

Programmation Répartie
Master 1 Informatique – 4I400

Cours 8 : Protocoles de Communication

Yann Thierry-Mieg

Yann.Thierry-Mieg@lip6.fr

Plan

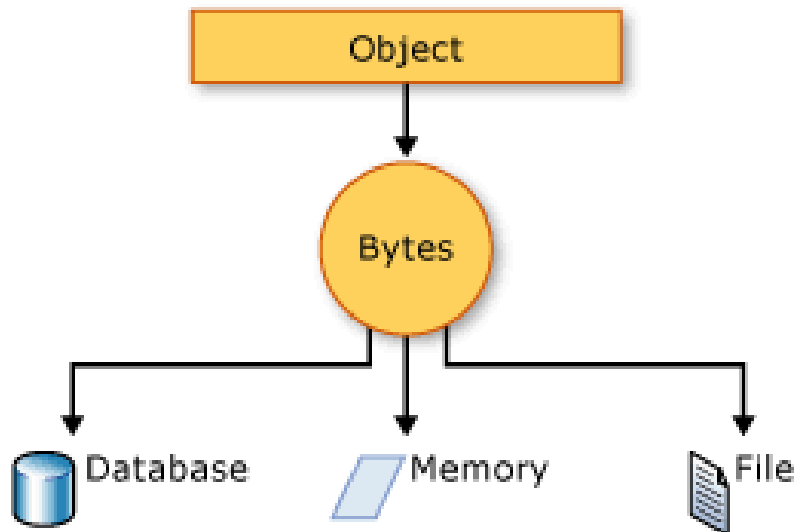
- On a vu au cours précédent :
- Les Socket, un standard IEEE pour la communication
- Aujourd'hui : Construire un protocole sur des Sockets
 - Le design pattern « Proxy Distant »
 - Sérialisation de données
 - Protobuf

- Références :
- « Computer Systems : A programmers Perspective. » Bryant, O'Hallaron
- « Design Patterns », le GOF Gamma, Helm, Vlissides, Johnson
- Google protobuf : <https://developers.google.com/protocol-buffers/>
- Slides assemblées de plusieurs sources, citées dans les slides concernées

La sérialisation des données

Sérialisation

- ▶ Processus permettant de transformer un objet donné dans un format qui peut être stocké dans un buffer
 - ▶ Sauvegarde et persistance (fichier)
 - ▶ Transport dans un réseau
- ▶ Objectif : reconstruire l'objet en question dans l'environnement du récepteur
- ▶ Processus inverse : désérialisation



Sérialisation par défaut (exemple Java)

- ▶ Pas mal de langages (Java, C#...) proposent une sérialisation par défaut vers un format binaire
 - ▶ En C ou C++, copier dans un buffer et memcpy ?
- ▶ **Mais**
 - ▶ Formats langage spécifique
 - ▶ Sérialisation Java nécessite JVM + la classe (interopérabilité limités)
 - ▶ Formats peu efficaces
 - ▶ Données supplémentaires stockées par objet
 - ▶ Opérations de (dé)sérialisation coûteuses
 - ▶ Problèmes de versions des classes
 - ▶ Utilisation en production non recommandée
 - ▶ e.g Bloch, Effective Java, items 74 et 78

Sérialisation binaire

▶ Avantages :

- ▶ Efficace en mémoire
- ▶ Rapide à construire et à parser

▶ Désavantages :

- ▶ Illisible par les humains
- ▶ Dépendant de la plateforme
- ▶ Peu extensible, versions...
- ▶ Mécanisme « unsafe » en production

Formats Textuels : CSV

- ▶ Comma Separated Values

Nom, Age, Tel

Joe, 22, 06789012

Bob, 26, 07689210

- ▶ Avantages

- ▶ Simplicité, portabilité, interactions tableurs, ligne de commande

- ▶ Désavantages

- ▶ Peu compact (encodage ascii)
- ▶ Fichiers « plats », sans structure
- ▶ Pas de validation

Stockage au format XML

```
<person>  
  <name>Bob</name>  
  <age>26</age>  
  <contacts>  
    <email>my@email.com</email>  
    <phone>999</phone>  
  </contacts>  
</person>
```

▶ Avantages :

- ▶ Lisibilité, portabilité, généralité
- ▶ Structure hiérarchique
- ▶ Validation vis-à-vis d'un schéma (DTD, XSD, RNG...)
- ▶ Standard bien accepté qui conserve une place importante

▶ Désavantages

- ▶ Verbose excessive, taille de stockage énorme => lenteur du parse, et de la construction
- ▶ Stockage des noms de tous les champs
- ▶ Pas de typage fort (int vs float ?)
- ▶ Complexité des schémas et de l'accès aux données, de la validation

Stockage au format JSON

- ▶ Issu de « JavaScript Object Notation »
 - ▶ A depuis largement dépassé ce cadre
- ▶ Concepts simples,
 - ▶ paires clé valeur
 - ▶ Listes, imbriquées OK
- ▶ Bon support et adoption dans le web
 - ▶ Alternative « light » à XML
 - ▶ Reste assez peu compact
 - ▶ Mais lisible et éditée par des humains
- ▶ Globalement une bonne alternative à XML dans les mêmes cas d'utilisation
 - ▶ SOAP, REST, JSON est un stack populaire

```
Person {  
  name: "Bob"  
  age:26  
  contacts: {  
    email:my@email.com  
    phone:999  
  }  
}
```

Google Protobuf

- ▶ « LE » format de sérialisation et de stockage de Google

- ▶ Utilisé à travers toutes ses application, adopté par d'autres Twitter...

- ▶ Un standard émergent

(currently 48,162 different message types defined in the Google code tree across 12,183 .proto files. They're used both in RPC systems and for persistent storage of data in a variety of storage systems.)

