто считает результаты и возвращает число. Не забудьте добавить её имя в атрибут `export`.

Давайте продолжим и определим рабочий процесс следующим образом:

```
-module(erlcount_counter).
-behavior(gen_server).
-export([start_link/4]).
-export([init/1, handle_call/3, handle_cast/2,terminate/2, code_change/3]).
         handle_info/2,

-record(state, {dispatcher, ref, file, re}).

start_link(DispatcherPid, Ref, FileName, Regex) ->
    gen_server:start_link(?MODULE, [DispatcherPid,Ref, FileName, Regex], []).
init([DispatcherPid, Ref, FileName, Regex]) ->
    self() ! start,
    {ok, #state{dispatcher=DispatcherPid,
        ref = Ref,
        file = FileName,
        re = Regex}}.

handle_call(_Msg, _From, State) ->
    {noreply, State}.

handle_cast(_Msg, State) ->
    {noreply, State}.

handle_info(start, S = #state{re=Re, ref=Ref}) ->
    {ok, Bin} = file:read_file(S#state.file),
    Count = erlcount_lib:regex_count(Re, Bin),
    erlcount_dispatch:complete(S#state.dispatcher, Re, Ref, Count),
    {stop, normal, S}.

terminate(_Reason, _State) ->
    ok.

code_change(_OldVsn, State, _Extra) ->
    {ok, State}.
```

Два интересных фрагмента здесь — это функция обратного вызова `init/1`, где мы приказываем себе начать, и затем одно уравнение функции `handle_info/2`, в котором мы открываем файл (`file:read_file(Name)`) и получаем двоичные данные, которые мы передаём в нашу новую функцию `regex_count/2` и затем посылаем результат обратно с помощью `complete/4`. Потом мы останавливаем рабочий процесс. Остаток кода — стандартные функции обратного вызова OTP. Теперь мы готовы скомпилировать и запустить весь код.

```
$ erl -make
Recompile: src/erlcount_sup
Recompile: src/erlcount_lib
Recompile: src/erlcount_dispatch
Recompile: src/erlcount_counter
Recompile: src/erlcount
Recompile: test/erlcount_tests
```

Чёрт побери, да! Открывайте шампанское, поскольку компилятор ни разу не пожаловался[1]!

Беги, программа, беги

Есть много способов сделать так, чтобы программа начала исполняться. Убедитесь, что вы находитесь в директории, в которой находятся две следующие поддиректории:

```
erlcount-1.0
ppool-1.0
```

Теперь запустите Erlang таким способом:

```
$ erl -env ERL_LIBS "."
```

`ERL_LIBS` — это специальная переменная, которая (может быть) определена в вашем окружении, она позволяет указать, где Erlang может найти директории приложений OTP. Затем виртуальная машина может автоматически найти директории *ebin/*. Исполняемый файл *erl* также может принять аргумент в виде `-env ИмяПеременной Значение`, чтобы переопределить эту переменную, и мы как раз использовали эту возможность. Переменная `ERL_LIBS` очень полезна, особенно когда вы устанавливаете библиотеки, постарайтесь её запомнить! В виртуальной машине, которую мы запустили, можно проверить, что все модули присутствуют.

[1] Игра слов *we have no whine* — никто не пожаловался, и *we have no wine* — у нас нет вина (*прим. перев.*).

```
1> application:load(ppool).
ok
```

Эта функция попытается загрузить все модули приложения в память, если сможет их найти. Если вы не вызовете эту функцию, загрузка произойдёт автоматически при старте приложения, но этот подход предоставляет лёгкий способ проверить пути нашего приложения. Мы можем запустить наши приложения:

```
2> application:start(ppool), application:start(erlcount).
ok
Рег.выражение if\s.+-> насчитало результатов: 20
Рег.выражение case\s.+\sof насчитало результатов: 26
```



Ваши результаты могут, конечно, отличаться, в зависимости от того, что у вас имеется в директориях. Заметьте, что в зависимости от количества ваших файлов обработка может занять ощутимое время. Что, если мы хотим установить разные переменные для наших приложений? Нужно ли каждый раз менять файл приложения? Конечно, нет! Erlang поддерживает такую операцию. Давайте предположим, что мы хотели посмотреть, сколько раз разработчики Erlang оставили гневные комментарии в исходных текстах?

Исполняемый файл *erl* поддерживает специальный набор аргументов в виде `-ИмяПриложения Ключ1 Значение1 Ключ2 Значение2 ... КлючN ЗначениеN`. В таком случае мы можем исполнить следующие два регулярных выражения по исходному коду Erlang из дистрибутива версии R15B01.

```
$ erl -env ERL_LIBS "." -erlcount directory '"/home/ferd/otp_src_R15B01/lib/"'
regex '["shit","damn"]'
... <пропущено> ...
1> application:start(ppool), application:start(erlcount).
ok
Рег.выражение shit насчитало результатов: 3
Рег.выражение damn насчитало результатов: 1
2> q().
ok
```

Заметьте, что в этом случае все выражения, переданные в качестве аргументов, заключены в одиночные кавычки (’). Это потому, что я хочу, чтобы оболочка Unix пропустила их в командную строку, не пытаясь исполнить. Разные оболочки могут иметь разные правила. Мы также могли бы попробовать искать более общие

выражения, позволяя значениям начинаться с заглавной буквы или иметь больше открытых одновременно файлов:

```
$ erl -env ERL_LIBS "." -erlcount directory '"/home/ferd/otp_src_R15B01/lib/"'
regex '["[Ss]hit","[Dd]amn"]' max_files 50
... <пропущено> ...
1> application:start(ppool), application:start(erlcount).
ok
Рег.выражение [Ss]hit насчитало 13 результатов
Рег.выражение [Dd]amn насчитало 6 результатов
2> q().
ok
```

О, программисты OTP, что вас так раздражает (ответ «работа с Erlang» не принимается)?

Этот запуск может занять ещё больше времени для выполнения, поскольку на тысячах файлов нужно выполнить более сложные проверки. В целом всё работает нормально, но есть пара раздражающих моментов. Почему мы всегда вручную запускаем оба приложения? Нет ли способа получше?

Вложенные приложения



Вложенные приложения — это один из способов заставить всё работать. Основная идея вложенного приложения состоит в том, что вы определяете приложение (в этом случае `ppool`) как являющееся частью другого (`erlcount`). Чтобы это сделать, потребуется внести ряд изменений в оба приложения.

Суть подхода такова, что вы немного меняете ваш файл приложения, и затем требуется добавить к ним нечто такое, что называется фазами запуска, а потом следовать данному вам протоколу, который подробно и длинно описан в документации Erlang.

Всё чаще и чаще разные люди рекомендуют не использовать вложенные приложения по простой причине: они ограничивают повторное использование кода. Мы провели уйму времени, работая над архитектурой `ppool`, чтобы её мог использовать кто-нибудь другой, получить свой собственный пул и делать с ним что ему угодно. Если бы мы поместили его во вложенное приложение, то не смогли бы включить его ни в какое другое приложение в составе той же виртуальной машины. Также если `erlcount` умрёт, то `ppool` тоже будет остановлен вместе с ним, разрушая всё, что было вычислено приложением, захотевшим воспользоваться `ppool`.

По этим причинам вложенные приложения обычно исключаются из инструментов многими Erlang-программистами, хотя некоторым это всё ещё нравится. Как мы

обсудим в следующей главе, релизы фактически помогают нам получать аналогичный результат (и даже намного больше) более обобщённым способом.

Но перед тем, как мы до этого доберёмся, нам осталось обсудить ещё одну деталь.

Сложные завершения работы



В некоторых случаях нам нужны дополнительные шаги, перед тем как мы завершим работу нашего приложения. Функция `stop/1` в модуле поведения приложения может не справляться с этой задачей, особенно поскольку она вызывается, когда приложение уже завершило работу. Что делать, если нам нужно очистить какие-то ресурсы, перед тем как приложение по-настоящему завершило работу.

Хитрость здесь очень простая: просто добавьте функцию `prep_stop(Состояние)` в ваш модуль обратного вызова для приложения. `Состояние` будет тем состоянием, которое вернула ваша функция `start/2`, и то, что вернёт `prep_stop/1`, будет далее автоматически передано в `stop/1`. Функция `prep_stop/1`, таким образом, технически вставляет свой вызов между `start/2` и `stop/1` и исполняется в то время, как ваше приложение ещё живо, но в момент перед тем, как оно будет завершать работу. Для использования в вашем собственном коде вы сами узнаете, когда вам нужна такая хитрость. Сейчас для нашего приложения это не потребуется.

Теперь, когда простые приложения заработали, пришло время подумать об упаковке нашего приложения в релиз.

21
РЕЛИЗ — НАШЕ СЛОВО

Как далеко мы уже зашли? Вся эта работа, все концепции, и мы ещё даже не доставили ни одного исполняемого файла на Erlang! Вы можете со мной согласиться, что требуется много усилий, чтобы запустить Erlang-систему, особенно в сравнении со множеством языков, где вы просто вызываете компилятор и можно запускаться.

Конечно, это замечание полностью верно. Мы можем компилировать файлы, запускать приложения, проверять их зависимости, обрабатывать аварийные завершения и так далее, но это не очень полезно, если у нас нет работающей Erlang-системы, которую мы можем поставить клиенту или приложить к коду, который мы написали. Какова польза от прекрасной пиццы, если она доставляется клиенту в холодном виде? (Любителям холодной пиццы может показаться, что про них забыли. Простите меня.)

Команда разработки OTP не оставила нас наедине с проблемами запуска настоящих готовых программных систем. Релизы OTP являются частью системы, спроектированной для того, чтобы помочь упаковать приложения с минимальным набором ресурсов и зависимостей. В этой главе мы рассмотрим два основных способа создавать релизы: Systools и Reltool.



Чиним текущие трубы

Для нашего первого релиза мы повторно используем наши уже готовые приложения `ppool` и `erlcount` из предыдущей главы. Однако перед тем, как мы это сделаем, нам понадобится изменить несколько моментов там и здесь.

Если вы следили внимательно за ходом книги и писали свой код, вы, вероятно, хотите скопировать ваши два приложения в новую директорию с названием *release/*, которая будет использоваться в течение всей этой главы.

Завершение работы виртуальной машины



Первое, что действительно было неудобно в нашем приложении `erlcount`, — это то, что как только оно завершило работу, виртуальная машина продолжала работать, но ничего не выполняла. Мы можем захотеть, чтобы наше приложение работало вечно, но в этом случае это не так. Продолжать исполнять виртуальную машину может быть удобно при разработке, поскольку нам может понадобиться проверить кое-что в памяти, например с помощью интерпретатора, или вручную перезапустить приложения, но когда приложение готово — это более не требуется.

По этой причине мы добавим команду, которая завершит работу виртуальной машины Erlang корректным способом. Лучшим местом для этой команды будет функция `terminate` внутри файла *erlcount_dispatch.erl*, которая будет вызвана после того, как нам будут выданы результаты. Отлично подходящая для остановки функция: `init:stop/0`. Она довольно сложна внутри, но позаботится о том, чтобы завершить работу всех приложений в правильном порядке. Она закроет открытые нами файлы, сокеты и так далее. Новая функция остановки должна теперь выглядеть так:

```
terminate(_Reason, _State, _Data) ->
    init:stop().
```

Вот и весь код. Однако следует сделать ещё кое-что.

Обновление файлов приложения

Когда в предыдущих главах мы определили наши файлы приложения, мы использовали абсолютный минимум информации, которая была необходима, чтобы начать с ними работу. Есть ещё несколько полей, которые нужны для создания релизов, так что Erlang не будет на нас обижаться за их отсутствие.

Первое, инструменты сборки релизов в Erlang требуют от нас быть точнее в наших описаниях приложений. Понимаете, хотя инструменты для релизов не читают документацию, у них всё-таки остаётся этот интуитивный страх перед чтением кода, разработчики которого не были достаточно вежливы, чтобы хотя бы оставить намёк на то, что делает данное приложение. По этой причине нам обязательно нужно добавить кортеж с описанием в оба наши файла *ppool.app* и *erlcount.app*.

Для `ppool` добавьте такую строку:

```
{description, "Run and enqueue different concurrent tasks"}
```

А для `erlcount` добавьте такую:

```
{description, "Run regular expressions on Erlang source files"}
```

Теперь, когда мы будем смотреть на различные запущенные системы, мы сможем лучше разобраться, что происходит и что запущено.

Самые внимательные читатели также вспомнят, что я упоминал в какой-то момент, что все приложения зависят от `stdlib` и `kernel`. Однако наши два приложения этого не упоминают. Давайте добавим их в каждый из наших *app*-файлов. Добавьте следующий кортеж в *app*-файл приложения `ppool`:

```
{applications, [stdlib, kernel]}
```

Также добавьте два приложения в существующий файл *erlcount.app*, так чтобы получилось:

```
{applications, [stdlib, kernel, ppool]}.
```

Не принимайте всё на веру

В то время как добавление приложений `stdlib` и `kernel` в список зависимостей в *app*-файле может почти не оказать влияния на запуск релизов вручную (и даже если мы генерируем их с помощью Systools, этот способ мы скоро рассмотрим), указывать их жизненно важно.

Людям, которые создают релизы с помощью Reltool (другой инструмент, который мы тоже рассмотрим в этой главе), определённо потребуются эти два приложения, чтобы их релиз исполнялся без проблем и даже чтобы смог корректно завершить работу виртуальной машины. Я не шучу, это действительно необходимо. Я забыл сделать это, когда писал эту главу и потерял целую ночь работы, пытаясь разобраться, что пошло не так, только чтобы в конце обнаружить, что я сделал ошибку в зависимостях.

Можно поспорить, что в идеальном мире релиз-система Erlang могла бы сама автоматически добавлять эти приложения, поскольку почти все остальные (кроме очень особых случаев) всегда от них зависят. Но, увы, они этого не делают.

Компилируем приложения

У нас теперь есть завершение работы, и мы обновили *app*-файлы. Последний шаг перед тем, как мы начнём работать с релизами, — это скомпилировать все ваши приложения.

Последовательно исполняйте ваши файлы *Emakefile* (с помощью команды `erl -make`) в каждой директории, где есть такой файл. Иначе инструменты Erlang не выполнят этого автоматически, и у вас окажется релиз без готового к запуску кода. Опаньки.

Релизы с помощью Systools

Приложение `systools` является простейшим способом, чтобы построить релиз в Erlang. Это «печь-скороварка» для Erlang-релизов. Чтобы получить ваши вкуснейшие релизы горячими прямо из печи, вам сначала понадобится простой рецепт и список ингредиентов. Вот такой список для успешного минимального Erlang-релиза нашего приложения `erlcount` (`erlcount 1.0.0`):

- система времени исполнения Erlang (сокращённо ERTS) на ваш выбор;
- стандартная библиотека (`stdlib`);
- библиотека ядра (`kernel`);
- наше приложение `ppool`, которое не должно завершаться аварийно;
- наше второе приложение `erlcount`.

Я уже упоминал, что повар из меня ужасный? Я не уверен, что у меня получатся даже блинчики, но хотя бы я знаю, как построить релиз OTP. Список ингредиентов для релиза OTP с помощью `systools` выглядит как этот файл, который мы назовём *erlcount-1.0.rel* и поместим в верхний уровень нашей директории *release/*.

```
{release,
    {"erlcount", "1.0.0"},
    {erts, "5.9.1"},
    [{kernel, "2.15.1"},
        {stdlib, "1.18.1"},
        {ppool, "1.0.0", permanent},
        {erlcount, "1.0.0", transient}]}.
```

Файл содержит точно такую же информацию, как и текстовый список ингредиентов в рецепте, хотя мы можем указать, как именно мы хотим запускать приложения (временно: `temporary`, краткосрочно: `transient` или постоянно на всё время жизни виртуальной машины: `permanent`). Также мы можем указать версии приложений, так что есть возможность смешать и составить комбинации из библиотек и версий Erlang, в зависимости от наших потребностей. Чтобы получить все номера версий, которые сейчас имеются на вашем компьютере, можно выполнить следующую команду:

```
$ erl
Erlang R15B01 (erts-5.9.1) [source] [64-bit] [smp:4:4] [async-threads:0]
[hipe] [kernel-poll:false]
Eshell V5.9.1 (abort with ^G)
1> application:which_applications().
[{stdlib,"ERTS CXC 138 10","1.18.1"},
 {kernel,"ERTS CXC 138 10","2.15.1"}]
```

Для этого примера у меня исполнялся интерпретатор Erlang версии R15B01. Вы можете видеть версию системы времени исполнения (ERTS) сразу после номера релиза (версия 5.9.1). Затем, вызывая `application:which_applications()` на уже запущенной системе, я могу увидеть две оставшиеся нужные мне версии: ядра (`kernel`, 2.15.1) и стандартной библиотеки (`stdlib`, 1.18.1). Номера могут различаться между разными версиями Erlang. Однако явное указание номеров версий полезно, поскольку означает, что если у вас в системе имеется несколько версий Erlang, вы можете продолжать работать с более старой `stdlib`, и это не очень плохо повлияет на ваш проект.



Вы также заметите, что я выбрал для релиза имя `erlcount` и дал ему версию 1.0.0. Это не относится к приложениям `erlcount` и `pool`, которые тоже имеют версию 1.0.0, как было указано в их *app*-файлах.

Итак, теперь у нас имеются все наши приложения (скомпилированные), наш список ингредиентов и прекрасная концепция вымышленной печки-скороварки. Что нам теперь надо — это собственно рецепт приготовления.

Рецепт сообщает вам пару вещей: в каком порядке добавлять ингредиенты, как их смешивать, как готовить и так далее. Часть рецепта, касающаяся порядка добавления, описана в нашем списке зависимостей в каждом *app*-файле. Приложение `systools` достаточно умно, чтобы заглянуть в *app*-файлы и решить, что требуется запустить перед чем. Но нам надо обработать ещё передачу других инструкций.

Создание загрузочного файла

Виртуальная машина Erlang может стартовать себя с помощью простейшей конфигурации, которая будет взята из специального загрузочного файла. Фактически, когда вы запускаете вашу собственную копию *erl* из консоли операционной системы, она неявно вызывает систему времени исполнения (ERTS) с загрузочным файлом по умолчанию. Этот файл даёт базовые инструкции, такие как «загрузить стандартную библиотеку», «загрузить приложение `kernel`», «выполнить заданную функцию» и так далее. Этот загрузочный файл является двоичным файлом, созданным из сценария загрузки[1], и содержит кортежи, представляющие эти инструкции. Сейчас мы напишем такой загрузочный сценарий.

Начнём с таких строк:

[1] *http://www.erlang.org/doc/man/script.html*

```
{script, {Name, Vsn},
  [
    {progress, loading},
    {preLoaded, [Mod1, Mod2, ...]},
    {path, [Dir1,"$ROOT/Dir",...]},
    {primLoad, [Mod1, Mod2, ...]},
    ...
```

Шучу, конечно. Никто не делает это вручную, и мы не будем. Загрузочный (*boot*) сценарий легко создаётся автоматически из *.rel*-файла. Просто запустите виртуальную машину Erlang в папке *release/* и выполните такую команду:

```
$ erl -env ERL_LIBS .
... <пропущено> ...
1> systools:make_script("erlcount-1.0", [local]).
ok
```

Теперь, если вы глянете в вашу директорию, в ней появились несколько новых файлов, включая файлы *erlcount-1.0.script* и *erlcount-1.0.boot*. В вызове `make_script` имеется параметр `local`, который означает, что мы хотим, чтобы наш релиз мог выполняться где угодно, а не только в текущей папке. Приложение Systools имеет намного больше опций[2], но поскольку Systools не настолько мощное в сравнении с Reltool (который мы сейчас обсудим), мы не будем слишком подробно на них останавливаться.

К этому моменту у нас появился загрузочный сценарий, но этого ещё недостаточно для того, чтобы начать распространять наш код.

Упаковка релиза

Вернитесь в открытый интерпретатор Erlang и выполните следующую команду:

```
2> systools:make_tar("erlcount-1.0", [{erts, "/usr/local/lib/erlang/"}]).
ok
```

Или, если вы используете Windows 8/7/Vista, такую команду:

```
2> systools:make_tar("erlcount-1.0", [{erts, "C:/Program Files (x86)/erl5.9.1"}]).
ok
```

Systools выполнит поиск ваших файлов релиза и системы времени выполнения (ERTS, потому что была указана опция `erts`). Если не указывать эту опцию, то релиз не сможет исполняться сам по себе и будет зависеть от установленного в системе Erlang.

[2] *http://www.erlang.org/doc/man/systools.html*

Запуск этой функции создаёт архивный файл с именем *erlcount-1.0.tar.gz*. Если распаковать содержимое архива, то вы должны увидеть такую директорию:

```
erts-5.9.1/
lib/
releases/
```

Поддиректория *erts-5.9.1/* будет содержать систему времени исполнения (ERTS). Директория *lib/* содержит все приложения, которые нам понадобятся, и *releases/* содержит загрузочные и прочие файлы, которые относятся к релизам.

Перейдите в директорию, в которую вы распаковали эти файлы. Отсюда из командной строки мы можем сформировать вызов *erl*. Сначала укажем, где находится исполняемый файл *erl*, и загрузочный файл (без расширения *.boot*). В системе Linux должно получиться нечто такое:

```
$ ./erts-5.9.1/bin/erl -boot releases/1.0.0/start
```

В системе Windows 7, если вы используете PowerShell, командная строка будет выглядеть точно так же.

По желанию вы можете использовать абсолютные пути, если вы хотите, чтобы команда работала из любой директории на компьютере. Не запускайте её пока что. Она не окажется полезной, потому что в текущей директории нет файлов, которые можно анализировать. Если вы использовали абсолютные пути в командной строке, то можете перейти в любую другую директорию с подходящими файлами и запустить вашу программу оттуда.

Не принимайте всё на веру

Нет никаких гарантий, что релиз запустится на любой системе. Если вы использовали чистый Erlang-код, без компиляции в машинный код с помощью HiPE (режим компилятора Erlang, дающий машинный код, который временами даже быстрее, чем обычный, и может быть удобен для приложений, которым не хватает мощности процессора), то такой код, скорее всего, будет переносимый и запустится где угодно. Проблема в том, что версия ERTS, которую вы упаковали с вашим релизом, возможно, не захочет работать. Вам либо понадобится создать много пакетов для разных платформ, если ваши клиенты используют множество операционных систем и версий, либо просто поставлять *.beam*-файлы без соответствующей им версии ERTS и просить людей запускать их на той системе, которая у них установлена.

Реализация приложения `erlcount` могла бы использовать текущую директорию для начала сканирования. Однако возможно задать начальную директорию для поиска с помощью переменных окружения приложения. Давайте добавим к команде `-erlcount directory "'<путь к директории>'"`. Затем, поскольку мы хотим, чтобы программа не

выглядела как Erlang, добавим параметр -noshell – на моём компьютере это выглядит примерно так:

```
$ ./erts-5.9.1/bin/erl -boot releases/1.0.0/start -erlcount directory
'"/home/ferd/code/otp_src_R14B03/"' -noshell
Regex if\s.+-> has 3846 results
Regex case\s.+\sof has 55894 results
```

Я исполнял программу erlcount на старых релизах Erlang и OTP. Вы можете попробовать на более новых. Используя абсолютные пути к файлам, я получаю примерно такую длинную команду:

```
$ /home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/rel/erts-5.9.1/bin/erl -boot
/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/rel/releases/1.0.0/start -noshell
```

Откуда бы я не выполнил эту команду, директория, которая будет сканироваться, точно задана. Оберните эту команду в сценарий оболочки (*shell script*) или пакетный файл, и вы готовы к работе.

Релизы с помощью Reltool

Systools имеют множество аспектов, которые просто раздражают. У нас мало контроля над тем, как делаются вещи. Указание пути к загрузочному файлу и тому подобные манипуляции проходят болезненно. Более того, получившийся файл довольно большой: целый релиз может занять более 20 мегабайтов на диске, и, если мы решим упаковать больше приложений, станет ещё хуже. Можно сделать лучше, если использовать Reltool, мы получим больше контроля над сборкой релиза, но ценой за это будет увеличение сложности.

Reltool работает с помощью файла конфигурации, который выглядит так:

```
{sys, [
    {lib_dirs, ["/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/"]},
    {rel, "erlcount", "1.0.0",
        [kernel,
        stdlib,
        {ppool, permanent},
        {erlcount, transient}
        % можно использовать {БиблиотечноеПриложение, load} для кода, который никогда
        % не запускается
    ]},
    {boot_rel, "erlcount"},
    {relocatable, true},
    {profile, standalone},
    {app, ppool, [{vsn, "1.0.0"},
```

```
            {app_file, all},
            {debug_info, keep}]},
{app, erlcount, [{vsn, "1.0.0"},
                 {incl_cond, include},
                 {app_file, strip},
                 {debug_info, strip}]}
]}.
```

Узрите дружественность Erlang к пользователю! Честно говоря, не существует лёгкого способа представить новичку Reltool. Вам потребуется ряд этих параметров одновременно, иначе ничего не будет работать. Может прозвучать странно, но за этой сложностью кроется вполне разумная логика.

Для начала скажу, что Reltool может принимать информацию на разных уровнях. Первый уровень будет содержать информацию обо всём релизе в целом. Второй уровень будет касаться каждого приложения, перед тем как перейти к третьему уровню, — это детальный контроль над каждым модулем.



Для каждого из этих уровней будут доступны разные параметры. Вместо того чтобы, как в энциклопедии, взять и перечислить все варианты, мы ознакомимся с несколькими самыми важными параметрами и потом с несколькими возможными конфигурациями.

Первый параметр — это тот, который помогает нам избавиться от в некоторой мере раздражающей необходимости находиться в заданной директории или задавать правильные `-env` параметры для виртуальной машины. Параметр имеет имя `lib_dirs` и принимает в качестве значения список директорий, где находятся приложения. Итак, вместо того чтобы добавлять `-env ERL_LIBS список:директорий:через:двоеточие`, вы помещаете в файл релиза параметр `{lib_dirs, [СписокДиректорий]}` и достигаете того же результата.

Другая жизненно важная опция для конфигурации Reltool: `rel`. Это кортеж, который очень подобен *.rel*-файлу, который мы создавали для Systools. В демонстрационном файле у нас есть такие строки:

```
{rel, "erlcount", "1.0.0",
    [kernel,
    stdlib,
    {ppool, permanent},
    {erlcount, transient}
]},
```

Это нам понадобится, чтобы определить, какие из приложений следует запустить и как. После этого кортежа добавим ещё один в такой форме:

```
{boot_rel, "erlcount"}
```

Этот кортеж сообщит Reltool, что когда кто-нибудь запускает включённый в релиз исполняемый файл *erl*, мы хотим, чтобы запускались приложения, входящие в релиз `erlcount`. Используя вот эти три опции: `lib_dirs`, `rel`, `boot_rel`, — мы можем получить работающий релиз.

Чтобы так сделать, мы поместим эти кортежи в формате, который может понять Reltool:

```
{sys, [
    {lib_dirs, ["/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/"]},
    {rel, "erlcount", "1.0.0",
    [kernel,
        stdlib,
        {ppool, permanent},
        {erlcount, transient}
    ]},
    {boot_rel, "erlcount"}
]}.
```

Мы просто завернём три кортежа в большой кортеж `{sys, [Параметры]}`. Я сохранил этот текст в файл, который назвал *erlcount-1.0.config* в директории *release/*. Вы можете поместить его где угодно (кроме */dev/null*, хотя, конечно, это устройство поддерживает исключительную скорость записи!).

Затем открываем интерпретатор Erlang:

```
1> {ok, Conf} = file:consult("erlcount-1.0.config").
{ok,[{sys,[{lib_dirs,["/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/"]},
     {rel,"erlcount","1.0.0",
          [kernel,stdlib,{ppool,permanent},{erlcount,transient}]},
     {boot_rel,"erlcount"}]}]}
2> {ok, Spec} = reltool:get_target_spec(Conf).
{ok,[{create_dir,"releases",
```

```
... <пропущено> ...
3> reltool:eval_target_spec(Spec, code:root_dir(), "rel").
ok
```

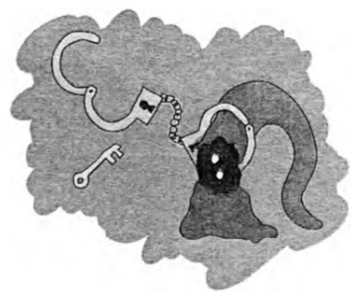
Первым шагом будут чтение конфигурации и привязка её к переменной `Conf`. Затем мы посылаем эту информацию в функцию `reltool:get_target_spec(Conf)`. Функция будет исполняться некоторое время и вернёт очень много информации, которую мы не будем читать. Не важно, главное, что результат будет находиться в переменной `Spec`.

Третья команда принимает спецификацию параметром и сообщает Reltool: «Возьми эту спецификацию релиза, используя какой там путь у моего Erlang, и сложи всё в директорию *rel/*». Вот и всё. Посмотрите в директорию *rel/*, и вы найдёте, вероятно уже знакомые, несколько поддиректорий.

Пока что не будем озадачиваться и просто исполним такую команду:

```
$ ./bin/erl -noshell
Regex if\s.+-> has 0 results
Regex case\s.+\sof has 0 results
```

Ах да, теперь запускать его стало намного проще. Вы можете поместить эти файлы где угодно на диске, и если не нарушать структуру поддиректорий, такой релиз запустится из любой директории.



Вы заметили кое-какое различие с прошлыми примерами релиза? Я надеюсь, что заметили. Нам не пришлось указывать номера версий. Reltool ведёт себя немного умнее, чем Systools. Если не указать версию, то он автоматически попытается найти самую новую версию в доступных ему путях поиска (которые вы указали в кортеже `lib_dirs` или возвращаемые функцией `code:root_dir()`).

А что, если я скучный, унылый, не слежу за модой и не хочу пользоваться свежайшими версиями приложений, но вместо этого люблю старину? Я всё ещё ношу мои дискоштаны и хочу использовать старые версии ERTS и библиотек (я никогда не чувствовал себя живее, чем тогда в 1977!).

К счастью, Reltool может обработать релизы, которым требуется более старая версия Erlang. Уважение к старшим — это важная концепция в инструментарии Erlang.

Если у вас имеется более старая версия Erlang, просто добавьте строку `{erts, [{vsn, Версия}]}` в файл конфигурации.

```
{sys, [
    {lib_dirs, ["/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/"]},
    {erts, [{vsn, "5.8.3"}]},
    {rel, "erlcount", "1.0.0",
    [kernel,
        stdlib,
        {ppool, permanent},
        {erlcount, transient}
    ]},
    {boot_rel, "erlcount"}
]}.
```

Теперь вам следует очистить директорию *rel/*, чтобы избавиться от более нового релиза. Затем выполните, я бы сказал, страшновато выглядящую последовательность команд ещё раз:

```
4> f(),
4> {ok, Conf} = file:consult("erlcount-1.0.config"),
4> {ok, Spec} = reltool:get_target_spec(Conf),
4> reltool:eval_target_spec(Spec, code:root_dir(), "rel").
ok
```

Просто напоминание: `f()` используется, чтобы заставить интерпретатор забыть все недавно назначенные значения переменных.

Теперь если я перейду в директорию *rel/* и вызову `$ ./bin/erl`, то я получу примерно такой вывод на экран:

```
Erlang R14B02 (erts-5.8.3) [source] ...
Eshell V5.8.3 (abort with ^G)
1> Regex if\s.+-> has 0 results
Regex case\s.+\sof has 0 results
```

Замечательно! Это сработало с версией 5.8.3, хотя у меня в системе имелась и более новая версия. Для того чтобы предыдущий пример сработал на вашей системе, следует иметь Erlang версии R14B02, установленный заранее (или подправить версию под то, что у вас есть).

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если посмотреть в директорию* rel/*, вы увидите, что содержимое её подобно тому, что было получено ранее с помощью Systools. Одно различие будет в том, что содержала директория* lib/*, — которая теперь будет содержать ряд директорий и упакованных* .ez*-файлов. Директории в* lib/ *будут содержать поддиректории* include/*, которые нужны для разработки, при использовании библиотек в составе релиза, и директории* priv/*, содержащие файлы, которые нужны приложению, например драйверы на языке C или файлы данных. С другой стороны,* .ez*-файлы — это просто упакованные архиватором ZIP скомпилированные модули. Виртуальная машина распакует*

их для вас, если понадобится запустить код из них и такая упаковка просто нужна, чтобы релиз был легче и содержал меньше файлов.

Но подождите, как насчёт других модулей?

Ах, теперь мы переходим от настроек уровня релиза и входим в мир настроек, касающихся приложений. Позади осталось ещё множество настроек уровня релиза, которые мы ещё не видели, но мы уже разогнались, и нас прямо сейчас не остановить. Мы посмотрим на них в следующей секции.

Для приложений мы можем указывать версии, добавляя больше кортежей:

```
{app, AppName, [{vsn, Version}]}
```

Добавьте по одному на каждое приложение, которое этого требует.

Опции Reltool

Теперь у нас есть намного больше опций для всего. Мы можем указать, если мы хотим, чтобы релиз включал отладочную информацию, или наоборот — удалить её, пытаться сделать файлы приложений более компактными или оставить те, что есть, что включать или исключать, как строго относиться к включению приложений и модулей, от которых могут зависеть ваши приложения, и так далее. Более того, эти опции могут обычно быть определены как для всего релиза, так и по каждому приложению, так что вы можете указать значения по умолчанию и затем переопределить их, где требуется.

Теперь давайте взглянем на опции Reltool. Если вы находите их сложными, просто пропустите до следующей секции, где вы найдёте несколько рецептов для Reltool, которым можно следовать.

Опции уровня релиза

Следующие опции Reltool можно применять только для всего релиза.

`{lib_dirs, [СписокДиректорий]}`

Позволяет вам указать, в каких директориях искать библиотеки.

`{excl_lib, otp_root}`

Добавленная в версии R15B02, эта опция позволяет вам указать приложения OTP, которые должны стать частью вашего релиза, и не включать в релиз всё, что находится в директории Erlang/OTP. Это позволяет вам создавать релизы, фактически являющиеся библиотеками, которые можно загружать из существующей виртуальной машины, установленной на данной системе. При использовании этой опции следует запускать виртуальную машину такой командой: `$ erl -boot_var RELTOOL_EXT_LIB path/to/release directory/lib -boot path/to/boot/file`.

Это позволит релизу использовать текущую установленную версию Erlang/OTP, но с вашими собственными библиотеками из вашего релиза.

`{app, ИмяПриложения, [ОпцииПриложения]}`
: Это позволяет указать опции для приложения, которые обычно более ориентированы на конкретное приложение, чем общие опции релиза.

`{boot_rel, ИмяРелиза}`
: Позволяет указать релиз по умолчанию, который будет загружен вместе с запуском файла *erl*. Это означает, что вам не придётся указывать загрузочный файл в командной строке *erl*.

`{rel, Имя, Версия, [Приложения]}`
: Позволяет вам указывать приложения, которые должны быть включены в релиз.

`{relocatable, true | false}`
: Возможно построение релиза, который будет работать из любой директории в вашей системе или только из заданной. По умолчанию эта опция установлена в `true`, и я стараюсь её не трогать, если только нет очень хорошей причины отключить её. Вы узнаете, если вам это понадобится.

`{profile, development | embedded | standalone}`
: Эта опция является способом указать фильтры по умолчанию (описанные в следующем списке), основанные на типе вашего релиза. По умолчанию используется режим `development`. Он включает больше файлов из каждого приложения и целиком всю систему времени исполнения (ERTS). Профиль `standalone` более ограничивающий, и профиль `embedded` ещё более строгий, пропускает по умолчанию многие приложения и двоичные файлы ERTS.

Опции для релизов и приложений

Ниже показаны опции Reltool, действующие на релиз целиком и на отдельные приложения. Заметьте, что для всех них указание опции на уровне приложения просто переопределит значение, данное ранее на уровне всей системы.

`{incl_sys_filters, [РегВыражения]}` и `{excl_sys_filters, [РегВыражения]}`
: Эти две опции проверяют, совпадает ли файл с фильтрами включения без совпадения с фильтрами исключения, перед тем как включить его в релиз. Таким способом вы можете отбросить или, наоборот, включить нужные вам файлы в релиз.

`{incl_app_filters, [РегВыражения]}` и `{excl_app_filters, [РегВыражения]}`
: Эти две опции ведут себя подобно `incl_sys_filters` и `excl_sys_filters`, но действуют на файлы в составе приложения.

`{incl_archive_filters, [РегВыражения]}` и `{excl_archive_filters, [РегВыражения]}`
: Эти опции указывают, какие директории верхнего уровня следует включить или исключить из архивных *.ez*-файлов (подробнее об этом в следующей секции). Файлы, которые не были включены в архив, всё ещё могут попасть в релиз, но просто не будут сжаты.

`{incl_cond, include | exclude | derived}`
: Эта опция решает, как включать приложения, которые не указаны в качестве обязательных в кортеже `rel`.

  `include`
  : Reltool будет включать в релиз практически всё, что сможет найти.

  `derived`
  : Reltool включит только приложения, которые, по его мнению, могут быть использованы приложениями, перечисленными в кортеже `rel`. Это значение по умолчанию.

  `exclude`
  : Ни одно приложение по умолчанию не попадает в релиз. Обычно вы хотите установить это на уровне релиза, когда вам требуется минимальный релиз, и затем переопределить его значение для каждого приложения, чтобы включить в релиз то, что, по вашему мнению, должно быть включено.

`{mod_cond, all | app | ebin | derived | none}`
: Контролирует политику включения модулей в релиз.

  `none`
  : Означает, что никакие модули включены не будут (что не очень-то и полезно).

  `derived`
  : Означает, что Reltool попытается выяснить, какие модули используются другими модулями, которые уже включены, и добавит их.

  `app`
  : Означает, что Reltool сохраняет все модули, упомянутые в *app*-файле, и те, что были унаследованы (`derived`).

  `ebin`
  : Сохраняет те модули, что были найдены в директории *ebin/*, плюс унаследованные (`derived`).

  `all`
  : Значение по умолчанию. Одновременно ведёт себя, как режимы `app` и `ebin`.

`{app_file, keep | strip | all}`
: Эта опция задаёт то, как *app*-файлы будут обрабатываться, когда вы включаете приложение в релиз.

`keep`
: Гарантирует, что использованный в релизе *app*-файл будет точной копией того, что вы написали для вашего приложения. Это значение по умолчанию.

`strip`
: Reltool попытается сгенерировать новый *app*-файл, который удаляет модули, подпадающие под исключение (с помощью фильтров или опций).

`all`
: Сохраняет оригинальный файл, но также добавляет модули, которые были явно включены. Полезное свойство `all` — это то, что можно генерировать *app*-файлы, даже если их не было.

Опции уровня модуля

Ниже показаны опции Reltool для модулей.

`{incl_cond, include | exclude | derived}`
: Позволяют переопределить опцию `mod_cond`, заданную на уровне релиза и приложения.

Опции всех уровней

Следующие опции работают на всех уровнях. Чем ниже уровень, тем больше приоритет у опции.

`{debug_info, keep | strip}`
: Подразумевается, что ваши файлы были скомпилированы с включенной опцией `debug_info` (что я рекомендую), эта опция позволяет вам решить, оставить эту информацию или отбросить. Опция `debug_info` очень полезна, если вы захотите декомпилировать файлы или провести отладку, но занимает некоторый объём на диске.

Ух, сколько всего!

О да, мы рассмотрели много информации про параметры Reltool. Я не включил в обзор все возможные опции, но и так получился неплохой справочник. Если вы хотите прочесть всё целиком, смотрите в официальной документации по адресу *http://www.erlang.org/doc/man/reltool.html*.

Рецепты для Reltool

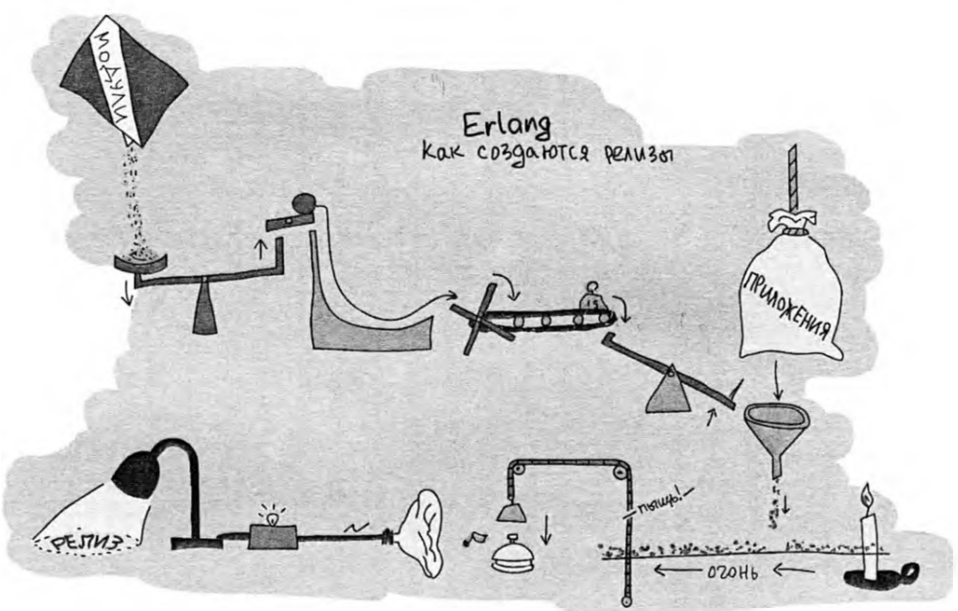
Теперь рассмотрим несколько общих подсказок и секретов о том, как написать свой *.rel*-файл, чтобы достигнуть нужных результатов, таких как релизы маленького размера

или релизы, которые содержат достаточно библиотек, чтобы продолжать разработку прямо в них.

Версии для разработки

Получить релиз, наполненный библиотеками, которые полезны для разработки некоторых проектов, должно быть относительно легко, и часто значения по умолчанию вполне подходят. Просто придерживайтесь основных знаний, которые мы только что получили, и у вас что-нибудь получится.

```
{sys, [
    {lib_dirs, ["/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/"]},
    {rel, "erlcount", "1.0.0", [kernel, stdlib, ppool, erlcount]},
    {boot_rel, "erlcount"}
]}.
```



Reltool позаботится об импорте достаточного количества библиотек, чтобы получился хороший релиз. В некоторых случаях вы можете захотеть получить всё, что содержится в обычной виртуальной машине, как создано командой OTP, плюс несколько ваших собственных библиотек. Вы можете распространять целую виртуальную машину

для вашей команды, с несколькими добавочными библиотеками. В таком случае вы хотите сделать так:

```
{sys, [
    {lib_dirs, ["/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/"]},
    {rel, "start_clean", "1.0.0", [kernel, stdlib]},
    {incl_cond, include},
    {debug_info, keep}
]}.
```

Устанавливая параметр `incl_cond` в значение `include`, все приложения, найденные в текущей установке ERTS и `lib_dirs`, окажутся частью вашего релиза.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Когда не указан параметр `boot_rel`, вам следует дать релизу имя `start_clean`, чтобы Reltool не жаловался. Это имя будет выбрано по умолчанию, когда вы запустите связанный с ним исполняемый файл* erl.

Если мы хотим исключить заданное приложение — скажем, `megaco`, поскольку я никогда в него даже не заглядывал, — мы можем вместо этого использовать такой *rel*-файл:

```
{sys, [
    {lib_dirs, ["/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/"]},
    {rel, "start_clean", "1.0.0", [kernel, stdlib]},
    {incl_cond, include},
    {debug_info, keep},
    {app, megaco, [{incl_cond, exclude}]}
]}.
```

Здесь мы можем указать одно или несколько приложений (каждое имеет свой собственный кортеж) и каждый из них переопределяет настройку `incl_cond`, находящуюся на уровне релиза. Итак, в этом случае мы включаем всё, кроме `megaco`.

Импорт или экспорт только части библиотеки

В нашем релизе случилась одна неприятная вещь — это то, что приложения, такие как `ppool` и другие, также хранили свои тестовые файлы в релизе, даже несмотря на то, что файлы были не нужны. Вы можете найти их, если заглянете в директорию *rel/lib/* и распакуете *ppool-1.0.0.ez* (это ZIP-архив, возможно, вам придётся сначала сменить расширение файла на *.zip*).

Самый лёгкий способ избавиться от этих файлов — это указать фильтры исключения, например так:

```
{sys, [
    {lib_dirs, ["/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/"]},
    {rel, "erlcount", "1.0.0", [kernel, stdlib, ppool, erlcount]},
    {excl_app_filters, ["_tests.beam$"]}
]}.
```

Когда вы хотите импортировать только заданные файлы, то всё немного усложняется. Ниже пример импорта только `erlcount_lib` ради той функциональности, которую этот модуль предоставлял, но больше никаких других файлов из `erlcount`:

```
{sys, [
    {lib_dirs, ["/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/"]},
    {rel, "start_clean", "1.0.0", [kernel, stdlib]},
    {incl_cond, derived}, % Exclude тоже сработает, но не include.
    {app, erlcount, [{incl_app_filters, ["^ebin/erlcount_lib.beam$"]},
                     {incl_cond, include}]}
]}.
```

В этом случае мы переключились от общего разрешающего `{incl_cond, include}` к более ограничивающему `incl_cond`. Это потому, что если вы от всей души сгребаете все файлы в релиз, то единственный способ включить одну библиотеку — это исключить все другие с помощью фильтров `excl_app_filters`. Однако, когда наш выбор более ограничивающий (в этом случае мы унаследовали и не будем включать `erlcount`, потому что он не входит в состав кортежа `rel`), мы можем явно сказать релизу включать приложение `erlcount` только с теми файлами, которые подходят под регулярное выражение `"^ebin/erlcount_lib.beam$"`. Возникает вопрос: как сделать самый маленький возможный релиз, верно?

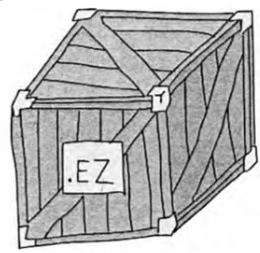
Меньшие приложения для программистов с добрым сердцем

Уменьшение размера релиза — это задача, при которой работа с Reltool ощутимо усложняется, и файл конфигурации становится довольно многословным.

```
{sys, [
    {lib_dirs, ["/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/release/"]},
    {erts, [{mod_cond, derived},
    {app_file, strip}]},
    {rel, "erlcount", "1.0.0", [kernel, stdlib, ppool, erlcount]},
    {boot_rel, "erlcount"},
    {relocatable, true},
    {profile, embedded},
    {app_file, strip},
    {debug_info, strip},
    {incl_cond, exclude},
```

```
    {excl_app_filters, ["_tests.beam$"]},
    {app, stdlib, [{incl_cond, include}]},
    {app, kernel, [{incl_cond, include}]},
    {app, ppool, [{vsn, "1.0.0"}, {incl_cond, include}]},
    {app, erlcount, [{vsn, "1.0.0"}, {incl_cond, include}]}
]}.
```

Здесь происходит намного больше вещей. Мы можем увидеть, что в случае с erts мы просим Reltool сохранить только то, что требуется. Установка `mod_cond` в `derived` и `app_file` в `strip` просит Reltool проверить и сохранить только то, что использовано в проекте. Вот почему `{app_file, strip}` также используется и на уровне релиза.



Профиль (параметр `profile`) установлен в значение `embedded`. Если вы смотрели на архивы в *.ez*-файлах в прошлых примерах, они содержат исходные файлы, тестовые директории и так далее. При переключении в режим `embedded` остаются только заголовочные файлы, скомпилированные файлы и директория *priv/*. Мы также убираем `debug_info` из всех файлов, даже если эта информация в них была. Это означает, что мы теряем некоторую часть возможностей отладки, но это уменьшит размер файлов.

Мы всё ещё отбрасываем тестовые файлы и устанавливаем настройки так, что файлы приложений не включаются до явного указания (`{incl_cond, exclude}`). Затем мы можем переопределить эту настройку в каждом приложении, которое мы хотим включить. Если чего-то недостаёт, Reltool вас предупредит, и вы сможете попробовать переместить настройки туда-сюда и поиграть с их значениями с помощью `{mod_cond, derived}`, как мы делали с `stdlib`, так что останутся только минимальные файлы для некоторых приложений.

Какова разница между конечными результатами? Некоторые из наших более общих релизов будут весить более чем 35 мегабайт. Релиз, описанный здесь, уменьшен до менее чем 20 мегабайт. Мы срезали приличный кусок, хотя он всё ещё остаётся ощутимо большим. Это по причине того, что ERTS сама занимает около 18,5 мегабайта. Если вы хотите, можете копнуть поглубже и устроить настоящий микроменеджмент на уровне строения ERTS и получить что-то поменьше. Как вариант вы можете выбрать и удалить ряд двоичных файлов из ERTS, которые, по вашему мнению, не будут использованы в работе вашего приложения: исполняемые файлы для сценариев, удалённый запуск, двоичные файлы тестовых библиотек и различные варианты исполнения (например, Erlang с поддержкой симметричной многопроцессорности SMP или без неё).

Самый лёгкий релиз будет тот, который подразумевает, что другие пользователи уже имеют установленную версию Erlang. Когда вы выбираете такой режим, вам нужно добавить содержимое директории *rel/* в вашу переменную окружения `ERL_LIBS` и вызвать загрузочный файл самостоятельно (подобно тому, как мы это делали в

Systools), но это сработает. Программисты могут захотеть завернуть эти команды в файл сценария, чтобы запуск был удобным.

ПРИМЕЧАНИЕ. *В наши дни Erlang-программисты явно поддерживают идею, когда все дела с релизами делает инструмент, называемый rebar, действующий как обёртка над* Emakefile*-файлами и Reltool. Всё равно очень хорошо иметь понимание, как работает Reltool. Rebar использует файлы конфигурации, которые очень похожи, и разница между ними не так уж велика.*

Отпустите меня, релизы

Скажем, это пока что всё про два основных способа обработки релизов. Эта тема сложна, но является стандартным способом создания дистрибутивов. Большинству читателей может хватить просто приложений, и это будет совершенно приемлемым в течение долгого времени. Однако время от времени релизы могут оказаться полезны, если вы хотите, чтобы ваш системный администратор любил вас чуточку больше, поскольку вы знаете (или как минимум имеете представление), как разместить на сервере готовое Erlang-приложение при необходимости.

Конечно, что сделает вашего администратора счастливее, чем отсутствие перебоев в сервисе? Следующим испытанием будет настроить обновление нашей программы, в то время как релиз исполняется.



[2] Ссылка на популярный фильм «Бриолин» (Grease) с Джоном Траволтой // *http://www.imdb.com/title/tt0077631/* (*прим. перев.*).

22
КВЕСТ ПО ПРОКАЧКЕ ПРОЦЕССОВ

Горячая загрузка кода в Erlang сделана очень просто. Вы компилируете ваш новый модуль, делаете полностью определённый вызов функции (с именем модуля) и можете наслаждаться результатом. Однако сделать обновление правильно (и безопасно) намного труднее.

На практике множество вещей может пойти не так.

В этой главе мы изучим проблемы, которые может принести горячая загрузка кода и некоторые принципы, доказавшие свою полезность в их решении. Затем мы пройдём через практическую демонстрацию того, как взять существующий релиз OTP, обновить его и загрузить новую его версию, в то время как он продолжает работать, с помощью механизмов, предусмотренных в OTP, обновления приложений (*appup*) и релизов (*relup*).

ПРИМЕЧАНИЕ. *Эта глава не включает распечатку всего кода, использованного в примерах. Перед тем как начать чтение главы, вы можете захотеть скачать требуемый код по адресу http://learnyousomeerlang.com/static/erlang/processquest.zip. Если вы скачали весь пакет кода с сайта «Изучи Erlang», то у вас уже всё готово к чтению.*

Проблемы обновления приложений и релизов

Одно очень простое препятствие делает перезагрузку кода проблематичной. Чтобы его понять, давайте используем наш удивительный мозг Erlang-программиста и представим себе процесс `gen_server`. Этот процесс имеет функцию `handle_cast/2`, которая принимает один вид аргумента. Вы обновляете модуль на новый, и теперь функция принимает другой вид аргумента, компилируете, и отправляете в производство (*production*). Всё в порядке, но поскольку ваше приложение не должно завершать работу при обновлении, вы решаете загрузить новый код на производственной виртуальной машине, чтобы он запустился. И тут начинает сыпаться поток сообщений об ошибках.



Оказывается, ваша старая и новая функции `handle_cast` несовместимы. Итак, когда она вызывается после обновления, никакое из уравнений функции не подходит под новый входящий параметр. Клиент очень огорчается, а также огорчается ваш босс. Затем администратор тоже очень злится, потому что ему надо бежать в серверную (в три часа ночи), откатывать код на предыдущую версию, гасить пожар и так далее. Если вам повезёт, то вы — этот админ. Вы остаётесь до позднего вечера и портите ночь охраннику (он любит гулять по коридорам со своей музыкой и пританцовывать, но стыдится делать это в вашем присутствии). Вы возвращаетесь домой поздно, ваша подруга/друзья/рейд в World of Warcraft или ваши дети на вас обижаются. Они кричат, шумят, хлопают дверью, и вы остаётесь одни. Вам обещали, что ничего не может сломаться, никакого отказа в сервисе. Вы, в конце концов, используете Erlang, верно? Но так не случилось. Вы остались одни, сидите, поджав колени, на полу в углу кухни и грызёте замороженную пиццу.

Конечно, не всегда всё так плохо, но смысл примерно тот же. Живые обновления кода на производственной системе могут быть опасны, если вы меняете интерфейс, который ваши модули открывают в мир, изменяете внутренние структуры данных, имена функций, модифицируете записи (помните они являются кортежами!), и так далее. Всё это потенциально может привести к аварийному завершению работы.

Когда мы поначалу играли с перезагрузкой кода в главе 13 «Проектирование параллельного приложения», у нас был процесс, имевший некоторое скрытое сообщение, которое делало полностью определённый вызов функции. Если вы помните, процесс мог выглядеть так:

```
loop(N) ->
    receive
        some_standard_message -> N+1;
        other_message -> N-1;
        {get_count, Pid} ->
            Pid ! N,
            loop(N);
        update -> ?MODULE:loop(N);
    end.
```

Однако этот способ не исправит наших проблем, если мы поменяем параметры функции `loop/1`. Нам придётся немного расширить её вот так:

```
loop(N) ->
    receive
        some_standard_message -> N+1;
        other_message -> N-1;
        {get_count, Pid} ->
            Pid ! N,
            loop(N);
        update -> ?MODULE:code_change(N);
    end.
```

И затем функция `code_change/1` могла бы позаботиться о вызове новой версии `loop` с правильными параметрами. Но этот трюк не сработал бы с обобщёнными циклами. Посмотрите на такой пример:

```
loop(Mod, State) ->
    receive
        {call, From, Msg} ->
            {reply, Reply, NewState} = Mod:handle_call(Msg, State),
            From ! Reply,
            loop(Mod, NewState);
        update ->
            {ok, NewState} = Mod:code_change(State),
            loop(Mod, NewState)
    end.
```

Видите здесь проблему? Если мы хотим обновить `Mod` и загружаем новую версию, с такой реализацией не существует способа сделать это безопасно. Вызов `Mod:handle_call(Msg, State)` уже полностью определён (имеет имя модуля), и существует возможность, что сообщение в форме `{call, ОтКого, Сообщение}` будет принято в момент между перезагрузкой кода и обработкой сообщения обновления кода. В таком случае мы обновим модуль бесконтрольно. И затем мы аварийно завершим работу.

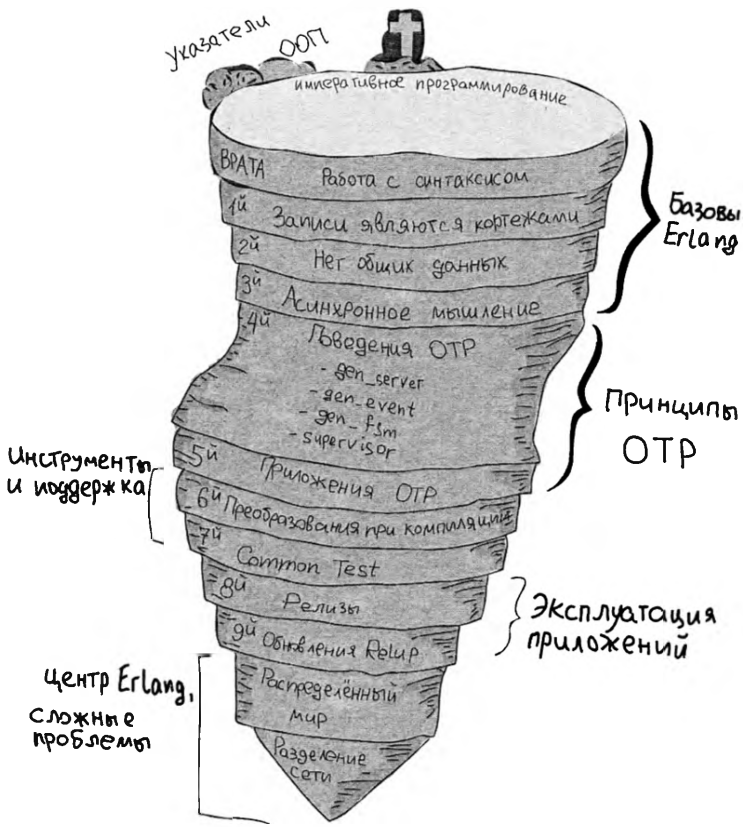
Секрет, как сделать всё правильно, похоронен внутри OTP. Нам следует заморозить пески времени! Чтобы это сделать, нам нужны ещё более секретные сообщения: те, которые могут поставить процесс на паузу, сообщения, меняющие код и затем продолжающие действия, которые мы начали ранее. Глубоко внутри поведений OTP скрыт особый протокол, который заботится о решении подобных задач. Это обрабатывается в модуле `sys`, и `release_handler`, которые являются частью *библиотек поддержки системной архитектуры* (System Architecture Support Libraries, или сокращённо SASL) в одноимённом приложении. Они заботятся обо всём.

Секрет в том, что мы можем вызвать `sys:suspend(ИдентификаторИлиИмя)`, чтобы заморозить процесс OTP (вы можете узнать и найти все процессы, используя

деревья наблюдения и проверяя дочерние процессы каждого наблюдателя). Затем вызываете `sys:change_code(ИдентификаторИлиИмя, Модуль, СтараяВерсия, ДополнительныеДанные)`, чтобы принудить процесс обновить себя. И наконец, вызываете `sys:resume(ИдентификаторИлиИмя)`, чтобы всё снова начало работать.

Было бы не очень практично, если бы мы вызывали эти функции вручную с помощью самодельных сценариев каждый раз, когда нам нужно обновление. Вместо этого мы можем посмотреть, как делаются обновления релизов (*relup*).

Девятый круг Erl



Действие, когда вы берёте работающий релиз, делаете вторую его версию и обновляете его во время исполнения, таит смертельную опасность. То, что выглядит как простая сборка обновлений приложений (*appup*, файлов, содержащих инструкции о том, как обновить отдельные приложения) и обновлений релизов (*relup*, файлов, содержащих инструкции по обновлению всего релиза), быстро превращается в борьбу с программными интерфейсами и недокументированными предположениями программистов.

Мы входим в одну из сложнейших частей OTP, ту часть, которую трудно осознать и правильно понять, кроме того что она ещё и отнимает кучу времени. Фактически, если вы можете избежать всей процедуры (которую далее по тексту мы будем называть обновлением релиза или *relup*) и просто выполнить веерное обновление, перезапуская виртуальные машины одну за другой и запуская новые приложения, я настоятельно рекомендую делать именно так. Обновления релизов должны применяться там, где останавливать программу просто запрещено требованиями бизнеса. То, что приходится использовать в крайнем случае.

Есть ряд шагов, которые следует исполнить, когда вы работаете с обновлениями релизов, каждый из которых может быть сложнее предыдущего:

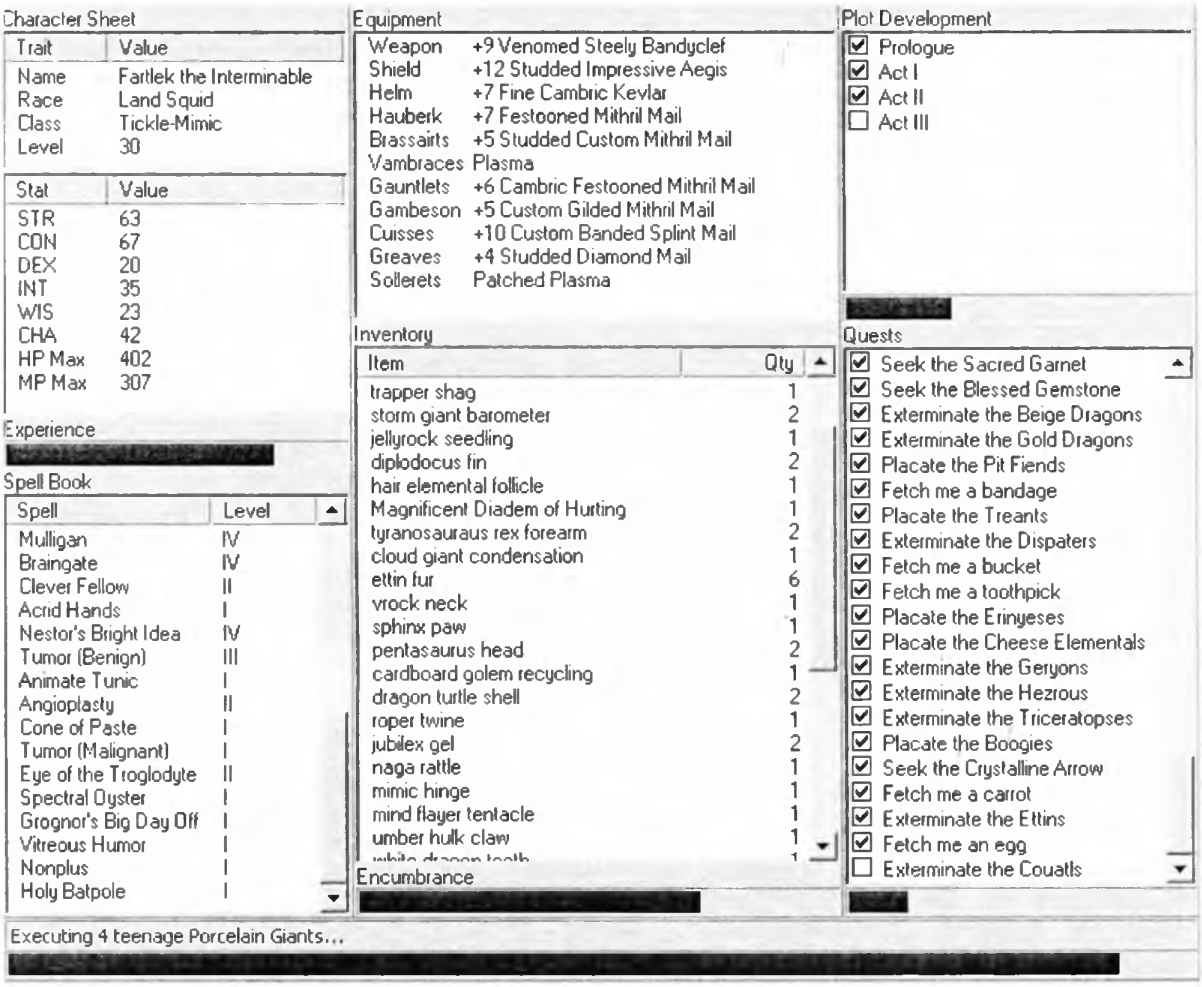
1. Написать приложения OTP.
2. Превратить набор приложений в релиз.
3. Создать новые версии одного или нескольких приложений OTP.
4. Создать файл *appup*, объясняющий, что требуется изменить, чтобы выполнить переход от старого приложения к новому.
5. Создать новый релиз с новыми версиями приложений.
6. Сгенерировать *appup*-файл из этих релизов.
7. Установить новое приложение в открытом интерпретаторе Erlang.

До сих пор мы рассмотрели, только как делаются первые три шага. Чтобы показать, как работать с приложением, которое лучше подготовлено к долго работающим обновлениям, чем предыдущие (кому интересно, как выполнять регулярные выражения без перезапуска?), мы представляем офигенную видеоигру.

Process Quest

Progress Quest (*http://progressquest.com/*) является революционной ролевой игрой (RPG). Я бы назвал её OTP всех ролевых игр на самом деле. Если вы когда-либо играли в RPG, то вы можете заметить, что многие из шагов здесь очень похожи: бегай, убивай врагов, получай опыт, деньги, повышай уровень, изучай новые умения, завершай задания, повторять до бесконечности. Опытные игроки будут также пользоваться дополнительными улучшениями, например назначенными на клавиши макросами или даже ботами, чтобы они бегали и делали работу вместо них.

Progress Quest взял все эти общие шаги и превратил их в одну потоковую игру, где вы просто сидите и наслаждаетесь, как ваш персонаж сам делает всю работу:



С разрешения автора этой фантастической игры, Эрика Фредриксена (Eric Fredricksen), я сделал её минимальный клон на Erlang и назвал его Process Quest. Process Quest, в принципе подобен, Progress Quest, но вместо того, чтобы быть приложением для одного игрока, он является сервером, способным удержать множество подключений (доступных через `telnet`), чтобы позволить кому-нибудь использовать терминал и временно поиграть в эту игру.

Игра состоит из трёх приложений: `regis`, `processquest` и `sockserv`.

Приложение regis-1.0.0

Приложение `regis` — это реестр процессов. Оно имеет интерфейс, чем-то подобный обычному реестру процессов Erlang, но может принимать любой терм и вообще должен быть динамическим. Это может даже немного замедлить работу, поскольку все вызовы будут выстроены последовательно, когда они входят в сервер, но это будет лучше,

чем обычный реестр процессов, который не приспособлен к подобной динамической работе.

Приложение имеет три модуля: *regis.erl*, *regis_server.erl* и *regis_sup.erl*. Первый — это обёртка вокруг двух других (и по совместительству модуль обратного вызова для поведения `application`). `regis_server` является главным регистрационным `gen_server`, и `regis_sup` является наблюдателем приложения.

Приложение processquest-1.0.0

Приложение `processquest` является основой всего релиза. Оно включает все элементы игровой логики — врагов, торговлю, дикие пустоши для охоты и статистику. Сам игрок является конечным автоматом, посылающим сообщения самому себе, чтобы продолжать работать.

Оно содержит следующие модули:

pq_enemy.erl
: Этот модуль случайно выбирает врага для сражения в форме `{<<"Имя">>, [{drop, {<<"Награда">>, ЦенаПродажи}}, {experience, ОчкиОпыта}]}`. Это позволяет игроку сразиться с врагом.

pq_market.erl
: Реализует рынок, который позволяет игрокам найти предметы с заданной ценой и силой. Все предметы возвращаются в виде `{<<"Имя">>, Модификатор, Сила, Цена}`. Есть функции для выборки оружия, брони, щитов и шлемов.

pq_stats.erl
: Это небольшой генератор атрибутов вашего персонажа.

pq_events.erl
: Этот модуль является обёрткой вокруг диспетчера событий `gen_event`. Он действует как обобщённый концентратор, к которому подписчики подключают себя посредством собственных обработчиков, которые получают события от каждого игрока. Он также заботится о заданной задержке между действиями игрока, чтобы избежать слишком быстрого хода игры.

pq_player.erl
: Это центральный модуль. Он является КА `gen_fsm`, который проходит через цикл состояний: сражение с монстрами, поход на рынок, потом снова сражение и так далее. Он использует все предыдущие модули для своей работы.

pq_sup.erl
: Это наблюдатель, который сидит над парой процессов `pq_event` и `pq_player`. Они оба должны быть вместе для успешной работы, иначе процесс игрока бесполезен и изолирован и диспетчер событий никогда не получит никаких событий.

pq_supersup.erl
Это наблюдатель приложения верхнего уровня. Он сидит над группой процессов `pq_sup`. Это позволяет вам порождать столько игроков, сколько нужно.

processquest.erl
Это обёртка и модуль обратного вызова для приложения. Он предоставляет базовый интерфейс игроку. Вы начинаете этот процесс и подписываетесь на события.

Приложение sockserv-1.0.0



Приложение `sockserv` является немного переделанным сервером сокетов, для работы только с приложением `processquest`. Оно будет порождать процессы `gen_server`, и каждый будет отвечать за TCP-сокет, посылающий какой-то текст какому-то клиенту. Опять же, вы можете использовать протокол telnet для подключения. (Telnet технически не приспособлен для работы с простыми подключениями к сокету и имеет собственный протокол, но большинство современных клиентов принимают его без лишних вопросов). Вот модули для приложения sockserv:

sockserv_trans.erl
Этот модуль переводит сообщения, полученные от диспетчера событий игрока в читаемый текст.

sockserv_pq_events.erl
Это простой обработчик событий, который принимает всё, что приходит от игрока, и передаёт в `gen_server` сокета.

sockserv_serv.erl
Это `gen_server`, отвечающий за приём входящего подключения, который связывается с клиентом и передаёт ему информацию.

sockserv_sup.erl
Наблюдает за множеством запущенных серверов сокетов.

sockserv.erl
Это модуль обратного вызова для приложения в целом.

Создаём релиз

Я подготовил всё в директории, которая называется *processquest/* и имеет следующую структуру:

```
apps/
- processquest-1.0.0
- ebin/
- src/
- ...
- regis-1.0.0
- ...
- sockserv-1.0.0
- ...
rel/                          (будет содержать будущий релиз)
processquest-1.0.0.config
```

Основываясь на этом, мы можем построить релиз.

Больше про конфигурацию релизов

Если вы посмотрите в файл *processquest-1.0.0.config*, то вы увидите, что включены такие приложения, как Crypto и SASL. Crypto необходим, чтобы получить качественный запуск генератора псевдослучайных чисел, а SASL обязателен, чтобы появилась возможность делать обновления приложений (*appup*) на работающей системе. Если вы забудете включить SASL в ваш релиз, у вас не получится обновить систему.

В файле конфигурации появился новый фильтр: `{excl_archive_filters, [".*"]}`. Этот фильтр гарантирует, что никакие *.ez*-файлы не будут созданы, только обычные файлы и директории попадут в архив. Это важно, потому что инструменты, которые мы собрались использовать, не могут смотреть и искать по содержимому *.ez*-файлов.

Вы также увидите, что я убрал инструкции, которые указывали удалить отладочную информацию (`debug_info`). Без неё обновление по какой-то причине будет аварийно остановлено. И вообще, всегда полезно иметь отладочную информацию.

Следуя инструкциям, данным в главе 21, мы начинаем с компиляции всех приложений (вызова `erl -make` для каждого). Как только это сделано, запустите интерпретатор Erlang из директории *processquest/* и введите такие команды:

```
1> {ok, Conf} = file:consult("processquest-1.0.0.config"),
1> {ok, Spec} = reltool:get_target_spec(Conf),
1> reltool:eval_target_spec(Spec, code:root_dir(), "rel").
ok
```

Мы должны получить функционирующий релиз. Давайте попробуем его. Запустите любую версию виртуальной машины командой `rel/bin/erl -sockserv port 8888` (или

любой другой номер порта, какой вам нравится, по умолчанию будет выбран порт 8082). Это выведет на экран много текста про запускающиеся процессы (это одна из функций SASL), и затем появится обычное приглашение интерпретатора Erlang. В другом окне откройте подключение по telnet к вашему компьютеру, используя любой удобный telnet/ssh-клиент.

```
$ telnet localhost 8888
Trying 127.0.0.1...
Connected to localhost.
Escape character is '^]'.
What's your character's name?     Имя вашего персонажа?
hakvroot

Stats for your character:         Показатели вашего персонажа:
  Charisma: 7                     Очарование (харизма)
  Constitution: 12                Телосложение
  Dexterity: 9                    Ловкость
  Intelligence: 8                 Ум
  Strength: 5                     Сила
  Wisdom: 16                      Мудрость

Do you agree to these? y/n        Соглашаетесь с предложенными показателями?
```

Многовато мудрости (wisdom) и харизмы, как на мой вкус. Поэтому я ввожу `n` и нажимаю Enter.

```
n
Stats for your character:         Показатели вашего персонажа:
  Charisma: 6                     Очарование (харизма)
  Constitution: 12                Телосложение
  Dexterity: 12                   Ловкость
  Intelligence: 4                 Ум
  Strength: 6                     Сила
  Wisdom: 10                      Мудрость

Do you agree to these? y/n        Соглашаетесь с предложенными показателями?
```

Да, получился страшный, тупой и слабый — как раз такой персонаж, как я хотел, очень похожий на меня.

```
y
Executing a Wildcat...                    Казним Дикого Кота...
```

```
Obtained Pelt.                          Получили Шкуру.
Executing a Pig...                      Казним Свинью...
Obtained Bacon.                         Получили Бекон.
Executing a Wildcat...                  Казним Дикого Кота
Obtained Pelt.                          Получили Шкуру.
Executing a Robot...                    Казним Робота...
Obtained Chunks of Metal.               Получили Кусочки Металла.
...
Executing a Ant...                      Казним Муравья...
Obtained Ant Egg.                       Получили Муравьиное Яйцо.
Heading to the marketplace to sell loot... Идём на рынок продавать улов...
Selling Ant Egg                         Продаём Муравьиное Яйцо
Got 1 bucks.                            Получили 1 монету.
Selling Chunks of Metal                 Продаём Кусочки Металла
Got 1 bucks.                            Получили 1 монету.
...
Negotiating purchase of better equipment... Торгуемся о покупке лучшего снаряжения...
Bought a plastic knife                  Купили пластиковый нож
Heading to the killing fields...        Идём в дикую пустошь...
Executing a Pig...                      Казним Свинью...
Obtained Bacon.                         Получили Бекон.
Executing a Ant...                      Казним Муравья...
```

Достаточно для меня. Я ввожу `quit` и нажимаю Enter, чтобы закрыть подключение.

```
quit
Connection closed by foreign host.
```

Если хотите, можете оставить окно открытым, следите за тем, как вы получаете новые уровни и новые показатели и так далее. Игра работает, и можно попробовать одновременно несколько подключений. Она должна продолжать работать без проблем.

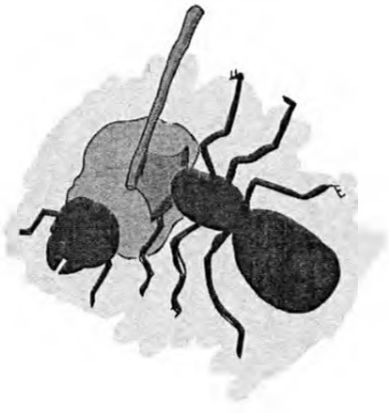
Замечательно, верно? Но мы можем сделать игру лучше.

