

Enterprise Architektur-Muster

**Modul “Software Engineering” (Prof. Dr. Andreas Both, Wi-Se 2024/2025)
an der HTWK Leipzig**

Motivation: Anwendungsfall E-Commerce I

- Ziel: Backend für internationales E-Commerce-System
- MVP: Bestellungen, Bezahlung und Versand
- Zukünftig viele Nutzer und hoher Traffic erwartet
- Geringes Kapital für Infrastruktur
- Rechtliche Regularien teilweise unklar, weil international
- Hohe Sicherheitsanforderungen
- Agiles Team von acht fähigen Entwicklern
- Geldgeber wollen erste Auslieferung in zwei Wochen

Motivation: Anwendungsfall E-Commerce II



Abbildung 1: Sequenzdiagramm zum Aufgeben einer Bestellung

Klassische Enterprise-Architektur

Monolithic Architecture

- Monolith ist altgriechisch für *einheitlicher Stein*
- Einheitlich: Alles ist eins - alle Funktionalitäten in einer Komponente
- Stein: Altes Material - früher gut. Heute schlecht?
- Problem: Enge Kopplung

Monolithic Architecture: Beispiel E-Commerce



Abbildung 2: E-Commerce-Beispiel mit Monolithic Architecture

Monolithic Architecture: Agilität

- Enge Kopplung ist fatal
 - Keine kleinen autonomen Teams
 - Erhöhte Komplexität und schwere Wartung \Rightarrow längere Iterationen \Rightarrow unflexibel
 - Funktionalitäten nicht wiederverwendbar \Rightarrow Mehraufwand & Duplikation \Rightarrow Änderungen teuer
 - Isolierte Funktionstests sind möglicherweise aufwendig
- Auslieferung nur im Ganzen & längere Iterationen \Rightarrow seltene Auslieferung
- Horizontale Skalierung kaum möglich
- Aber: System ist nicht verteilt \Rightarrow Keine Intersystemkommunikation \Rightarrow Geringe Time-to-Market & möglicherweise einfache System-Tests
- Ideal für lokale Anwendungen ohne Skalierungsbedarf bei welchen Flexibilität nicht notwendig ist

Modular Monolithic Architecture

- Bisher: Eine eng gekoppelte Komponenten
- Jetzt: Eine Komponente mit lose gekoppelten Modulen
- Evolution monolithischen Architektur, um die Abhängigkeiten zu eliminieren

Monolith Architecture: Beispiel E-Commerce II



Abbildung 3: E-Commerce-Beispiel mit Modular Monolithic Architecture

Modular Monolithic Architecture: Agilität

- Problem: Mit Wachstum des Monolithen erhöht sich die Komplexität ⇒ Lösung: Module
- Klare Trennung der Module und Kommunikation durch definite Interface ⇒ kleine autonome Teams
- Module sind wiederverwendbar und austauschbar ⇒ Schnellere Entwicklung und geringere Kosten
- Änderungen in einzelnen Modulen beeinträchtigen nicht mehr das gesamte System ⇒ Mehr Flexibilität im Vergleich zum normalen Monolithen
- Aber: Es besteht nicht die Möglichkeit, verschiedenen Technologien zu verwenden ⇒ Erschwert Adoption neue Technologien und das Profitieren von deren Vorteilen

Moderne Enterprise-Architektur

Microkernel Architecture

- Aufteilung der Anwendung in zwei Komponenten [4]
- Kern:
 - Minimale Funktionalität
 - Bietet Schnittstelle für Erweiterungen/Plugins
 - Enthält Plugin-Registry
- Module:
 - Erweitern Kern um Funktionalitäten
 - Kommunikation über definierte Schnittstellen
 - Lose gekoppelt, unabhängig und isoliert voneinander
 - Verbindung über verschiedene Wege möglich (REST, Messaging, Objekt Instanziierung, ...)

Microkernel Architecture: Struktur

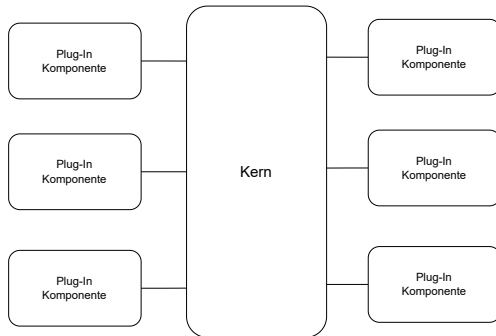


Abbildung 4: Aufbau einer Microkernel Architecture

Microkernel Architecture: Beispiel E-Commerce I

- Kern: Großteil der Funktionalität
- Module: Auslagerung von Business-Logik zum Bezahlen und Versenden
- Einfache Erweiterbarkeit durch neue Dienstleister
- Komplexer Kern, hohe Kopplung der übrigen Funktionalitäten
- Als einziges Architekturmuster eher nicht geeignet, jedoch in Kombination mit anderen sinnvoll