- ▶ Alternatives existent Apache Thrift, Apache Avro (e.g Facebook)

- ▶ En pratique : un format de sérialisation (Wire)

- ▶ Défini à partir d'un fichier de description lisible : langage de définition d'interface .proto

- ▶ Compact, fortement typé, performant

- ▶ 3 à 10 fois plus compact que XML, 20 à 100 fois plus rapide

- ▶ Portable, Interopérable, multi langage

- ▶ Supportant l'évolution des versions du schéma des données

Fichier .proto

- ▶ Définit un format de « Message »
 - ▶ i.e. une donnée structurée, proche d'une classe OO
- ▶ Syntaxe simple et lisible
 - ▶ Champs fortement typés
 - ▶ Propriété des champs : **optional, required, repeated**
 - ▶ Ajout d'un indice pour chaque champ
 - ▶ Import et raffinement (héritage) de types supportés

```
syntax = "proto3";  
package bayes.bob;  
  
message UserProfile {  
    // User's email.  
    string email = 1;  
  
    // User's year of birth.  
    uint32 year_of_birth = 2;  
}
```

Exemple

```
import "google/protobuf/timestamp.proto";
import "bob_emploi/frontend/api/profile.proto";
import "bob_emploi/frontend/api/project.proto";

message User {
  // User's profile.
  UserProfile profile = 1;

  // List of current projects.
  repeated Project projects = 2;

  // The date & time we last sent an email to the user.
  google.protobuf.Timestamp last_email_sent_at = 3;
}
```

Utilisation : protoc

- ▶ On compile le fichier proto vers un langage cible
 - ▶ Génère une API facile d'emploi pour la (dé)sérialisation

Compilation

```
protoc -I . bob_emploi/frontend/api/*.proto --python_out=.
```



Une API facile d'emploi

.proto

```
message Person {
  required string name = 1;
  required int32 id = 2;
  optional string email = 3;

  enum PhoneType {
    MOBILE = 0;
    HOME = 1;
    WORK = 2;
  }

  message PhoneNumber {
    required string number = 1;
    optional PhoneType type = 2 [default =
      HOME];
  }

  repeated PhoneNumber phone = 4;
}
```

C++

```
Person person;
person.set_name("John Doe");
person.set_id(1234);
person.set_email("jdoe@example.com");
fstream output("myfile", ios::out | ios::binary);
//Write
person.SerializeToOstream(&output);

//Read
fstream input("myfile", ios::in | ios::binary);
Person person;
person.ParseFromIstream(&input);
cout << "Name: " << person.name() << endl;
cout << "E-mail: " << person.email() << endl;
```



Syntaxe Protobuf



Définition d'un Message

- ▶ Point d'entrée du fichier Protobuf .proto
- ▶ Syntaxe : **Message [NomMessage] { ... }**
- ▶ Les définitions peuvent être imbriquées
- ▶ Conversion de *chaque* Message vers une classe e.g. C++

Contenu du Message

- ▶ **Chaque Message peut contenir**

- ▶ Des Messages

- ▶ Des Enums :

```
enum <name> {  
    valuenname = value;  
}
```

- ▶ Des Champs (field), chacun ayant la syntaxe

```
<rule> <type> <name> = <id> { [<options>] };
```

Champ « rule »

▶ **Required**

- ▶ **Présent exactement une fois, accès par `msg.champ()`**
 - ▶ **E.g. `person.name()`**
- ▶ **Attention à « required » on ne peut pas en ascendant compatible se débarrasser du modificateur ou du champ**

▶ **Optional**

- ▶ **Présent une fois ou absent**
- ▶ **Test de l'existence : `msg.has_champ()`**
 - ▶ **E.g. `person.has_email()`**

▶ **Repeated**

- ▶ **Champs « répétés » de 0 à N fois non borné**
- ▶ **Liste *ordonnée***
- ▶ **Interrogation de la taille `msg.champ_size()`, itération**
 - ▶ **E.g. `person.phone_size()`**

Typage

.proto type	Note	C++ type
float / double		float / double
int32 / int64	Variable-length, primarily suited for pos. numbers	int32 / int64
uint32 / sint32 (dto. ...64)	Variable-length, un/signed	(u)int32 / (u)int64
(s)fixed32, (s)fixed64	Fixed length (un/signed), better suited for $>2^{28/56}$	(u)int32 / (u)int64
bool		bool
string	UTF-8 or 7-bit ASCII	std::string
bytes	Arbitrary sequence of bytes	std::string
Message or Enum type		Corresponding class

Protobuf 3 ajoute un type Map :

```
map<string, Project> projects = 3;
```

Identifiant de Champ

- ▶ **Chaque champ à un identifiant unique au sein de sa définition de Message**
 - ▶ Les indices ne sont pas réutilisables, même si on efface des champs (versions)
 - ▶ Les indices courts (≤ 15) sont plus compacts, à privilégier
- ▶ **L'identifiant sert à l'encodage des données**
 - ▶ On ne répète pas le nom du champ
 - ▶ Seulement son indice sur le moins de bits possibles

Options, namespaces, import

- ▶ **Les Options :**
 - ▶ [default = value] : donne une valeur par défaut. Les champs qui ont leur valeur par défaut ne sont pas encodés dans la représentation
 - ▶ [packed = false/true] : force un encodage plus compact des « repeated ». Sous proto3 le défaut est déjà true.
 - ▶ [deprecated = false/true] : marque un champ comme obsolète
 - ▶ [optimize_for = SPEED/CODE/LITE_RUNTIME] : contrôler les choix de génération de code
 - ▶ SPEED par défaut, engendre une spécialisation de chaque opération
 - ▶ CODE : plus lent, mais une base de code moindre
 - ▶ LITE_RUNTIME : moins d'opérations sur Message, mais plus léger (e.g. tel portable)
- ▶ Les packages engendrent un namespace C++
 - ▶ package pr
- ▶ L'importation de Messages décrits ailleurs est supportée
 - ▶ import « pr/myproto.proto »

