**Big Ball of Mud** = Begriff, um eine unstrukturierte und chaotische Softwarearchitektur zu beschreiben

**Technische Schlden** = Entstehen, wenn Teams bewusst Entscheidungen treffen, die kurzfristig Vroteile bringen, aber langfristig Auswirkungen auf die Qualitat haben

**Softwarearchitektur** = Fundamental concepts or properties of an entity of an entity in its environment and governing principles for the realization and evolution of this entity and its related life cycle process.

= Grundlegende Konzepte oder Eigenschaften einer Entitat ihrer Umgebung und leitende Prinzipien fur die Realisierung und Entwicklung dieser Entitat und der damit verbundenen Lebenszyklunsprozesse

**Fundamental concepts or properties** -> are usually intendet to be embodied in the entity’s components, the relationships between components, and the relationships between the entity and its environment.

* Sie sollen in der Regel durch die Komponenten der Entitat, die Beziehungen zwischen den Komponenten und durch die Beziehungen zwischen der Entitat und ihrer Umgebung verkorpert werden

**(Architecture) entity / Architektureingheit** = thing being considered, described, discussed, studied, or otherwise addressed during the architecting effort

**Schnittstelle** = Eine Schnittstelle reprasentier einen wohldefinierten Zugangspunkt zum System oder zu dessen Komponenten. Dabei beschreibt eine Schnittstelle die Eigenschaften dieses Zugangspunkts, wie z. B. Attribute, Daten und Funktionen.

Angebotene Schnittstelle -> wird von einer Komponente bereitgestellt

Angeforderte Schnittstelle -> wird von einer Komponente benotigt