Делаем Process Quest лучше

Есть несколько проблем с текущими версиями приложений нашего Process Quest. Для начала у нас совсем мало разнообразия среди врагов, которых мы убиваем. Во-вторых, у нас имеется странноватый текст (что означает «Казним Муравья»?). И третья проблема — это то, что игра слишком простая, — давайте добавим режим для игровых заданий! И ещё, цена вещей, которые вы продаёте на рынке, прямо связана с вашим уровнем в Progress Quest, но в нашем Process Quest ничего такого не наблюдается. И наконец, и вы не сможете это заметить, если только вы не читаете код

и не попытаетесь закрыть клиента сами, — клиент, теряющий подключение, оставит процесс игрока запущенным на сервере. Утечка памяти!

Надо исправить эти проблемы!



ПРИМЕЧАНИЕ. *Я начал с создания копии обоих приложений, которым требуется починка. У меня получились имена папок:* processquest-1.1.0 *и* sockserv-1.0.1. *(Я использую такую схему номеров версий: МажорнаяВерсия.Улучшения.Исправления.) В копиях приложений я реализовал все изменения, которые нам нужны. Я не буду расписывать их здесь, потому что наша задача — обновить приложение, а не изучить подробности и тонкости этого конкретного приложения. В том случае, если вы хотите узнать все тонкости, я прокомментировал код, и вы можете найти в нём всю необходимую для его понимания информацию.*

Обновляем функции code_change

В processquest-1.1.0 были сделаны изменения в файлах *pq_enemy.erl*, *pq_events.erl* и *pq_player.erl*. Я также добавил файл *pq_quest.erl*, который реализует квесты, основываясь на количестве врагов, убитых игроком. Из этих файлов только *pq_player.erl* имел несовместимые изменения, требующие остановки времени. Эта запись:

```
-record(state, {name, stats, exp=0, lvlexp=1000, lvl=1,
                equip=[], money=0, loot=[], bought=[], time=0}).
```

была изменена на такую:

```
-record(state, {name, stats, exp=0, lvlexp=1000, lvl=1,
                equip=[], money=0, loot=[], bought=[],
                time=0, quest}).
```

где поле quest будет хранить значение, которое даст вызов pq_quest:fetch/0.

Из-за этого изменения нам понадобится модифицировать функцию code_change/4 в версии 1.1.0. Фактически нам понадобится модифицировать её дважды: первый раз при обновлении (переход от версии 1.0.0 к 1.1.0), и второй в случае отката версии назад (1.1.0 к 1.0.0). К счастью, OTP передаёт различные параметры в каждом из случаев. При обновлении мы получаем номер версии модуля. Нам всё равно в данный момент, какая именно там была версия, и мы просто её проигнорируем. При понижении версии нам приходит {down, СтараяВерсия}. Это позволяет нам различить каждую операцию:

```
code_change({down, _}, StateName, State, _Extra) ->
...;
code_change(_OldVsn, StateName, State, _Extra) ->
...
```

Но секундочку! Мы не можем просто слепо принять состояние, как мы делали обычно. Нам надо обновить и состояние тоже. Проблема в том, что нельзя просто взять и воспользоваться записью (она ведь тоже поменялась):

```
code_change(_OldVsn, StateName, S = #state{}, _Extra) ->
...
```

У нас есть два варианта. Первый — объявить новую запись состояния, которая будет иметь новый вид и новое имя. Тогда у нас получится нечто такое:

```
-record(state, {...}).
-record(new_state, {...}).
```

И затем нам придётся изменить имя записи в каждой функции внутри модуля. Это не стоит риска, и необходимость так делать в целом раздражает. Будет проще развернуть запись в форме кортежа (помните, мы обсуждали записи в главе 9 «Короткий экскурс в структуры данных») таким образом:

```
code_change({down, _},
            StateName,
            #state{name=N, stats=S, exp=E, lvlexp=LE, lvl=L, equip=Eq,
                   money=M, loot=Lo, bought=B, time=T},
            _Extra) ->
    Old = {state, N, S, E, LE, L, Eq, M, Lo, B, T},
    {ok, StateName, Old};

code_change(_OldVsn,
            StateName,
            {state, Name, Stats, Exp, LvlExp, Lvl, Equip, Money, Loot,
                Bought, Time},
            _Extra) ->
    State = #state{name=Name, stats=Stats, exp=Exp, lvlexp=LvlExp,
                   lvl=Lvl, equip=Equip, money=Money, loot=Loot,
                   bought=Bought, time=Time, quest=pq_quest:fetch()
            },
    {ok, StateName, State}.
```

И вот она наша функция code_change/4! Всё, что она делает, — это перевод между двумя формами кортежей. Для новых версий она также заботится о добавлении нового

задания — было бы ужасно добавить поддержку квестов, и если бы игроки не смогли ей воспользоваться.

Вы заметите, что мы всё ещё игнорируем переменную `_Extra`. Она передаётся из файла обновления приложения (*appup*, который описан ниже), и вы сможете задать ей любое нужное вам значение. Пока что нам это не интересно, потому что мы можем обновить и откатить назад только одну версию релиза. В более сложных случаях вы можете захотеть передать особую информацию, относящуюся к нужной вам версии релиза.

Для приложения `sockserv-1.0.1` только файл *sockserv_serv.erl* требовал изменений. К счастью, не требовался перезапуск, понадобилось только добавить сопоставление для нового сообщения.

Были исправлены две версии двух приложений. Однако этого недостаточно, чтобы нам можно было расходиться. Нужно найти способ, чтобы позволить OTP узнать, какие виды изменений требуют различных действий.

Файлы обновления приложений (appup)

Файлы обновления приложений (*appup*) являются списками Erlang-команд, которые следует выполнить, чтобы обновить данное приложение. Они выглядят как списки кортежей и атомов, сообщающих, что делать и в каком случае. Общий формат их таков:

```
{НоваяВерсия,
    [{ВерсияСКоторойОбновляемся,[{ВерсияНаКоторуюОткатываемсяНазад,[Инструкции]}]
    [Инструкции]}]}.
```

Они требуют списка версий, потому что возможно как обновиться, так и откатиться на множество разных версий. В нашем случае для `processquest-1.1.0` это будет выглядеть так:

```
{"1.1.0",
    [{"1.0.0",[{"1.0.0",[Инструкции]}],
        [Инструкции]}]}.
```

`Инструкции` могут содержать команды высокого и низкого уровней. Нам обычно нужно заботиться только о командах высокого уровня.

`{add_module, Модуль}`
: Заданный модуль загружается в память первый раз.

`{load_module, Модуль}`
: `Модуль` уже загружен в виртуальную машину и был изменён в обновлении.

`{delete_module, Модуль}`

Модуль удалён в обновлении и должен быть выгружен из виртуальной машины.

`{update, Модуль, {advanced, Дополнительно}}`

Эта инструкция остановит все процессы, исполняющиеся в Модуле, вызовет функцию code_change в этом модуле с параметром Дополнительно в качестве последнего аргумента и затем продолжит исполнение остановленных процессов. Параметр Дополнительно позволяет передавать любые данные в функцию code_change, если это требуется для вашего алгоритма обновления.

`{update, Модуль, supervisor}`

Такая инструкция позволяет переопределить функцию init наблюдателя, чтобы, например, повлиять на его стратегию перезапуска (помните, one_for_one, rest_for_one и всё такое) или изменить спецификации дочерних процессов (не повлияет на существующие процессы).

`{apply, {M, F, A}}`

Эта инструкция вызывает apply(M,F,A).

Зависимости модуля

Вы можете использовать {load_module, Модуль, [ЗависимостиМодуля]} или {update, Модуль, {advanced, Дополнительно}, [ЗависимостиМодуля]}, чтобы убедиться, что команда исполняется только после того, как другие модули были обновлены первыми. Это особенно полезно, если Модуль и его зависимости не являются частью одного и того же приложения. К сожалению, нет аналогичного способа упорядочить исполнение инструкций delete_module.

Заметьте, что при генерации обновлений релизов (*relup*) нам не понадобятся никакие особые инструкции для удаления или добавления приложений. Функция, которая генерирует файлы обновлений релизов, позаботится о том, чтобы определить всё автоматически.

Используя эти инструкции, мы можем написать два следующих файла обновления для наших приложений. Файл должен иметь имя *вашеприложение.appup* и размещаться в директории *ebin/* вашего приложения.

Вот файл обновления для processquest-1.1.0:

```
{"1.1.0",
   [{"1.0.0",[{add_module, pq_quest},
       {load_module, pq_enemy},
       {load_module, pq_events},
       {update, pq_player, {advanced,[]}, [pq_quest, pq_events]}]}],
   [{"1.0.0",[{update, pq_player, {advanced,[]}},
       {delete_module, pq_quest},
       {load_module, pq_enemy},
       {load_module, pq_events}]}]}.
```

Как вы видите, нам нужно добавить новый модуль, загрузить два других, которые не требуют заморозки, и затем безопасно обновить модуль `pq_player`. Когда мы откатываем версию кода назад, мы делаем то же самое, но в обратном порядке. Самое смешное, что в нашем случае `{load_module, Модуль}` загрузит новую версию, а в другом — старую. Всё зависит от контекста, от того, что именно сейчас происходит — обновление или откат.

Поскольку `sockserv-1.0.1` имел только один модуль, который обновился и не требовал заморозки, его *.appup*-файл очень короткий:

```
{"1.0.1",
    [{"1.0.0", [{load_module, sockserv_serv}]}],
    [{"1.0.0", [{load_module, sockserv_serv}]}]}.
```

Следующим шагом будет построить новый релиз, используя новые модули. Вот файл *processquest-1.1.0.config*:

```
{sys, [
    {lib_dirs, ["/home/ferd/code/learn-you-some-erlang/processquest/apps"]},
    {erts, [{mod_cond, derived},
            {app_file, strip}]},
    {rel, "processquest", "1.1.0",
        [kernel, stdlib, sasl, crypto, regis, processquest, sockserv]},
    {boot_rel, "processquest"},
    {relocatable, true},
    {profile, embedded},
    {app_file, strip},
    {incl_cond, exclude},
    {excl_app_filters, ["_tests.beam"]},
    {excl_archive_filters, [".*"]},
    {app, stdlib, [{mod_cond, derived}, {incl_cond, include}]},
    {app, kernel, [{incl_cond, include}]},
    {app, sasl, [{incl_cond, include}]},
    {app, crypto, [{incl_cond, include}]},
    {app, regis, [{vsn, "1.0.0"}, {incl_cond, include}]},
    {app, sockserv, [{vsn, "1.0.1"}, {incl_cond, include}]},
    {app, processquest, [{vsn, "1.1.0"}, {incl_cond, include}]}
]}.
```

Это просто скопированный из старого и вставленный текст, с парой изменённых версий. Сначала скомпилируем оба новых приложения с помощью `erl -make`, затем сгенерируем новый релиз. Сначала скомпилируйте новые приложения и затем введите такие команды:

```
$ erl -env ERL_LIBS apps/
1> {ok, Conf} = file:consult("processquest-1.1.0.config"),
1> {ok, Spec} = reltool:get_target_spec(Conf),
1> reltool:eval_target_spec(Spec, code:root_dir(), "rel").
ok
```

Но не торопитесь, есть ещё кое-какая работа, которую придётся сделать вручную!

1. Скопируйте *rel/releases/1.1.0/processquest.rel* в *rel/releases/1.1.0/processquest-1.1.0.rel*.
2. Скопируйте *rel/releases/1.1.0/processquest.boot* в *rel/releases/1.1.0/processquest-1.1.0.boot*.
3. Скопируйте *rel/releases/1.1.0/processquest.boot* в *rel/releases/1.1.0/start.boot*.
4. Скопируйте *rel/releases/1.0.0/processquest.rel* в *rel/releases/1.0.0/processquest-1.0.0.rel*.
5. Скопируйте *rel/releases/1.0.0/processquest.boot* в *rel/releases/1.0.0/processquest-1.0.0.boot*.
6. Скопируйте *rel/releases/1.0.0/processquest.boot* в *rel/releases/1.0.0/start.boot*.

Не принимайте всё на веру

Почему бы нам просто не использовать Systools, чтобы построить наш релиз? Ну, Systools имеет свои проблемы. Во-первых, он генерирует файлы обновления приложений, которые иногда имеют странные версии и не работают, как следует. Также они (Systools) ожидают особую структуру директорий, которая мало документирована, но очень близка к той, которую использует Reltool. Самая большая проблема — это то, что они используют вашу установку Erlang по умолчанию в качестве корневой директории, что может привести к множеству проблем с правами доступа к файлам и всему такому, когда придёт время распаковать релиз.

Не существует простого способа построить релиз ни с тем инструментом, ни с другим, и оба пути потребуют выполнения ручной работы. Таким образом, мы делаем цепочку команд, которые используют оба модуля в довольно сложной манере, поскольку в конце окажется, что мы сделали меньше работы.

Теперь можно сгенерировать наш файл обновления релиза (*relup*). Для этого откройте консоль интерпретатора Erlang и выполните такие команды:

```
$ erl -env ERL_LIBS apps/ -pa apps/processquest-1.0.0/ebin/ -pa apps/sockserv-1.0.0/ebin/
1> systools:make_relup("./rel/releases/1.1.0/processquest-1.1.0",
1> ["rel/releases/1.0.0/processquest-1.0.0"],
1> ["rel/releases/1.0.0/processquest-1.0.0"]).
ok
```

Поскольку переменная окружения `ERL_LIBS` задаёт поиск только по новейшим версиям приложений, нам также понадобится добавить в командную строку параметр `-pa путь/к/старым/версиям`, чтобы генератор обновлений релизов смог всё найти. Как только всё готово, переместите файл *.relup* в папку *rel/releases/1.1.0*. Эта директория будет проверена при обновлении кода, чтобы найти нужные файлы. Остаётся одна проблема, модуль обработки релиза будет зависеть от ряда файлов, которые, как он думает, имеются на диске, но на деле не обязательно попадут в релиз.



Обновляем релиз

Чудесно — у нас имеется файл обновления релиза (*relup*). Однако кое-что осталось сделать перед тем, как мы сможем его использовать. Следующим шагом будет генерация *tar*-файла для всего нового релиза.

```
2> systools:make_tar("rel/releases/1.1.0/processquest-1.1.0").
ok
```

Файл результата будет помещён в *rel/releases/1.1.0/*. Теперь нам нужно вручную перенести его в *rel/releases/* и переименовать с добавлением номера версии. Больше пустой работы! Вот как мы из этого выберемся:

```
$ mv rel/releases/1.1.0/processquest-1.1.0.tar.gz rel/releases/
```

Следующий шаг, который вы всегда хотите сделать перед запуском настоящего приложения на производстве. Он позволит вам откатиться назад на начальную версию после обновления релиза (*relup*). Если вы не сделаете этот шаг, то вы сможете откатиться только на релиз с версией больше первой, но не на первую!

Откройте консоль интерпретатора и введите:

```
1> release_handler:create_RELEASES(
1>     "rel",
1>     "rel/releases",
1>     "rel/releases/1.0.0/processquest-1.0.0.rel",
1>     [{kernel,"2.14.4", "rel/lib"}, {stdlib,"1.17.4","rel/lib"},
1>         {crypto,"2.0.3","rel/lib"}, {regis,"1.0.0","rel/lib"},
1>         {processquest,"1.0.0","rel/lib"}, {sockserv,"1.0.0","rel/lib"},
1>         {sasl,"2.1.9.4","rel/lib"}]
1> ).
```

Общий формат функции такой:

```
release_handler:create_RELEASES(КорневаяДиректория,
                                ДиректорияРелиза,
                                ФайлРелиза,
                                [{ИмяПриложения, Версия, ПапкаБиблиотек}])
```

Это создаст файл с именем *RELEASES* внутри директории *rel/releases/* (или внутри любой другой, если вы задали другое значение ДиректорииРелиза), который будет содержать базовую информацию о ваших релизах, в то время когда relup будет искать файлы и модули для перезагрузки.

Теперь мы можем начать исполнять старую версию кода. Если вы выполните `rel/bin/erl`, то автоматически по умолчанию запустится релиз версии 1.1.0. Это потому, что мы построили новый релиз, перед тем как запустить виртуальную машину. Для этой демонстрации нам нужен релиз старой версии, запущенный командой:

```
$ ./rel/bin/erl -boot rel/releases/1.0.0/processquest
```

Вы должны увидеть, как всё запускается. Откройте telnet-клиент, чтобы подключиться в вашему серверу сокетов, чтобы вы смогли увидеть, как происходит живое обновление.

Когда вы почувствуете, что готовы к обновлению, пройдите в консоль интерпретатора Erlang, который сейчас исполняет Process Quest, и выполните следующее:

```
1> release_handler:unpack_release("processquest-1.1.0").
{ok,"1.1.0",[]}
2> release_handler:which_releases().
[{"processquest","1.1.0",
    ["kernel-2.14.4","stdlib-1.17.4","crypto-2.0.3",
        "regis-1.0.0","processquest-1.1.0","sockserv-1.0.1",
        "sasl-2.1.9.4"],
    unpacked},
{"processquest","1.0.0",
    ["kernel-2.14.4","stdlib-1.17.4","crypto-2.0.3",
        "regis-1.0.0","processquest-1.0.0","sockserv-1.0.0",
        "sasl-2.1.9.4"],
    permanent}]
```

Второй ответ сообщает, что релиз готов к обновлению, но не установлен и пока не сделан постоянной версией. Чтобы установить его, введите такую команду:

```
3> release_handler:install_release("1.1.0").
{ok,"1.0.0",[]}
4> release_handler:which_releases().
[{"processquest","1.1.0",
    ["kernel-2.14.4","stdlib-1.17.4","crypto-2.0.3",
```

```
        "regis-1.0.0","processquest-1.1.0","sockserv-1.0.1",
        "sasl-2.1.9.4"],
    current},
{"processquest","1.0.0",
    ["kernel-2.14.4","stdlib-1.17.4","crypto-2.0.3",
        "regis-1.0.0","processquest-1.0.0","sockserv-1.0.0",
        "sasl-2.1.9.4"],
    permanent}]
```

Теперь релиз 1.1.0 должен продолжить исполнение программы, но он пока не закреплён в файлах на диске. Вы можете оставить приложение исполняющимся в новой версии. Выполните такую функцию, чтобы сделать изменения постоянными:

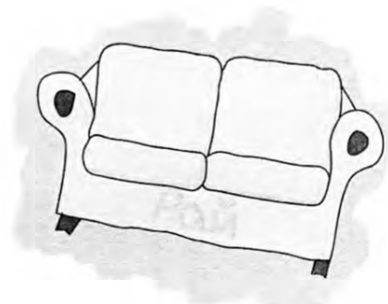
```
5> release_handler:make_permanent("1.1.0").
ok.
```

Вот чёрт, множество наших процессов посыпалось с ошибками (вывод ошибок я убрал из книги). Но если вы присмотритесь к клиенту telnet, он, похоже, пережил обновление нормально. Проблема в том, что все `gen_server`, ждущие новых подключений в `sockserv`, не смогли принять сообщение об обновлении, поскольку приём TCP-подключения — блокирующая операция. Таким образом серверы не смогли обновиться, когда были загружены новые версии кода, и были убиты виртуальной машиной. Вот как можно это подтвердить:

```
6> supervisor:which_children(sockserv_sup).
[{undefined,<0.51.0>,worker,[sockserv_serv]}]
7> [sockserv_sup:start_socket() || _ <- lists:seq(1,20)].
[{ok,<0.99.0>},
{ok,<0.100.0>},
... <пропущено> ...
{ok,<0.117.0>},
{ok,<0.118.0>}]
8> supervisor:which_children(sockserv_sup).
[{undefined,<0.112.0>,worker,[sockserv_serv]},
{undefined,<0.113.0>,worker,[sockserv_serv]},
... <пропущено> ...
{undefined,<0.109.0>,worker,[sockserv_serv]},
{undefined,<0.110.0>,worker,[sockserv_serv]},
{undefined,<0.111.0>,worker,[sockserv_serv]}]
```

Первая команда показывает, что все дочерние процессы, которые ждали подключений, уже умерли. Оставшиеся процессы — это те, у которых была активная сессия с клиентом. Это показывает важность поддержания кода в готовности ответить на любые сообщения. Если бы наши процессы смогли получать сообщения и действовать в ответ, никто бы не погиб.

В последних двух командах мы просто запускаем больше рабочих процессов, чтобы исправить проблему. В то время как это подействовало, потребовалось ручное вмешательство от человека, ведущего обновление. В любом случае, это далеко от оптимальности.



Лучшим способом решить проблему было бы изменить способ работы нашего приложения, чтобы иметь процесс, мониторящий количество дочерних процессов `sockserv_sup`. Когда их количество падает ниже заданной границы, монитор добавляет новых.

Другой стратегией было бы изменить код, чтобы приём подключений происходил интервалами по несколько секунд и после обработки возможных входящих сообщений, чтобы попытка приёма подключений повторялась. Это бы дало нашим `gen_server` время обновить себя по требованию, подразумевается, что вы подождёте нужное время между установкой и закреплением релиза. Реализация любого или обоих этих решений оставлена в качестве упражнения для читателя (потому что я немного ленив).

Этот вид аварийных завершений является причиной, почему вам следует тестировать ваш код перед обновлением живой системы. Если вы хотите по-настоящему проверить запланированные обновления релизов, вам следует приготовиться проверять как обновление, так и откат версии и перезапуск узла в случае ошибки, просто на всякий случай.

В любом случае, мы решили проблему. Давайте глянем, как прошла процедура обновления:

```
9> release_handler:which_releases().
[{"processquest","1.1.0",
    ["kernel-2.14.4","stdlib-1.17.4","crypto-2.0.3",
        "regis-1.0.0","processquest-1.1.0","sockserv-1.0.1",
        "sasl-2.1.9.4"],
    permanent},
{"processquest","1.0.0",
    ["kernel-2.14.4","stdlib-1.17.4","crypto-2.0.3",
        "regis-1.0.0","processquest-1.0.0","sockserv-1.0.0",
        "sasl-2.1.9.4"],
    old}]
```

Достойный результат, дай пять! Вы можете попробовать откатить версию релиза назад с помощью `release_handler:install(СтараяВерсия)`. Это должно нормально сработать, хотя есть риск убить ещё больше процессов, которые не обновили себя.

Не принимайте всё на веру

Если откат на первую версию релиза всегда завершается ошибкой и вы использовали шаги, показанные в этой главе, то вы, вероятно, забыли создать файл *RELEASES*. Вы можете определить это, если вы видите пустой список в ответе `{ВашРелиз,Версия,[],Состояние}` на команду `release_handler:which_releases()`. Это список мест, где искать модули для загрузки и перезагрузки, и он строится при запуске виртуальной машины и чтении файла *RELEASES* или при распаковке нового релиза.

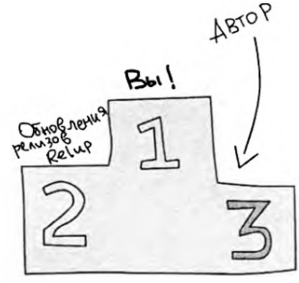
Обзор обновления релиза (relup)

Подводя итоги, вот список всех действий, которые следует предпринять, чтобы получить работающее обновление релиза (*relup*):

1. Напишите одно или несколько OTP-приложений для вашей первой версии программы.
2. Скомпилируйте их.
3. Постройте релиз (1.0.0), используя Reltool. Он должен содержать отладочную информацию (`debug_info`) и не быть упакованным в *.ez*-архив.
4. Убедитесь, что вы не забыли создать файл *RELEASES* в какой-то момент перед запуском приложения на производственном сервере. Вы можете сделать это командой `release_handler:create_RELEASES(КорневаяДиректория, ДиректорияРелиза, ФайлРелиза, [{ИмяПриложения, Версия, ПапкаБиблиотек}])`.
5. Запустите релиз!
6. Найдите в нём ошибки.
7. Исправьте ошибки и обновите номера версий приложений.
8. Напишите файл обновления приложений (*appup*) для каждого из них.
9. Скомпилируйте новые приложения.
10. Постройте новый релиз (в нашем случае 1.1.0). Он должен содержать отладочную информацию (`debug_info`) и не быть упакованным в *.ez*-архив.
11. Скопируйте *rel/releases/НоваяВерсия/ИмяРелиза.rel* в *rel/releases/НоваяВерсия/ИмяРелиза-НоваяВерсия.rel*.
12. Скопируйте *rel/releases/НоваяВерсия/ИмяРелиза.boot* в *rel/releases/НоваяВерсия/ИмяРелиза-НоваяВерсия.boot*.
13. Скопируйте *rel/releases/НоваяВерсия/ИмяРелиза.boot* в *rel/releases/НоваяВерсия/start.boot*.
14. Скопируйте *rel/releases/СтараяВерсия/ИмяРелиза.rel* в *rel/releases/OldVsn/ИмяРелиза-СтараяВерсия.rel*.
15. Скопируйте *rel/releases/СтараяВерсия/ИмяРелиза.boot* в *rel/releases/СтараяВерсия/ИмяРелиза-СтараяВерсия.boot*.

16. Скопируйте *rel/releases/СтараяВерсия/ИмяРелиза.boot* в *rel/releases/СтараяВерсия/start.boot*.
17. Сгенерируйте файл обновления релиза (*relup*) с помощью команды `systools:make_relup( "rel/releases/Версия/ИмяРелиза-Версия", ["rel/releases/СтараяВерсия/ИмяРелиза-СтараяВерсия"], ["rel/releases/ВерсияОтката/ИмяРелиза-ВерсияОтката"]).`
18. Переместите файл *.relup* в *rel/releases/Версия/*
19. Создайте *.tar*-файл нового релиза с помощью `systools:make_tar( "rel/releases/Версия/ИмяРелиза-Версия").`
20. Переместите *.tar*-файл в *rel/releases/*.
21. Откройте консоль интерпретатора, которая подключена к первой версии релиза.
22. Вызовите команду `release_handler:unpack_release("ИмяРелиза-Версия").`
23. Вызовите команду `release_handler:install_release(Версия).`
24. Вызовите команду `release_handler:make_permanent(Версия).`
25. Убедитесь, что всё прошло без ошибок. Если это не так, откатите релиз назад, установив более старую версию.

Вы можете решить написать пару сценариев для автоматизации этого процесса.



Повторю ещё раз, обновления релизов — довольно беспорядочная часть OTP, которую трудно освоить. Вы, вероятно, обнаружите множество новых ошибок, которые ещё более невозможно понять, чем предыдущие. Были сделаны некоторые предположения о том, как пойдёт ваша работа, и если вы выберете другие инструменты для создания релизов, то и ход работы тоже поменяется. Вы можете даже захотеть создать собственный код для обновления, используя функции модуля `sys`! Или, может быть, вы захотите использовать другие инструменты, например rebar, которые автоматизируют часть болезненных шагов. В любом случае, эта глава и её примеры были написаны согласно наилучшим знаниям автора, человека, который иногда любит писать о себе в третьем лице.

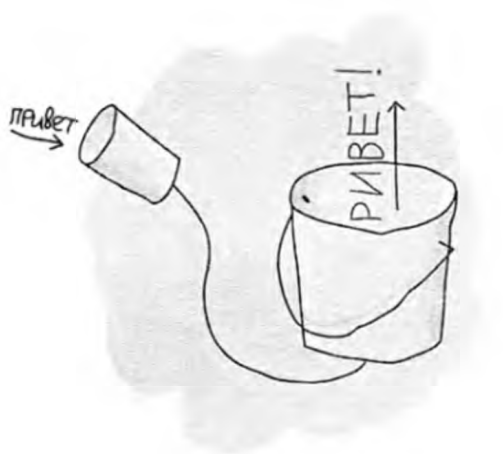
Если существует возможность обновить ваше приложение способом, не требующим обновления релиза, я очень рекомендую так и сделать. Говорят, что подразделения Ericsson, которые используют обновления релизов, проводят столько же времени, тестируя их, сколько они тестируют сами приложения. Relup — это инструмент, который нужен для приложений, которые абсолютно никогда нельзя останавливать. Вы узнаете, если они вам понадобятся, в основном потому, что вы будете к тому времени полностью готовы пройти через все трудности их использования (обожаю эту круговую логику!). Когда возникнет настоящая потребность, обновления релизов очень полезны.

Как насчёт перейти к другим, более дружественным возможностям Erlang? Глава 23 исследует сетевое программирование в Erlang с использованием сокетов.

23
ВЕДРО СОКЕТОВ

Итак, мы повеселились, работая с Erlang, но мы почти не связывались с окружающим миром. И даже если да, то только посредством чтения случайно найденного текстового файла. Хотя отношения с самим собой могут тоже быть весёлыми, время выбраться из нашего логова и начать разговаривать с остальным миром. Один из способов делать это — посредством сокетов.

Эта глава описывает три важных компонента, с которыми можно встретиться при использовании сокетов: списки ввода-вывода, сокеты UDP и TCP.



Списки ввода-вывода

Как вы знаете, для текста мы можем использовать либо строки (которые являются списками целых чисел), либо двоичные данные (двоичные структуры данных, содержащих данные, вот такая тавтология).

Отправка вещей по проводам, таких как, например, «Привет, мир», может быть выполнена в виде строки (`"Hello World"`) или двоичной строки (`<<"Hello World">>`) — подобная запись и подобные результаты.

Разница состоит в том, как вы собираете эти вещи к отправке.

Строка в памяти — это связанный список целых чисел. Для каждого символа вам следует сохранить значение символа плюс ссылку на остаток списка. Более того, если вы хотите добавить элементы к списку либо в середину, либо в конец — вам придётся пройти по всему списку до того места, которое вы изменяете, и затем добавить ваши элементы. Однако если вы присоединяете данные к началу, то это не так:

```
A = [a]
B = [b|A] = [b,a]
C = [c|B] = [c,b,a]
```

В случае добавления к началу не требуется модифицировать содержимое списков A, B или C. Представление C можно рассмотреть как [c,b,a], [cB]| или [c[b|[a]]]| (среди других вариантов). В последнем случае вы можете видеть, что переменная A в конце списка абсолютно равняется начальному значению, когда она только была создана, и то же самое действительно для B. Вот как выглядит операция добавления в конец:

```
A = [a]
B = A ++ [b] = [a] ++ [b] = [a|[b]]
C = B ++ [c] = [a|[b]] ++ [c] = [a|[b|[c]]]
```

Видите всю эту перезапись значений? Когда мы создаём B, нам нужно перезаписать содержимое A. Когда мы пишем C, нам надо переписать содержимое B (включая часть [a...]|, которую оно содержит). Если бы мы добавляли D подобным способом, нам бы понадобилось переписать содержимое C. Для длинных строк это становится слишком неэффективным и создаёт кучу мусора в памяти, который потом придётся чистить виртуальной машине Erlang.

С двоичными данными не всё так плохо:

```
A = <<"a">>
B = <<A/binary,"b">> = <<"ab">>
C = <<B/binary,"c">> = <<"abc">>
```

В этом случае двоичные данные знают собственную длину (в отличие от строк), и данные могут присоединяться за постоянное время. Это хорошо, лучше, чем строки. Также они занимают меньше памяти. По этим причинам мы попытаемся использовать именно двоичные данные при работе с текстом в будущем.

Однако имеется несколько недостатков. Двоичные данные предназначены для обработки их определёнными способами, и существует некоторая цена их модификации, деления на части и так далее. Более того, иногда мы будем работать с кодом, который попеременно использует то строки, то двоичные данные, то отдельные символы. Постоянно переводить типы данных один в другой было бы жутко неудобно.

В таких случаях на помощь нам приходят *списки ввода-вывода* (*io lists*). Они являются странной структурой данных. Это списки, содержащие байты (целые числа от 0 до 255), блоки двоичных данных или другие списки ввода-вывода. Это означает, что функции, принимающие такие списки, с радостью примут нечто подобное:

```
[$H, $e, [$l, <<"lo">>, " "], [[["W","o"], <<"rl">>]] | [<<"d">>]]
```

Когда такое происходит, виртуальная машина Erlang просто соединит список в один блок данных и получит последовательность символов `Hello world`.

Какие функции принимают такие списки ввода-вывода? Большинство функций, которые выводят данные, примут такие списки, и любая функция из модулей `io`, `file`, TCP и UDP-сокеты смогут обработать такие входные данные. Некоторые библиотечные функции, например несколько функций из модуля `unicode` и все функции из `re`, смогут их обработать, а также многие другие.

Просто чтобы проверить, попробуйте предыдущий список `Hello World` в консоли интерпретатора с помощью `io:format("~s~n", [IoList])`. Печать должна сработать без проблем. В целом списки ввода-вывода являются довольно умным решением для построения сложных строк, избегая проблем, присущих неизменяемым структурам данных, когда дело касается динамического построения текстового содержимого для печати или отправки.

UDP и TCP: бро-токолы

Первый вид сокетов, которые мы можем использовать в Erlang, основан на *пользовательском протоколе датаграмм* (User Datagram Protocol, или UDP). UDP является транспортным протоколом, построенным на основе уровня IP[1], и предлагает несколько полезных абстракций, таких как номера портов.



UDP является протоколом, *не выполняющим подключения* к точке назначения. Данные, полученные из порта UDP, делятся на маленькие ничем не отмеченные части без открытия подключения или сессии (датаграммы), и нет никаких гарантий, что полученные вами фрагменты придут в том же порядке, в каком были посланы. По этим причинам программисты выбирают UDP для таких ситуаций:

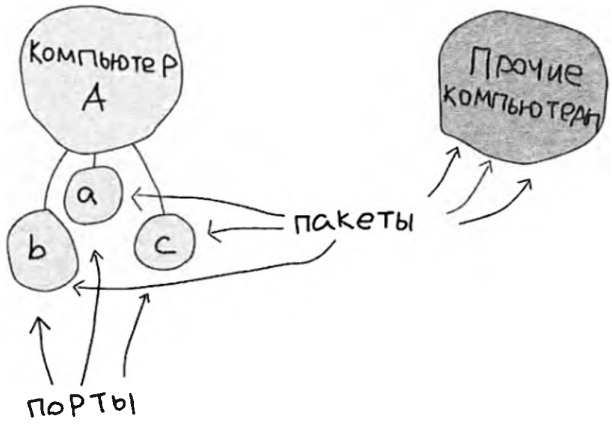
- пакеты имеют малый размер;
- пакеты иногда могут теряться без ощутимых последствий для программы;
- происходящий обмен данными не очень сложен;
- когда абсолютно необходимо кратчайшее время доставки.

Это противоположность к протоколам, ориентированным на подключение, например *протоколу управления передачей* (Transmission Control Protocol, или TCP), где протокол заботится о повторной пересылке потерянных пакетов, их упорядочивании, поддержке отдельных сессий между разными отправителями и получателями и так далее. TCP позволяет организовать надёжный обмен информацией, но может работать

[1] Смотрите 7 уровней модели OSI: *http://ru.wikipedia.org/wiki/Сетевая_модель_OSI*. Я согласен, что это не самая лёгкая тема для изучения, но после её понимания многое проясняется (*прим. перев.*).

медленнее и быть тяжелее в настройке. UDP работает быстрее, но менее надёжен. Выбирайте внимательно в зависимости от ваших потребностей.

Использовать UDP в Erlang относительно просто. Мы настраиваем сокет на заданный порт, и этот сокет сразу же может отправлять и принимать данные:



Это чем-то похоже на набор почтовых ящиков с номерами для вашего дома (каждый почтовый ящик — отдельный номер порта), в которые падают листочки бумаги с короткими сообщениями на них. Они могут содержать что угодно, от «Классно выглядишь в этих штанах» до «Этот листочек был отправлен из нашего дома!». Когда какие-то сообщения слишком большие, чтобы поместиться на листочек, в почтовый ящик падает сразу несколько листочков. Вам доверяется работа по сборке их в правильном порядке, затем вы должны поехать к дому получателя и насыпать ему в почтовый ящик листочки с ответами. Если сообщения были чисто информативными («Привет, ты забыл открытую дверь») или очень короткими («Что на тебе одето? — Рон»), то всё в порядке, и вы можете легко пользоваться одним почтовым ящиком для всех запросов. Однако если сообщения сложны, вы можете решить разделить их по разным номерам портов, порт для каждой сессии, верно? Ну уж нет! Используйте TCP!

В случае с TCP говорят, что протокол имеет состояние (*stateful*) и основан на подключении. Перед тем как можно начинать посылать сообщения, сначала надо выполнить *рукопожатие*. Это означает, что кто-то доставляет сообщения в почтовый ящик (подобно нашему примеру с UDP), и отправка сообщения вроде такого: «Эй, мужик, это звонит IP 94.25.12.37. Поговорим?» — и вы отвечаете как-то так: «Конечно. Ставь на своих сообщениях пометку N и увеличивай её для каждого следующего сообщения». С этого момента, когда вы или IP 92.25.12.37 хотите связаться друг с другом, будет возможность упорядочивать листочки с сообщениями, просить повторно переслать потерявшиеся, отвечать на них и вести осмысленный сложный диалог. Таким способом вы можете использовать один почтовый ящик (или порт), и при этом вся связь будет работать корректно. Это замечательная вещь с TCP. Она, конечно, добавляет накладных расходов, но гарантирует, что всё доставлено качественно и в заданном порядке.

Если вы не фанат подобных аналогий, не отчаивайтесь — мы доберёмся до самого главного и прямо сейчас посмотрим, как использовать TCP- и UDP-сокеты в Erlang.

UDP-сокеты

Есть всего несколько основных операций с протоколом UDP: настройка сокета, отправка и приём сообщений и закрытие соединения. Диаграмма возможностей выглядит так:



Первая операция, независимо от того, что будет дальше, — это открытие сокета. Это делается вызовом `gen_udp:open/1-2`. Простейшая форма вызова: `{ok, Socket} = gen_udp:open(PortNumber)`.

Номер порта должен быть целым числом в диапазоне от 1 до 65 535.

Порты из диапазона от 0 до 1023 являются *хорошо известными портами* (*well known ports*). Большую часть времени ваша операционная система не позволит работать с хорошо известным портом, если у вас нет прав администратора.

Порты в диапазоне от 1024 до 49 151 являются *зарегистрированными портами*. Они обычно не требуют особых разрешений и открыты для использования кем угодно, хотя некоторые из них также назначены хорошо известным сервисам[2].

Оставшиеся порты известны под названием *динамических*, или *приватных*, портов. Они часто используются для создания временных, или *эфемерных*, портов, которые случайно назначаются для одной из сессий программы, которая собралась куда-то подключиться.

Для наших тестов мы будем выбирать номера портов, которые более-менее безопасны, например 8789, который с малой вероятностью окажется занятым другим приложением. Но перед тем, как начать, что насчёт второго аргумента в `gen_udp:open/2`? Второй аргумент может быть списком параметров, указывающих, какой тип данных мы хотим получить (список или двоичные данные) и как: в виде сообщений (`{active, true}`) или в виде результатов вызова функции приёма (`{active, false}`). Есть и другие параметры, например должен ли сокет работать в режиме IPv4 (`inet4`) или IPv6 (`inet6`),

[2] *http://www.iana.org/assignments/service-names-port-numbers/service-names-port-numbers.xml*

будет ли UDP-сокет использоваться для рассылки информации множеству получателей ({broadcast, true|false}), размер буферов приёма и отправки и так далее. Пока что мы будем использовать что попроще, затем вы сами сможете прочесть больше о других опциях сокетов.

Давайте теперь откроем UDP-сокет. Сначала запустите интерпретатор Erlang:

```
1> {ok, Socket} = gen_udp:open(8789, [binary, {active,true}]).
{ok,#Port<0.676>}
2> gen_udp:open(8789, [binary, {active,true}]).
{error,eaddrinuse}
```

Первой командой мы открываем сокет и даём ему команду возвращать двоичные данные и говорим, что мы хотим его в активном режиме. Вы можете увидеть, как была возвращена новая незнакомая нам структура данных: #Port<0.676>. Это представление сокета, который мы только что открыли. Сокеты используются подобно идентификаторам процессов. Вы можете даже устанавливать связи (*link*) с ними, чтобы сбой в процессе передавался и сокетам в случае аварийной остановки!

Второй вызов функции пытается открыть снова тот же сокет, но это невозможно. Вот почему мы получили в ответ {error,eaddrinuse} (адрес уже используется). К счастью, первый сокет всё ещё жив и здоров.

Теперь мы запустим второй интерпретатор Erlang. В нём откроем второй UDP-сокет, но с другим номером порта:

```
1> {ok, Socket} = gen_udp:open(8790).
{ok,#Port<0.587>}
2> gen_udp:send(Socket, {127,0,0,1}, 8789, "hey there!").
ok
```

Ах, какая-то новая функция! Во втором вызове gen_udp:send/4 используется для отправки сообщений (какое замечательное говорящее имя). Аргументы функции в таком порядке: gen_udp:send(НашСокет, УдалённыйАдрес, УдалённыйПорт, Сообщение). УдалённыйАдрес — может быть строкой либо атомом, содержащим имя домена ("example.org"), или кортежем с 4 элементами, представляющим IP-адрес версии 4, или кортежем с 8 элементами, представляющим IP-адрес версии 6. Далее указываем номер порта получателя (помните, номер почтового ящика, в который мы собрались бросить бумажку с ответом) и затем само сообщение, которое может быть строкой, двоичными данными или списком ввода-вывода.

Отправилось ли наше сообщение? Перейдите обратно в окно первого интерпретатора Erlang и попробуйте сбросить данные:

```
3> flush().
Shell got {udp,#Port<0.676>,{127,0,0,1},8790,<<"hey there!">>}
ok
```

Фантастика. Процесс, открывший сокет, получит сообщения в форме {udp, Сокет, IPОтправителя, ПортОтправителя, Сообщение}. С этими полями мы сможем узнать, откуда пришло сообщение, через какой сокет оно пришло в наш процесс и каково было его содержимое[3].

Мы рассмотрели открытие сокетов, отправку данных, получение данных в активном режиме. А как насчёт пассивного режима? Для этого нам нужно закрыть сокет в первом окне интерпретатора и открыть новый:

```
4> gen_udp:close(Socket).
ok
5> f(Socket).
ok
6> {ok, Socket} = gen_udp:open(8789, [binary, {active,false}]).
{ok,#Port<0.683>}
```

Мы закрыли сокет, удалили связанное имя Socket, а затем связали его с новым сокетом, открытым в этот раз в пассивном режиме. Перед отправкой сообщения в ответ попробуйте выполнить следующее:

```
7> gen_udp:recv(Socket, 0).
```

В этом месте ваша консоль интерпретатора должна повиснуть. Функция, которую мы выполнили, — recv/2. Эта функция используется для опроса пассивного сокета на предмет наличия входящих сообщений. Нуль означает длину сообщения, которое мы ждём. Забавный факт — это то, что gen_udp абсолютно не обращает внимания на длину. (gen_tcp имеет подобную функцию, но в том случае длина играет важную роль.) В любом случае, если мы не посылаем сообщение в сокет, recv/2 никогда не вернётся. Переключитесь во второе окно Erlang и отправьте новое сообщение:

```
3> gen_udp:send(Socket, {127,0,0,1}, 8789, "hey there!").
ok
```

Первое окно интерпретатора должно напечатать ответ функции recv: {ok, {{127,0,0,1}, 8790, <<"hey there!">>, то есть её возвращённое значение. А что, если вы не хотите ждать ответа бесконечно? Просто добавьте параметр ограничения времени ожидания:

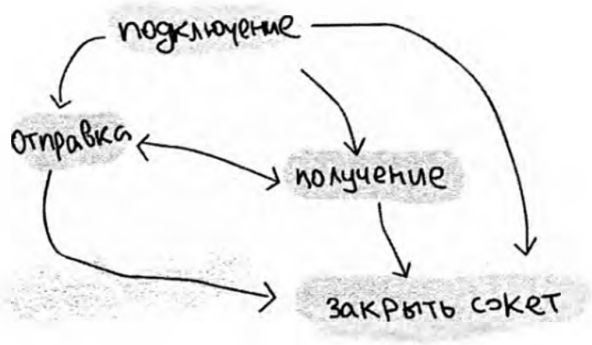
```
8> gen_udp:recv(Socket, 0, 2000).
{error,timeout}
```

[3] Имейте в виду, что в UDP легко подделать адрес и порт отправителя, создав сетевой пакет с нужными данными посредством специальной библиотеки, например *http://github.com/msantos/procket*. В TCP это почти невозможно, так как адрес отправителя там проверяется при установке соединения (*прим. перев.*).

Вот и всё, что касалось UDP. Нет, я серьёзно!

TCP-сокеты

В то время как интерфейс TCP-сокетов очень сильно похож на UDP, имеются некоторые жизненно важные отличия в том, как они работают. Самое большое отличие — это то, что клиенты и серверы — это совершенно разные вещи. Клиент ведёт себя так:



В то время как сервер будет следовать такой схеме:



Наверное, выглядит странно, ага? Поведение клиента чем-то похоже на поведение `gen_udp`. Вы подключаетесь к порту, посылаете и принимаете данные, а затем останавливаетесь. Однако для сервера у нас появляется один новый режим: *прослушивание* (*listening*). Это потому, что TCP-сервер должен настроить сессию, или подключение для каждого нового клиента.

Сначала откроем новое окно с интерпретатором Erlang и запустим нечто, называемое *слушающим сокетом* (*listen socket*), с помощью функции `gen_tcp:listen(Порт, Параметры)`:

```
1> {ok, ListenSocket} = gen_tcp:listen(8091, [{active,true}, binary]).
{ok,#Port<0.661>}
```

Слушающий сокет просто отвечает за ожидание входящего подключения. Вы можете видеть, что мы использовали опции, подобные тем, какие мы уже встречали в случае с `gen_udp`. Это потому, что большинство настроек подобны для всех видов IP-сокетов. TCP-сокеты имеют несколько специфичных настроек, например журнал подключений (`{backlog, N}`), поддержание открытых сокетов (`{keepalive, true|false}`), обёртка пакетов (`{packet, N}`, где N — длина заголовка пакета в байтах, которая автоматически будет отрезана от пакета для вашего удобства) и другие.

Как только слушающий сокет открыт, любой процесс (причём не обязательно один) может взять этот сокет и перейти в состояние «приёма», блокируя процесс намертво до момента, когда какой-нибудь клиент попытается подключиться к сокету:

```
2> {ok, AcceptSocket} = gen_tcp:accept(ListenSocket, 2000).
** exception error: no match of right hand side value {error,timeout}
3> {ok, AcceptSocket} = gen_tcp:accept(ListenSocket).
** exception error: no match of right hand side value {error,closed}
```

Чёрт побери. Мы превысили время ожидания и завершили работу аварийно. Слушающий сокет оказался закрыт, когда исчез процесс консоли интерпретатора, с ним связанный. Давайте попробуем снова, в этот раз без ограничения в две секунды (2000 мсек):

```
4> f().
ok
5> {ok, ListenSocket} = gen_tcp:listen(8091, [{active, true}, binary]).
{ok,#Port<0.728>}
6> {ok, AcceptSocket} = gen_tcp:accept(ListenSocket).
```

А теперь наш процесс заблокирован. Замечательно! Давайте откроем второе окно с интерпретатором:

```
1> {ok, Socket} = gen_tcp:connect({127,0,0,1}, 8091, [binary, {active,true}]).
{ok,#Port<0.596>}
```

Этот вызов принимает такие же параметры, как обычно, и вы можете добавить аргумент время ожидания в конец списка аргументов, если не желаете ждать вечно. Ваша первая консоль интерпретатора в это время должна вернуться с ответом `{ok, НовыйСокет}`. С этого момента принимающий и клиентский сокеты могут связываться

один к одному, подобно gen_udp. Переключитесь во второе окно интерпретатора и отправьте сообщения в первое окно:

```
3> gen_tcp:send(Socket, "Hey there first shell!")
ok
```

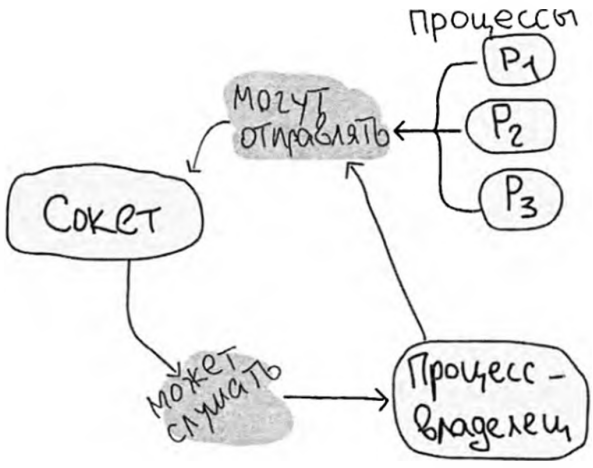
А в первом окне введите следующее:

```
7> flush().
Shell got {tcp,#Port<0.729>,<<"Hey there first shell!">>}
ok
```

Оба сокета могут посылать сообщения одинаковым способом и могут быть закрыты вызовом gen_tcp:close(Socket). Заметьте, что закрытие принимающего подключение сокета закроет только его, а закрытие слушающего сокета не закроет ни одного из относящихся к нему принимающих сокетов, но прервёт активные в данный момент вызовы по приёму новых.

Вот и всё, ну почти всё, про TCP-сокеты в Erlang! Но так ли это?

Ах да, конечно, можно ещё кое-что сделать. Если вы экспериментировали с сокетами собственноручно, вы могли заметить, что есть нечто вроде владения сокетами. Я имею в виду, что UDP-сокеты, клиентские TCP-сокеты и принимающие TCP-сокеты — через всех них можно посылать сообщения от любого существующего процесса, однако полученные ответы увидит только процесс, который запустил этот сокет.



Это не очень практично, не так ли? Означает, что мы всегда должны поддерживать владельца сокета в живых, чтобы передавать пришедшие сообщения дальше, даже если нам это совершенно не нужно. Не лучше ли иметь возможность делать нечто вроде этого:

```
1. Процесс A запускает сокет
2. Процесс A посылает запрос
3. Процесс A порождает процесс B с сокетом
4a. Даёт владение над сокетом      4b. Процесс B обрабатывает ответ
    Процессу B
5a. Процесс A посылает запрос      5b. Процесс B продолжает обрабатывать ответы
6a. Процесс A порождает процесс    6b. ...
    C с сокетом
    ...
```

Здесь процесс A будет отвечать за выполнение ряда запросов, но каждый новый процесс будет заниматься ожиданием ответа, его обработку и всё такое. По этой причине было бы умнее, если процесс A передал исполнение задания новому процессу. Сложный момент здесь — как передать владение сокетом.

Секрет здесь такой — оба модуля, и `gen_tcp`, и `gen_udp` — имеют функцию, которая называется `controlling_process(Сокет, ИдентификаторПроцесса)`. Эта функция должна быть вызвана текущим владельцем сокета. Тогда процесс сообщает Erlang: «Знаешь что? Передай мой сокет вот этому парню. Мне надоело им владеть», — и с этого момента процесс, на который указывал `ИдентификаторПроцесса`, будет читать и получать сообщения из сокета. Вот и весь секрет.

Больше контроля с помощью `inet`

Итак, теперь мы разобрались, как открывать сокеты, посылать через них сообщения, изменять владельца и так далее. Мы также знаем, как принимать сообщения в пассивном и активном режимах. Недавно в примере с UDP, когда мы хотели переключиться из активного в пассивный режим, мы перезапускали целый сокет, удаляли из интерпретатора переменные и так далее. Это не очень удобно, особенно если мы хотим переключиться во время использования TCP, потому что иначе пришлось бы отключать активную сессию.

К счастью, существует модуль в библиотеке Erlang, называемый `inet`, который заботится обо всех операциях, которые существуют как для `gen_tcp`, так и для `gen_udp` сокетов. Для нашей текущей проблемы — переключение между активным и пассивным режимами — есть функция, называемая `inet:setopts(Сокет, Параметры)`. Список параметров может содержать любые термы, которые применяются в создании сокета.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ. *Осторожно! Существует модуль с именем `inet` и модуль `inets`. Мы хотим `inet`. Второй, `inets` — это OTP-приложение, которое содержит ряд готовых сервисов и серверов (включая FTP, TFTP, HTTP и так далее). Лёгкий способ различить их — это то, что `inets` касается сервисов, построенных на `inet`, или, если вам так угодно, inet+s(ервисы).*

Запустите интерпретатор и откройте в нём слушающий TCP-сокет:

```
1> {ok, Listen} = gen_tcp:listen(8088, [{active,false}]).
{ok,#Port<0.597>}
2> {ok, Accept} = gen_tcp:accept(Listen).
```

Затем во втором окне интерпретатора введите следующее:

```
1> {ok, Socket} = gen_tcp:connect({127,0,0,1}, 8088, []).
{ok,#Port<0.596>}
2> gen_tcp:send(Socket, "hey there").
ok
```

Вернитесь в первое окно, сокет должен оказаться принят. Теперь выполним `flush()` и посмотрим, пришло ли нам что-нибудь:

```
3> flush().
ok
```

Конечно нет, мы же в пассивном режиме. Давайте это исправим:

```
4> inet:setopts(Accept, [{active, true}]).
ok
5> flush().
Shell got {tcp,#Port<0.598>,"hey there"}
ok
```

Да! С полным контролем над активными и пассивными сокетами вся власть в наших руках. Но как нам выбрать, какой из режимов лучше?



В целом, если вы ожидаете сообщение немедленно, пассивный режим окажется намного быстрее. Erlang не должен будет возиться с почтовым ящиком вашего процесса, чтобы обработать сообщения, и вам не придётся сканировать почтовый ящик, получать сообщения и так далее. Использование `recv` будет намного эффективнее, особенно если размер данных, которые могут прийти, неизвестен. Однако `recv` изменит поведение вашего процесса с событийного на активный опрос событий сокета. Если вам нужно играть роль посредника между сокетом и некоторым кодом на Erlang, то совмещение блокирования в ожидании данных, активного опроса и обработки сообщений может всё усложнить.

В таком случае переключение в активный режим может быть хорошей идеей. Если пакеты посылаются как сообщения, то вам остаётся только подождать в `receive` (или в функции `handle_info`, если у вас `gen_server`) и потом обработать как обычные сообщения.

Недостатком такого подхода, кроме скорости работы, будет трудность с ограничением скорости приёма и передачи по сети.

Проблема в том, что все данные, входящие по сети из окружающего мира, слепо принимаются Erlang и превращаются в сообщения, независимо от того, готовы мы их обработать или нет. Легко можно прислать намного больше данных, чем мы можем принять, и убить нашу виртуальную машину. Пассивный режим имеет то преимущество, что можно ограничить, как и когда сообщения помещаются в виртуальную машину, и передать реализациям низшего уровня ответственную задачу блокирования, помещения сообщений в очередь и их уничтожения.

А если нам нужен активный режим ради семантики, но с другой стороны — пассивный режим ради безопасности? Можно попробовать быстро переключаться между активным и пассивным с помощью `inet:setopts/2`, но это означало бы риск возникновения состояния гонки. Вместо этого есть режим, называемый *активный однажды* (*active once*), который включается опцией `{active, once}`.

Давайте попробуем, как это работает.

Оставьте в живых интерпретатор с сервером, который у вас был в прошлом примере, и выполните в нём следующее:

```
6> inet:setopts(Accept, [{active, once}]).
ok
```

Теперь переключитесь во второе окно интерпретатора, где у нас был клиент, и выполните ещё два вызова `send/2`:

```
3> gen_tcp:send(Socket, "one").
ok
4> gen_tcp:send(Socket, "two").
ok
```

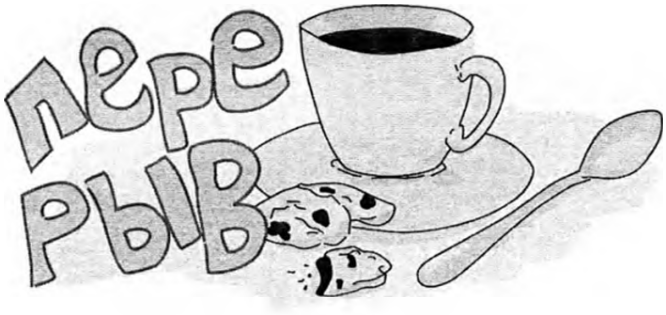
Вернитесь в окно сервера и добавьте следующее:

```
7> flush().
Shell got {tcp,#Port<0.598>,"one"}
ok
8> flush().
ok
9> inet:setopts(Accept, [{active, once}]).
ok
10> flush().
Shell got {tcp,#Port<0.598>,"two"}
ok
```

Видите? До тех пор, пока мы не попросили второй раз {active,once}, пакет, содержащий второе слово "two", не был превращён в сообщение. Итак, *активный однажды* режим позволяет нам делать это переключение безопасным способом между активным и пассивным режимами. Это позволяет удобную семантику и безопасность.

Есть и другие хорошие функции, которые являются частью модуля inet: чтение статистики, информация о нашей рабочей станции, проверка состояния сокетов и так далее. Документация к модулю содержит более подробную информацию о том, какие действия доступны. Ну, теперь это практически всё, что вам нужно было знать о сокетах. Давайте применим эти знания на практике.

ПРИМЕЧАНИЕ. *В диких степях Интернета существуют библиотеки, которые работают с огромным количеством протоколов: HTTP, ZeroMQ, «сырые» сокеты Unix и многие другие. Однако стандартная библиотека Erlang предлагает два главных варианта: TCP- и UDP-сокеты. Также она имеет код для HTTP-сервера и разбора ответов, но это не самый эффективный подход, бывают и получше.*



Возвращаемся к Sockserv

В этом примере я не буду добавлять много кода. Вместо этого мы оглянемся на сервер sockserv из нашей недавней игры, Process Quest, которую мы делали в главе 22. Он является прекрасным образцом для наших экспериментов. Посмотрим, как обслуживать TCP-подключения, находясь в дереве наблюдателей OTP, в gen_server.

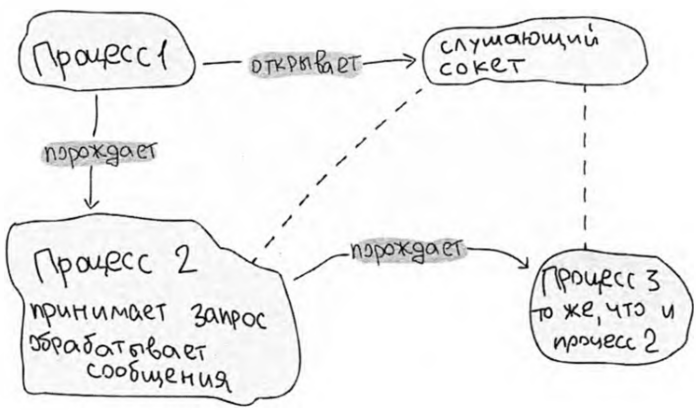
Наивный подход к реализации TCP-сервера может выглядеть так:

```
-module(naive_tcp).
-compile(export_all).
start_server(Port) ->
    Pid = spawn_link(fun() ->
        {ok, Listen} = gen_tcp:listen(Port, [binary,{active, false}]),
        spawn(fun() -> acceptor(Listen) end),
        timer:sleep(infinity)
    end),
    {ok, Pid}.
```

```
acceptor(ListenSocket) ->
    {ok, Socket} = gen_tcp:accept(ListenSocket),
    spawn(fun() -> acceptor(ListenSocket) end),
    handle(Socket).

%% Что получили, отсылаем сразу назад
handle(Socket) ->
    inet:setopts(Socket, [{active, once}]),
    receive
        {tcp, Socket, <<"quit", _/binary>>} ->
            gen_tcp:close(Socket);
        {tcp, Socket, Msg} ->
            gen_tcp:send(Socket, Msg),
            handle(Socket)
    end.
```

Небольшая графическая презентация поможет разобраться, что здесь происходит:



Функция `start_server` открывает слушающий сокет, порождает принимающий процесс и затем остаётся висеть, ничего не делая, навсегда. Это важно, потому что слушающий сокет привязан к процессу, его породившему, и он должен жить так долго, сколько мы собрались принимать подключения. Каждый процесс-приёмщик ждёт появления подключения, которое можно принять. Как только появилось такое подключение, приёмщик создаёт новый, подобный процесс и делится с ним слушающим сокетом. Затем он может продолжить работу и выполнить какую-нибудь обработку, пока новый парень занят делом. Каждый обработчик будет отсылать в ответ копию принятого сообщения до тех пор, пока не придёт что-то, что начинается на `"quit"`, — тогда соединение будет закрыто.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Образец* `<<"quit", _/binary>>` *означает, что сначала мы хотим сопоставить начало двоичной строки с символами q, u, i, и t и затем могут следовать какие-то двоичные данные любой длины, которые нам не интересны (символ подчёркивания).*

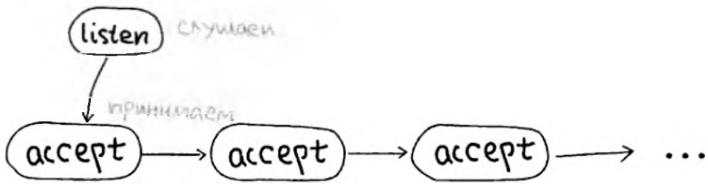
Запустите сервер в консоли интерпретатора вызовом `naive_tcp:start_server(8091)`. Затем откройте клиент telnet (помните, что telnet-клиенты технически не должны поддерживать TCP-подключение к чему попало, но хорошо подходят для тестирования простых серверов, поскольку позволяют вводить запрос и отображают ответ сервера), подключитесь к localhost (или 127.0.0.1), и вы должны увидеть, как происходит следующее:

```
$ telnet localhost 8091
Trying 127.0.0.1...
Connected to localhost.
Escape character is '^]'.
hey there
hey there
that's what I asked
that's what I asked
stop repeating >:(
stop repeating >:(
quit doing that!
Connection closed by foreign host.
```

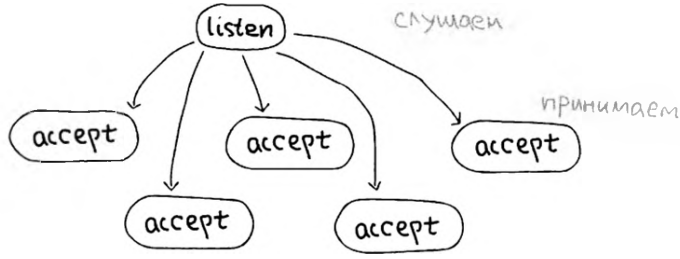
Ура. Теперь пришло время основать новую компанию, назвать её «Свиттер Инкорпорейтед» и запустить несколько социальных сетей на основе этого сервера. Однако, как подсказывает имя нашего модуля, это наивная реализация. Код простой, и он не был спроектирован из соображений параллелизма. Если все запросы приходят один за другим, то наивный сервер отлично сработает. Но что случится, если у нас выстроится очередь из пятнадцати людей, желающих одновременно подключиться к серверу?

Сервер сможет ответить только на одно сообщение за раз, и это включает в себя ожидание подключения каждым процессом, подготовка и затем порождение нового принимающего процесса. Пятнадцатый запрос в очереди должен будет ждать, пока 14 предыдущих настроятся и получат шанс попросить права связаться с нашим сервером. Если вы работаете с производственными серверами, встречаются нагрузки и 500, и 1000 запросов в секунду! Наш подход непрактичен.

Что нам нужно сделать, так это изменить наш последовательный ход работы



на что-нибудь более параллельное:



Имея готовые принимающие процессы, ждущие подключения, мы сэкономим кучу времени на ответ на входящие запросы.

Теперь, вместо того чтобы заново делать ещё одну демонстрационную реализацию, мы изучим `sockserv-1.0.1` из предыдущей главы. Было бы ещё лучше, если бы мы изучили что-то, основанное на настоящих компонентах OTP, на основе практики из реального мира. На самом деле общая схема в sockserv такая же, как используется в серверах вроде cowboy (хотя, несомненно, cowboy будет понадёжнее, чем sockserv) и клиент с сервером в проекте etorrent.

Чтобы построить sockserv для Process Quest, мы будем проектировать сверху вниз. Нам понадобится схема в виде наблюдателя и множества рабочих процессов. Если посмотреть на параллельную схему выше, то наблюдатель должен следить за слушающим сокетом и передавать его всем рабочим процессам, которые будут заняты приёмом подключений.

Как написать наблюдатель, который может обмениваться данными со всеми рабочими процессами? Нет лёгкого способа сделать это с помощью обычного наблюдения — все дочерние процессы являются полностью независимыми, не важно, какую стратегию вы использовали: `one_for_one`, `one_for_all`, или `rest_for_one`. Естественной реакцией было бы обратиться к некоторому глобально доступному состоянию — некий зарегистрированный процесс, хранящий общие данные и передающий их всем рабочим процессам. С этим желанием следует бороться и быть умнее. Используйте Силу[4] (и возможность заглянуть назад в главу 17, которая повествует о наблюдателях). У вас есть две минуты, чтобы придумать решение (ограничение основано на вашем честном отношении к задаче, засеките время самостоятельно).

Секрет в использовании наблюдателя в режиме `simple_one_for_one`. Поскольку наблюдатели `simple_one_for_one` разделяют общую спецификацию дочерних процессов со всеми своими детьми, то всё, что нам нужно, — это вбросить слушающий сокет для каждого из дочерних процессов, чтобы они его увидели и смогли использовать.

Вот наблюдатель во всей своей красе:

[4] Ссылка на «Звёздные войны» (*прим. перев.*).

```
%%% Наблюдатель отвечает за все принимающие подключение процессы
-module(sockserv_sup).
-behavior(supervisor).
-export([start_link/0, start_socket/0]).
-export([init/1]).

start_link() ->
    supervisor:start_link({local, ?MODULE}, ?MODULE, []).

init([]) ->
    {ok, Port} = application:get_env(port),
    %% Установить сокет в режим {active_once}
    %% Смотрите комментарии в sockserv_serv для пояснения, что здесь происходит
    {ok, ListenSocket} = gen_tcp:listen(Port, [{active,once}, {packet,line}]),
    spawn_link(fun empty_listeners/0),
    {ok, {{simple_one_for_one, 60, 3600},
        [{socket,
            {sockserv_serv, start_link, [ListenSocket]}, % Передать сокет!
            temporary, 1000, worker, [sockserv_serv]}
        ]}}.

start_socket() ->
    supervisor:start_child(?MODULE,[]).

%% Начинаем с запуска 20 слушающих процессов, это количество подключений,
%% которые можно открыть одновременно, без выстраивания в очередь. В лучшем
%% случае ведущий процесс должен поддерживать их в достаточном количестве,
%% на случай если что-то случится и процессы начнут умирать слишком часто.
empty_listeners() ->
    [start_socket() || _ <- lists:seq(1,20)],
    ok.
```

Что здесь происходит? Здесь есть стандартные функции `start_link/0` и `init/1`. Вы можете видеть, как `sockserv` получает стратегию перезапуска `simple_one_for_one`, и по рукам пошла спецификация дочерних процессов со слушающим сокетом. Каждый дочерний процесс, запущенный с `start_socket/0`, получит её в качестве аргумента по умолчанию. Чудо!

Однако этого недостаточно. Мы хотим, чтобы приложение могло обслуживать запросы как можно скорее. Вот почему мы добавили этот вызов функции `spawn_link(fun empty_listeners/0)`. Функция `empty_listeners/0` запустит 20 обработчиков, которые будут заблокированы в ожидании входящих подключений. Мы поместим её внутрь `spawn_link/1` по простой причине: процесс наблюдателя находится в фазе инициализации и ещё не может отвечать на входящие сообщения. Если бы мы вызвали сами себя из функции `init`, процесс бы повис и никогда бы не закончил работу. Для этого и по этой причине требуется внешний процесс.

ПРИМЕЧАНИЕ. *В предыдущем фрагменте вы можете заметить, что мы передаём в `gen_tcp` `{packet, line}`. Этот параметр просит разбивать все принятые пакеты на отдельные текстовые*

строки и помещать в очередь уже в таком виде (символы конца строки будут оставаться в строках). Это гарантирует, что мы избежим основных ошибок работы с текстовыми клиентами.

Итак, да, это и был наш сложный момент. Теперь можно сосредоточиться на написании рабочих процессов.

Если вы помните сессии Process Quest из главы 22, которые взаимодействовали с игрой, то это происходило по шагам так:

1. Пользователь подключается к серверу.
2. Сервер спрашивает имя персонажа.
3. Пользователь вводит имя персонажа.
4. Сервер предлагает случайно выбранные характеристики.
5. Пользователь может отказаться, тогда переходим назад на шаг 4. Иначе пользователь соглашается, переходим на шаг 6.
6. Игра посылает события игроку до тех пор, пока...
7. Пользователь присылает текст "quit" серверу, либо сокет принудительно закрывается одной из сторон.

Это означает, что у нас будут два вида входных данных в наш процесс сервера: ввод, приходящий от приложения Process Quest, и ввод пользователя. Данные, приходящие от пользователя, появятся из сокета и, таким образом, пройдут обработку в функции `handle_info/2` нашего `gen_server`. Данные от Process Quest могут быть посланы одним из способов, которые мы контролируем, таким образом, здесь будет уместен `cast`, обработанный в `handle_cast`.

Сначала мы должны запустить модуль сервера:

```
-module(sockserv_serv).
-behavior(gen_server).

-record(state, {name,      % имя игрока
                next,      % следующий шаг. используется при инициализации
                socket}). % текущий сокет

-export([start_link/1]).
-export([init/1, handle_call/3, handle_cast/2, handle_info/2,
         code_change/3, terminate/2]).
```

Здесь у нас довольно стандартный модуль обратного вызова для `gen_server`. Одно отличие — это состояние, которое содержит имя персонажа, сокет и поле, названное `next`. Это поле на все случаи жизни, которое будет хранить временную информацию, которая относится к состоянию сервера. Можно было бы также использовать здесь `gen_fsm`.

Собственно для запуска сервера мы используем такой код:

```
-define(TIME, 800).
-define(EXP, 50).

start_link(Socket) ->
    gen_server:start_link(?MODULE,Socket, []).

init(Socket) ->
    %% Задаём хороший старт для генератора случайных чисел
    <<A:32, B:32, C:32>> = crypto:rand_bytes(12),
    random:seed({A,B,C}),
    %% Поскольку приём подключения является блокирующим вызовом функции, мы не можем
    %% его здесь выполнить. Передадим задание сделать это главному циклу сервера
    gen_server:cast(self(), accept),
    {ok, #state{socket=Socket}}.

%% Ты нам никогда не понадобишься, handle_call!
handle_call(_E, _From, State) ->
    {noreply, State}.
```

Два макроса, которые здесь определены (?TIME и ?EXP), являются особыми параметрами, которые дают возможность установить базовое время задержки между действиями (800 миллисекунд) и количество опыта, нужного для достижения второго уровня (50, удваивается для каждого следующего уровня).

Вы заметите, что функция start_link/1 принимает сокет. Это слушающий сокет, который пришёл сверху из sockserv_sup.

Момент с установкой начального значения для генератора случайных чисел (ГСЧ) нужен для того, чтобы создать случайные характеристики персонажа. Иначе для всех процессов будет использовано начальное значение по умолчанию, и «случайные» числа окажутся не очень случайными, мы этого не хотим. Причина, по которой мы делам это в функции init/1, а не в какой-то библиотеке, которая будет потом использовать эти числа, — та, что состояние ГСЧ хранится в словаре процесса (чёрт побери это неизменное состояние!), и мы не хотим задавать его каждый раз, когда нам требуется ещё одно случайное число.

Важная деталь здесь — это то, что мы бросаем сообщение самим себе с помощью cast. Это потому, что операция gen_tcp:accept/1-2 является блокирующей и совместо с тем фактом, что все функции OTP синхронны. Если мы будем ждать 30 секунд в приёме подключения, то наблюдатель, запустивший наш процесс, тоже зависнет, ожидая нас в течение 30 секунд. Поэтому мы отправляем себе сообщение, а затем добавляем слушающий сокет в поле нашей записи state.

Не принимайте всё на веру

Если вы читаете код, написанный другими людьми, вы часто можете видеть, как они вызывают random:seed/1 и передают ей результат вызова now(). Это выглядит как подходящая

функция для такой цели, поскольку она возвращает монотонное время (функция всегда увеличивается и никогда не даёт одинакового ответа). Однако это не очень хорошее значение для ГСЧ, который используется в Erlang[a]. По этой причине лучше использовать `crypto:rand_bytes(12)`, чтобы создать 12 случайных криптологически безопасных байт (используйте `crypto:strong_rand_bytes(12)`, если на кону ваши деньги и нужна ещё более высокая безопасность). Выполняя сопоставление `<<A:32, B:32, C:32>>`, мы приводим эти 12 байт в три целых числа, которые можно передать в ГСЧ.

[a] Атакующий может определить время на сервере и, установив свой ГСЧ в такое же значение, сможет узнать будущие случайные числа. Вы ведь не хотите, чтобы кто-то выиграл все партии покера в вашем новом казино? (*прим. перев.*).

Хватит бездельничать. Теперь нам нужно принять это подключение:

```
handle_cast(accept, S = #state{socket=ListenSocket}) ->
    {ok, AcceptSocket} = gen_tcp:accept(ListenSocket),
    %% Помни, что из праха ты и в прах ты возвратишься
    %% Мы хотим поддерживать всегда заданное количество дочерних процессов
    sockserv_sup:start_socket(), % Новый принимающий родился, хвала всевышнему
    send(AcceptSocket, "What's your character's name?", []),
    {noreply, S#state{socket=AcceptSocket, next=name}};
```

Мы принимаем соединение, запускаем замену принимающему процессу (так что у нас всегда имеется 20 принимающих, готовых обработать новые подключения) и затем сохраняем принятый сокет в качестве замены `ListenSocket`, и заметьте, что следующее сообщение, которое мы получим через сокет, будет содержать введённое имя персонажа (об этом нам в момент прихода скажет значение `name` в поле `next`).

Перед тем как продолжить, отправим ответ клиенту посредством функции `send`, которая будет выглядеть так:

```
send(Socket, Str, Args) ->
    ok = gen_tcp:send(Socket, io_lib:format(Str ++ "~n", Args)),
    ok = inet:setopts(Socket, [{active, once}]),
    ok.
```

Хитрость! Поскольку почти всегда мы ожидаем, что придётся отвечать после получения сообщения, мы включаем в этой функции режим «однажды активный» и также добавляем перевод строки. Это просто вся моя лень на тот момент, собранная в одной функции. Такое решение не обязательно является оптимальным дизайном, поскольку означает, что нам нужно отвечать на любое сообщение, полученное пользователем, если мы не хотим застрять в бесконечном ожидании (после перехода в режим `{active, false}`, если мы не ответим на одно из сообщений), и что природа

{active, once}, ограничивающая скорость обмена сообщениями, теперь регулируется скоростью посылки нами данных, а не скоростью, с которой мы их перевариваем. Как я говорил, это эссенция лени, собранная в одной функции.

