

# **Enterprise Architektur-Muster**

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



## **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 f\u00e4higen Entwicklern
- Geldgeber wollen erste Auslieferung in zwei Wochen



## **Anwendungsfall E-Commerce II**

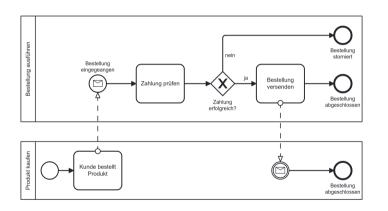


Abbildung 1: Geschäftsprozess zum Aufgeben einer Bestellung





## **Grundlagen und Anforderungen**



- Architectura lateinisch für: Wissenschaft der Baukunst
- Software-Architektur: Grundlegende Struktur und Beziehungen von Teilen einer Software [3]
- Enterprise-Architektur (EA): Grundlegende Struktur und Beziehungen von Komponenten eines Systems
- EA beschreibt Prozess und Ergebnis (vgl. Bedeutung latein. architectura)
- Ziel: Ausrichtung von Geschäft und IT
- Umsetzung durch EA-Muster: Spezifische Strategien zur Ausrichtung



Enterprise Architektur-Muster | Klassische Enterprise-Architektur

# 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**



OrderService ShipmentService PaymentService

Abbildung 2: E-Commerce-Beispiel mit Monolithic Architecture





## Monotlithic Architecture: Agilität



- 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
- Verpflichtung auf genau eine Technologie
- Horizontale Skalierung kaum möglich
- Aber: System ist nicht verteilt ⇒ Keine Intersystemkommunikation ⇒ Geringe Time-to-Market & möglicherweise einfache System-Tests





#### **Modular Monolithic Architecture**



- Bisher: Eine eng gekoppelte Komponente
- Jetzt: Eine Komponente mit lose gekoppelten Teil-Funktionalitäten (Modulen)
- Evolution monolithischer Architektur, um Komplexität zu verringern



## Monolith Architecture: Beispiel E-Commerce II





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





## Modular Monolithic Architecture: Agilität

- Im Veraleich zu Monolith: Verbesserungen bezüglich Entwicklung
  - Reduzierte Komplexität ⇒ bessere Wartbarkeit
  - Modularisierung ermöglicht kleine semi-autonome Teams
- Noch immer problematisch:
  - Deployment im Ganzen
  - Keine horizontale Skalierung
  - Keine Wiederverwendbarkeit von Funktionalitäten





#### **Service-oriented Architecture**

- Bisher: Eng gekoppelte Funktionalitäten
- Jetzt: Lose Kopplung von Funktionalitäten durch Kapselung als Dienst
- Ziel Service-oriented Architecture (SOA): Wiederwendung von Funktionalitäten





## **Service-oriented Architecture: Komponenten**



- Service Provider: Stellt spezifischen Dienst bereit
- Service Consumer: Nutzt bereitgestellten Dienst
- Broker: Vermittler, der Kommunikation zwischen Consumer und Provider regelt
- Service Registry: Sammlung von Metadaten zu Services und deren Provider





## Service-oriented Architecture: Struktur

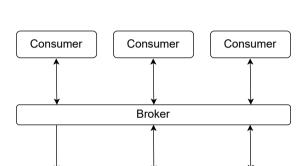


Abbildung 4: Aufbau der Service-oriented Architecture

Provider

Provider



Registry



## Service-oriented Architecture: Beispiel E-Commerce I

- OrderService: Dienst für Verwaltung von Bestellungen
- PaymentService: Dienst für die Abwicklung von Zahlungen (Service von PayPal, ...)
- ShipmentService: Dienst f
  ür den Versand (Service von DHL, ...)