Utilisation pratique de Protobuf

Exemple C++ 11

Le site Protobuf : <https://developers.google.com/protocol-buffers/>
Le Tutoriel C++ : <https://developers.google.com/protocol-buffers/docs/cpptutorial>
La référence : <https://developers.google.com/protocol-buffers/docs/reference/cpp-generated>

Fichier addressbook.proto

```
syntax = "proto3";
```

```
package tutorial;
```

```
message Person {  
  required string name = 1;  
  required int32 id = 2;  
  optional string email = 3;
```

```
enum PhoneType {  
  MOBILE = 0;  
  HOME = 1;  
  WORK = 2;  
}
```

```
message PhoneNumber {  
  required string number = 1;  
  optional PhoneType type = 2  
    [default = HOME];  
}
```

```
repeated PhoneNumber phones = 4;  
} // fin Person
```

```
message AddressBook {  
  repeated Person people = 1;  
}
```

Compilation

- ▶ **Commande protoc (pour tous les langages)**

```
protoc -I=$SRC_DIR --cpp_out=$DST_DIR $SRC_DIR/addressbook.proto
```

- ▶ **Flag « --cpp_out » pour C++**
- ▶ **Génère deux fichiers**
 - ▶ `addressbook.pb.h` : la déclaration
 - ▶ `addressbook.pb.cc` : le corps d'implémentation
- ▶ **Il ne reste plus qu'à include de `.h` pour avoir accès à l'API**

Code Généré

opérations de la classe Person

// name

```
inline bool has_name() const;
inline void clear_name();
inline const ::std::string& name() const;
inline void set_name(const ::std::string& value);
inline void set_name(const char* value);
inline ::std::string* mutable_name();
```

// id

```
inline bool has_id() const;
inline void clear_id();
inline int32_t id() const;
inline void set_id(int32_t value);
```

// email

```
inline bool has_email() const;
inline void clear_email();
inline const ::std::string& email() const;
inline void set_email(const ::std::string& value);
inline void set_email(const char* value);
inline ::std::string* mutable_email();
```

API attributs répétés

- ▶ On accède par indice

```
// phones
inline int phones_size() const;
inline void clear_phones();
inline const ::google::protobuf::
    RepeatedPtrField<::tutorial::Person_PhoneNumber >&
        phones() const;
inline ::google::protobuf::
    RepeatedPtrField< ::tutorial::Person_PhoneNumber >*
        mutable_phones();
inline const ::tutorial::Person_PhoneNumber& phones(int index) const;
inline ::tutorial::Person_PhoneNumber* mutable_phones(int index);
inline ::tutorial::Person_PhoneNumber* add_phones();
```

API : enum, sous-messages

- ▶ Pour les enum => enum C++
 - ▶ Person::PhoneType : enum
 - ▶ Person::MOBILE, Person::HOME... valeurs
- ▶ Pour les messages imbriqués => classes imbriquées
 - ▶ Accès via Person::PhoneNumber ou via Person_PhoneNumber
- ▶ On dispose d'une API réflexive :
 - ▶ static const Descriptor* descriptor()
 - ▶ Permet d'interroger les champs et leur description
- ▶ Globalement on a ce qu'on attend :
 - ▶ Des classes, avec des attributs, des getter/setter simples.

API : opérations du Message

- ▶ `bool IsInitialized() const`:: la validation : vérifie que tous les champs “required” sont bien présents.
- ▶ `string DebugString() const`:: utile pour debugger :D
- ▶ `void CopyFrom(const Person& from)`:: écrase le contenu du message par le contenu fourni. On a aussi les opérateurs du C++.
- ▶ `void Clear()`:: ramène à un état vide, aucun champ positionné

API : sérialiser

- ▶ **bool SerializeToString(string* output) const;**
 - ▶ sérialise le message et le stocke (au format binaire) dans une `std::string`.
- ▶ **bool ParseFromString(const string& data);**
 - ▶ réciproque, construit un objet depuis une string binaire
- ▶ **bool SerializeToOstream(ostream* output) const;**
 - ▶ écrit l'objet dans le flux de sortie fourni
- ▶ **bool ParseFromIstream(istream* input);**
 - ▶ parse un message à partir du flux d'entrée fourni

+Variantes : text, JSON...

```
std::ofstream file(filename,  
                    std::ios::out | std::ios::binary)  
if (false == file.fail()) {  
    person.SerializeToOstream(&file);  
}
```

Lecture et Ecriture avec un filedescriptor nu ZeroCopy[I/O]Stream

```
// Write some data to "myfile". First we write a 4-byte "magic number"  
// to identify the file type, then write a length-delimited string. The  
// string is composed of a varint giving the length followed by the raw  
// bytes.
```

```
int fd = open("myfile", O_CREAT | O_WRONLY);  
ZeroCopyOutputStream* raw_output = new FileOutputStream(fd);  
CodedOutputStream* coded_output = new CodedOutputStream(raw_output);
```

```
int magic_number = 1234;  
char text[] = "Hello world!";  
coded_output->WriteLittleEndian32(magic_number);  
coded_output->WriteVarint32(strlen(text));  
coded_output->WriteRaw(text, strlen(text));  
delete coded_output;  
delete raw_output;  
close(fd);
```

Lire depuis un fichier

```
#include "person.pb.h"

Person person;
person.ParseFromIstream(file);
if (person.IsInitialized()) {
    cout << "Name: " << person.name() << endl;
    if (person.has_email()) {
        cout << "Email: " << person.email() << endl;
    }
    for (int i=0; i < person.phone_size(); i++) {
        cout << "Phone: " << person.phone(i).number()
            << endl;
    }
}
```