Мы завершили шаги 1 и 2, и теперь нам нужно подождать пользовательского ввода, который придёт из сокета:

```
handle_info({tcp, _Socket, Str}, S = #state{next=name}) ->
    Name = line(Str),
    gen_server:cast(self(), roll_stats),
    {noreply, S#state{name=Name, next=stats}};
```

Мы понятия не имеем, что придёт в строке Str, но ничего страшного, потому что поле next в состоянии даст нам знать, когда ожидать имя:

```
%% Давайте избавимся от пробелов и проигнорируем, что идёт за ними
%% Так проще работать с telnet
line(Str) ->
    hd(string:tokens(Str, "\r\n ")).
```

Как только мы получили это имя, мы сохраняем его и затем бросаем с помощью cast себе сообщение (roll_stats), чтобы сгенерировать случайные характеристики для персонажа, это наш следующий шаг.

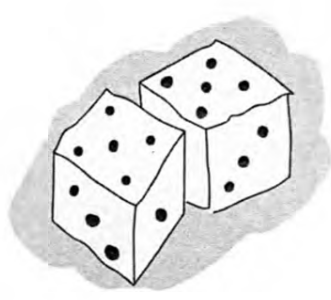
ПРИМЕЧАНИЕ. *Если вы посмотрите в файл, то увидите, что вместо сопоставления сообщений целиком я использовал более короткий макрос ?SOCK(Переменная). Макрос определён так:* `-define(SOCK(Msg), {tcp, _Port, Msg})` *— и является просто данью моей лени, чтобы сопоставлять входящий пакет со строками меньшим количеством кода.*

В уравнение функции handle_cast помещаем случайный выбор характеристик для персонажа[5]:

```
handle_cast(roll_stats, S = #state{socket=Socket}) ->
    Roll = pq_stats:initial_roll(),
    send(Socket,
        "Stats for your character:~n" % Характеристики для вашего персонажа
        " Charisma: ~B~n"             % Харизма
        " Constitution: ~B~n"         % Телосложение
        " Dexterity: ~B~n"            % Ловкость
        " Intelligence: ~B~n"         % Разум
        " Strength: ~B~n"             % Сила
        " Wisdom: ~B~n~n"             % Мудрость
        "Do you agree to these? y/n~n", % Вы согласны?
```

[5] Бросок кубика — *roll the dice* по-английски, поэтому и в коде он называется *roll* (*прим. перев.*).

```
    [Points || {_Name, Points} <- lists:sort(Roll)]),
    {noreply, S#state{next={stats, Roll}}};
```



Модуль pq_stats содержит функции для случайного распределения характеристик, и всё, что делает уравнение функции, — это печать уже распределённых результатов. Параметры формата ~B означают, что мы хотим распечатать целое число. Следующая часть состояния выглядит сложновато. Поскольку мы спрашиваем пользователя, соглашается ли он или нет, нам нужно подождать ответа и либо выбросить не понравившиеся пользователю характеристики, либо оставить их и передать персонажу в Process Quest, процесс которого, без сомнения, мы скоро запустим.

Давайте примем ввод пользователя, в этот раз в функции handle_info:

```
handle_info({tcp, Socket, Str}, S = #state{socket=Socket, next={stats, _}})->
    case line(Str) of
        "y" ->
            gen_server:cast(self(), stats_accepted);
        "n" ->
            gen_server:cast(self(), roll_stats);
        _ -> % Спросить снова, поскольку мы не получили 'y' или 'n'
            send(Socket, "Answer with y (yes) or n (no)", [])
    end,
    {noreply, S};
```

Было бы соблазнительно создать процесс персонажа прямо в этом уравнении функции, но я решил этого не делать. Задача handle_info — обработать ввод пользователя, и handle_cast — для вещей, касающихся Process Quest. Важно разделить ответственность! Если пользователь откажется от предложенных ему случайных характеристик, мы можем просто рассчитать новые ещё одним вызовом roll_stats. Это обычное дело, ничего нового. Когда пользователь соглашается, мы создаём процесс персонажа Process Quest и начинаем ждать от него игровых событий.

```
%% Игрок согласен со случайными характеристиками! Начинаем игру!
handle_cast(stats_accepted, S = #state{name=Name, next={stats, Stats}}) ->
    processquest:start_player(Name, [{stats,Stats},{time,?TIME},
                                     {lvlexp, ?EXP}]),
    processquest:subscribe(Name, sockserv_pq_events, self()),
    {noreply, S#state{next=playing}};
```

Это обычные вызовы, которые определены для игры. Вы создаёте персонажа и подписываетесь на события с обработчиком событий sockserv_pq_events. Следующее

состояние игры — playing, означающее, что все входящие сообщения, вероятно, будут отправлены игрой.

```
%% События, приходящие от process quest.
%% Мы знаем это, потому что все кортежи этих событий начинаются с имени игрока
%% согласно нашему придуманному ранее внутреннему протоколу
handle_cast(Event, S = #state{name=N, socket=Sock})
  when element(1, Event) =:= N ->
    [case E of
        {wait, Time} -> timer:sleep(Time);
        IoList -> send(Sock, IoList, [])
    end || E <- sockserv_trans:to_str(Event)], % Перевести в строку
    {noreply, S}.
```

Здесь вызов sockserv_trans:to_str(Event) переводит некоторое игровое событие в списки списков ввода-вывода или кортежей {wait, Время}, которые должны представлять задержки между частями событий (мы печатаем сообщение "Казним такого-то" немного раньше, чем показываем, какой предмет из него выпал).

В нашем списке шагов к решению мы описали почти всё, кроме одного: выход, когда игрок сообщает нам о своём желании уйти. Поместите следующее уравнение в начало нашего handle_info:

```
handle_info({tcp, _Socket, "quit"++_}, S) ->
    processquest:stop_player(S#state.name),
    gen_tcp:close(S#state.socket),
    {stop, normal, S};
```

Остановить процесс персонажа, закрыть сокет и завершить наш процесс.

Другие причины выйти могут включать закрытие TCP-сокета клиентом:

```
handle_info({tcp_closed, _Socket}, S) ->
    {stop, normal, S};
handle_info({tcp_error, _Socket, _}, S) ->
    {stop, normal, S};
handle_info(E, S) ->
    io:format("unexpected: ~p~n", [E]),
    {noreply, S}.
```

Вы также можете проверить подобные случаи при вызове gen_tcp:send/3 (он не вернёт ok) или inet:setopts/2, хотя потому что сокет будет активен большую часть времени, сообщение здесь будет показано в любом случае. Но, возможно, и позже.

Мы также добавим дополнительное уравнение функции для незнакомых сообщений. Если пользователь вводит нечто, чего мы не ожидали, мы не хотим завершить работу аварийно.

Осталось написать только функции terminate/2 и code_change/3:

```
code_change(_OldVsn, State,_Extra) ->
    {ok, State}.

terminate(normal, _State) ->
    ok;
terminate(_Reason, _State) ->
    io:format("terminate reason: ~p~n", [_Reason]).
```

Если вы следили внимательно за всем этим примером, вы можете попробовать скомпилировать этот файл и подставить его вместо соответствующего *.beam*-файла в релизе, который у нас был, и проверить, что он работает правильно. Он должен, если вы скопировали верно (и если я сделал тоже всё верно).

Куда дальше?

Вашим следующим упражнением, если вы решите за него взяться, будет добавить в клиент несколько команд на ваш вкус. Почему бы не добавить такие вещи, как пауза, которая накопит события в течение какого-то времени и затем выведет их, когда вы продолжите работу сервера? Или, если вы считаете себя крутым программистом, попробуйте отмечать уровни и характеристики, которые есть у персонажа в `sockserv_serv`, и добавьте команды, чтобы получить их со стороны клиента. Я всегда ненавидел упражнения для читателя, но иногда очень уж соблазнительно добавить одно здесь, другое там. Поэтому наслаждайтесь!

Чтение исходного текста существующих реализаций сервера и программирование своего — это тоже хорошее упражнение. В редком языке такие задачи, как написание простого веб-сервера, являются упражнением для новичка, но Erlang — один из таких языков. Попрактикуйтесь немного, и это станет в порядке вещей. Сообщение между Erlang и окружающим миром — это только один из множества шагов, которые мы проделали на пути к написанию полезных программ. Следующая глава 24 даст нам новые инструменты, которые гарантируют, что полезная программа не теряет полезных свойств с течением времени при помощи модульных тестов.

24

СОВЕТ ОРГАНИЗАЦИИ МОДУЛЬНЫХ НАЦИЙ

Наше программное обеспечение, которое мы пишем, становится всё больше и, в некоторой мере, всё сложнее. Когда это происходит, становится всё ленивее запускать консоль интерпретатора, вводить туда что-то, смотреть результаты и проверять, что всё работает после изменения нами кода. По прошествии времени наступает момент, когда оказывается проще для всех запускать заранее подготовленные тесты, а не следовать по списку функций, которые нужно каждый раз проверять вручную. Также, возможно, вы являетесь поклонником TDD (*test driven development*) и уже уверены, что тесты могут быть полезны.



Когда мы делали калькулятор обратной польской записи, в главе 8 «Функциональный подход к решению проблем» мы написали пару тестов вручную. Они были просто набором сопоставлений с образцами в виде `Результат = Выражение`, которые бы аварийно завершились, если что-то пошло не так, а иначе окончились бы успехом. Это работает для простого кода, который вы пишете для себя, но когда дело доходит до более серьёзных тестов, вы определённо захотите что-то получше. Библиотеку, например.

Для модульных тестов мы обычно предпочитаем оставаться с EUnit. Для интеграционных тестов, как EUnit, так и Common Test, могут выполнить такую задачу. На самом деле Common Test может делать всё, начиная от модульных тестов и вверх до системных тестов, и даже тестировать программы, написанные не на Erlang. Но пока что мы займёмся именно EUnit, поскольку он прост и даёт хорошие результаты. Мы посмотрим на Common Test в главе 28 «Common Test для необычных тестов».

EUnit — а что такое EUnit?

EUnit — в своей простейшей форме — это просто способ автоматизировать выполнение функций, имена которых в модуле оканчиваются на `_test()`, подразумевая, что эти функции являются модульными тестами. Если вы выкопаете тот калькулятор, что мы делали в главе 8, вы найдёте следующий код:

```
rpn_test() ->
    5 = rpn("2 3 +"),
    87 = rpn("90 3 -"),
    -4 = rpn("10 4 3 + 2 * -"),
    -2.0 = rpn("10 4 3 + 2 * - 2 /"),
    ok = try
        rpn("90 34 12 33 55 66 + * - +")
    catch
        error:{badmatch,[_|_]} -> ok
    end,
    4037 = rpn("90 34 12 33 55 66 + * - + -"),
    8.0 = rpn("2 3 ^"),
    true = math:sqrt(2) == rpn("2 0.5 ^"),
    true = math:log(2.7) == rpn("2.7 ln"),
    true = math:log10(2.7) == rpn("2.7 log10"),
    50 = rpn("10 10 10 20 sum"),
    10.0 = rpn("10 10 10 20 sum 5 /"),
    1000.0 = rpn("10 10 20 0.5 prod"),
    ok.
```

Это наша тестовая функция, которую мы написали, чтобы проверить, что калькулятор исправно работает. Найдите старый модуль `calc` и попробуйте:

```
1> c(calc).
{ok,calc}
2> eunit:test(calc).
Test passed.
ok
```

Всё, что нужно было, — это вызвать `eunit:test(НашМодуль)`! Ура, мы уже умеем пользоваться EUnit! Открывайте шампанское и давайте перейдём к следующей главе!

Очевидно, что система тестирования, которая делает настолько мало, не была бы очень полезной, и на техническом жаргоне программистов её могли бы описать как «не очень хорошую».

EUnit делает больше, чем просто автоматический экспорт и запуск функций, имена которых оканчиваются на `_test()`. Ещё вы можете перемещать тесты в другой модуль, чтобы разделить полезный код и тесты. Это означает, что вы больше не сможете тестировать приватные (неэкспортированные) функции, но также будет означать, что вы тестируете внешний интерфейс модуля (только экспортированные функции), и вам

не придётся переписывать тесты, если вы измените что-то внутри модуля, не меняя интерфейса.

Попробуем разделить тесты и код с помощью двух простых модулей:

```
-module(ops).
-export([add/2]).
add(A,B) -> A + B.
```

```
-module(ops_tests).
-include_lib("eunit/include/eunit.hrl").
add_test() ->
    4 = ops:add(2,2).
```

Итак, у нас есть модуль `ops` и `ops_tests`, и второй модуль содержит тесты, которые относятся к первому. Вот что в данном случае для вас может сделать EUnit:

```
3> c(ops).
{ok,ops}
4> c(ops_tests).
{ok,ops_tests}
5> eunit:test(ops).
Test passed.
ok
```

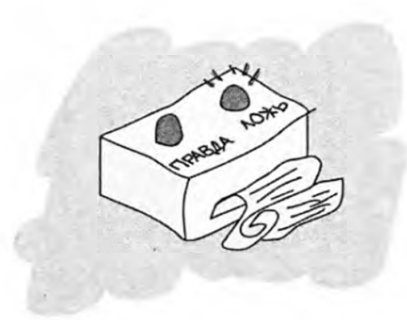
Вызов `eunit:test(Модуль)` автоматически ищет модуль `Модуль_tests` и выполняет в нём тесты.

Давайте немного изменим тест (сделаем в нём ошибку `3 = ops:add(2,2)`), чтобы увидеть, как выглядят ошибки тестов:

```
6> c(ops_tests).
{ok,ops_tests}
7> eunit:test(ops).
ops_tests: add_test (module 'ops_tests')...*failed*
::error:{badmatch,4}
in function ops_tests:add_test/0

=======================================================
Failed: 1. Skipped: 0. Passed: 0.
error
```

Мы можем увидеть, какой тест завершился ошибкой (`ops_tests:add_test`) и почему (`::error:{badmatch,4}`). Также мы можем получить полный отчёт о количестве пройденных и проваленных тестов.



Однако вывод довольно неудобен, как минимум настолько, насколько неудобны обычные ошибки Erlang. Он, например, не содержит чёткого объяснения (4 не совпало с чем именно?). Мы остались без помощи со стороны тестовой системы, которая хоть и выполнила наши тесты, но не рассказала, что и как произошло.

По этой причине в EUnit имеются несколько макросов, которые могут нам помочь. Каждый из них даст нам более понятные сообщения об ошибке (включая номера строк) и более чистую семантику. Эти макросы являются той разницей между знанием, что что-то пошло не так и что именно пошло не так:

`?assert(Выражение)` и `?assertNot(Выражение)`
: Эти два макроса проверяют истинность результата выражения. Если любое значение, кроме `true`, попадает в `?assert`, то будет выведена ошибка. То же самое действует и для `?assertNot`, только для отрицательных значений. Эти макросы в каком-то роде аналогичны записи `true=X` и `false=Y`.

`?assertEqual(A, B)`
: Макрос делает строгое сравнение (эквивалент `=:=`) между двумя выражениями A и B. Если они различаются, возникает ошибка теста. Это примерно аналогично записи `true = X =:= Y`. Существует также макрос `?assertNotEqual`, делающий обратное – проверку неравенства.

`?assertMatch(Образец, Выражение)`
: Это позволяет вам сопоставить `Выражение` с `Образцом` без привязывания переменных. Это означает, что вы можете сделать что-то подобное `?assertMatch({X,X}, некоторая_функция())`. Более того, вы потом сможете выполнить `?assertMatch(X,Y)`, и `X` не будет связан.

  На самом деле, вместо того чтобы вести себя как `Образец = Выражение`, семантика этого макроса ближе к `(fun(Образец) -> true; (_) -> erlang:error(nomatch) end)(Выражение)`. Переменные в заголовке образца никогда не остаются связанными после макроса. Макрос `?assertNotMatch` был добавлен в EUnit в версии R14B04.

`?assertError(Образец, Выражение)`
: Сообщает EUnit, что `Выражение` должно привести к возникновению ошибки (исключения с типом `error`). Как пример успешным тестом будет такой код: `?assertError(badarith, 1/0)`.

`?assertThrow(Образец, Выражение)`
: Аналогично предыдущему `?assertError`, но ожидает бросок исключения `throw(Образец)` вместо ошибки (`erlang:error(Образец)`).

`?assertExit(Образец, Выражение)`

Аналогично `?assertError`, но ожидает `exit(Образец)`, причём не `exit/2` вместо `erlang:error(Образец)`.

`?assertException(КлассОшибки, Образец, Выражение)`

Это обобщённая форма записи трёх предыдущих макросов. Как пример `?assertException(error, Образец, Выражение)` сработает точно так же, как `?assertError(Образец, Выражение)`. Начиная с версии R14B04, также доступен для тестов макрос `?assertNotException/3`.

Используя эти макросы, мы могли бы написать для нашего модуля тесты получше:

```
-module(ops_tests).
-include_lib("eunit/include/eunit.hrl").

add_test() ->
    4 = ops:add(2,2).

new_add_test() ->
    ?assertEqual(4, ops:add(2,2)),
    ?assertEqual(3, ops:add(1,2)),
    ?assert(is_number(ops:add(1,2))),
    ?assertEqual(3, ops:add(1,1)),
    ?assertError(badarith, 1/0).
```

Попробуем запустить их:

```
8> c(ops_tests).
./ops_tests.erl:12: Warning: this expression will fail with a 'badarith' exception
{ok,ops_tests}
9> eunit:test(ops).
ops_tests: new_add_test...*failed*
::error:{assertEqual_failed,[{module,ops_tests},
                             {line,11},
                             {expression,"ops : add ( 1 , 1 )"},
                             {expected,3},
                             {value,2}]}
  in function ops_tests:'-new_add_test/0-fun-3-'/1
  in call from ops_tests:new_add_test/0

=======================================================
Failed: 1. Skipped: 0. Passed: 1.
error
```

Видите, насколько лучше стало сообщение об ошибках? Мы знаем, что `?assertEqual` в строке 11 модуля `ops_tests` завершился с ошибкой. Когда мы вызвали `ops:add(1,1)`, мы думали, что получим 3 в качестве ответа, а вместо этого пришло 2. Конечно же вам

придётся прочесть терм Erlang, чтобы понять подробности ответа, но по крайней мере они здесь есть.

Что здесь неудобно, так это то, что даже хотя у нас было пять допущений (*assert*), и только одно из них не прошло, весь тест всё ещё считается неудачным. Было бы лучше знать, что какое-то из допущений не удалось, но не вести себя так, как будто после него всё тоже сломалось. Наш тест чем-то похож на сдачу экзамена, и как только вы делаете ошибку, вы проваливаете весь экзамен, и вас выгоняют из школы. Затем умирает ваша собака, и вообще, у вас день получается какой-то ужасный.

По причине этой всеобщей потребности в гибкости EUnit поддерживает нечто, называемое генераторами тестов.

Генераторы тестов

Генераторы тестов являются фактически короткой записью для допущений, обёрнутых в функции, которые можно выполнить позже, по-умному. Вместо того чтобы иметь ряд функций, имеющих имя, которое оканчивается на `_test()`, и содержащих макросы в форме `?assertЧтоТоТам`, мы будем использовать функции, которые оканчиваются на `_test_()` и используют макросы в форме `_assertЧтоТоТам()`. Изменения почти незаметные, но они делают тесты намного мощнее.

Следующие два теста будут эквивалентны:

```
function_test() -> ?assert(A == B).
function_test_() -> ?_assert(A == B).
```

Здесь `function_test_()` называется функцией генератора тестов, в то время как `?_assert(A == B)` называется *генератором тестов*. Она так названа, потому что, по секрету, внутренняя реализация `?_assert(A == B)` такова: `fun() -> ?assert(A == B) end`; что, скажем так, является функцией, которая генерирует тест.

Преимущество генераторов тестов в сравнении с обычными допущениями `assert` — то, что они являются функциональными объектами. Это означает, что их можно хранить и обрабатывать, не исполняя. Мы могли бы фактически построить набор тестов в такой форме:

```
my_test_() ->
    [?_assert(A),
        [?_assert(B),
            ?_assert(C),
        [?_assert(D)]],
    [[?_assert(E)]]].
```

Тестовые наборы могут быть глубоко вложенными списками генераторов тестов. Мы могли бы иметь функции, которые возвращают тесты! Давайте добавим следующее ops_test:

```
add_test_() ->
    [test_them_types(),
    test_them_values(),
    ?_assertError(badarith,1/0)].

test_them_types() ->
    ?_assert(is_number(ops:add(1,2))).

test_them_values() ->
    [?_assertEqual(4,ops:add(2,2)),
     ?_assertEqual(3,ops:add(1,2)),
     ?_assertEqual(3,ops:add(1,1))].
```

Поскольку только add_test_() оканчивается на _test_(), две функции test_them_types() и test_them_values() не будут расценены как тесты. Фактически они будут только вызваны из add_test_() для генерации тестов:

```
1> c(ops_tests).
./ops_tests.erl:12: Warning: this expression will fail with a 'badarith' exception
./ops_tests.erl:17: Warning: this expression will fail with a 'badarith' exception
{ok,ops_tests}
2> eunit:test(ops).
ops_tests:25: test_them_values...*failed*
[...]
ops_tests: new_add_test...*failed*
[...]

=======================================================
Failed: 2. Skipped: 0. Passed: 5.
error
```

Итак, мы всё ещё получаем ожидаемые ошибки, и теперь вы видите, как мы прыгнули от двух тестов к семи, — волшебство генераторов тестов.

А что, если мы хотим протестировать только некоторые части коллекции тестов — может быть, только add_test_/0? Ну, в рукаве у EUnit есть ещё пара трюков.

```
3> eunit:test({generator, fun ops_tests:add_test_/0}).
ops_tests:25: test_them_values...*failed*
::error:{assertEqual_failed,[{module,ops_tests},
                             {line,25},
                             {expression,"ops : add ( 1, 1 )"},
                             {expected,3},
                             {value,2}]}
```

```
in function ops_tests:'-test_them_values/0-fun-4-'/1

=======================================================
Failed: 1. Skipped: 0. Passed: 4.
error
```

Заметьте, что это работает только с функциями, которые генерируют тесты. Что у нас здесь есть в качестве `{generator, Функция}`, так это то, что на языке EUnit называют *представлением теста*.

EUnit предоставляет следующие представления тестов:

- `{module, Модуль}` выполнит все тесты в `Модуле`;
- `{dir, Путь}` выполнит все тесты для модулей, найденных по *Пути*;
- `{file, Путь}` выполнит все тесты, найденные в одном скомпилированном модуле, который находится по *Пути*;
- `{generator, Функция}` выполнит одну функцию-генератор в качестве теста, как показано в предыдущем примере;
- `{application, ИмяПриложения}` выполнит все тесты для всех модулей, которые упомянуты в *.app*-файле для приложения.

Эти различные представления тестов могут облегчить запуск коллекций тестов для целых приложений и даже релизов.

Заготовки окружения тестов



Было бы довольно трудно тестировать целые приложения, просто используя допущения (*assert*) и генераторы тестов. Вот почему были добавлены *окружения тестов* (*fixture*). Они хоть и не являются решением на все случаи жизни, чтобы запустить ваши тесты до уровня приложения, но позволяют вам построить определённые заготовки окружения вокруг работающих тестов (как строительные леса).

Заготовки окружения — это обобщённая структура модуля тестов, которая позволяет вам определить функции для инициализации (*setup*) и очистки (*teardown*) для каждого из тестов. Эти функции позволят вам построить состояние и окружение, которое требуется для каждого из тестов, чтобы он стал полезен. Более того, эти строительные леса позволяют вам указать, как выполнять тесты (вы хотите запустить их локально, в отдельном процессе или как-нибудь ещё?)

Доступны несколько видов заготовок окружения, с некоторыми вариантами. Первый вид называется просто: *окружение с инициализацией*. Такое окружение может принять одну из следующих форм:

```
{setup,      ФункцияИнициализации,                    ГенераторТестов}
{setup,      ФункцияИнициализации, ФункцияОчистки,    ГенераторТестов}
{setup, Где, ФункцияИнициализации,                    ГенераторТестов}
{setup, Где, ФункцияИнициализации, ФункцияОчистки,    ГенераторТестов}
```

Ох, похоже нам понадобится разъяснить несколько новых слов из словаря EUnit, чтобы понять, как работают заготовки окружения:

Функция инициализации
: Функция, которая не принимает аргументов. Каждый из тестов получит на вход значение, возвращённое функцией инициализации, которая будет вызвана один раз для каждого генератора тестов.

Функция очистки
: Функция, которая принимает результат функции инициализации в качестве аргумента и заботится об очистке того, что требует очистки. Если в OTP функция `terminate` делает действие, обратное функции `init`, то в EUnit функции очистки являются противоположностью функций инициализации. Для каждой вызванной функции инициализации будет выполнена одна очистка.

Генератор тестов
: Функция, которая принимает результат функции инициализации и возвращает набор тестов (помните, наборы тестов могут быть глубоко вложенными списками допущений `?_assertЧто-то`). Вы также можете вернуть список генераторов, и для каждого из них будет вызвана функция инициализации и в конце — функция очистки.

Где
: Функция, указывающая, где и как выполнять тесты, например: последовательно (`local`), с порождением процесса (`spawn`) или на другом подключенном узле (`{spawn, node()}`)

Ладно, итак как это выглядит на деле? Ну, давайте представим себе какой-нибудь тест, чтобы проверить, что наш выдуманный реестр процессов правильно обработает попытку регистрации одного и того же процесса дважды с разными именами:

```
double_register_test_() ->
    {setup,
    fun start/0,              % функция инициализации
    fun stop/1,               % функция очистки
    fun two_names_one_pid/1}. % генератор тестов

start() ->
    {ok, Pid} = registry:start_link(),
```

```
    Pid.

stop(Pid) ->
    registry:stop(Pid).
    two_names_one_pid(Pid) ->
    ok = registry:register(Pid, quite_a_unique_name, self()),
    Res = registry:register(Pid, my_other_name_is_more_creative, self()),
    [?_assertEqual({error, already_named}, Res)].
```

Эта заготовка окружения сначала запускает сервер реестра в функции `start/0`. Затем вызывается генератор тестов `two_names_one_pid(РезультатФункцииSetup)`, в этом тесте мы только пытаемся зарегистрировать текущий процесс дважды.

Здесь генератор теста делает свою работу. Результат сторой регистрации сохраняется в переменной `Res`. Затем функция возвратит множество тестов, содержащее один тест (`?_assertEqual({error, already_named}, Res)`). Этот тест будет выполнен из EUnit. Затем будет вызвана функция очистки `stop/1`. Используя идентификатор процесса, возвращённый функцией инициализации, `stop/1` сможет завершить работу реестра процессов, который мы недавно запустили.

Ещё лучше то, что всё это окружение может быть помещено в набор тестов:

```
some_test_() ->
    [{setup, fun start/0, fun stop/1, fun some_instantiator1/1},
     {setup, fun start/0, fun stop/1, fun some_instantiator2/1},
     ...
     {setup, fun start/0, fun stop/1, fun some_instantiatorN/1}].
```

И это сработает!

Что здесь неудобно — это необходимость всегда повторять эти функции инициализации и очистки, особенно если они всегда одинаковые. Вот где нам может пригодиться второй вид заготовки окружения: заготовка `foreach`.

Заготовка окружения `foreach` очень похожа на заготовку `setup`, с тем отличием, что она принимает списки генераторов.

```
{foreach, Где, ФункцияИнициализации, ФункцияОчистки, [ГенераторТестов]}
{foreach,      ФункцияИнициализации, ФункцияОчистки, [ГенераторТестов]}
{foreach, Где, ФункцияИнициализации,                 [ГенераторТестов]}
{foreach,      ФункцияИнициализации,                 [ГенераторТестов]}
```

Вот функция `some_test_/0`, написанная с помощью заготовки окружения `foreach`.

```
some2_test_() ->
    {foreach
     fun start/0,
     fun stop/1,
     [fun some_instantiator1/1,
      fun some_instantiator2/1,
      ...
      fun some_instantiatorN/1]}.
```

Так-то лучше. Заготовка `foreach` возьмёт каждый из генераторов и выполнит инициализацию (`setup`) и затем очистку (`teardown`).

Теперь мы разобрались, как использовать заготовки окружений для одного генератора тестов и окружение для списка генераторов (каждый получает вызов `setup` и `teardown`). А что, если мы хотим одну инициализацию и одну очистку для целого списка генераторов?

Другими словами, что, если у нас есть много генераторов тестов, но мы хотим подготовить окружение для тестирования только один раз? Для этого нет лёгкого способа, но есть маленькая хитрость, которая может сработать:

```
some_tricky_test_() ->
    {setup,
     fun start/0,
     fun stop/1,
     fun (SetupData) ->
         [some_instantiator1(SetupData),
          some_instantiator2(SetupData),
          ...
          some_instantiatorN(SetupData)]
     end}.
```

Используя тот факт, что наборы тестов могут быть глубоко вложенными списками, мы обернули несколько генераторов в анонимную функцию, которая по отношению к ним сама является генератором.

Больше контроля над тестами



Тесты могут лучше контролировать то, как они будут выполняться при использовании заготовок окружения. Есть четыре варианта:

`{spawn, НаборТестов}`

: Выполняет тесты в процессе, отдельно от главного тестового процесса. Процесс теста будет ждать, пока все порождённые тестовые процессы закончат работу.

`{timeout, Секунды, НаборТестов}`

Тесты будут выполняться в течение заданного количества `Секунд`. Если выполнение занимает больше времени, то тесты будут принудительно остановлены без дальнейшего шума.

`{inorder, НаборТестов}`

Сообщает EUnit, что мы хотим выполнить тесты внутри набора строго в том порядке, в каком они были возвращены.

`{inparallel, Тесты}`

Если возможно, тесты будут выполнены параллельно.

Для примера: наш хитрый генератор тестов `some_tricky_test_/0` можно было бы переписать так:

```
some_tricky2_test_() ->
    {setup,
     fun start/0,
     fun stop/1,
     fun(SetupData) ->
         {inparallel,
         [some_instantiator1(SetupData),
         some_instantiator2(SetupData),
         ...
         some_instantiatorN(SetupData)]}
     end}.
```

Документация для тестов

Вроде бы рассмотрели всё про заготовки тестовых окружений, но есть ещё одна хитрость, которую я вам покажу. Вы можете добавлять описания для тестов. Посмотрите на пример:

```
double_register_test_() ->
    {"Проверяет, что реестр не позволит одному процессу зарегистрироваться "
     "под двумя именами. Подразумевается, что каждый pid имеет исключительное "
     "право иметь одно имя",
     {setup,
         fun start/0,
         fun stop/1,
         fun two_names_one_pid/1}}.
```

Неплохо, да? Вы можете завернуть заготовку окружения в кортеж `{Комментарий, Окружение}`, чтобы получить читаемые тесты. Давайте применим это на практике.

Тестируем приложение regis



Поскольку наблюдать за ненастоящими тестами — не самое интересное зрелище, и делать вид, что мы тестируем программное обеспечение, которое не существует, ещё хуже, мы вместо этого изучим тесты, которые я написал для реестра процессов `regis-1.0.0`, который мы используем в Process Quest.

Создание regis велось с использованием методики «разработка через тестирование» (*test driven development*). Надеюсь, вы хорошо относитесь к разработке через тестирование, но даже если нет, то это не очень плохо, потому что мы посмотрим на коллекцию тестов по факту. Делая так, мы пропускаем несколько циклов проб и ошибок и возвратов назад, через которые я прошёл, пока писал эти примеры в первый раз, и я буду выглядеть по-настоящему умным благодаря магии редактирования текста.

Приложение `regis` состоит из трёх процессов: наблюдателя, главного сервера и модуля обратного вызова приложения. Зная, что наблюдатель проверит только сервер, и что модуль приложения ничего не будет делать, кроме как играть роль интерфейса для двух других модулей, мы можем безопасно написать коллекцию тестов (*suite*), которая будет сосредоточена на самом сервере без внешних зависимостей.

Будучи поклонником разработки через тестирование, я начал с написания списка всех возможностей, которые я хотел покрыть:

- Реализовать интерфейс, подобный реестру процессов, который есть в Erlang по умолчанию.
- Сервер получит зарегистрированное имя, так что с ним можно будет связаться без знания его идентификатора процесса.
- Процесс может быть зарегистрирован через наш сервис, и затем с ним можно будет связаться по его имени.
- Можно будет получить список всех зарегистрированных процессов.
- Имя, которое не зарегистрировано ни за одним процессом, должно вернуть атом `undefined` (точно так же, как обычный реестр процессов Erlang), чтобы вызовы через него завершились аварийно.
- Процесс не может иметь двух имён.
- Два процесса не могут иметь одно общее имя.
- Процесс, который был зарегистрирован, может быть зарегистрирован снова, если между вызовами регистрация была отменена.
- Отмена регистрации процесса никогда не может привести к аварийной остановке.
- Выход зарегистрированного процесса автоматически отменяет его регистрацию.

Внушительный получился список. Делая элементы списка один за другим и добавляя проверки по мере продвижения, я превратил эти спецификации в тест.

Окончательный файл получил имя `regis_server_tests`, я записал пункты, используя базовую структуру, немного подобную этой:

```
-module(regis_server_tests).
-include_lib("eunit/include/eunit.hrl").

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ОПИСАНИЯ ТЕСТОВ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%


%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ФУНКЦИИ ИНИЦИАЛИЗАЦИИ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% СОБСТВЕННО ТЕСТЫ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

Да, выглядит странно, когда модуль пустой, но по мере его заполнения он будет приобретать больше и больше смысла.

После прочтения описания первого теста должно быть возможно стартовать сервер и получить доступ к нему по имени — файл стал выглядеть так:

```
-module(regis_server_tests).
-include_lib("eunit/include/eunit.hrl").

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ОПИСАНИЯ ТЕСТОВ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
start_stop_test_() ->
    {"Сервер можно запустить и остановить, и он имеет зарегистрированное имя",
    {setup,
        fun start/0,
        fun stop/1,
        fun is_registered/1}}.

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ФУНКЦИИ ИНИЦИАЛИЗАЦИИ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
start() ->
    {ok, Pid} = regis_server:start_link(),
    Pid.

stop(_) ->
    regis_server:stop().
```

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% СОБСТВЕННО ТЕСТЫ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
is_registered(Pid) ->
    [?_assert(erlang:is_process_alive(Pid)),
     ?_assertEqual(Pid, whereis(regis_server))].

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

Теперь видите, как всё будет организовано? Уже намного лучше. Верхняя часть файла содержит только заготовки окружений и высокоуровневые описания возможностей. Вторая часть содержит функции инициализации и очистки, которые нам могут понадобиться. Последняя часть содержит генераторы, возвращающие наборы тестов.

В этом случае генератором будет `is_registered(Pid)`, который будет гарантировать, что сервер можно запустить и остановить. Мы скоро к нему вернёмся и разберёмся с ним.

В последней версии файла для тестов, если вы скачали его вместе с остальным кодом для этой книги, первые две секции выглядели бы так:

```
-module(regis_server_tests).
-include_lib("eunit/include/eunit.hrl").
-define(setup(F), {setup, fun start/0, fun stop/1, F}).

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% СПИСАНИЯ ТЕСТОВ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

start_stop_test_() ->
    {"Сервер можно запустить и остановить, и он имеет зарегистрированное имя",
    ?setup(fun is_registered/1)}.

register_test_() ->
    [{"Процесс можно зарегистрировать и связаться с ним",
      ?setup(fun register_contact/1)},
     {"Можно получить список зарегистрированных процессов",
      ?setup(fun registered_list/1)},
     {"Неизвестное имя возвратит 'undefined', чтобы вызовы через него не прошли",
      ?setup(fun noregister/1)},
     {"Процесс не может иметь двух имён",
      ?setup(fun two_names_one_pid/1)},
     {"Два процесса не могут иметь общего имени",
      ?setup(fun two_pids_one_name/1)}].

unregister_test_() ->
    [{"Зарегистрированный процесс может быть загеристрирован снова, если его "
      "регистрация была отменена между вызовами",
      ?setup(fun re_un_register/1)},
```

```
     {"Отмена регистрации никогда не завершается аварийно",
      ?setup(fun unregister_nocrash/1)},
     {"Нормальное или аварийное завершение работы процесса отменяет регистрацию",
      ?setup(fun crash_unregisters/1)}].

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ФУНКЦИИ ИНИЦИАЛИЗАЦИИ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
start() ->
    {ok, Pid} = regis_server:start_link(),
    Pid.

stop(_) ->
    regis_server:stop().

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%% здесь пока пусто
```

Неплохо, не так ли? Заметьте, что когда я писал коллекцию тестов, я наконец заметил, что мне не понадобились функции инициализации или очистки, кроме `start/0` и `stop/1`. По этой причине я добавил макрос `?setup(Генератор)`, что делает внешний вид кода немного лучше, чем если бы я полностью развернул все заготовки окружений.

Теперь стало очевидно, что я превратил пункты списка требований в набор тестов. Вы заметите, что я поделил все тесты в зависимости от того, связаны ли они с запуском и остановкой сервера (`start_stop_test_/0`), регистрацией процессов (`register_test_/0`) или отменой регистрации (`unregister_test_/0`).

Читая определения генераторов тестов, мы можем узнать, что должен делать модуль. Тесты становятся документацией (хотя они не должны заменять настоящую документацию).

Мы изучим тесты немного и увидим, почему были приняты определённые решения в коде. Вот первый тест в списке, `start_stop_test_/0`, с простым требованием, что сервер можно зарегистрировать.

```
start_stop_test_() ->
    {"Сервер можно запустить и остановить, и он имеет зарегистрированное имя",
     ?setup(fun is_registered/1)}.
```

Реализация самого теста помещена в функцию `is_registered/1`, которая не изменилась:

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% СОБСТВЕННО ТЕСТЫ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
is_registered(Pid) ->
    [?_assert(erlang:is_process_alive(Pid)),
     ?_assertEqual(Pid, whereis(regis_server))].
```



Это тот же генератор теста, что был у нас ранее. В тесте нет ничего особенного, на что стоило бы обратить внимание, хотя функция `erlang:is_process_alive(Pid)` может быть новой для вас. Как говорит её имя, функция проверяет, исполняется ли в данный момент указанный процесс. Я поместил здесь этот тест по простой причине, что существует возможность аварийной остановки сервера сразу после старта или, например, если он вообще не запустился. Это даст странные результаты теста, если бы мы ожидали его аварийную остановку по причине ошибки в коде, когда сервер вообще не запустился. Мы не хотим такой ситуации.

Второй тест относится к проверке того факта, что мы должны иметь возможность зарегистрировать процесс:

```
{"Процесс можно зарегистрировать и связаться с ним",
 ?setup(fun register_contact/1)}
```

Вот как будет выглядеть тест:

```
register_contact(_) ->
    Pid = spawn_link(fun() -> callback(regcontact) end),
    timer:sleep(15),
    Ref = make_ref(),
    WherePid = regis_server:whereis(regcontact),
    regis_server:whereis(regcontact) ! {self(), Ref, hi},
    Rec = receive
        {Ref, hi} -> true
        after 2000 -> false
    end,
    [?_assertEqual(Pid, WherePid),
     ?_assert(Rec)].
```

Честно говоря, это не самый мой элегантный тест. Таймеры являются самым больным его местом, и их можно избежать, если использовать какую-нибудь синхронную инициализацию процессов (либо в виде поведения, либо с помощью функций, таких как `proc_lib:start_link` и связанных с ней функций синхронизации, которые описаны в документации к модулю `proc_lib`). Тест порождает процесс, который ничего не делает,

кроме регистрации себя самого, и затем отвечает на некоторое сообщение, которое мы ему пошлём. Это всё делается во вспомогательной функции `callback/1`, которая определена так:

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
callback(Name) ->
    ok = regis_server:register(Name, self()),
    receive
        {From, Ref, Msg} -> From ! {Ref, Msg}
    end.
```

Итак, функция заставляет модуль зарегистрировать себя, получает сообщение и посылает ответ обратно. Как только процесс запущен, генератор теста `register_contact/1` ожидает 15 мс (короткая задержка, чтобы дать другому процессу время себя зарегистрировать) и затем пытается использовать функцию `whereis` из `regis_server`, чтобы получить pid и послать процессу сообщение. Если сервер `regis` работает корректно, то сообщение будет возвращено и идентификаторы процессов совпадут в тесте в конце функции.

Не принимайте всё на веру

Читая второй тест, вы видели маленький таймер, который нам понадобился. По причине параллельной и чувствительной к течению времени природы программ на Erlang тесты будут часто заполнены подобными этому таймерами, цель которых — синхронизировать кусочки кода.

Затем появляется проблема, как определить то, что будет считаться хорошим таймером, с достаточно длинной задержкой. С системой, которая исполняет много тестов, на медленном компьютере, или даже на сильно нагруженном сервере, будут ли таймеры достаточно длинными, чтобы сработать правильно?

Программисты на Erlang, пишущие тесты, иногда должны быть умнее, чтобы минимизировать количество синхронизаций, которые требуются для того, чтобы код начал работать правильно. Лёгкого решения здесь нет.

Следующие тесты представлены так:

```
{"Можно получить список зарегистрированных процессов",
 ?setup(fun registered_list/1)}
```

Итак, когда ряд процессов был зарегистрирован, должна быть возможность получить список всех имён. Это функционал, подобный стандартной функции Erlang `registered()`.

```
registered_list(_) ->
    L1 = regis_server:get_names(),
    Pids = [spawn(fun() -> callback(N) end) || N <- lists:seq(1,15)],
    timer:sleep(200),
    L2 = regis_server:get_names(),
    [exit(Pid, kill) || Pid <- Pids],
    [?_assertEqual([], L1),
     ?_assertEqual(lists:sort(lists:seq(1,15)), lists:sort(L2))].
```

Сначала мы убеждаемся, что первый список всех зарегистрированных процессов пуст (`?_assertEqual(L1, [])`), проверяющий, что всё работает, даже если не был зарегистрирован ни один процесс. Затем создаётся 15 процессов, все из которых попытаются зарегистрировать себя, используя число от 1 до 15 в качестве ключа. Мы просим тест подождать немного, чтобы дать время процессам зарегистрироваться, и вызываем `regis_server:get_names()`. Полученные имена должны содержать все числа от 1 до 15 включительно. Затем выполняется небольшая очистка, мы уничтожаем зарегистрированные процессы — не хотелось бы оставить их в памяти после теста.



Вы заметите склонность тестов сохранять состояние в переменных (`L1` и `L2`), перед тем как позже использовать их значения в наборе тестов. Причина этому та, что набор возвращаемых тестов исполняется через время после того, как завершится работа генератора тестов (весь наш активный код содержится в генераторе). Если бы вы попытались разместить вызовы функций, которые зависят от других процессов, и чувствительные ко времени события в макросах `?_assert*`, то у вас произошла бы рассинхронизация, в целом случились бы ужасные вещи как для вас, так и для пользователей вашего кода.

Следующий тест совсем простой:

```
{"Неизвестное имя возвратит `undefined`, чтобы вызовы через него не прошли",
 ?setup(fun noregister/1)}
 ...

noregister(_) ->
    [?_assertError(badarg, regis_server:whereis(make_ref()) ! hi),
     ?_assertEqual(undefined, regis_server:whereis(make_ref()))].
```

Как вы можете видеть, он тестирует две вещи: мы возвращаем `undefined`, и спецификация подразумевает, что использование `undefined` действительно приводит

к аварийной остановке при попытке выполнить вызов. Здесь нет необходимости использовать временные переменные, чтобы сохранить состояние: оба теста могут быть выполнены в любое время в течение жизни сервера `regis`, если мы не меняли его состояние.

Идём дальше:

```
{"Процесс не может иметь двух имён",
 ?setup(fun two_names_one_pid/1)},
 ...

two_names_one_pid(_) ->
    ok = regis_server:register(make_ref(), self()),
    Res = regis_server:register(make_ref(), self()),
    [?_assertEqual({error, already_named}, Res)].
```

Это почти такой же тест, какой мы использовали в демонстрации ранее в этой главе. В этом тесте мы смотрим, получается ли правильный результат и что тестовый процесс не может зарегистрировать сам себя дважды с разными именами.

Следующий тест является противоположностью теста `two_names_one_pid`:

```
{"Два процесса не могут иметь общего имени",
 ?setup(fun two_pids_one_name/1)}].
 ...

two_pids_one_name(_) ->
    Pid = spawn(fun() -> callback(myname) end),
    timer:sleep(15),
    Res = regis_server:register(myname, self()),
    exit(Pid, kill),
    [?_assertEqual({error, name_taken}, Res)].
```

Здесь, поскольку нам нужны два процесса и результаты только от одного из них, секретом будет порождение одного процесса (того, чьи результаты нас не интересуют) и затем сделать важные действия от своего имени.

Вы можете увидеть, что таймеры используются для того, чтобы гарантировать, что другой процесс попытается зарегистрировать имя первым (в функции `callback/1`) и что тестовый процесс подождёт прихода своей очереди, ожидая в качестве результата ошибку `{error, name_taken}`.

Использование уникальных значений

Вы могли заметить, что предыдущие тесты часто используют `make_ref()`. Когда есть возможность полезно использовать функции, которые генерируют уникальные значения так же, как

make_ref(). Если в какой-то момент в будущем кто-то захочет выполнить тесты параллельно или над одним сервером regis, который не останавливается после тестов, то будет можно сделать это, не меняя тестов.

Если бы мы использовали записанные в коде имена, как a, b, c во всех тестах, то рано или поздно случились бы конфликты имён, при нашей попытке исполнить несколько коллекций тестов параллельно. Не все тесты в regis_server_tests следуют этому совету, в основном по причине улучшения наглядности.

Это покрывает все возможности, которые мы должны протестировать, относящиеся к регистрации процессов. Остались только те, что проверяют отмену регистраций.

```
unregister_test_() ->
[{"Зарегистрированный процесс может быть загеристрирован снова, если его "
  "регистрация была отменена между вызовами",
  ?setup(fun re_un_register/1)},
 {"Unregistering never crashes",
  ?setup(fun unregister_nocrash/1)},
 {"A crash unregisters a process",
  ?setup(fun crash_unregisters/1)}].
```

Посмотрим, как их реализовать. Первый тест будет относительно простым:

```
re_un_register(_) ->
    Ref = make_ref(),
    L = [regis_server:register(Ref, self()),
         regis_server:register(make_ref(), self()),
         regis_server:unregister(Ref),
         regis_server:register(make_ref(), self())],
    [?_assertEqual([ok, {error, already_named}, ok, ok], L)].
```

Этот способ выстраивания вызовов в список является ловким трюком, который мне нравится делать, когда мне надо проверить результаты всех событий. Помещая их в список, я затем могу сравнить последовательность действий с ожидаемой [ok, {error, already_named}, ok, ok], чтобы увидеть, как прошла проверка. Заметьте, что нет ничего, что требует исполнять этот список по порядку, но этот трюк для меня всегда работал.

Следующий тест, который проверяет, что отмена регистрации никогда не завершается аварийно, работает так:

```
unregister_nocrash(_)->
    ?_assertEqual(ok, regis_server:unregister(make_ref())).
```

Помедленнее, приятель! Это всё? Да, это всё. Предыдущий тест `re_un_register` уже проверяет ход «дерегистрации». Для этого теста `unregister_nocrash` мы только хотим знать, сработает ли отмена регистрации, если процесс не был зарегистрирован.

Затем подошло время последнего теста и одного из самых важных тестов для нашего реестра процессов: именованный процесс, завершающий работу, должен автоматически отменить регистрацию. Это имеет серьёзные последствия, поскольку если вы не отменяете регистрацию, у вас получится постоянно растущий сервер реестра, в котором остаётся все меньше имён, свободных для регистрации.

```
crash_unregisters(_) ->
    Ref = make_ref(),
    Pid = spawn(fun() -> callback(Ref) end),
    timer:sleep(150),
    Pid = regis_server:whereis(Ref),
    exit(Pid, kill),
    timer:sleep(95),
    regis_server:register(Ref, self()),
    S = regis_server:whereis(Ref),
    Self = self(),
    ?_assertEqual(Self, S).
```

Код теста следует читать по порядку так:

1. Регистрирукм процесс.
2. Проверяем, что регистрация прошла успешно.
3. Убиваем процесс.
4. Крадём имя процесса (по-настоящему шпионский способ).
5. Проверяем, что имя наше.

Честно говоря, тест можно было бы написать проще:

```
crash_unregisters(_) ->
    Ref = make_ref(),
    Pid = spawn(fun() -> callback(Ref) end),
    timer:sleep(150),
    Pid = regis_server:whereis(Ref),
    exit(Pid, kill),
    ?_assertEqual(undefined, regis_server:whereis(Ref)).
```

Часть кода, связанная с кражей имени мёртвого процесса, была просто жалкой фантазией на тему шпионов и воров.

Вот и всё! Если вы сделали всё верно, то вы сможете скомпилировать код и выполнить коллекцию тестов:

```
$ erl -make
Recompile: src/regis_sup
```

```
... <пропущено> ...
$ erl -pa ebin/
1> eunit:test(regis_server).
All 13 tests passed.
ok
2> eunit:test(regis_server, [verbose]).
======================== EUnit ========================
module 'regis_server'
  module 'regis_server_tests'
    The server can be started, stopped and has a registered name
      regis_server_tests:49: is_registered...ok
      regis_server_tests:50: is_registered...ok
      [done in 0.006 s]
... <пропущено> ...
  [done in 0.520 s]

=======================================================
All 13 tests passed.
ok
```

Да, вы видите, как добавление параметра verbose добавляет в печать отчёта описания тестов и информацию о ходе тестирования? Это мило.

Тот, кто вяжет EUnit'ы



Теперь мы разобрались, как использовать большую часть возможностей EUnit и запускать коллекции тестов. Ещё важнее то, что вы увидели несколько подходов, которые относятся к написанию тестов для параллельных процессов, используя примеры и образцы, имеющие смысл в реальном мире.

Покажу вам ещё одну, последнюю хитрость. Когда вам захочется протестировать процессы, такие как gen_server и gen_fsm, вы можете также захотеть заглянуть в их внутреннее состояние. Есть лёгкий способ, как это сделать, спасибо за него стандартному модулю sys:

```
3> regis_server:start_link().
{ok,<0.160.0>}
4> regis_server:register(shell, self()).
ok
5> sys:get_status(whereis(regis_server)).
{status,<0.160.0>,
    {module,gen_server},
    [[{'$ancestors',[<0.31.0>]},
      {'$initial_call',{regis_server,init,1}}],
    running,<0.31.0>,[],
    [{header,"Status for generic server regis_server"},
     {data,[{"Status",running},
     {"Parent",<0.31.0>},
```

```
{"Logged events",[]}]},
{data,[{"State",
       {state,{1,{<0.31.0>,{shell,#Ref<0.0.0.333>},nil,nil}},
       {1,{shell,{<0.31.0>,#Ref<0.0.0.333>},nil,nil}}}}]}]]}
```

Неплохо, да? Всё, что связано с внутренностями сервера, выдаётся вам на руки, и вы теперь можете изучить всё, что вам требуется. В любое время!

Если вы не против потренироваться и освоиться с тестированием сервера и всем таким, я рекомендую прочитать тесты, написанные для модуля игрока в Process Quest, по адресу: *http://learnyousomeerlang.com/static/erlang/processquest/apps/processquest-1.1.0/test/pq_player_tests.erl* Они тестируют `gen_server`, используя другой подход, в котором все отдельные вызовы к `handle_call`, `handle_cast` и `handle_info` проверяются независимо. Код всё ещё написан с тем же подходом (разработка через тестирование), но потребности этого подхода привели к тому, что некоторые вещи были сделаны иначе.

Вы увидите настоящую полезность тестов в следующей главе 25, когда мы перепишем реестр процессов, чтобы он использовал ETS — базу данных в памяти, доступную для всех процессов в Erlang.

25

МЕДВЕДИ, ETS И КОРЕШКИ: NOSQL-БАЗА ДАННЫХ В ПАМЯТИ ЗАБЕСПЛАТНО



Есть кое-что, что мы делали снова и снова, — это реализация некоторого вида хранилища данных в виде процесса. Мы делали холодильники, которые бы хранили продукты, строили regis, который бы хранил процессы, видели хранилища вида ключ/значение, и так далее. Если бы мы были объектно-ориентированными программистами, у нас уже была бы куча классов-одиночек (*singleton*), болтающихся по всей программе, особые классы-хранилища и всё такое. На самом деле оборачивание структур данных, таких как, например, словари и обобщённые сбалансированные деревья (`gb_trees`), это тоже немного похоже.

Эта глава представляет ETS, базу данных в памяти, которая предоставляет ещё один, альтернативный подход к хранению данных.

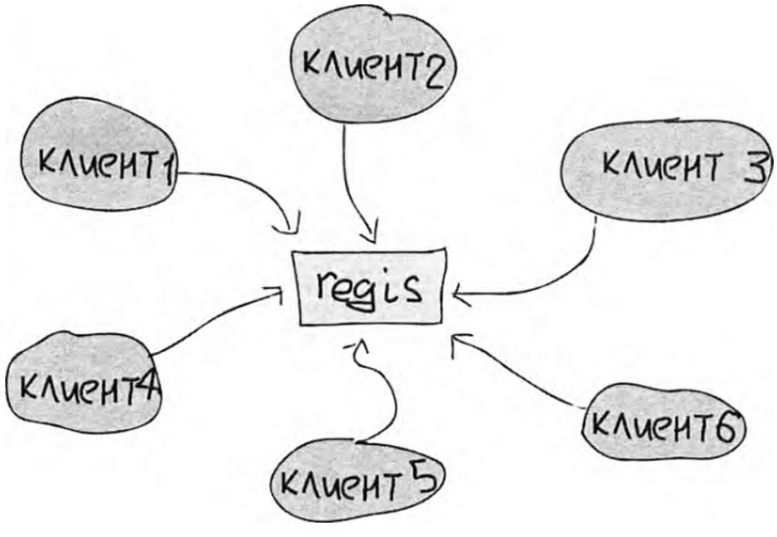
Почему ETS

Хранение структур данных в процессе, на самом деле вполне неплохое решение для многих ситуаций, таких как, например, когда вам нужны некоторые данные, чтобы сделать некоторую работу внутри процесса, внутреннее состояние и так далее. Это будет подходить под большинство наших ситуаций. Есть одна ситуация, когда это не самый лучший выбор: когда процесс хранит структуру данных, для того чтобы отдавать её другим процессам, и ещё кое-то.

Одно из приложений, которое мы написали, виновато как раз в этом. Можете угадать, какое? Конечно же можете. Я упоминал его в конце предыдущей главы.

regis, являющийся частью Process Quest, который мы разработали в главе 22, требует переписывания. Не потому, что он не работает или не в состоянии выполнять свою работу, но потому, что он действует в качестве дверей для обмена данными с потенциально большим количеством других процессов.

regis является центральным приложением, которое ведёт обмен сообщениями в Process Quest (и в любом другом приложении, где вы можете захотеть его использовать), и практически каждое сообщение, идущее к именованному процессу, должно пройти через него. Это означает, что даже хотя мы приложили большие усилия, чтобы сделать наши приложения очень параллельными с независимыми акторами, и убедились, что наша структура процессов-наблюдателей может масштабироваться вверх, все наши действия упрутся в центральный процесс regis, который будет отвечать на сообщения по одному.



Если у нас происходит очень активный обмен сообщениями, regis рискует становиться всё более и более занятым. Если спрос на его услуги достаточно высок, он «насытится», и вся наша система станет работать медленнее. Это довольно плохо.

ПРИМЕЧАНИЕ. *У нас нет прямых доказательств, что regis может быть или является узким местом в Process Quest. На самом деле Process Quest очень мало работает с сообщениями, если сравнить со множеством других приложений, доступных для изучения в дикой природе. Если бы мы использовали regis для чего-нибудь, требующего намного больше обмена сообщениями и поисков, то проблема могла бы стать ощутимой и более очевидной.*

Чтобы обойти эту проблему, мы можем либо разделить regis на подпроцессы, чтобы ускорить поиски (деление данных на фрагменты или шарды), либо найти способ сохранить данные в какой-то базе данных, которая бы позволила параллельный

и конкурентный доступ к данным. В то время как первый способ было бы очень интересно изучить, мы пойдём по более лёгкому пути и выберем второй.

В Erlang есть хранилище термов (Erlang Term Storage, или сокращённо ETS), которое предоставляет эффективную базу данных в памяти, в виде таблиц, вся необходимая поддержка для которой включена в виртуальную машину Erlang. Эта база данных находится в той части виртуальной машины, где разрешены деструктивные обновления переменных и где не работает сборка мусора, в части памяти, которая не используется другими процессами. Таблицы ETS обычно очень быстры и обеспечивают довольно лёгкий способ для программиста оптимизировать часть его кода, когда он начинает кое-где работать слишком медленно.

Таблицы ETS позволяют ограниченную параллельность при чтении и записи (намного лучшую, чем её отсутствие в почтовом ящике процесса), так что это может помочь нам оптимизировать больные места, но также может и добавить проблем. Это потому, что их использование отбрасывает ряд концепций, которые в первую очередь сделали Erlang безопасным для параллельных программ.

> **Не принимайте всё на веру**
>
> В то время как таблицы ETS — это хороший способ оптимизировать приложения, их следует использовать с некоторой осторожностью. По умолчанию виртуальная машина имеет ограничение в 1400 таких таблиц. Хотя имеется возможность изменить это число (используя параметр командной строки `erl -env ERL_MAX_ETS_TABLES Число`), это ограничение служит хорошим признаком того, что вам в целом следовало бы избежать создания таблиц в каждом процессе.

Но перед тем, как мы перепишем наш `regis`, чтобы он использовал ETS, следует попробовать понять принципы, лежащие в основе ETS.

Концепция в основе ETS

Таблицы ETS реализованы в виде встроенных (BIF) функций в модуле `ets`. ETS был спроектирован так, чтобы предоставлять способ хранить большие количества данных в Erlang и сохранять неизменное одинаковое время доступа к ним (функциональные структуры данных обычно флиртуют с логарифмически растущими временами доступа) и чтобы такое хранилище выглядело, как будто оно реализовано с помощью процессов, чтобы его использование оставалось простым и характерным для данного языка.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Таблицы, выглядящие как процессы, не означают, что вы можете порождать их как процессы или создавать связи (link) с ними. Это означает, что они следуют семантике «ничего общего с другими», оборачивают вызовы в функциональные интерфейсы, справляются с любым типом данных, существующим в Erlang, и дают возможность давать таблицам имена (в отдельном от процессов реестре). Также в то время, как вы не можете создавать связи, имеется похожий механизм, который я покажу в конце этой секции.*

Все таблицы ETS хранят Erlang-кортежи и ничего, кроме кортежей. Кортежи могут содержать что угодно, и один из элементов кортежа будет использован в качестве первичного ключа, который примет участие в сортировке элементов. Например, кортежи, описывающие людей, в форме `{Имя, Возраст, Телефон, Email}` позволят составить таблицу, которая выглядит так:

```
{Имя, Возраст, Телефон, Email}.
{Имя, Возраст, Телефон, Email}.
{Имя, Возраст, Телефон, Email},
{Имя, Возраст, Телефон, Email},
{Имя, Возраст, Телефон, Email},
...
```

Итак, если мы хотим, чтобы ключевым полем стали адреса электронной почты, мы сообщим ETS, что нужно установить позицию ключевого элемента в 4 (как описано в секции «Создание и удаление таблиц» на странице 496).

`set`

Таблица в режиме `set` (множество) означает, что каждый ключ должен быть уникален. Адрес электронной почты в записях не может повторяться. Множества отлично подходят, когда вам нужно использовать стандартное хранилище ключ/значение с постоянным временем доступа.

`ordered_set`

Таблица может содержать только одну запись на каждое значение ключа, но упорядоченное множество (`ordered set`) добавляет несколько других интересных свойств. Первое — это то, что элементы в таблице будут упорядочены (кто бы мог подумать?). Первый элемент таблицы будет гарантированно наименьшим и последний — наибольшим. Если вы следуете по всем элементам таблицы (прыгая на следующий элемент много раз), то значения будут увеличиваться (что не всегда истина для таблиц в режиме `set`). Использование таблиц в режиме `ordered_set` отлично подходит, когда вы часто работаете с диапазонами значений (например, «мне нужны элементы от 12 до 50»). Однако они имеют и недостаток, поскольку они медленнее во времени доступа $O(log(N))$, где N — количество хранимых объектов.

`bag`

Таблица в режиме `bag` может иметь множество записей с одинаковым ключом, главное, чтобы сами записи были различными. Это означает, что таблица может содержать `{Ключ, Какие-то, Значения}` и `{Ключ, Другие, Значения}` безо всяких проблем, что было бы невозможно с таблицей в режиме `set` (поскольку ключ у них одинаковый). Однако вы не сможете сохранить `{Ключ, Какие-то, Значения}` в таблице дважды, поскольку такие записи будут полностью одинаковы, что запрещено.

`duplicate_bag`

Таблицы этого типа работают так же, как и `bag`, но дополнительно они позволяют хранить одинаковые записи множество раз в одной и той же таблице.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Таблицы в режиме `ordered_set` будут расценивать значения 1 и 1.0 как идентичные для всех операций. Другие таблицы будут считать их разными. Хотя это хорошо, когда есть возможность использовать как целые, так и действительные числа вместе, но довольно редкий случай, когда функция может вернуть и то, и другое. Обычно вы избежите множества проблем, если ограничите тип ваших возвращаемых значений тем либо другим.*

Другая общая концепция, которая относится к таблицам ETS, включает владение таблицами. Когда процесс вызывает функцию, которая создаёт новую таблицу ETS, этот процесс становится *владельцем таблицы*.

По умолчанию только владелец таблицы имеет право выполнять запись в неё, но все могут выполнять чтение. Такое поведение известно как *защищённые права доступа*. Вы также можете решить установить права доступа в *общедоступные*, где кто угодно может читать и писать, либо *приватные*, где только владелец имеет доступ к данным как на чтение, так и на запись.

Концепция владения таблицей идёт ещё дальше. Таблица ETS очень близко связана с процессом. Если процесс погибает, то таблица тоже исчезает (и также пропадает её содержимое). Однако таблицу можно отдать, подобно сокетам и их контролирующим процессам, или наследник может быть задан так, что если владеющий таблицей процесс погибает, таблица автоматически переходит во владение наследника.

Операции над ETS

Теперь, когда мы рассмотрели некоторые из концепций, лежащих в основе ETS, мы готовы перейти к основам работы с таблицами. Функции ETS позволяют создавать и разрушать таблицы, а также вставлять в них данные и выполнять поиск.

Создание и удаление таблиц



Для того чтобы создать таблицу ETS, вызовите функцию `ets:new/2`. Эта функция принимает аргументом `Имя` (в виде атома) и список опций. В ответ вы получите уникальный идентификатор, который можно использовать для доступа к таблице, работающий аналогично идентификатору процесса.

Список опций может содержать такие элементы:

`Type = set | ordered_set | bag | duplicate_bag`

Устанавливает тип таблицы, который вас интересует, как было описано чуть выше. Значение по умолчанию `set`.

`Access = private | protected | public`

Устанавливает права доступа к таблице, как было описано выше. По умолчанию выбирается режим `protected` (пишет владелец, читают все).

`named_table`

Может показаться смешным, но если вы вызовете `ets:new(Какое-тоИмя, [])`, то вы создадите защищённую таблицу в режиме `set` без имени. Для того чтобы имя можно было использовать для доступа к таблице (и чтобы оно стало уникальным), следует обязательно передать опцию `named_table`. Иначе имя таблицы будет использовано только для нужд документации и появится в выводе функций, таких как `ets:i()`, которая печатает информацию обо всех таблицах ETS в системе.

`{keypos, ПозицияКлюча}`

Как вы можете (и должны) помнить, таблицы ETS работают посредством сохранения кортежей. Параметр `ПозицияКлюча` хранит целое число от 1 до N, он говорит, какой элемент каждого из кортежей должен использоваться как первичный ключ во всей таблице базы данных. Позиция ключа по умолчанию равна 1. Это означает, что следует быть осторожным, если вы используете записи, поскольку первым элементом записей всегда является их имя (помните, как они выглядят в форме кортежа). Если вы хотите использовать любое поле в качестве ключа, используйте `{keypos, #ИмяЗаписи.ИмяПоля}`, такое выражение вернёт положение `ИмениПоля` в представлении записи в виде кортежа.

`{heir, Pid, Данные} | {heir, none}`

Таблицы ETS имеют процесс, играющий роль родительского. Если этот процесс погибает, таблица пропадает. Если данные, связанные с таблицей, для вас важны и вы хотите их сберечь, тогда может пригодиться определение процесса-наследника для таблицы. Если процесс, связанный с таблицей, погибнет, наследник получит сообщение `{'ETS-TRANSFER', ИдентификаторТаблицы, ОтПроцесса, Данные}`,

где Данные — это элемент, переданный в опцию при создании таблицы. Таблица автоматически передаётся наследнику. По умолчанию наследник не задан. Возможно определить или изменить наследника в более позднее время с помощью вызова ets:setopts(Таблица, {heir, Pid, Данные}) или ets:setopts(Таблица, {heir, none}). Если вы просто хотите отдать таблицу, то вызовите ets:give_away(Таблица, Pid, Данные).

`{read_concurrency, true | false}`

Эта опция включает оптимизацию таблицы для параллельного чтения. Установка этой опции в true означает, что все операции чтения становятся быстрее и дешевле, но взамен запись получается намного дороже. Проще говоря, этот параметр следует включать, если вы выполняете очень много чтения и мало записи и нужно выжать дополнительную скорость. Если немного читаете и немного пишете, и это происходит попеременно, то эта опция даже может плохо сказаться на скорости работы.

`{write_concurrency, true | false}`

Обычно запись в таблицу заблокирует всю таблицу, и никто больше не сможет получить к ней доступ как для чтения, так и для записи, пока запись не завершится. Установка этой опции в true позволяет параллельно выполнять как чтение, так и запись, не влияя при этом на ACID-свойства ETS. Делая так, однако, вы потеряете в скорости последовательных записей, выполняемых одним процессом, а также в объёме возможных параллельных чтений. Вы можете комбинировать эту опцию с read_concurrency, когда и запись, и чтение приходят в виде всплесков объёма.

ПРИМЕЧАНИЕ. *ACID означает атомарность (atomicity), согласование (consistency), изоляцию (isolation) и стойкость (durability). Свойства ACID определены для надёжных систем транзакций в базах данных, в частности что чтение должно гарантированно возвращать результат последней записи. Смотрите статью в Википедии http://ru.wikipedia.org/wiki/ACID.*

`compressed`

Использование этой опции позволит включить сжатие данных в таблице для почти всех полей, кроме первичного ключа. Эта возможность даётся не бесплатно, и вы потеряете в производительности, при доступе к элементам таблицы целиком.

И затем противоположностью созданию таблиц является их удаление. Всё, что для этого требуется, — это вызвать ets:delete(Таблица), где Таблица — это либо идентификатор таблицы, либо имя именованной таблицы. Если вы желаете удалить одну запись из таблицы, то вызов очень похож: ets:delete(Таблица, Ключ).

Вставка и поиск данных

Две другие функции нужны для обычной работы с таблицей: вставка `ets:insert(Таблица, ОбъектИлиСписок)` и поиск `ets:lookup(Таблица, Ключ)`. В случае `insert/2` параметр `ОбъектИлиСписок` может быть одиночным кортежем или списком кортежей, которые подлежат вставке.

```
1> ets:new(ingredients, [set, named_table]).
ingredients
2> ets:insert(ingredients, {bacon, great}).
true
3> ets:lookup(ingredients, bacon).
[{bacon,great}]
4> ets:insert(ingredients, [{bacon, awesome}, {cabbage, alright}]).
true
5> ets:lookup(ingredients, bacon).
[{bacon,awesome}]
6> ets:lookup(ingredients, cabbage).
[{cabbage,alright}]
7> ets:delete(ingredients, cabbage).
true
8> ets:lookup(ingredients, cabbage).
[]
```

Вы заметите, что функция поиска возвращает список. Это утверждение справедливо для всех типов таблиц, даже те, что находятся в режиме множества (`set`), вернут пустой список или из одного элемента. Это означает, что вы сможете использовать функцию поиска в обобщённом виде, даже когда вы использовали режим таблицы `bag` или `duplicate_bag` (которые могут содержать более одного кортежа для одного значения ключа).

В предыдущем примере происходит ещё кое-что, вставка кортежа с одним и тем же ключом затирает его. Это всегда происходит в таблицах в режимах `set` и `ordered_set`, но не в `bag` и не в `duplicate_bag`. Если вы хотите избежать такого поведения, есть функция `ets:insert_new/2`, которая вставит элемент, только если его не было в таблице ранее.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Кортежи в таблице ETS вовсе не должны быть все одного размера, хотя это считается лучшей практикой. Однако необходимо, чтобы все кортежи имели как минимум размер достаточный для чтения элемента кортежа из позиции первичного ключа.*

Имеется ещё одна функция для поиска, если вам требуется выбрать только часть кортежа: `ets:lookup_element(Таблица, Ключ, ПозицияЭлемента)`. Функция возвратит элемент, который подходит под условия (или список элементов, если найдено более одного, например в таблице типа `bag/duplicate_bag`). Если элемент не найден, функция вернётся с ошибкой (`erlang:error(badarg)`).

Давайте попробуем наш предыдущий пример с таблицей типа `bag`:

```
9> TabId = ets:new(ingredients, [bag]).
16401
10> ets:insert(TabId, {bacon, delicious}).
true
11> ets:insert(TabId, {bacon, fat}).
true
12> ets:insert(TabId, {bacon, fat}).
true
13> ets:lookup(TabId, bacon).
[{bacon,delicious},{bacon,fat}]
```

Поскольку эта таблица имеет тип `bag`, то элемент `{bacon, fat}` записан в неё только один раз, даже несмотря на то, что мы сделали две вставки, но вы можете видеть, что у нас имеются две записи с беконом. Другой момент здесь, на который следует обратить внимание, — это то, что, не передавая в создание таблицы параметр `named_table`, мы должны теперь всегда использовать `TabId` для доступа к таблице.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если в какой-либо момент, во время копирования этих примеров, ваша консоль интерпретатора придёт в негодность (аварийно остановится), таблицы ETS пропадут, поскольку пропал их родительский процесс — интерпретатор.*

Последняя из базовых операций, которые нам могут быть полезны, касается перебора элементов таблиц по одному, для этого отлично подходят таблицы `ordered_set`.

```
14> ets:new(ingredients, [ordered_set, named_table]).
ingredients
15> ets:insert(ingredients,
15>          [{ketchup, "not much"}, {mustard, "a lot"},
15>          {cheese, "yes", "goat"}, {patty, "moose"},
15>          {onions, "a lot", "caramelized"}]).
true
16> Res1 = ets:first(ingredients).
cheese
17> Res2 = ets:next(ingredients, Res1).
ketchup
18> Res3 = ets:next(ingredients, Res2).
mustard
19> ets:last(ingredients).
patty
20> ets:prev(ingredients, ets:last(ingredients)).
onions
```

Как вы видите, элементы возвращаются в отсортированном порядке, и доступ к ним производится один за одним, как вперёд, так и назад.

О да, нам ещё нужно увидеть, что случится, если мы зайдём за край таблицы:

```
21> ets:next(ingredients, ets:last(ingredients)).
'$end_of_table'
22> ets:prev(ingredients, ets:first(ingredients)).
'$end_of_table'
```

Когда вы видите атомы, начинающиеся с $, вам следует знать, что они являются некоторым особым значением (выбранным внутри команды OTP по договорённости) и сообщают вам о чём-то. Когда вы пытаетесь выйти за конец или начало таблицы, вы увидите атом `'$end_of_table'`. В остальных случаях вам рекомендуется избегать использовать атомы, которые начинаются с $, чтобы уменьшить путаницу и возможные пересечения с атомами, которые используются внутри OTP.

К этому моменту мы рассмотрели, как использовать ETS в качестве хранилища вида ключ/значение. Далее посмотрим на более сложные варианты использования.

Встретить свою половинку



А что, если вы хотите сделать больше, чем просто проверить совпадение ключей при поиске? Если вы задумаетесь об этом, то лучшим способом выбрать вещи из таблицы было бы с помощью сопоставления образцов, верно? Идеальным сценарием было бы как-то сохранить образец, с которым мы собрались сопоставлять, внутри переменной (или как структуру данных), передать его в одну из функций ETS и дать этой функции сделать своё дело.

Это называется *сопоставлением с образцом высшего уровня* и к огромному сожалению, оно не доступно в Erlang. Образцы не являются данными, и передать их не так-то просто. На самом деле очень мало языков имеют такую возможность. Вместо этого Erlang имеет в некотором роде мини-язык, который программисты на Erlang согласились использовать для описания сопоставления с образцами и который представляется в виде несложных структур данных.

Эта запись основана на кортежах и хорошо подходит к ETS. Она позволяет вам указывать переменные (обычные и «нам всё равно» переменные), которые можно смешивать с кортежами и делать сопоставление с образцами. Обычные переменные записываются как `'$0'`, `'$1'`, `'$2'` и так далее (цифра не имеет значения, кроме того, как вы получите результаты). Переменные, которые «нам всё равно», могут быть записаны в виде атома `'_'`. Все эти атомы (`'_'`, `'$0'`, `'$1'` и так далее) можно использовать для построения образца, который будет сравниваться с элементами записей в таблице, если поместить их в кортеж вот так:

```
{items, '$3', '$1', '_', '$3'}
```

Такая запись примерно эквивалентна записи {items, C, A, _, C} с обычным сопоставлением с образцом. Таким образом, вы можете догадаться, что первый элемент должен быть атомом, второй и пятый элементы должны быть идентичны и так далее.

Чтобы использовать эту запись в более практичной ситуации, доступны две функции: match/2 и match_object/2. (Также доступны match/3 и match_object/3, но их использование не будет рассматриваться в этой главе, любопытному читателю рекомендуется заглянуть в стандартную документацию.)

Функция match/2 возвращает переменные, совпавшие с образцом, а функция match_object/2 возвратит целиком всю запись, которая совпала с образцом.

