

BACKUP DANYCH SERWERA OPENSIM/OSGRID

opracowanie: Felis © 2009 wszelkie prawa zastrzeżone
kontakt: biuro@felis-net.com

Niniejsze opracowanie dotyczy backupu danych w OpenSimulatorach. Zapis wszystkich danych o regionie realizuje się z poziomu konsoli poleceniem

save oar nazwa

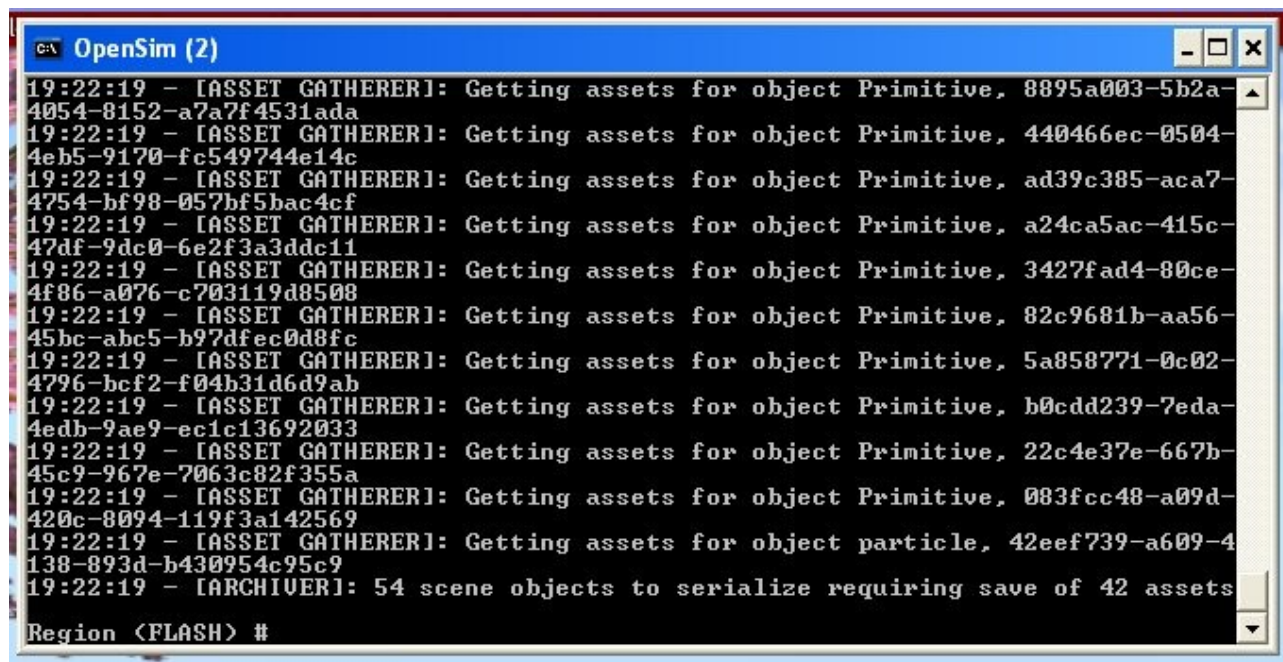
gdzie nazwa jest plikiem w którym przechowywane będą dane. Jeśli nazwa nie została podana zapisywany jest plik *scene_oar.tar.gz* Zapisywane są informacje o ukształtowaniu terenu oraz wszystkich obiektach które się na nim znajdują wraz z ich zawartością i teksturami. Nie są zapisywane informacje o podziale regionu na działki, nazwach działek, multimediami itp. Tutaj warto zauważyć, że zapisywane są dane o regionie który jest aktualnie aktywny w konsoli. Jeśli więc symulator obsługuje kilka regionów dla każdego z nich trzeba robić oddzielny backup. Przelączenie między regionami w konsoli realizuje polecenie

change region nazwa

gdzie nazwa jest nazwą regionu. Proces zapisu w zależności od wydajności serwera i ilości zapisywanych danych może trwać od kilku sekund do kilkunastu minut. Odwrotnym poleceniem do zapisu danych o regionie jest