Encodage : Wire



Encodage Wire

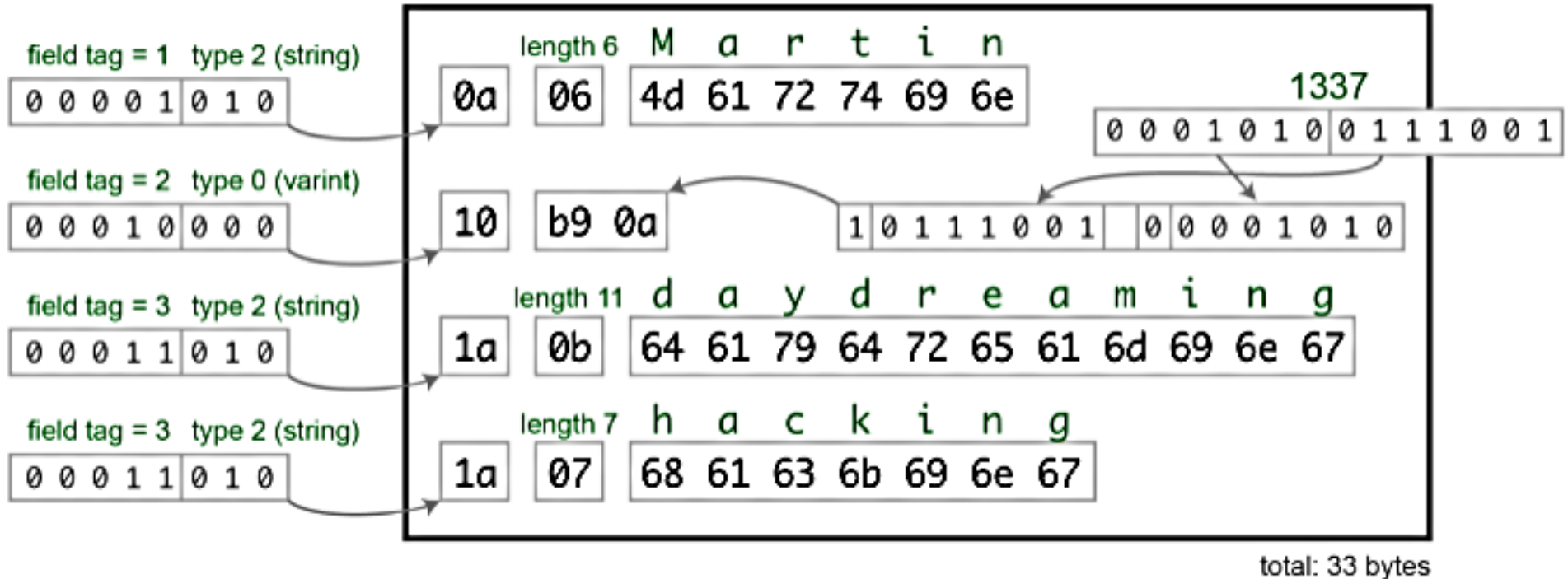
Person.proto

```
message Person {  
    required string user_name      = 1;  
    optional int64  favourite_number = 2;  
    repeated string interests      = 3;  
}
```

Person.json

```
{  
    "userName": "Martin",  
    "favouriteNumber": 1337,  
    "interests": ["daydreaming", "hacking"]  
}
```

Protocol Buffers



Message encoding

- Full description at code.google.com/intl/apis/protocolbuffers/docs/encoding.html
- Messages are encoded in binary format, many key/value pairs
- Key = (id << 3) | wire_type
 - 0 = Varint (u/s/int32/64, bool, enum)
 - 1 = 64 bit (fixed64, sfixed64, double)
 - 2 = Length-delimited (string, bytes, messages, packed repeated fields)
 - 5 = 32 bit (fixed32, sfixed32, float)
- Little endian

24/33

Message encoding - Varints

- lower 7 bits per byte are used to store data ; if MSB is set, the next byte belongs to this value as well.
- Example: 1 → 0000 0001
 300 (100101100) → 1010 1100 0000 0010
- Example: `message Test1 { required int32 a = 1; }`
and setting `a` to 150 (0x96) is encoded as 08 96 01:
 - 08 = 0000 1000, so wire type = 0 (varint) and id = 1
 - 96 01 = 1001 0110 000 0001 → 1001 0110 → 150
- Generic/unsigned integer types use varint encoding

Message encoding - ZigZag

- int32 stores negative values in full length
- signed integer types (e.g. sint32) use ZigZag
- Mapping small positive AND negative values to small sizes:

0 → 0

- 1 → 1

+1 → 2

- 2 → 3

2 → 4

...

- i.e. $n \rightarrow (n \ll 1) \wedge (n \gg 31)$

Message encoding – The rest

- string, byte: varint-encoded length + raw data
- float, double: as-is (little endian)
- repeated fields:
 - packed=false: tag/id occurs multiple times
 - packed=true: tag + size + elements
- Unused fields are not part of the message
- strings



Conclusion

ProtoBuf et Wire

Comparison

	Parsing efficiency	Reusable	Model Update	Hierarchical	Small Size
CSV	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow
XML	Red	Yellow	Green	Green	Red
JSON	Yellow	Yellow	Green	Green	Yellow
PB	Green	Green	Green	Green	Green

Un format Compact pour Sérialiser et Désérialiser

- ▶ **Finalelement simplement une chaîne technologique moderne et efficace**
 - ▶ Portabilité nombreux langages
 - ▶ Mise à jour gestion de versions
 - ▶ Efficace en temps et en mémoire
 - ▶ Gestion de beaucoup de petits messages (<1 MB)
 - ▶ Passerelles vers JSON et autres formats
- ▶ **Protobuf à travers son IDL apporte d'autres avantages**
 - ▶ Documentation du format des données (notion de schéma)
- ▶ **Avec cette API produisant une sérialisation compacte**
 - ▶ Introduction des gRPC, une API de service distant