```
1> ets:new(table, [named_table, bag]).
table
2> ets:insert(table, [{items, a, b, c, d}, {items, a, b, c, a},
2>                    {cat, brown, soft, loveable, selfish},
2>                    {friends, [jenn,jeff,etc]}, {items, 1, 2, 3, 1}]).
true
3> ets:match(table, {items, '$1', '$2', '_', '$1'}).
[[a,b],[1,2]]
4> ets:match(table, {items, '$114', '$212', '_', '$6'}).
[[d,a,b],[a,a,b],[1,1,2]]
5> ets:match_object(table, {items, '$1', '$2', '_', '$1'}).
[{items,a,b,c,a},{items,1,2,3,1}]
6> ets:delete(table).
true
```

Что удобно в функции match/2, так это то, что она возвратит только результаты, которые нужно возвратить. Это полезно, поскольку, как упоминалось ранее, таблицы ETS следуют идеалам «ничего общего с другими процессами». Если у вас в ETS хранятся очень большие записи, копирование только нужных полей может оказаться хорошим решением.

В любом случае, также вы заметите, что хоть номера переменных не имеют особого значения, их порядок важен. В списке результатов, который вы получите, значение, привязанное к переменной '$114', всегда окажется после значения, привязанного к '$6'. Если ничего не совпало, вы получите пустой список.

Также существует возможность, что вы захотите удалить записи на основании такого поиска по образцу. В таком случае функция ets:match_delete(Таблица, Образец) — это то, что вам нужно.

Это всё замечательно и позволяет нам сопоставлять образец с любым значением, хотя и выглядит необычно и даже странно. Было бы хорошо, если бы появилась возможность иметь такие привычные в базах данных функции, как сравнения и

диапазоны, явные способы отформатировать вывод (может, мы не хотели результат в форме списка) и так далее. Ох, подождите, такая возможность есть!

Вас выбрали!



Erlang обеспечивает подход, дающий нам нечто, эквивалентное настоящему сравнению с образцом в заголовке функций, включая также и простые охранные выражения. Если вы когда-нибудь использовали SQL-базу данных, то вы можете быть знакомы с запросами, в которых проверяется, больше ли одни элементы других элементов, равны, или меньше. Вот такие хорошие вещи мы здесь тоже хотим.

Таким образом, люди, стоящие за Erlang, взяли синтаксис для сопоставлений и улучшали его безумными способами до тех пор, пока он не стал достаточно мощным. К сожалению, они также сделали его трудночитаемым. Вот на что может быть похож более сложный пример:

```
[{{'$1','$2',<<1>>,'$3','$4'},
  [{'andalso',{'>','$4',150},{'<','$4',500}},
   {'orelse',{'==','$2',meat},{'==','$2',dairy}}],
  ['$1']},
 {{'$1','$2',<<1>>,'$3','$4'},
  [{'<','$3',4.0},{is_float,'$3'}],
  ['$1']}]
```

Это довольно ужасно выглядит — не та структура данных, которую можно показывать детям. Верите или нет, мы изучим, как пишутся эти вещи, которые зовутся *спецификациями сопоставления* (*match specification*), но не в показанной выше форме — нет, это было бы слишком сложно без хорошей на то причины. Однако мы обязательно разберёмся, как они читаются.

Вот как выглядит обычная спецификация сопоставления с высоты птичьего полёта:

```
[{НачальныйОбразец1, ОхранныеВыражения1, ВозвращённоеЗначение1},
 {НачальныйОбразец2, ОхранныеВыражения2, ВозвращённоеЗначение2}].
```

А с ещё большей высоты мы увидим это:

```
[Уравнение1,
 Уравнение2]
```

Эти штуки представляют, грубо говоря, образец, подобный заголовку функции, затем охранные выражения и потом тело функции. Формат начального образца всё ещё ограничен переменными в стиле `'$N'` так же, как это было для функций сопоставления. Новые секции, которых мы не видели раньше, — это охранные образцы, позволяющие нам сделать нечто подобное обычным охранным выражениям. Если мы посмотрим на выражение `[{'<', '$3', 4.0}, {is_float, '$3'}]`, то увидим, что это очень похоже на `when Переменная < 4.0, is_float(Переменная) ->` в качестве охранного выражения.

Следующее охранное выражение, более сложное, выглядит так:

```
[{'andalso',{'>','$4',150},{'<','$4',500}},
 {'orelse',{'==','$2',meat},{'==','$2',dairy}}]
```

Если перевести это на человеческий Erlang, получим охранное выражение, выглядящее так: `... when Переменная4 > 150 andalso Переменная4 < 500, Переменная2 == meat orelse Переменн` Понятно?

Каждый оператор или охранная функция работают в префиксной записи, это означает, что мы используем такой порядок: `{ФункцияИлиОператор, Аргумент1, ..., АргументN}`. Итак, `is_list(X)` превращается в `{is_list, '$1'}`, `X andalso Y` превращается в `{'andalso', X, Y}` и так далее. Зарезервированные ключевые слова языка, такие как `andalso`, `orelse`, и операторы, как, например, `==`, должны быть превращены в атомы, чтобы анализатор исходного кода программы не подавился неожиданным ключевым словом или оператором.

Последняя секция образца — это то, что вы хотите вернуть. Просто поместите сюда нужные вам переменные. Если вы желаете получить полный результат спецификации сопоставления, то используйте специальную переменную `'$_'`. Полная документация по спецификациям сопоставлений может быть найдена здесь: *http://www.erlang.org/doc/apps/erts/match_spec.html*.

Как я сообщал ранее, мы не будем изучать правила записи образцов этим способом, поскольку для этого существует путь получше. ETS имеет в своём арсенале нечто, называемое *преобразованием при разборе исходного кода* (*parse transform*). Эта возможность мало документирована (и официально не поддерживается командой OTP по поводу любых проблем, которые вам могут встретиться) и является способом получить доступ к дереву разбора исходного текста вашего модуля между фазами компиляции. Они позволяют смелым и решительным Erlang-программистам преобразовать код, который компилируется, в новую форму. Преобразование при разборе может произвести практически что угодно и изменить существующий Erlang-код в другой код любой формы в рамках синтаксиса и токенов языка.

Преобразование при разборе, которое идёт в составе библиотеки ETS, должно быть явно разрешено для любого модуля, который хочет его использовать. Способ сделать это в модуле выглядит так:

```
-module(SomeModule).
-include_lib("stdlib/include/ms_transform.hrl").
...
some_function() ->
    ets:fun2ms(fun(X) when X > 4 -> X end).
```

Здесь строка `-include_lib("stdlib/include/ms_transform.hrl").` содержит особый код, который меняет смысл вызова `ets:fun2ms(НекотораяАнонимнаяФункция)` в любом месте модуля, где она встретилась. Вместо того чтобы быть функцией высшего порядка (как в обычном Erlang), преобразование проанализирует содержимое функции (образец в заголовке, охранные выражения и возвращаемое значение), удалит вызов к `ets:fun2ms/1` и заменит его той самой, длинной и страшной спецификацией сопоставления. Странно, да? Лучше всего здесь то, что это происходит во время компиляции, и от такого подхода никакого замедления во время работы не возникнет.

Можем попробовать это в интерпретаторе, не включая файл заголовка в этот раз:

```
1> ets:fun2ms(fun(X) -> X end).
[{'$1',[],['$1']}]
2> ets:fun2ms(fun({X,Y}) -> X+Y end).
[{{'$1','$2'},[],[{'+','$1','$2'}]}]
3> ets:fun2ms(fun({X,Y}) when X < Y -> X+Y end).
[{{'$1','$2'},[{'<','$1','$2'}],[{'+','$1','$2'}]}]
4> ets:fun2ms(fun({X,Y}) when X < Y, X rem 2 == 0 -> X+Y end).
[{{'$1','$2'},
  [{'<','$1','$2'},{'==',{'rem','$1',2},0}],
  [{'+','$1','$2'}]}]
5> ets:fun2ms(fun({X,Y}) when X < Y, X rem 2 == 0; Y == 0 -> X end).
[{{'$1','$2'},
  [{'<','$1','$2'},{'==',{'rem','$1',2},0}],
  ['$1']},
 {{'$1','$2'},[{'==','$2',0}],['$1']}]
```

Оказывается, все эти структуры так легко пишутся! И конечно, функции гораздо проще читать.

Как насчёт того сложного примера, который был в начале секции? Вот как это будет выглядеть в виде анонимной функции:

```
6> ets:fun2ms(fun({Food, Type, <<1>>, Price, Calories})
6>              when Calories > 150 andalso Calories < 500,
6>              Type == meat orelse Type == dairy;
6>              Price < 4.00, is_float(Price) ->
6>          Food end).
[{{'$1','$2',<<1>>,'$3','$4'},
  [{'andalso',{'>','$4',150},{'<','$4',500}},
   {'orelse',{'==','$2',meat},{'==','$2',dairy}}],
  ['$1']},
```

```
{{'$1','$2',<<1>>,'$3','$4'},
 [{'<','$3',4.0},{is_float,'$3'}],
 ['$1']}]
```

Спецификация сопоставления, на первый взгляд, выглядит вообще бессмысленной, но по, крайней мере, гораздо проще понять, что она означает, когда переменным даны настоящие имена, а не цифры.

С чем следует быть внимательнее, так это с тем, что не все функции подходят для спецификаций сопоставлений:

```
7> ets:fun2ms(fun(X) -> my_own_function(X) end).
Error: fun containing the local function call 'my_own_function/1' (called in body)
 cannot be translated into match_spec
{error,transform_error}
8> ets:fun2ms(fun(X,Y) -> ok end).
Error: ets:fun2ms requires fun with single variable or tuple parameter
{error,transform_error}
9> ets:fun2ms(fun([X,Y]) -> ok end).
Error: ets:fun2ms requires fun with single variable or tuple parameter
{error,transform_error}
10> ets:fun2ms(fun({<<X/binary>>}) -> ok end).
Error: fun head contains bit syntax matching of variable 'X', which cannot be
 translated into match_spec
{error,transform_error}
```

Заголовки таких функций должны сопоставляться с одним параметром или кортежем, в возвращаемом значении нельзя вызывать собственные функции, не являющиеся разрешёнными к применению в охранных выражениях, нельзя присваивать значения внутри двоичных данных. Попробуйте пару вариантов в интерпретаторе, чтобы увидеть, что же разрешено.

Чтобы спецификации сопоставлений стали полезными, имеет смысл начать их использовать. Это делается с помощью таких функций:

- `ets:select/2` для выборки результатов;
- `ets:select_reverse/2` для получения результатов из таблиц типа `ordered_set` в перевёрнутом порядке (для других типов таблиц результат не будет никак сортироваться);
- `ets:select_count/2`, чтобы узнать, сколько результатов совпало с нашей спецификацией;
- `ets:select_delete(Таблица, Спецификация)`, для удаления записей, которые успешно сопоставлены с заданной спецификацией.

Не принимайте всё на веру

Функция, подобная `ets:fun2ms`, звучит абсолютно офигенно, верно? Но вам нужно быть с ней поосторожнее! Имеется проблема, такая что `ets:fun2ms` может принимать динамические функции при работе в интерпретаторе (вы можете создавать и передавать функции туда-сюда, и она их примет), это, однако, невозможно в скомпилированных модулях. Это происходит по причине того факта, что в Erlang имеются два вида функций: функции интерпретатора и функции модулей.

Функции модулей скомпилированы в некоторый компактный формат, понятный виртуальной машине. Они непрозрачны для стороннего наблюдателя, в них нельзя заглянуть и увидеть их устройство.

С другой стороны, функции интерпретатора являются абстрактными термами, которые вычисляются не сразу. Они сделаны таким способом, чтобы позволить интерпретатору выполнить над ними встроенный вычислитель выражений Erlang. Функция `fun2ms`, таким образом, имеет две версии: одна — для обычного скомпилированного кода, и вторая — для работы в консоли интерпретатора.

Это приемлемо, кроме того что функции одного типа нельзя взаимно обменивать с функциями другого. Это означает, что вы не можете взять скомпилированную функцию и попробовать вызвать `ets:fun2ms` на ней, находясь в интерпретаторе, а также нельзя взять динамическую функцию и послать её в скомпилированный код, который там вызывает `fun2ms`. Беда!

Давайте попробуем. Мы определим запись для наших таблиц, а затем заполним таблицы разными товарами:

```
11> rd(food, {name, calories, price, group}).
food
12> ets:new(food, [ordered_set, {keypos,#food.name}, named_table]).
food
13> ets:insert(food, [#food{name=salmon, calories=88, price=4.00, group=meat},
13> #food{name=cereals, calories=178, price=2.79, group=bread},
13> #food{name=milk, calories=150, price=3.23, group=dairy},
13> #food{name=cake, calories=650, price=7.21, group=delicious},
13> #food{name=bacon, calories=800, price=6.32, group=meat},
13> #food{name=sandwich, calories=550, price=5.78, group=whatever}]).
true
```

Потом мы можем попробовать выбрать продукты питания по заданному количеству калорий:

```
14> ets:select(food, ets:fun2ms(fun(N = #food{calories=C}) when C < 600 -> N end)).
[#food{name = cereals,calories = 178,price = 2.79,group = bread},
 #food{name = milk,calories = 150,price = 3.23,group = dairy},
 #food{name = salmon,calories = 88,price = 4.0,group = meat},
 #food{name = sandwich,calories = 550,price = 5.78,group = whatever}]
15> ets:select_reverse(food, ets:fun2ms(fun(N = #food{calories=C}) when C < 600 -> N end)).
[#food{name = sandwich,calories = 550,price = 5.78,group = whatever},
 #food{name = salmon,calories = 88,price = 4.0,group = meat},
 #food{name = milk,calories = 150,price = 3.23,group = dairy},
 #food{name = cereals,calories = 178,price = 2.79,group = bread}]
```

Или, может быть, мы просто хотим вкусно покушать (группа продуктов «деликатесы» `delicious`):

```
16> ets:select(food, ets:fun2ms(fun(N = #food{group=delicious}) -> N end)).
[#food{name = cake,calories = 650,price = 7.21,group = delicious}]
```

Операция удаления требует особого подхода. В образце, который используется для поиска удаляемых записей, следует вернуть `true` вместо значения:

```
17> ets:select_delete(food, ets:fun2ms(fun(#food{price=P}) when P > 5 -> true end)).
3
18> ets:select_reverse(food, ets:fun2ms(fun(N = #food{calories=C}) when C < 600 -> N end)).
[#food{name = salmon,calories = 88,price = 4.0,group = meat},
 #food{name = milk,calories = 150,price = 3.23,group = dairy},
 #food{name = cereals,calories = 178,price = 2.79,group = bread}]
```

Как показывает последняя выборка, предметы дороже 5 денег были удалены из таблицы.

ETS имеет много других функций, таких как способы преобразовать таблицу в списки или в файлы (`ets:tab2list/1`, `ets:tab2file/1`, `ets:file2tab/1`) и получить информацию обо всех таблицах (`ets:i/0`, `ets:info(Таблица)`). Проследуйте в официальную документацию, чтобы ознакомиться с их использованием.

Также имеется модуль, называемый `tv` (*table viewer*, просмотр таблиц), который можно использовать для наглядного управления таблицами ETS на заданной виртуальной машине Erlang. Просто вызовите `tv:start()`, и появится окно с вашими таблицами.

DETS

DETS является версией ETS, хранящей все данные на диске, с рядом ключевых отличий:

- нет поддержки таблиц упорядоченных множеств (`ordered_set`);
- существует жёсткое ограничение на размер DETS-файла в 2 гигабайта;

- операции, такие как `prev/1`, `next/1`, совершенно не такие быстрые или безопасные, как в ETS;
- запуск и остановка таблиц немного изменились. Новая таблица базы данных создаётся вызовом `dets:open_file/2` и закрывается вызовом `dets:close/1`.

В остальном программный интерфейс (API) практически точно такой же, и, таким образом, возможно получить простой способ записывать и заглядывать в данные, хранящиеся в файлах.

Не принимайте всё на веру

DETS рискует работать очень медленно, поскольку данные хранятся только на диске. Вы можете подумать про то, чтобы совместно использовать таблицы ETS и DETS и получить в некотором роде эффективную базу данных, которая сохраняет информацию как в памяти, так и на диске.

Если вы всё-таки решитесь так делать, может оказаться неплохой идеей познакомиться с Mnesia (которая описана в главе 29) как с базой данных, которая делает точно то же самое, плюс добавляет поддержку для транзакций, фрагментирования таблиц между серверами, и распределённого хранения.

A Little Less Conversation, a Little More Action, Please[1]

Следуя за этим довольно длинным заголовком секции (и длинными предыдущими секциями), мы обратимся к практической проблеме, из-за которой в первую очередь мы здесь оказались: обновление приложения `regis` так, чтобы оно начало использовать ETS, и избавиться от нескольких потенциальных узких мест.



Перед тем как мы начнём, нам нужно подумать о том, как мы будем обрабатывать операции и какую операцию считать безопасной, а какую — небезопасной. Операции, которые должны быть безопасными, ничего не модифицируют и ограничены одним запросом (а не тремя или четырьмя в течение периода времени). Безопасные операции могут быть выполнены кем угодно в любое время. Всё остальное, что касается записи в таблицу, обновления элементов, удаления или чтения таким способом, который требует согласования множества запросов, должно считаться небезопасным.

Поскольку в ETS нет транзакций и подобных им механизмов, все небезопасные операции должен выполнять процесс,

[1] Ссылка на знаменитую песню Элвиса Пресли «Поменьше разговоров, побольше дела» (Elvis Presley «A Little Less Conversation, a Little More Action, Please») (*прим. перев.*).

владеющий таблицей. Безопасные можно позволить делать кому угодно — за пределами процесса-владельца. Мы запомним это, когда будем обновлять `regis`.

Первым шагом будет сделать копию `regis-1.0.0` и обновить версию до `regis-1.1.0` (вы можете получить копию версии 1.1.0 по адресу *http://learnyousomeerlang.com/static/erlang/regis-1.1.0.zip*). Я увеличил второй номер версии, а не третий, потому что наши изменения не должны сломать существующего программного интерфейса и технически не являются исправлением ошибок, так что считаем эту версию обновлением с новыми возможностями.

Интерфейс

В этой новой директории сначала нам понадобится работать только с файлом *regis_server.erl*. Мы не будем изменять интерфейс, так что всё остальное, в плане структуры, тоже не должно слишком поменяться.

```
%%% Ядро приложения: сервер, отвечающий за отслеживание процессов
-module(regis_server).
-behavior(gen_server).
-include_lib("stdlib/include/ms_transform.hrl").
-export([start_link/0, stop/0, register/2, unregister/1, whereis/1,
         get_names/0]).
-export([init/1, handle_call/3, handle_cast/2, handle_info/2,
         code_change/3, terminate/2]).

%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ИНТЕРФЕЙС %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%
start_link() ->
    gen_server:start_link({local, ?MODULE}, ?MODULE, [], []).

stop() ->
    gen_server:call(?MODULE,stop).

%% Дать процессу имя
register(Name, Pid) when is_pid(Pid) ->
    gen_server:call(?MODULE, {register, Name, Pid}).

%% Удалить имя процесса
unregister(Name) ->
    gen_server:call(?MODULE, {unregister,Name}).

%% Найти pid, связанный с процессом
whereis(Name) -> ok.

%% Получить все зарегистрированные в данный момент имена
get_names() -> ok.
```

Для общедоступного интерфейса изменятся только функции `whereis/1` и `get_names/0`, их придётся переписать. Это потому, что, как упоминалось ранее, они являются

безопасными операциями с одиночным чтением. Остальные операции потребуют последовательного исполнения в процессе, владеющем таблицей.

Вот пока что и всё, что касалось API. Давайте перейдём к содержимому модуля.

Подробности реализации

Мы используем ETS-таблицу для сохранения данных, так что есть смысл поместить её создание в функцию `init`. Более того, поскольку наши функции `whereis/1` и `get_names/0` откроют публичный доступ к таблице (из соображений скорости работы), то именование таблицы станет необходимостью для того, чтобы она стала доступна из внешнего мира. Именуя таблицу так же, как и с процессами, мы можем записать имя в исходном коде функций, и нам не придётся таскать идентификатор таблицы между функциями.

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ФУНКЦИИ ОБРАТНОГО ВЫЗОВА GEN_SERVER %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
init([]) ->
    ?MODULE = ets:new(?MODULE, [set, named_table, protected]),
    {ok, ?MODULE}.
```

Следующей функцией будет `handle_call/3`, которая обработает сообщение `{register, Имя, Pid}`, как определено в нашей функции `register/2`.

```
handle_call({register, Name, Pid}, _From, Tid) ->
    %% И имя, и идентификатор процесса могут присутствовать в таблице, поэтому мы
    %% ищем и то, и другое по всей таблице, используя это:
    MatchSpec = ets:fun2ms(fun({N,P,_Ref}) when N==Name; P==Pid -> {N,P} end),
    case ets:select(Tid, MatchSpec) of
        [] -> % free to insert
            Ref = erlang:monitor(process, Pid),
            ets:insert(Tid, {Name, Pid, Ref}),
            {reply, ok, Tid};
        [{Name,_}|_] -> % может найдено больше одного результата, но имя совпало
            {reply, {error, name_taken}, Tid};
        [{_,Pid}|_] ->  % может найдено больше одного результата, но pid совпал
            {reply, {error, already_named}, Tid}
    end;
```

Это самая сложная функция в нашем модуле, намного сложнее других. Есть три основных правила, которым нужно следовать:

- процесс нельзя зарегистрировать дважды;
- имя нельзя занять дважды;
- процесс можно зарегистрировать, если первые два правила не нарушаются.

Вот что делает предыдущий код. Спецификация сопоставления, унаследованная от функции `fun({N,P,_Ref}) when N==Name; P==Pid -> {N,P} end`, просмотрит записи по всей таблице в поиске совпадающих либо по имени, либо по идентификатору процесса, который мы пытаемся регистрировать. Если совпадение найдено, мы вернём имя и pid, которые мы нашли. Это может выглядеть странно, но есть смысл искать и то, и другое, когда мы посмотрим на следующие шаблоны в операторе `case ...of`.

Первый образец означает, что ничего не было найдено, и можно добавлять новую запись. Мы создаём монитор над процессом, который регистрируется (чтобы иметь возможность отменить регистрацию, когда он завершит работу), и затем добавляем в таблицу запись. В случае если имя, которое мы пытаемся зарегистрировать, уже было в таблице, то сработает образец `[{Name,_}|_]`. Если совпал идентификатор процесса, то об этом позаботится образец `[{_,Pid}|_]`. Вот почему возвращаются оба значения. Проще сопоставить потом весь найденный кортеж с чем-нибудь и не беспокоиться, что именно совпало внутри спецификации сопоставления во время поиска, `Pid` или `Имя`.

Почему мы используем образец в виде `[Кортеж|_]` вместо просто `[Кортежа]`? Объяснение этому простое: если мы выполняем поиск по таблице и ищем либо pid, либо имена, то существует возможность, что будет найдено и то и другое, то есть получим список `[{ИскомоеИмя, Какой-тоPid}, {Какое-тоИмя, ИскомыйPid}]`. Если такое произойдёт, то сопоставление с образцом `[Кортеж]` не пройдёт, и это приведёт к аварийной остановке нашего процесса, а ещё это испортит вам настроение.

И да, не забудьте добавить строчку `-include_lib("stdlib/include/ms_transform.hrl").` в ваш модуль, иначе `fun2ms` умрёт со странным сообщением об ошибке:

```
**{badarg,{ets,fun2ms,
    [function,called,with,real,'fun',should,be,transformed,with,
     parse_transform,'or',called,with,a,'fun',generated,in,the,
     shell]}}
```

Вот что происходит, если вы забудете включить заголовочный файл. Я вас предупредил. Смотрите по сторонам, перед тем как переходить улицу, не переплывайте быструю реку и не забывайте ваших заголовочных файлов.

Следующий фрагмент кода обрабатывает ситуацию, когда мы просим вручную отменить регистрацию процесса:

```
handle_call({unregister, Name}, _From, Tid)->
    case ets:lookup(Tid, Name) of
        [{Name,_Pid,Ref}] ->
            erlang:demonitor(Ref, [flush]),
            ets:delete(Tid, Name),
            {reply, ok, Tid};
        [] ->
            {reply, ok, Tid}
    end;
```

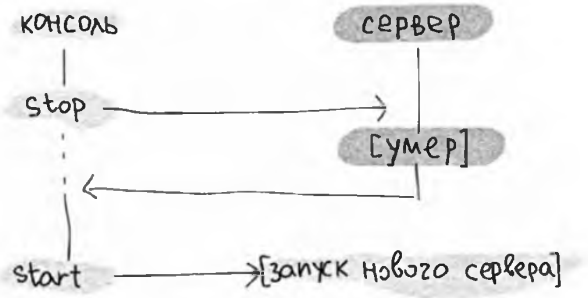
Этот код подобен тому, что было в старой версии кода. Идея здесь простая: ищем ссылку на монитор (поиском по имени), отменяем монитор, затем удаляем запись из таблицы и продолжаем работу. Если запись не была найдена, делаем вид, что всё прошло успешно, и все будут счастливы. Ох, как это нечестно.

Следующий фрагмент кода занимается остановкой сервера:

```
handle_call(stop, _From, Tid) ->
    %% Для того чтобы быть синхронным вызовом, и так как опустошение ETS-таблиц
    %% может занять немного дольше чем очистка структур в данных, хранимых
    %% в памяти, удаление таблицы здесь будет безопаснее, с точки зрения состояний
    %% гонки, особенно в тестах, где мы часто останавливаем и запускаем серверы.
    %% В обычном коде это не играет роли.
    ets:delete(Tid),
    {stop, normal, ok, Tid};
handle_call(_Event, _From, State) ->
    {noreply, State}.
```

Как сообщают нам комментарии в коде, мы прекрасно обойдёмся простым удалением всей таблицы и позволим сборщику мусора сделать своё грязное дело. Однако, поскольку коллекция тестов, которую мы написали в главе 24, запускает и останавливает серверы всё время, то задержки могут оказаться опасными.

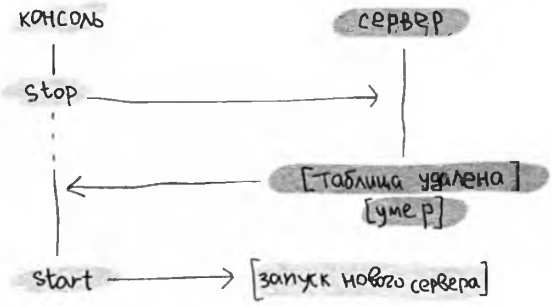
Вот как выглядит схема жизни процесса в старом варианте:



А вот что иногда может случиться с новым:



Используя эту схему, мы делаем ошибки намного менее вероятными, если мы выполним большую часть работы в синхронной части нашего кода:



Если вы не планируете часто выполнять коллекцию тестов, вы можете просто проигнорировать всё целиком. Я решил показать решение, чтобы избежать неприятных сюрпризов, хотя в реальной нетестовой системе этот вид краевых условий случается не так часто.

Вот оставшиеся функции обратного вызова, которые требует OTP:

```
handle_cast(_Event, State) ->
    {noreply, State}.

handle_info({'DOWN', Ref, process, _Pid, _Reason}, Tid) ->
    ets:match_delete(Tid, {'_', '_', Ref}),
    {noreply, Tid};
handle_info(_Event, State) ->
    {noreply, State}.

code_change(_OldVsn, State, _Extra) ->
    {ok, State}.

terminate(_Reason, _State) ->
    ok.
```

Нам нет до них дела, оставляем их пустыми, кроме обработки сообщения `'DOWN'`, которое означает, что один из процессов, которые мы мониторили, умер. Когда такое происходит, мы удаляем запись на основании ссылочного значения, которое мы имеем в сообщении, и продолжаем работу дальше как обычно.

Вы заметите, что `code_change/3` мог бы сработать в качестве перехода от старого `regis_server` к новому. Реализация этой функции оставлена в качестве упражнения для читателя. Я ненавижу книги, дающие упражнения без решений, и вот небольшая подсказка, так что я не буду чувствовать себя негодяем, как другие авторы: нужно взять одно из двух сбалансированных деревьев (`gb_trees`) из старой версии и затем использовать функцию `gb_trees:map/2` или итераторы, чтобы перенести всё в новую

таблицу, перед тем как продолжить. Функция отката на старую версию пишется аналогично и должна делать обратное.

Всё, что осталось сделать, — это исправить две общедоступные функции, которые остались нереализованными:

```
%% Найти связанный с процессом Pid по имени
whereis(Name) ->
    case ets:lookup(?MODULE, Name) of
        [{Name, Pid, _Ref}] -> Pid;
        [] -> undefined
    end.
```

Эта функция ищет имя и возвращает идентификатор процесса или атом `undefined` в зависимости от результатов поиска. Заметьте, что мы используем в качестве имени таблицы `regis_server` (макрос `?MODULE`) — вот почему таблица сделана защищённой и именованной.

Вот следующая функция:

```
%% Получить список всех зарегистрированных имён
get_names() ->
    MatchSpec = ets:fun2ms(fun({Name, _, _}) -> Name end),
    ets:select(?MODULE, MatchSpec).
```

Снова используем `fun2ms`, чтобы сопоставить с именем и оставить только имя. Выборка из таблицы вернёт список и сделает как раз то, что нам нужно.

Вот и всё, можете запустить коллекцию тестов, которая у нас хранится в *test/*, чтобы посмотреть, как всё прошло:

```
$ erl -make
... <snip> ...
Recompile: src/regis_server
$ erl -pa ebin
... <snip> ...
1> eunit:test(regis_server).
All 13 tests passed.
ok
```

Чёрт побери, да! Я думаю, теперь мы можем считать себя буквально мастерами ETS.

Знаете, что было бы неплохо сделать дальше? Мы могли бы изучить аспект построения распределённых систем в Erlang. Может, мы сможем повернуть наши умы ещё сильнее, перед тем как мы закончим с этим Erlang-чудовищем. Посмотрим...

26

РАСПРЕДЕНОМИКОН[1]

Эй, привет! Присаживайся. Я ждал тебя.

Когда ты впервые услышал об Erlang, тебя наверняка привлекли два или три его свойства. Erlang является функциональным языком, имеет великолепно подходящую для конкурентного программирования семантику и поддерживает исполнение в распределённой среде. К настоящему моменту мы познакомились с двумя первыми атрибутами, некоторое время исследовали дюжину других, о которых ты, быть может, даже не догадывался, и вот наконец настал час последней большой темы — распределённого исполнения.

Мы долго подбирались сюда, ведь от распределённого исполнения выйдет немного толку, если мы не можем сначала заставить нечто работать локально. И вот мы готовы, мы проделали долгий путь, прежде чем достичь этого.



Как и большинство черт языка Erlang, слой распределённого исполнения был добавлен в первую очередь для обеспечения отказоустойчивости. Программа, исполняемая лишь одной машиной, всегда подвержена риску оказаться вне доступа в результате смерти этой машины. Программа, исполняемая на множестве машин, позволяет достаточно легко справляться с аппаратными сбоями но лишь тогда и только тогда, когда она сама написана корректно. В самом деле, о каком улучшении отказоустойчивости может идти речь, если исполняемое на множестве серверов приложение не способно справиться с падением одного из них?

Видишь ли, распределённое программирование — это как оказаться одному во тьме[2], кишащей монстрами. Это страшно, ведь ты понятия не имеешь, что же делать

[1] Название главы — ссылка на книгу «Некрономикон», придуманную Говардом Лавкрафтом // *http://ru.wikipedia.org/wiki/некрономикон* (*прим. перев.*).

[2] Один во тьме: *http://ru.wikipedia.org/wiki/Alone_in_the_Dark_(серия_игр)* (*прим. перев.*).

или что приближается к тебе. Плохие новости: распределённый Erlang всё ещё оставляет тебя во тьме сражаться с жуткими монстрами. Он не сделает за тебя ни капли грязной работы. Хорошие новости: вместо одиночества с горстью мелочи в кармане и никудышным умением целиться в монстров, с Erlang у тебя будет фонарик, мачете и чумовые усики для пущей уверенности (это касается и читателей женского пола).

Всё это связано не с какими-то особенностями того, как написан Erlang, а, в той или иной мере, с природой распределённых систем как таковых. Erlang обеспечит несколько базовых примитивов, облегчающих работу в распределённой среде: возможность иметь множество узлов (виртуальных машин), общающихся друг с другом, сериализацию и десериализацию данных в процессе их общения, дополненную соответствующим образом концепцию множества процессов, возможности выявления сетевых сбоев и так далее. Однако он не решит проблем, специфичных для отдельно взятого приложения, вроде «вот такое должно случаться каждый раз, когда вон та штука отваливается».

Это классический подход «инструменты вместо готовых решений», который существовал и до OTP; редко встретишь полностью подходящий и готовый набор приложений, но всегда есть множество компонентов для построения различных систем. У тебя будут инструменты, которые подскажут тебе, когда часть системы поднялась или упала, инструменты, чтобы делать всякие штуки по сети, но едва ли серебряная пуля, которая сама всё за тебя сделает.

Что ж, время взглянуть, какую железку нам под силу согнуть с помощью этого инструментария.

Это моя громовая палка

Чтобы справиться со всеми этими монстрами во тьме, нам подарили весьма полезную вещицу: полную сетевую прозрачность.

Запущенный экземпляр виртуальной машины Erlang, готовый к соединению с другими виртуальными машинами, называется *узлом* (*node*). Тогда как в сообществах некоторых языков программирования узлом принято считать сервер, в случае Erlang каждая виртуальная машина считается узлом. Таким образом, можно запустить как 50 узлов на одном компьютере, так и 50 узлов на 50 компьютерах. Это практически одно и то же.

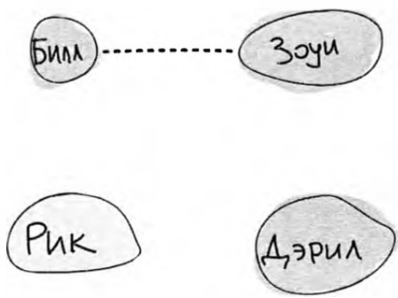
Во время запуска узла ему даётся имя, затем он соединяется с приложением *EPMD*[3], которое обыкновенно запущено на каждом из компьютеров вашего Erlang-кластера. EPMD выступает в роли сервера имён, позволяя узлам регистрироваться, помогая устанавливать контакт с другими узлами и предупреждая в случае возникновения конфликтов имён.

Начиная с этого момента, узел может захотеть установить соединение с другим узлом. Когда он это сделает, оба узла автоматически установят наблюдение за

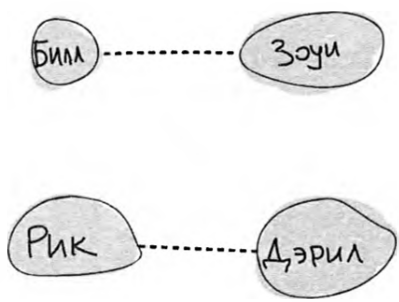
[3] Служба отображения портов Erlang (Erlang Port Mapper Daemon) *http://www.erlang.org/doc/man/epmd.html*.

состоянием друг друга, благодаря чему они смогут узнавать о разрывах соединения или о пропаже другого узла. Но что ещё более важно, когда новый узел присоединяется к узлу, уже состоящему в группе соединённых между собой узлов, — новый узел окажется соединён со всей группой.

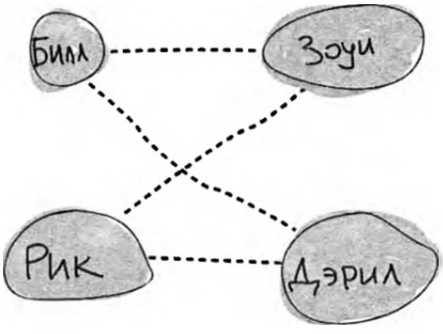
Чтобы проиллюстрировать процесс установки соединений между Erlang-узлами, давайте возьмём и представим горстку людей, выживших во время нашествия зомби. Итак, у нас тут Зои (Zoey), Билл (Bill), Рик (Rick) и Дэрил (Daryl). Зои с Биллом знают друг о друге и общаются с помощью раций, настроенных на одну частоту. Рик и Дэрил — сами по себе:



Теперь пусть Рик и, скажем, Дэрил встретились по дороге в лагерь выживших. Они настроили свои рации на одну частоту и теперь могут быть в курсе дел друг друга, пока их пути вновь не разойдутся.



В какой-то момент Рик встречает Билла. Оба этому весьма рады и потому решают настроиться на одни и те же частоты. Вот теперь соединения покрывают каждого из нашей горстки выживших, и финальный вариант графа выглядит так:



Таким образом, любой выживший может общаться с любым другим напрямую. Это весьма полезное свойство, ведь в случае гибели любого из них никто не окажется изолирован. Erlang-узлы ведут себя точно таким же образом: все соединяются со всеми.

Не принимайте всё на веру

Хотя описанное поведение и удобно для организации отказоустойчивости, оно имеет весьма неприятное, с точки зрения пределов масштабируемости, следствие. Связать в кластер многие сотни узлов будет непросто, хотя бы из-за необходимого количества сетевых соединений и последующей «болтовни». Фактически требуется по отдельному порту на каждый присоединяемый узел.

Если вы планируете использовать Erlang в сложных окружениях подобного рода, пожалуйста, дочитайте эту главу до места, где мы рассмотрим, почему всё сделано так, а не иначе, и как по возможности избежать проблем.

Соединённые между собой узлы остаются независимы: у каждого свой реестр процессов, свои ETS-таблицы (со своими именами таблиц), процесс загрузки модулей также не обязательно зависит от других узлов. Упавший узел не потянет за собой присоединённые к нему узлы.

Соединившись, узлы могут начать обмен сообщениями. Модель распределённого программирования Erlang была задумана так, что локальные процессы могут контактировать с процессами на других узлах при помощи всё тех же сообщений. Как такое возможно, если нет никакого ресурса с общим доступом и все реестры процессов независимы? Как мы увидим позже, когда доберёмся до специфики работы механизма распределённого исполнения, предусмотрен способ обратиться к зарегистрированному на определённом узле процессу. Начиная с этого момента, возможна отправка первого сообщения.

Erlang-сообщения будут сериализованы и десериализованы автоматически и незаметно для вас. Все структуры данных, включая идентификаторы процессов (pid), будут

работать одинаково как локально, так и на другом узле. То есть мы можем отправлять идентификаторы процессов по сети, а затем использовать их для отправки сообщений и т. п. Более того, связи (*link*) и мониторы (*monitor*) тоже работают по сети, если у вас есть идентификатор процесса!

Ну если Erlang так здорово поддерживает прозрачную работу с сетью, почему же я говорю, что он даёт только мачете, фонарик и бравого вида усы?

Заблуждения о распределённых вычислениях

Как мачете предназначен для того, чтобы убивать только монстров определённого вида, так и инструментарий, предоставляемоый Erlang, подходит не для любой задачи, связанной с распределёнными вычислениями. Чтобы лучше понять оказавшийся в наших руках инструментарий, было бы неплохо сперва окинуть взором представший перед нами ландшафт мира распределённых вычислений и постараться понять, как Erlang может помочь повысить отказоустойчивость.

Несколько весьма неглупых ребят немало поработали последние пару десятилетий и категоризировали всевозможные неприятности, случающиеся в распределённых системах. Они выделили 8 основных допущений, которые способны больно укусить ваш зад, стоит вам на них опереться (некоторые из этих допущений создатели Erlang приняли по тем или иным причинам).

ПРИМЕЧАНИЕ. *Заблуждения в распределённых вычислениях были представлены в труде под названием «Fallacies of Distributed Computing Explained», автора Arnon Rotem-Gal-Oz. Документ на английском доступен в Интернете по адресу http://www.rgoarchitects.com/Files/fallacies.pdf.*

Сеть надёжна

В первое заблуждение легко впасть, решив, что можно просто взять приложение и разнести его по разным углам сети. Как бы странно это ни звучало, но сеть частенько падает по самым дурацким причинам: сбои питания, сломанное сетевое оборудование, кто-то споткнулся о провод, портал, ведущий в другое измерение, засосал критически важные компоненты, головокрабы наводнили датацентр, вор украл медные провода и так далее.

Таким образом, одну из самых больших ошибок вы можете совершить, решив, что другие узлы доступны и вы сможете общаться с ними. До некоторой степени установка дополнительного оборудования для достижения избыточности может помочь справиться с этим, так если какая-то часть оборудования выйдет из строя, приложение останется доступно из другой точки. Во-вторых, нужно подготовиться к потерям сообщений и запросов и к тому, что что-то перестанет отвечать. В особенности это касается тех случаев, когда вы зависите от какого-то внешнего сервиса, внезапно ставшего недоступным, в то время как весь ваш программный комплекс может работать нормально.

В Erlang не предусмотрено специальных средств, устраняющих проблемы такого рода, ведь зачастую предполагаемое поведение зависит от специфики конкретного приложения. В конце концов, кто кроме вас способен оценить, насколько тот или иной компонент важен для работы приложения? Впрочем, в полном одиночестве вы не останетесь, ведь Erlang-узел, работающий в распределённом режиме, способен обнаруживать потерю связи между узлами (как и потерю отзывчивости). Вдобавок к специальным функциям для мониторинга состояния узлов при потере связи сработают и связи между процессами (*link*), и мониторы (*monitor*).

Тем не менее самой существенной в этом случае особенностью Erlang является асинхронный подход к взаимодействию. Используя асинхронную посылку сообщений и вынуждая разработчиков явно посылать ответы, когда всё работает верно, язык подталкивает на интуитивно верный путь обработки сбоев. Если какой-нибудь сетевой сбой приведёт к исчезновению узла, на котором был запущен процесс, общающийся с вашим процессом, он справится с этим так же естественно, как справляется с локальными сбоями. Это лишь одна из причин, по которой Erlang часто называют хорошо масштабируемым (масштабируемость, заключающаяся не только в росте скорости, но и в дизайне системы).

Не принимайте всё на веру

Использование связей и мониторов между узлами может выйти боком. В случае сетевого сбоя все соответствующие связи и мониторы срабатывают одновременно. Тем самым, генерируя многие тысячи сигналов и сообщений, адресованных различным процессам, создавая сильную нагрузку на ничего не подозревавшую систему.

Готовность работать в ненадёжной сети предполагает готовность к неожиданным сбоям и уверенность в том, что ваша система не обрушится, если часть её внезапно пропадёт.

Сетевые задержки незначительны

Достаточно неоднозначным аспектом некоторых, казалось бы, неплохих распределённых систем является тенденция скрывать нелокальность вызовов некоторых функций. Глядя на них, можно предположить, что они отработают быстро, но это совсем не обязательно так, ведь они обращаются к сети. Это как сравнивать время получения пиццы, заказанной прямо в пиццерии и заказанной на дом из другого города. И хотя в обоих случаях вам сперва придётся немного подождать, пока пицца не будет готова, во втором случае пиццу могут доставить уже холодной, просто потому, что она слишком долго была в дороге.

Забывая, что коммуникация через сеть всё замедляет, даже в случае пересылки небольших сообщений, легко допустить ошибку, которая дорого вам обойдётся, если

вы не учли возможной задержки. Модель программирования Erlang благосклонна к нам и в данном случае. Ведь изоляция процессов, асинхронная посылка сообщений, ограничения на время отклика и готовность к тому, что процесс может «упасть», используются нами и при разработке локальных приложений. Построенные таким образом приложения практически не требуют адаптации к работе в распределённой среде: ограничения на время отклика, связи, мониторы и подходы к организации асинхронного взаимодействия остаются теми же и всё так же надёжны. Мы с самого начала были готовы ко всем этим проблемам, негласного предположения об отсутствии задержек в Erlang не существует.

Вы, впрочем, не застрахованы от того, чтобы случайно не сделать такого предположения, положившись на бóльшую скорость получения ответа, чем следовало бы. Просто будьте внимательней.

Пропускная способность сети бесконечна

Хотя передача данных по сети становится всё быстрее и быстрее с течением времени и в общих словах каждый байт, переданный по сети, постоянно дешевеет, довольно рискованно предполагать, что посылка неприлично больших объёмов данных окажется лёгкой и простой.

По причине того, что обычно мы строим приложения локально на одном компьютере, чаще всего мы не сталкиваемся с такими проблемами в Erlang. Помните, что хорошим решением будет посылка сообщений о том, что происходит, вместо перемещения целого состояния туда-сюда (лучше послать «игрок X нашёл предмет Y», чем отправка всего инвентаря игрока туда-сюда).

Если по какой-то причине вам нужно отправлять большие сообщения, будьте максимально осторожны. Подход, с которым работают распределение и связь между множеством узлов в Erlang, особо чувствителен к большим сообщениям. Если два узла соединены, то всё общение между ними обычно происходит в одной TCP-сессии. Поскольку чаще всего мы хотим поддерживать порядок отправки сообщений между двумя процессами (даже по сети), то сообщения будут посланы последовательно по этому соединению. Это означает, что если ваше сообщение очень длинное, вы заблокируете этот канал для остальных сообщений на время передачи.

Хуже того, Erlang определяет, живы ли узлы, с помощью посылки специальных сообщений, *биений сердца* (*heartbeat*). Это маленькие сообщения, посылаемые через одинаковые промежутки времени между двумя узлами, говорящие «Я пока ещё жив. Продолжайте продолжать работу!» Они ведут себя как выжившие в зомби-апокалипсисе, проверяющие друг друга с помощью сообщения. «Билл, ты ещё здесь?» — и если Билл не отвечает, вы можете предположить, что он погиб (либо у него села батарея), и он не сможет поддерживать связь в ближайшее время. Биения сердца посылаются по тому же каналу, что и обычные сообщения.

Проблема в том, что большие сообщения могут задерживать доставку бисний сердца. Слишком много больших сообщений, блокирующих биение сердца, рано или

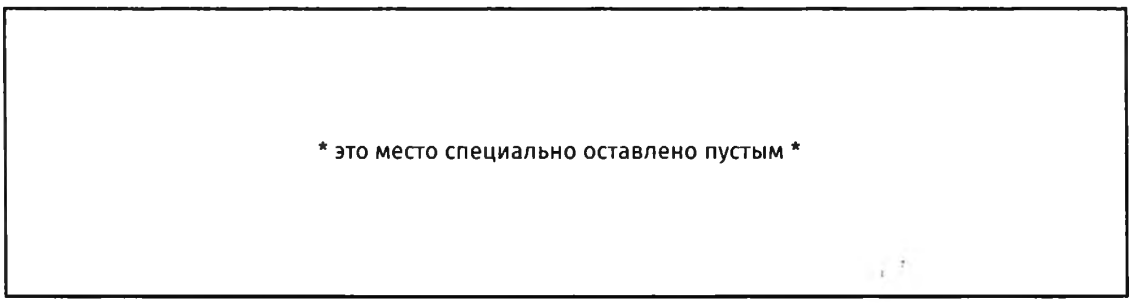
поздно приведут к тому, что одни узлы посчитают, что другие узлы перестали отвечать, и закроют соединение с ними.

Хорошим уроком проектирования на Erlang будет помнить о таких проблемах и стараться держать размер сообщений под контролем. Всем так будет лучше.

Сеть хорошо защищена

Когда вы переходите к распределённой модели вашей программы, очень опасно верить, что всё вокруг спокойно и безопасно — что вы можете верить полученным из сети сообщениям. Это может быть что-нибудь простое, кто-то подделывает сообщения и посылает их вам, кто-то перехватывает пакеты и меняет их содержимое (или читает из них важные данные), или, в худшем случае, кто-то получил возможность перехватить управление над вашим приложением или системой, на которой оно работает.

В случае с распределённым Erlang, к сожалению, это предположение было сделано при его проектировании. Вот как выглядит модель безопасности в Erlang:



Ага. Это потому, что распределение в Erlang изначально было предназначено для устойчивости к сбоям и избыточности компонентов. В старые добрые дни, когда язык использовался для телефонных станций и других нужд в телекоммуникациях, Erlang часто размещался на аппаратуре, работающей в самых странных местах — отдалённых точках со странными условиями (иногда инженеры вешали серверы на стену, чтобы избежать влажной земли, или оснащали станцию дополнительным отоплением в лесу, чтобы всё работало при оптимальной температуре). В таких случаях запасное оборудование на случай сбоя находилось физически рядом с основным. Это часто тот вариант, где использовался распределённый Erlang, и это объясняет, почему инженеры подразумевали наличие безопасной сети между узлами.

К сожалению, это означает, что современные приложения на Erlang редко настроены так, чтобы присоединяться к кластеру автоматически между разными датацентрами. На самом деле это даже не рекомендуется. Большую часть времени вам будет нужно, чтобы ваша система была основана на множестве небольших, защищённых кластеров — узлов Erlang, которые обычно находятся все вместе в одной локальной сети. Всё, что сложнее этой схемы, станет задачей для разработчиков и может быть решено одним из следующих методов:

- переход на защищённые SSL-соединения;
- реализация собственного слоя коммуникаций на уровне приложения;
- туннелирование данных Erlang по безопасным каналам;
- реализация собственного протокола связи между узлами.

Использование SSL объясняется в руководстве пользователя по Secure Socket Layer (глава 3 руководства, «Using SSL for Erlang Distribution»[4]). Подсказки, как реализовать собственный несущий протокол для распределения Erlang, представлены в руководстве пользователя по ERTS (глава 3 «How to implement an alternative carrier for the Erlang distribution»[5]), которое также содержит подробности о протоколе распределения (глава 9 «Distribution Protocol»[6]).

И даже в этих случаях следует быть осторожным, потому что если кто-то получит доступ к одному из распределённых узлов, затем может получить полный доступ ко всему кластеру и сможет выполнить любую операцию на них.

Топология неизменна

Когда вы проектируете распределённое приложение, готовое работать на многих серверах, есть шанс, что вы задумаете некоторое число серверов и, возможно, даже придумаете им имена в сети. Может быть, вы спроектируете даже вещи с заранее задуманными IP-адресами. Это может быть ошибкой. Аппаратное обеспечение умирает, администраторы переносят серверы туда-сюда, добавляются новые машины, некоторые удаляются из сети. Топология вашей сети будет постоянно меняться. Если ваше приложение работает с жёстко заданными топологическими ожиданиями, оно не сможет обработать такое поведение сети.

В случае с Erlang нет такого явного предположения. Однако очень легко позволить ему вползти в ваш код. Все узлы Erlang имеют короткое собственное имя и имя сервера, и они могут меняться. С процессами в Erlang вы не только должны думать о том, как дать процессу имя, но и также где ему следует находиться в кластере. Если вы жёстко зададите имена и адреса, вы можете получить неприятности при очередном сбое. Но не нужно беспокоиться. Как обсуждается в секции «Зов из запределья» на странице 544, мы можем использовать несколько интересных библиотек, которые позволяют забыть об именах узлов и топологии в целом, при этом всё ещё имея возможность найти конкретные процессы.

Сеть администрирует один человек

Это заблуждение является чем-то таким, с чем не может бороться ни слой распределения языка, ни дополнительная библиотека, несмотря ни на что. Идея этого заблуждения состоит в том, что не всегда у вас есть один человек, управляющий вашим

[4] *http://www.erlang.org/doc/apps/ssl/ssl_distribution.html.*
[5] *http://www.erlang.org/doc/apps/erts/alt_dist.html.*
[6] *http://www.erlang.org/doc/apps/erts/erl_dist_protocol.html.*

ПО и его серверами, хотя его и можно спроектировать под одного человека. Если вы решите исполнять много узлов на одном компьютере, тогда, вероятно, вы никогда даже не задумаетесь об этом заблуждении. Однако когда ваш код работает физически в разных точках или третья сторона зависит от вашего кода, будьте осторожны.

На что следует обратить внимание, так это на то, чтобы дать другим людям инструменты для диагностики проблем в вашей системе. Erlang-код легко отлаживать, когда вы знаете, как манипулировать виртуальной машиной вручную, — в конце концов, вы даже можете исправить и перезагрузить на лету код, если требуется. Кто-то, кто не может получить доступ к вашему терминалу (или не знает, как) и сидит перед сервером в раздумьях, нуждается в других инструментах для своей работы.

Другим аспектом этого заблюждения является то, что такие вещи, как перезапуск серверов, перенос узлов между датацентрами, обновление частей вашего программного стека, не обязательно контролируются одним человеком или одной командой. В очень больших проектах это, вероятно, много команд, а может, даже и различные компании, которые заботятся о разных частях большой системы.

Если вы пишете протоколы для вашего стека программного обеспечения, вам может быть необходима работа со множеством версий этого протокола, в зависимости от того, насколько быстры или медленны ваши пользователи и партнёры, когда дело касается обновления кода. Протокол может содержать информацию о своих версиях с самого начала или иметь возможность меняться прямо посреди транзакции, в зависимости от ваших потребностей. Я уверен, вы можете придумать больше примеров, что может пойти не так.

Передача данных бесплатна

Заблуждение о том, что цена сетевого транспорта равна нулю, — это двухстороннее предположение. Первое относится к цене транспортировки данных в единицах времени и второе относится к стоимости передачи данных в единицах денег.

Первый случай предполагает, что исполнение таких задач, как сериализация данных, почти бесплатно, очень быстро и не играет значимой роли. В реальности сериализация больших структур данных занимает больше времени, чем маленьких, и затем требуется десериализация на другом конце провода. Это правило действует вне зависимости от того, что вы передаёте по сети, хотя маленькие сообщения помогают сделать этот эффект едва заметным.

Вторая сторона того предположения, что стоимость транспорта нулевая, связана с ценой пересылки данных туда-сюда. В современных серверных стеках память (как оперативная, так и дисковая) обычно очень дёшева, по сравнению с ценой пересылки данных, которую приходится платить постоянно, если только вы не владеете всей сетью, в которой работает ваша программа. Оптимизация в сторону уменьшения числа запросов и более коротких сообщений вознаградит вас в этом, а также во многих других случаях.

Что касается Erlang, то по причине ранее упоминавшихся способов его использования не предпринималось никаких особых предосторожностей вроде сжатия сообщений между узлами (хотя функции для этого уже существуют). Вместо этого проектировщики Erlang решили дать людям возможность реализовать собственный слой связи, если им так нужно. На программисте лежит ответственность за то, что посылаемые сообщения сделаны по возможности короче, а также приняты другие меры по уменьшению стоимости пересылки данных.

Сеть однородна

Последнее предположение — это думать, что все компоненты сетевого приложения говорят на одном языке или будут использовать одинаковые форматы данных для совместной работы.

Для наших выживших в зомби-апокалипсисе это может быть вопросом, связанным с предположением, что все выжившие будут разговаривать на русском (или хотя бы на ломаном), когда они излагают свои планы другим выжившим, и что одно и то же слово будет иметь одно значение для разных людей.



С точки зрения программирования, обычно решение сводится к использованию закрытых стандартов, но вместо этого берутся открытые или те, что готовы переключаться между протоколами в любой момент времени. Когда дело касается Erlang, протокол распределения полностью общедоступен, но все узлы подразумевают, что люди, которые с ними общаются, говорят на одном языке. Чужаки, которые пытаются интегрироваться в кластер Erlang либо должны изучить протоколы, на которых работает система, либо понадобится некоторый промежуточный уровень трансляции из XML, JSON или другого протокола.

Научиться разговаривать на протоколе Erlang относительно легко. Если вы следуете протоколу, то вы можете сделать вид, что вы узел Erlang, даже если вы не пользуетесь языком Erlang для написания вашего узла. Если ваша программа крякает как утка и ходит как утка, то, скорее всего, это утка и есть. Это и есть принцип, лежащий в основе существования узлов, написанных на языке C. Узлы на C (или других языках программирования) — это программы, которые реализуют протокол Erlang и затем делают вид, что они узлы в кластере, что позволяет вам распределять работу, не прилагая больших усилий. Подробнее про протокол узлов: *http://www.erlang.org/doc/tutorial/cnode.html*.

Существует ещё одно готовое решение для обмена данными – это BERT или BERT-RPC[7]. Этот протокол является форматом обмена, подобно XML или JSON, но очень

[7] *http://bert-rpc.org/*.

похож на внутренний формат термов Erlang[8]. Имеются библиотеки для многих языков.

В двух словах о заблуждениях

Мы рассмотрели ряд предположений, которые встречаются в заблуждениях о распределённых вычислениях. Короче говоря, вам следует быть осторожнее и помнить о таких тонкостях:

- Не следует предполагать, что сеть надёжна. Erlang не имеет особых средств для борьбы с этой проблемой, но может помочь вам определить, что что-то пошло не так (хотя, как возможность, это не так и плохо).
- Сеть может иногда быть медленной. Erlang обеспечивает асинхронные механизмы и знает об этой проблеме с сетью, но также и ваше приложение должно об этом знать, будьте с этим внимательны.
- Пропускная способность сети не бесконечна. Короткие, ёмкие сообщения помогают справиться с этим ограничением.
- Сеть небезопасна, и Erlang не имеет по умолчанию никаких механизмов для борьбы с этой проблемой.
- Топология сети может меняться. Erlang не делает никаких явных предположений на этот счёт, но вы можете заложить в ваш проект ожидания о том, в какой сети находится та или иная машина и какие они имеют сегодня имена.
- Вы (или ваша компания) редко полностью контролируете структуру ваших систем.
- Части вашей системы могут устареть, использовать разные версии, быть перезапущены или остановлены, причём в самый неожиданный момент.
- Пересылка данных имеет цену и стоимость. Снова маленькие короткие сообщения помогают справиться с этой проблемой или отсрочить её наступление.
- Сеть не является однородной. Части сети не одинаковы, обмен данными должен полагаться на открытые общедоступные форматы.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Как упоминалось ранее, заблуждения о распределённых вычислениях были представлены в работе «Fallacies of Distributed Computing Explained» автора Arnon Rotem-Gal-Oz: http://www.rgoarchitects.com/Files/fallacies.pdf.*

Жив, или Живой мертвец

Заблуждения о распределённых вычислениях частично объясняют, почему мы сражаемся с монстрами во тьме. Хотя у нас есть кое-какие полезные инструменты, имеется также множество проблем и задач, которые нам следует сделать. Нужно быть осторожнее с решениями при проектировании (маленькие сообщения, уменьшение обмена данными и так далее) относительно этих заблуждений. Самая ощутимая

[8] *http://www.erlang.org/doc/apps/erts/erl_ext_dist.html.*

проблема — это узлы, прекращающие связь (или работу), и ненадёжная сеть. Эта проблема является особенно тяжелой, потому что нет хорошего способа определить, умерло что-то или нет (не имея возможности получить от него сигнал).

Давайте вернёмся к Биллу, Зоуи, Рику и Дэрилу, нашим четырём выжившим в зомби-апокалипсисе. Все они встретились в безопасном убежище, провели несколько дней, отдохнули и поели, что смогли найти в консервных банках. Спустя какое-то время им пришлось выдвигаться в город и разделиться на группы, чтобы найти больше ресурсов. Они договорились встретиться позже в небольшом лагере на краю города. Во время вылазки они поддерживают контакт, разговаривая по рации. Они объявляют о том, что смогли найти, например о других выживших.

Теперь предположим ситуацию, что в какой-то момент между убежищем и точкой встречи Рик пытается связаться с товарищами. Он смог вызвать Билла и Зоуи, но Дэрил не отвечает. Билл и Зоуи тоже потеряли с ним связь. Проблема в том, что нет никакой возможности узнать, что случилось с Дэрилом: сожрали ли его зомби, или его батарея села, или он заснул, или просто спустился под землю, где рация не ловит. Группа должна решить, что делать — продолжать его ждать, вызывать его в течение какого-то времени или предположить, что он погиб, и двигаться дальше.

Та же дилемма возникает и с узлами в распределённой системе. Когда узел перестаёт отвечать, пропал ли он потому, что отказало оборудование? Остановилось ли приложение? Возник ли затор в сети? Упала ли вся сеть? В некоторых случаях приложение больше не выполняется, и вы можете просто начать игнорировать данный узел и продолжать свою работу. В других случаях приложение всё ещё работает на изолированном узле, и с его точки зрения умерли все остальные.

В Erlang сделаны решения по умолчанию, которые считают недостижимые узлы мёртвыми, а достижимые — живыми. Это пессимистический подход, который имеет смысл, если вы хотите быстро реагировать на катастрофические сбои. Он предполагает, что сеть обычно реже отказывает, чем оборудование или программное обеспечение в системе, что имеет смысл в свете того, как изначально использовался Erlang. Оптимистический подход (который предполагает, что узел ещё жив) задержит меры реагирования на аварию, потому что он считает, что сеть более вероятно может отказать, чем аппаратура или программы, и таким образом кластер будет дольше ждать восстановления связи и подключения обратно потерянных узлов.

Возникает вопрос: что произойдёт в пессимистической системе, когда узел, который мы считали умершим, внезапно вернётся и окажется, что он даже не умирал? Такой живой мертвец нас застанет врасплох, узел, который жил некоторое время сам, изолированный от кластера во всех смыслах — данные, подключения и так далее. Могут произойти неприятные вещи.

Давайте на момент представим, что у вас есть система с двумя узлами в двух различных датацентрах. В такой системе пользователи имеют учётные записи с суммами денег, и на каждом узле хранится копия такой учётной записи с полной суммой остатка. Каждая транзакция синхронизирует данные со всеми другими узлами. Когда

все узлы исправны и в порядке, пользователи могут спокойно тратить свои деньги до тех пор, пока их счета не опустеют.

Программное обеспечение работает нормально, однако в какой-то момент один из узлов отключается от других. Нет способа узнать, жив он или нет. Всё, что для нас в данном случае важно, — это то, что оба узла могут продолжать получать запросы от клиентов банка, но не имеют возможности связаться друг с другом.

Существуют две общие стратегии, которые можно предпринять: остановить все транзакции или не останавливать. Риск выбора первой стратегии — в том, что ваш продукт становится недоступен для клиентов банка, и вы теряете деньги. Риск второй стратегии в том, что пользователь с $1000 на счету теперь может подключиться к двум серверам, каждый из которых примет транзакции на сумму в $2000! Что бы мы ни делали, мы рискуем потерять деньги, если сделаем что-то не так.

Нет ли способа полностью обойти эту проблему и поддерживать доступность нашего приложения во время разделения сети, не теряя данных между серверами?

Моя вторая кепка — теорема CAP

Быстрым ответом на предыдущий вопрос будет *нет*. К сожалению, нет способа, чтобы поддерживать жизнь в приложении и корректность данных одновременно, в то время как сеть разделена.



Эта идея известна под названием *теоремы CAP*[9]. Теорема утверждает, что существуют три основных свойства всех распределённых систем: согласованность (*Consistency*, или C), доступность (*Availability* или A) и устойчивость к разделению (*Partition tolerance*, или P).

Согласованность

В предыдущем примере согласованностью была бы возможность иметь целую систему независимо от того, сколько узлов она имеет, два или тысячу, которая готова отвечать на запросы, видеть точно количество денег на счету в любой момент времени. Это обычно делается добавлением транзакций (где все узлы обязаны подтвердить, что запись в базу данных успешно произошла) или некоторым аналогичным механизмом.

По определению, идея согласованности — это то, что все операции выглядят так, как будто они были выполнены одним неделимым блоком, даже на множестве узлов. Это не подразумевает неделимость времени, а скорее невозможность выполнения нескольких операций над теми же данными одновременно и изменения их так, что могут потенциально возникнуть разные значения результатов. Должна существовать

[9] Игра слов: кепка (*cap*) и название теоремы // *http://ru.wikipedia.org/wiki/Теорема_CAP*.

возможность изменить некоторые данные и не беспокоиться о других, которые могут испортить вам настроение (и день), меняя эти данные одновременно с вами.

Доступность

Идея, стоящая за доступностью, — это то, что если вы запросите у системы некие данные, вы сможете получить ответ. Если вы не получите ответа, то система считается для вас недоступной. Заметьте, что ответ системы «Извините, но я не могу вычислить сейчас результаты, потому что у меня всё сломалось» не является формально ответом, но всего лишь грустным извинением. В этом ответе содержится столько же полезной информации, как и в отсутствии ответа (хотя учёные мужи в некоторой мере разделились во мнениях на этот счёт).

ПРИМЕЧАНИЕ. *Важное соображение в теореме CAP — это то, что доступность должна беспокоить только те узлы, которые ещё живы. Мёртвый узел не может посылать ответы, потому что в первую очередь он не может получать запросы. Это не одно и то же, что и узел, не могущий послать ответ, потому что что-то, от чего он зависит, недоступно. Если узел не может принимать запросы, менять данные или возвращать ошибочные ответы, технически он не является угрозой для баланса системы с точки зрения корректности данных. Остальная часть кластера просто должна обработать повышенную нагрузку до тех пор, пока умерший узел не вернётся к жизни и не восстановит синхронизацию с последней версией данных.*

Устойчивость к разделению

Устойчивость к разделению — это сложная часть в теореме CAP. Обычно это означает, что система может продолжить работу (и содержать полезную информацию), даже если её части больше не способны связываться друг с другом. Вся суть устойчивости к разделению состоит в том, что система продолжит работу, если сообщения между компонентами потенциально могут быть потеряны. Определение для этого немного абстрактно и открыто, и сейчас мы увидим, почему.

Теорема CAP фактически утверждает, что в любой распределённой системе можно иметь только два из трёх свойств CAP: либо согласованность и доступность (CA), либо согласованность и устойчивость к разделению (CP), либо доступность и устойчивость к разделению (AP). Нет технического решения, чтобы получить все три свойства сразу. Это одновременно является плохими и хорошими новостями. Плохие новости в том, что невозможно иметь одновременно доступность и согласованность, если сеть разделена. Хорошие новости в том, что это теорема. Если клиенты просят вас обеспечить все три свойства, это буквально невозможно сделать, и вам не придётся терять время и нервы (по крайней мере, вы потеряете столько времени, сколько необходимо, чтобы объяснить клиенту, что такое теорема CAP).

Из трёх возможностей одна, которую мы обычно можем отбросить, — это идея согласованности и доступности (CA). Единственная ситуация, когда вы очень хотите

такую систему, — это если вы рискнёте утверждать, что ваша сеть никогда не откажет или откажет вся и атомарно (то есть если сломается одна часть системы, то одновременно сломается всё).

Пока никто не изобрёл сеть и аппаратное обеспечение, которое никогда не отказывает или имеет возможность отказывать одновременно, если хоть одна из частей откажет, то следует учитывать такую возможность. Остаются две интересные для нас комбинации из теоремы CAP: AP или CP. Система, разорванная на части разделением сети, может либо оставаться доступной, либо согласованной, но не то и другое одновременно.

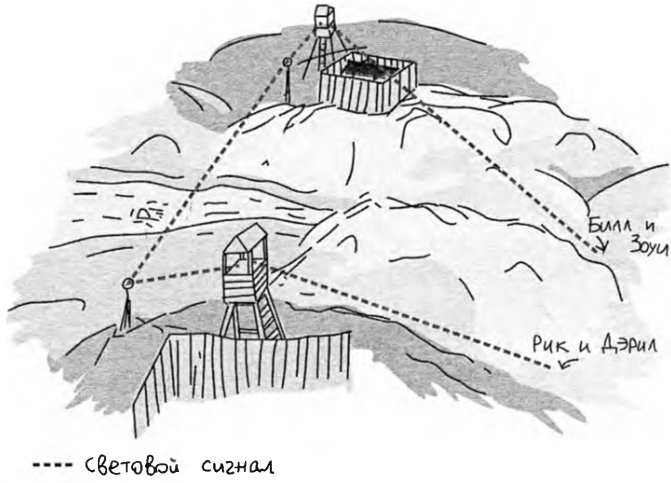
ПРИМЕЧАНИЕ. *Некоторые системы выбирают отказ от A и от C одновременно. В некоторых случаях при огромных нагрузках такой критерий, как количество ответов в секунду или задержка (как быстро система может ответить на запрос), изменяет предпочтения так, что теорема CAP уже описывает не два свойства (CA, CP или AP), но два или менее свойств. Также заметьте, что некоторые системы могут быть полностью согласованными, когда нет разделения сети, но ослаблять требования к согласованности при разделении в угоду доступности.*

Выжившие среди зомби и CAP

У нашей команды выживших прошло время, и они отогнали группы мертвецов на какое-то время. Пули вышибали мозги, бейсбольные биты кололи черепа, и зараженные люди остались позади. Билл, Зоуи, Рик и Дэрил оказались с севшими батареями, и теперь они не могут поддерживать связь. По совершенной случайности они нашли две колонии выживших, в которых были компьютерщики и инженеры, озабоченные вопросом выживания против зомби. Жители колонии были знакомы с принципами распределённого программирования, а также связи с помощью световых сигналов и зеркал по самодельным протоколам.

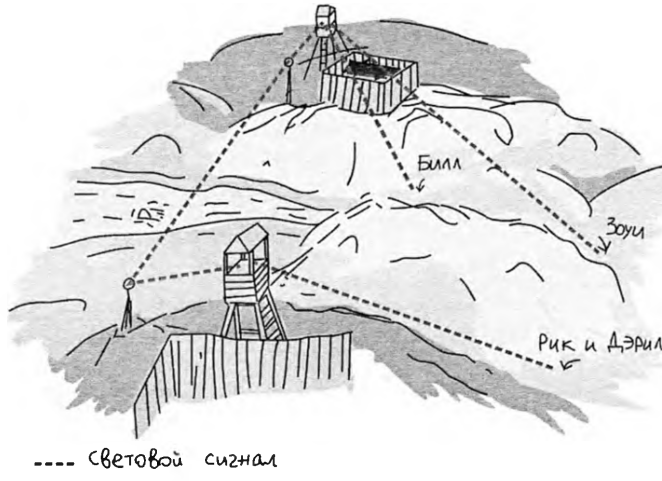
Билл и Зоуи нашли колонию «Бензопила», а Рик и Дэрил нашли лагерь «Арбалет». Поскольку наши выжившие оказались новичками в соответствующих колониях, им часто давали задания выходить в мир, добывать еду и убивать зомби, которые приближались слишком близко к забору, тогда как другие люди были заняты обсуждением преимуществ Vim против Emacs (единственная война, которая продолжилась с наступлением зомби-апокалипсиса).

На сотый день пребывания здесь наши четыре выживших были отправлены на встречу на полпути между лагерями, чтобы обменяться товарами между колониями. Перед тем как выжившие покинули лагеря, колонии «Бензопила» и «Арбалет» договорились о точке встречи. Если бы пришлось изменить место или время встречи во время их пути, то Рик и Дэрил могли бы послать сигнал в свою колонию («Арбалет»), а Зоуи и Билл могли бы послать сигнал в свою («Бензопила»). Затем бы каждая из колоний передала бы информацию другой, и те бы переслали новости другим выжившим, как показано ниже.



Все четверо выживших покинули свои лагеря рано утром в воскресенье и вышли в долгий пеший поход, чтобы встретиться утром до восхода в следующую пятницу. Всё прошло хорошо (кроме случайных стычек с мертвецами, которые к этому времени разгуливали уже продолжительное время).

К несчастью, в среду из-за сильного ливня и возросшей активности зомби Билл и Зоуи разделились, потерялись и задержались в пути. Новая ситуация выглядела примерно так:



Что ухудшило ситуацию ещё сильнее, после дождя обычно чистое небо между колониями заволокло туманом, и стало невозможно поддерживать связь между компьютерщиками «Бензопилы» и людьми «Арбалета». Билл и Зоуи связались с колонией, и сообщили о своих проблемах и попросили установить новое время встречи. Это не было бы проблемой, если бы не туман, но теперь у них получилась ситуация, аналогичная разделению сети.

Если бы оба лагеря работали по принципу CP (с потерей доступности), они бы просто запретили Биллу и Зоуи менять время встречи. Подход CP обычно запрещает изменения в данных, так что данные остаются согласованными, и все выжившие могут время от времени запрашивать свои лагеря и получать ответы. У них просто отобрали право изменять данные. Это гарантирует, что у кого-то из выживших нет возможности изменить время встречи, если другие отрезаны от связи и таким образом, встреча не отменяется, и время остаётся тем же.

Если оба лагеря изберут стратегию AP (с потерей согласованности) вместо CP (с потерей доступности), тогда выжившие смогут изменить время встречи. Каждая из сторон разделённой сети получит собственную версию данных о будущей встрече. Итак, если Билл позвонит и попросит перенести встречу на ночь пятницы, то состояние лагерей станет таким:

```
Бензопила: Пятница, ночь
Арбалет:   Пятница, утро до рассвета
```

Во время ситуации разделения сети Билл и Зоуи получат свою информацию только из лагеря «Бензопилы», а Рик и Дэрил — только из лагеря «Арбалет». Это позволяет некоторым из выживших организоваться по необходимости.

Интересной проблемой здесь является то, как обрабатывать различные версии данных по завершении разделения сети (когда туман между лагерями рассеялся). Стратегия CP (с потерей доступности) довольно проста: данные не менялись, значит, и делать нам с ними ничего не нужно. Подход AP (с потерей согласованности) более гибок, но также влечёт за собой проблемы рассогласования данных, которые нужно решать. Обычно используются такие стратегии решения:

- Стратегия *последняя запись побеждает* — это подход, при котором распределённая система оставляет самую последнюю версию данных, если данные конфликтуют. Этот подход имеет свои хитрости, потому что, например, в распределённой системе время между серверами может отличаться, иногда сильно, или запись может случиться точно в один и тот же момент времени.
- Стратегия со случайным выбором из конфликтных данных.
- Более сложные, основанные на времени методы, помогающие уменьшить конфликты, например побеждает последняя запись, но с использованием логических часов. Логические часы не используют абсолютных значений времени, но собственные счётчики, которые увеличиваются каждый раз, когда кто-то

изменяет запись. Если вы хотите подробнее узнать об этом подходе, поищите *часы Лампорта* (*Lamport clocks*) или *векторные часы* (*vector clocks*).

- Заботу о том, что делать с конфликтом, хранилище данных может поручить приложению (в нашем случае самим выжившим). Принимающая сторона просто должна будет выбрать, какая из конфликтующих записей верная. Это чем-то похоже на конфликты слияния в системах контроля версий файлов (Subversion, Mercurial или Git). Иногда хранилище в состоянии предоставить векторные часы с историей изменения данных, для облегчения принятия решения.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Подход с векторными часами чем-то похож на историю файлов в системе контроля версий. Для любой записи хранится мини-история операций над ней, всегда ясно, кто и в каком порядке менял запись и откуда взялось текущее значение. Например, нам пришли две версии данных о встрече в пятницу. В векторных часах первой версии мы видим, что за время разделения сети данные лагеря «Арбалет» не изменились. В векторных часах второй версии данных мы видим одно изменение от Билла или Зоуи* (прим. перев.).

Какая стратегия лучше? Способ, каким я всё описал, мог заставить вас поверить, что у нас имеется выбор между строгим следованием одной из стратегий, AP либо CP, как переключатель включено/выключено. В реальном мире могут быть разные варианты, например система кворума, который меняет этот вопрос да/нет на ручку подстройки, которая регулирует, сколько согласованности мы хотим.

Система кворума работает по нескольким простым правилам. У вас есть N узлов в системе, и вы хотите, чтобы M из них согласились изменить данные, чтобы операция записи считалась успешной. Система с невысоким требованием к согласованности данных может требовать доступности для подтверждения записи от 15% узлов. Это означает, что в случае разделения сети даже небольшие её фрагменты смогут работать с данными. Более высокие требования согласованности, например 75% узлов, означают, что должна быть в наличии бóльшая часть системы, чтобы изменения смогли пройти. В таком случае, если несколько узлов оказались изолированы, у них не будет права менять данные. Однако бóльшая часть системы, которая всё ещё исправна и соединена друг с другом, продолжит обычную работу.

