



マーケットキャスト・サーバー

マーケットキャスト・サーバーは、インターネットのような“ベスト・エフォート”型ネットワーク上で、信頼性のあるリアルタイムデータ配信を実現します。サーバー内部には最先端のキャッシング/バッファリング技術を使用しており、オープン環境の全てのマーケットデータソース、ニュースの取り込みを実現します。現時点では、ロイターのRMDS/Triarch、等RV(ランデブー)を使用したマーケットデータの利用が可能です。

データ・キャッシュ管理

マーケットキャストは、リクエストされたデータを元に、リアルタイムデータのローカル・キャッシュを作成し、管理します。キャッシュにある全ての更新データは、常に最新データであるようモニターされています。ローカル・データ・キャッシュのサイズはキャッシュ管理機能により定義可能であり、不要なデータは事前に取り込まないよう定義することも可能です。

クライアント管理

マーケットキャストは、接続中のユーザーの参照先キャッシュデータがどれであるかを管理しています。ユーザーからの接続の際は、ユーザーとパスワードを用い認証する様にサーバーを設定可能であり、最大ユーザー接続数とユーザー毎の最大データリクエスト数を定義可能です。

間引き処理(Conflation)

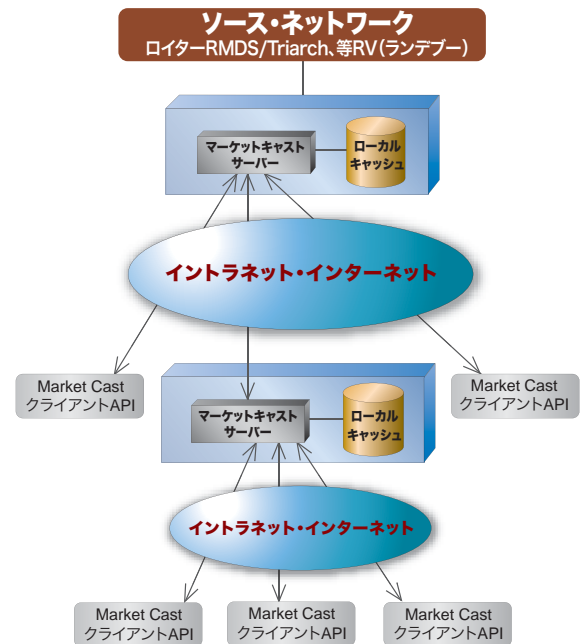
マーケットキャストは、ユーザー毎に出力メッセージバッファ(キュー)を管理します。もし、特定のユーザーが、ネットワーク及びハードウェア/ソフトウェアのパフォーマンスにより、データのアップデートをリアルタイムに行なえない場合、そのデータを出力メッセージバッファへ蓄積します。このバッファが設定された最大値に達したら、サーバーはこのユーザーへのデータ更新を間引き処理(Conflation)モードへ変更します。この時、最新の出力メッセージと既にキューに蓄積されたメッセージを結合処理し、ユーザーアプリケーションへの最新データのアップデートを保証します。サーバーは先進的なアルゴリズムを使用し、データのロスを最小限にとどめるか、ロスを発生させずに配信を行います。

データ・レコード・マッピング

マーケットキャストはソースデータを内部で使用するフィールドIDにマッピングします。最終的に得られるデータは、ソースネットワーク上のマスター・データマッピング・ファイルに依存します。

アイテム・マッピング

マーケットキャストでは、情報ベンダーのソースネットワーク上で使用するアイテム名とユーザー定義したコードをマッピングにより変換することが可能です。このようなルールのマッピングには拡張標準化モジュールにより行われます。





マーケットキャスト・サーバー間接続(カスケーディング)

マーケットキャスト・サーバーは、情報ベンダーが提供する直接ソースネットワークへ接続する以外に、他のマルチキャスト・サーバーへ接続する事により処理能力を拡張することが可能です。この接続(カスケーディング接続)により、ローカルデータ・キャッシュを効率的に行い、データトラフィックの抑制を実現いたします。

障害時・サーバー自動切換え(サーバーの冗長化)

クライアントアプリケーションは、切り替え可能な(冗長化)マーケットキャスト・サーバーのリストをクライアントアプリケーションに保有し、サーバーに障害が起きた場合、自動的にリスト上の他のサーバーに切り替わります。

データアクセス許可

データアクセス許可情報を持つソースへは、ユーザー/データアクセスをコントロールする許可情報テーブルを管理します。

ロギング

マーケットキャスト・サーバーは、スタートアップ時、及びオペレーション中のメッセージを日付、時刻と共にログとして記録します。異常状態が発生した場合もサーバーログの記録は行われます。ログファイルがフルサイズに達すると、サーバーは他の名前での現在のログファイルを保存し、新たにログファイルを作成します。また、マーケットキャスト・サーバーは、プラットフォーム固有のログ機能(Unix Eventlog、Windows Syslog)への対応も可能です。

遅延データ

マーケットキャスト・遅延サーバーはアイテム毎または、全データに対し、遅延時間を設定できます。さらに、サーバーは、複数の遅延時間設定もサポートします。

レコーディング/プレイバック

マーケットキャスト・サーバーには、リアルタイムデータ・レコーディング機能と、プレイバック機能を含みます。デモ、テストの際に便利なツールとしてご使用いただけます。

HTTP トンネリング/プロキシ・サーバー

マーケットキャスト・サーバーは、ファイヤーウォールを介してのクライアントとの接続にHTTPトンネリングを使用します。全てのメッセージは、HTTP-likeヘッダーでカバーされ、ファイヤーウォール上では、HTTPメッセージとして処理されます。加えて、マルチキャスト・サーバーは、プロキシ・サーバーを介しての通信もサポートします。

クライアントAPIライブラリ

マルチキャスト・サーバーAPIライブラリ(ダイナミックリンク・ライブラリー、スタティック・ライブラリ)はWindows 98/NT/2000/XP、Solaris 及びLinuxをサポートしています。