## Service-oriented Architecture: Beispiel E-Commerce II



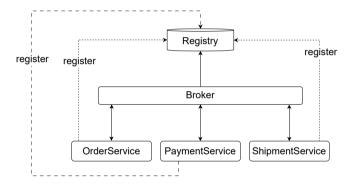


Abbildung 5: E-Commerce-Beispiel mit Service-oriented Architecture





## Service-oriented Architecture: Agilität



- Wie bei modularem Monolithen: Lose Kopplung  $\Rightarrow$  kleine autonome Teams
- Aber zusätzlich: Deployment in Teams  $\Rightarrow$  kürzere Iterationen & häufigere Auslieferung
- Dadurch: Flexibler gegenüber wechselnden Anforderungen
- Zeit- und Kosteneinsparungen durch Wiederverwendung von Diensten
- Eigenständige Dienste ermöglichen horizontale Skalierung
- Aber: Langfristig Abhängigkeiten zwischen Diensten, besonders für grob-granulare Dienste



Enterprise Architektur-Muster | Moderne Enterprise-Architektur

# **Moderne Enterprise-Architektur**



#### **Microservices Architecture**

- Bisher: SOA Aufteilung in Services
- Jetzt: feiner granulierte und vollständig isolierte Services
- Jeder Service hat eigene private Persistenz
- Kommunikation untereinander über Netzwerkprotokolle
- API-Gateway vermittelt zwischen Client und Services





#### **Microservices Architecture: Struktur**



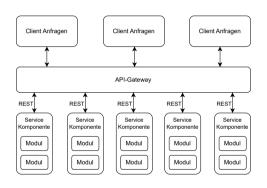


Abbildung 6: Aufbau einer Microservices Architecture



## Microservices Architecture: Beispiel E-Commerce I

- API-Gateway für Client Anfragen
- Auslagerung der Business Logik in isolierte Services
- Unabhängige Services für Bestellung, Bezahlung und Versand
- Aufteilung der zentralen Datenbank in private Persistenzen
- Erweiterung durch zusätzliche Services, horizontale Skalierung gut möglich
- Architekturmuster sehr passend für Anwendungsfall





## Microservices Architecture: Beispiel E-Commerce II

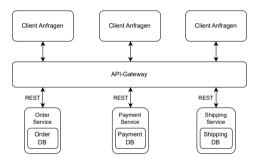


Abbildung 7: E-Commerce-Beispiel mit Microservices Architecture





## Microservices Architecture: Agilität



- Lose Kopplung der Services ⇒ einfaches Testen, Ausliefern und Entwickeln
- Kürzere Iterationen durch einfache Regressionstests
- Live-Deployments können ohne Downtime aktualisiert werden
- Services separat voneinander skalierbar
- Aber: Geringere Performance als andere Muster, da Netzwerklatenzen
- Aber: Aufwendige Integrationstests durch hohe Anzahl an Komponenten
- Aber: Initialer Aufwand höher, da Spezifizierung von Schnittstellen und Architektur nötig [5]
- Fazit: In vielen agilen Umgebungen sinnvoll, aber angemessene Granularität und korrekte Aufteilung wichtig





#### Microkernel Architecture



- Aufteilung der Anwendung in zwei Arten von Komponenten [5]
- 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



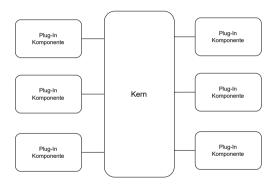


Abbildung 8: Aufbau einer Microkernel Architecture



## 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



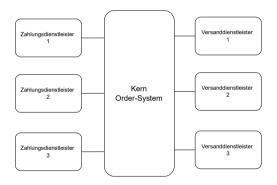


Abbildung 9: E-Commerce-Beispiel mit Microkernel Architecture





## Microkernel Architecture: Agilität



- Lose Kopplung der Module ⇒ schnelle Reaktionsfähigkeit auf Änderungen
- Module können einfach ausgetauscht werden ⇒ 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 [4]
- 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**



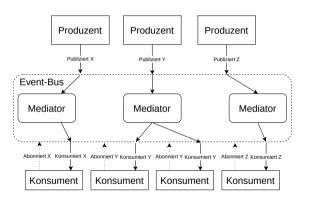


Abbildung 10: Vertrag zwischen Produzenten und Konsumenten am Event-Bus



## **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
- $\ \, \mathsf{Event}\text{-}\mathsf{Kette}\text{:}\ \mathsf{OrderCreated} \to \mathsf{PaymentProcessed} \to \mathsf{ShipmentInitiated}$
- Implementierung in Diensten: OrderService, PaymentService, ShipmentService