Устанавливая значение M количества требуемых узлов равным N (общее количество узлов), вы получаете полностью согласованную систему. А значение M, равное 1, даёт вам полностью доступную AP-систему, без гарантий согласованности.

Более того, вы можете регулировать эти значения для каждого запроса к хранилищу данных. Запросы, работающие с не очень важными вещами (кто-нибудь вошёл в систему!), могут иметь низкие требования согласованности, тогда как вещи, связанные с инвентарём игрока или деньгами, могут требовать повышенной согласованности. Добавьте к этому разные методы разрешения конфликтов для разных ситуаций, и вы сможете строить удивительно гибкие системы.

В комбинации со всеми доступными разными методами разрешения конфликтов для распределённых систем становится доступно множество вариантов, но их реали-

зация остаётся сложной. Мы не будем использовать их подробно, но, я думаю, важно знать, что такие средства существуют, и понимать их возможности.

Теперь, когда мы рассмотрели проблемы, возникающие при распределённых вычислениях в Erlang, давайте посмотрим на особенности настройки простейшей распределённой системы.

Настройка Erlang-кластера

Кроме обработки случаев, связанных с заблуждениями в распределённых вычислениях, труднейшей задачей в распределённом Erlang является правильная настройка всего. Подключение узлов между разными серверами — это особенная боль. Чтобы избежать её, обычно мы пробуем вещи, связанные с несколькими узлами, на одном компьютере, что облегчает нашу работу.

Сквозь пустыню на узле без имени

Как упоминалось ранее, Erlang даёт имена каждому узлу, чтобы иметь возможность найти и связаться с ними. Имена записаны в виде `ИмяУзла@Компьютер`, где имя компьютера основано на доступных записях DNS, либо в файле *hosts* глубоко в недрах вашей операционной системы (*/etc/hosts* на Unix, Linux и MacOSX или *C:/Windows/system32/drivers/etc/hosts* на почти всех системах Windows). Все имена должны быть уникальными, чтобы избежать конфликтов. Если вы попытаетесь запустить узел с уже существующим именем другого узла на том же компьютере, вы получите довольно ужасно выглядящее сообщение об ошибке.

Перед тем как запустить любой узел, нам нужно немного поговорить об их именах. Существуют два типа имён:

- *длинные имена узлов основаны на полностью определённых именах доменов (в виде* aaa.bbb.ccc*).* Многие серверы DNS считают имена полностью определёнными, если они содержат хотя бы одну точку;
- *короткие имена* основаны на именах компьютеров без точки. Их адреса разрешаются поиском по вашему файлу *hosts* или, если возможно, через службу DNS.

Обычно на одном компьютере легче настроить несколько узлов Erlang с помощью коротких имён вместо длинных.

Также заметьте, что узлы с короткими именами не могут связаться с узлами, имеющими длинные имена (и наоборот).

Для использования коротких имён запустите виртуальную машину Erlang командой `erl -sname КороткоеИмя@Домен`. Для использования длинных имён используйте команду `erl -name Имя`. Erlang автоматически припишет имя компьютера на основании настроек вашей операционной системы. Другим вариантом было бы запустить узел и указать прямой IP-адрес, например `erl -name Имя@127.0.0.1`.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Пользователи Windows должны продолжать применять* werl *вместо указанного выше* erl. *Однако для запуска распределённых узлов и чтобы дать им имя, узел должен быть запущен с параметрами командной строки, а не простым кликом на ярлык без параметров или на исполняемый файл.*

Соединение узлов

Давайте запустим два узла (в двух разных окнах):

```
erl -sname ketchup
...
(ketchup@ferdmbp)1>
```

```
erl -sname fries
...
(fries@ferdmbp)1>
```

Чтобы подключить компьютер `fries` (картофель фри) к `ketchup` (и создать вкусный кластер), перейдите в первую консоль и введите такую команду:

```
(ketchup@ferdmbp)1> net_kernel:connect_node(fries@ferdmbp).
true
```

Функция `net_kernel:connect_node(ИмяУзла)` устанавливает соединение с другим узлом Erlang. (Некоторые статьи рекомендуют использовать `net_adm:ping(ИмяУзла)`, но я думаю, что `net_kernel:connect_node/1` звучит внушительнее и вызывает у меня доверие!) Если вы увидите, что результат функции равен `true`, поздравляю, вы перевели оба ваших узла в распределённый режим. Если же вы увидите `false`, то вы попадаете в мир боли и отчаяния, пытаясь заставить вашу сеть работать так, как вам нужно. Для быстрого решения попробуйте отредактировать ваш файл *hosts* и добавьте туда имя компьютера, которое вы собрались использовать. Попробуйте снова.

Вы можете увидеть собственный узел с помощью встроенной функции `node()` и список узлов, к которым вы подключены с помощью `nodes()`:

```
(ketchup@ferdmbp)2> node().
ketchup@ferdmbp
(ketchup@ferdmbp)3> nodes().
[fries@ferdmbp]
```

Чтобы заставить узлы связываться друг с другом, попробуем простую уловку. Зарегистрируйте каждый процесс консоли интерпретатора локально под именем `shell`.

```
(ketchup@ferdmbp)4> register(shell, self()).
true
```

```
(fries@ferdmbp)1> register(shell, self()).
true
```

Теперь вы сможете вызвать процесс по имени, посылая сообщение к `{Имя, Узел}`. Давайте попробуем это с обоими интерпретаторами:

```
(ketchup@ferdmbp)5> {shell, fries@ferdmbp} ! {hello, from, self()}.
{hello,from,<0.52.0>}
```

```
(fries@ferdmbp)2> receive {hello, from, OtherShell} -> OtherShell ! <<"hey there!">> end.
<<"hey there!">>
```

Итак, сообщение, очевидно, было получено, и мы можем послать что-то в ответ другой консоли интерпретатора. Проверим, пришёл ли ответ:

```
(ketchup@ferdmbp)6> flush().
Shell got <<"hey there!">>
ok
```

Как вы видите, мы можем прозрачно посылать кортежи, атомы, идентификаторы процессов и двоичные данные безо всяких проблем. Любая другая структура данных Erlang тоже вполне подходит.

Вот и всё. Вы знаете, как работать с распределённым Erlang!

Ещё инструменты

Несколько других встроенных (BIF) функций могут пригодиться при работе с распределённым Erlang. Функция `erlang:monitor_node(ИмяУзла, true или false)` позволяет процессу, который её вызвал со значением `true`, получить сообщение `{nodedown, ИмяУзла}`, если связь с узлом пропадёт.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если только вы не пишете специальную библиотеку, которая полагается на контроль жизни других узлов, вам редко понадобится использовать `erlang:monitor_node/2`. Это потому, что функции, такие как `link/1` и `monitor/2`, работают между узлами. Однако может быть интересно использовать `erlang:monitor_node/2`, если вы имеете множество мониторов и связей между множеством узлов. Если вы использовали обычные функции `link/1` и `monitor/2`, то смерть*

узла может означать, что одновременно сработают сотни или тысячи мониторов вместо одного сообщения от монитора узла, которое затем может раздать информацию всем заинтересованным процессам.

Предположим, мы настроили следующие условия на узле `fries`:

```
(fries@ferdmbp)3> process_flag(trap_exit, true).
false
(fries@ferdmbp)4> link(OtherShell).
true
(fries@ferdmbp)5> erlang:monitor(process, OtherShell).
#Ref<0.0.0.132>
```

Затем мы убиваем узел `ketchup`. В этом случае процесс интерпретатора на узле `fries` должен получить сообщение от монитора и `'EXIT'`.

```
(fries@ferdmbp)6> flush().
Shell got {'DOWN',#Ref<0.0.0.132>,process,<6349.52.0>,noconnection}
Shell got {'EXIT',<6349.52.0>,noconnection}
ok
```

Это примерно то, что вы должны увидеть.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Вместо того чтобы убивать узел для его отключения, вы можете захотеть попробовать встроенную функцию `erlang:disconnect_node(Узел)`, чтобы избавиться от другого узла, не завершая его работу.*

Но минуточку! Почему pid выглядит так странно, раньше там всегда были нули? Всё ли в порядке?

```
(fries@ferdmbp)7> OtherShell.
<6349.52.0>
```

Что такое? Не должно ли здесь быть `<0.52.0>`? Нет. Видите ли, такой способ печати pid — всего лишь визуальное представление того, чем в действительности является идентификатор процесса. Первое число в нём представляет узел (где 0 означает, что процесс находится на текущем узле) и второе число — это счётчик, а третье — второй счётчик, если не хватает первого. Настоящее внутреннее представление pid похоже на следующее:

```
(fries@ferdmbp)8> term_to_binary(OtherShell).
<<131,103,100,0,15,107,101,116,99,104,117,112,64,102,101,
  114,100,109,98,112,0,0,0,52,0,0,0,0,3>>
```

Последовательность байт <<107,101,116,99,104,117,112,64,102,101,114,100,109,98,112>> на самом деле является текстовым представлением в кодировке ASCII (Latin-1) текста <<ketchup@ferdmbp>>, это имя узла, на котором находится процесс. Затем у нас есть два счётчика: <<0,0,0,52>> и <<0,0,0,0>>. Последнее значение (3) — это некоторый токен, чтобы отличить, откуда пришёл идентификатор процесса — со старого узла, с умершего узла и так далее. Вот почему идентификаторы процессов прозрачно работают где угодно.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если вы вдруг не уверены, с какого узла пришёл pid, не следует превращать его в двоичный вид и пытаться прочитать имя узла. Просто используйте функцию `node(Pid)`, и вы получите атом, имя узла, на котором исполняется процесс.*

Другие интересные функции, которые можно использовать, — `spawn/2`, `spawn/4`, `spawn_link/2` и `spawn_link/4`. Они работают так, как другие функции порождения процессов, но позволяют порождать их на других узлах. Попробуйте выполнить следующее на узле `ketchup`.

```
(ketchup@ferdmbp)6> spawn(fries@ferdmbp, fun() -> io:format("Я на  p n", [node()]) end).
Я на fries@ferdmbp
<6448.50.0>
```

Это фактически является удалённым вызовом процедуры. Мы можем решить запустить любой код на удалённых узлах, не получая никаких проблем! Интересно знать, что функция исполняется на удалённом узле, но её печать на экран приходит нам на локальный. Всё верно, даже вывод может быть прозрачно перенаправлен по сети. Это возможно благодаря идее лидеров групп. Лидеры групп наследуются также, вне зависимости от локальных или удалённых узлов, и будут перенаправлять операции ввода-вывода своим родителям до тех пор, пока не будет найден подходящий драйвер вывода в консоли вызывающего интерпретатора.

Вот и все инструменты, которые вам понадобятся в Erlang, чтобы писать распределённый код. Вы только что получили ваши мачете, фонарик и бравые усы. Вы сейчас на том уровне, добраться до которого в обычных языках без слоя распределения займёт ощутимо длинное время. Теперь пришло время бороться с монстрами. А может, сначала поговорим о печеньковом монстре[10] (*cookie monster*)?

[10] Печеньковый монстр (cookie monster) — персонаж популярного на Западе детского кукольного шоу «Улица Сезам» (Sesame Street). Синий пушистый монстр, теряющий волю при виде печенья.

Печеньки (куки)



Ранее в этой главе я показывал, как подключения между Erlang-узлами напоминают взаимно соединённые сети. Если кто-то подключается к узлу, он также подключается и ко всем другим узлам. Однако вы можете захотеть исполнять различные кластеры узлов на одном и том же оборудовании. В этом случае вы не хотите случайно подключить друг другу два кластера. Чтобы помочь с этой проблемой, проектировщики Erlang добавили небольшое ключевое значение, называемое *куки* (*cookie*, или печенька).

Много разных справочников, таких как официальная документация по Erlang, помещают куки в раздел безопасности. Но это следует расценивать как шутку, потому что никто и никогда серьёзно не воспринимал куки в качестве средства безопасности.

Куки — это маленькое уникальное значение, которое должно быть известно всем узлам, чтобы позволить им соединиться друг с другом. Куки чем-то больше похожи на имена пользователей, чем на пароли, и я уверен, что никто бы не использовал имена пользователей в качестве средства безопасности. Куки имеют намного больше смысла как механизм деления групп узлов, чем как механизм идентификации.

Чтобы назначить узлу куки, запустите его с параметром командной строки `-setcookie Куки`. Попробуйте это с двумя новыми узлами.

```
$ erl -sname salad -setcookie 'myvoiceismypassword'
...
(salad@ferdmbp)1>
```

```
$ erl -sname mustard -setcookie 'opensesame'
...
(mustard@ferdmbp)1>
```

Теперь оба узла имеют разные куки и не должны иметь возможности соединиться. Напишите это в консоли узла `salad` (салат):

```
(salad@ferdmbp)1> net_kernel:connect_node(mustard@ferdmbp).
false
```

Этому отказали, но мы не видели объяснения, почему. Давайте глянем на консоль узла `mustard` (горчица):

```
=ERROR REPORT==== 10-Dec-2011::13:39:27 ===
** Connection attempt from disallowed node salad@ferdmbp **
```

Хорошо. Теперь что случится, если мы захотим салат (`salad`) и горчицу (`mustard`) вместе? Есть встроенная функция `erlang:set_cookie(ДругойУзел, Куки)`, заданный таким образом куки будет использоваться при подключении только к этому `ДругомуУзлу`. Если вместо этого вы используете `erlang:set_cookie(node(), Куки)`, то вы измените текущий куки по умолчанию для всех будущих подключений. Чтобы увидеть, что изменилось, вызовите `erlang:get_cookie()`:

```
(salad@ferdmbp)2> erlang:get_cookie().
myvoiceismypassword
(salad@ferdmbp)3> erlang:set_cookie(mustard@ferdmbp, opensesame).
true
(salad@ferdmbp)4> erlang:get_cookie().
myvoiceismypassword
(salad@ferdmbp)5> net_kernel:connect_node(mustard@ferdmbp).
true
(salad@ferdmbp)6> erlang:set_cookie(node(), now_it_changes).
true
(salad@ferdmbp)7> erlang:get_cookie().
now_it_changes
```

Осталось рассмотреть один последний механизм, связанный с куки. Если вы пробовали более ранние примеры в этой главе, то загляните в вашу домашнюю директорию. Вы должны найти файл с именем *.erlang.cookie*. Если заглянуть в этот файл, вы увидите случайную строку, которая выглядит как `PMIYERCHJZNZGSRJPVRK`. Когда вы запускаете распределённый узел без указания конкретного куки, Erlang создаст случайный текст и положит его в *.erlang.cookie*. Затем каждый раз, когда вы запускаете узел снова без указания куки, виртуальная машина найдёт этот файл в вашей домашней директории и использует его содержимое.

Консоль на удалённом узле

Одна из первых вещей, которые мы узнали об Erlang, — это как прервать исполняющийся код нажанием Ctrl+G (^G). При этом мы видели меню, которое относится к распределённой консоли.

```
(salad@ferdmbp)1>
User switch command
 --> h
  c [nn]            - connect to job
```

```
  i [nn]            - interrupt job
  k [nn]            - kill job
  j                 - list all jobs
  s [shell]         - start local shell
  r [node [shell]]  - start remote shell
  q                 - quit erlang
  ? | h             - this message
```

Опция меню `r [node [shell]]` — это то, что нам сейчас нужно для работы с удалённой консолью. Мы можем запустить задачу на узле `mustard`:

```
-> r mustard@ferdmbp
-> j
   1  {shell,start,[init]}
   2* {mustard@ferdmbp,shell,start,[]}
-> c
Eshell V5.8.4  (abort with ^G)
(mustard@ferdmbp)1> node().
mustard@ferdmbp
```

И вот у вас всё получилось. Теперь вы можете использовать удалённую консоль интерпретатора точно так же, как локальную. Есть ряд различий в более старых версиях Erlang, где недоступны возможности, такие как, например, автодополнение при вводе. Всё равно этот способ решения проблем очень полезен, когда вам нужно поменять что-нибудь на узле, который был запущен без интерпретатора (параметр `-noshell`). Если такой узел имеет имя, то к нему можно подключиться и удалённо заниматься тем, что обычно делают DevOps[11], например перезагрузкой модулей, отладкой кода и так далее.

Если вы снова нажмёте `Ctrl+G`, то вы вернётесь назад на свой локальный узел. Будьте осторожны, когда вы останавливаете подключение. Если случайно ввести `q().` или `init:stop()`, то остановится удалённый узел!

Скрытые узлы

Узлы Erlang могут быть подключены вызовом функции `net_kernel:connect_node/1`, но вам нужно знать, что практически любое взаимодействие между узлами приведёт к попытке установить подключение. Вызов `spawn/2` или посылка сообщения на pid, принадлежащий другому узлу, автоматически поднимет соединение.

[11] DevOps – модная профессия, в которой программист по совместительству также работает администратором системы и службой поддержки. Позволяет работодателю экономить на зарплатах (*прим. перев.*).



Это может быть неудобно, если у вас есть большой кластер и вам нужно связаться с ним с помощью одного внешнего узла и поменять в кластере пару вещей. Вы бы не хотели, чтобы ваш вспомогательный узел присоединился к кластеру, внезапно оказавшись среди других узлов, которые подумают, что появился новый работник, которого можно загрузить задачами. Чтобы подключиться к удалённому узлу, не присоединяясь ко всем другим узлам, с которыми он уже связан, можно вызвать редко используемую функцию `erlang:send(Получатель, Сообщение, [noconnect])`, которая отправит сообщение, не создавая соединения. Но это чревато ошибками.

Вместо этого можно использовать узел, запущенный с параметром `-hidden`.

Скажем, вы всё ещё имеете запущенные узлы `mustard` и `salad`. Запустим третий узел, `olives`, который подключится только к `mustard` (проверьте, что их куки заданы одинаково!):

```
$ erl -sname olives -hidden
...
(olives@ferdmbp)1> net_kernel:connect_node(mustard@ferdmbp).
true
(olives@ferdmbp)2> nodes().
[]
(olives@ferdmbp)3> nodes(hidden).
[mustard@ferdmbp]
```

Ага, узел не подключился к `salad`, но на первый взгляд он не подключился и к `mustard`. Однако если вызвать `nodes(hidden)`, мы увидим, что соединение появилось! Давайте глянем, что же видит узел `mustard`:

```
(mustard@ferdmbp)1> nodes().
[salad@ferdmbp]
(mustard@ferdmbp)2> nodes(hidden).
[olives@ferdmbp]
(mustard@ferdmbp)3> nodes(connected).
[salad@ferdmbp,olives@ferdmbp]
```

Это подобный предыдущему вид, но теперь мы также заглянули в результат вызова функции `nodes(connected)`, который показывает все подключения независимо от их типа. Узел `mustard` никогда не увидит подключения к `olives`, если только ему явно не велеть это сделать.

Ещё одним интересным вариантом использования `nodes/1` является вызов `nodes(known)`, который покажет все узлы, с которыми когда-либо соединялся текущий узел.

С помощью удалённых консолей интерпретатора, куки и скрытых узлов управление распределённой Erlang-системой становится проще.

Стены сделаны из огня, а очки не работают[12]

Если вам придётся пройти через брандмауэр (*firewall*) с помощью распределённого Erlang (и вы не хотите настраивать полноценный туннель), вам, вероятно, понадобится открыть тут и там несколько портов, которые нужны для коммуникации между узлами Erlang. В таком случае следует открыть порт 4369, порт по умолчанию для EPMD (приложение отображения портов, о котором мы упоминали ранее). Хорошей идеей будет использовать этот порт, поскольку он официально зарегистрирован в реестре известных портов компанией Ericsson. Это означает, что в любой операционной системе, которая следует стандартам, этот порт будет свободен и готов для использования с EPMD.

Затем вы, вероятно, захотите открыть диапазон портов для подключений между узлами. Проблема в том, что Erlang просто назначает случайные номера портов для таких подключений между узлами. Однако есть две скрытые переменные, которые позволяют указать диапазон, в котором могут быть использованы порты. Два значения в приложении `kernel`: `inet_dist_listen_min` и `inet_dist_listen_max`.

Вы бы могли, в качестве примера, запустить Erlang командой `erl -name left_4_distribudead -kernel inet_dist_listen_min 9100 -kernel inet_dist_listen_max 9115`, чтобы получить диапазон из 16 портов, которые будут использованы для связи между узлами. Как вариант вы бы могли указать эти порты в файле конфигурации с именем *ports.config*, который выглядит так:

```
[{kernel,[
  {inet_dist_listen_min, 9100},
  {inet_dist_listen_max, 9115}
]}].
```

И затем запустить узел Erlang командой `erl -name -name the_army_of_darknodes -config ports`. Переменные будут установлены точно так же. Заметьте, что это слушающие порты, так что вам придётся использовать один узел Erlang на каждом компьютере. Если вам требуется запустить две виртуальные машины на заданном сервере или компьютере, вам понадобятся два разных слушающих порта.

[12] Ссылка на сериал «Симпсоны» (The Simpsons), когда на съёмках сериала про Радиоактивного Человека из-за жажды реализма режиссёр использовал вместо бутафорских настоящие радиоактивные отходы, и защитные очки, выданные участникам, начали плавиться (*прим. перев.*).

Зов из запределья

В дополнение ко всем встроенным (BIF) функциям и параметрам, которые мы рассмотрели до сих пор, есть ещё несколько модулей, которые можно использовать, чтобы разработчикам было удобнее работать с распределением.

Модуль `net_kernel`

Модуль `net_kernel` мы ранее использовали, чтобы подключать и отключать узлы. Он имеет некоторые интересные функции, например возможность превратить нераспределённый узел в распределённый.

```
$ erl
...
1> net_kernel:start([romero, shortnames]).
{ok,<0.43.0>}
(romero@ferdmbp)2>
```

Вы можете использовать короткие или длинные имена, чтобы определить, нужен ли вам аналог параметра командной строки `-sname` или `-name`. Более того, если вы знаете, что узел будет посылать большие сообщения и ему, таким образом, понадобится длинный интервал биения сердца между узлами, то для этого служит третий аргумент в списке: `net_kernel:start([Имя, Тип, ИнтервалБиенияСердцаМиллисекунды])`. По умолчанию задержка между биениями сердца установлена равной 15 секундам или 15 тысячам миллисекунд. После четырёх неудачных биений сердца удалённый узел будет считаться потерянным (умершим). Четыре задержки между биениями сердца называются *тиком* (*tick*).

Две другие функции модуля — это `net_kernel:set_net_ticktime(S)`, которая позволяет менять время посылки узлом биений сердца, чтобы избежать отключений, и `net_kernel:stop()`, которая переключает режим из распределённого режима обратно в одиночный.

```
(romero@ferdmbp)2> net_kernel:set_net_ticktime(5).
change_initiated
(romero@ferdmbp)3> net_kernel:stop().
ok
4>
```

Модуль `global`

Следующий полезный для распределения модуль — это `global`. Модуль `global` является альтернативой реестру процессов. Он автоматически копирует свои данные на все подключенные узлы, дублирует все изменения, обрабатывает отказы узлов и

поддерживает разные стратегии разрешения конфликтов, когда узлы возвращаются на связь.

Вы регистрируете имя с помощью вызова `global:register_name(Имя, Pid)` и отменяете регистрацию с помощью `global:unregister_name(Имя)`. В том случае, если вы хотите перерегистрировать имя одной операцией, не допуская кратчайшего момента, когда имя указывает в никуда, есть команда `global:re_register_name(Имя, Pid)`. Вы можете найти идентификатор процесса командой `global:whereis_name(Имя)` и послать сообщение процессу с помощью `global:send(Имя, Сообщение)`. Есть всё, что вам нужно. Что особенно хорошо, так это то, что имена, использованные при регистрации процессов, могут быть вообще любыми термами.

Произойдёт конфликт имён, если два узла подключаются к кластеру и имеют два различных процесса с одинаковыми именами. В таких случаях по умолчанию `global` убьёт один из них в случайном порядке. Есть способы изменить такое поведение. Когда вы регистрируете или отменяете регистрацию имени, передайте третий аргумент в функцию:

```
5> Resolve = fun(_Name,Pid1,Pid2) ->
5>     case process_info(Pid1, message_queue_len) > process_info(Pid2, message_queue_len) of
5>       true -> Pid1;
5>       false -> Pid2
5>     end
5> end.
#Fun<erl_eval.18.59269574>
6> global:register_name({zombie, 12}, self(), Resolve).
yes
```

Функция `Resolve` выберет процесс, у которого в почтовом ящике окажется больше сообщений, и оставит его (это тот идентификатор процесса, который вернула функция). Вы можете, как вариант, связаться с обоими процессами и спросить, кто из них имеет больше подписчиков, или оставить того, кто ответит первым, в качестве примера стратегий, которые вы можете реализовать. Если функция `Resolve` завершится аварийно или вернёт что-то другое, а не pid, то имя процесса освободится. Для вашего удобства модуль `global` определяет три готовые функции:

1. `fun global:random_exit_name/3` случайно убивает один из процессов. Это стратегия по умолчанию.
2. `fun global:random_notify_name/3` случайно выбирает один из процессов в качестве выжившего и отправит второму процессу сообщение `{global_name_conflict, Имя, ДругойPid}` проигравшему.
3. `fun global:notify_all_name/3` отменит регистрацию обоих процессов и отправит обоим сообщение `{global_name_conflict, Имя, ДругойPid}`. Это позволит им разрешить проблему самим и одному из них повторить регистрацию.

У модуля global имеется недостаток, часто о нём говорят, что он довольно медленно определяет конфликты имён и потерю связи с узлами. Также он подходит для небольшого количества регистраций, которые нечасто меняются с течением времени. Кроме этих ограничений, global — хороший модуль и даже поддерживается стандартными поведениями. Просто поменяйте все gen_Что-то:start_link(...), где использовались локальные имена ({local, Имя}) на глобальные {global, Имя} и затем также поменяйте все вызовы и броски сообщений (cast) (и их эквиваленты) на {global, Имя}, вместо просто Имени. После этого всё начнёт поддерживать распределённую работу.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Версии Erlang начиная с R15B01 позволяют использование других реестров, а не только local и global. Задайте имя в формате {via, МодульРеестра, Имя} и используйте любой подходящий совместимый реестр процессов, какой вам нравится, или создайте свой.*

Модуль rpc

Следующий модуль в нашем списке: rpc (для удалённых вызовов процедур). Он содержит функции, которые позволяют выполнять команды на удалённых узлах, а также несколько функций, которые облегчают параллельные операции. Чтобы попробовать их, давайте начнём с запуска двух узлов и соединения их вместе, как демонстрировалось ранее в главе. Дайте узлам имена cthulu и lovecraft[13].

Самая простая операция — это rpc:call/4-5. Она позволяет выполнить заданную операцию на удалённом узле и получить результаты локально:

```
(cthulu@ferdmbp)1> rpc:call(lovecraft@ferdmbp, lists, sort, [[a,e,f,t,h,s,a]]).
[a,a,e,f,h,s,t]
(cthulu@ferdmbp)2> rpc:call(lovecraft@ferdmbp, timer, sleep, [10000], 500).
{badrpc,timeout}
```



Как видно из этого вызова к узлу cthulu, функция с четырьмя аргументами принимает форму rpc:call(Узел, Модуль, Функция, Аргументы). Добавление пятого аргумента даёт ограничение времени ожидания. RPC-вызов вернёт то, что вернула выполненная функция или {badrpc, Причина} в случае сбоя.

Если ранее вы изучали концепции распределённых или параллельных вычислений, то вы могли слышать об обещаниях (*promise*) и будущих результатах (*future*). Обещания и будущие результаты работают подобно удалённым вызовам

[13] Ссылка на мистическую повесть Говарда Лавкрафта «Зов Ктулху», опубликованную в 1928 году *http://ru.wikipedia.org/wiki/Зов_Ктулху*.

процедур, но являются синхронными. Модуль rpc позволяет нам воспользоваться ими так:

```
(cthulu@ferdmbp)3> Key = rpc:async_call(lovecraft@ferdmbp, erlang, node, []).
<0.45.0>
(cthulu@ferdmbp)4> rpc:yield(Key).
lovecraft@ferdmbp
```

Комбинируя результат функции rpc:async_call/4 и rpc:yield(Res), мы можем выполнять асинхронные вызовы удалённых процедур и забирать результаты позже. Это особенно полезно, когда вы знаете, что вызов удалённой процедуры займёт долгое время. В таких условиях вы посылаете вызов, занимаетесь в это время другими делами (выполняете другие вызовы, читаете из базы данных, пьёте чай и так далее), затем ждёте результатов, когда вам больше нечего делать. Конечно, вы можете выполнять такие вызовы на вашем собственном узле, если потребуется:

```
(cthulu@ferdmbp)5> MaxTime = rpc:async_call(node(), timer, sleep, [30000]).
<0.48.0>
(cthulu@ferdmbp)6> lists:sort([a,c,b]).
[a,b,c]
(cthulu@ferdmbp)7> rpc:yield(MaxTime).
... <длинное ожидание> ...
ok
```

Если совершенно случайно вы хотите использовать функцию yield/1 со значением времени ожидания, то вместо неё воспользуйтесь rpc:nb_yield(Ключ, ВремяОжидания). Чтобы опросить наличие результатов, используйте rpc:nb_yield(Ключ) (что является эквивалентом вызова rpc:nb_yield(Ключ, 0)).

```
(cthulu@ferdmbp)8> Key2 = rpc:async_call(node(), timer, sleep, [30000]).
<0.52.0>
(cthulu@ferdmbp)9> rpc:nb_yield(Key2).
timeout
(cthulu@ferdmbp)10> rpc:nb_yield(Key2).
timeout
(cthulu@ferdmbp)11> rpc:nb_yield(Key2).
timeout
(cthulu@ferdmbp)12> rpc:nb_yield(Key2, 1000).
timeout
(cthulu@ferdmbp)13> rpc:nb_yield(Key2, 100000).
... <длинное ожидание> ...
{value,ok}
```

Если вас не интересует результат, можно использовать rpc:cast(Узел, Модуль, Функция, Аргументы), это отправит команду другому узлу и забудет о ней.

Но что, если мы хотим вызвать более одного узла одновременно? Давайте добавим три узла к нашему небольшому кластеру и дадим им имена `minion1`, `minion2` и `minion3`. Это прислужники Ктулху. Когда мы захотим задать им вопросы, нужно будет послать три разных вызова, а когда мы решим дать им приказ, нужно вызвать `cast` три раза. Это очень неудобно и плохо подходит для управления армиями прислужников.

Секретом здесь будет использовать две новые функции для вызовов и бросков команд, соответственно `rpc:multicall(Узлы, Модуль, Функция, Аргументы)` (с необязательным параметром `ВремяОжидания`) и `rpc:eval_everywhere(Узлы, Модуль, Функция, Аргументы)`.

```
(cthulu@ferdmbp)14> nodes().
[lovecraft@ferdmbp, minion1@ferdmbp, minion2@ferdmbp, minion3@ferdmbp]
(cthulu@ferdmbp)15> rpc:multicall(nodes(), erlang, is_alive, []).
{[true,true,true,true],[]}
```

Это говорит нам, что все четыре узла живы (и ни один из них не был недоступен для ответа). Левая сторона кортежа — это живые узлы, и правая — неживые. Да, `erlang:is_alive()` просто возвращает ответ, жив ли узел, на котором запущена команда или нет, что может выглядеть странновато. Но опять же, помните, что в распределённом окружении «живой» означает «доступен для связи», а не «запущен». Затем, скажем, Ктулху не ощутил большой благодарности за усилия своих прислужников и решил убить их, или, скорее, уговорить их убить себя. Это приказ, то есть `cast`.

Для этого мы используем `eval_everywhere/4` с вызовом к `init:stop()` на каждом из узлов прислужников:

```
(cthulu@ferdmbp)16> rpc:eval_everywhere([minion1@ferdmbp, minion2@ferdmbp, minion3@ferdmbp], init,
stop, []).
abcast
(cthulu@ferdmbp)17> rpc:multicall([lovecraft@ferdmbp, minion1@ferdmbp, minion2@ferdmbp,
minion3@ferdmbp], erlang, is_alive, []).
{[true],[minion1@ferdmbp, minion2@ferdmbp, minion3@ferdmbp]}
```

Когда мы спросим снова, кто жив, останется только один узел: `lovecraft`. Прислужники оказались послушными существами.

Модуль `rpc` имеет ещё несколько интересных функций, но основные варианты использования мы уже рассмотрели. Если вы хотите узнать больше, я рекомендую вам прошерстить документацию по модулю.

Закапывая распределономикон

Вот и всё, что касалось основных сведений о распределённом Erlang. Есть множество вещей, о которых следует подумать, и множество свойств, о которых следует помнить. Когда вам нужно разработать распределённое приложение, спросите себя, какие из заблуждений распределённых вычислений вы могли бы потенциально встретить

(если, конечно, могли бы). Если клиент просит вас построить систему, которая выживает при разделениях сети и остаётся согласованной *и при этом* доступной, вы знаете, что следует спокойно объяснить клиенту теорему CAP или убегать (вероятно, через окно, для лучшего эффекта).

Общими словами, приложения, в которых тысячи изолированных узлов могут делать свою работу, не связываясь и не завися друг от друга, обеспечат наилучшую масштабируемость. Чем больше вы создаёте зависимостей между узлами, тем тяжелее окажется масштабировать систему, независимо от используемого вами слоя распределения. Это похоже на зомби (нет, я серьёзно!). Зомби ужасны, потому что их много и их очень трудно уничтожить как группу. Даже хотя отдельные зомби могут быть медленными и совсем не страшными, орда зомби может нанести ощутимый урон, даже если она потеряет при этом много участников. Группы выживших людей могут сделать замечательные подвиги, если соединят свой интеллект и свяжутся друг с другом, но каждая их утрата тяжело бьёт по группе и её способности выживать.

Таким образом, у вас есть инструменты, чтобы отправиться в путь. Глава 27 представляет распределённые приложения OTP. Этот тип приложений предоставляет механизм взятия управления на себя замещения (или аварийного переключения, *failover*) и обратного замещения (или возврата управления, *takeover*) для отказов аппаратного обеспечения, но не общие средства распределения. Это больше похоже на перерождение вашего умершего зомби, чем на что угодно другое.

27

РАСПРЕДЕЛЁННЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ OTP

Хотя Erlang оставляет на нашей совести ощутимый объём работы, необходимой, чтобы построить распределённую систему, он при этом предлагает и некоторые решения. Одним из таких решений является концепция *распределённых приложений* OTP. Распределённые приложения в контексте OTP позволяют нам определить механизмы замещения (или аварийного переключения, *failover*) и обратного замещения (возврата управления, или *takeover*). В этой главе мы рассмотрим, что это означает и как оно работает, и напишем небольшой пример для демонстрации этих принципов.

Добавляем больше к OTP

В главе 19 мы кратко обсудили структуру приложения как чего-то такого, что использует центральный контроллер приложений, командующий мастерами приложений, каждый из которых мониторит наблюдатель верхнего уровня приложений, примерно так:



В стандартных приложениях OTP приложение может быть загружено, запущено, остановлено или выгружено. В распределённых приложениях мы изменяем то, как это работает. Теперь контроллер приложений делит свои задачи с *контроллером распределённых приложений*, это другой процесс, который сидит рядом с ним (и обычно зовётся `dist_ac`), как показано ниже:



В зависимости от файла приложения владелец приложения может изменяться. `dist_ac` будет запущено на всех узлах, и все процессы `dist_ac` будут связываться друг с другом. О чём они там разговаривают, для нас не очень интересно, кроме одной вещи. Со стандартными приложениями четыре состояния приложения могут быть: загружено (`loaded`), запущено (`started`), остановлено (`stopped`) или выгружено (`unloaded`). Распределённые приложения разделяют идею запущенного состояния в два новых: запущено (`started`) и исполняется в данный момент (`running`). Разница между ними в том, что вы можете задать для приложения режим глобальности в кластере. Приложения OTP не интересуются тем, что происходит на других узлах. Таким образом, распределённое приложение будет загружено и запущено на всех узлах кластера, но исполняться будет только одно.

Что это означает для узлов, на которых приложение запущено, но не исполняется? Единственное, что они делают, — это ждут, пока умрёт узел с приложением, которое сейчас исполняется. Это означает, что когда исполнящий приложение узел умирает, другой начинает исполняться вместо него. Такой подход помогает избежать прерывания обслуживания клиентов с помощью переноса разных подсистем.

Аварийное переключение и возврат управления

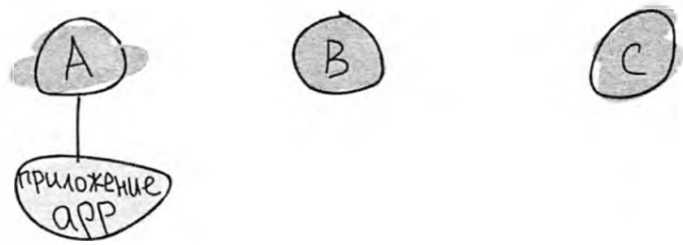
Существуют два важных принципа, которые исполняют распределённые приложения: замещение, оно же аварийное переключение (*failover*), и обратное замещение (*takeover*).

Замещение (аварийное переключение) — это идея перезапуска приложения где-то ещё, кроме того узла, где оно прекратило исполняться. Это, в частности, является хорошей стратегией, когда у вас есть избыточное оборудование. Вы запускаете что-то на основном сервере или компьютере, и если оно отказывает, вы переходите на запасной. В больших производственных системах вы можете, например, иметь 50 серверов, исполняющих заданное приложение (каждый может быть загружен на 60–70%), и ожидаете, что оставшиеся серверы примут на себя всплеск нагрузки при отказе некоторых из них. Концепция замещения (аварийного переключения) в основном важна в первом примере и менее интересна во втором.

Второй важный принцип распределённых приложений OTP — это обратное замещение (возврат управления). Возврат управления (*takeover*) — это действие, выполняемое узлом, который умер, а затем вернулся в мир живых и который считается более важным, чем запасные узлы (может быть, на нём лучшее оборудование), и решивший снова исполнять приложение. Это обычно делается с помощью нормального (без ошибок и паники) завершения запасного приложения и запуска нового главного вместо него.

ПРИМЕЧАНИЕ. *На языке заблуждений в распределённых системах: распределённые приложения OTP предполагают, что при наличии ошибки она, вероятнее всего, произошла по вине аппаратного обеспечения, а не разделения сети. Если вы считаете разделение более вероятным, чем другие отказы, вы должны знать, что есть возможность получить выполняющееся приложение как на главном узле, так и на запасном, и могут произойти разные неловкие ситуации, когда сеть вернётся в нормальное состояние. Возможно, в таком случае распределённые приложения OTP не очень вам подходят.*

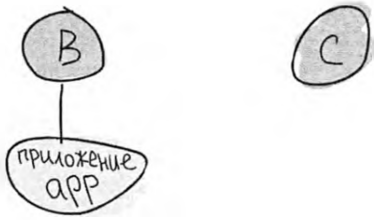
Давайте представим, что у нас есть система с тремя узлами, где только первый исполняет заданное приложение:



Узлы B и C объявлены запасными на случай смерти A, и мы сделаем вид, что как раз это и случилось:



В течение короткого времени ничего не исполняется. Потом B соображает, что произошло что-то плохое, и решает принять на себя исполнение приложения:



Произошло замещение (*failover*). Затем, если B умирает, приложение перезапускается на C:



Ещё одно замещение — и снова всё исправно.

Теперь предположим, что A возвращается. C исполняет наше приложение, но A объявлен главным узлом. Здесь происходит обратное замещение (возврат управления). Приложение добровольно завершает работу на C и перезапускается на A:



И так далее для других отказов.

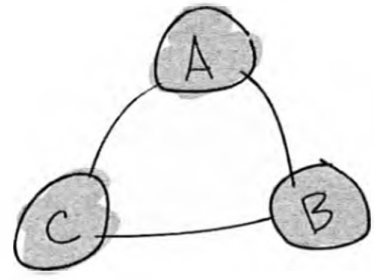
Одна очевидная проблема здесь — это то, что постоянный запуск и остановка приложений всё время, вероятно, могут привести к потере важного внутреннего состояния. К сожалению, это ваша проблема. Вам нужно будет обдумать варианты сохранения и обмена этим жизненно важным состоянием перед тем, как всё сломается. Механизм OTP для распределённых приложений не делает для решения этой проблемы ничего особенного.

Когда эти принципы усвоены, можно перейти к тому, чтобы заставить что-нибудь работать на практике.

Волшебный восьмой шар

Волшебный восьмой шар[1] — это простая игрушка, которую нужно потрясти, чтобы получить сверхъестественный, но полезный ответ. Вы задаёте вопросы вроде «Выиграет ли моя любимая команда сегодня в соревновании?», затем трясёте шар, и он отвечает что-нибудь вроде «Без сомнения». Тогда вы спокойно можете закладывать свой дом и делать ставку на результат матча. Бывают и другие вопросы, например «Следует ли мне делать инвестиции на будущее с осторожностью?», и ответ может оказаться «Маловероятно» или «Я не уверен». Волшебный восьмой шар оказался очень важным в принятии политических решений в западном мире в течение последних нескольких десятилетий, и это естественно, что мы используем его в качестве примера устойчивости к отказам.

Наша реализация не будет использовать настоящие механизмы переключения для автоматического поиска серверов, таких как, например, DNS-сервер с круговой очередью (*round robin DNS*), или балансировщики нагрузки. Вместо этого мы продолжим пользоваться чистым Erlang и создадим три узла (названные A, B, и C) в распределённом приложении OTP. Узел A будет выбран главным узлом, на котором мы запустим сервер волшебного восьмого шара, а узлы B и C будут запасными:



Когда сервер A отказывает, приложение восьмого шара будет перезапущено на B либо C, и оба узла смогут продолжить прозрачно его использовать.

Строим приложение

Перед тем как настроить всё для распределённых приложений OTP, мы построим само приложение. Оно будет поразительно наивным в своём дизайне:

[1] Восьмой шар — один из видов игры в биллиард (специальный чёрный шар имеет номер восемь и должен быть загнан в лузу последним), а также популярная игрушка для гаданий (*прим. перев.*).



В общем, у нас будет три модуля: наблюдатель, сервер и модуль обратного вызова для приложения, который всё запустит.

Модуль наблюдателя

Наблюдатель будет скорее тривиальным. Мы назовём его `m8ball_sup` (что означает Magic 8 Ball Supervisor) и поместим его в директорию *src/* нашего стандартного приложения OTP:

```
-module(m8ball_sup).
-behaviour(supervisor).
-export([start_link/0, init/1]).

start_link() ->
    supervisor:start_link({global,?MODULE}, ?MODULE, []).

init([]) ->
    {ok, {{one_for_one, 1, 10},
    [{m8ball,
        {m8ball_server, start_link, []},
        permanent,
        5000,
        worker,
        [m8ball_server]
    }]}}.
```

Этот наблюдатель запустит единственный сервер (`m8ball_server`), постоянный рабочий процесс. Ему позволено аварийно завершаться не чаще одного раза каждые десять секунд.

Модуль сервера

Сервер восьмого шара будет посложнее. Мы построим его с поведением `gen_server` и дадим такой интерфейс:

```
-module(m8ball_server).
-behaviour(gen_server).
-export([start_link/0, stop/0, ask/1]).
```

```
-export([init/1, handle_call/3, handle_cast/2, handle_info/2,
        code_change/3, terminate/2]).

%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ИНТЕРФЕЙС %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%

start_link() ->
    gen_server:start_link({global,?MODULE}, ?MODULE, [], []).

stop() ->
    gen_server:call({global,?MODULE}, stop).

ask(_Question) -> % The question doesn't matter!
    gen_server:call({global, ?MODULE}, question).
```

Заметьте, как сервер запущен, используя `{global, ?MODULE}` в качестве имени, и как доступ к нему происходит через такой же кортеж в каждом вызове. Это глобальный модуль, который мы видели в главе 26, и используется он относительно поведений.

Далее идут функции обратного вызова, настоящая их реализация. Волшебный восьмой шар должен случайно выбирать один из возможных ответов из некоторого файла конфигурации. Мы хотим файл конфигурации потому, что должно быть легко добавлять или удалять ответы по нашему желанию.

Первым делом, если мы хотим случайных результатов, нам нужно настроить в функции `init` немного случайности:

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ФУНКЦИИ ОБРАТНОГО ВЫЗОВА %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
init([]) ->
    <<A:32, B:32, C:32>> = crypto:rand_bytes(12),
    random:seed(A,B,C),
    {ok, []}.
```

Мы уже делали подобное ранее в главе 23. Здесь мы используем 12 случайных байтов, чтобы настроить начальное состояние генератора случайных чисел, который будет использован в функции `random:uniform/1`.

Следующим шагом будет прочесть ответы из файла конфигурации и выбрать один из них. Как обсуждалось в главе 19, самым лёгким способом задать конфигурацию является файл приложения в кортеже `env`. Вот как мы это сделаем:

```
handle_call(question, _From, State) ->
    {ok, Answers} = application:get_env(m8ball, answers),
    Answer = element(random:uniform(tuple_size(Answers)), Answers),
    {reply, Answer, State};
handle_call(stop, _From, State) ->
    {stop, normal, ok, State};
handle_call(_Call, _From, State) ->
    {noreply, State}.
```

Первое уравнение функции — это то, что мы хотим сделать. Мы ожидаем получить кортеж со всеми возможными ответами внутри значения `answers` кортежа `env`. Почему кортеж? Потому что доступ к элементам кортежа занимает постоянное время, в то время как поиск N-го элемента в списке занимает линейное время (и, таким образом, становится дольше, чем длиннее список). Затем мы посылаем обратно ответ.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Сервер считывает ответы с помощью вызова `application:get_env(m8ball, answers)` при каждом заданном вопросе. Если вы зададите новые ответы с помощью `application:set_env(m8ball, answers, {"yes", "no", "maybe"})`, то три ответа немедленно станут доступными вариантами для будущих вызовов волшебного шара. Чтение их при старте могло бы оказаться более эффективным в долговременной перспективе, но тогда единственным способом обновить ответы был бы перезапуск приложения или добавление специального вызова.*

К этому моменту вам следовало бы заметить, что мы не беспокоимся о том, какой же был задан вопрос. Он даже не передаётся серверу. Потому что мы возвращаем случайные ответы, нам нет потребности копировать вопрос между процессами. Мы экономим себе время, полностью игнорируя заданный вопрос. Мы оставляем ответ, потому что он сделает окончательный интерфейс более естественным. Мы также могли бы научить наш волшебный шар возвращать один и тот же ответ для одинаковых вопросов, если бы захотели, но нам в этом примере это не требуется.

Остаток модуля точно такой же, как в любом другом `gen_server`, который ничего не делает:

```
handle_cast(_Cast, State)          -> {noreply, State}.
handle_info(_Info, State)          -> {noreply, State}.
code_change(_OldVsn, State, _Extra) -> {ok, State}.
terminate(_Reason, _State)         -> ok.
```

Теперь мы можем перейти к более серьёзным вещам, а именно к файлу приложения и модулю обратного вызова. Начнём со второго, *m8ball.erl*:

```
-module(m8ball).
-behaviour(application).
-export([start/2, stop/1]).
```

```
-export([ask/1]).

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ФУНКЦИИ ОБРАТНОГО ВЫЗОВА %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
start(normal, []) ->
    m8ball_sup:start_link().

stop(_State) ->
    ok.

%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ИНТЕРФЕЙС %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%
ask(Question) ->
    m8ball_server:ask(Question).
```

Это оказалось несложно. Вот связанный с программой *.app* файл, *m8ball.app*:

```
{application, m8ball,
    [{vsn, "1.0.0"},
     {description, "Answer vital questions"},
     {modules, [m8ball, m8ball_sup, m8ball_server]},
     {applications, [stdlib, kernel, crypto]},
     {registered, [m8ball, m8ball_sup, m8ball_server]},
     {mod, {m8ball, []}},
     {env, [
         {answers, {<<"Да">>, <<"Нет">>,
          <<"Сомнительно">>,
          <<"Мне не нравится ваш тон">>,
          <<"Конечно">>,
          <<"Конечно нет">>,
          <<"*отходит медленно и убегает*">>
         }}
    ]}
]}.
```

Мы зависим от `stdlib` и `kernel`, как и все приложения OTP, а также от `crypto` для нашего стартового значения для генератора случайных чисел. Заметьте, что ответы хранятся в кортеже, который соответствует кортежам, которые принимает сервер. В этом случае все ответы являются двоичными данными, но формат строки не играет роли — список бы тоже подошёл.

Делаем приложение распределённым

До сих пор всё выглядело как построение обычного приложения OTP. Нужно совсем немного изменений в наших файлах, чтобы превратить обычное приложение в распределённое. Фактически нужно добавить всего одно уравнение функции в файл *m8ball.erl*:

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%% ФУНКЦИИ ОБРАТНОГО ВЫЗОВА %%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
start(normal, []) ->
    m8ball_sup:start_link();

start({takeover, _OtherNode}, []) ->
    m8ball_sup:start_link().
```

Аргумент `{takeover, ДругойУзел}` передаётся в `start/2`, когда более важный узел возвращает управление, отбирая его у запасного узла. В случае с приложением волшебного восьмого шара это ничего не меняет, и мы просто всё время запускаем наблюдателя.

Скомпилируйте ваш код, и он практически готов.

Но минуточку, как мы определим, какие из узлов являются главными, а какие — запасные? Ответ лежит в файле конфигурации. Поскольку мы хотим систему с тремя узлами (`a@ваш.сервер`, `b@ваш.сервер` и `c@ваш.сервер`), нам понадобятся три файла конфигурации (назовите их *a.config*, *b.config* и *c.config* и затем поместите их в директорию *config/* внутри директории приложения):

```
[{kernel,
    [{distributed, [{m8ball,
                     5000,
                     [a@ferdmbp, {b@ferdmbp, c@ferdmbp}]}]},
    {sync_nodes_mandatory, [b@ferdmbp, c@ferdmbp]},
    {sync_nodes_timeout, 30000}
]}].
```

```
[{kernel,
    [{distributed, [{m8ball,
                     5000,
                     [a@ferdmbp, {b@ferdmbp, c@ferdmbp}]}]},
    {sync_nodes_mandatory, [a@ferdmbp, c@ferdmbp]},
    {sync_nodes_timeout, 30000}
]}].
```

```
[{kernel,
    [{distributed, [{m8ball,
                     5000,
                     [a@ferdmbp, {b@ferdmbp, c@ferdmbp}]}]},
    {sync_nodes_mandatory, [a@ferdmbp, b@ferdmbp]},
    {sync_nodes_timeout, 30000}
]}].
```

Общая структура файла остаётся всегда такой же:

```
[{kernel,
    [{distributed, [{ИмяПриложения,
                     ВремяОжиданияПередПерезапуском,
                     СписокУзлов}]},
    {sync_nodes_mandatory, ОбязательныеУзлы},
    {sync_nodes_optional, НеобязательныеУзлы},
    {sync_nodes_timeout, МаксимальноеВремяОжидания}
]}].
```

Значение `СписокУзлов` обычно принимает вид `[A, B, C, D]`, где A считается главным узлом, B — первым запасным, C — вторым и D — последним. Возможен и другой способ записи, получается список вроде `[A, {B,C}, D]`, итак, A остаётся основным узлом, B и C — в равной мере первые запасные узлы, и дальше что осталось.



Кортеж `sync_nodes_mandatory` будет работать совместно с `sync_nodes_timeout`. Когда вы запускаете виртуальную машину в распределённом режиме и задаёте эти значения, то виртуальная машина будет оставаться заблокированной до тех пор, пока все обязательные узлы не закончат запуск и тоже не окажутся заблокированы в ожидании. Тогда они все начнут работу одновременно, и всё заработает. Если запуск всех обязательных узлов занял дольше, чем `МаксимальноеВремяОжидания`, то все они аварийно завершат работу, так и не запустившись.

Имеется множество других опций, и я рекомендую посмотреть документацию по приложению `kernel`[2], если вам интересно узнать о них подробнее.

Давайте попробуем запустить наше приложение `m8ball`. Если вы не уверены, хватит ли вам 30 секунд для запуска всех трёх виртуальных машин, то вы можете увеличить `sync_nodes_timeout` до удобного вам времени (в миллисекундах). Затем запустите три виртуальные машины:

```
$ erl -sname a -config config/a -pa ebin/
$ erl -sname b -config config/b -pa ebin/
$ erl -sname c -config config/c -pa ebin/
```

Когда вы запускаете третью виртуальную машину, другие разблокируются одновременно. Зайдите в консоль каждой из них и шаг за шагом запустите приложения `crypto` и `m8ball`, используя функцию `application:start(ИмяПриложения)`.

[2] *http://www.erlang.org/doc/man/kernel_app.html*

Теперь у вас должна быть возможность вызывать магический шар с любого из подключенных узлов:

```
(a@ferdmbp)3> m8ball:ask("Если моя программа упадёт, получу ли я вторую жизнь?").
<<"Мне не нравится ваш тон">>
(a@ferdmbp)4> m8ball:ask("Если моя программа упадёт, получу ли я вторую жизнь, пожалуйста?").
<<"Конечно">>
```

```
(c@ferdmbp)3> m8ball:ask("Стану ли я когда-нибудь мастером Erlang?").
<<"Сомнительно">>
```

Очень вдохновляет. Чтобы увидеть, как там дела с нашими приложениями, вызовите `application:which_applications()` на всех узлах. Только узел A должен его исполнять:

```
(b@ferdmbp)3> application:which_applications().
[{crypto,"CRYPTO version 2","2.1"},
 {stdlib,"ERTS CXC 138 10","1.18.1"},
 {kernel,"ERTS CXC 138 10","2.15.1"}]
```

```
(a@ferdmbp)5> application:which_applications().
[{m8ball,"Ответ на жизненные проблемы","1.0.0"},
 {crypto,"CRYPTO version 2","2.1"},
 {stdlib,"ERTS CXC 138 10","1.18.1"},
 {kernel,"ERTS CXC 138 10","2.15.1"}]
```

Узел C должен показывать то же самое, что и B в этом случае. Теперь если вы убьёте узел A (просто безобразно закройте окно, в котором была консоль интерпретатора Erlang), приложение больше не будет выполняться. Посмотрим, где же оно теперь?

```
(c@ferdmbp)4> application:which_applications().
[{crypto,"CRYPTO version 2","2.1"},
 {stdlib,"ERTS CXC 138 10","1.18.1"},
 {kernel,"ERTS CXC 138 10","2.15.1"}]
(c@ferdmbp)5> m8ball:ask("ты где?!").
<<"Мне не нравится ваш тон">>
```

Это ожидалось, поскольку B имеет более высокий приоритет. После 5 секунд (мы задали время ожидания равным 5 000 миллисекунд) узел B должен показывать приложение, как такое, которое исполняется:

```
(b@ferdmbp)4> application:which_applications().
[{m8ball,"Ответ на жизненные проблемы","1.0.0"},
 {crypto,"CRYPTO version 2","2.1"},
 {stdlib,"ERTS CXC 138 10","1.18.1"},
 {kernel,"ERTS CXC 138 10","2.15.1"}]
```

Оно всё ещё работает. Теперь убейте узел B таким же варварским способом, каким вы избавились и от A, и теперь C должен исполнять приложение по истечении пяти секунд:

```
(c@ferdmbp)6> application:which_applications().
[{m8ball,"Ответ на жизненные проблемы","1.0.0"},
 {crypto,"CRYPTO version 2","2.1"},
 {stdlib,"ERTS CXC 138 10","1.18.1"},
 {kernel,"ERTS CXC 138 10","2.15.1"}]
```

Если перезапустить узел A с той же командой, с какой он был ранее запущен, он повиснет. Файл конфигурации указывает необходимость наличия B, чтобы A смог работать. Если вы не можете ожидать, что все узлы будут доступны, вам понадобится сделать один из узлов B или C необязательным. Итак, если мы запустим оба узла A и B, то приложение должно автоматически вернуться, верно же?

```
(a@ferdmbp)4> application:which_applications().
[{crypto,"CRYPTO version 2","2.1"},
 {stdlib,"ERTS CXC 138 10","1.18.1"},
 {kernel,"ERTS CXC 138 10","2.15.1"}]
(a@ferdmbp)5> m8ball:ask("переедет ли сюда моё приложение?").
<<"Конечно нет">>
```

Проблема в том, что, для того чтобы этот механизм сработал, приложение должно быть запущено как часть загрузочной процедуры узла. Вы могли бы, например, запустить узел так, чтобы всё сработало:

```
$ erl -sname a -config config/a -pa ebin -eval 'application:start(crypto), application:start(m8ball)'
... <пропущено> ...
(a@ferdmbp)1> application:which_applications().
[{m8ball,"Ответ на жизненные проблемы","1.0.0"},
 {crypto,"CRYPTO version 2","2.1"},
 {stdlib,"ERTS CXC 138 10","1.18.1"},
 {kernel,"ERTS CXC 138 10","2.15.1"}]
```

Вот как будет выглядеть консоль узла C:

```
=INFO,REPORT==== 8-Jan-2013::19:24:27 ===
    application: m8ball
```

```
exited: stopped
type: temporary
```

Это потому, что параметр `-eval` выполняется на этапе процесса загрузки виртуальной машины. Очевидно, более правильным способом сделать это было бы использование релизов, которые бы настроили всё корректно, но наш пример тогда бы оказался неуклюже большим, если бы нам пришлось совместить в нём всё, что мы видели ранее.

Просто запомните, что, в общих словах, распределённые приложения OTP работают лучше всего в комбинации с релизами, которые гарантируют, что все важные части системы присутствуют на своих местах.

Как я упоминал ранее, в случаях со многими приложениями (в том числе и волшебным восьмым шаром) иногда проще запустить много узлов одновременно и синхронизировать данные между ними, чем заставлять приложение работать только на одном из них. Также система, на которой заняты все узлы, проще масштабируется. Если вам нужен механизм замещения/обратного замещения, то распределённые приложения OTP могут оказаться тем, что вы искали.

28

COMMON TEST ДЛЯ НЕОБЫЧНЫХ ТЕСТОВ

Недавно в главе 24 мы рассмотрели, как использовать EUnit, чтобы выполнять модульное тестирование, и даже попробовали немного параллельного тестирования. К тому моменту EUnit проявил свои ограничения. Сложные настройки и более длинные тесты, которые должны были взаимодействовать друг с другом, стали проблематичными. К тому же EUnit не предоставляет помощи с распределённым Erlang, со всей его мощью. К счастью, существует другая система для тестирования, и она более подходит для тяжёлой работы, которую мы собрались делать.

Что такое Common Test?

Будучи программистами, мы получаем удовольствие, когда считаем наши программы чёрными ящиками. Многие из нас определили бы основной принцип, стоящий за хорошей абстракцией, как иметь возможность заменить что бы мы там ни написали на безымянный чёрный ящик. Вы кладёте что-то в ящик, вы что-то из него получаете. Вам всё равно, как это работает внутри, главное — получить то, что вы хотели.



В мире тестирования этот факт является важной связью с тем, как мы любим тестировать наши системы. Когда мы работали с EUnit, мы использовали подход, при котором модуль считался чёрным ящиком, где мы тестировали только экспортированные функции, но внутренние не трогали. Также я давал примеры тестирования вещей в виде белого ящика, например как мы тестировали модуль игрока в Process Quest, где мы могли заглядывать во внутренности модуля, чтобы сделать тестирование проще. Это было необходимо,

потому что взаимодействие между движущимися частями внутри ящика делало внешнее его тестирование очень сложным.

Это делалось для модулей и функций. А если мы немного уменьшим масштаб и оглядимся? Давайте поиграем с шириной обзора, чтобы увидеть более общую картину. А что, если мы хотим протестировать библиотеку? А если это приложение? Ещё шире, а если это полноценная система? Тогда нам нужен инструмент, который более подходит для операции, называемой *системным тестированием*.

EUnit является очень хорошим инструментом для тестирования белых ящиков на уровне модулей. Это также подходящий инструмент для тестирования библиотек и приложения OTP. Возможно также использовать его и для системного тестирования и тестирования чёрных ящиков, но работать в этом случае он будет не оптимально.

Common Test чертовски хорош в системном тестировании. Он также неплох для тестирования библиотек и приложений OTP, и возможно также тестировать отдельные модули, но не оптимально. Итак, чем меньше размер того, что вы тестируете, тем лучше для этого подходить (и гибче возможности, и веселее) будет EUnit. С другой стороны, чем больше тест, тем лучше для этого подойдёт (и гибче, и... хмм... в некоторой мере даже веселее) Common Test.

Вы могли слышать о Common Test раньше и, возможно, даже пробовали понять его, основываясь на документации, которая идёт в составе Erlang/OTP. Тогда, вероятно, вы вскоре сдались. Не беспокойтесь. Проблема в том, что Common Test очень мощный и имеет соответственно длинную инструкцию пользователя. В то время когда писалась эта книга, большая часть его документации, похоже, происходила из внутренней документации, написанной в далёкие дни, когда её читали только в стенах Ericsson. Фактически его документация является скорее справочником для тех людей, кто его уже понял, а не учебником.

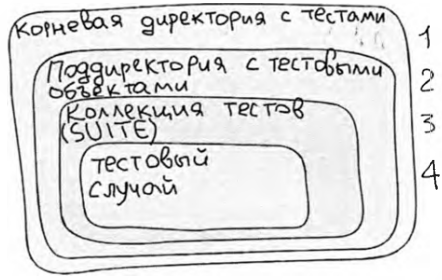
Чтобы качественно разобраться с Common Test, мы начнём с его простейших частей и постепенно дорастём до системных тестов. Но, перед тем как начать, давайте бросим быстрый взгляд на то, как устроен Common Test.

Структура Common Test

Поскольку Common Test подходит для системного тестирования, он предполагает две вещи:

- нам понадобятся данные, чтобы создать наши тесты и окружение;
- нам понадобится место, где мы сохраним все эти наши вещи, имеющие побочные эффекты, потому что мы вообще грязнули и любим оставлять везде следы.

По причине этих предположений Common Test обычно будет организован примерно так:



Тестовый случай (*case*) является самой простой частью. Это небольшой фрагмент кода, который завершается успехом либо неудачей. Если тестовый случай завершился аварийно, тест тоже считается неудачным (как неожиданно). Иначе тестовый случай будет считаться успешным.

В Common Test тестовые случаи ❹ (*case*) представлены отдельными функциями. Все эти функции живут в коллекции тестов ❸ (*suite*), которая является модулем. Коллекция заботится о перегруппировке тестов, связанных друг с другом. Каждая коллекция будет жить в своей директории, которая называется директорией тестовых объектов ❷. Корень дерева тестов ❶ тоже является директорией, которая содержит множество директорий тестовых объектов, но потому, что приложения OTP часто разрабатываются отдельно, многие программисты нередко пропускают этот уровень.

Давайте вернёмся к нашим двум предположениям: нам нужно генерировать экземпляры тестов и затем пытаться их сломать во имя науки. Каждая коллекция тестов является модулем, имя которого оканчивается на `_SUITE`. Если бы мы тестировали волшебный восьмой шар из главы 27, то мы бы могли назвать коллекцию `m8ball_SUITE`. Каждой коллекции позволяется иметь директорию с данными, обычно имеющую имя в стиле *ИмяМодуля_SUITE_data/*. Эта директория содержит всё, что, по вашему мнению, может пригодиться в тестах, то есть что угодно.

А что касается побочных эффектов? Ну, поскольку мы можем выполнять тесты многократно, то Common Test развивает свою структуру в этом направлении:



Каждый раз, когда вы выполняете тесты, Common Test находит новое место, куда писать результаты и промежуточные данные (обычно это текущая директория, но мы рассмотрим, как это настраивается, в секции «Спецификации тестов» на странице 583). Для этой цели он создаст уникальную директорию, где вы сможете сохранить свои данные. Эта директория (в диаграмме называется «приватной директорией») вместе с директорией данных будет передана в составе начального состояния каждому из ваших тестов. Затем вы вольны писать в эту директорию, что вам и вашим тестам вздумается, и потом можете изучить эти файлы после прогона тестов, не рискуя потерять что-то важное из результатов прошлых тестовых прогонов.

Достаточно этих архитектурных рассказов, мы уже готовы написать нашу первую коллекцию тестов.

Создаём простую коллекцию тестов

Мы начнём с простой коллекции тестов, в которой будут два тестовых случая. Создайте директорию *ct/* (или любое другое имя, какое вам нравится, мы ведь живём в свободной стране). Эта директория будет нашей корневой тестовой. Внутри неё создайте директорию *demo/* для более простых тестов, которые мы используем в качестве примеров. Это будет наша директория тестовых объектов. Внутри неё мы начнём модуль, который назовём *basic_SUITE.erl*, чтобы попробовать самые базовые вещи, которые возможны в Common Test. Вы можете пропустить создание директории с данными *basic_SUITE_data/* — для этого запуска она нам не понадобится, а Common Test промолчит и не будет жаловаться.

Вот как будет выглядеть новый модуль:

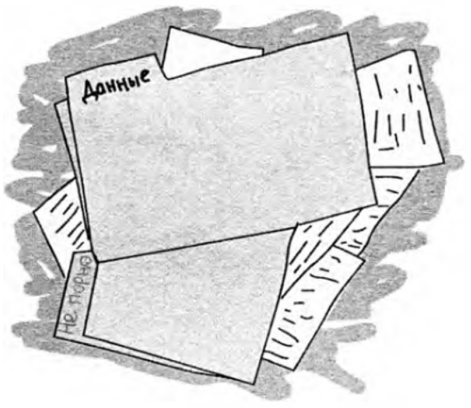
```
-module(basic_SUITE).
-include_lib("common_test/include/ct.hrl").
-export([all/0]).
-export([test1/1, test2/1]).

all() -> [test1, test2].

test1(_Config) ->
    1 = 1.

test2(_Config) ->
    A = 0,
    1/A.
```

Давайте изучим его шаг за шагом. Сначала нам нужно включить файл заголовка *common_test/include/ct.hrl*. Этот файл содержит некоторые полезные макросы, даже если наш модуль `basic_SUITE` их пока не использует, помнить об этом файле — хорошая привычка.



Затем у нас есть функция `all/0`. Она возвращает список тестовых случаев. Это фактически сообщает Common Test следующее: «Эй, я хочу проверить эти тестовые случаи!» EUnit сделает это, основываясь на имени каждой функции (`*_test()` или `*_test_()`). Common Test делает это явным вызовом функции.

А что насчёт этих переменных, `_Config`? Они сейчас не используются, но, для вашей справки, они содержат начальное состояние, которое понадобится вашим тестовым случаям. Это состояние фактически является списком свойств и изначально содержит два значения: `data_dir` и `priv_dir` — директория для наших тестовых данных и временная директория, созданная автоматически для каждого тестового прогона, куда мы можем писать какие угодно результаты.

Выполняем тесты

Мы можем исполнять тесты из командной строки либо из консоли интерпретатора Erlang. Для запуска из командной строки напишите: `ct_run -suite Название_SUITE`.

ПРИМЕЧАНИЕ. *В версиях Erlang/OTP до R15 (которая вышла в декабре 2011 года) командой по умолчанию была `run_test` вместо `ct_run` (хотя на некоторых системах уже были и та, и другая). Изменение было сделано, чтобы помочь уменьшить риск конфликтов имён с другими приложениями и переименоваться в менее общее имя.*

При выполнении этой команды мы получим следующее:

```
$ ct_run -suite basic_SUITE
... <вырезано> ...
Common Test: Running make in test directories...
Recompile: basic_SUITE
... <вырезано> ...
Testing ct.demo.basic_SUITE: Starting test, 2 test cases
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
basic_SUITE:test2 failed on line 13
Reason: badarith
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
Testing ct.demo.basic_SUITE: *** FAILED *** test case 2 of 2
Testing ct.demo.basic_SUITE: TEST COMPLETE, 1 ok, 1 failed of 2 test cases
Updating /Users/ferd/code/self/learn-you-some-erlang/ct/demo/index.html... done
Updating /Users/ferd/code/self/learn-you-some-erlang/ct/demo/all_runs.html... done
```

И мы обнаружим, что один из наших двух тестовых случаев оказался неудачным. Также мы видим, что нам по наследству досталась куча HTML-файлов. Перед тем как разобраться с ними, давайте посмотрим, как запускать тесты из консоли интерпретатора Erlang:

```
$ erl
... <вырезано> ...
1> ct:run_test([{suite, basic_SUITE}]).
... <вырезано> ... Testing ct.demo.basic_SUITE: Starting test, 2 test cases
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
basic_SUITE:test2 failed on line 13
Reason: badarith
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
... <вырезано> ...
Updating /Users/ferd/code/self/learn-you-some-erlang/ct/demo/index.html... done
Updating /Users/ferd/code/self/learn-you-some-erlang/ct/demo/all_runs.html... done
ok
```

Я удалил немного строк из вывода, но консоль печатает точно тот же результат, что и версия из командной строки.

Давайте посмотрим, что за HTML-файлы мы получили:

```
$ ls
all_runs.html
basic_SUITE.beam
basic_SUITE.erl
ct_default.css
ct_run.NodeName.YYYY-MM-DD_20.01.25/
ct_run.NodeName.YYYY-MM-DD_20.05.17/
index.html
variables-NodeName
```

Ох, чёрт побери, что Common Test сделал с нашей чудесной директорией? Какой стыд. У нас есть две директории. Если вас тянет на приключения, посмотрите, что в них, но такие трусы, как мы, вместо этого откроют *all_runs.html* или *index.html*. Первый файл содержит ссылки на все индексы всех тестовых прогонов всех тестов, которые вы выполняли, а второй показывает только самые последние прогоны по каждой из тестовых коллекций. Выберите один из них, откройте в браузере и понажимайте на ссылки (или на клавиши, если вы не верите в силу мыши в качестве устройства ввода), пока не найдёте тестовую коллекцию с нашими двумя тестами.

Num	Module	Case	Log	Time	Result	Comment
1	basic_SUITE	test1	< >	0.000s	Ok	
2	basic_SUITE	test2	< >	0.000s	FAILED	{basic_SUITE,test2,13} badarith
	TOTAL			0.139s	**FAILED**	1 Ok, 1 Failed of 2

Вы видите, что test2 завершился неудачей. Если нажать на подчёркнутый номер строки, вы увидите текст копии модуля. Если нажать ссылку test2, то вы увидите подробный журнал того, что произошло:

```
=== source code for basic_SUITE:test2/1
=== Test case started with:
basic_SUITE:test2(ConfigOpts)
=== Current directory is "Где-то/На/Моём/Компьютере"
=== Started at 2013-01-20 20:05:17
[Test Related Output]
=== Ended at 2013-01-20 20:05:17
=== location [{basic_SUITE,test2,13},
              {test_server,ts_tc,1635},
              {test_server,run_test_case_eval1,1182},
              {test_server,run_test_case_eval,1123}]
=== reason = bad argument in an arithmetic expression
  in function basic_SUITE:test2/1 (basic_SUITE.erl, line 13)
  in call from test_server:ts_tc/3 (test_server.erl, line 1635)
  in call from test_server:run_test_case_eval1/6 (test_server.erl, line 1182)
  in call from test_server:run_test_case_eval/9 (test_server.erl, line 1123)
```

Журнал позволяет вам точно узнать, что в тесте пошло не так, и он гораздо более детализирован, чем то, что мы увидели в консоли интерпретатора Erlang. Итак, если вы часто пользуетесь интерпретатором, то вы можете счесть Common Test жутко неудобным. А если вы любите графические интерфейсы, то вам должно понравиться.

Но хватит бродить по хорошеньким HTML-файлам, давайте же попробуем протестировать что-то с созданием состояния:

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если вы окажетесь в настроении перенестись назад во времени без машины времени, скачайте старую версию Erlang до R15B и используйте с ней Common Test. Вы будете (приятно) удивлены, как ваш браузер и стиль журнала тестов переносят вас в конец девяностых.*

Тестирование с состоянием

Как объяснялось в главе 24, в EUnit есть такие штуки, называемые заготовками окружения, где мы готовим для тестового случая перед его запуском особые условия (инициализация) и затем после его работы очищаем всё (функция очистки).

Common Test тоже следует этому принципу. Однако вместо заготовок окружения в стиле EUnit он полагается на две особые функции:

- функция инициализации, `init_per_testcase/2`;
- функция очистки, `end_per_testcase/2`.

Чтобы увидеть, как они используются, создайте новую коллекцию тестов и назовите её `state_SUITE` (внутри всё той же директории *demo/*) и добавьте туда такой код:

```
-module(state_SUITE).
-include_lib("common_test/include/ct.hrl").
-export([all/0, init_per_testcase/2, end_per_testcase/2]).
-export([ets_tests/1]).

all() -> [ets_tests].

init_per_testcase(ets_tests, Config) ->
    TabId = ets:new(account, [ordered_set, public]),
    ets:insert(TabId, {andy, 2131}),
    ets:insert(TabId, {david, 12}),
    ets:insert(TabId, {steve, 12943752}),
    [{table,TabId} | Config].

end_per_testcase(ets_tests, Config) ->
    ets:delete(?config(table, Config)).

ets_tests(Config) ->
    TabId = ?config(table, Config),
    [{david, 12}] = ets:lookup(TabId, david),
    steve = ets:last(TabId),
    true = ets:insert(TabId, {zachary, 99}),
    zachary = ets:last(TabId).
```

Это небольшой обычный тест ETS, проверяющий несколько принципов поведения таблиц типа `ordered_set`. Что в нём интересно, так это две новые функции `init_per_testcase/2` и `end_per_testcase/2`. Обе функции должны быть экспортированы, чтобы их мог вызвать Common Test. Они будут вызываться для всех тестовых случаев в модуле. Вы можете разделить их на основании аргументов. Первым аргументом будет имя тестового случая (атом), а вторым — `Config`, список свойств, который вы можете менять и дополнять.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Чтобы прочесть из `Config` и избежать использования `proplists:get_value/2`, файл заголовка Common Test имеет макро `?config(Ключ, Список)`, который возвращает значение с*

заданным ключом. Макро является обёрткой вокруг `proplists:get_value/2` и так же задокументировано, так что вы знаете, что `Config` является списком свойств, и не будете беспокоиться о том, чтобы его не поломать ненароком.

В качестве примера если бы у нас были тесты `a`, `b` и `c` и мы бы хотели настроить функцию инициализации и очистки окружения только для первых двух, то наша функция `init_per_testcase` могла бы выглядеть так:

```
init_per_testcase(a, Config) ->
    [{some_key, 124} | Config];
init_per_testcase(b, Config) ->
    [{other_key, duck} | Config];
init_per_testcase(_, Config) ->
    %% Ignore for all other cases.
    Config.
```

И мы бы обработали очистку в `end_per_testcase/2` подобным образом. Оглядываясь назад на `state_SUITE`, вы можете видеть тестовый случай, но что здесь интересно, так это то, как мы создавали для теста таблицу ETS. Мы не указываем наследника таблицы, но тесты работают без проблем, когда функция инициализации завершилась.