Design Pattern Proxy Distant

DP Proxy

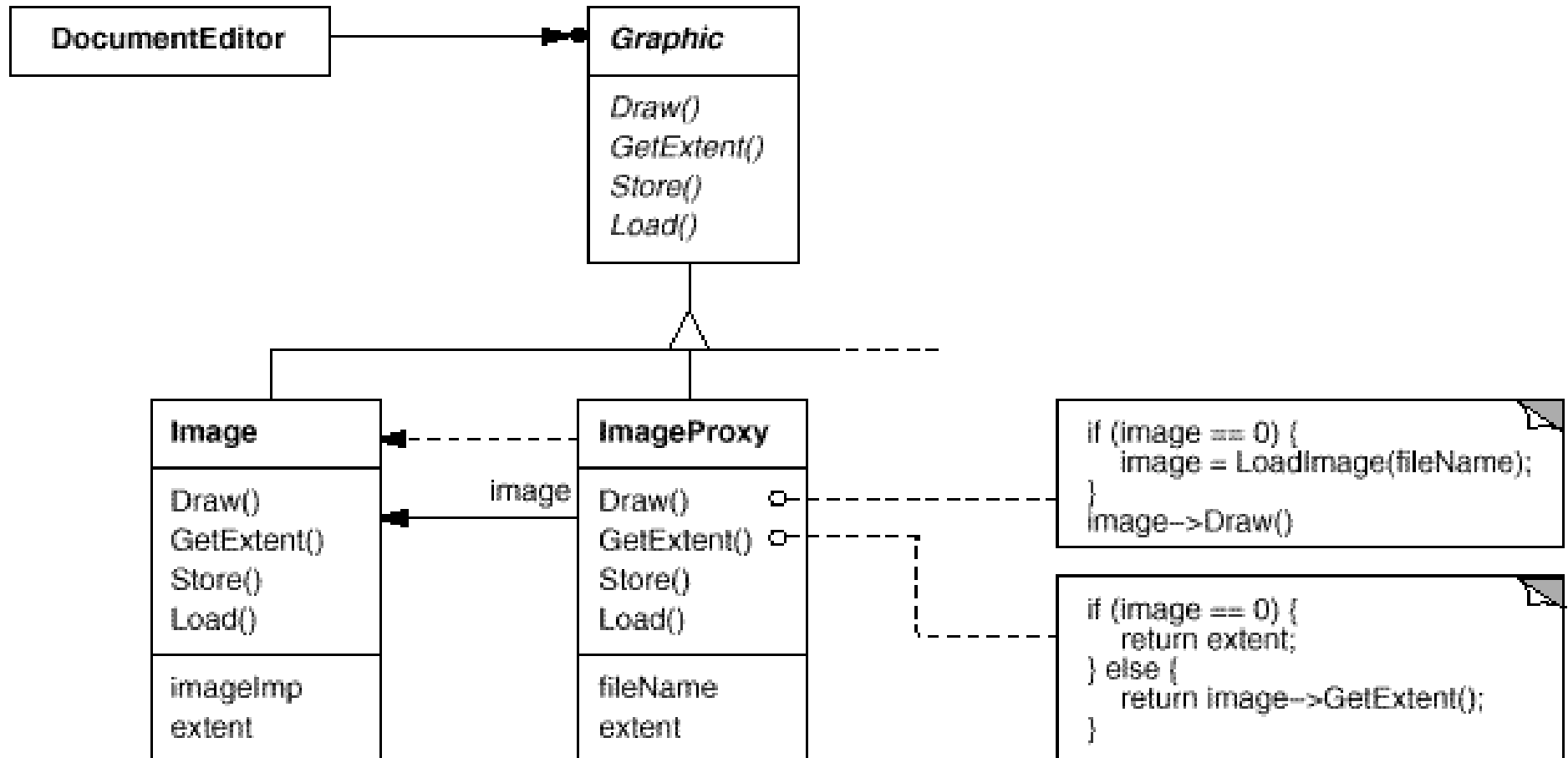
- ▶ Proxy : objet qui fait semblant d'être un autre objet
- ▶ Par exemple le proxy réseau : de votre browser se comporte comme un gateway internet (e.g. comme une box) mais rajoute des traitements (filtres, cache...)
- ▶ Pour le DP, le proxy est une classe qui implémente les mêmes opérations que l'objet qu'elle protège/contrôle.
- ▶ Plusieurs variantes de Proxy, selon la finalité :
 - ▶ Proxy Virtuel : retarder les allocations/calculs couteux
 - ▶ Proxy de Sécurité : filtre/contrôle les accès à un objet
 - ▶ Proxy Distant : objet local qui se comporte comme l'objet distant et cache le réseau
 - ▶ Smart Reference : proxy qui compte les références (C, C++)

Proxy Virtuel :

retarder les opérations coûteuses

- ▶ Soit un éditeur de texte type Word
- ▶ Le document est rempli d'images « lourdes » (plusieurs megas) stockées dans des fichiers séparés
- ▶ Quand on ouvre un document, il faut calculer le nombre de pages du document, la mise en page => connaître la taille des images (`Image.getExtent()`)
- ▶ Quand on affiche une page donnée du document, il faut faire le rendu des images présentes sur la page (`Image.draw()`)
- ▶ Comment retarder le chargement des images quand on ouvre le document ??