load oar nazwa

Polecenie to kasuje całą bazę danych regionu i ładuje dane zapisane w pliku. Po wczytaniu pliku konieczny jest restart regionu.



```
OpenSim (2)
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 8895a003-5b2a-
4054-8152-a7a7f4531ada
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 440466ec-0504-
4eb5-9170-fc549744e14c
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, ad39c385-aca7-
4754-bf98-057bf5bac4cf
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, a24ca5ac-415c-
47df-9dc0-6e2f3a3ddc11
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 3427fad4-80ce-
4f86-a076-c703119d8508
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 82c9681b-aa56-
45bc-abc5-b97dfec0d8fc
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 5a858771-0c02-
4796-bcf2-f04b31d6d9ab
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, b0cdd239-7eda-
4edb-9ae9-ec1c13692033
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 22c4e37e-667b-
45c9-967e-7063c82f355a
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 083fcc48-a09d-
420c-8094-119f3a142569
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object particle, 42eef739-a609-4
138-893d-b430954c95c9
19:22:19 - [ARCHIVER]: 54 scene objects to serialize requiring save of 42 assets
Region <FLASH> #
```

Tak wygląda ekran konsoli po wykonaniu polecenia SAVE OAR. Uwaga! Proces backupu nie został zakończony! Plik oar nie został jeszcze zapisany lub jest niekompletny. Przerwanie operacji w tym momencie sprawi, że archiwum będzie całkowicie bezużyteczne.

```
OpenSim (2)
47df-9dc0-6e2f3a3ddc11
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 3427fad4-80ce-
4f86-a076-c703119d8508
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 82c9681b-aa56-
45bc-abc5-b97dfec0d8fc
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 5a858771-0c02-
4796-bcf2-f04b31d6d9ab
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, b0cdd239-7eda-
4edb-9ae9-ec1c13692033
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 22c4e37e-667b-
45c9-967e-7063c82f355a
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object Primitive, 083fcc48-a09d-
420c-8094-119f3a142569
19:22:19 - [ASSET GATHERER]: Getting assets for object particle, 42eef739-a609-4
138-893d-b430954c95c9
19:22:19 - [ARCHIUER]: 54 scene objects to serialize requiring save of 42 assets
19:22:51 - [ARCHIUER]: Received 42 of 42 assets requested
19:22:51 - [ARCHIUER]: Creating archive file. This may take some time.
19:22:52 - [ARCHIUER]: Wrote out OpenSimulator archive for FLASH
19:23:12 - [SCENE]: Storing SIM STAT, ba4b6fe8-c61e-4f56-9d03-42194a67c014 in FL
ASH
19:23:13 - [REGION DB]: Adding obj: ba4b6fe8-c61e-4f56-9d03-42194a67c014 to regi
on: 5bc38ec0-367f-4fbd-9161-2b9aa402fb93
Region <FLASH> #
```

Dopiero teraz archiwum zostało zapisane na dysk. Procedura zakończona.

Inne polecenia konsoli do zapisu i odczytu danych:

save xml2 nazwa - zapis wszystkich obiektów znajdujących się w regionie do pliku *nazwa*

open xml2 nazwa – jak wyżej odczyt

terrain save nazwa – zapis mapy terenu do pliku *nazwa*

terrain load nazwa – jak wyżej odczyt

Dwa ostatnie polecenia dają możliwość obróbki mapy terenu w zewnętrznych programach (na przykład L3DT) i wgraniu jej na serwer.

Warto zwrócić uwagę, że jak dotąd nie było ani słowa o archiwizacji inventory awatara. W przypadku OSGRID inventory jest przechowywane na serwerach *osgrid.org* i nie ma do niego dostępu. Oczywiście można skonfigurować symulator tak, żeby przechowywać te informacje lokalnie ale będą one widoczne również tylko lokalnie. Na razie nie ma działającego polecenia do backupu inventory. Oznacza to, że trzeba ręcznie archiwizować całe bazy danych.

Następne ważne pliki warte zachowania to - w katalogu OpenSim - *OpenSim.ini* i (jeśli używamy MySQL) *mysql_connection.ini* oraz w katalogu OpenSim/Regions plik *default.xml* a jeśli symulator obsługuje więcej niż jeden region to wszystkie pliki xml regionów w tym katalogu.