Как обсуждалось в главе 25, таблицами ETS обычно владеет процесс, их создавший. В этом случае мы оставляем созданную таблицу как есть. Если вы запустите тесты, вы увидите, что прогон коллекции завершён успешно.

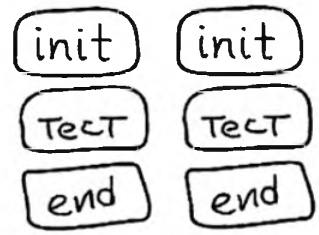
Из этого мы можем сделать вывод, что `init_per_testcase` и `end_per_testcase` выполняются в том же процессе, что и тестовый случай. Вы, таким образом, можете в этих функциях безопасно делать такие операции, как установка связей (*link*), создание таблиц и тому подобное, не беспокоясь о том, вдруг они случайно выполняются в разных процессах. А как насчёт ошибок в тестовом случае? К счастью, аварийное завершение вашего теста не остановит Common Test и не помешает ему убрать за тестом и вызвать `end_per_testcase`, если только не случится сигнал принудительной остановки процесса (*kill*).

Итак, по опыту нашей работы с Common Test, он как минимум может столько же, если не больше того, что мы могли сделать с EUnit, особенно с точки зрения гибкости. Хотя мы не получили всех этих замечательных макросов предположений (*assert*), у нас есть вывод красивых файлов отчётов, подобные заготовки окружений и затем приватная директория, куда мы можем записывать какие угодно файлы результатов. Что же нам ещё нужно?

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если вы захотите печатать информацию, которая поможет вам в отладке, или просто показать прогресс хода вашего теста, вы быстро обнаружите, что `io:format/1-2` печатает только в журнал HTML, но не на экран. Если вам нужно и то, и другое (включая бесплатную печать текущего времени), то используйте функцию `ct:pal/1-2`. Она работает точно так же, как `io:format/1-2`, но дублирует свой вывод как на экран (в консоль), так и в журналы тестов.*

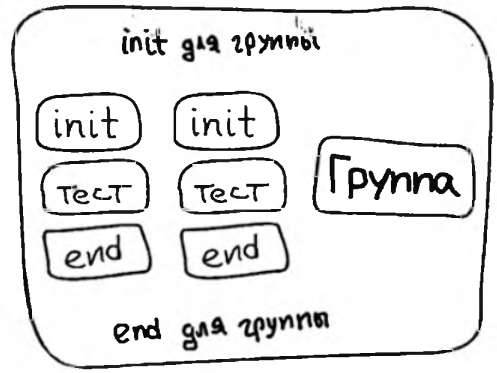
Группы тестов

Прямо сейчас наша структура тестов внутри коллекции может выглядеть так:



А что, если у нас есть множество тестовых случаев с подобными потребностями, например аналогичные функции инициализации, но с небольшими отличиями? Ну, скажем, легким способом решить такую проблему было бы просто раскопировать нужный код и немного поменять его тут и там, но обслуживать такой будет жутко неудобно. Более того, а что, если мы хотим запустить множество тестов параллельно или в случайном порядке вместо одного за другим? Нет лёгкого способа сделать это на основании того, что мы до сих пор видели. Это практически та же проблема, которая могла бы ограничить наше использование EUnit.

Чтобы решить эти проблемы, в нашем арсенале имеются *группы тестов*. С их помощью Common Test позволяет перегруппировать некоторые тесты в виде иерархии. Даже более того, можно перегруппировать группы внутри других групп, как показано на рисунке:



В этой иерархии группа имеет собственные функции инициализации и завершения работы и является обёрткой для множества тестов или других групп. Это позволяет нам определить некоторое общее окружение для нескольких связанных друг с другом тестов или даже для групп тестов. Например, если половина ваших тестов должна подключаться к базе данных с одними заданными настройками, а другая — с другими, то установка этой конфигурации в разных группах окажется наиболее эффективным способом это сделать.

Определение групп тестов

Для того чтобы этот подход сработал, нам следует определить группы. Для начала добавим функцию `groups()`, которая объявит список всех групп:

```
groups() -> СписокГрупп.
```

Вот как должен выглядеть `СписокГрупп`:

```
[{ИмяГруппы, СвойстваГруппы, УчастникиГруппы}]
```

И немного подробнее, вот как это могло бы выглядеть:

```
[{test_case_street_gang,                % имя теста: "уличная банда"
    [],                                 % свойства: все по умолчанию
    [simple_case, more_complex_case]}]. % участники: простой и сложный случай
```

Получился небольшой тестовый случай для «уличной банды». А вот нечто посложнее:

```
[{test_case_street_gang,                    % имя теста
    [shuffle, sequence],                    % свойства
    [simple_case, more_complex_case,        % участники
     emotionally_complex_case,
     {group, name_of_another_test_group}]}]. % группа в составе участников
```

Этот пример указывает два свойства: `shuffle` и `sequence`. Мы скоро рассмотрим, что они означают.

Также пример показывает группу, которая включает другую группу. Это подразумевает, что функция `groups()` может выглядеть так:

```
groups() ->
    [{test_case_street_gang,                % первая группа "уличная банда"
        [shuffle, sequence],
        [simple_case, more_complex_case, emotionally_complex_case,
         {group, name_of_another_test_group}]},  % включаем другую группу
    {name_of_another_test_group,            % другая группа
        [],
        [case1, case2, case3]}].
```

Вы также можете определить группу прямо внутри другой группы:

```
[{test_case_street_gang,
    [shuffle, sequence],
    [simple_case, more_complex_case,
     emotionally_complex_case,
    {name_of_another_test_group,
        [],
        [case1, case2, case3]}
    ]}].
```

Это становится всё сложнее, верно? Внимательно прочитайте примеры, и со временем всё станет проще. Помните, что не обязательно использовать вложенные группы, и, если они вас смущают, их можно просто не использовать.

Но минуточку, как использовать эти группы? Нужно поместить их в функцию `all/0`:

```
all() -> [some_case, {group, test_case_street_gang}, other_case].
```

Таким образом Common Test сможет узнать, нужно ли ему запустить один тестовый случай или группу.

Свойства группы тестов

Предыдущие примеры использовали некоторые свойства групп тестов, включая `shuffle`, `sequence` и пустой список. Следующие свойства могут быть использованы:

`пустой список/пропуск свойств вообще`
: Тестовые случаи в группе выполняются один за другим. Если тест заканчивается ошибкой, то другие после него всё равно выполняются.

`shuffle`
: Эта опция исполняет тесты в случайном порядке. Начальное число для инициализации генератора случайных чисел в виде `{A, B, C}` печатается в журнал HTML-отчёта. Если определённый порядок исполнения ваших тестов приводит к ошибке и вы решите воспроизвести ситуацию, используйте эти найденные в журнале числа и измените опцию на `{shuffle, {A, B, C}}`. Таким образом вы сможете повторно исполнить случайный прогон в том же порядке, какой привёл к ошибке.

`parallel`
: Тесты будут исполнены в разных процессах. Будьте осторожны, потому что если вы забудете экспортировать `init_per_group` и `end_per_group`, то Common Test молча проигнорирует этот параметр.

`sequence`

Использование этой опции не обязательно означает то, что тесты будут выполняться по порядку, но скорее то, что отказ одного теста в списке группы приводит к пропуску всех оставшихся тестов. Эта опция может быть совмещена с `shuffle`, если вы хотите, чтобы отказ одного из случайно перемешанных тестов приводил к остановке всей группы.

`{repeat, ЧислоПовторов}`

Эта опция просит повторить выполнение группы `ЧислоПовторов` раз. Вы могли бы запустить всю последовательность тестовых случаев параллельно девять раз с помощью свойств группы `[parallel, {repeat, 9}]`. `ЧислоПовторов` также может иметь значение `forever` (*вечно*), хотя в данном случае «вечно» — это немного враньё, поскольку оно не отменяет принципов возможного отказа оборудования или тепловой смерти Вселенной (гм!).

`{repeat_until_any_fail, N}`

Эта опция выполняет все тесты до тех пор, пока один из них не откажет или они не выполнятся `N` раз. N также может иметь значение `forever` (вечно).

`{repeat_until_all_fail, N}`

Работает аналогично предыдущей опции, но тесты будут выполняться, пока все случаи не завершатся ошибкой.

`{repeat_until_any_succeed, N}`

Аналогично предыдущим опциям, но тесты могут выполняться до тех пор, пока хотя бы один случай не завершится успешно.



`{repeat_until_all_succeed, N}`

Я думаю, вы сможете угадать, что делает эта опция, но на всякий случай: то же самое, что и предыдущие, но тестовые случаи будут прогоняться до тех пор, пока все не увенчаются успехом.

Честно говоря, мы прочли уже внушительное количество текста касательно групп тестов, и, мне кажется, пора показывать пример:

Комната совещаний

Для использования тестовых групп создадим модуль бронирования комнат для совещания (комнат мало, а совещающихся много, поэтому приходится бронировать):

```
-module(meeting).
-export([rent_projector/1, use_chairs/1, book_room/1,
```

```
        get_all_bookings/0, start/0, stop/0]).
-record(bookings, {projector, room, chairs}).

start() ->
    Pid = spawn(fun() -> loop(#bookings{}) end),
    register(?MODULE, Pid).

stop() -> ?MODULE ! stop.
    rent_projector(Group) -> ?MODULE ! {projector, Group}.

book_room(Group) -> ?MODULE ! {room, Group}.

use_chairs(Group) -> ?MODULE ! {chairs, Group}.
```

Эти основные функции будут вызывать центральный реестр процессов. Они позволят нам забронировать комнату, одолжить проектор и повесить таблички с именами на стулья. За проектор, за комнату и за стулья отвечают три разных человека, но имеется центральный реестр. По причине такой структуры вы не можете забронировать всё сразу, но должны послать три различных сообщения.

Чтобы узнать, кто что забронировал, мы можем послать сообщение в реестр, чтобы получить все значения:

```
get_all_bookings() ->
    Ref = make_ref(),
    ?MODULE ! {self(), Ref, get_bookings},
    receive
        {Ref, Reply} ->
            Reply
    end.
```

Сам реестр выглядит так:

```
loop(B = #bookings{}) ->
    receive
        stop -> ok;
        {From, Ref, get_bookings} ->
            From ! {Ref, [{room, B#bookings.room},
                          {chairs, B#bookings.chairs},
                          {projector, B#bookings.projector}]},
            loop(B);
        {room, Group} -> loop(B#bookings{room=Group});
        {chairs, Group} -> loop(B#bookings{chairs=Group});
        {projector, Group} -> loop(B#bookings{projector=Group})
    end.
```

Вот и всё.

Чтобы забронировать всё необходимое для успешного совещания, нам нужно последовательно вызвать такие функции:

```
1> c(meeting).
{ok,meeting}
2> meeting:start().
true
3> meeting:book_room(erlang_group).
{room,erlang_group}
4> meeting:rent_projector(erlang_group).
{projector,erlang_group}
5> meeting:use_chairs(erlang_group).
{chairs,erlang_group}
6> meeting:get_all_bookings().
[{room,erlang_group},
 {chairs,erlang_group},
 {projector,erlang_group}]
```

Однако это выглядит как-то неправильно. У вас, возможно, появилось это неприятное чувство, что что-то может пойти не так. В большинстве случаев, если выполнить эти три вызова достаточно быстро, мы должны получить всё, что запросили, безо всяких проблем. Если два человека сделают это одновременно, и чтобы ещё между вызовами были небольшие паузы, то вполне вероятно, что две (или более) группы могут попытаться и забронировать один и тот же ресурс одновременно.

О нет! Внезапно программисты могут оказаться с проектором, а совет директоров с комнатой, а отдел кадров смог забронировать все стулья. Все ресурсы как будто использованы, но никто не может заняться ничем полезным.

Мы не будем озадачиваться решением этой проблемы. Вместо этого мы попробуем продемонстрировать, что проблема существует, с помощью коллекции тестов Common Test.

Коллекция, которую вы назовёте *meeting_SUITE.erl*, будет основываться на простой идее попытки спровоцировать состояние гонки, которое испортит ход регистрации. У нас будут три тестовых случая, каждый из которых представит группу людей. Карла представит женщин (*women*), Марк — мужчин (*men*), а собака — животных (*animals*), которые вдруг решили, что хотят организовать совещание с помощью человеческих инструментов.

```
-module(meeting_SUITE).
-include_lib("common_test/include/ct.hrl").
...
carla(_Config) ->
    meeting:book_room(women),
    timer:sleep(10),
    meeting:rent_projector(women),
    timer:sleep(10),
```

```
    meeting:use_chairs(women).

mark(_Config) ->
    meeting:rent_projector(men),
    timer:sleep(10),
    meeting:use_chairs(men),
    timer:sleep(10),
    meeting:book_room(men).

dog(_Config) ->
    meeting:rent_projector(animals),
    timer:sleep(10),
    meeting:use_chairs(animals),
    timer:sleep(10),
    meeting:book_room(animals).
```

Нас не интересует, проверяют ли эти тесты что-нибудь. Они нужны для того, чтобы использовать модуль `meeting` (который мы скоро подготовим), и попытаться создать ошибочные бронирования.

Чтобы узнать, есть ли у нас состояние гонки между этими тестами, мы используем функцию `meeting:get_all_bookings()` в четвёртом и последнем тесте:

```
all_same_owner(_Config) ->
    [{_, Owner}, {_, Owner},{_, Owner}] = meeting:get_all_bookings().
```



Этот код выполняет сопоставление с образцом владельцев различных объектов, которые могут быть забронированы, и пытается увидеть, владеет ли ими один и тот же человек. Это желательно, если мы хотим эффективной организации совещаний.

Как нам перейти от четырёх тестовых случаев в файле к чему-то такому, что по-настоящему работает? Нам понадобится с умом использовать группы тестов. Во-первых, потому что мы хотим спровоцировать состояние гонки, мы знаем, что нам понадобится параллельная работа множества тестов. Во-вторых, поскольку у нас есть требование, что мы должны увидеть проблему, порождённую состоянием гонки, нам понадобится либо использовать `all_same_owner` множество раз в течение всего буйства бронировок совещаний или только после него, чтобы с отчаянием посмотреть на печальные результаты разгрома.

Я выбрал второе:

```
all() -> [{group, clients}, all_same_owner].

groups() -> [{clients, [parallel, {repeat, 10}], [carla, mark, dog]}].
```

Это создаёт группу тестов clients, с отдельными тестами, которые называются carla, mark и dog. Они будут исполняться параллельно, по десять раз каждый. Вы видите, что мы включили группу в результат функции all/0 и затем добавили тест all_same_owner. Это потому, что по умолчанию Common Test будет исполнять тесты и группы в all/0 в том порядке, в котором они определены.

Но минуточку! Мы забыли запустить и остановить сам процесс meeting. Чтобы это сделать, нам нужен способ сохранить процесс живым в течение всех тестов, независимо от того, находится тест в группе clients или нет. Решением будет вложить всё, что у нас есть, в ещё одну группу: session.

```
all() -> [{group, session}].

groups() -> [{session,[], [{group, clients}, all_same_owner]},
             {clients,[parallel, {repeat, 10}], [carla, mark, dog]}].

init_per_group(session, Config) ->
    meeting:start(),
    Config;
init_per_group(_, Config) ->
    Config.

end_per_group(session, _Config) ->
    meeting:stop();
end_per_group(_, _Config) ->
    ok.
```

Мы используем функции init_per_group и end_per_group, чтобы указать, что группа session (которая теперь содержит {group, clients} и all_same_owner) будет работать с активным процессом meeting. Не забудьте экспортировать две функции инициализации и очистки, иначе ничего не будет работать параллельно.

Ладно, давайте теперь запустим тесты и посмотрим, что получилось:

```
1> ct_run:run_test([{suite, meeting_SUITE}]).
... <вырезано> ...
Common Test: Running make in test directories...
... <вырезано> ...
TEST INFO: 1 test(s), 1 suite(s)
Testing ct.meeting.meeting_SUITE: Starting test (with repeated test cases)
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
meeting_SUITE:all_same_owner failed on line 50
Reason: {badmatch,[{room,men},{chairs,women},{projector,women}]}
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
Testing ct.meeting.meeting_SUITE: *** FAILED *** test case 31
Testing ct.meeting.meeting_SUITE: TEST COMPLETE, 30 ok, 1 failed of 31 test cases
... <snip> ...
```

```
ok
```

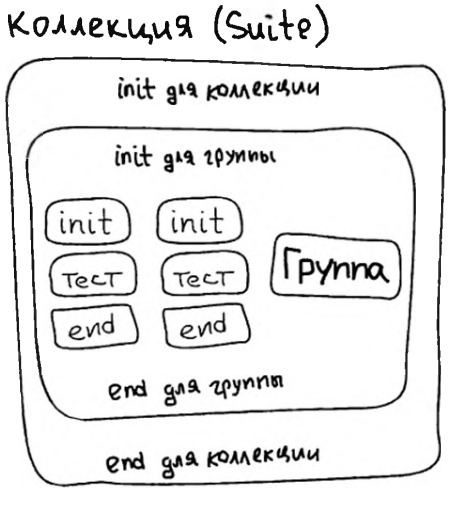
Хорошо! У нас появилась ошибка `badmatch` с тремя кортежами и разными именами, которыми владеют разные люди. Более того, вывод теста сообщает нам, что завершился ошибкой именно тест `all_same_owner`. Я думаю, это хороший знак, что `all_same_owner`, как мы и планировали, завершился ошибкой.

Если посмотреть в HTML-журнал, вы сможете увидеть все запуски, точное имя теста, который завершился ошибкой, и причину. Нажмите на имя теста, и вы увидите собственно журнал прогона теста.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Важно знать о группах тестов, что в то время, как функции инициализации тестовых случаев выполняются в том же процессе, что и сами тестовые случаи, функции инициализации в группах выполняются в отдельных процессах. Это означает, что когда вы инициализируете акторов, которые связываются (link) с процессом, их породившим, нужно сначала отсоединить связь. В случае с таблицами ETS вам нужно будет определить наследника, чтобы гарантировать, что таблица не исчезнет. Это замечание действительно для всех других ресурсов, которые прикрепляются к владеющему ими процессу, как, например, сокеты и дескрипторы файлов.*

Возвращение коллекций тестов

Можно ли использовать наши коллекции тестов каким-нибудь способом, который будет лучше вложенных групп и манипулирования иерархией запуска? Не совсем, но даже хоть и так, мы добавим второй уровень с помощью коллекции тестов.



У нас есть две дополнительные функции: `init_per_suite(Config)` и `end_per_suite(Config)`. Они, как и другие функции инициализации и очистки, стремятся дать нам больше контроля над инициализацией данных и процессов.

Функции `init_per_suite/1` и `end_per_suite/1` будут исполнены только один раз, соответственно, до и после всех групп тестовых случаев. Они будут полезны при работе с общим состоянием и зависимостями, которые понадобятся для всех тестов. Это может включать в себя, например, ручной запуск приложений, от которых зависит ваш код.

Спецификации тестов

Есть кое-что, что вы могли счесть жутко неудобным, если бы вы смотрели в директорию результатов после запуска тестов: множество файлов, рассыпанных по директории, файлы стилей CSS, HTML-журналы отчётов, прочие директории, истории прогонов тестов и так далее. Было бы хорошо сохранить все эти файлы в одну директорию.

Другая проблема в том, что до сих пор мы исполняли тесты из коллекции тестов. Мы не видели хорошего способа сделать это со множеством коллекций одновременно, или даже способов запустить только один или два тестовых случая или группы из коллекции (или нескольких коллекций).

Конечно, если я поднимаю эти вопросы, это потому, что у меня нашлось для них решение. Есть способы обработать такие случаи как из командной строки, так и из консоли интерпретатора, и вы сможете найти их в документации к `ct_run`[1]. Однако вместо того, чтобы вручную указывать всё каждый раз при запуске тестов, мы используем спецификации тестов.

Спецификации тестов — это особые файлы, которые позволяют вам подробно описать то, как вы хотите выполнить тесты, и работают как из командной строки, так и из консоли интерпретатора. Спецификация тестов может быть помещена в файл с любым именем и расширением (хотя мне лично нравится расширение *.spec*).



Содержимое файла спецификации

Файлы спецификации будут содержать Erlang-термы (кортежи) так же, как содержал бы файл консультации (файл с любыми термами, который можно прочитать командой `file:consult/1` и получить его содержимое в виде списка значений). Ниже показаны некоторые из элементов, которые может содержать файл спецификации.

```
{include, ДиректорииСЗаголовками}
```

Когда Common Test автоматически компилирует коллекции, эта опция позволяет

[1] *http://www.erlang.org/doc/man/ct_run.html.*

указать, где следует искать файлы заголовков, чтобы их найти. Значение параметра ДиректорииСЗаголовками должно быть либо строкой (списком), либо списком строк (списком списков).

`{logdir, ДиректорияЖурналов}`

При создании журналов тестирования все журналы должны быть перемещены в ДиректориюЖурналов, заданную строкой. Заметьте, что директория должна существовать перед тем, как стартуют тесты, иначе Common Test будет жаловаться.

`{suites, Директория, Коллекции}`

Ищет заданные Коллекции в Директории. Значение параметра Коллекции может быть атомом (например, some_SUITE), списком атомов или атомом all, чтобы выполнить всё, что удалось найти.

`{skip_suites, Директория, Коллекции, Комментарий}`

Эта опция вычитает заданный список Коллекций из тех, что были заданы ранее, и не исполняет их. Параметр Комментарий является строкой, которая объясняет, почему тесты были пропущены. Комментарий появится в результирующих HTML-журналах. В таблицах напротив пропущенного теста жёлтым будет отмечено: «SKIPPED: Ваш комментарий».

`{groups, Директория, Коллекция, Группы}`

Эта опция для того, чтобы выбрать несколько групп из заданной коллекции. Параметр Группы может быть одиночным атомом (имя группы) или all, чтобы выбрать все группы. Значение может также быть более сложным и позволяет переопределить определения групп, которые строятся внутри функции groups() в тестовых случаях. Для этого вставьте значение вроде {ИмяГруппы, [parallel]}, и это поменяет параметры группы и добавит в них parallel без необходимости перекомпилировать тест.

`{groups, Директория, Коллекция, Группы, {cases, Случаи}}`

Эта опция подобна предыдущей, но позволяет также указывать тестовые случаи, которые нужно включить в тесты с помощью дополнительного параметра cases, значение Случаев может быть единичным именем тестового случая (атомом), списком имён или атомом all.

`{skip_groups, Директория, Коллекция, Группы, Комментарий}`

Эта опция была добавлена в R15B и документирована в R15B01. Она позволяет вам пропускать группы тестов точно так же, как для коллекций себя ведёт skip_suites.

`{skip_groups, Директория, Коллекция, Группы, {cases, Случаи}, Комментарий}`

Эта опция подобна предыдущей, но с указанием конкретных тестовых случаев, в дополнение к группам. Также появилась, начиная с версии R15B.

`{cases, Директория, Коллекция, Случаи}`
: Выполняет заданные тестовые случаи в заданной коллекции. Значение `Случаи` может быть атомом, списком атомов или `all`.

`{skip_cases, Директория, Коллекция, Случаи, Комментарий}`
: Подобно `skip_suites`, за тем отличием, что вы выбираете конкретные тестовые случаи, выполнения которых следует избегать.

`{alias, АльтернативноеИмя, Директория}`
: Поскольку быстро надоедает писать эти длинные имена директорий (особенно если они полностью указаны от корня файловой системы), Common Test позволяет дать директориям удобные имена (атомы). Это очень полезный способ получить короткий легко читаемый файл спецификаций.

Создаём файл спецификации

Давайте попробуем простой пример. Сначала создайте директорию *ct/logs/* на том же уровне, что и *ct/demo/*. Неудивительно, сюда переместятся наши журналы тестирования Common Test.

Вот пример спецификации для наших тестов, которые у нас имеются на данный момент, сохранённой в файле с креативным названием *spec.spec*:

```
{alias, demo, "./demo/"}.
{alias, meeting, "./meeting/"}.
{logdir, "./logs/"}.

{suites, meeting, all}.
{suites, demo, all}.
{skip_cases, demo, basic_SUITE, test2, "Этот тест специально не работает"}.
```

Файл спецификации объявляет два альтернативных имени: `demo` и `meeting`, указывающих в две тестовые директории, которые у нас есть. Мы помещаем журналы отчётов в *ct/logs/*, нашу самую новую директорию. Затем мы просим исполнить все коллекции тестов в директории *meeting/*, которая, по случайному совпадению, содержит коллекцию `meeting_SUITE`.

Далее по списку у нас были две коллекции тестов в директории *demo/*. Мы просим пропустить `test2` из коллекции `basic_SUITE`, поскольку он содержит деление на нуль, которое, мы уверены, точно добром не кончится.

Запуск тестов с файлом спецификации

Чтобы запустить тесты, вы можете использовать `ct_run -spec spec.spec` (или `run_test` для Erlang версии старше R15), или вызовите функцию `ct:run_test([{spec, "spec.spec"}])`.

```
Common Test: Running make in test directories...
... <пропущено> ...
TEST INFO: 2 test(s), 3 suite(s)
Testing ct.meeting: Starting test (with repeated test cases)
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
meeting_SUITE:all_same_owner failed on line 51
Reason: {badmatch,[{room,men},{chairs,women},{projector,women}]}
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
Testing ct.meeting: *** FAILED *** test case 31
Testing ct.meeting: TEST COMPLETE, 30 ok, 1 failed of 31 test cases
Testing ct.demo: Starting test, 3 test cases
Testing ct.demo: TEST COMPLETE, 2 ok, 0 failed, 1 skipped of 3 test cases
Updating /Users/ferd/code/self/learn-you-some-erlang/ct/logs/index.html... done
Updating /Users/ferd/code/self/learn-you-some-erlang/ct/logs/all_runs.html... done
```

Если вы потратите время на то, чтобы посмотреть журналы тестирования, вы найдёте две директории для разных прогонов тестов. Одна из них будет содержать результат ошибки — там, где наш тест бронирования совещаний завершился, как ожидалось, ошибкой. Другой будет содержать один успешный тест и один пропущенный, в виде `1 (1/0)`. В общем, формат вывода выглядит как `Всего пропущено (Специально пропущено/По причине ошибки)`. В этом случае пропуск случился по команде из файла спецификации, и поэтому он считается слева. Если бы тест оказался пропущен по причине отказа функции инициализации, то он попал бы в правую часть счётчика.

Common Test начинает выглядеть как достойная система тестирования, но было бы хорошо, если бы мы смогли использовать наши знания распределённого программирования на практике.

Тестирование в больших масштабах

Common Test поддерживает распределённые тесты. Перед тем как кабанчиком с разгону влететь в редактор и начать писать кучу кода, давайте посмотрим, что предлагается в меню. Ну, не так-то и много. Суть в том, что Common Test позволяет запускать тесты на множестве разных узлов, но также имеются способы динамически запускать эти узлы и заставлять их смотреть за здоровьем друг друга.



Сами по себе распределённые возможности Common Test действительно полезны, когда у вас имеются большие коллекции тестов, которые должны исполняться параллельно на множестве узлов. Часто этот подход стоит усилий и экономит время, потому что код будет запускаться в

производственном окружении, где ему придётся работать на разных компьютерах, — автоматизированные тесты, отражающие структуру реальной системы, очень желательны.

Когда тесты становятся распределёнными, Common Test требует присутствия центрального узла (*master*), который отвечает за все другие узлы. Всё будет управляться отсюда, начиная от запуска узлов, раздача тестов для исполнения, сбор журналов тестирования и так далее.

Первым шагом, чтобы запустить всё по этому пути, будет расширить ваши спецификации тестов, чтобы они стали распределёнными. Мы добавим пару новых кортежей: `{node, АльтернативноеИмяУзла, ИмяУзла}` and `{init, АльтернативноеИмяУзла, Опции}`.

Параметр `{node, АльтернативноеИмяУзла, ИмяУзла}` очень похож на `{alias, АльтернативноеИмя, Директория}` для коллекций тестов, групп и тестовых случаев, с той разницей, что используется для имён узлов. И `АльтернативноеИмяУзла`, и `ИмяУзла` должны быть атомами. Этот кортеж особенно полезен, когда `ИмяУзла` является длинным, поскольку пришлось бы десятки раз раскопировать его полную форму по всем кортежам в конфигурации.

Параметр `{init, АльтернативноеИмяУзла, Опции}` — более сложный кортеж. Он позволяет запускать узлы. `АльтернативноеИмяУзла` может быть одиночным альтернативными именем узла или списком из них. `Опции` — список из тех опций, что доступны для модуля `ct_slave`.

Вот некоторые из доступных опций:

`{username, Логин}` и `{password, Пароль}`
: Используя адресную часть имени узла, на которое указывает `АльтернативноеИмяУзла`, Common Test попытается подключиться к заданному серверу с помощью службы SSH (на порту 22) и войти под заданным именем пользователя, используя заданный пароль, чтобы запускать там всё, что понадобится для теста.

`{startup_functions, [{Модуль, Функция, Аргументы}]}`
: Эта опция определяет список функций, которые следует вызвать сразу после запуска другого тестового узла.

`{erl_flags, Строка}`
: Устанавливает стандартные флаги, которые бы вы хотели передать в командной строке программе *erl* при её запуске. Например, если бы вы хотели запустить узел с параметром `erl -env ERL_LIBS ../ -config conf_file`, то опция бы выглядела так: `{erl_flags, "-env ERL_LIBS ../ -config conf_file"}`.

`{monitor_master, true | false}`
: Если ведущий узел Common Test остановится и эта опция была установлена в `true`, то подчинённые узлы тоже остановятся. Я рекомендую использовать эту опцию, если вы порождаете подчинённые узлы, иначе они продолжат работать в фоне при смерти ведущего узла. Более того, при повторном запуске тестов Common

Test найдёт их и подключится к ним снова, и в них могут остаться какие-то данные с прошлых запусков.

`{boot_timeout, Секунды}`, `{init_timeout, Секунды}`, и `{startup_timeout, Секунды}`
: Эти три опции позволяют ограничить ожидание на разных этапах запуска удалённого узла. Первое число `boot_timeout` относится к тому, сколько времени ждать, пока узел станет отвечать на `ping`, и по умолчанию равен трём секундам. Время ожидания `init_timeout` — это внутренний таймер, где новый удалённый узел отвечает ведущему узлу CT и сообщает, что он запущен. По умолчанию это время равно одной секунде. И наконец, `startup_timeout` задаёт, сколько ждать исполнения функций, которые вы определили ранее, в параметре `startup_functions`.

`{kill_if_fail, true | false}`
: Эта опция говорит, как реагировать на любое из трёх предыдущих ограничений времени ожидания. Если любое из них превышено, Common Test закроет соединение, пропустит тесты и так далее, но не обязательно убьёт узел. Если опция была установлена в `true`, удалённый узел тоже будет остановлен. К счастью, это и есть значение по умолчанию.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Эти опции предоставляются модулем `ct_slave`. Существует возможность определить ваш собственный модуль для запуска подчинённых узлов, главное, чтобы он следовал правильному интерфейсу.*

Итак, у нас есть целая куча опций для удалённых узлов, которые дают всю распределённую мощь Common Test. Вы можете запускать узлы с таким же уровнем контроля, как если бы вы делали это вручную из консоли терминала. Также существуют и другие опции для распределённых тестов, но не связанные с запуском узлов.

```
{include,     Узлы, ДиректорииЗаголовков}
{logdir,      Узлы, ДиректорияЖурналов}
{suites,      Узлы, ДиректорияИлиАльтИмя, Коллекции}
{groups,      Узлы, ДиректорияИлиАльтИмя, ОднаКоллекция, Группы}
{groups,      Узлы, ДиректорияИлиАльтИмя, ОднаКоллекция, СпецификацияГруппы, {cases, Случаи}}
{cases,       Узлы, ДиректорияИлиАльтИмя, ОднаКоллекция, Случаи}
{skip_suites, Узлы, ДиректорияИлиАльтИмя, Коллекции, Комментарий}
{skip_cases,  Узлы, ДиректорияИлиАльтИмя, ОднаКоллекция, Случаи, Комментарий}
```

Эти параметры подобны тем, что мы уже видели, кроме того что они принимают дополнительный аргумент `Узлы` для большей детализации. Таким образом, вы можете принять решение исполнять некоторые коллекции тестов на заданном узле, другие — на других узлах и так далее. Это может пригодиться при системном тестировании, когда разные узлы исполняют роль разных окружений или частей системы (базы данных, внешние приложения и так далее).

Файл спецификации для распределённых тестов

В качестве простого способа, чтобы увидеть, как работает распределённое тестирование, давайте превратим наш прошлый файл *spec.spec* в распределённый. Скопируйте его с новым именем *dist.spec* и затем измените его содержимое:

```
{node, a, 'a@ferdmbp.local'}.
{node, b, 'b@ferdmbp.local'}.

{init, [a,b], [{node_start, [{monitor_master, true}]}]}.

{alias, demo,    "./demo/"}.
{alias, meeting, "./meeting/"}.

{logdir, all_nodes, "./logs/"}.
{logdir, master,    "./logs/"}.

{suites, [b], meeting, all}.
{suites, [a], demo,    all}.
{skip_cases, [a], demo, basic_SUITE, test2, "Этот тест специально не работает"}.
```

В этой версии мы определяем два подчинённых узла, `a` и `b`, которые должны быть запущены для тестов. Они не делают ничего особенного, но обязаны умереть, если умрёт ведущий узел. Альтернативных имён для директорий мы не меняем.

Интересны значения внутри `logdir`. Мы не объявляли альтернативное имя для узла равным `all_nodes` или `master`, но, оказывается, они объявлены. Альтернативное имя `all_nodes` означает все подчинённые узлы для Common Test, а `master` означает собственно ведущий узел. Чтобы по-настоящему сослаться на все узлы, требуется писать обе строки, как `all_nodes`, так и `master`. (Нет чёткого объяснения, почему были выбраны именно такие имена.)



Причина, по которой мы использовали эти значения в `logdir`, та, что Common Test будет генерировать файлы журналов (и директории) для каждого из подчинённых узлов. Мы не хотим, чтобы это происходило где попало, а только в директории *logs/*. Заметьте, что журналы подчинённых узлов окажутся на каждом из подчинённых узлов отдельно. В таком случае, если только между узлами нет общей файловой системы, ссылки внутри HTML работать не будут, и вам придётся заглядывать в каждый узел, чтобы получить соответствующие журналы тестирования.

В конце идут коллекции тестов и записи `skip_cases`. Они в основном такие же, как и описанные ранее, но адаптированы к работе с несколькими узлами. Таким образом, вы можете пропустить некоторые тесты только на заданных узлах (например, вы заранее

знаете, что там нет нужных библиотек или зависимостей) или, может быть, более интенсивные тесты, для которых оборудование серверов окажется слабоватым.

Запуск распределённых тестов

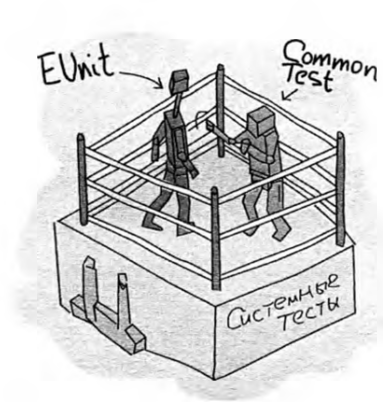
Для запуска распределённых тестов нам нужно запустить распределённый узел с параметром `-name` и использовать `ct_master` для запуска коллекций тестов (нет способа выполнять такие тесты посредством `ct_run`):

```
$ erl -name ct
Erlang R15B (erts-5.9) [source] [64-bit] [smp:4:4] [async-threads:0] [hipe] [kernel-poll:false]
Eshell V5.9 (abort with ^G)
(ct@ferdmbp.local)1> ct_master:run("dist.spec").
=== Master Logdir ===
/Users/ferd/code/self/learn-you-some-erlang/ct/logs
=== Master Logger process started ===
<0.46.0>
Node 'a@ferdmbp.local' started successfully with callback ct_slave
Node 'b@ferdmbp.local' started successfully with callback ct_slave
=== Cookie ===
'PMIYERCHJZNZGSRJPVRK'
=== Starting Tests ===
Tests starting on: ['b@ferdmbp.local','a@ferdmbp.local']
=== Test Info ===
Starting test(s) on 'b@ferdmbp.local'...
=== Test Info ===
Starting test(s) on 'a@ferdmbp.local'...
=== Test Info ===
Test(s) on node 'a@ferdmbp.local' finished.
=== Test Info ===
Test(s) on node 'b@ferdmbp.local' finished.
=== TEST RESULTS ===
a@ferdmbp.local_____________________finished_ok
b@ferdmbp.local_____________________finished_ok
=== Info ===
Updating log files
Updating /Users/ferd/code/self/learn-you-some-erlang/ct/logs/index.html... done
Updating /Users/ferd/code/self/learn-you-some-erlang/ct/logs/all_runs.html... done
Logs in /Users/ferd/code/self/learn-you-some-erlang/ct/logs refreshed!
=== Info ===
Refreshing logs in "/Users/ferd/code/self/learn-you-some-erlang/ct/logs"... ok
[{"dist.spec",ok}]
```

Заметьте, что Common Test покажет все результаты в виде `ok` вне зависимости от успешности отдельных тестов. Это потому, что `ct_master` только показывает, смог ли он связаться с удалёнными узлами. Результаты хранятся па каждом отдельном узле.

Также заметьте, что Common Test показывает, что узлы были запущены и с какими куки это было сделано. Если вы попытаетесь выполнить тесты снова, не завершая работу мастера, то на экран будут выведены такие предупреждения:

```
WARNING: Node 'a@ferdmbp.local' is alive but has node_start option
WARNING: Node 'b@ferdmbp.local' is alive but has node_start option
```



Это нормально. Предупреждения означают, что Common Test смог подключиться к удалённым узлам, но обнаружил, что не сможет использовать кортеж `init` для вызова инициализации из спецификации теста, поскольку узлы уже живы. Нет необходимости запускать удалённые узлы для тестов, но я обычно нахожу это полезным.

Вот, по сути, и всё, что касалось файлов распределённых спецификаций. Конечно, вы можете добраться и до более сложных случаев, где настраиваются более крупные кластеры и пишутся удивительные распределённые тесты. Но по мере усложнения тестов может уменьшаться ваша уверенность в их возможности успешно демонстрировать свойства вашей программы, хотя бы потому, что сами тесты могут содержать больше ошибок по мере их усложнения.

Интеграция EUnit внутри Common Test

Поскольку иногда EUnit оказывается лучшим инструментом для работы, а иногда — Common Test, то может быть желательно включить одно в другое.

В то время как коллекции тестов из Common Test не так-то просто включить в EUnit, обратное довольно легко проделать. Секрет в том, что когда вы вызываете `eunit:test(Какой-тоМодуль)`, функция вернёт `ok` либо ошибку в случае любого сбоя.

Это означает, что для интеграции EUnit в коллекцию Common Test всё, что вам нужно сделать, — это написать примерно так:

```
run_eunit(_Config) ->
    ok = eunit:test(TestsToRun).
```

И тогда все ваши тесты EUnit, какие смогут быть найдены по описанию `TestsToRun`, будут выполнены. И если случится ошибка, она появится в журналах Common Test, и вы сможете прочесть вывод на экран о том, что произошло. Вот так просто.

Есть ещё?

Вы думаете, что осталось что-то ещё? Common Test — это сложный зверь. Есть способы добавить файлы конфигурации для некоторых переменных, заданные программистом функции, которые сработают в разные моменты прогона тестов (*hooks*), функции обратного вызова для событий во время прогона коллекций (*callbacks*), модули для тестирования по протоколу SSH (`ct_ssh`), telnet (`ct_telnet`), SNMP (`ct_snmp`) и FTP (`ct_ftp`).

Эта глава едва задела поверхность темы тестирования, но этого хватит, чтобы вы могли начать и знали, что искать, если решите разобраться подробно с Common Test. Более полный документ — инструкция пользователя Common Test[2]. Как я упоминал в начале главы, инструкцию пользователя трудно читать, не понимая предмета, но понимания материала, данного в этой главе, без сомнения, должно хватить для того, чтобы вы поняли, о чём идёт речь в документации.

[2] Common Test User's Guide // *http://www.erlang.org/doc/apps/common_test/users_guide.html*

29
MNESIA И ИСКУССТВО ПОМНИТЬ

Вы являетесь ближайшим другом человека со множеством других друзей. Он знал некоторых из них долгое время, как и вас. Эти друзья живут по всему миру, от Сицилии до Нью-Йорка. Они показывают знаки уважения и беспокоятся о вас и вашем друге, и вы оба беспокоитесь о них в ответ.

В исключительных случаях они просят об одолжениях, потому что вы люди с властью, которым можно доверять. Они ваши хорошие друзья, и вы соглашаетесь. Однако дружба имеет цену. Каждая услуга запоминается, и в какой-то момент в будущем вы можете попросить об услуге взамен.

Вы всегда сдерживаете данные обещания, вас считают столпом надёжности. Вот почему они называют вашего друга боссом, а вас — консильери. Вы помогаете вести дела одной из самых уважаемых семей мафии.

Однако становится всё сложнее держать в уме все ваши дружественные связи, и по мере роста вашего влияния в мире становится всё тяжелее следить за тем, что ваши друзья должны вам и что вы должны вашим друзьям.



Поскольку вы являетесь старательным советником своего босса, вы решаете обновить традиционную систему ведения записок, которые секретно хранятся в разных местах, до чего-то, использующего Erlang.

Поначалу вы решаете, что таблицы ETS и DETS прекрасно подойдут. Однако, когда вы находитесь за морями в командировке вдали от босса, становится трудно поддерживать синхронизацию данных.

Можно было бы написать сложную прослойку над таблицами ETS и DETS, которая бы поддерживала всё под контролем.

Вы можете это сделать, но, будучи обычным человеком, вы помните, что склонны к ошибкам и можете написать ненадёжную программу. Следует избегать таких ошибок, когда дружба на кону, и вы решаете поискать в Интернете решение, как заставить вашу новую систему работать правильно.

Как раз в это время вы находите и начинаете читать эту главу, которая объясняет Mnesia, распределённую базу данных, встроенную в Erlang и предназначенную для решения подобных проблем.

Что такое Mnesia?

Mnesia является слоем, построенным на ETS и DETS, чтобы добавить множество новых функций к этим хранилищам данных, которые были освещены в главе 25. В основном она содержит возможности, которые многие программисты могут захотеть писать вручную, если им приходится интенсивно работать с ETS и DETS, чтобы получить надёжное хранение на диске, которое даёт DETS, и скорость работы ETS и иметь возможность автоматически реплицировать базу данных на много различных узлов Erlang.

Другая полезная возможность, которую даёт Mnesia, — это *транзакции*. Транзакции позволяют вам выполнить несколько операций на одной или нескольких таблицах так, как если бы процесс, который их делает, был единственным процессом с доступом к таблицам, — это кое-что, чего не позволяла ETS. Это оказывается жизненно важно, когда вам нужны параллельные операции, которые попеременно читают и пишут данные и, как одно целое, завершаются успехом целиком либо целиком отменяются. Примером может быть чтение базы данных для проверки, свободно ли имя пользователя, и тогда создание его, если имя доступно. Без транзакций чтение значения из таблицы и затем его регистрация считаются как две разные операции, которые могут помешать друг другу. При правильном выборе момента времени несколько процессов могут посчитать, что у них есть право создать такого пользователя, что приведёт к проблемам. Транзакции решают эту проблему, позволяя множеству операций действовать как одно целое.

Mnesia — это фактически единственная имеющаяся в наличии полноценная база данных, которая естественным для неё образом сохранит и возвратит любой терм Erlang прямо из коробки безо всякой настройки (на момент написания этого текста). Недостатком является то, что она также наследует все ограничения хранилища DETS в некоторых режимах, например невозможность сохранить более 2 гигабайт данных в одной таблице на диске (но это обходится с помощью возможности, которая называется *фрагментацией*[1]).

Если вспомнить теорему CAP (которая обсуждалась в главе 26 «Распределономикон»), Mnesia предпочла сторону CP вместо AP в треугольнике CAP. Это означает, что Mnesia не согласится с нестрогой, возможной в будущем согласованностью данных и

[1] *http://www.erlang.org/doc/apps/mnesia/Mnesia_chap5.html*

в некоторых случаях будет очень плохо реагировать на разделение сети, но за это вы получите строгие гарантии согласованности, если вы ожидаете, что сеть останется надёжной (и иногда не следует этого ожидать).

Mnesia не предназначена для замены вашей любимой SQL-базы данных, а также не является способом обрабатывать терабайты данных между датацентрами, как часто хвастаются гиганты мира NoSQL. Mnesia сделана для не очень больших объёмов данных на ограниченном количестве узлов. В то время как возможно использовать её на большом числе узлов, большинство людей считает, что практические ограничения находятся в районе десяти узлов. Вы захотите использовать Mnesia, когда вы знаете, что она будет запущена на фиксированном количестве узлов, имеете представление об объёмах данных и знаете, что вам понадобится в основном работа с данными из Erlang, подобно тому, как вы использовали ETS и DETS в обычных условиях.

Насколько она близка к Erlang? Mnesia сосредоточена на идее использования записей для определения структуры таблиц. Каждая таблица может хранить множество подобных записей, и всё, что может храниться внутри обычной записи, может также быть сохранено в таблице Mnesia, включая атомы, идентификаторы процессов, ссылки и так далее.

Что хранит хранилище?

Первым шагом в использовании Mnesia будет принятие решения о том, какая вам нужна информация и какую структуру таблиц вы используете для хранения этой информации.



Данные для сохранения

С нашим приложением для нужд мафии, которое хранит информацию о друзьях (и которое я решил назвать `mafiapp`), мы можем захотеть сохранить следующие данные:

- имя друга, чтобы знать, с кем мы разговариваем, когда просим об услуге или предоставляем её;
- контактная информация друга, чтобы знать, как с ним связаться;
- Это может принимать различные формы, например электронная почта, мобильный телефон, а может, даже записки о местах, где этот человек часто проводит время;
- дополнительная информация, например когда родился этот человек, чем занимается, увлечения, особенности характера и так далее;
- уникальный опыт — сильные стороны нашего друга. Это поле стоит отдельно, потому что для нас важно это точно знать. Если, например, кто-то хорошо готовит еду, а у нас внезапно возникнет ужасная потребность в организации

угощения на вечеринке, то мы знаем, кого звать. Если у нас проблемы и нужно на время исчезнуть, мы можем искать друзей пилотов, экспертов по маскировке или сильных волшебников.

Затем нам нужно подумать об услугах, которыми мы обменялись. Что мы хотим о них записать? Вот несколько пунктов:

- кто оказал услугу. Может быть, это вы, *консильери*. А может быть, это *падрино*. А может, это друг друга, по вашей рекомендации. Может, это кто-то, кто потом станет вашим другом. Нам нужно знать;
- кто получил услугу;
- когда была оказана услуга. Обычно полезно освежить чью-то память, особенно когда вы просите об услуге взамен спустя много лет;
- подробности касательно оказанных услуг. Было бы намного замечательнее (и намного более пугающе), если бы мы могли помнить мельчайшие детали оказанных услуг, как и дату.

Структура таблицы

Как упоминалось чуть выше, Mnesia основана на хранении записей в таблицах (ETS и DETS). Если точнее, вы можете определить запись в Erlang и сказать Mnesia превратить это определение в таблицу.

Для примера предположим, что мы работаетм над приложением рецептов, и мы решили определить запись в такой форме:

```
-record(recipe, {name, ingredients=[], instructions=[]}).
```

Затем мы можем сказать Mnesia создать таблицу `recipe`, которая бы хранила любое количество записей `#recipe{}` в строках таблицы. Мы бы могли получить рецепт для пиццы в таком виде:

```
#recipe{name=pizza,
    ingredients=[sauce, tomates, meat, dough],
    instructions=["заказать по телефону"]}
```

А рецепт для супа мог бы выглядеть так:

```
#recipe{name=soup,
    ingredients=["заранее неизвестно"],
    instructions=["открыть банку без этикетки, надеюсь внутри что-нибудь
    сьедобное"]}
```

Мы можем вставить обе эти записи в таблицу рецептов `recipe`, как есть, без изменений. Затем мы сможем прочесть те же самые записи из таблицы и использовать их так же, как любые другие записи в Erlang.

Первичный ключ — уникальное поле, по которому быстрее всего можно найти что-то в таблице, — у нас это будет имя рецепта. Это произойдёт потому, что имя рецепта в записи `#recipe{}` стоит первым полем. Также вы заметите, что в рецепте пиццы мы используем атомы в качестве ингредиентов, а в рецепте супа — строку. В противоположность таблицам SQL таблицы в Mnesia *не имеют ограничений типов*, главное, чтобы вы следовали структуре таблицы (все записи в таблице должны быть одной и той же записью или кортежами того же размера с первым элементом, одинаковым для всех).

Итак, как нам представить наших друзей и информацию об услугах для нашего приложения мафии? Возможно, в одной таблице, которая хранит всё сразу?

```
-record(friends, {name,          % кто
                  contact=[],    % как связаться
                  info=[],       % дополнительная информация
                  expertise,     % опыт человека
                  service=[]}). % {Кому, Кто, Дата, Описание} для услуг?
```

Но это не самый лучший выбор из возможных вариантов. Вложение данных для услуг в личные данные друзей означает, что добавление или изменение информации, связанной с услугой, потребует в то же время перезаписать запись о друге. Это может быть неудобно, особенно поскольку услуги подразумевают участие как минимум двух людей. Для каждой услуги нам понадобится прочесть записи о двух друзьях и обновить их, даже если мы не меняли никакой другой личной информации.

Более гибкой моделью было бы использовать одну таблицу для каждого вида данных:

```
-record(mafiapo_friends, {name,          % кто
                          contact=[],    % как связаться
                          info=[],       % дополнительная информация
                          expertise}).   % опыт человека
-record(mafiapo_services, {from,           % кто оказал услугу
                           to,             % кто просил об услуге
                           date,           % дата
                           description}). % описание
```

Наличие двух таблиц должно дать нам всю необходимую гибкость для поиска информации и её изменения, с небольшими накладными расходами.

> **Не принимайте всё на веру**
>
> Вы заметите, что я приписал к записям о друзьях и об услугах приставку `mafiapp_`. В то время как записи определены локально в нашем модуле, таблицы Mnesia глобальны для всех узлов, которые будут частью её кластера. Это открывает потенциальные возможности для конфликта имён, если не быть осторожными. Таким образом, хорошей идеей будет вручную добавить пространство имён к началу каждой из наших таблиц.

От записи к таблице

Теперь, когда мы знаем, что мы хотим хранить, следующим логическим шагом будет решить, как мы собираемся это хранить. Помните, что Mnesia построена на таблицах ETS и DETS. Это даёт нам два способа хранения: на диске и в памяти. Нам нужно выбрать стратегию!

Вот какие есть варианты:

`ram_copies`
: Эта опция делает так, что все данные таблицы хранятся строго в ETS, то есть только в памяти. Память должна быть ограничена до теоретических четырёх гигабайт (а практически около трёх) для 32-битных виртуальных машин, но это ограничение очень сильно отодвинуто на 64-битных (а также на 64-бит half-word), на которых, как подразумевается, доступно более четырёх гигабайт памяти.

`disc_only_copies`
: Эта опция означает, что данные хранятся только в DETS, то есть на диске, и хранилище ограничено обычным для DETS лимитом в два гигабайта.

`disc_copies`
: Эта опция означает, что данные хранятся как в ETS, то есть в памяти, так и на диске. Таблицы `disc_copies` не ограничены лимитами DETS, поскольку Mnesia использует сложную систему журналов транзакций и точек сохранения, которые позволяют создавать дисковую резервную копию таблиц в памяти.

Для нашего текущего приложения мы будем использовать `disc_copies`. Отношения, которые мы наладили с друзьями, должны быть долгими, и имеет смысл хранить эти знания постоянно. Было бы очень неприятно проснуться после сбоя питания, чтобы узнать, что вы потеряли все записи о дружеских услугах, над которыми вы так долго работали. «Почему бы не использовать `disc_only_copies`?», можете спросить вы. Ну, скажем, копия в памяти — это обычно хорошо, когда мы будем выполнять более сложные запросы и поиски, поскольку тогда такие операции могут проводиться

без доступа к диску, который обычно является самой медленной частью памяти компьютера, особенно если это механический магнитный жёсткий диск.

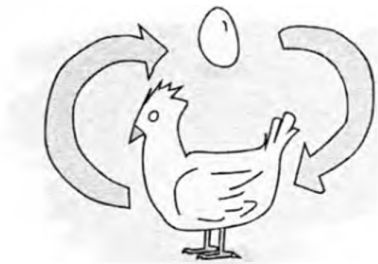
А вот ещё одно препятствие на нашем пути к заполнению базы данных нашими ценными данными. По причине того, как работают ETS и DETS, нам нужно определить тип таблицы. Доступные типы имеют тот же смысл, что и соответствующие им хранилища ETS и DETS. Вариантами являются `set`, `bag`, `ordered_set`, хотя `ordered_set` не поддерживается в таблицах `disc_only_copies`. (Таблицы типа `duplicate_bag` недоступны вообще ни для каких типов хранилищ.) Если вы не помните, что они означают, посмотрите в главе 25.

Хорошие новости заключаются в том, что мы в основном закончили решать, как хранить наши данные. Плохие новости — в том, что осталось ещё много с чем разобраться в Mnesia, чтобы начать по-настоящему.

О схемах и таблицах Mnesia

Хотя Mnesia может хорошо работать на отдельных изолированных узлах, она поддерживает распределение и репликацию на множество узлов. Чтобы узнать, как сохранять таблицы на диске, как их загружать и с какими другими узлами следует синхронизироваться, Mnesia требует наличия схемы, которая хранит эту информацию.

По умолчанию Mnesia создаст схему прямо в памяти при запуске. Это вполне работает для таблиц, которые должны быть только в оперативной памяти, но когда ваша схема должна выжить множество перезагрузок виртуальной машины, на всех узлах, являющихся частью кластера Mnesia, то всё становится немного сложнее.



Mnesia зависит от своей схемы, но Mnesia также должна создать эту схему. Получается странная ситуация, когда схема должна быть создана силами Mnesia, без запуска самой Mnesia! К счастью, это довольно просто на практике. Просто вызовите функцию `mnesia:create_schema(СписокУзлов)` *перед* тем, как запустить Mnesia. Это создаст на каждом из узлов набор директорий, сохраняя по необходимости всю информацию о таблицах. Не требуется иметь подключение к другим узлам на момент вызова этой функции, но узлы должны быть запущены. Функция сама подключится к узлам и запустит всё как следует.

По умолчанию схема будет создана в текущей рабочей директории, там, где сейчас запущен узел Erlang. Чтобы изменить это, в приложении `mnesia` имеется параметр `dir`, который можно установить, чтобы задать директорию, где будет храниться или откуда будет загружена схема. Вы можете запустить ваш узел командой `erl -name ИмяУзла -mnesia dir /где/хранить/базу/данных`, или установите это значение динамически в момент между тем, как приложение `mnesia` загрузилось (`application:load`), но *до того*, как оно запущено или вы создали схему.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Создание схемы может завершиться неудачей, если она уже существует, если Mnesia исполняется на одном из узлов, где вы запросили создание схемы, или не удаётся записать в директорию, куда Mnesia собралась записывать, или ещё какая-нибудь общеизвестная ошибка, связанная с файлами.*

Как только схема была создана, мы можем запустить Mnesia и начать создавать таблицы. Функция `mnesia:create_table/2` — это то, что нам понадобится для данной задачи. Она принимает два аргумента: имя таблицы и список опций. Ниже показаны некоторые из доступных опций:

`{attributes, Список}`

Это список всех элементов таблицы. По умолчанию он принимает вид `[Ключ, Значение]`, что означает: вам понадобится запись в виде `-record(ИмяТаблицы, {Ключ, Значение})`, чтобы это сработало. Практически все программисты здесь немного хитрят и используют специальную конструкцию (поддерживаемый компилятором макрос), которая извлекает имена элементов из записи. Выглядит это как вызов функции. Чтобы сделать это с нашей записью, нужно писать так: `{attributes, record_info(fields, mafiapp_friends)}`

`{disc_copies, Узлы}`, `{disc_only_copies, Узлы}`, и `{ram_copies, Узлы}`

Здесь вы указываете, как хранить таблицы, как пояснялось в предыдущей секции. Заметьте, что вы можете иметь несколько таких опций одновременно. Как пример с помощью всех трёх опций вы смогли бы определить таблицу, которая хранится на диске и в памяти на вашем ведущем узле, только в памяти на всех подчинённых и только на диске на специальном узле, который посвящён резервному копированию.

`{index, СписокЦелыхЧисел}`

Таблицы Mnesia позволяют иметь индексы в дополнение к базовой функциональности ETS и DETS. Это полезно для тех случаев, когда вы планируете делать поиск по полям записи, отличным от первичного ключа. Для примера: наша таблица друзей нуждается в индексе по полю `expertise`. Мы можем объявить такой индекс опцией `{index, [#mafiapp_friends.expertise]}`. В общем — и это утверждение верно для многих, многих баз данных, — вы хотите строить индексы только по тем полям, данные в которых не очень похожи по всей таблице. В таблице с сотнями тысяч записей, если ваш индекс не сможет выделить достаточно небольшую группу для сортировки, в худшем случае удастся отсечь по индексу половину таблицы, индексация может занять неприличное количество ресурсов (памяти и процессора) и дать очень мало выгоды. Индекс, который сможет разделить ту же таблицу на N групп по 10 или меньше элементов, для примера, окажется намного полезнее, с точки зрения потраченных ресурсов. Заметьте, что вам не нужно явно создавать индекс для первого поля в записи (второй элемент кортежа), это делается по умолчанию.

`{record_name, Атом}`

Это полезно, если вы хотите создать таблицу с другим именем, отличным от имени вашей записи. Однако использование этой опции заставляет вас использовать другие функции для работы с таблицей, а не те, что применяются обычно. Я не рекомендую использовать эту опцию, если вы точно не уверены, что именно она вам и нужна.

`{type, ТипТаблицы}`

`ТипТаблицы` может быть `set`, `ordered_set` или `bag`, которые повторяют типы таблиц в ETS, описанные в главе 25.

`{local_content, true | false}`

По умолчанию все таблицы в Mnesia имеют эту опцию установленной в `false`. Вам следует оставить её без изменений, если вы хотите репликацию таблиц и их данных на всех узлах, которые являются частью схемы (и тех, что указаны в `disc_copies`, `disc_only_copies` и `ram_copies`). Установка этой опции в `true` создаст все таблицы на всех узлах, но содержимое останется только локально, без обмена данными. В этом случае Mnesia становится средством создать одинаковые пустые таблицы на множестве узлов, но данные не будут общими.

Вот последовательность событий, которые могут произойти при установке вашей схемы Mnesia и таблиц:

- запуск Mnesia в первый раз создаёт схему в памяти, что подходит для работы с таблицами в памяти (`ram_copies`). Другие виды таблиц не будут работать в таких условиях;
- если вы создаёте схему вручную до запуска Mnesia (или после её остановки), вы сможете также создать и дисковые таблицы;
- запустите Mnesia, и тогда можно будет начать создавать таблицы. Таблицы не могут быть созданы, если Mnesia остановлена.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Есть и другой способ сделать эти действия. Когда у вас имеется запущенный узел Mnesia и созданные таблицы, которые бы вы хотели отправить на диск, можно вызвать функцию* `mnesia:change_table_copy_type(Таблица, Узел, НовыйТипТаблицы)`*, которая может переместить таблицу на диск. Точнее говоря, если вы забыли создать схему на диске, то вызов* `mnesia:change_table_copy_type(schema, node(), disc_copies)` *перенесёт вашу схему из памяти и превратит в дисковую схему.*

Пришло время заняться нашим приложением и увидеть Mnesia в действии.

Создание таблиц

Мы создадим наше приложение и его таблицы в стиле разработки через «тестирование кое-как», используя Common Test. Вам может не нравиться идея TDD (разработки через

тестирование), но оставайтесь со мной, мы сделаем всё без фанатизма, и используем TDD просто как способ направить наше проектирование в нужное русло. Ничего такого из воззваний вроде «запускайте тесты, чтобы они завершались неудачей» (хотя вы, конечно, можете сделать и так). То, что в конце у нас окажутся готовыми и тесты, — это просто приятный побочный эффект, а не цель в себе. Мы в основном будем беспокоиться об определении интерфейса, как наше приложение `mafiapp` будет себя вести и как выглядеть, не делая всё это в консоли интерпретатора. Тесты даже не будут распределёнными, но этот пример окажется хорошей возможностью попробовать на практике Common Test, в то время как мы изучаем Mnesia.

Для этого примера создайте директорию *mafiapp-1.0.0*, содержимое которой будет следовать стандартной структуре OTP:

```
ebin/
logs/
src/
test/
```

Установка базы данных

Начнём с выяснения того, как мы хотим установить базу данных. Поскольку существует потребность в схеме и инициализации таблиц при первом запуске, мы подготовим тесты с функцией установки, которая идеально настроит всё в директории `priv_dir` Common Test. Начнём с простой тестовой коллекции, `mafiapp_SUITE`, которая будет находиться в директории *test/*:

```
-module(mafiapp_SUITE).
-include_lib("common_test/include/ct.hrl").
-export([init_per_suite/1, end_per_suite/1, all/0]).

all() -> [].

init_per_suite(Config) ->
    Priv = ?config(priv_dir, Config),
    application:set_env(mnesia, dir, Priv),
    mafiapp:install([node()]),
    application:start(mnesia),
    application:start(mafiapp),
    Config.

end_per_suite(_Config) ->
    application:stop(mnesia),
    ok.
```

Тестовая коллекция пока не содержит тестов, но уже задаёт нашу первую спецификацию того, какие решения мы приняли. Сначала мы выбираем, куда поместить файлы

схемы Mnesia и базы данных, устанавливая переменную `dir` в значение `priv_dir` из `Config`. Это поместит каждую из копий схемы и базы данных в приватную директорию, созданную Common Test, и будет гарантировать, что у нас не возникнут проблемы и конфликты с прошлыми запусками тестов.

Мы назвали функцию установки `install` и дали её список узлов, на которых следует установить записи. Использовать такой вид списка обычно лучше, чем вписывать информацию прямо в код в функции `install`, поскольку это улучшает гибкость. Как только это сделано, можно запускать Mnesia и `mafiapp`.

Теперь мы можем открыть файл *src/mafiapp.erl* и попробовать разобраться, как должна работать функция `install`. Сначала нам понадобится взять определения записей, которые у нас были ранее, и вернуть их:

```
-module(mafiapp).
-export([install/1]).
-record(mafiapp_friends, {name,          % кто
                          contact=[],    % как связаться
                          info=[],       % дополнительная информация
                          expertise}).   % опыт человека
-record(mafiapp_services, {from,           % кто оказал услугу
                           to,             % кто просил об услуге
                           date,           % дата
                           description}). % описание
```

Выглядит достаточно хорошо. А вот функция `install/1`:

```
install(Nodes) ->
    ok = mnesia:create_schema(Nodes),
    application:start(mnesia),
    mnesia:create_table(mafiapp_friends,
                        [{attributes, record_info(fields, mafiapp_friends)},
                         {index, [#mafiapp_friends.expertise]},
                         {disc_copies, Nodes}]),
    mnesia:create_table(mafiapp_services,
                        [{attributes, record_info(fields, mafiapp_services)},
                         {index, [#mafiapp_services.to]},
                         {disc_copies, Nodes},
                         {type, bag}]),
    application:stop(mnesia).
```

Сначала мы создадим схему на узлах, которые были указаны в списке `Nodes`. Затем запускаем Mnesia, что является необходимым шагом, чтобы создать таблицы. Создаём две таблицы, названные так же, как и записи `#mafiapp_friends{}` и `#mafiapp_services{}`. Также нам нужен индекс по полю `expertise`, потому что мы ожидаем, что нам понадобится искать друзей по опыту работы.



Вы также увидите, что таблица услуг имеет тип bag. Это потому, что может так получиться, что будет оказано много услуг с одинаковыми отправителями и получателями. Используя таблицу типа set, мы смогли бы работать только с уникальными отправителями, а таблицы типа bag работают с такими данными нормально. Затем у нас добавлен индекс по полю таблицы. Это потому, что мы будем искать услуги по человеку, который получил или оказал их, и индексы позволяют ускорить поиск по любому полю.

Последнее, что следует заметить, — это то, что наш код останавливает работу Mnesia после создания таблиц. Это для того, чтобы соответствовать поведению, которое, по моему мнению, было нужно в тестах. В тестах было то, как я планирую использовать этот код, и было бы неплохо написать код, соответствующий этой идее. Однако нет ничего плохого в том, чтобы просто оставить Mnesia работающей после установки схем и таблиц.

Теперь если у нас были успешные тестовые случаи в нашей коллекции Common Test, то фаза инициализации завершится успехом с этой функцией install. Однако попытка выполнить её на множестве узлов приведёт к сообщениям об ошибке в наши консоли интерпретаторов. Можете догадаться, почему? Вот как это будет выглядеть:

```
Узел A                        Узел B
------                        ------
создаём схему ------------>  создаём схему
запускаем Mnesia
создаём таблицу ---------->  ???
создаём таблицу ---------->  ???
останавливаем Mnesia
```

Чтобы таблицы смогли оказаться созданными на всех узлах, Mnesia тоже должна выполняться на всех узлах. Для создания схем, наоборот, Mnesia должна быть остановлена на всех узлах. Идеально было бы, если бы мы смогли запускать и останавливать Mnesia удалённо. Хорошие новости в том, что да, мы можем это делать. Помните модуль rpc, который я показывал в главе 26? Имеется функция rpc:multicall(Узлы, Модуль, Функция, Аргументы), которая это для нас выполнит. Давайте изменим функцию install/1 на такой код:

```
install(Nodes) ->
    ok = mnesia:create_schema(Nodes),
    rpc:multicall(Nodes, application, start, [mnesia]),
    mnesia:create_table(mafiapp_friends,
                        [{attributes, record_info(fields, mafiapp_friends)},
                         {index, [#mafiapp_friends.expertise]},
                         {disc_copies, Nodes}]),
```

```
    mnesia:create_table(mafiapp_services,
                        [{attributes, record_info(fields, mafiapp_services)},
                         {index, [#mafiapp_services.to]},
                         {disc_copies, Nodes},
                         {type, bag}]),
    rpc:multicall(Nodes, application, stop, [mnesia]).
```

Использование удалённого вызова процедур (RPC) позволило нам выполнить действие с Mnesia на всех узлах. Схема работы теперь выглядит так:

```
Узел A                          Узел B
------                          ------
создаём схему ------------>  создаём схему          %
запускаем Mnesia  -------->  запускаем Mnesia
создаём таблицу ---------->  реплицируем таблицу
создаём таблицу ---------->  реплицируем таблицу
останавливаем Mnesia ----->  останавливаем Mnesia
```

Хорошо, очень хорошо.

Запуск нашего приложения

Следующая часть функции `init_per_suite/1`, о которой мы должны позаботиться, — это запуск приложения `mafiapp`. На самом деле нам не нужно этого делать, поскольку всё приложение зависит от Mnesia. Запуск Mnesia запускает и наше приложение. Однако может появиться ощутимая задержка между временем, когда запустилась Mnesia, и когда она закончила загрузку всех таблиц с диска, особенно если таблицы большие. В таких случаях функция, такая как `mafiapp:start/2`, может быть подходящим местом для такого ожидания, даже если нам вообще не нужны никакие процессы для нормальной работы.

Сделаем так, чтобы файл *mafiapp.erl* реализовал поведение приложения (`-behavior(application).`), и добавим два следующих обратных вызова в файл (не забудьте также экспортировать их):

```
start(normal, []) ->
    mnesia:wait_for_tables([mafiapp_friends, mafiapp_services], 5000),
    mafiapp_sup:start_link().

stop(_) -> ok.
```

Секрет находится в функции `mnesia:wait_for_tables(СписокТаблиц, МаксВремяОжидания)`. Эта функция будет ждать не более пяти секунд (время взято с потолка, замените его тем,

которое, по вашему мнению, подходит к размеру ваших данных) или пока все таблицы не станут доступны.

Это не говорит нам ничего про то, как себя должен вести наблюдатель, потому что `mafiapp_sup` вообще ничем не занимается.

```
-module(mafiapp_sup).
-behaviour(supervisor).
-export([start_link/1]).
-export([init/1]).

start_link(Tables) ->
    supervisor:start_link(?MODULE,Tables).

%% Это абсолютно ничего не делает, находится здесь, чтобы позволить нам ждать
%% готовности таблиц.
init(Tables) ->
    {ok, {{one_for_one, 1, 1}, []}}.
```

Наблюдатель ничего не делает, но поскольку запуск приложений OTP происходит синхронно, это одно из наилучших мест, где можно разместить такую точку синхронизации.

И последнее, добавьте файл *mafiapp.app* в директорию *ebin/*, чтобы убедиться, что приложение может быть запущено:

```
{application, mafiapp,
[{description, "Помогает боссу помнить друзей"},
 {vsn, "1.0.0"},
 {modules, [mafiapp, mafiapp_sup]},
 {applications, [stdlib, kernel, mnesia]}]}.
```

Теперь мы готовы написать сами тесты и реализовать наше приложение. Мы ведь готовы?

Доступ и контекст

Перед тем как перейти к реализации нашего приложения, давайте посмотрим на то, как Mnesia используется для работы с таблицами.

Все изменения данных и даже чтение из таблицы называются *активностями* (*activity*). Действия должны происходить в так называемом *контексте доступа активностей* (*activity access context*). Такие контексты представляют разные виды транзакций, или способы выполнения запросов. Вот какие имеются опции:

`transaction` (асинхронная транзакция)

Транзакция в Mnesia позволяет вам выполнять серии операций на базе данных

единым функциональным блоком. Весь блок будет исполнен на всех узлах либо ни на одном, он либо завершается полностью успехом, либо целиком отменяется при ошибке. Когда транзакция возвращает результат, мы получаем гарантию, что таблицы были оставлены в согласованном состоянии и что разные транзакции не помешают друг другу, даже если они работали с одними и теми же данными.

Такой тип контекста активности частично асинхронен. Он будет синхронным для операций на локальном узле, но будет ждать подтверждения от других узлов, что они записали (*commit*) транзакцию, а не закончили выполнять работу. С Mnesia, если транзакция сработала локально и все остальные узлы согласились сделать то же самое, она сработает и на других узлах тоже. Если этого не произойдёт, например по причине отказа сети или оборудования, транзакция будет отменена позже. Протокол закрывает на это глаза по некоторым соображениям эффективности, но может дать вам подтверждение, что транзакция завершилась успешно, когда позже она будет отменена.

`sync_transaction (синхронная транзакция)`

Этот контекст активности очень похож на `transaction`, но является синхронным. Если гарантий транзакции вам недостаточно, потому что, например, вам не нравится мысль о том, что транзакция говорит о своём успешном завершении и позже падает со странными ошибками, особенно если вы попутно делаете действия, имеющие побочные эффекты (например, уведомляете внешние службы, порождаете процессы и так далее), которые относятся к успеху транзакции, то вам нужна именно `sync_transaction`. Синхронные транзакции будут ждать окончательного подтверждения от всех участвующих узлов, перед тем как вернуться с успехом, и это гарантирует, что операция прошла успешно на 100% узлов.

Интересный вариант использования: если вы выполняете много транзакций, так много, чтобы превысить возможности других узлов, которые, не справляясь с нагрузкой, начнут наращивать у себя очередь невыполненных работ (*backlog*), при этом рапортуя об успехе. В таком случае переход в синхронный режим заставит операции идти медленнее, с меньшим накоплением операций в файле невыполненых работ, и таким образом вытолкнет проблему перегрузки на уровень выше в ваше приложение.

`async_dirty (грязный асинхронный)`

Этот контекст активности фактически обходит протоколы транзакций и блокировок (хотя он подождёт завершения активных транзакций, перед тем как приступить к работе). Он, однако, продолжит выполнять все остальные действия, такие как журналирование, репликация и так далее. Контекст активности `async_dirty` попытается выполнить действия локально и затем вернёт результат вашей программе, в то время как другие узлы будут асинхронно «догонять» локальный узел, выполняя те же операции у себя.

`sync_dirty (грязный синхронный)`

Этот контекст активности относится к `async_dirty` так же, как `sync_transaction` относится к транзакциям. Он будет ждать подтверждения с удалённых узлов, что операции прошли успешно, но продолжит избегать контекстов транзакций и блокировок. Грязные контексты обычно работают быстрее транзакций, но намного рискованнее по своей природе. Будьте с ними осторожнее.

`ets`

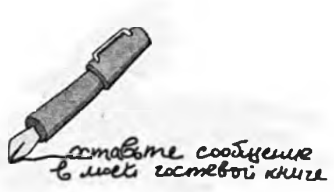
Этот контекст фактически является способом обойти всё, что делает Mnesia, и выполнить серию низкоуровневых операций прямо на внутренних ETS-таблицах, если они есть. Репликация не выполняется. Контекст активности `ets` не является вашим повседневным инструментом. Это ещё один из тех случаев, о которых «вы точно узнаете, когда он вам понадобится, если не уверены — избегайте его».

Во всех этих контекстах могут выполняться основные операции в Mnesia. Сами активности заворачиваются в функцию и выполняются с помощью вызова `mnesia:activity(Контекст, Функция)`. `Функция` может содержать любые вызовы функций Erlang, но знайте, что существует вероятность того, что транзакция будет исполнена несколько раз в случае сбоев или прерывания со стороны других транзакций.

Это означает, что если транзакция читает значение из таблицы и посылает сообщение, перед тем как записать что-то обратно, то существует высокая вероятность, что сообщение будет послано десятки раз (если другие транзакции блокируют запись, то наша будет перезапускаться снова и снова). Таким образом, в транзакциях *нельзя создавать побочные эффекты.*

Чтение, запись и даже больше

Я много раз упоминал функции, меняющие таблицы, и теперь время определить их. Неудивительно, что многие из них очень похожи на аналогичные функции, предлагаемые в ETS и DETS.



`write (запись)`

Вызывая функцию `mnesia:write(Запись)`, где имя записи должно соответствовать имени таблицы, мы можем вставить запись в таблицу. Если таблица имела тип `set` или `ordered_set` и первичный ключ (второе поле записи, а не имя, если посмотреть на запись в виде кортежа), то старый элемент будет перезаписан. Для таблиц типа `bag`, чтобы произошла перезапись, элемент должен быть полностью подобен существующему.

Если операция записи прошла успешно, `write/1` вернёт `ok`. Иначе выбросит исключение, которое отменит транзакцию. Бросок такого исключения не должен быть

чем-то, что происходит слишком часто. Это должно происходить в таких критических случаях, как отсутствие запущенной Mnesia, таблица не была найдена или запись не имеет допустимый формат для этой таблицы.