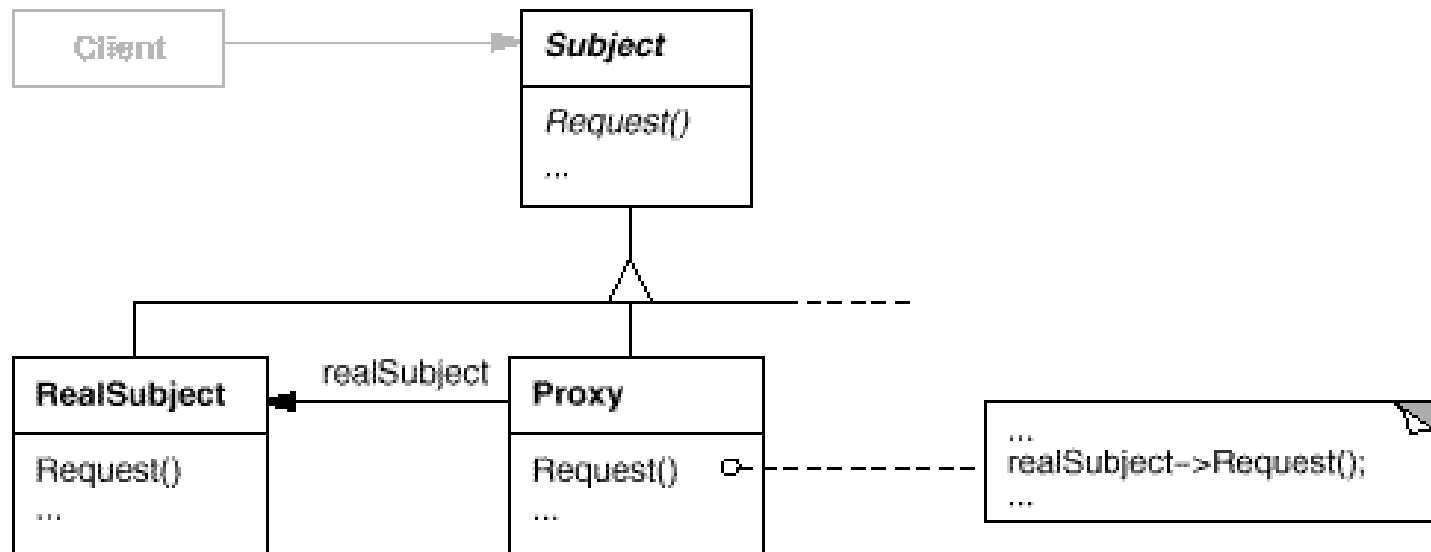
Proxy Virtuel : Exemple



Principes du Proxy virtuel

- ▶ On construit initialement des ImageProxy pour chaque image
 - ▶ Par exemple le document crée les images via une ImageFactory
- ▶ Ces objets stockent et donc connaissent la taille de l'image (getExtent)
- ▶ Ce n'est qu'au moment on l'on affiche la page avec l'image (première invocation de draw sur le proxy) que l'image va être chargée (à la volée)
- ▶ Conclusion : le document s'ouvre rapidement, mécanisme transparent vis-à-vis de la classe Document.
 - ▶ Un proxy ne peut pas être distingué de l'objet réel par le client !

DP Proxy : Structure



- ▶ Subject : interface manipulée par le client
- ▶ RealSubject : un objet lourd à instancier
- ▶ Proxy : retarde la création du sujet réel
- ▶ Délégation particulière, où délégat (Proxy) et délégué (RealSubject) réalisent la même interface

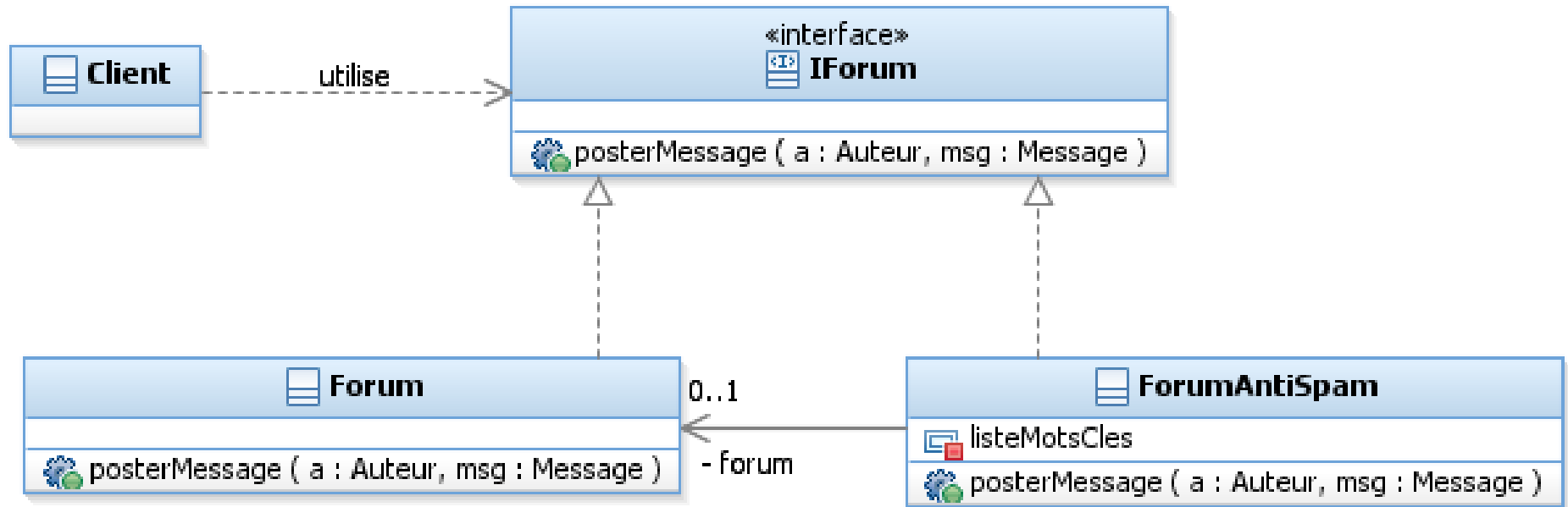
DP Proxy : Smart Reference

- ▶ Spécifique aux langages qui ne sont pas munis de gc
- ▶ Problème de décider quand désallouer (free) les objets ?
- ▶ Solution : compter les références
 - ▶ Création du proxy en lui passant un objet => compteur de refs à 1
 - ▶ Copie du proxy => incrémenter le compteur
 - ▶ Destruction de Proxy => décrémenter le compteur, si on atteint 0, désallouer l'objet concret
- ▶ Implémenté en C++ (std 2011) par `shared_ptr`

Proxy de Sécurité

- ▶ Permet de protéger ou contrôler les accès à un objet
- ▶ Exemple Forum:
 - ▶ Classe Forum : munie d'une opération posterUnMessage (Auteur a, Message m)
 - ▶ La classe Forum existe, il ne s'agit pas de la modifier
- ▶ Comment bloquer les messages contenant des mots clés interdits ? (grossièretés, langage SMS,...)