## **Event-Driven Architecture: Beispiel E-Commerce II**

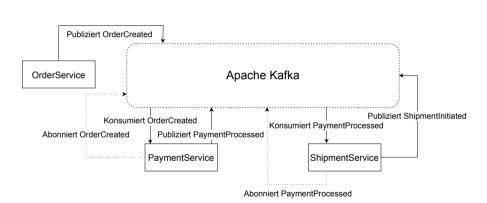


Abbildung 11: E-Commerce-Beispiel mit Event-Driven Architecture





## **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: Vorah-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**



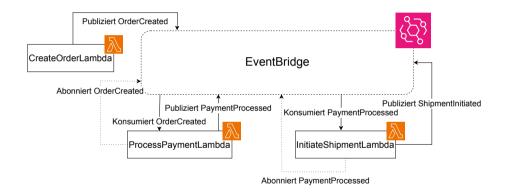


Abbildung 12: E-Commerce-Beispiel mit Cloud-Native Architecture in AWS





## **Cloud-Native Architecture: Agilität**



- Alle agilen Vorteile von Microservice- und Event-Driven Architecture
- Fokus auf Business-Logik & einfaches Deployment ⇒ 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





## **Layered Architecture**

- Bisher: Isolierter Microservice pro Funktionalität
- Problem: Redundanz in Schnittstellen-Logik (Logging, Authentifizierung, ...)
- Jetzt: Aufteilung System in Schichten
- Ziel: Separation of Concerns & Layers of isolation





## **Layered Microservice Architecture: Beispiel E-Commerce**

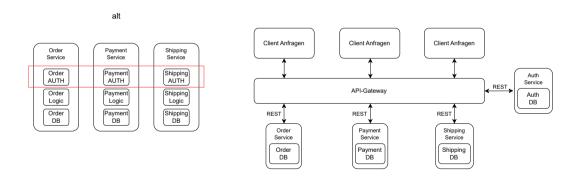


Abbildung 13: E-Commerce Beispiel mit geschichteter Microservice Architektur



## **Layered Architecture: Agilität**

- Separation of Concerns ⇒ kleine autonome Teams
- Layers of isolation  $\Rightarrow$  hohe Flexibilität
- Funktionalitäten wiederverwendbar  $\Rightarrow$  Auslieferung in kurzen Intervallen
- Kombination mit anderen EA-Mustern sehr sinnvoll





## Zusammenfassung



- EA ist dynamische Strategie (Vision), um IT auf Business auszurichten
- Wahl EA beeinflusst Agilität in Entwicklung substanziell
- (Modularer) Monolith: Eine (aus Funktionalitäten bestehende) Komponente
- SOA: Wiederverwendbarkeit von Funktionalitäten durch (meist grobe) Dienste
- Micro-Kernel: Kernfunktionalität wird um Zusatzfunktionalitäten erweitert
- Microservices: Isolierung von Funktionalitäten durch feine Dienste
- EDA: Asynchrone Reaktion auf Ereignisse
- Cloud-Nativ: Auslagerung Verwaltung Infrastruktur  $\Rightarrow$  Fokus auf Businesslogik
- Es gibt keine beste Architektur Wahl ist anwendungsspezifisch und meist Kombination mehrerer EA-Muster



#### 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] Danny Greefhorst und Erik Proper. "The Role of Enterprise Architecture". In: Architecture Principles: The Cornerstones of Enterprise Architecture. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2011, S. 7–29. ISBN: 978-3-642-20279-7. DOI: 10.1007/978-3-642-20279-7\_2. URL:

https://doi.org/10.1007/978-3-642-20279-7\_2. Julian Bruder, Abdellah Filali, Luca Franke, Fakultat Informatik und Medien





#### Literatur II

- [4] 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.
- [5] Mark Richards. Software Architecture Patterns. O'Reilly Media, Inc., 2015, value. ISBN: 9781491925409.