Microkernel Architecture: Beispiel E-Commerce II

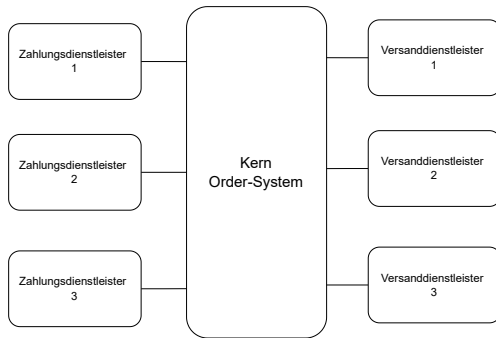


Abbildung 5: E-Commerce-Beispiel mit Microkernel Architecture

Microkernel Architecture: Agilität

- Lose Kopplung der Module \Rightarrow schnelle Reaktionsfähigkeit auf Änderungen
- Module können einfach ausgetauscht werden \Rightarrow geringe Downtime
- Einfach testbar, da Module unabhängig und isoliert voneinander
- Kurze Iterationen und Auslieferungszeiten bei Erweiterung der Anwendung
- Aber: Hoher initialer Aufwand durch teuren Kern, eher hohe Time-to-Market
- Aber: Hoher Aufwand, wenn Kern später Anpassungen benötigt
- Fazit: In ausgewählten Anwendungsfällen sinnvoll, aber nicht universell in agilen Umgebungen einsetzbar

Event-Driven Architecture

- Bisher: Expliziter Aufruf von Funktionalitäten
- Jetzt: Impliziter Aufruf durch Reaktion auf Ereignisse [2]
- System reagiert asynchron auf Zustandsänderung (Ereignis in System)
- Alte Idee: David Garlan und Mary Shaw, 1994, *An Introduction to Software Architecture*

Event-Driven Architecture: Komponenten

- Event: Kapselt Information einer Zustandsänderung eines Systems [3]
- Produzent: Erzeugt Event
- Publisher: Publiziert erzeugtes Event
- Konsument: Reagiert auf Event
- Mediator: Vermittler zwischen Produzenten und Konsumenten
- Event-Broker: Infrastruktur für Gesamtheit der Vermittler

Event-Driven Architecture: Struktur

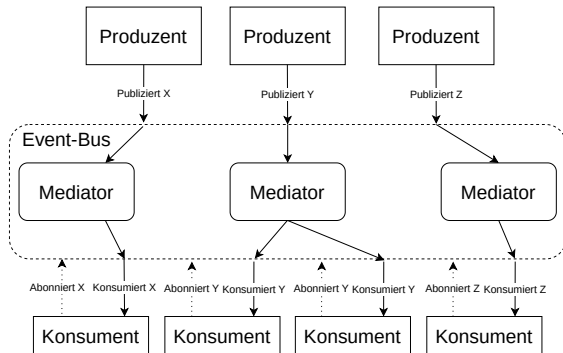


Abbildung 6: Vertrag zwischen Produzenten und Konsumenten am Event-Bus

Event-Driven Architecture: Beispiel E-Commerce I

- OrderCreated: Genau dann, wenn Bestellung aufgegeben wird
- PaymentProcessed: Genau dann, wenn Bezahlvorgang abgeschlossen wird
- ShipmentInitiated: Genau dann, wenn Bestellung versandt wird
- Event-Kette: OrderCreated → PaymentProcessed → ShipmentInitiated
- Implementierung in Diensten: OrderService, PaymentService, ShipmentService