`delete (удаление)`
: Функция называется `mnesia:delete(ИмяТаблицы, Ключ)`. Записи, которые имеют такой первичный ключ, будут удалены из таблицы. Функция возвращает `ok` или бросает исключение с семантикой, подобной `mnesia:write/1`.

`read (чтение)`
: Вызывается в виде `mnesia:read({ИмяТаблицы, Ключ})` и возвращает список записей, первичный ключ которых совпал с заданным `Ключом`. Так же, как `ets:lookup/2`, эта функция всегда возвращает список, даже для таблиц типа `set`, которые никогда не могут содержать больше одной записи для каждого ключа. Если ничего не совпадает, будет возвращён пустой список. Подобно операциям удаления и записи, в случае сбоя возникнет исключение.

`match_object (поиск с сопоставлением)`
: Функция похожа на аналогичную функцию `match_object` в ETS. Она использует образцы, такие же, как было описано в главе 25, и возвращает записи из таблицы базы данных целиком. Например, быстрым способом поискать друзей с заданными умениями будет вызов `mnesia:match_object(#mafiapp_friends{_='_', expertise=Значение})`. Этот вызов вернёт список всех совпадающих строк в таблице. Снова же ошибки приводят к броску исключения.

`select (сложный поиск)`
: Эта операция подобна функции `select` в ETS. Она работает с использованием спецификаций сопоставления или результатами `fun2ms`, чтобы выбирать результаты. (Если вы не помните, как это работает, загляните в секцию «Вас выбрали!» на странице 502, чтобы освежить ваше умение сопоставлять.) Функция может быть вызвана так: `mnesia:select(ИмяТаблицы, Спецификация)` — и вернёт список элементов, которые подошли под спецификацию. Опять же, в случае ошибки будет брошено исключение.

Также доступен ряд других операций над таблицами в Mnesia. Однако те, что уже были показаны, составляют надёжную основу для нас, чтобы двигаться вперёд. Если вы заинтересованы в других операциях, перейдите к инструкции по Mnesia и найдите такие функции, как `first`, `last`, `next` и `prev`, для перебора записей, `foldl`, `foldr` для свёрток по целым таблицам. Вы также можете заинтересоваться в функциях для операций над целыми таблицами, например `transform_table` (которая полезна для добавления и удаления полей в записи или таблице), а также `add_table_index`.

Получилось много функций. Чтобы увидеть, как их использовать по-настоящему, мы немного доработаем наши тесты.

Реализуем первые запросы

Теперь мы добавим несколько тестовых случаев для добавления данных в наше приложение `mafiapp` и использования его для поиска друзей и услуг.

Тест для добавления услуг

Для реализации запросов сначала напишем простой тест, который продемонстрирует поведение, которое мы ожидаем от нашего приложения. Тест будет заниматься добавлением услуг, но также будет содержать явные тесты для других функций. Начнём со стандартной инициализации, которую нужно добавлять почти во все коллекции тестов Common Test.

```
...
-export([init_per_suite/1, end_per_suite/1,
         init_per_testcase/2, end_per_testcase/2,
         all/0]).
-export([add_service/1]).

all() -> [add_service].
...

init_per_testcase(add_service, Config) ->
    Config.
end_per_testcase(_, _Config) ->
    ok.
```

А теперь сам тест:

```
%% Услуги бывают взаимными: от друга к боссу или от босса к другу! Требуется друг босса!
add_service(_Config) ->
    {error, unknown_friend} = mafiapp:add_service("имя от кого",
                                                  "имя кому",
                                                  {1946,5,23},
                                                  "выдуманная услуга"),
    ok = mafiapp:add_friend("Дон Корлеоне", [], [boss], boss),
    ok = mafiapp:add_friend("Алан Парсонс",
                            [{twitter,"@ArtScienceSound"}],
                            [{born, {1948,12,20}},
                            musician, 'audio engineer',
                            producer, "has projects"],
                            mixing),
    ok = mafiapp:add_service("Алан Парсонс", "Дон Корлеоне",
                             {1973,3,1}, "Помог выпустить альбом Пинк Флойд").
```

Поскольку мы добавляем услугу, нам следует включить обе стороны обмена услугами, то есть друзей или босса. Для этого мы используем функцию `mafiapp:add_friend(Имя,`

КонтактныеДанные, Информация, ОсобыеУмения). Как только друзья добавлены, можно добавлять саму услугу.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если вы читали другие уроки по Mnesia, вы можете обнаружить, что некоторые люди с нетерпением бросаются использовать записи прямо в функциях (например,* `mafiapp:add_friend(#mafiapp_friend{name=...})`*). Это кое-что, чего я стараюсь избегать, поскольку записи лучше держать втайне от других модулей. Изменения в реализации могут изменить внутреннее представление записи. Это само по себе не проблема, но когда вы меняете определение записи, вам придётся перекомпилировать и, возможно, обновить версии всех модулей, которые работали с этой записью, чтобы они могли продолжить работать в уже запущенном приложении. Простое оборачивание таких вещей в функции даёт более чистый интерфейс, который не потребует включения файлов заголовков для модулей, которые используют эту запись.*

Вы заметите, что тест, который мы только что определили, не ищет услуг. Это потому, что мы будем их искать во время поиска пользователей. А сейчас мы попробуем реализовать функциональность, необходимую для теста, использующего транзакции Mnesia. Первая функция, которую мы добавим в *mafiapp.erl*, будет использоваться, чтобы добавить пользователя к базе данных:

```
add_friend(Name, Contact, Info, Expertise) ->
    F = fun() ->
        mnesia:write(#mafiapp_friends{name=Name,
                                      contact=Contact,
                                      info=Info,
                                      expertise=Expertise})
    end,
    mnesia:activity(transaction, F).
```

Мы определяем одну функцию, которая пишет запись `#mafiapp_friends{}`. Это в некотором роде простая транзакция, а вот `add_services/4` должна быть посложнее.

```
add_service(From, To, Date, Description) ->
    F = fun() ->
        case mnesia:read({mafiapp_friends, From}) =:= [] orelse
             mnesia:read({mafiapp_friends, To}) =:= [] of
            true ->
                {error, unknown_friend};
            false ->
                mnesia:write(#mafiapp_services{from=From,
                                               to=To,
                                               date=Date,
                                               description=Description})
        end
    end,
    mnesia:activity(transaction,F).
```

В транзакции сначала мы делаем одно или два чтения, чтобы проверить, вдруг в базе данных уже есть запись о данном друге. Если хотя бы одного из друзей в базе данных нет, то возвращается кортеж `{error, unknown_friend}`, согласно требованиям теста. Если найдены оба участника транзакции по оказанию услуги, то мы пишем в базу данных новую запись об услуге.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Проверка входных данных оставлена на вашей совести. Реализация проверки потребует только написания кода на Erlang, точно так же, как если бы вы писали обычную программу. Хорошей идеей будет по возможности избегать выполнять такие проверки внутри транзакции. Код в транзакции может исполняться много раз и будет соревноваться с другим таким же кодом за ресурсы базы данных.*

На основании этого мы сможем прогнать первый пакет тестов. Чтобы это сделать, мы используем следующую спецификацию тестов, *mafiapp.spec* (которую мы поместим в корневую директорию проекта):

```
{alias, root, "./test/"}.
{logdir, "./logs/"}.
{suites, root, all}.
```

И нам понадобится следующий файл сборки *Emakefile* (также в корневой директории):

```
{["src/*", "test/*"],
[{i,"include"}, {outdir, "ebin"}]}.
```

Затем можно исполнять тесты:

```
$ erl -make
Recompile: src/mafiapp_sup
Recompile: src/mafiapp
$ ct_run -pa ebin/ -spec mafiapp.spec
... <вырезано> ...
Common Test: Running make in test directories...
Recompile: mafiapp_SUITE
... <вырезано> ...
Testing learn-you-some-erlang.mafiapp: Starting test,
... <вырезано> ...
Testing learn-you-some-erlang.mafiapp: TEST COMPLETE, 1 ok, 0 failed of 1 test cases
... <вырезано> ...
```

Всё в порядке, тест проходит. Это хорошо. Давайте перейдём к следующим тестам.

ПРИМЕЧАНИЕ. *При выполнении коллекции Common Test вы можете получить ошибки, которые сообщают о том, что не найдены директории. Решением будет использовать* `ct_run -pa ebin/ or erl -name ct -pa 'pwd'/ebin` *(или полные пути вместо 'pwd'. Заметьте, что для pwd использованы обратные апострофы.) При запуске интерпретатор Erlang делает текущую директорию текущей и для узла, вызов* `ct:run_test/1` *изменяет текущую директорию. Это нарушает поиск в относительных путях, таких как /File./ebin/. Абсолютные пути решают проблему.*

Тесты для поиска в базе

Тест `add_service/1` позволяет нам добавлять как друзей, так и услуги. Следующие тесты должны сосредоточиться на том, чтобы сделать возможным поиск информации. Ради простоты мы добавим босса во все возможные будущие тестовые случаи.

```
init_per_testcase(add_service, Config) ->
    Config;
init_per_testcase(_, Config) ->
    ok = mafiapp:add_friend("Дон Корлеоне", [], [boss], boss),
    Config.
```

Вариант использования, на котором мы хотим сделать акцент, — это поиск друзей по имени. В то время как мы можем спокойно искать по услугам, на практике мы можем захотеть найти людей и по другим признакам. Нечасто босс может спросить: «Кто доставил ту гитару и кому, напомни мне». Нет, конечно, чаще всего он будет спрашивать: «Кто доставил гитару нашему другу Питу Ситишенду?» — и потом мы должны будем перебирать историю этого друга по имени и искать подробности этой услуги. Для такого случая сделаем новый тест `friend_by_name/1`.

```
-export([add_service/1, friend_by_name/1]).

all() -> [add_service, friend_by_name].
...
friend_by_name(_Config) ->
    ok = mafiapp:add_friend("Пит Ситишенд",
                            [{phone, "418-542-3000"},
                             {email, "quadrophonia@example.org"},
                             {other, "да, по-настоящему громко"}],
                            [{born, {1945,5,19}},
                             musician, popular],
                            music),
    {"Пит Ситишенд",
     _Contact, _Info, music,
     _Services} = mafiapp:friend_by_name("Пит Ситишенд"),
    undefined = mafiapp:friend_by_name(make_ref()).
```

Этот тест проверяет, что мы можем вставить в базу данных друга и затем найти его, также есть проверка, что мы получим при поиске, если мы не знаем друга с таким именем. У нас будет структура в виде кортежа, содержащая всякие подробности, включая услуги, которые пока нам не интересны. Главное сейчас для нас — найти людей, хотя дублирование информации сделало бы тест более строгим.

Мы можем реализовать `mafiapp:friend_by_name/1`, используя операцию чтения в Mnesia. Наше определение записи для `#mafiapp_friends{}` ставит имя друга во вторую позицию, где находится первичный ключ таблицы (первое поле в записи). Используя `mnesia:read({Таблица, Ключ})`, мы можем легко получить то, что ищем с минимальной обёрткой, чтобы превратить это в настоящий тест:

```
friend_by_name(Name) ->
    F = fun() ->
        case mnesia:read({mafiapp_friends, Name}) of
            [#mafiapp_friends{contact=C, info=I, expertise=E}] ->
                {Name,C,I,E,find_services(Name)};
            [] ->
                undefined
        end
    end,
    mnesia:activity(transaction, F).
```

Одной этой функции должно быть достаточно, чтобы тесты начали проходить, главное — не забудьте её экспортировать. Пока что не будем беспокоиться о поиске услуг `find_service(Имя)`, просто сделаем пустую функцию:

```
%%% ПРИВАТНЫЕ ФУНКЦИИ
find_services(_Name) -> undefined.
```

Когда это будет сделано, новый тест тоже начнёт проходить успешно:

```
$ erl -make
... <пропущено> ...
$ ct_run -pa ebin/ -spec mafiapp.spec
... <пропущено> ...
Testing learn-you-some-erlang.wiptests: TEST COMPLETE, 2 ok, 0 failed of 2 test cases
... <пропущено> ...
```

Было бы хорошо добавить подробностей в ту часть запроса, которая касается услуг. Вот тест, который это проверит:

```
-export([add_service/1, friend_by_name/1, friend_with_services/1]).

all() -> [add_service, friend_by_name, friend_with_services].
...
friend_with_services(_Config) ->
    ok = mafiapp:add_friend("Некто", [{other, "у фруктового лотка"}],
                                        [weird, mysterious], shadiness),
    ok = mafiapp:add_service("Дон Корлеоне", "Некто",
                             {1949,2,14}, "Помог улучшить продажи"),
    ok = mafiapp:add_service("Некто", "Дон Корлеоне",
                             {1949,12,25}, "Сделал подарок на Рождество"),
    %% Порядок нас не волнует. Тест сработает для любого результата функций
    {"Некто",
     _Contact, _Info, shadiness,
     [{to, "Дон Корлеоне", {1949,12,25}, "Сделал подарок на Рождество"},
      {from, "Дон Корлеоне", {1949,2,14}, "Помог улучшить продажи"}]} =
    mafiapp:friend_by_name("Некто").
```

В этом тесте Дон Корлеоне помог скрытному типу, владельцу фруктового лотка, увеличить продажи и поднять свой бизнес. Указанный скрытный тип у фруктового ларька позже сделал подарок боссу на Рождество, и босс запомнил это навсегда.

Вы можете видеть, что мы всё ещё используем `friend_by_name/1` для поиска записей. Хотя тест слишком обобщён и не совсем полный, мы, вероятно, сможем разобраться, что мы хотим делать. К счастью, полное отсутствие требований к лёгкости обслуживания кода делает подобные неполные решения вполне приемлемыми.

Реализация `find_service/1` должна быть немного сложнее, чем предыдущая. В то время как `friend_by_name/1` мог бы работать, просто запрашивая первичный ключ, имя друга в услугах является первичным ключом, если искать по полю оказавшего услугу `from`. Нам всё ещё нужно сделать что-то с полем получателя услуги `to`. Есть много способов это сделать, например использовать много раз `match_object` или прочесть всю таблицу и отобрать данные вручную. Я принял решение использовать спецификацию сопоставления и преобразование при разборе (*parse transform*) `ets:fun2ms/1`.

```
-include_lib("stdlib/include/ms_transform.hrl").
...
find_services(Name) ->
    Match = ets:fun2ms(
        fun(#mafiapp_services{from=From, to=To, date=D, description=Desc})
        when From =:= Name ->
            {to, To, D, Desc};
           (#mafiapp_services{from=From, to=To, date=D, description=Desc})
        when To =:= Name ->
            {from, From, D, Desc}
        end
    ),
    mnesia:select(mafiapp_services, Match).
```

Эта спецификация сопоставления имеет два уравнения: когда From совпадает с Name, мы возвращаем кортеж {to, УслугаКому, Дата, Описание}. Когда Name совпадает с To, вместо этого функция вернёт кортеж {from, УслугаОтКого, Дата, Описание}, что позволит нам одной операцией искать услуги как по полю получателя, так и по полю оказавшего услугу.

Заметьте, что find_services/1 не находится внутри транзакции. Это потому, что функция будет вызываться только из friend_by_name/1, которая уже находится в транзакции. Mnesia умеет выполнять вложенные транзакции, но в этом случае это было бы бесполезно.

ПРИМЕЧАНИЕ. *При написании больших приложений, которые используют Mnesia, может показаться разумным разделение операций над данными в Mnesia и той части кода, которая действительно исполняет операции (вызов mnesia:activity/2). Таким образом, вы можете указать множество операций независимо и позволить вызывающему коду решить, исполнять транзакции синхронно или асинхронно, или в другом типе контекста.*

Ещё один прогон тестов должен сообщить нам, что все три теста сработали.

Последний вариант использования относится к поиску друзей по их опыту и умениям (expertise). Следующий тестовый случай иллюстрирует, как мы сможем найти нашего друга, красную панду, когда нам понадобится эксперт по залезанию на деревья для какой-то задачи.

```
-export([add_service/1, friend_by_name/1, friend_with_services/1,
         friend_by_expertise/1]).

all() -> [add_service, friend_by_name, friend_with_services,
          friend_by_expertise].
...
friend_by_expertise(_Config) ->
    ok = mafiapp:add_friend("Красная панда",
                            [{location, "в зоопарке"}],
                            [animal,cute],
                            climbing),
    [{"Красная панда",
      _Contact, _Info, climbing,
      _Services}] = mafiapp:friend_by_expertise(climbing),
    [] = mafiapp:friend_by_expertise(make_ref()).
```

Чтобы это реализовать, нам понадобится прочесть что-то другое, кроме первичного ключа. Мы могли бы использовать спецификации сопоставлений, но мы уже это делали. К тому же нам нужно сопоставить только с одним полем. Функция mnesia:match_object/1 хорошо для этого подходит:

```
friend_by_expertise(Expertise) ->
    Pattern = #mafiapp_friends{_ = '_',
                               expertise = Expertise},
    F = fun() ->
        Res = mnesia:match_object(Pattern),
        [{Name,C,I,Expertise,find_services(Name)} ||
            #mafiapp_friends{name=Name,
                             contact=C,
                             info=I} <- Res]
    end,
    mnesia:activity(transaction, F).
```

В этом случае мы сначала объявляем образец. Нам нужна эта запись `_='_'`, чтобы все незаполненные поля объекта стали равны атому `'_'`, который имеет для `match_object` специальный смысл и означает «любые значения в этом поле». Иначе `match_object/1` будет искать только записи, в которых все значения, кроме опыта, равны `'undefined'` (которое по умолчанию пишется во все поля и не является специальным значением).

Как только результат получен, мы форматируем запись в форму кортежа, чтобы соответствовать требованиям теста. Снова-таки компилирование и запуск тестов откроют тот факт, что наша реализация работает. Ура, мы реализовали всю спецификацию!

Учётные записи и новые потребности

Ни одна программа никогда не бывает завершена и полностью идеальна. Пользователи системы постоянно сообщают о новых потребностях или ломают её неожиданными способами. Босс, даже перед тем, как начать использовать нашу замечательную программу, решил, что хочет новую возможность. Эта возможность должна позволить му пройти по всем нашим друзьям и выяснить, кому мы должны и кто должен нам.

А вот и тест для неё:

```
...
init_per_testcase(accounts, Config) ->
    ok = mafiapp:add_friend("Консильери", [], [you], consigliere),
    Config;

...
accounts(_Config) ->
    ok = mafiapp:add_friend("Гилл Бэйтс", [{email, "ceo@macrohard.com"}],
                                          [clever,rich], computers),
    ok = mafiapp:add_service("Консильери", "Гилл Бэйтс",
                             {1985,11,20}, "Купил пятнадцать программ"),
    ok = mafiapp:add_service("Гилл Бэйтс", "Консильери",
                             {1986,8,17}, "Ускорил работу компьютера"),
    ok = mafiapp:add_friend("Пьер Готье", [{other, "Городской стадион"}],
                            [{job, "Менеджер спортивной команды"}], sports),
    ok = mafiapp:add_service("Пьер Готье", "Консильери", {2009,6,30},
```

```
                          "Взялся за огромный и плохой контракт"),
    ok = mafiapp:add_friend("Уэйн Гретцки", [{other, "Канада"}],
                            [{born, {1961,1,26}}, "Легенда хоккея"],
                            hockey),
    ok = mafiapp:add_service("Консильери", "Уэйн Гретцки", {1964,1,26},
                             "Дал первую пару коньков"),
    %% Уэйн Гретцки кое-что нам должен, так что долг получается отрицательный.
    %% Услуги и долги Гиллу Бэйтсу одинаковы.
    %% Мы должны услугу Пьеру Готье.
    [{-1,"Уэйн Гретцки"},
     {0,"Гилл Бэйтс"},
     {1,"Пьер Готье"}] = mafiapp:debts("Консильери"),
    [{1, "Консильери"}] = mafiapp:debts("Уэйн Гретцки").
```

Мы добавляем трёх тестовых друзей: компьютерщика Гилла Бейтса, спортивного менеджера Пьера Готье и звезду хоккея Уэйна Гретцки. Есть обмен услугами, который происходит между вами, консильери, и каждым из них. (Мы не выбирали босса для этого теста, поскольку он нужен в других тестах, и это бы повлияло на результаты!)

Функция расчёта долгов `mafiapp:debts(Имя)` ищет имя и считает все услуги, в которых встречается указанное имя. Когда кто-нибудь должен нам что-нибудь, значение будет отрицательным. Когда мы в расчёте, результат будет нулевой. И когда мы должны что-то кому-то, значение будет больше нуля (например, единица). Таким образом, мы можем сказать, что функция `debts/1` возвращает количество услуг, которые мы должны разным людям.

Реализация этой функции будет немного сложнее:

```
-export([install/1, add_friend/4, add_service/4, friend_by_name/1,
         friend_by_expertise/1, debts/1]).
...
debts(Name) ->
    Match = ets:fun2ms(
        fun(#mafiapp_services{from=From, to=To}) when From =:= Name ->
                {To,-1};
           (#mafiapp_services{from=From, to=To}) when To =:= Name ->
                {From,1}
        end),
    F = fun() -> mnesia:select(mafiapp_services, Match) end,
    Dict = lists:foldl(fun({Person,N}, Dict) ->
                           dict:update(Person, fun(X) -> X + N end, N, Dict)
                       end,
                       dict:new(),
                       mnesia:activity(transaction, F)),
    lists:sort([{V,K}|| {K,V} <- dict:to_list(Dict)]).
```

Когда запросы Mnesia становятся сложнее, спецификации сопоставлений обычно становятся частью вашего решения. Они позволяют выполнять простые функции на Erlang, что делает их неоценимыми, когда дело доходит до генерации результатов в

заданной форме. В этой функции спецификация сопоставления используется, чтобы найти, что когда услуга оказана заданным человеком, то её значение равно –1 (мы оказали услугу, нам должны одну). Когда имя совпадает с тем, кто оказал услугу, то возвращается значение 1 (мы получили услугу, значит, должны одну). В обоих случаях значение группируется с кортежем, который содержит имя.

Включение имени необходимо для второго шага вычислений, где мы попытаемся посчитать все услуги, оказанные каждому человеку, и посчитать уникальное накопленное значение. Снова-таки есть много способов получить это значение. Я выбрал такой, который требовал от меня минимум работы внутри транзакции и позволил отделить максимум моего кода от базы данных, что позволяет выполнить в общем виде больше транзакций. Это не очень полезно для `mafiapp`, но в случаях, где вам нужно будет выжать максимум производительности, это поможет уменьшить соревнование за ресурсы базы данных.



Решение, которое я выбрал, берёт все значения, складывает их в словарь и использует функцию `dict:update(Ключ, Операция, Словарь)`, чтобы увеличить или уменьшить значение на основании движения услуг от нас или к нам. Если поместить это в свёртку по результатам чтения из Mnesia, то получим список всех нужных нам значений.

Последним шагом будет перевернуть все значения (из `{Ключ, Долг}` в `{Долг, Ключ}`) и отсортировать, что даст нам нужные значения.

Встреча с боссом

Наш программный продукт должен хотя бы раз пройти рабочие испытания. Мы сделаем это с помощью настройки узла, которым будет пользоваться босс, и затем узла консильери.

```
$ erl -name corleone -pa ebin/
```

```
$ erl -name genco -pa ebin/
```

Как только оба узла запущены, вы можете подключить их друг к другу и установить приложение:

```
(corleone@ferdmbp.local)1> net_kernel:connect('genco@ferdmbp.local').
true
(corleone@ferdmbp.local)2> mafiapp:install([node()|nodes()]).
```

```
{[ok,ok],[]}
(corleone@ferdmbp.local)3>

=INFO REPORT==== 8-Apr-2013::20:02:26 application: mnesia
exited: stopped
type: temporary
===
```

Затем вы можете запустить Mnesia и mafiapp на обоих узлах с помощью вызова application:start(mnesia), application:start(mafiapp). Как только они запустились, вызовите mnesia:system_info(), чтобы увидеть, что всё работает как следует. Этот вызов напечатает информацию о состоянии всей вашей новой системы.

```
(genco@ferdmbp.local)2> mnesia:system_info().
===> System info in version "4.7 debug level = none <===
opt_disc. Directory "/Users/ferd/.../Mnesia.genco@ferdmbp.local" is used.
use fallback at restart = false
running db nodes = ['corleone@ferdmbp.local','genco@ferdmbp.local']
stopped db nodes = []
master node tables = []
remote = []
ram_copies = []
disc_copies = [mafiapp_friends,mafiapp_services,schema]
disc_only_copies = []
[{'corleone@...',disc_copies},{'genco@...',disc_copies}] = [schema,mafiapp_friends,
mafiapp_services]
5 transactions committed, 0 aborted, 0 restarted, 2 logged to disc
0 held locks, 0 in queue; 0 local transactions, 0 remote
0 transactions waits for other nodes: []
yes
```

Вы можете видеть, что оба узла находятся в списке работающих узлов базы данных и что обе таблицы и схема записаны как на диск, так и в оперативную память (disc_copies). Мы можем начать писать и читать данные из базы данных. Конечно, хорошим первым шагом будет добавить босса, Дона Корлеоне, в базу данных:

```
(corleone@ferdmbp.local)4> ok = mafiapp:add_friend("Дон Корлеоне", [], [boss], boss).
ok
(corleone@ferdmbp.local)5> mafiapp:add_friend(
(corleone@ferdmbp.local)5>     "Альберт Эйнштейн",
(corleone@ferdmbp.local)5>     [{city, "Принстон, Нью-Джерси, США"}],
(corleone@ferdmbp.local)5>      [physicist, savant,
(corleone@ferdmbp.local)5>      [{awards, [{1921, "Нобелевская премия"}]}]],
(corleone@ferdmbp.local)5>     physicist).
ok
```

Всё в порядке, мы добавили друзей с узла corleone. Давайте попробуем добавить услугу с узла genco:

```
(genco@ferdmbp.local)3> mafiapp:add_service("Дон Корлеоне",
(genco@ferdmbp.local)3>     "Альберт Эйнштейн",
(genco@ferdmbp.local)3>     {1905, '?', '?'},
(genco@ferdmbp.local)3>     "Добавил квадрат к E = MC").
ok
(genco@ferdmbp.local)4> mafiapp:debts("Альберт Эйнштейн").
[{1,"Дон Корлеоне"}]
```

И все эти изменения могут быть отражены обратно на узле corleone:

```
(corleone@ferdmbp.local)6> mafiapp:friend_by_expertise(physicist).
[{"Альберт Эйнштейн",
  [{city,"Принстон, Нью-Джерси, США"}],
  [physicist,savant,[{awards,[{1921,"Нобелевская премия"}]}]],
  physicist,
  [{from,"Дон Корлеоне",
      {1905,'?','?'},
      "Добавил квадрат к E = MC"}]}]
```

Теперь если вы завершите работу одного из узлов и запустите его снова, все данные продолжат быть в порядке:

```
(corleone@ferdmbp.local)7> init:stop().
ok
$ erl -name corleone -pa ebin
... <пропущено> ...
(corleone@ferdmbp.local)1> net_kernel:connect('genco@ferdmbp.local').
true
(corleone@ferdmbp.local)2> application:start(mnesia), application:start(mafiapp).
ok
(corleone@ferdmbp.local)3> mafiapp:friend_by_expertise(physicist).
[{"Albert Einstein",
... <пропущено> ...
    "Добавил квадрат к E = MC"}]}]
```

Разве не замечательно? Теперь мы успешно использовали Mnesia!

ПРИМЕЧАНИЕ. *Если вы получите работающую систему, где таблицы начнут приходить в беспорядок, или вы просто интересуетесь содержимым целых таблиц, вызовите функцию* `tv:start()`. *Она откроет графический интерфейс просмотра таблиц, который позволяет визуально смотреть в таблицы, без использования кода и интерпретатора.*

Удаление записей, наглядно

Обождите — мы, кажется, полностью пропустили удаление записей из базы данных? О, нет! Давайте добавим таблицу и используем её, чтобы увидеть, как избавляться от записей.

Мы создадим небольшую новую возможность для вас и босса, которая позволяет сохранять личных врагов по личным причинам:

```
-record(mafiapp_enemies, {name,
                          info=[]}).
```

Поскольку эта информация будет личной, нам понадобятся немного другие настройки таблицы, с установкой флага `local_content` при создании таблицы. Это позволит данным в таблице оставаться приватно на каждом из узлов, так что никто не сможет случайно прочитать чужих врагов (хотя, конечно, это можно легко обойти с помощью вызова чтения с другого узла через `rpc`).

Вот новая функция `install`, перед которой идёт функция `start/2`, изменённая для новой таблицы:

```
start(normal, []) ->
mafiapp_sup:start_link([mafiapp_friends,
                        mafiapp_services,
                        mafiapp_enemies]).
...
install(Nodes) ->
    ok = mnesia:create_schema(Nodes),
    application:start(mnesia),
    mnesia:create_table(mafiapp_friends,
                        [{attributes, record_info(fields, mafiapp_friends)},
                         {index, [#mafiapp_friends.expertise]},
                         {disc_copies, Nodes}]),
    mnesia:create_table(mafiapp_services,
                        [{attributes, record_info(fields, mafiapp_services)},
                         {index, [#mafiapp_services.to]},
                         {disc_copies, Nodes},
                         {type, bag}]),
    mnesia:create_table(mafiapp_enemies,
                        [{attributes, record_info(fields, mafiapp_enemies)},
                         {disc_copies, Nodes},
                         {local_content, true}]),
    application:stop(mnesia).
```

Функция `start/2` теперь отправляет `mafiapp_enemies` под присмотр наблюдателя, чтобы всё продолжало работать. Функция `install/1` пригодится для тестов и установки на новые компьютеры, но если вы делаете это на производственном сервере, то можно

вызвать `mnesia:create_table/2`, чтобы добавить таблицы. В зависимости от нагрузки на вашу систему и количества узлов в ней вы можете захотеть несколько пробных запусков на тестовом сервере.

Теперь можно написать простой тест, который будет работать с нашей базой данных, и увидеть, как всё прошло.

```
...
-export([add_service/1, friend_by_name/1, friend_by_expertise/1,
         friend_with_services/1, accounts/1, enemies/1]).

all() -> [add_service, friend_by_name, friend_by_expertise,
          friend_with_services, accounts, enemies].
...
enemies(_Config) ->
    undefined = mafiapp:find_enemy("Эдвард"),
    ok = mafiapp:add_enemy("Эдвард", [{bio, "Вампир"},
                                      {comment, "Сосёт (кровь)"}]),
    {"Эдвард", [{bio, "Вампир"},
                {comment, "Сосёт (кровь)"}]} = mafiapp:find_enemy("Эдвард"),
    ok = mafiapp:enemy_killed("Эдвард"),
    undefined = mafiapp:find_enemy("Эдвард").
```

Это будет похоже на предыдущие запуски `add_enemy/2` и `find_enemy/1`. Всё, что нам нужно будет сделать, — это простая вставка в первом и затем `mnesia:read/1` по первичному ключу во втором:

```
add_enemy(Name, Info) ->
    F = fun() -> mnesia:write(#mafiapp_enemies{name=Name, info=Info}) end,
    mnesia:activity(transaction, F).

find_enemy(Name) ->
    F = fun() -> mnesia:read({mafiapp_enemies, Name}) end,
    case mnesia:activity(transaction, F) of
        [] -> undefined;
        [#mafiapp_enemies{name=N, info=I}] -> {N,I}
    end.
```

Функция `enemy_killed/1` немного будет отличаться:

```
enemy_killed(Name) ->
    F = fun() -> mnesia:delete({mafiapp_enemies, Name}) end,
    mnesia:activity(transaction, F).
```

Вот, в принципе, и всё, что касалось простого удаления. Вы можете экспортировать функции и запустить коллекцию тестов, и все тесты должны проходить.

При попытке выполнить тесты на двух узлах (после удаления предыдущих схем или, возможно, после вызова функции `create_table`) у нас должна появиться возможность увидеть, что данные в двух копиях таблиц не являются общими:

```
$ erl -name corleone -pa ebin
```

```
$ erl -name genco -pa ebin
```

После того как узлы запустились, переустановите базу данных:

```
(corleone@ferdmbp.local)1> net_kernel:connect('genco@ferdmbp.local').
true
(corleone@ferdmbp.local)2> mafiapp:install([node()|nodes()]).
=INFO REPORT==== 8-Apr-2013::21:21:47 ===
... <пропущено> ...
{[ok,ok],[]}
```

Запустите приложения, и можно начинать:

```
(genco@ferdmbp.local)1> application:start(mnesia), application:start(mafiapp).
ok
```

```
(corleone@ferdmbp.local)3> application:start(mnesia), application:start(mafiapp).
ok
(corleone@ferdmbp.local)4> mafiapp:add_enemy("Некий Парень", "Потерял уважение к семье").
ok
(corleone@ferdmbp.local)5> mafiapp:find_enemy("Некий Парень").
{"Некий Парень","Потерял уважение к семье"}
```

```
(genco@ferdmbp.local)2> mafiapp:find_enemy("Некий Парень").
undefined
```

И вы увидите, что данные не копируются между узлами. Удаление записи будет тоже таким же простым:

```
(corleone@ferdmbp.local)6> mafiapp:enemy_killed("Некий Парень").
ok
(corleone@ferdmbp.local)7> mafiapp:find_enemy("Некий Парень").
undefined
```

Ну наконец-то.

Запросы с генераторами списков

Если вы внимательно читали эту главу (или хуже, пропустили её прямо до этого места!), подумайте про себя «Чёрт возьми, мне не нравится, как выглядит Mnesia», вам может понравиться эта секция. Если вам понравилась Mnesia, то вам тоже может понравиться эта секция. А если вы любите генераторы списков (*list comprehensions*), то вам однозначно понравится эта секция.

Запросы с генераторами списков (*query list comprehensions*, QLC) являются уловкой компилятора с использованием преобразования при разборе исходного кода, которые позволяют использовать генераторы списков для любой структуры данных, в которой можно выполнять поиск и итерирование. Они реализованы для Mnesia, DETS и ETS, но также могут быть реализованы для других вещей, например `gb_trees`.

Когда вы добавляете в ваш модуль строку `-include_lib("stdlib/include/qlc.hrl")`, вы можете начинать пользоваться генераторами списков, используя некоторое значение, называемое идентификатором запроса (*query handle*), в качестве выражения-генератора. Этот идентификатор позволяет работать с QLC по любой итерабельной структуре данных. В случае с Mnesia вы можете использовать `mnesia:table(ИмяТаблицы)` в качестве выражения-генератора для генератора списка, и начиная с этого места можно использовать генераторы списков для запроса по любой базе данных, оборачивая их в вызов `qlc:q(...)`.

Это вернёт изменённый идентификатор запроса, содержащий больше информации, чем тот, что вернула таблица. Новый идентификатор можно повторно изменять дальше, вызывая функции, например `qlc:sort/1-2`, и можно вычислить результат с помощью `qlc:eval/1` или `qlc:fold/1`.

Давайте поэкспериментируем с этим подходом. Мы перепишем некоторые функции в `mafiapp`. Можете сделать копию *mafiapp-1.0.0* и назвать её *mafiapp-1.0.1* (не забудьте также поправить версию в *.app*-файле).

Для начала мы переделаем `friend_by_expertise`. Эта функция в данный момент реализована через `mnesia:match_object/1`. Вот новая версия, использующая QLC:

```
friend_by_expertise(Expertise) ->
    F = fun() ->
        qlc:eval(qlc:q(
            [{Name,C,I,E,find_services(Name)} || mnesia:table(mafiapp_friends),
             #mafiapp_friends{name=Name,
                              contact=C,
                              info=I,
                              expertise=E} <-E =:= Expertise]))
        end,
    mnesia:activity(transaction, F).
```

Вы можете видеть, что кроме той части, где мы вызваем `qlc:eval/1` и `qlc:q/1`, это выглядит как самый обычный генератор списков. Окончательный результат

находится слева в {Name, C, I, E, find_services(Name)}, выражение-генератор — #mafiapp{...} <- mnesia:table(...), и, наконец, условие E =:= Expertise. Поиск по таблицам базы данных теперь немного более естествен, с точки зрения Erlang.

Теперь попробуем более сложный пример. Мы посмотрим на функцию вычисления долгов debts/1. Она была реализована с использованием спецификации сопоставления и затем свёртки по словарю. Вот как это могло бы выглядеть с помощью QLC:

```
debts(Name) ->
    F = fun() ->
        QH = qlc:q(
            [if Name =:= To -> {From,1};
                Name =:= From -> {To,-1}
            end || #mafiapp_services{from=From, to=To} <-
                    mnesia:table(mafiapp_services),
            Name =:= To orelse Name =:= From]),
        qlc:fold(fun({Person,N}, Dict) ->
                    dict:update(Person, fun(X) -> X + N end, N, Dict)
                end,
                dict:new(),
                QH)
        end,
    lists:sort([{V,K} || {K,V} <- dict:to_list(mnesia:activity(transaction, F))]).
```

Спецификация сопоставления больше не является необходимой. Генератор списков (сохранённый в идентификаторе запроса QH, имя переменной является сокращением от *query handle*) делает эту часть работы. Свёртка была перемещена внутрь транзакции и используется как способ вычисления по идентификатору запроса. Результирующий словарь получается точно таким же, как прошлый, который возвращался из lists:foldl/3. Последняя часть, сортировка, обрабатывается за пределами транзакции с помощью словаря, который был возвращён из mnesia:activity/1, и преобразования его в список.

Готово. Если вы напишете эти функции в вашей новой версии приложения *mafiapp-1.0.1* и запустите коллекцию тестов, то все шесть тестов должны пройти успешно.

Помните Mnesia

Вот и всё, что касалось Mnesia. Это довольно сложная база данных, и мы изучили большую часть того, что можно с ней делать. Дальнейшее продвижение вглубь этой темы потребует от вас чтения документации по Erlang и изучения примеров исходных кодов. Программисты с настоящим боевым опытом Mnesia в больших масштабируемых системах, которые работают в течение многих лет, встречаются довольно редко. Вы можете найти некоторых из них в списках рассылки, иногда они отвечают на вопросы, но в основном являются занятыми людьми.



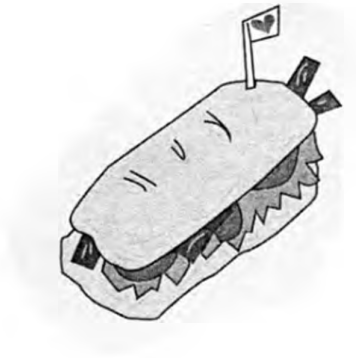
Кроме того, Mnesia всегда является хорошим инструментом для приложений размером поменьше, где вас может напрягать проблема выбора системы хранения данных, и даже для больших приложений, где вы точно знаете, что у вас будет фиксированное количество узлов. Возможность хранить и реплицировать термы Erlang без посредников — это очень удобно, цель, которую многие языки пытались достигнуть в течение многих лет, используя объектно-реляционные отображения (*object-relational mapping*, ORM). Довольно интересно, если задуматься, вы могли бы писать QLC-селекторы для традиционных SQL-баз данных или любой другой вид хранилища, которое позволяет итерацию по всем элементам.

Mnesia и набор её инструментов имеют весь необходимый потенциал, чтобы пригодиться в ваших будущих приложениях. А пока что мы перейдём к дополнительным инструментам, которые помогут вам проверить качество вашего кода, — Dialyzer.

30
СПЕЦИФИКАЦИИ ТИПОВ И DIALYZER

Эта глава сосредоточена на возможностях Dialyzer, который является очень эффективным инструментом, когда дело касается анализа кода на языке Erlang. Он используется для поиска всех видов разногласий, как, например, код, который никогда не будет исполнен, но главное его назначение — это поиск ошибок типов в вашем коде. Мы рассмотрим историю, почему был создан Dialyzer, основные принципы, стоящие в его основе, и его возможности при поиске ошибок, связанных с типами. Конечно же, ещё мы сможем попробовать несколько примеров Dialyzer на практике.

PLT — это лучший бутерброд



Нашим первым шагом будет создать *постоянную таблицу поиска* (*persistent lookup table*, или PLT), которая является сборкой всех подробностей, которые Dialyzer способен собрать о приложениях и модулях, являющихся частью вашей стандартной поставки Erlang, а также о коде за пределами OTP.

Сборка всего занимает ощутимое время, особенно если вы работаете на платформе, где не поддерживается компиляция в машинный код посредством HiPE (например, Windows) или старые версии Erlang. К счастью, со временем происходят улучшения, и более новые версии Erlang, начиная от R15B02, поддерживают параллельное построение PLT, что работает ощутимо быстрее.

Введите в терминал следующую команду и позвольте ей исполняться столько, сколько потребуется (в моём случае оказалось меньше десяти минут, но на Erlang старой версии это может легко занять и полтора часа):

```
$ dialyzer -build_plt -apps erts kernel stdlib crypto mnesia sasl
common_test eunit
Compiling some key modules to native code... done in 1m19.99s
Creating PLT /Users/ferd/.dialyzer_plt ...
eunit_test.erl:302: Call to missing or unexported function
eunit_test:nonexisting_function/0
Unknown functions:
compile:file/2
compile:forms/2
... <пропущено> ...
xref:stop/1
Unknown types:
compile:option/0
done in 6m39.15s
done (warnings were emitted)
```

Эта команда строит PLT-файл, указывая, какие приложения OTP мы хотим в него включить. Вы можете не обращать внимания на предупреждения, поскольку Dialyzer способен справиться с незнакомыми функциями при поиске ошибок типов (это связано с тем, как работает алгоритм вывода типов, и обсуждается в следующей секции). Некоторые пользователи Windows увидят ошибку, что-то вроде «Переменная HOME должна быть установлена, чтобы Dialyzer смог найти PLT по умолчанию» («The HOME environment variable needs to be set so that Dialyzer knows where to find the default PLT»). Это потому, что Windows не всегда устанавливает переменную окружения HOME, и Dialyzer не знает, куда записывать PLT-файл. Установите эту переменную равной пути для удобной вам директории, например *C:/Users/Вашеимяпользователя*.

Если хотите, можете включить приложения, такие как `ssl` или `reltool`, добавляя их в список, следующий за `-apps`, а если ваш PLT уже построен, можно добавить в него новые приложения так:

```
$ dialyzer -add_to_plt -apps ssl reltool
```

Если хотите, добавьте ваши собственные приложения или модули в PLT, вы можете сделать это с помощью опции `-r Директории`, которая будет искать все файлы с расширением *.erl* или *.beam* (главное, чтобы при их компиляции был использован параметр `debug_info`).

Более того, Dialyzer позволяет вам иметь несколько PLT-файлов одновременно и указывать их с помощью параметра командной строки `-plt ИмяФайла` в любой команде, которую вы будете использовать, чтобы выбирать нужный PLT-файл. Как альтернативный вариант, если вы построили несколько не связанных между собой PLT-файлов, где модули не находятся одновременно в нескольких из них, вы можете слить их в один, используя параметр `-plts Имя1 Имя2... ИмяN`. Это особенно полезно, когда вы используете разные PLT-файлы для разных проектов или версий Erlang.

Пока наш PLT-файл строится, давайте познакомимся с механизмом Dialyzer, который ищет ошибки в типах.

Успешная типизация

Как с многими другими динамическими языками программирования, программы на Erlang подвержены риску ошибок типизации. Вы или другой программист передаёте некоторые аргументы в функцию, которые передавать не следовало, а может быть, просто недостаточно проверил свой код. Программа устанавливается на производственный сервер, и всё работает вроде бы нормально. Затем в четыре утра администратор звонит вам, потому что новый код начал многократно падать — достаточно для того, чтобы наблюдатели отказались перезапускать его и обрушились под тяжестью сделанных вами ошибок.



На следующее утро вы добираетесь в офис и узнаёте, что ваш рабочий компьютер был очищен, ваша машина поцарапана ключами, а ваши права записи в репозиторий кода отобраны, и всё потому, что администратору надоело, что вы постоянно, хоть и случайно, управляете его распорядком дня. Всех эти проблем можно было избежать, если бы компилятор имел статический анализатор типа, который бы проверял программы перед запуском.

Хотя Erlang не страдает от отсутствия системы типов так сильно, как другие динамические языки, благодаря его реактивному подходу[1] к ошибкам времени исполнения, иметь преимущество в виде дополнительной безопасности, которая предоставляется ранними средствами определения ошибок типов, просто замечательно.

Обычно так спроектированы языки со статической типизацией. На семантику[2] языков сильно влияет то, что позволяют или запрещают их системы типов. Например, такая функция:

```
foo(X) when is_integer(X) -> X + 1;
foo(X) -> list_to_atom(X).
```

Многие системы типов не имеют возможности правильно представить типы в этой функции. Они могут видеть, что она принимает целое число или список и возвращает целое число или атом, но не будут отслеживать зависимость между входным типом

[1] Под реактивным имеется в виду работа по реакции на ошибки по мере их появления, как противоположность подходу проактивному — работе по предовращению ошибок в будущем (*прим. перев.*).

[2] Семантика — смысловое значение единиц языка (*прим. перев.*).

функции и результатом (условные типы и типы-пересечения могут это сделать, но они могут быть очень многословны). Это означает, что написание таких функций, которые являются в Erlang совершенно обычным делом, может привести к некоторой неоднозначности в анализаторе типов, когда позже эти функции будут использованы в коде.

В общем случае анализаторы хотят доказать что во время исполнения не появятся ошибки типов, то есть *доказать математически*. Это означает, что в некоторых случаях программа проверки типов запретит некоторые практически возможные операции, для того чтобы убрать неоднозначность, которая может привести к аварийным остановкам вашей программы. Реализация такой системы типов, вероятно, означала бы принудительное изменение семантики Erlang.

Проблема заключалась в том, что к тому времени, как появилась идея создать Dialyzer, Erlang уже использовался в ряде очень больших проектов. Для любого инструмента, такого как Dialyzer, быть принятым разработчиками означало уважать и следовать философии языка Erlang. Если Erlang позволяет чистейший беспорядок в типах, который может разрешиться только во время исполнения, значит, так тому и быть. Программа проверки типов не имеет права жаловаться. Никакой программист не полюбит инструмент, который сообщает ему, что программа не будет работать, когда она уже несколько месяцев работает на производственном сервере!

Другой альтернативой была бы система типов, которая бы не доказывала отсутствие ошибок, но вместо этого прилагала бы все усилия, чтобы определить то, что возможно. Вы можете сделать такое определение очень хорошим, но оно никогда не будет идеальным — это компромисс, который надо принять.

Люди, проектировавшие систему типов Dialyzer, сделали решение не доказывать свободу программы от ошибок, когда дело касается типов, но вместо этого найти так много ошибок, как это возможно, никогда не вступая в противоречие с реальным миром. Как объясняется в статье «Практический вывод типов на основе успешной типизации»[3], которая стоит в основе Dialyzer, программа проверки типов для языка, подобного Erlang, должна иметь возможность работать без объявления типов вообще (хотя она принимает от нас подсказки), должна быть простая, читаемая, адаптироваться к языку (а не наоборот) и жаловаться только на те ошибки, которые гарантируют аварийную остановку работы.

> Нашей главной целью является раскрытие неявной информации о типах в коде Erlang и явное предоставление другим программам доступа к ней. По причине размеров типовых приложений на Erlang выведение типов должно быть полностью автоматическим и верно следовать операционной семантике языка. Более того, оно не должно требовать переписывания кода любого рода. Причина этому проста. Переписывание приложений, часто являющихся критически важными для безопасности, состоящих из сотен

[3] Practical Type Inference Based on Success Typings // *http://www.it.uu.se/research/group/hipe/papers/succ_types.pdf*

тысяч строк кода, просто чтобы удовлетворить недовольную программу выведения типов, не является приемлемым вариантом, обречённым на успех. Однако большие программные приложения должны обслуживаться, и часто этим занимаются не их авторы. С помощью автоматического выявления информации о типах, которая уже есть в наличии, мы обеспечиваем автоматическое документирование, которое может эволюционировать вместе с программой и не будет устаревать. Также мы думаем, что очень важно достигнуть баланса между точностью и читаемостью. И последнее, но тоже важное замечание: выведенные типы никогда не должны быть ошибочными.

Dialyzer начинает каждый сеанс анализа оптимистично, предполагая, что все функции работают правильно. Он считает их всегда успешно завершающими свою работу, принимающими что угодно и, вероятно, возвращающими что угодно. Не важно, как используется неизвестная функция, это считается приемлемым способом её применения. Вот почему предупреждения о неизвестных функциях не играют большой роли при генерации PLT-файлов. Всё в порядке, Dialyzer — прирождённый оптимист, когда дело касается выведения типов.

По мере продвижения анализа Dialyzer узнаёт больше и больше о ваших функциях. Когда это происходит, он начинает анализировать код и видит некоторые интересные факты.

Предположим, одна из ваших функций имеет оператор + между своими аргументами и возвращает результат сложения. Dialyzer больше не может считать, что функция принимает и возвращает что угодно, но теперь будет ожидать, что аргументы являются числами (целыми значениями либо с плавающей точкой), и возвращаемые результаты тоже будут числами. Эта функция получит выведенный тип, связанный с ней, который говорит, что теперь функция принимает два числа и возвращает число.

Теперь давайте предположим, что одна из ваших функций вызывает другую, описанную выше, и передаёт ей два аргумента: атом и число. Dialyzer подумает над этим кодом и скажет: «Минуточку, но вы не можете использовать с оператором + атом и число!» Затем он очень обеспокоится, потому что функция раньше могла вернуть число, а теперь, так как вы её вызываете, она не сможет вернуть ничего.

В более общем случае, однако, вы можете обнаружить, что Dialyzer будет молчать о многих вещах, которые по вашему опыту иногда могут приводить к ошибке. Например, посмотрите на следующий образец кода:

```
main() ->
    X = case fetch() of
        1 -> some_atom;
        2 -> 3.14
    end,
    convert(X).
```

```
convert(X) when is_atom(X) -> {atom, X}.
```

Этот фрагмент кода предполагает существование функции `fetch/0`, которая возвращает 1 либо 2. На основании этого мы возвратим атом либо число с плавающей точкой.

С нашей точки зрения, похоже, что в какой-то момент времени вызов `convert/1` завершится ошибкой. Мы бы, вероятно, ожидали ошибку типа там, где `fetch()` возвращает 2 и потом отправляет значение с плавающей точкой в `convert/1`. Dialyzer так не считает. Помните, что Dialyzer оптимистичен. Он начинает с верой в ваш код, и поскольку есть возможность, что вызов функции `convert/1` в какой-то момент может быть успешным, Dialyzer промолчит. В этом случае ошибка типов сообщена не будет.

Выведение типов и несовпадения

Для практического примера принципов, описанных в предыдущей секции, давайте попробуем Dialyzer с несколькими модулями: *discrep1.erl*, *discrep2.erl* и *discrep3.erl*. Вот модуль *discrep1.erl*:

```
-module(discrep1).
-export([run/0]).

run() -> some_op(5, you).

some_op(A, B) -> A + B.
```

Ошибка в этом примере как бы очевидна. Вы не можете добавить 5 к атому `you`. Можем попробовать Dialyzer с этим фрагментом кода, предположим что PLT был уже создан:

```
$ dialyzer discrep1.erl
Checking whether the PLT /home/ferd/.dialyzer_plt is up-to-date... yes
Proceeding with analysis...
discrep1.erl:4: Function run/0 has no local return
discrep1.erl:4: The call discrep1:some_op(5,'you') will never return
since it differs in the 2nd argument from the success typing arguments:
(number(),number())
discrep1.erl:6: Function some_op/2 has no local return
discrep1.erl:6: The call erlang:'+'(A::5,B::'you') will never return
since it differs in the 2nd argument from the success typing arguments:
(number(),number())
done in 0m0.62s
done (warnings were emitted)
```

Ох, чёрт побери, Dialyzer нашёл что-то. Что же это означает?

Первое — это ошибка, которую вы часто будете видеть при использовании Dialyzer. «Function Name/Arity has no local return» (функция Имя/Арность содержит что-то, что не возвращает значение) — это стандартное предупреждение Dialyzer, когда имеются доказательства, что функция не может ничего возвратить (кроме как, например, вызвать исключение), потому что одна из вызываемых ею функций вызвала срабатывание детектора ошибки типов. Когда такое происходит, это означает, что вычисленные типы возвращаемого функцией значения сводятся к пустому типу, она не может вернуть ничего. Эта ошибка распространяется вверх к вызвавшей её функции, которая и печатает эту ошибку «no local return».

Вторую ошибку понять немного проще. Она говорит, что вызов `some_op(5, 'you')` нарушает то, что по мнению Dialyzer было бы входящими типами для нормальной работы функции, то есть два числа (`number()` и `number()`). Поскольку такая запись немного непривычна, мы скоро рассмотрим её подробнее.

Третья ошибка — снова «no local return». Первая случилась потому, что вызов `some_op/2` привёл бы к исключению, а эта — потому, что вызов операции `+` тоже закончился бы исключением. Об этом же четвёртая и последняя ошибка.

А что насчёт *discrep2.erl*? Вот как выглядит этот файл:

```
-module(discrep2).
-export([run/0]).

run() ->
    Tup = money(5, you),
    some_op(count(Tup), account(Tup)).

money(Num, Name) -> {give, Num, Name}.
count({give, Num, _}) -> Num.
account({give, _, X}) -> X.

some_op(A, B) -> A + B.
```

Если снова выполнить анализ Dialyzer для этого файла, вы получите ошибки, подобные тем, что уже встретились в *discrep1.erl*:

```
$ dialyzer discrep2.erl
Checking whether the PLT /home/ferd/.dialyzer_plt is up-to-date... yes
Proceeding with analysis...
discrep2.erl:4: Function run/0 has no local return
discrep2.erl:6: The call discrep2:some_op(5,'you') will never return
since it differs in the 2nd argument from the success typing arguments:
(number(),number())
discrep2.erl:12: Function some_op/2 has no local return
discrep2.erl:12: The call erlang:'+'(A::5,B::'you') will never return
since it differs in the 2nd argument from the success typing arguments:
(number(),number())
done in 0m0.69s
```

```
done (warnings were emitted)
```

Во время анализа Dialyzer может проследить типы насквозь через функции `count/1` и `account/1`. Он выводит типы для каждого элемента кортежа и затем догадывается о значениях, которые в них передаются. Затем он может снова найти ошибки, безо всяких проблем.

Давайте пойдём ещё дальше и создадим файл *discrep3.erl*:

```
-module(discrep3).
-export([run/0]).

run() ->
    Tup = money(5, you),
    some_op(item(count, Tup), item(account, Tup)).

money(Num, Name) -> {give, Num, Name}.

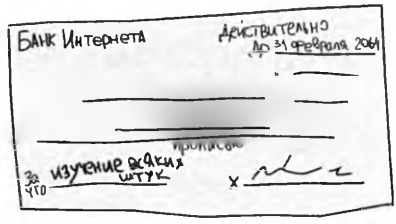
item(count, {give, X, _}) -> X;
item(account, {give, _, X}) -> X.

some_op(A, B) -> A + B.
```

Эта версия кода представляет новый уровень перенаправления. Вместо того чтобы иметь чётко определённую функцию для значений `count` и `account`, этот пример работает с атомами и выбирает разные уравнения функции. Если запустить на этот пример Dialyzer, то получаем такой результат:

```
$ dialyzer discrep3.erl
Checking whether the PLT /home/ferd/.dialyzer_plt is up-to-date... yes
Proceeding with analysis... done in 0m0.70s
done (passed successfully)
```

Ох, каким-то образом новое изменение файла усложнило ситуацию настолько, что Dialyzer потерялся в наших определениях типов. Ошибка, правда, всё ещё никуда не исчезла. Мы вернёмся к тому, почему Dialyzer не находит ошибки в этом файле и как это исправить, в секции «Типизируем функции» на странице 644, а пока что есть ещё пара способов запуска Dialyzer, которые нам нужно увидеть.



Если бы мы хотели прогнать проверку Dialyzer, скажем, над нашим релизом Process Quest, можно было бы сделать так:

```
$ cd processquest/apps
$ ls
processquest-1.0.0 processquest-1.1.0 regis-1.0.0
regis-1.1.0 sockserv-1.0.0 sockserv-1.0.1
```

Итак, у нас имеется в наличии несколько библиотек. Dialyzer не был бы рад, если бы у нас было несколько модулей с одинаковыми именами, поэтому нам придётся указывать директории вручную:

```
$ dialyzer -r processquest-1.1.0/src regis-1.1.0/src sockserv-1.0.1/src
Checking whether the PLT /home/ferd/.dialyzer_plt is up-to-date... yes
Proceeding with analysis...
dialyzer: Analysis failed with error:
No .beam files to analyze (no -src specified?)
```

Ох, верно — по умолчанию Dialyzer будет искать *.beam*-файлы. Нам нужно добавить параметр `-src`, чтобы он выбрал *.erl*-файлы для анализа:

```
$ dialyzer -r processquest-1.1.0/src regis-1.1.0/src sockserv-1.0.1/src -src
Checking whether the PLT /home/ferd/.dialyzer_plt is up-to-date... yes
Proceeding with analysis... done in 0m2.32s
done (passed successfully)
```

Заметьте, что мы добавили ко всем запросам директорию *src/*. Мы могли бы выполнить тот же поиск и без неё, но тогда Dialyzer бы пожаловался на ряд ошибок в тестах EUnit на основании того, как себя ведут некоторые макросы предположений (*assert*) с анализом кода, — нам действительно не очень интересны ошибки в наших тестах. Плюс к тому же, если вы иногда проверяете наличие сбоев и принудительно приводите вашу программу к аварийным остановкам в тестах, Dialyzer к этому обязательно придерётся, и вам это может помешать.

Типа про типы типов

Как мы увидели с *discrep3.erl*, Dialyzer иногда не может вычислить все типы тем способом, каким мы ожидали. Это потому, что Dialyzer хоть и умный, но не умеет читать наши мысли. Чтобы помочь ему в этом деле (и также помочь самим себе), мы можем объявить типы и подписать функции — это документирует сами функции и помогает записать в явной форме (формализовать) неявные ожидания о типах, на которых построен наш код.

Одиночные типы

Типы в Erlang могут быть настолько простыми, насколько простым может быть, скажем, число 42, тип, записанный явно в коде в виде `42` (ничего необычного!), или конкретные значения атомов, например `cat` или `molecule`. Они называются *одиночными типами* (*singleton types*) и ссылаются прямо на само значение. Таблица 30.1 показывает возможные одиночные типы:

Таблица 30.1. Одиночные типы Erlang

Тип	Описание
`'some atom'`	Любой атом является одиночным типом самого себя
`42`	Заданное целое число
`[]`	Пустой список
`{}`	Пустой кортеж
`<<>>`	Пустое двоичное значение

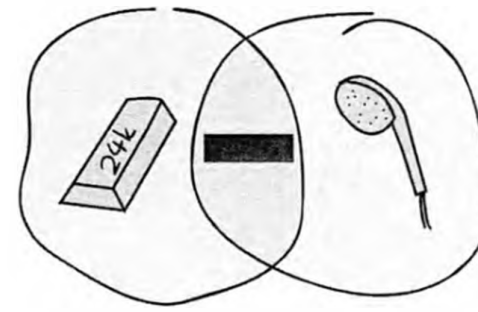
Вы можете видеть, что может оказаться не очень удобно писать на Erlang, используя только эти типы. Нет способа выразить такие вещи, как, например, возраст или даже «все целые числа», используя одиночные типы. И потом, даже если бы была возможность указать много типов сразу, раздражала бы попытка выразить такие вещи, как «любое целое число», не перечисляя всех значений вручную, что в целом не очень-то и возможно. Поэтому Erlang имеет объединённые и встроенные типы.

Объединённые и встроенные типы

Объединённые типы позволяют описать более сложные идеи, например тип, содержащий два атома. *Встроенные типы* являются заранее предопределёнными типами, построить вручную которые не обязательно есть возможность.

Объединённые и встроенные типы в целом имеют подобный синтаксис и записываются в виде `ИмяТипа()`. Например, тип всех возможных целых чисел пишется как `integer()`. Скобки используются потому, что они позволяют нам сделать отличия между типом `atom()` для всех атомов и словом `atom`, указывающим на атом, имеющий значение `'atom'`. Более того, чтобы сделать код чище, многие программисты предпочитают заключать все атомы в определения типов, то есть получается `'atom'` вместо `atom`. Это явно указывает, что `'atom'` был задуман как одиночный тип, а не встроенный тип, в котором программист просто забыл скобки.

Таблица 31.3 показывает встроенные типы, которые имеются в языке. Заметьте, что не все они имеют такой же синтаксис, как объединённые типы. Некоторые из них, такие как двоичные значения и кортежи, имеют особый синтаксис, который призван сделать их использование более дружественным.



Имея на вооружении встроенные типы из данной таблицы, становится немного легче представить себе, как можно определить типы для наших программ на Erlang. Некоторых из них всё ещё не хватает. Может быть, это слишком туманно и не совсем подходит для наших целей. Помните ошибки в одном из модулей `discrepN`, упоминавшие тип `number()`? Этот тип не является одиночным и не является встроенным типом. Это объединённый тип, что означает, что мы можем определить нечто подобное сами.

Таблица 30.2. Встроенные типы в Erlang

Тип	Описание
`any()`	Любой Erlang-терм
`none()`	Специальный тип, который означает, что никакой терм или тип не подходит. Обычно когда Dialyzer уменьшает возможные возвращаемые функцией значения до этого типа, это означает, что функция почти наверняка завершится исключением или аварийно. Это синоним для «эта штука работать не будет»
`pid()`	Идентификатор процесса
`port()`	Порт является представлением идентификатора открытого файла (которые мы редко видим, если только не начнём копать глубоко в библиотеках Erlang), сокета и в целом вещи, которые позволяют Erlang связываться с внешним миром, например посредством `erlang:open_port/2`. В консоли интерпретатора они печатаются как `#Port<0.638>`
`reference()`	Уникальные значения, возвращаемые `make_ref()` или `erlang:monitor/2`
`atom()`	Атомы в целом
`binary()`	Блок двоичных данных любого размера
`<<_:ЦелоеЧисло>>`	Двоичные данные известного размера, где `ЦелоеЧисло` — заданный размер (в битах)
`<<_:_*ЦелоеЧисло>>`	Двоичное число с известным размером единицы измерения, но неизвестной длины (кратная длина)
`<<_:ЦелоеЧисло, _:_*ДругоеЧисло>>`	Смесь двух предыдущих форм записи, чтобы указать, что двоичные данные могут иметь минимальную длину
`integer()`	Любое целое число

`N..M`	Диапазон целых чисел. Например, если бы вы хотели представить число месяцев в году, то можно было бы определить диапазон 1..12. Заметьте, что Dialyzer оставляет за собой право расширить диапазон до большего на своё усмотрение
`non_neg_integer()`	Целые числа, большие или равные нулю
`pos_integer()`	Целые числа больше нуля
`neg_integer()`	Целые числа меньше нуля (до –1 включительно)
`float()`	Любое число с плавающей точкой
`fun()`	Любая функция с любыми параметрами и любым возвращаемым типом.
`fun((...) -> Type)`	Анонимная функция любой арности, которая возвращает заданный тип. Если бы данная функция возвращала список, то её можно было бы записать как `fun((...) -> list())`
`fun(() -> Type)`	Анонимная функция без аргументов, возвращающая терм данного типа
`fun((Type1, Type2, ..., TypeN) -> Type)`	Анонимная функция с заданным числом аргументов известного типа. Например, функция, принимающая целое число и число с плавающей точкой, может быть объявлена как `fun((integer(), float()) -> any())`
`[Тип()]`, `list(Тип())`	Список, содержащий заданный тип. Список целых чисел, например, можно записать как `[integer()]`. Ещё один способ получить то же самое: `list(Тип())`. Списки иногда могут быть нерегулярными (*improper*), например `[1,2|a]`. Dialyzer имеет специальные типы, обозначающие нерегулярные списки: `improper_list(ТипСписка, ТипХвоста)`. Нерегулярный список `[1,2|a]` имеет, таким образом, тип `improper_list(integer(), atom())`. И затем, чтобы усложнить всё, существует возможность, когда вы не уверены, будет ли список нерегулярным. В таких случаях вам пригодится `maybe_improper_list(ТипСписка, ТипХвоста)`
`[Тип(), ...]`	Список с многоточием [Тип(), ...] — это особый случай, который означает, что список не может быть пустым
`tuple()`	Любой кортеж
`{Type1, Type2, ..., TypeN}`	Кортеж известного размера с известными типами. Например, узел двоичного дерева может быть объявлен как `{'node', any(), any(), any(), any()}`, что соответствует `{'node', ЛевоеДерево, ПравоеДерево, Ключ, Значение}`

Запись, представляющая собой объединение типов, делается с помощью вертикальной черты (|). Проще говоря, это позволяет нам сказать, что данный тип ИмяТипа является объединением типов Тип1 | Тип2 | ... | ТипN. Таким образом, тип, включающий в себя целые и действительные числа (number()), представляется как (integer() | float()). Логическое значение может быть определено как ('true' | 'false'). Также возможно определять типы, в которых используется только один тип из объединения, это хоть и выглядит как объединение, но на самом деле является просто альтернативным именем.

В действительности много таких альтернативных имён и объединений типов заранее создано для вашего удобства:

Таблица 30.3. Предопределённые объединения типов и альтернативные имена

term()	Является эквивалентом для any(). Тип был добавлен потому, что другие инструменты ранее использовали тип term(). Как вариант можно использовать переменную _ (подчёркивание) в качестве альтернативного имени для term() и any()
boolean()	Объединённый тип 'true' | 'false'
byte()	Диапазон 0..255. Представляет собой любой байт, существующий во вселенной
char()	Диапазон 0..16#10ffff, но не до конца ясно, ссылается ли этот тип данных на какой-то стандарт символов (Unicode, например). Диапазон сделан максимально широким, чтобы избежать конфликтов
number()	Объединение integer() | float()
maybe_improper_list()	Альтернативное имя для maybe_improper_list(any(), any()), представляет собой обобщение для обычных или нерегулярных списков
maybe_improper_list(T)	Альтернативное имя для maybe_improper_list(T, any()), где T может быть любым заданным типом.
string()	Определено как список символов [char()] (помните, что диапазон char() — 0..16#10ffff, а не 0..255). Существует вариант этого типа nonempty_string(), который определён как [char(), ...]. К сожалению, не придумали тип данных для двоичных строк, но это скорее потому, что они являются блоками данных, которые всё равно придётся разбирать на символы независимо от выбранного вами типа

`iolist()`	Тип определён как `maybe_improper_list(char() | binary() | iolist(), binary() | [])`. Вы можете видеть, что список ввода-вывода сам рекурсивно определён через списки ввода-вывода. Dialyzer поддерживает рекурсивные типы, начиная с версии R13B04. Перед этим такие типы могли определяться только путём трудных гимнастических упражнений
`module()`	Тип, который указывает на имена модулей, в настоящее время является альтернативным именем для `atom()`
`timeout()`	`non_neg_integer() | 'infinity'`, чтобы представлять значения времени ожидания, которые принимаются в части `after` выражения `receive`
`node()`	Имя узла Erlang, которое является атомом
`no_return()`	Альтернативное имя для `none()`, предназначенное для использования в качестве возвращаемого значения из функций. Оно, в частности, должно отмечать функции, которые никогда не возвращаются и уходят в бесконечный цикл

Определение новых типов

Скажем так, это уже довольно много типов. Таблица 31.3 упоминает тип для дерева, записанный как `{'node', any(), any(), any(), any()}`. Давайте посмотрим, как можно определить его в составе модуля. Синтаксис для определения нового типа в модуле такой:

```
-type ИмяТипа() :: ОпределениеТипа.
```

Таким образом, наше дерево можно определить так:

```
-type tree() :: {'node', tree(), tree(), any(), any()}.
```

В качестве альтернативного варианта мы могли бы определить его с помощью специального синтаксиса, который позволяет использовать имена переменных в качестве комментариев к типу так:

```
-type tree() :: {'node', Left::tree(), Right::tree(), Key::any(), Value::any()}.
```

Но подобное определение не будет работать, поскольку не позволяет нашему дереву быть пустым. Определение дерева может быть улучшено, если подумать рекурсивно, так же как мы делали с нашим модулем *tree.erl* в главе 5 «Привет, рекурсия». В этом модуле пустое дерево определялось как `{node, 'nil'}`. Когда мы находили такой узел в рекурсивной функции, мы останавливались. Обычный непустой узел записывался как `{node, Ключ, Значение, ЛевоеПоддерево, ПравоеПоддерево}`. Переводя это в запись типа, получаем узел дерева в следующей форме:

```
-type tree() :: {'node', 'nil'}
              | {'node', Key::any(), Val::any(), Left::tree(), Right::tree()}.
```

Таким способом мы получаем дерево, которое либо пустое, либо является узлом с каким-то содержимым. Заметьте, что можно было бы использовать просто атом `'nil'` вместо `{'node', 'nil'}`, и Dialyzer был бы совершенно рад такому варианту. Я просто хотел повторить путь, который использовался при создании нашего модуля дерева.

Есть ещё одно место в модулях Erlang, которому мы были бы рады дать типы, но пока не рассматривали, как это делается.

Типы в записях

Как насчёт записей? Для них имеется в некотором роде удобный синтаксис, чтобы задавать типы. Давайте представим себе запись о пользователе `#user{}`. Мы хотим сохранить имя пользователя, некоторые примечания (для них используем наш тип дерева `tree()`), возраст, список друзей и короткую биографию.

```
-record(user, {name=""     :: string(),
               notes       :: tree(),
               age         :: non_neg_integer(),
               friends=[]  :: [#user{}],
               bio         :: string() | binary()}).
```

Общий синтаксис для объявления типов в записях `ИмяПоля :: Тип`, и если вы планируете дать полю значение по умолчанию, то синтаксис усложняется до `ИмяПоля = ЗначениеПоУмолчанию :: Тип`. В записи `#user{}` можно видеть, что имя должно быть строкой, заметки `notes` должны быть нашей структурой дерева, и возраст может быть любым числом от нуля до бесконечности (кто знает, насколько долго может прожить человек?).

Интересное поле здесь — `friends`. Тип `[#user{}]` означает, что пользовательские записи могут хранить нуль или больше других пользовательских записей. Также это нам говорит, что синтаксис `#ИмяЗаписи{}` обозначает тип записи. Тип последнего поля в записи может быть строкой либо двоичными данными. Часто, чтобы придать однообразный стиль объявлениям типов и определениям, люди добавляют альтернативные

имена, как, например, `-type НовыйТип() #ИмяЗаписи{}.`. Мы также можем изменить определение поля друзей и использовать тип `user()`, как показано:

```
-record(user, {name=""    :: string(),
               notes      :: tree(),
               age        :: non_neg_integer(),
               friends=[] :: [user()],
               bio        :: string() | binary()}).
-type user() :: #user{}.
```

Мы определили типы для всех полей в записи, но некоторые из полей не имеют значения по умолчанию. Если бы мы создали копию записи с помощью `#user{age=5}`, это не привело бы к ошибке типов. Все поля в записях имеют неявное объединение объявленного нами типа со значением по умолчанию (`'undefined'`). В более ранних версиях такое объявление могло бы вызвать ошибку типа.

Типизируем функции

Хотя мы могли бы описывать типы дни и ночи напролёт, заполняя ими файлы один за другим, распечатывая файлы, помещая их в рамочки и ощущая, что наша жизнь удалась, они не будут автоматически использованы в системе вывода типов Dialyzer. Dialyzer не работает на основании типов, которые вы объявляете, чтобы сузить возможные или невозможные варианты.

Зачем, чёрт возьми, тогда мы объявляем эти типы? Для документации? Частично. Есть ещё один шаг, который требуется, чтобы Dialyzer понял типы, которые мы объявили. Нам нужно сдобрить определениями сигнатур типов, словно специями, все наши функции, которые мы хотим улучшить, и соединить наши определения с функциями в модулях.



До сих пор мы смотрели на вещи вроде «вот синтаксис для того и этого», но пришло время попробовать на практике. Простой пример вещей, требующих типизации, — это карточные игры. Есть четыре вида мастей: бубны (*diamonds*), черви (*hearts*), пики (*spades*) и трефы (*clubs*). Карты могут иметь номера от одного до десяти (где туз — единица) и затем могут быть валетом (*jack*), дамой (*queen*) или королём (*king*).

Без помощи Dialyzer мы бы, наверное, представляли карты в виде кортежа `{Масть, Значение}`, так что можно было бы записать пиковый туз как `{spades, 1}`. Теперь, вместо того чтобы позволить этому определению висеть в воздухе, мы определим для этого типы:

```
-type suit()  :: spades | clubs | hearts | diamonds. % пики, трефы, черви, бубны
-type value() :: 1..10 | j | q | k.                  % туз, 2 до 10, валет, дама, король
-type card()  :: {suit(), value()}.                  % масть и значение
```

Тип `suit()` просто является объединением четырёх атомов, которые могут представлять масть. Значением может быть число от единицы до десяти либо атомы `j`, `q` или `k` для фигурных карт (валет, дама и король). Тип `card()` соединяет их в кортеж. Эти три типа можно использовать для представления карт в обычных функциях, и это даёт нам новые и интересные гарантии. Возьмите для примера следующий модуль *cards.erl*:

```
-module(cards).
-export([kind/1,main/0]).
-type suit()  :: spades | clubs | hearts | diamonds.
-type value() :: 1..10 | j | q | k.
-type card()  :: {suit(), value()}.

kind({_, A}) when A >= 1, A =< 10 -> number; % числовая карта
kind(_) -> face.                             % фигурная карта (с лицом)

main() ->
    number = kind({spades, 7}),
    face   = kind({hearts, k}),
    number = kind({rubies, 4}),
    face   = kind({clubs, q}).
```

Функция `kind/1` должна проверить, является карта фигурной или числовой. Вы заметите, что масть никогда не проверяется. В функции `main/0` можно увидеть, что третий вызов делается с выдуманной мастью `rubies` (рубины), что-то, чего мы совершенно не планировали для наших типов, и уж точно не в функции `kind/1`:

```
$ erl
... <пропущено> ...
1> c(cards).
{ok,cards}
2> cards:main().
face
```

Всё работает нормально. Так быть не должно. Даже запуск Dialyzer не показывает проблем. Теперь давайте добавим следующую сигнатуру типа для функции `kind/1`:

```
-spec kind(card()) -> 'face' | 'number'.
kind({_, A}) when A >= 1, A =< 10 -> number;
kind(_) -> face.
```

Затем произойдёт что-то интересное. Но, перед тем как запустить Dialyzer, давайте разберёмся, как это работает.

Сигнатуры функций записываются в форме `-spec FunctionName(ArgumentTypes) -> ReturnTypes.`. В предыдущей спецификации мы говорим, что функция `kind/1` должна принимать в качестве аргументов карты, согласно созданному нами типу `card()`. Также она говорит, что функция возвратит атом `face` либо `number`.