DP Proxy de Sécurité : Forum



```
for (String mot : listeMotsCles)
    if (msg.contains(mot))
        return;

forum.posterMessage(a, msg);
```

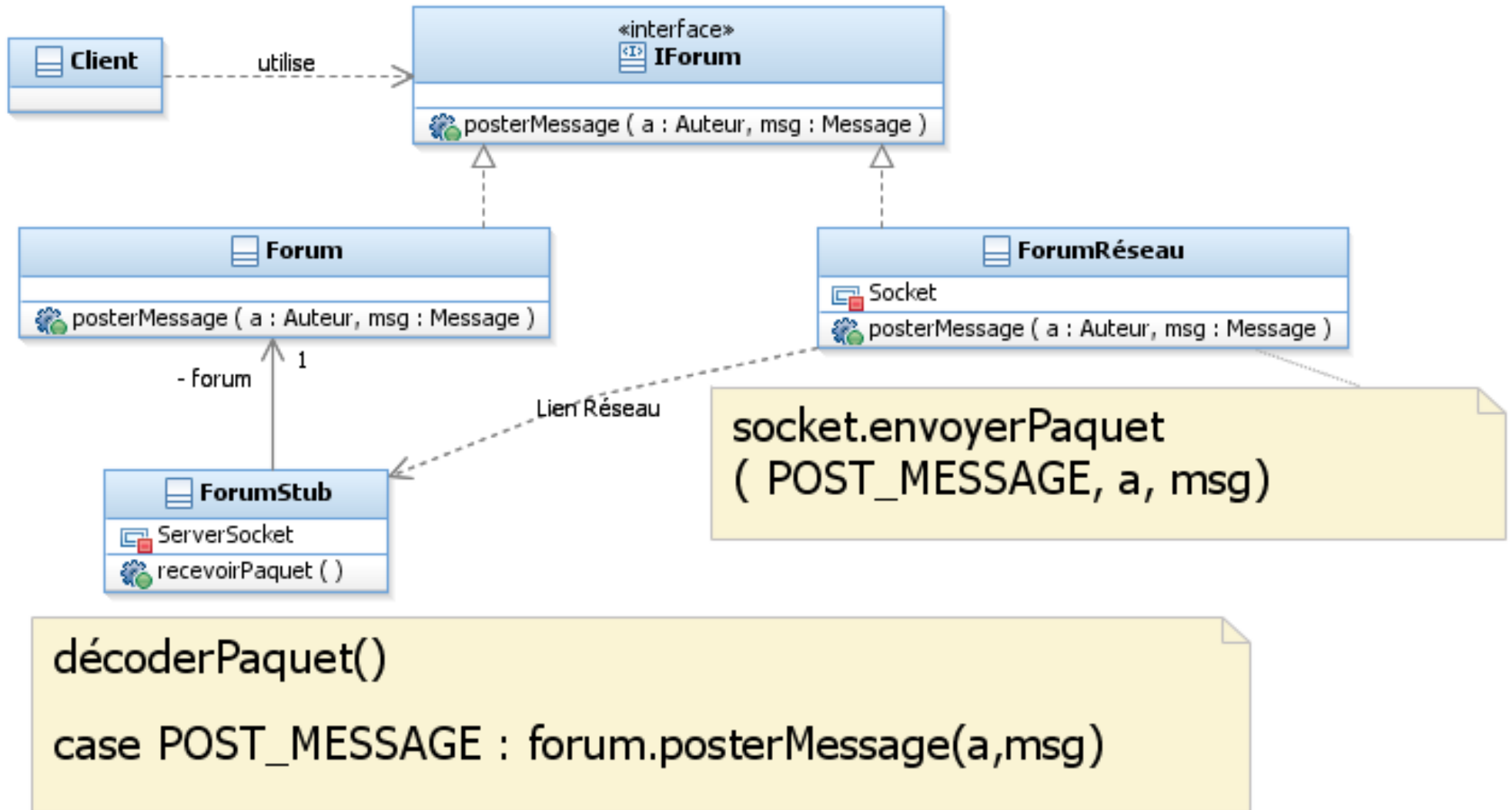
Proxy de sécurité : conclusions

- ▶ **Orthogonal au traitement protégé**
 - ▶ La sécurité est une couche supplémentaire, distincte du traitement de base
 - ▶ Transparent vis-à-vis du client et de l'implémentation (RealSubject)
 - ▶ Parfois Decorator peut jouer le même rôle.

DP Proxy Distant : Principes

- ▶ On a une application répartie sur plusieurs machines
- ▶ On voudrait développer l'application sans trop se soucier de où sont physiquement stockés les objets
- ▶ Proxy réseau : objet local à la machine, qui se comporte comme l'objet distant, mais répercute ses opérations sur l'objet distant via le réseau
 - ▶ Comportement par délégation, mais avec le réseau interposé

DP Proxy distant



Proxy distant: conclusions

- ▶ Généralise la notion de RPC (remote procedure call)
- ▶ Rends transparent la localisation de objets (on s'adresse à un *service de nommage* pour obtenir une ref à l'objet)
- ▶ La réalisation du Proxy réseau et du stub suit une ligne standard
- ▶ De nombreux frameworks offrent de générer cette glu automatiquement (et/ou de la cacher)
 - ▶ Java RMI : remote method invocation
 - ▶ Google RPC, en appui sur ProtoBuf