Event-Driven Architecture: Beispiel E-Commerce II

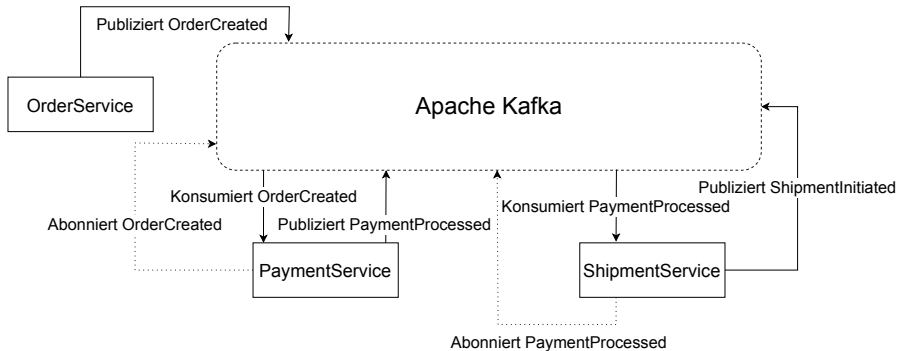


Abbildung 7: E-Commerce-Beispiel mit Event-Driven Architecture

Event-Driven Architecture: Agilität

- Event ist Vertrag zwischen Produzent und Konsument am Event-Broker
⇒ Hohe Kohäsion ⇒ Lose Kopplung
- Feature: Menge von Events, deren Produzenten und Konsumenten
⇒ Klare Abgrenzung ⇒ einfach definierbare Iterationen
- Events sind sehr realitätsnah - domain-driven
- Sehr hohe Flexibilität & maximale Skalierung durch lose Kopplung
- Schnelle Auslieferung, kurze Intervalle
- Exzellente Kombination mit Microservices & Cloud-Integration
- Aber: Erhöhte Komplexität ⇒ Hohe Anforderungen an Entwickler

Cloud-Native Architecture

- Bisher: Vorab-Allokation von Ressourcen
- Jetzt: Allokation genau dann, wenn notwendig
- Cloud-Native: Explizit für die Cloud entwickelte Applikationen [1]
- Annahme: Infrastruktur ist in ständigem Wandel
- Folgerung: Infrastruktur auslagern - an Cloud-Vendor
 - Globale Nutzung durch Geo-Redundanz: Starke Verteilung und hohe Verfügbarkeit
 - Auto-Scaling: Dynamische Skalierung basierend auf Nachfrage
 - Pay-as-you-go, Scale-to-zero: Nur verwendete Ressource wird bezahlt
 - Zero Downtime

Cloud-Native Architecture: Technologie

- Containerisierung: Jede Komponente eines Systems ist Container
- Dynamische Orchestrierung: Aktives Container-Management zur Ressourcenoptimierung
- Microservice-Architektur ist Fundament - ergänzt durch Cloud-Dienste
- Fully Managed Cloud-Services: Business-Logik statt Infrastruktur

Cloud-Native Architecture: Beispiel E-Commerce

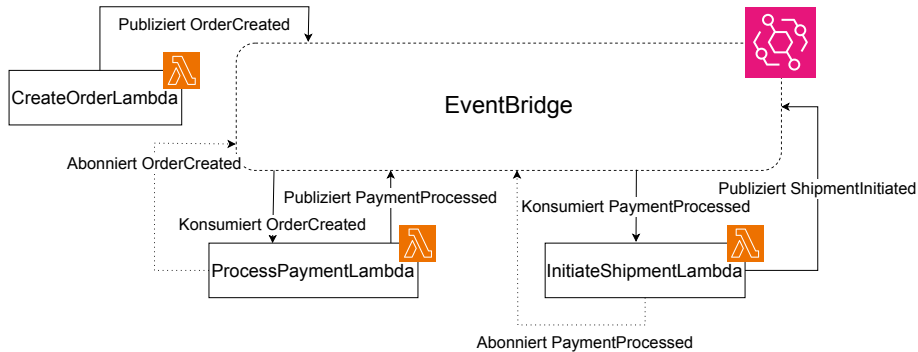


Abbildung 8: E-Commerce-Beispiel mit Cloud-Native Architecture in AWS

Cloud-Native Architecture: Agilität

- Alle agilen Vorteile von Microservice- und Event-Driven Architecture
- Fokus auf Business-Logik & einfaches Deployment \Rightarrow Kurze Iterationen
- Maximale Flexibilität für Nachfrage durch Auto-Scaling
- Finanzielle Agilität: Pay-as-you-go
- Aber: Kostenrisiken durch Auto-Scaling und Pay-as-you-go
- Achtung: Vendor-Lock-In durch proprietäre Fully Managed Cloud-Services

Zusammenfassung

— Bar

Literatur I

- [1] Dennis Gannon, Roger Barga und Neel Sundaresan. "Cloud-Native Applications". In: *IEEE Cloud Computing* 4.5 (2017), S. 16–21. DOI: 10.1109/MCC.2017.4250939.
- [2] David Garlan und Mary Shaw. *An Introduction to Software Architecture*. Techn. Ber. CMU/SEI-94-TR-021. Accessed: 2025-Jan-2. Jan. 1994. URL: <https://insights.sei.cmu.edu/library/an-introduction-to-software-architecture/>.
- [3] Ramakrishna Manchana. "Event-Driven Architecture: Building Responsive and Scalable Systems for Modern Industries". In: *International Journal of Science and Research (IJSR)* 10 (Jan. 2021), S. 1706–1716. DOI: 10.21275/SR24820051042.
- [4] Mark Richards. *Software Architecture Patterns*. O'Reilly Media, Inc., 2015,