Запуск Dialyzer для этого модуля выведет следующие сообщения:

```
$ dialyzer cards.erl
Checking whether the PLT /home/ferd/.dialyzer_plt is up-to-date... yes
Proceeding with analysis...
cards.erl:12: Function main/0 has no local return
cards.erl:15: The call cards:kind({'rubies',4}) breaks the contract
(card()) -> 'face' | 'number'
done in 0m0.80s
done (warnings were emitted)
```

Ох, какая прелесть. Вызов `kind/1` с «картой», имеющей масть «рубины», не соответствует нашей спецификации.

В этом случае Dialyzer следует сигнатуре типа, которую мы задали, и когда дело доходит до функции `main/0`, он осознаёт, что `kind/1` здесь используется как-то неправильно. Это выводит предупреждение о строке 15 (`number = kind({rubies, 4})`). Dialyzer отсюда и далее предполагает, что сигнатура типа надёжна, и что если бы код использовался согласно этой сигнатуре, он был бы логически ошибочен. Это нарушение условий контракта распространяется в функцию `main/0`, но на этом уровне больше нечего сказать о причине ошибки — просто факт наличия ошибки.



ПРИМЕЧАНИЕ. *Dialyzer пожаловался об этом, только когда мы определили спецификацию типа. Перед тем как сигнатура была добавлена, Dialyzer не мог предположить, что вы планировали использовать `kind/1` только с аргументами типа `card()`. С появлением сигнатуры Dialyzer будет использовать её как начальный тип вместо `any()` во всех аргументах и `any()` в возвращаемом типе.*

Вот немного более интересная функция в файле *convert.erl*:

```
-module(convert).
-export([main/0]).

main() ->
    [_,_] = convert({a,b}),
```

```
    {_,_} = convert([a,b]),
    [_,_] = convert([a,b]),
    {_,_} = convert({a,b}).

convert(Tup) when is_tuple(Tup) -> tuple_to_list(Tup);
convert(L = [_|_]) -> list_to_tuple(L).
```

При чтении этого кода становится очевидно, что два последних вызова convert/1 завершатся неудачей. Функция принимает список и возвращает кортеж либо принимает кортеж и возвращает список. Два последних вызова функции не следуют этому правилу и ожидают кортеж из кортежа и список из списка. Если запустить Dialyzer, то он ничего не найдёт.

Это происходит потому, что Dialyzer выводит сигнатуру типа, объединяя входные и выходные типы, в таком виде:

```
-spec convert(list() | tuple()) -> list() | tuple().
```

Другими словами, функция принимает списки и кортежи и возвращает тоже списки и кортежи. Это, к сожалению, правда, даже слишком правда. Функция не настолько позволительно относится к своим аргументам, как предполагает данная сигнатура типа. Это один из тех моментов, когда Dialyzer отступает на шаг и старается не болтать, пока не уверен в проблеме на 100%.

Чтобы немного помочь Dialyzer, мы обновим наше определение типа на более красивое:

```
-spec convert(tuple()) -> list()
      ;       (list())  -> tuple().
convert(Tup) when is_tuple(Tup) -> tuple_to_list(Tup);
convert(L = [_|_]) -> list_to_tuple(L).
```

Вместо того чтобы сложить типы tuple() и list() вместе в одно объединение, этот способ записи позволяет определять разные типы для разных уравнений функции. Если вызвать convert/1 с кортежем, то мы ожидаем список и в другом случае — наоборот.

На основе такой уточнённой информации Dialyzer теперь может дать более интересный результат:

```
$ dialyzer convert.erl
Checking whether the PLT /home/ferd/.dialyzer_plt is up-to-date... yes
Proceeding with analysis...
convert.erl:4: Function main/0 has no local return
convert.erl:7: The pattern [_, _] can never match the type tuple()
done in 0m0.90s
```

```
done (warnings were emitted)
```

Ага, в этот раз ошибка оказалась найдена. Успех! Теперь можно с помощью Dialyzer узнать то, что мы уже знали. Конечно, если так говорить, то звучит не очень полезно, но когда вы правильно типизируете ваши функции и сделаете малейшую ошибку, Dialyzer вас прикроет и поддержит, что определённо лучше, чем система журналирования, поднимающая вас посреди ночи по тревоге (или доводящая вашего администратора до такого отчаяния, что он царапает ключами вашу машину).

ПРИМЕЧАНИЕ. *Некоторые люди предпочитают подобный синтаксис для сигнатуры функции с несколькими уравнениями:*

```
-spec convert(tuple()) -> list()
      ;       (list())  -> tuple().
```

Это точно то же самое, как и наш синтаксис, но точка с запятой перенесена на другую строку, поскольку такая запись может оказаться более читаемой. В то время как писалась эта книга, широко принятого стандарта не существовало.

Используя определения типов и спецификации, мы можем позволить Dialyzer найти ошибки в наших прошлых модулях `discrep`. Давайте посмотрим, как это сделать в *discrep4.erl*:

```
-module(discrep4).
-export([run/0]).
-type cents() :: integer().
-type account() :: atom().
-type transaction() :: {'give', cents(), account()}.

run() ->
    Tup = money(5, you),
    some_op(item(count,Tup),item(account,Tup)).

-spec money(cents(), account()) -> transaction().
money(Num, Name) -> {give, Num, Name}.

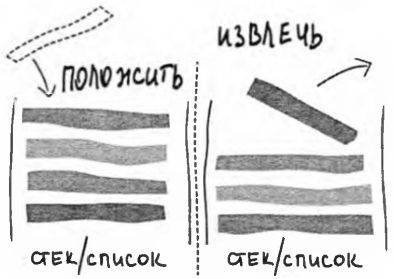
-spec item('count', transaction()) -> cents();
          ('account', transaction()) -> account().
item(count, {give, X, _}) -> X;
item(account, {give, _, X}) -> X.

some_op(A,B) -> A + B.
```

Особенно полезное определение здесь касается типа функции `item/2` с использованием двух альтернативных уравнений. Это поможет Dialyzer отследить возвращаемые значения относительно входных значений и найти ошибки типов.

Практикуемся в типизации

Теперь посмотрим на модуль очереди для операций FIFO (первый вошёл, первый вышел). Вам следует знать, что такое очереди, особенно поскольку почтовые ящики Erlang являются очередями. Первый элемент, который будет добавлен, первым и покинет очередь (если только мы не будем делать выборочный приём). Модуль работает таким образом:



Для имитации очереди мы используем два списка в качестве стеков. Один список принимает новые элементы, а второй позволяет получать их из очереди. Мы всегда добавляем в первый список и извлекаем из второго. Когда список, из которого мы извлекаем, оказывается пустым, мы переворачиваем входной, и он становится новым списком для извлечения. Это в общем случае гарантирует лучшую производительность, чем одиночный список, исполняющий обе роли (приёма и извлечения).

Вот наш модуль FIFO, с добавленными несколькими сигнатурами типов, чтобы выполнить проверку с помощью Dialyzer:

```
-module(fifo_types).
-export([new/0, push/2,-export([test/0]).
pop/1, empty/1]).

-spec new() -> {fifo, [], []}.
new() -> {fifo, [], []}.

-spec push({fifo, In::list(), Out::list()}, term()) -> {fifo, list(), list()}.
push({fifo, In, Out}, X) -> {fifo, [X|In], Out}.

-spec pop({fifo, In::list(), Out::list()}) -> {term(), {fifo,list(), list()}}.
pop({fifo, [], []}) -> erlang:error('empty fifo');
pop({fifo, In, []}) -> pop({fifo, [], lists:reverse(In)});
pop({fifo, In, [H|T]}) -> {H, {fifo, In, T}}.

-spec empty({fifo, [], []}) -> true;
           ({fifo, list(), list()}) -> false.
empty({fifo, [], []}) -> true;
empty({fifo, _, _}) -> false.
```

```
test() ->
    N = new(),
    {2, N2} = pop(push(push(new(), 2), 5)),
    {5, N3} = pop(N2),
    N = N3,
    true = empty(N3),
    false = empty(N2),
    pop({fifo, [a|b], [e]}).
```

Здесь определяется очередь в виде кортежа `{fifo, list(), list()}`. Вы можете заметить, что мы не определяли тип `fifo()` в основном для того, чтобы облегчить создание разных уравнений функции для пустых и непустых очередей. Спецификация `empty(...)` как раз это отражает.

Много шума из none()

Вы заметите, что в функции `pop/1` мы не указывали тип `none()`, даже несмотря на то, что одно из уравнений функции вызывает `erlang:error/1`.

Тип `none()` означает, что заданная функция не вернётся. Если функция может аварийно завершиться или вернуть значение, нет смысла указывать одновременно значение и `none()`. Тип `none()` является пустым и всегда присутствует, то есть объединение `Тип() | none()` полностью эквивалентно записи `Тип()`.

`none()` имеет смысл, когда вы пишете функцию, которая всегда завершается ошибкой, как если бы вы сами реализовали `erlang:error/1`.

Все наши спецификации типов, похоже, имеют смысл. Просто чтобы убедиться в этом, давайте запустим Dialyzer и проверим результат:

```
$ dialyzer fifo_types.erl
Checking whether the PLT /home/ferd/.dialyzer_plt is up-to-date... yes
Proceeding with analysis...
fifo_types.erl:16: Overloaded contract has overlapping domains; such contracts are currently
unsupported and are simply ignored
fifo_types.erl:21: Function test/0 has no local return
fifo_types.erl:28: The call fifo_types:pop({'fifo',nonempty_improper_list('a','b'),['e',...]})
  breaks the contract
  ({'fifo',In::[any()],Out::[any()]}) -> {term(),{'fifo',[any()],[any()]}}
  done in 0m0.96s
done (warnings were emitted)
```

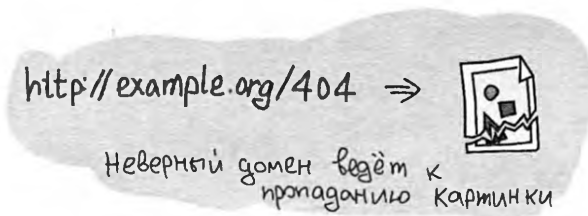
Итак, мы получили пачку ошибок и проклятий, и их не так-то просто прочесть. Вторая «Function test/0 has no local return» нам уже немного знакома, и мы знаем, что

с ней делать. Если мы просто пропустим её и исправим следующую ошибку, то она должна исчезнуть.

Давайте пока что сосредоточимся на первой ошибке про контракты и домены. Если мы глянем в функцию `fifo_types` на строке 16, то увидим следующее:

```
-spec empty({fifo, [], []}) -> true;
          ({fifo, list(), list()}) -> false.
empty({fifo, [], []}) -> true;
empty({fifo, _, _}) -> false.
```

Итак, что это там было такое про перекрывающиеся домены (*overlapping domains*)? Нам нужно обратиться к математическим принципам доменов отображений (а также диапазонов). Проще говоря, *домен* — это множество всех возможных входных значений в функцию, а *отображение* — множество всех возможных значений результатов. Домены «перекрываются», если существуют такие входные значения для разных уравнений функции, которые частично пересекаются.




```
-spec empty({fifo, [], []}) -> true;
          ({fifo, nonempty_list(), nonempty_list()}) -> false.
```

Как вариант мы могли бы использовать другую форму:

```
-spec empty({fifo, [], []}) -> true;
          ({fifo, [any(), ...], [any(), ...]}) -> false.
```

Затем, запустив Dialyzer снова, мы избавляемся от предупреждения.

Переходим к следующей ошибке, которую я для удобства разбил на несколько строк:

```
fifo_types.erl:28:
The call fifo_types:pop({'fifo',nonempty_improper_list('a','b'),['e',...]})
  breaks the contract
  ({'fifo',In::[any()],Out::[any()]}) -> {term(),{'fifo',[any()],[any()]}}
```

Если перевести на человеческий язык, это означает, что в строке 28 есть вызов функции pop/1, выведенные для которого типы не совпадают с теми, которые были указаны в файле:

```
pop({fifo, [a|b], [e]}).
```

Вот такой вызов. Дальше сообщение об ошибке говорит нам, что найден нерегулярный список (*improper list*), который не пуст, что совершенно правильно — [a|e] является нерегулярным списком. Также упоминается, что нарушен контракт. Нужно сопоставить определение нарушенного типа с тем, что был в сообщении об ошибке:

```
{'fifo',nonempty_improper_list('a','b'),['e',...]}
{'fifo',In::[any()],Out::[any()]}
{term(),{'fifo',[any()],[any()]}}
```

Для объяснения проблемы возможны три пути:

- сигнатуры типов верные, вызов верный, и проблема — в возвращаемом типе, который ожидался;
- сигнатуры типов верные, вызов сделан неверно, и проблема — во входном значении;
- вызов верный, но сигнатуры содержат ошибку.

Первый вариант мы можем проверить и отбросить немедленно. Мы ничего не делаем с возвращаемым значением. Это оставляет второй и третий варианты. Решение сводится к тому, хотим ли мы нерегулярные списки в наших очередях. Это требование к автору кода, который должен сделать выбор, и я без сомнения могу сказать, что я, как автор, использования нерегулярных списков не планировал. На самом деле программисты редко хотят нерегулярные списки. Победителем будет номер два: вызов содержит ошибку. Чтобы решить проблему, удалите строчку либо исправьте вызов.

```
test() ->
    N = new(),
    {2, N2} = pop(push(push(new(), 2), 5)),
    ...
    pop({fifo, [a, b], [e]}).
```

И снова запустите Dialyzer:

```
$ dialyzer fifo_types.erl
Checking whether the PLT /home/ferd/.dialyzer_plt is up-to-date... yes
Proceeding with analysis... done in 0m0.90s
done (passed successfully)
```

Так намного лучше.

Экспортирование типов

Наши дела идут хорошо. У нас есть типы, есть сигнатуры функций, и есть дополнительная безопасность и проверки. Что случится, если бы мы захотели использовать нашу очередь в другом модуле? Как насчёт другого модуля, который мы часто используем, например `dict`, `gb_trees` или таблиц ETS? Как нам использовать Dialyzer для поиска ошибок типов, которые к ним относятся?

Мы можем использовать типы, объявленные в других модулях. Обычно требуется поиск в документации, чтобы найти эти типы. Например, документация модуля ETS[4] содержит такие записи в секции «Data Types» (типы данных):

```
continuation()
```

Непрозрачный тип данных, используемый для продолжения выборки с помощью `select/1-3`.

```
match_spec() = [{match_pattern(), [term()], [term()]}]
```

```
match_pattern() = atom() | tuple()
```

Спецификация сопоставления, см. выше.

```
tab() = atom() | tid()
```

```
tid()
```

Идентификатор таблицы, возвращаемый функцией `new/2`.

Это типы данных, которые экспортирует модуль `ets`. Если бы у нас была спецификация функции, принимающая таблицу ETS и некоторый ключ и возвращающая совпадающую запись из таблицы, то мы бы могли записать так:

```
-spec match(ets:tab(), Key::any()) -> Entry::any().
```

Вот и всё.

Экспорт ваших собственных типов работает точно так же, как и с функциями. Всё, что требуется сделать, — это добавить атрибут модуля в виде `-export_type([ИмяТипа/Арность]).`. Например, мы могли бы экспортировать тип `card()` из нашего модуля `cards()`, добавив следующую строчку:

[4] *http://www.erlang.org/doc/man/ets.html*

```
-module(cards).
-export([kind/1,main/0]).

-type suit() :: spades | clubs | hearts | diamonds.
-type value() :: 1..10 | j | q | k.
-type card() :: {suit(), value()}.

-export_type([card/0]).
...
```



И с того момента, если Dialyzer может найти этот модуль (либо после добавления его в PLT-файл, либо если вы анализируете его одновременно с другим модулем), мы можем ссылаться на него из любого другого кода в спецификациях типов как `cards:card()`.

Если так делать, то имеется один недостаток: использование такого типа не запрещает кому угодно, кто пользуется модулем `cards`, скопировать типы и заглянуть внутрь. Кто угодно может писать код, работающий с картами, например `{Suit, _} = ...`. Это не всегда хорошо, потому что затрудняет для нас в будущем возможность изменения реализации модуля `cards`. Особенно нам бы хотелось сделать это в модулях, которые представляют структуры данных, например `dict` и `fifo_types` (если бы они экспортировали типы).

Dialyzer позволяет экспортировать типы так, что ваши пользователи знают: «Вот что, вы, конечно, используйте мои типы, но не смейте заглядывать в их содержимое!» Этот вопрос решается заменой такого определения:

```
-type fifo() :: {fifo, list(), list()}.
```

таким:

```
-opaque fifo() :: {fifo, list(), list()}.
```

Подобный тип затем можно экспортировать с помощью `-export_type([fifo/0]).`

Объявление типа как *непрозрачного* (*opaque*) означает, что только модуль, его определивший, имеет право заглядывать вовнутрь типа и делать изменения в таких значениях. Это запрещает другим модулям сопоставлять такие значения с образцами, разрешено только сопоставление целиком, что гарантирует (если они пользуются Dialyzer), что на них никогда не повлияет внезапная смена внутренней реализации.

Не принимайте всё на веру

Иногда реализация непрозрачных типов данных либо недостаточно сильна, чтобы сделать то, что она должна делать или на самом деле проблематична (то есть содержит ошибки).

Dialyzer не учитывает спецификацию функции, пока сначала не выведет для неё успешные типы.

Это означает, что когда ваш тип выглядит скорее обобщённым без учёта всякой информации, взятой из `-type`, то Dialyzer может смутиться при виде непрозрачных типов. Например, при анализе непрозрачной версии типа данных `card()` Dialyzer может вывести тип функции `{atom(), any()}`. Модули, использующие корректно `card()`, могут получить предупреждение от Dialyzer, потому что они нарушили контракт о типах, хотя на самом деле всё в порядке. Это потому, что тип `card()` сам по себе не содержит достаточно информации для Dialyzer, чтобы соединить точки линиями и догадаться, что происходит на самом деле.

Обычно если вы видите ошибки при использовании непрозрачного типа данных, помогает тегирование вашего кортежа. Переход от типа в форме

```
-opaque card() :: {suit(), value()}.
```

к такой записи:

```
-opaque card() :: {card, suit(), value()}.
```

может помочь Dialyzer начать нормально работать с непрозрачным типом.

Авторы Dialyzer в настоящее время пытаются улучшить реализацию непрозрачных типов данных и усилить алгоритмы их вывода. Также они пытаются сделать предоставленные пользователем спецификации более важными и лучше им доверять во время анализа, но эта работа ещё не закончена.

Типизированные поведения

Ранее в главе 14 мы изучили, как объявить поведение, используя функцию `behavior_info/1`. Модуль, который экспортирует такую функцию, даст своё имя поведению, и второй модуль мог бы реализовать функции обратного вызова, добавляя в свои атрибуты `-behavior(ИмяМодуляПоведения)`.

Определение поведения для модуля `gen_server`, например, выглядит так:

```
behavior_info(callbacks) ->
    [{init, 1}, {handle_call, 3}, {handle_cast, 2}, {handle_info, 2},
     {terminate, 2}, {code_change, 3}];

behavior_info(_Other) ->
    undefined.
```

Проблема здесь в том, что для Dialyzer не существует способа проверить определения типов. На самом деле также нет способа определить, какие типы ожидает модуль поведения от модулей, реализующих поведение, и таким образом Dialyzer ничего с этим не может поделать.

Начиная с версии Erlang R15B, компилятор Erlang/OTP был обновлён, и были добавлены новые атрибуты модуля, названные `-callback`. Синтаксис для такого атрибута идентичен атрибуту `-spec` (можно просто копировать весь текст после `-callback` в `-spec` и наоборот). При указании типов функций этим способом функция `behavior_info/1` будет создана автоматически, и спецификации добавятся в метаданные модуля, чтобы позволить Dialyzer сделать своё дело. Например, вот так выглядит `gen_server`, начиная с версии R15B:

```
-callback init(Args :: term()) ->
    {ok, State :: term()} | {ok, State :: term(), timeout() | hibernate} |
    {stop, Reason :: term()} | ignore.

-callback handle_call(Request :: term(), From :: {pid(), Tag :: term()},
                      State :: term()) ->
    {reply, Reply :: term(), NewState :: term()} |
    {reply, Reply :: term(), NewState :: term(), timeout() | hibernate} |
    {noreply, NewState :: term()} |
    {noreply, NewState :: term(), timeout() | hibernate} |
    {stop, Reason :: term(), Reply :: term(), NewState :: term()} |
    {stop, Reason :: term(), NewState :: term()}.

-callback handle_cast(Request :: term(), State :: term()) ->
    {noreply, NewState :: term()} |
    {noreply, NewState :: term(), timeout() | hibernate} |
    {stop, Reason :: term(), NewState :: term()}.

-callback handle_info(Info :: timeout() | term(), State :: term()) ->
    {noreply, NewState :: term()} |
    {noreply, NewState :: term(), timeout() | hibernate} |
    {stop, Reason :: term(), NewState :: term()}.

-callback terminate(Reason :: (normal | shutdown | {shutdown, term()} | term()),
                    State :: term()) ->
    term().

-callback code_change(OldVsn :: (term() | {down, term()}), State :: term(),
                      Extra :: term()) ->
    {ok, NewState :: term()} | {error, Reason :: term()}.
```

Ваш код не должен никак пострадать при изменении объявлений поведений со старых на новые. Однако вам следует понимать, что модуль не может одновременно использовать форму записи `-callback` и старую `behavior_info/1` выберите одно либо другое. Это означает, что если вы решили создавать свои поведения, имеется глубокая пропасть между версиями Erlang младше R15, и более новыми.

Преимуществом будет то, что в новых версиях модулей Dialyzer способен выполнить дополнительный анализ и проверить ошибки типов или возвращаемых значений.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Для версии R15B (и только для неё) Dialyzer проверял типы функций обратного вызова, только если использующий поведение модуль имел директиву `-behaviour` (британский английский), а не `-behavior` (американский вариант). Эта ошибка была исправлена.*

Полиморфические типы



Господи, что за название секции! Если вы никогда не слышали о *полиморфических типах* (ещё их называют параметризованными типами), то это может звучать страшновато. К счастью, это не так сложно, как звучит его название.

Потребность в полиморфических типах происходит из того факта, что когда мы типизируем разные структуры данных, мы можем захотеть уточнить типы, которые они могут хранить. Например, мы можем захотеть, чтобы наша очередь из более ранней главы хранила иногда что угодно, а в другой раз только игральные карты и иногда только целые числа. В последних двух случаях проблема в том, что мы хотим, чтобы Dialyzer смог пожаловаться, когда мы по ошибке помещаем действительные числа в очередь для целых или карты Таро в очередь обычных игральных карт.

Это невозможно сделать, используя типы только теми способами, которые мы до сих пор видели.

Полиморфический тип — это такой тип, который можно «конфигурировать» с помощью других типов. К счастью, мы уже знаем синтаксис для этого. Ранее я говорил, что список с целыми числами можно объявить как `[integer()]` или `list(integer())` — это полиморфические типы. Такой тип может принимать другой тип в качестве аргумента.

Чтобы наша очередь начала принимать только целые числа или карты, мы можем определить её тип так:

```
-type queue(Type) :: {fifo, list(Type), list(Type)}.
-export_type([queue/1]).
```

Когда другой модуль желает использовать наш новый тип `fifo/1`, ему нужно параметризовать тип. Итак, новая колода карт в модуле `cards` могла бы иметь такую сигнатуру типа:

```
-spec new() -> fifo:queue(card()).
```

Тогда Dialyzer попытается анализировать модуль, чтобы убедиться, что он отправляет и принимает только карты из очереди.

Мы купили зоопарк

В качестве демонстрации использования полиморфического типа давайте предположим, что мы решили купить зоопарк, в честь того что мы почти дочитали книгу «Изучай Erlang». В нашем зоопарке у нас есть два животных: красная панда и кальмар (да, это довольно скромный зоопарк, хотя это не помешает установить нам заоблачную цену для билетов).

Мы решили автоматизировать кормление наших животных, поскольку мы программисты, а программисты любят автоматизировать, часто по причине лени. После небольшого расследования мы выяснили, что красные панды едят бамбук (*bamboo*), иногда птиц (*birds*), яйца (*eggs*) и ягоды (*berries*). Также мы обнаружили, что кальмары могут драться с кашалотами (*sperm whale*), так что мы решили в нашем модуле *zoo.erl* пока что кормить их кашалотами:

```
-module(zoo).
-export([main/0]).

feeder(red_panda) ->
    fun() ->
        element(random:uniform(4), {bamboo, birds, eggs, berries})
    end;
feeder(squid) ->
    fun() -> sperm_whale end.

feed_red_panda(Generator) ->
    Food = Generator(),
    io:format("скормили ~p красной панде~n", [Food]),
    Food.

feed_squid(Generator) ->
    Food = Generator(),
    io:format("бросили ~p в аквариум кальмара~n", [Food]),
    Food.

main() ->
    %% Случайные числа должны быть более случайными
    <<A:32, B:32, C:32>> = crypto:rand_bytes(12),
    random:seed(A, B, C),

    %% Зоопарк приобретает кормушку для панды и кальмара
    FeederRP = feeder(red_panda),
    FeederSquid = feeder(squid),

    %% Время кормить зверей!
    %% Что-то здесь не так!
    feed_squid(FeederRP),
    feed_red_panda(FeederSquid).
```

Этот код использует функцию `feeder/1`, которая принимает имя животного и возвращает кормушку (анонимную функцию, которая, в свою очередь, возвращает предметы еды). Кормление красной панды должно происходить с помощью кормушки для красных панд, а кормление кальмара — с помощью кормушки для кальмаров. С определениями функций, такими как `feed_red_panda/1` и `feed_squid/1`, нет никакой возможности узнать о неправильном использовании кормушки. Даже с проверками во время исполнения программы этого сделать нельзя. Когда еда уже подана — слишком поздно хвататься за голову.

```
1> zoo:main().
бросили bamboo в аквариум кальмара
скормили sperm_whale красной панде
sperm_whale
```

О нет, наши животные не должны так есть. Может, нам помогут типы. Можно сделать следующие спецификации, используя силу полиморфических типов:

```
-type red_panda() :: bamboo | birds | eggs | berries.
-type squid() :: sperm_whale.
-type food(A) :: fun(() -> A).
-spec feeder(red_panda) -> food(red_panda());
            (squid) -> food(squid()).
-spec feed_red_panda(food(red_panda())) -> red_panda().
-spec feed_squid(food(squid())) -> squid().
```

Тип `food(A)` здесь самый интересны. `A` — это свободный тип, чем он будет, можно решить позже. Затем мы задаём тип еды в спецификации `feeder/1`, объявляя `food(red_panda())` и `food(squid())`. Тип кормушки затем выглядит как `fun(() -> red_panda())` и `fun(() -> squid())` вместо абстрактной функции, возвращающей не пойми что. Если добавить эти спецификации к файлу и затем запустить Dialyzer, то случится следующее:

```
$ dialyzer zoo.erl
Checking whether the PLT /Users/ferd/.dialyzer_plt is up-to-date... yes
Proceeding with analysis...
zoo.erl:18: Function feed_red_panda/1 will never be called
zoo.erl:23: The contract zoo:feed_squid(food(squid())) -> squid() cannot be right because
the inferred return for feed_squid(FeederRP::fun(() -> 'bamboo' | 'berries' | 'birds' | 'eggs'))
on line 44 is 'bamboo' | 'berries' | 'birds' | 'eggs'
zoo.erl:29: Function main/0 has no local return
done in 0m0.68s
done (warnings were emitted)
```

И нам удалось найти ошибку. Ура полиморфическим типам!

Некоторые опасности

Хотя наш пример довольно полезен, небольшие изменения в коде могут иметь неожиданные последствия для того, что может найти Dialyzer. Например, предположим, у нас есть такая функция `main/0`:

```
main() ->
    %% Случайные числа должны быть более случайными
    <<A:32, B:32, C:32>> = crypto:rand_bytes(12),
    random:seed(A, B, C),

    %% Зоопарк приобретает кормушку для панды и кальмара
    FeederRP = feeder(red_panda),
    FeederSquid = feeder(squid),

    %% Время кормить зверей!
    feed_squid(FeederSquid),
    feed_red_panda(FeederRP),

    %% Что-то здесь не так!
    feed_squid(FeederRP),
    feed_red_panda(FeederSquid).
```

Что-то изменилось. Перед тем как вызвать функции с неправильной кормушкой, они вызываются с правильной. В версии R15B01 Dialyzer не мог найти в этом коде ошибки. Наблюдаемое поведение таково, что как только функция успешно завершается, Dialyzer проигнорирует будущие ошибки в том же коде.

Хотя это и немного грустно для любителей статической типизации, нас всячески предупреждали. Следующая цитата взята из «Практического выведения типов на основе успешной типизации», про которую мы упоминали раньше:

> ...Успешная типизация — это сигнатура типа, которая приближённо содержит в себе набор типов, для которых функция может вернуть значение. Домен такой сигнатуры включает все возможные значения, которые функция принимает в качестве параметров, и её диапазон включает все возможные возвращаемые значения для этого домена...
>
> ...Однако каким бы слабым этот подход не казался любителям статической типизации, успешная типизация имеет свойство обнаруживать факты, когда функция использована так, как запрещено её успешным типом (например, применение функции с параметрами $\bar{p} \notin \bar{a}$), то такой вызов завершится неудачей. Это именно то свойство, которое позарез нужно системе определения дефектов. Также успешная типизация может использоваться для автоматического документирования программы, потому что

она никогда не ошибается в захвате возможного — но не имеет значения, насколько случайно оказавшегося в коде, — использования функции.

Снова-таки для эффективной с ним работы жизненно важно помнить, что Dialyzer оптимистичен в своём подходе.



Ты — мой тип

Dialyzer часто доказывает, что он является настоящим другом при программировании в Erlang, хотя частые его жалобы могут заставить вас сомневаться, не бросить ли его использование. Следует помнить одно — это то, что Dialyzer может что-то не увидеть, но если уже увидел, то практически никогда не ошибается, а вы будете делать ошибки время от времени. Вам может показаться, что некоторые ошибки не важны, но, в отличие от многих систем типов, Dialyzer сообщает об ошибке, только если он прав, а ошибки в его коде редки. Dialyzer может повергнуть вас в ступор или вызвать ненависть и заставит вас быть скромнее, но вряд ли приведёт к написанию вами плохого и грязного кода.

31

КАРТЫ

Об этой главе

Ох, привет. Давно не виделись. Это дополнительная глава, та, которая ещё не является частью бумажной версии «Learn You Some Erlang» на английском, но получила шанс попасть в русскую версию! Почему она существует? Оказалась ли оригинальная книга кучей неверной информации? Надеюсь, что нет[1].

Причина, по которой появилась эта глава, — это то, что зоопарк типов в Erlang пополнился с выходом версии R17, и переработать всю книгу, чтобы добавить новый тип, оказалось для меня на данный момент непосильной задачей. Версия R17 содержит много изменений, и их список один из самых длинных за несколько лет. На самом деле релиз R17 теперь называют релизом 17.0, поскольку Erlang/OTP изменили свою старую схему нумерации версии с `R<Мажорная Версия>B<Минорная Версия>` на другую[2].

В любом случае, как с большинством обновлений языка, которые происходили раньше, я добавил примечания и немного текста тут и там по сайту, так что всё остаётся свежим. Новый тип данных, однако, заслуживает целой главы.

---

[1] Обнаруженные в английской версии ошибки были исправлены в этой книге: *http://www.nostarch.com/erlang#updates*.

[2] *http://www.erlang.org/doc/system_principles/versions.html*.

EEP, EEP!



Дорога, которая привела к тому, что в язык оказались добавлены карты, была длинной и мучительной. В течение многих лет люди жаловались на записи и структуры данных ключ/значение на многих фронтах в сообществе Erlang-разработчиков.

- Людям не нравилась необходимость вводить имя записи каждый раз, когда производился доступ к ней, и хотели динамического доступа.
- Нет хорошего канонического произвольного хранилища ключ/значение, которое бы работало в сопоставлениях с образцами.
- Было бы хорошо получить что-нибудь побыстрее, чем `dict` или `gb_trees`.
- Перевод в и из хранилищ типа ключ/значение трудно сделать правильно, и встроенный тип данных помог бы нам в этом.
- Сопоставление с образцом опять — это важно!
- Записи являются хитростью на уровне сопроцессора и вызывают проблемы во время выполнения (они являются кортежами).
- Обновление кода, использующего записи, приводит к боли и страданиям.
- Записи привязываются к одному модулю;
- И много других замечаний!

Сообществом, в основном учёными в области компьютерных наук, были предложены два конкурирующих между собой решения. Одно из них — фреймы, предложенные Ричардом О'Киф[3], а второе — структуры Джо Армстронга (они кратко описаны в документе Ричарда О'Киф и сравниваются с фреймами).

Позже команда OTP выступила с предложением по улучшению Erlang (Erlang Enhancement Proposal, или сокращённо EEP) № 43 (EEP-43), где описывался «похожий» тип данных. Однако, и это очень похоже на другие жалобы сообщества, эти два предложения пытались исправить две совершенно разные проблемы: карты старались стать очень гибкими хэш-словарями, чтобы заменить `dict` и `gb_trees`, а фреймы стремились заменить стандартные записи (*record*). Карты идеально подошли бы для замены записей в некоторых случаях, но не во всех, в то время как сохраняли бы положительные характеристики записей (как мы увидим в «Мексиканское противостояние» на странице 670).

Карты были выбраны для реализации командой OTP, и фреймы остаются ждать со своим предложением, где-то.

Предложение для карт оказалось очень подробным, описывает много случаев использования и акцентирует внимание на многих проблемах проектирования и

[3] *http://www.cs.otago.ac.nz/staffpriv/ok/frames.pdf.*

попытках вместить их в язык, и по этим причинам реализацию решили проводить постепенно. Спецификация описывается в следующей секции «Какими будут карты», в то время как текущая временная их реализация описана в «Коротенькие ножки для ранних релизов» на странице 669.

Какими будут карты

Модуль `maps`

Карты являются типом данных, умышленно сделанным подобным структуре `dict`, и для них создан модуль с подобным интерфейсом и семантикой. Поддерживаются следующие операции:

`maps:new()`
: Возвращает новую пустую карту.

`maps:put(Ключ, Значение, Карта)`
: Возвращает копию карты, в которую было добавлено поле с именем `Ключ`.

`maps:update(Ключ, Значение, Карта)`
: Возвращает карту, в которой поле с заданным `Ключом` было изменено, либо вызывает ошибку `badarg`, если такого поля в карте не было.

`maps:get(Ключ, Карта)` и `maps:find(Ключ, Карта)`
: Ищет элементы в карте. Первая функция возвращает значение, если оно существовало в карте, или вызывает ошибку `bad_key`, тогда как второе возвращает `{ok, Значение}` или атом `error`.

`maps:remove(Ключ, Карта)`
: Возвращает копию карты, в которой заданный ключ удалён. Подобно ей функция `maps:without([Ключи], Карта)` удалит множество ключей из возвращаемой копии карты. Если ключ не существовал на момент удаления, то карта возвращается без него (ничего не происходит).

Также он содержит старые добрые функиональные стандарты, такие как свёртка `fold/3` и отображение `map/2`, которые работают подобно функциям в модуле `lists`. Затем там ещё есть набор функций для удобства, например `size/1`, `is_map/1` (можно применять в охранных выражениях!), `from_list/1` и `to_list/1`, `keys/1` и `values/1`, и функции для работы над множествами, такие как `is_key/2` и `merge/2`, чтобы проверять вхождение и соединять карты вместе.

Это не так уж восхитительно, пользователи хотят больше!

Синтаксис

Несмотря на обещанный выигрыш в скорости, самый ожидаемый аспект карт — это синтаксис. Ниже показаны разные операции в сравнении с эквивалентным каждой из них вызовом модуля:

Таблица 31.1. Сравнение модуля с синтаксисом

Модуль maps	Аналогичный синтаксис
maps:new/1	#{}
maps:put/3	Map#{Key => Val}
maps:update/3	Map#{Key := Val}
maps:get/2	Map#{Key}
maps:find/2	#{Key := Val} = Map

Помните, что не весь этот синтаксис был реализован на данный момент. К счастью для пользователей карт, возможности сопоставления с образцом пошли дальше, чем показано здесь. Можно сопоставить более чем один элемент карты за один раз.

```
1> Pets = #{"dog" => "winston", "fish" => "mrs.blub"}.
#{"dog" => "winston","fish" => "mrs.blub"}
2> #{"fish" := CatName, "dog" := DogName} = Pets.
#{"dog" => "winston","fish" => "mrs.blub"}
```

Есть возможность взять содержимое любого количества элементов за один раз независимо от порядка ключей. Вы можете заметить, что элементы были установлены с помощью оператора => и сопоставляются оператором :=. Оператор := можно использовать также для обновления *существующего* в карте ключа.

```
3> Pets#{"dog" := "chester"}.
#{"dog" => "chester","fish" => "mrs.blub"}
4> Pets#{dog := "chester"}.
** exception error: bad argument
in function maps:update/3
called as maps:update(dog,"chester",#{"dog" => "winston","fish" => "mrs.blub"})
in call from erl_eval:'-expr/5-fun-0-'/2 (erl_eval.erl, line 257)
in call from lists:foldl/3 (lists.erl, line 1248)
```

В спецификации есть и другие способы сопоставления, но они пока не доступны в версии 17.0:

```
5> #{"favorite" := Animal, Animal := Name} = Pets#{"favorite" := "dog"}.
#{"dog" => "winston","favorite" => "dog","fish" => "mrs.blub"}
6> Name.
"winston"
```

Внутри одного образца значение известного ключа может быть использовано для определения переменной Animal, и она может быть использована сама в качестве ключа,

и затем следующий ключ сопоставляется с нужным нам значением Name. Ограничением в таком виде образцов является требование отсутствия циклов. Например, сопоставление #{X := Y, Y := X} = Map не может быть выполнено, поскольку Y должно быть известно, чтобы быть сопоставленным с X, и X должно, в свою очередь, быть известно для связи его значения с Y. Вы также не можете сопоставлять ключ по значению (#{X := val} = Map), поскольку множество ключей может иметь одно значение.

ПРИМЕЧАНИЕ. *Синтаксис для доступа к одному ключу (Map#{Key}) документирован в EEP, но может измениться в будущем после того, как его реализуют, или от него могут полностью отказаться в пользу других решений.*

Есть кое-что интересное, что не относится к картам, но было попутно добавлено. Если вы помните генераторы списков в главе 1:

```
7> Weather = [{toronto, rain}, {montreal, storms}, {london, fog},
7>            {paris, sun}, {boston, fog}, {vancouver, snow}].
[{toronto,rain},
{montreal,storms},
{london,fog},
{paris,sun},
{boston,fog},
{vancouver,snow}]
8> FoggyPlaces = [X || {X, fog} <- Weather].
[london,boston]
```

То же самое можно делать с генераторами карт, как только они будут добавлены в язык:

```
9> Weather = #{toronto => rain, montreal => storms, london => fog,
9>             paris => sun, boston => fog, vancouver => snow}.
#{boston => fog,
  london => fog,
  montreal => storms,
  paris => sun,
  toronto => rain,
  vancouver => snow}
10> FoggyPlaces = [X || X := fog <- Weather].
[london,boston]
```

Здесь X := fog <- Weather представляет генератор карт в форме Ключ := Значение <- Карта. Это может быть составлено и подставлено так же, как в генераторах списков и в битовых генераторах.

Генераторы карт могут также и создавать новые карты:

```
11> #{X => foggy || X <- [london,boston]}.
#{boston => foggy, london => foggy}
```

Или чтобы реализовать операцию map из модуля maps самостоятельно:

```
map(F, Map) ->
    #{K => F(V) || K := V <- Map}.
```

Вот почти и всё. Очень радует наблюдать за тем, как новый тип данных присоединяется к зоопарку Erlang, и, надеюсь, новые пользователи тоже это оценят.

Неприукрашенные подробности



Подробности на самом деле не то чтобы *совсем* не приукрашены, просто немного. Включение карт в язык повлияет на несколько вещей. EEP-43 углубляется в детали для определения потенциальных изменений, некоторые из которых ещё висят в воздухе, для таких частей, как распределённый протокол Erlang, порядок вычисления операторов, обратная совместимость и рекомендации для расширений к Dialyzer (придётся подождать, пока он будет оказывать поддержку на том уровне, на котором рекомендует EEP).

Были предложены многие изменения, такие, чтобы пользователь не должен был о них задумываться. Чего не удаётся избежать, так это сортировки. Ранее в книге порядок сортировки был описан так:

```
числа < атомы < ссылки < fun < порты < pid < кортежи < списки < битовые строки
```

Карты теперь помещаются здесь:

```
числа < атомы < ссылки < fun < порты < pid < кортежи < карты < списки < битовые строки
```

Больше, чем кортежи, но меньше, чем списки. Достаточно интересно то, что карты можно сравнивать друг с другом на основании их ключей и значений:

```
2> lists:sort([#{ 1 => 2, 3 => 4}, #{2 => 1}, #{2 => 0, 1 => 4}]).
[#{2 => 1},#{1 => 4,2 => 0},#{1 => 2,3 => 4}]
```

Сортировка происходит аналогично спискам и кортежам. Сначала по размеру, затем по содержимому. В случае с картами элементы находятся в отсортированном порядке, и спорные моменты разрешаются по значениям элементов.

Не принимайте всё на веру

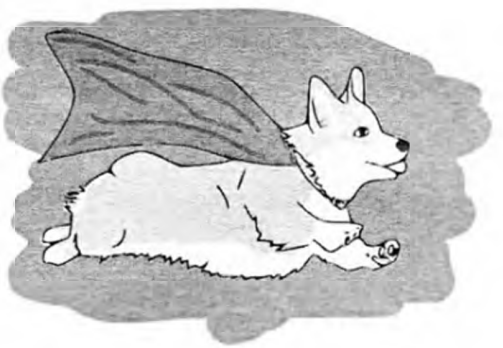
Вы могли заметить, что хотя мы не можем обновить ключ `1.0` в карте, где существует ключ `1`, возможно получить равенство этих карт! Это одна из давно существующих бородавок в Erlang. В то время как могло бы быть очень удобно сравнивать числа время от времени, при сортировке списков, так чтобы `1.0` получалось меньше `9121`, несмотря на их разный тип, это создаёт некоторые ожидания, которые сбивают с толку, когда дело касается сопоставлений с образцами.

Например, в то время как мы можем ожидать, что `1` будет равно `1.0` (хотя не *строго равно* с оператором `=:=`), мы не можем ожидать, что успешно будет сопоставлен образец, если мы сделаем `1 = 1.0`.

В случае с картами это означает, что `Карта1 == Карта2` не является синонимом для `Карта1 = Карта2`. Поскольку карты в Erlang следуют порядку сортировки Erlang, то такая карта, как `#{1.0 => true}`, будет равна `#{1 => true}`, но вы не сможете сопоставить их друг другу с помощью оператора `=`.

Смотрите осторожнее с этим, потому что хотя содержимое этой секции написано на основе документа EEP-43, реализация в Erlang может отставать!

Коротенькие ножки для ранних релизов



Реализация карт, которая появилась в Erlang 17.0, является полной, но только в пределах модуля `maps`. Главные отличия происходят из синтаксиса, и доступен только минимальный его набор.

- Буквальные объявления карт в коде
  ```
  #{},
  #{key1 => val1, "key2-> val2}
  ```
- Сопоставление по известным ключам
  ```
  #{a => X} = SomeMap
  ```
- Обновление и добавление элементов с известным ключом в существующую карту
  ```
  Map#{a := update, b => new}
  ```

Остальное, включая доступ к одиночным значениям (`Map#{key}`) и использование переменных в качестве ключей, вне зависимости, где, в сопоставлениях или в объявлениях, ещё не добавлены. Та же судьба постигла генераторов карт и поддержку Dialyzer. На самом деле со временем синтаксис может измениться и отличаться от предложенного в EEP.

Карты также всё ещё медленнее, чем ожидало большинство разработчиков Erlang и команда OTP. Всё же прогресс движется, и это не должно занять много внемени, пока они станут намного лучше — особенно если сравнить со временем, прошедшим до того, пока карты были добавлены в язык.

Этот ранний релиз всё ещё неплох, чтобы познакомиться с картами, и что более важно, узнать, когда и как их использовать.

Мексиканское противостояние[4]

Все имели собственное мнение, когда желали добавления поддержки словарей или улучшенных записей в качестве приоритета. Когда были объявлены карты, многие Erlang-разработчики предположили, что карты, когда они появились в языке, решат именно их проблему.

Таким образом существует некоторое непонимание того, как следует использовать карты в Erlang.

Карты против записей против словарей

Чтобы убрать этот вопрос с нашей дороги, карты являются заменой словарей (`dict`), а не записей. Это может смущать. В начале этой главы я перечислил общие жалобы разных людей, и оказалось так, что большая часть жалоб о записях может быть исправлена введением карт:

Таблица 31.2. Встроенные типы в Erlang

Проблема решена в картах	Проблема в записях	Проблема в словарях
Приходится повторять имя записи	есть проблема	
Не существует удобного хранилища ключ/значение		есть проблема
Более быстрое хранилище ключ/значение	есть проблема	в будущем
Более лёгкий перевод с помощью встроенного типа	есть проблема	есть проблема
Более мощное сопоставление с образцами		есть проблема
Обновление кода с помощью записей	может быть	

[4] Мексиканское противостояние — это напряжённая ситуация между тремя противниками, когда все достали оружие и прицелились друг в друга (*прим. перев.*).

Можно использовать без включения заголовочного файла	есть проблема	



Если посчитать баллы, то выходит довольно схожий счёт. Цель ускорить работу карт не обязательно пока что достигнута, но оптимизации должны поднять их на уровень повыше. Команда OTP следует старому девизу: сначала сделай, чтобы работало, затем сделай код красивым, а потом, если очень нужно, сделай его быстрым. Первым делом они решают вопрос семантики и правильности.

Для обновлений кода я поставил «может быть», это связано с функциональностью code_change. Множество пользователей раздражено необходимостью открыто преобразовывать записи, когда они меняют версии, подобно тому, как мы делали в Process Quest 1.1.0 в его коде обновления. Карты должны вместо этого позволить нам просто добавлять поля по необходимости и продолжать работу модуля. Аргумент против этого — то, что ошибка в обновлении карты может просто создать в ней повреждённые данные, и это всплывёт слишком поздно.

Итак, почему мы должны использовать карты в качестве словарей, а не как записи? Для этого нужна вторая таблица. Эта таблица касается *семантики*, и того, какая структура данных или тип данных подходит лучше всего для указанной возможности.

Таблица 31.3. Встроенные типы в Erlang

Операции	**Записи**	**Карты**	**Словари**
Неизменяемые данные	да	да	да
Ключи любого типа		да	да
Можно использовать с отображениями и свёртками		да	да
Содержимое непрозрачно для других модулей	да		
Имеет специальный модуль для работы		да	да
Поддерживает сопоставление с образцом	да	да	

Операции	Записи	Карты	Словари
Все ключи известны на этапе компиляции	да		
Поддерживает слияние с другим значением того же типа		да	да
Проверка существования ключа		да	да
Получение значения по ключу	да	да	да
Dialyzer может проверить типы для каждого ключа	да	в будущем[5]	
Преобразование из списка и в список		да	да
Значения по умолчанию для каждого элемента	да		
Является отдельным типом данных во время выполнения		да	
Быстрый прямой доступ по индексу	да		

Эта таблица делает, скорее, очевидным, что, несмотря на схожесть в синтаксисе между картами и записями, словари и карты намного ближе друг к другу *семантически*, чем карты и записи. Таким образом, использование карт, в качестве замены записей, было бы подобно замене структур в языке C с помощью хэш-словарей. Это не является невозможным, но также и не означает, что это хорошая идея, поскольку у них часто разное предназначение.

Ключи, будучи известными па этапе компиляции, приносят преимущества в виде быстрого доступа к этим значениям (быстрее, чем возможно сделать динамически), дополнительной безопасности (лучше аварийно завершить работу, чем оказаться с повреждёнными данными состояния) и более лёгкой проверки типов. Эти свойства делают записи абсолютно подходящими для внутреннего состояния процесса, несмотря на некоторые сложности при написании более многословной функции `code_change`.

С другой стороны, там, где пользователи Erlang решили бы применять записи для представления более сложных вложенных структур типа ключ/значение (что странно похоже на объекты в объектно-ориентированных языках), которые бы часто покидали свой модуль и использовались бы в других модулях, карты прекрасно подходят в качестве замены. Записи были неправильным инструментом для такой задачи.

[5] EEP рекомендует добавить поддержку этой функции для ключей, которые известны на этапе компиляции, но пока что нет оценки времени, когда или если это случится.

Если сказать покороче, то в тех местах вашей программы, где записи действительно выглядят не совсем подходящими и кажутся неуклюжими, их *можно* заменить на карты, но чаще всего оказывается, что *не следует* заменять все записи подряд.

Не принимайте всё на веру

Часто кажется привлекательной идеей привнести сложные структуры данных на нашу вечеринку и использовать их как один большой прозрачный объект, чтобы передавать между функциями и процессами и затем использовать сопоставление с образцами, чтобы получить нужные данные.

Помните, однако, что у передачи сообщений есть цена: данные в Erlang копируются между процессами, и работа таким способом может стоить вам дорого.

Подобно этому, передача больших прозрачных объектов в и из функций должна производиться с осторожностью. Построение разумного интерфейса (или API) само по себе является сложным, а если вы привяжете это к вашему внутреннему представлению данных, то можно потерять огромное количество гибкости для вашей реализации.

Лучше думать о ваших интерфейсах и протоколах, основанных на сообщениях, с большой осторожностью, и ограничить количество информации и ответственности, которым обмениваются части вашего кода друг с другом. Карты заменяют словари, а не правильный дизайн.

Также следует ожидать удара по производительности. Ричард О'Киф упоминает об этом в своём предложении дополнений к языку:

> Нельзя сделать словарь подходящим для использования в качестве записей, для этого были придуманы фреймы, не ухудшая при этом существующих вариантов использования.

И EEP от команды OTP также упоминает нечто подобное:

> При сравнении карт и записей недостатки легко исправляются картами, однако положительные эффекты (*sic!*) не так легко скопировать во встроенном типе данных, где значения определяются во время исполнения вместо времени компиляции.
>
> - Трудно быть быстрее, чем массив с прямой индексацией, где индексы и, возможно, результат чтения из массива определяются во время компиляции. На самом деле это даже невозможно.
> - Модель памяти для карт, где эффективность приближается к записям, может быть достигнута, если использовать два кортежа — один для ключей и один для значений, как демонстрировалось в описании фреймов. Это бы ударило по производительности обновлений

карт с большим числом записей и ограничило бы возможность словарного подхода.

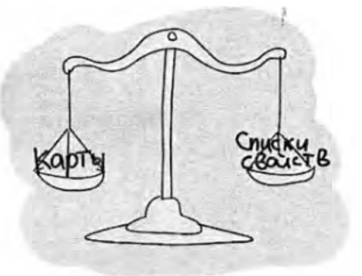
Для внутреннего цикла вашего процесса, когда вы знаете все ключи, которые должны существовать, запись окажется умным выбором, с точки зрения скорости работы.

Карты против списков свойств

Есть одна вещь, которую карты могут победить, — это списки свойств (*proplists*). Список свойств — это довольно простая структура данных, очень подходящая для передачи, например, параметров в какой-нибудь модуль.

Вызов `inet:setopts/2` может принять список опций в форме `[{active, true}, binary]`, и функции работы с файлами тоже могут принимать список аргументов, например `[read, write, append, {encoding, utf8}]`. Оба этих списка параметров могут быть прочитаны с помощью модуля `proplists`, и одиночные термы, такие как `write`, будут расширены так, как будто они были записаны в форме `{write, true}`.

Карты с доступом к одному элементу по ключу (когда это будет реализовано) будут представлять подобный способ для определения свойств. Например, `[{active, true}]` с помощью карт можно выразить как `#{active => true}`. Это тоже может выглядеть громоздко, но сделает чтение опций намного проще, поскольку вам не придётся делать вызов модуля (благодаря возможности выразить операцию через `Opts#{active}`).



Этого в некоторой мере следовало ожидать, что списки опций, которые являются *в основном* парами, будут заменены на карты. С другой стороны, опции в виде отдельных атомов, таких как `read`, `write` или `append`, будут выглядеть очень хорошо и в списках свойств, с точки зрения пользователя.

Поскольку прямо сейчас практически все функции, которые принимают опции, используют списки свойств, то, с точки зрения согласованности старого и нового кода, стоит продолжать делать так же и дальше. С другой стороны, когда опции являются в основном парами, то использование списков свойств может быстро оказаться громоздким. Именно автор библиотеки должен будет принять решение между внутренней ясностью реализации или согласованностью экосистемы вокруг его библиотеки. Как вариант автор может поддерживать оба способа одновременно, чтобы предложить пользователю библиотеки красивый обходной путь в сторону отмены потребности в списках свойств, если ему так хочется.

С другой стороны, функциям, которые передавали списки свойств в качестве возвращаемого значения, вероятно, следовало бы переключиться на использование

карт. В таких случаях не так уж и много старого кода, который может оказаться сломанным, и удобство использования при таком подходе окажется намного лучше.

> Карты могут использовать одну умную уловку, чтобы установить одновременно много значений по умолчанию. Тогда как списки свойств потребуют использования `proplists:get_value(Ключ, Список, ЗначениеПоУмолчанию)`, карты могут использовать функцию `merge/2`.
>
> Согласно спецификации, `merge/2` соединяет содержимое двух карт вместе, и если два ключа пересекаются, то значение второй карты будет выбрано вместо первого. Это позволяет вызывать `maps:merge(КартаПоУмолчанию, ВашаКарта)` и получить желаемый результат. Например, `maps:merge(#{key => default, other => ok}, #{other => 42})` выдаст результат `#{key => default, other => 42}`.
>
> Это даёт очень удобный способ вручную выставить нужные значения по умолчанию и затем используйте полученную карту, не беспокоясь о недостающих ключах.

Как бы я исправил эту книгу для добавления карт

Я хотел добавить эту секцию, потому что не обязательно в ближайшее время у меня появится возможность обновить книгу целиком, чтобы задним числом добавить карты.

Для большей части книги, однако, будет не так много изменений. Это в основном была бы замена на синтаксис карт вызовов `dict` и `gb_trees` (в случаях, когда наименьшее/наибольшее значение не требуется слишком часто). Практически никакие из записей, использованных в книге, не изменились бы, с точки зрения сохранения семантики.

Я могу пересмотреть некоторые модули, когда карты станут стабильными и будут полностью реализованы, но пока что оказалось бы непрактичным переписывание и добавление множества примеров, учитывая то, что карты реализованы в языке пока что лишь частично.

Вот и всё, ребята

Итак, вот и всё, что касалось книги «Изучай Erlang во имя добра!». Спасибо за то, что прочитали её. Мне пока больше нечего добавить, но если вы хотите получить список дополнительных тем для исследования и общие рекомендации от меня, загляните в послесловие книги.

Послесловие

Как я погляжу, вы решили прочитать послесловие. Это хорошо. Перед тем как я начну показывать вам разные интересные темы, которые вы, возможно, захотите исследовать поближе, если вы решили использовать Erlang в качестве языка разработки и хотите узнать его получше, я бы на минуту отвлёк ваше внимание и поговорил о том, как писалась эта книга. Это было чертовски отличное путешествие. Книга заняла у меня три года тяжёлого труда, в то время как я учился и работал полный день, и при этом приходилось жонглировать ежедневными задачами (если бы у меня были дети, они бы давно умерли от недостатка внимания родителей).

Веб-сайт для этой книги плюс немного удачи и немного дополнительного труда позволили мне найти работу в качестве преподавателя Erlang, автора материала курсов и разработчика. Это позволило мне путешествовать по миру и встретить множество интересных людей. Это высосало из меня уйму сил и стоило мне ощутимых денег и времени, но я выиграл вдесятеро больше во всех смыслах, какие можно себе представить.

Затем эта книга стала реальностью и потребовала ещё больше усилий. Даже хотя я поблагодарил этих людей в отдельной секции книги, я хочу сделать акцент на моей благодарности к сообществу Erlang в целом. Они помогли мне изучить материал, вычитывали множество страниц материала и не просили ничего взамен, исправляли мои опечатки и помогли улучшить мой письменный язык и в целом мои писательские умения. Я также хочу поблагодарить команду No Starch Press, которая вложила в эту книгу ещё больше времени и дала ей профессиональное редактирование. И наконец, снова спасибо Дженн (моей девушке), которая потратила время и улучшила качество всех моих рисунков, чтобы они стали пригодными для печати.

Другие применения Erlang

Нельзя просто так вспомнить и перечислить все темы и уместиться в объём книги. Эта книга и так достаточно велика. Её написание заняло годы, я жутко устал и рад, что она закончилась (что теперь мне делать с освободившимся временем?), но осталось ещё множество других тем, которые я бы с удовольствием включил. Вот наскоро составленный список применений, которые можно найти в документации, идущей в составе поставки Erlang:

Трассирующие встроенные функции (BIF) и DBG

Виртуальная машина Erlang имеет поддержку трассировки (отслеживания) кода

практически на всех уровнях. У вас вдруг появилась ошибка или какой-то стек вызовов, смысл которого от вас ускользает? Включите пару флагов трассировки, и виртуальная машина откроется перед вами. DBG, приложение, идущее в составе Erlang, взяло эти встроенные функции и превратило их в инструмент. Сообщения, вызовы функций, возвраты функций, сборки мусора, порождение и смерть процессов и так далее — всё это отслеживается и наблюдается. DBG также работает намного лучше, чем любой другой отладчик для параллельного языка, такого как Erlang. А самое лучшее — это то, что трассировка происходит внутри Erlang, так что можно сделать программы, которые трассируют сами себя! Если вы посмотрите в эти функции и сочтёте их трудными для понимания, можете пока ограничить себя применением функций в модуле `sys`. Они работают только для процессов, представляющих поведения OTP, но часто их достаточно, чтобы начать.

Профилирование (оценка производительности)

Erlang поставляется с набором разных инструментов для профилирования (оценки производительности), чтобы анализировать ваши программы и находить в них все виды узких мест. Инструменты fprof и eprof могут использоваться для оценки времени, cprof для вызовов функций, lcnt для блокировок, percept для проблем, связанных с параллельностью, и cover для оценки покрытия кода. Забавно, что большая их часть построена с использованием трассирующих функций языка.

Больше доступа к переменным и данным

Инструменты в стиле утилиты Unix top существуют и для Erlang, например etop, который является частью приложения observer. Вы также можете использовать отладчик Erlang, но я рекомендую вместо него DBG. Приложение observer также изображает и позволяет изучать деревья процессов-наблюдателей на ваших узлах.

Документация вашего кода

EDoc является инструментом, который позволяет превратить ваши модули Erlang в HTML-документацию. Он поддерживает аннотации и способы объявить целые страницы и позволяет строить небольшие веб-сайты с документацией к вашему коду. Он подобен Javadoc для пользователей Java.

Графический интерфейс пользователя

Приложение wx является новым стандартом для кросс-платформенной разработки графических пользовательских интерфейсов (GUI) на языке Erlang. Я совершенно не имею опыта с GUI, поэтому, наверное, хорошо, что я не включил его описание в эту книгу.

Библиотеки Erlang

В состав поставки Erlang по умолчанию входит множество полезных библиотек:

инструменты для криптографии, веб-серверы, множество реализаций протоколов и так далее. Вы можете получить общий список по адресу *http://www.erlang.org/doc/applications.html*.

Библиотеки при участии сообщества

Существует огромное количество качественных библиотек, которые созданы в сообществе Erlang. Я не описывал их в книге, потому что они часто изменяются и развиваются, и я не хотел отдавать предпочтение одним над другими. Вот короткий список (ссылки не очень хорошо переносятся в текст книги, поэтому вы можете найти ссылки на сайте моей книги *http://learnyousomeerlang.com/conclusion* или просто искать на Github или Google):

- Rebar и Sinan помогают организовать компиляцию и сборку вашей программной системы, определить и скачать зависимости;
- Redbug предлагает более дружелюбный подход к трассировке кода;
- Gproc предоставляет мощный и гибкий доступ к реестру процессов. Может организовать реестр между несколькими узлами;
- Mochiweb, Cowboy и Yaws, если вам нужны веб-серверы;
- riak_core, очень мощная Erlang-библиотека для организации и распределения вашего кода на множество серверов и выживания при сетевых сбоях;
- lhttpc, если вам нужен веб-клиент;
- PropEr, QuickCheck и Triq для тестирования свойств приложения (альтернативный подход к тестированию, который поразительно эффективен), вам обязательно стоит разобраться хотя бы с одним из них;
- Entop — инструмент, похожий на Unix top;
- миллиард различных JSON-библиотек на все вкусы (mochijson2, jsx, ejson и так далее), а также контроль содержимого JSON, согласно JSON-схемам (jesse);
- UX для обработки текста в кодировке Unicode и общие алгоритмы, ожидают добавления в состав языка (запланировано на версию R16B);
- Seresye и eXAT для построения баз знаний, логических выводов и инструментов искусственного интеллекта (AI);
- ряд библиотек для подключения к базам данных;
- Lager предоставляет умную систему, которая заменяет стандартный журнал ошибок Erlang (также смотрите alogger);
- Poolboy — обобщённое решение для организации пулов чего угодно, основанных на передаче сообщений.

И множество других библиотек. Объёма информации о них вполне хватит для написания ещё одной книги.

Ваши идеи меня заинтриговали, где я могу подписаться на рассылку новостей?

У меня есть блог, который находится по адресу *http://ferd.ca*, где я обсуждаю разнообразные темы (или как минимум хочу это делать), но неизменно скатываюсь в темы, связанные с Erlang, поскольку постоянно с ним работаю.

Это конец?

Нет! Ещё осталось одно приложение и предметный указатель!

Приложение: синтаксис Erlang

Много новоприбывших в Erlang способны понять синтаксис и начать программировать на нём, даже не ожидая, пока появится привычка и удобство. Я читал и слышал множество жалоб относительно синтаксиса и «токенов размером с муравьиную какашку» (субъективно забавный способ сослаться на токены (,), (;) и (.) в конце выражений, насколько он раздражает и так далее).

Синтаксис Erlang происходит от языка Prolog. В то время как это является причиной текущего положения дел, это не заставляет людей волшебным образом полюбить синтаксис. Я не ожидаю ответа «Ох, это Prolog, я всё понял. Теперь всё стало на свои места!» Таким образом я рекомендую три способа чтения кода на Erlang, чтобы его стало, по возможности, легче понять.

Шаблон

Способ с шаблоном мой любимый. Чтобы его понять, следует сначала избавиться от концепции строк кода и видеть в коде выражения. Выражение — это любой фрагмент Erlang-кода, который что-то возвращает. В консоли интерпретатора точка (.) завершает выражение. После написания `2+2` вы должны поставить точку и затем нажать Enter, это запустит вычисление выражения и вернёт значение.

В модулях точкой завершаются так называемые формы. *Формы* — это атрибуты модуля и определения функций. Формы не являются выражениями, поскольку ничего не возвращают. Вот почему они завершаются иначе, чем всё остальное. Поскольку формы — это не выражения, можно поспорить, почему в интерпретаторе используется точка для завершения выражения, это не является стандартом. Следовательно, я рекомендую не беспокоиться об интерпретаторе для лучшего понимания этого метода чтения программ на Erlang.

Первое правило — это то, что запятая (,) разделяет несколько выражений:

```
C = A*B, D = A+C
```

Это достаточно легко. Однако следует заметить, что `if ...end`, `case ...of ...end`, `begin ...end`, `fun() -> ...end` и `try ...of ...catch ...end` все являются выражениями. Для примера возможно выполнить такой код:

```
Var = if X > 0 -> valid;
        X =< 0 -> invalid
      end
```

И вы получите из `if ...end` одно значение, результат. Это поясняет, почему иногда можно встретить такие конструкции, за которыми следует запятая. Это просто означает, что затем будет ещё одно выражение, которое следует вычислить.

Второе правило — это то, что точка с запятой (;) имеет две роли. Первая — это отделение разных уравнений функции:

```
fac(0) -> 1;
fac(N) -> N * fac(N-1).
```

И вторая — отделение разных веток в выражениях, таких как `if ...end`, `case ...of ...end`, и других:

```
if X < 0 -> negative;
   X > 0 -> positive;
   X == 0 -> zero
end
```

Это, наверное, роль, вызывающая больше всего непонимания, потому что последняя ветка в выражении не нуждается в точке с запятой. Это потому, что точка с запятой отделяет ветки, но не завершает их. Подумайте о выражениях, а не строках кода. Некоторые люди считают, что так легче проиллюстрировать роль разделителя, если предыдущее выражение записать так (что, очевидно, читается легче):

```
if X < 0 -> negative
 ; X > 0 -> positive
 ; X == 0 -> zero
end
```

Такая запись делает роль разделителя более явной. Он ставится между ветками и уравнениями функций, но не после них.

Теперь, поскольку точка с запятой используется для разделения веток выражений и уравнений функций, становится возможным получить такие варианты, как, например:

- конструкция case, за которой следует запятая, и затем другое выражение;
- точка с запятой в последней позиции уравнения функции;
- точка в конце функции.

Построчную логику для завершения строк кода, как в C или Java, следует выкинуть в окно. Вместо этого рассматривайте ваш код как обобщённый шаблон, который вам нужно заполнить (поэтому и выбрано название: шаблон):

```
заголовок_функции_1(Аргументы1) [ОхранноеВыражение1] ->
    Выражение11, Выражение12, ..., Выражение1K;
заголовок_функции_2(Аргументы2) [ОхранноеВыражение2] ->
    Выражение21, Выражение22, ..., Выражение2L;
заголовок_функции_N(АргументыN) [ОхранноеВыражениеN] ->
    ВыражениеN1, ВыражениеN2, .... ВыражениеNM.
```

Правила имеют смысл, но вам нужно просто переключиться в другой режим чтения. Вот где нужно сделать большую работу — перейти от строк и блоков кода к заранее определённому шаблону. Если вы задумаетесь об этом, то такие вещи, как `for (int i = 0; i >= x; i++) ...` или даже `for (...);`, имеют странный синтаксис в сравнении с большинством других конструкций в тех же языках. Мы просто настолько привыкли к этим конструкциям, что больше не обращаем внимания на их странность.

Предложение на английском языке

Подход с английским предложением состоит в том, чтобы сравнить код на Erlang с английским языком. Хотя этот подход мне не очень нравится, я понимаю, что разные люди могут предпочесть разные пути, для того чтобы понять логические концепции. Как я слышал, этот подход много раз хвалили.

Представьте, что вы пишете список вещей. Или нет. Не представляйте, просто прочтите этот текст.

```
I will need a few items on my trip:          % Мне понадобится несколько вещей в путешествии
    if it's sunny, sunscreen, water, a hat; % Если солнечно, защитный крем, вода и шляпа
    if it's rainy, an umbrella, a raincoat; % Если дождь, зонт и плащ
    if it's windy, a kite, a shirt.          % Если ветер, воздушный змей и рубашка
```

Перевод этого текста на Erlang может остаться очень похожим:

```
trip_items(sunny) ->
    sunscreen, water, hat;
trip_items(rainy) ->
    umbrella, raincoat;
trip_items(windy) ->
    kite, shirt.
```

Здесь просто замените вещи выражениями, и у вас всё получилось. Выражения, такие как `if ...end`, можно рассматривать как вложенные списки.

И, Или, Готово

Другой вариант подхода с английским предложением был предложен мне на канале чата #erlang, и я думаю, что он более элегантен. Пользователь просто читает токены таким образом:

- , (запятая) читается как И;
- ; (точка с запятой) читается как ИЛИ;
- . (точка) читается как ГОТОВО.

Определение функции тогда можно прочесть как ряд вложенных логических утверждений и заявлений.

В качестве вывода

Некоторые люди просто никогда не смирятся с «токенами в виде муравьиных какашек», или с невозможностью поменять местами строки кода, не меняя токена в конце. Я думаю, что ничего невозможно сделать с тем, что люди имеют разные предпочтения и любят различные стили, но надеюсь, что это приложение оказалось кому-то полезным. В конце концов, я соглашусь, что синтаксис может быть пугающим, но он совсем не трудный.

Предметный указатель

activity access context, 606
API, 283
application controller, 365
application master, 366

BIF, 47
binary comprehensions, 56
bit syntax, 51

callback, 255
CAP теорема, 528
childspec, 321
closure, 115
code server, 238
cons, 47
cookie, 539

deadlock, 219
div, 36

error kernel, 338
export, 61

failover, 552
fixture, 474
fully qualified function call, 239
function clause, 72

group leader, 366
guards, 76

heartbeat, 521
hibernate, 259

import, 63
io lists, 442

let it crash, 28
link, 205
list, 45
list comprehensions, 48
listening, 448

map, 110
match specification, 502

node, 516

opaque, 654

parse transform, 503
persistent lookup table, 629
pid, 186
PLT, 629

qlc, query list comprehensions, 625

race condition, 218
rem, 36
run queue, 183

SASL, 419
scheduler, 183
sharding the data, 492
shared state, 218
string, 45

tagged tuple, 44
takeover, 553
tuple, 43

worker, 316

ГСЧ, 460
актор, 27
атом, 39

атрибут callback, 656
атрибуты модуля, 60
биение сердца, 521
битовая запись, 51
взаимная блокировка, 219
встроенные типы, 638
встроенные функции (BIF), 47
генератор случайных чисел, 460
генератор тестов, 472
генераторы списков, 48
голова списка, 46
группы тестов, 574
двоичные генераторы, 56
длинные имена узлов, 534
заготовки окружения тестов (fixture), 474
замещение (аварийное переключение), 552
замыкание, 115
запросы с генераторами списков, 625
идентификатор процесса, 186
импорт в модуль, 63
интерактивная консоль, 33
интерпретатор, 33
интерфейс модуля, 61
конечные автоматы, 267
конкурентность, 178
контекст доступа активностей, 606
контроллер приложений, 365
короткие имена узлов, 534
кортеж, 43
кортеж с тегом, 44
куки, 539
лидер группы, 366
лямбда-исчисление, 109
макросы, 67
мастер приложений, 366
машины состояний, 267
модель акторов, 27
модуль, 59
наблюдатель верхнего уровня, 342
непрозрачные типы, 654
область видимости функции, 113
обратное замещение (возврат управления), 553
общее состояние, 218
объединённые типы, 638
одиночные типы, 638
определение функции, 72
отображение, 110
охранные условия, 76
очередь исполнения, 183
параллелизм, 178
параметризованные макросы, 68
параметры компилятора, 66
первичный ключ, 597
планировщик, 183
позволь ему упасть, 28
полиморфические типы, 657
полностью определённый вызов функции, 239
представление тестов, 474
преобразование при разборе исходного кода, 503
прослушивание tcp-порта, 448

рабочий процесс, 316
связь между процессами, 205
сегмент двоичных данных, 51
сервер кода, 238
сигнал выхода, 208
системные процессы, 209
состояние гонки, 218
спецификации тестов, 583
спецификация дочерних процессов, 321
спецификация сопоставления, 502
списки ввода-вывода, 442
список, 45
спящий режим процесса, 259
ссылочная прозрачность, 26
строка, 45
теорема CAP, 528
терм, 42
тестирование белого ящика, 565

тестирование чёрного ящика, 565
транзакции, 594
узел Erlang, 516
уравнение функции, 72
флаги компилятора, 66
фрагментация (шардинг) данных, 492
функция обратного вызова, 255
хвост списка, 46
хвостовая рекурсия, 94
экспорт функций, 61
ядро ошибок, 338

Книги издательства «ДМК Пресс» можно заказать в торгово-издательском холдинге «АЛЬЯНС БУКС» наложенным платежом, выслав открытку или письмо по почтовому адресу: **123242, Москва, а/я 20** или по электронному адресу: **orders@alians-kniga.ru**.

При оформлении заказа следует указать адрес (полностью), по которому должны быть высланы книги; фамилию, имя и отчество получателя. Желательно также указать свой телефон и электронный адрес.

Эти книги вы можете заказать и в интернет-магазине: **www.alians-kniga.ru**.

Оптовые закупки: тел. **+7 (499) 782-38-89**.

Электронный адрес **books@alians-kniga.ru**.

Фред Хеберт

Изучай Erlang во имя добра

Главный редактор *Мовчан Д. А.*
dmkpress@gmail.com
Перевод с английского *Литовченко Д. В.*
Корректор *Синяева Г. И.*
Вёрстка *Литовченко Д. В.*
Дизайн обложки *Мовчан А. Г.*

Формат 70 x $100^{1}/_{16}$.
Гарнитура «NewBaskervilleC». Печать офсетная.
Усл. печ. л. 764,5. Тираж 200 экз.

Web-сайт издательства: *www.dmkpress.com*

Erlang для людей!

Erlang является языком выбора для программистов, которые хотят писать надёжные параллельные приложения, но его странный синтаксис и функциональный дизайн могут отпугивать непосвящённых. К счастью, в битве против страха людей перед Erlang появилось новое оружие – «Изучай Erlang во имя добра!» Маэстро Erlang, Фред Хеберт, начинает урок и без спешки поясняет основы языка: вы изучите необычный синтаксис Erlang, его структуры данных, его систему типов (вернее её отсутствие!), и основы техник функционального программирования. Как только вы разберётесь с простыми вещами, вы освоите настоящие полезные возможности языка: параллельное исполнение, распределённые вычисления, горячую перезагрузку кода и прочую тёмную магию, которая делает Erlang такой востребованной темой среди современных практичных программистов.

По мере погружения в фантастический мир Erlang, вы также изучите:

- тестирование ваших приложений с помощью EUnit и Common Test;
- построение релизов и выпуск ваших приложений с помощью системы OTP;
- передачу сообщений, создание ошибок, запуск и остановка процессов на нескольких узлах;
- сохранение и чтение данных, используя Mnesia и хранилище ETS;
- программирование сетевых приложений с использованием протоколов TCP, UDP и модуля inet;
- простые радости и потенциальные ловушки в написании распределённых параллельных приложений.

Усеянная беспечными иллюстрациями и смесью развлекательных и практических примеров программ, эта книга является отличным пунктом отправления в иногда безумный, но всегда восхитительный ***мир Erlang***.

Фред Хеберт (Fred Hébert) является программистом-самоучкой, который преподавал Erlang ранее.Сейчас он работает над платформой для ставок в реальном времени и был назван Пользователем Года на Erlang конференции в 2012 году. Его онлайн учебник с таким же названием (Learn You Some Erlang for Great Good), широко признан лучшим способом изучить Erlang.



ISBN 978-5-97060-086-3

Internet-магазин: www.dmkpress.com

Книга – почтой: orders@alians-kniga.ru

Оптовая продажа: «Альянс-книга»
тел. (499)782-3889
books@alians-kniga.ru

9 785970 600863 >