Google RPC gRPC



Documentation sur : <https://grpc.io/>

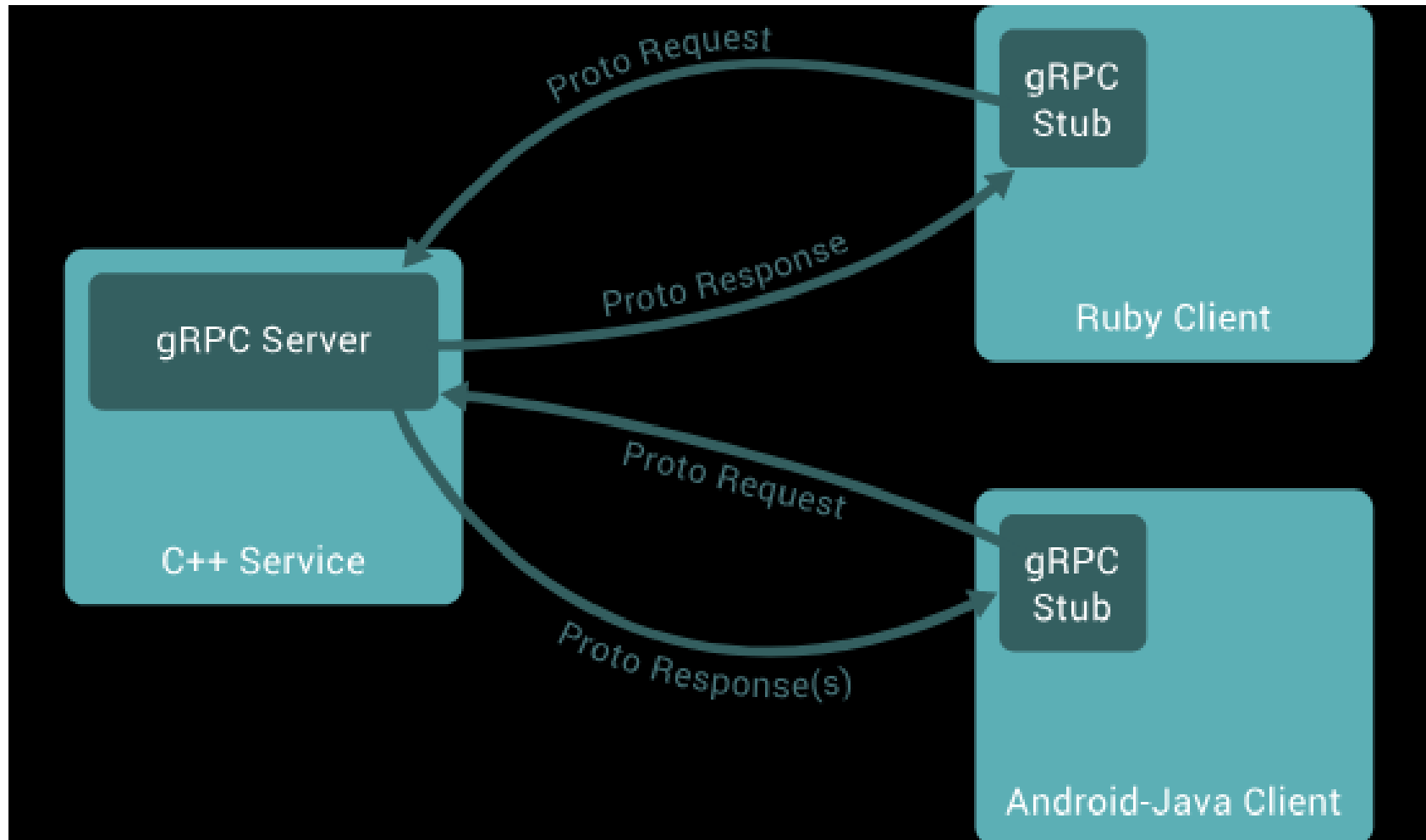
Principes

- ▶ On enrichit la définition des .proto avec des Services

```
service HelloService {  
    rpc SayHello  
        (HelloRequest) returns (HelloResponse);  
}  
message HelloRequest {  
    string greeting = 1;  
}  
message HelloResponse {  
    string reply = 1;  
}
```

Les Services engendrent des Stub/Client

- ▶ Offre le service via le réseau
 - ▶ Inter-opérable grâce à Wire/PB



Service RPC ou Streaming

- ▶ RPC simple : une requête, on attend de façon synchrone la réponse

```
rpc SayHello(HelloRequest) returns (HelloResponse){ }
```

- ▶ Mode Stream : un flux de Message dans un sens ou dans l'autre

- ▶ On attend la lecture complète de la réponse

```
rpc ManyHello(stream HelloRequest) returns (HelloResponse){ }
```

```
rpc ManyResponse(HelloRequest) returns (stream HelloResponse){ }
```

- ▶ Mode Bidirectionnel + Stream

- ▶ Echanges plus ou moins arbitraires de séquences de Message

```
rpc BiDiHello(stream HelloRequest) returns (stream HelloResponse){ }
```

Côté Client

- ▶ Création d'un channel de connexion

```
grpc::CreateChannel("localhost:50051", grpc::InsecureChannelCredentials());
```

- ▶ Utilisation du « Stub » généré par gRPC

public:

```
RouteGuideClient(std::shared_ptr<ChannelInterface> channel,  
                 const std::string& db)  
    : stub_(RouteGuide::NewStub(channel)) { ... }
```

- ▶ Invocation de Service distant (RPC)

```
bool GetOneFeature(const Point& point, Feature* feature) {  
    ClientContext context;  
    Status status = stub_->GetFeature(&context, point, feature);  
}
```

Mise en place : Serveur

- ▶ La génération de code produit un serveur prêt à l'emploi

```
void RunServer(const std::string& db_path) {
    std::string server_address("0.0.0.0:50051");
    RouteGuideImpl service(db_path);

    ServerBuilder builder;
    builder.AddListeningPort(server_address,
                             grpc::InsecureServerCredentials());
    builder.RegisterService(&service);
    std::unique_ptr<Server> server(builder.BuildAndStart());
    std::cout << "Server listening on " << server_address << std::endl;
    server->Wait();
}
```