

Bachelorthesis
Angewandte Informatik (SPO1a)

GraphQL und REST im Kontext relationaler und graphbasierter Datenbanken hinsichtlich Latenz bei unterschiedlichen Lastbedingungen

Robin Hefner*

9. Dezember 2024

Eingereicht bei Prof. Dr. Fankhauser

*206488, rohefner@stud.hs-heilbronn.de

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	IV
Abbildungsverzeichnis	V
Abstract	VI
Zusammenfassung	VII
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Forschungsfragen	1
1.3 Vorgehensweise	2
2 Grundlagen	3
2.1 Relationale Algebra	3
2.1.1 Basisrelation	3
2.1.2 Grundoperationen	3
2.2 Graphentheorie	4
2.2.1 Knoten	5
2.2.2 Kanten	5
2.3 API	6
2.3.1 Definition API	6
2.3.2 REST API	6
2.3.3 GraphQL	7
2.4 Datenbank	7
2.4.1 Definition Datenbank und Datenbank Management System	8
2.4.2 Relationale Datenbank	8
2.4.3 Graphdatenbanken	8
3 Analyse	10
4 Datenmodellierung	11
5 Systemdesign	12
5.1 Datenbankdesign	12
5.1.1 Relationales Datenbankdesign	12
5.1.2 Graphdatenbankdesign	13
5.2 Schnittstellendesign	14
5.2.1 REST	14
5.2.2 GraphQL	14
5.2.3 Datenbank	15
5.3 Testumgebung	15
6 Implementierung	17
6.1 Grundprinzipien während der Implementierung	17
6.2 Post REST	17

6.3	Post Graph	17
6.4	Neo4REST	17
6.5	Neo4Graph	17
7	Ergebnisse	18
8	Diskussion	22
9	Fazit	23
	Literaturverzeichnis	24
	Eidesstattliche Erklärung	25

Abkürzungsverzeichnis

API: Application Programming Interface

DBMS: Database Management System

HTTP: Hypertext Transfer Protocol

REST: Representational State Transfer

SQL: Structured Query Language

URL: Uniform Resource Locator

Abbildungsverzeichnis

1	Modell eines ungerichteten Graphen. [5]	4
2	Modell eines gerichteten (a) und eines gewichtet Graphen (b). [5]	6
3	Klassendiagramm	11
4	Tabellen Diagramm	12
5	Graph Diagramm	13
6	GET /api/persons/:pid	18
7	GET /api/persons	19
8	GET /api/persons/:pid/projects/issues	20
9	POST /api/persons/:pid/projects/:prid/issues	21

Abstract

Zusammenfassung

1 Einleitung

1.1 Motivation

In der modernen Softwareentwicklung spielen APIs (Application Programming Interfaces) eine entscheidende Rolle bei der Integration und Kommunikation zwischen verschiedenen Diensten und Anwendungen. Traditionell wurde REST (Representational State Transfer) als Standard für die Erstellung und Nutzung von APIs verwendet. Mit der Einführung und zunehmenden Verbreitung von GraphQL, einer Abfragesprache für APIs, die von Facebook entwickelt wurde, stehen Entwickler nun vor der Wahl zwischen diesen beiden Ansätzen. Zusätzlich gewinnt die Wahl der zugrunde liegenden Datenbanktechnologie an Bedeutung, da sie maßgeblich beeinflusst, wie effektiv REST und GraphQL implementiert werden können. Relationale Datenbanken, die auf strukturierten Tabellen und SQL basieren, bieten bewährte Mechanismen für komplexe Abfragen und garantieren hohe Datenintegrität. In Kombination mit REST ermöglichen sie eine klare Strukturierung von Endpunkten und eine stabile, vorhersehbare Datenabfrage. In GraphQL hingegen können relationale Datenbanken durch Resolver genutzt werden, um gezielt nur die angeforderten Daten bereitzustellen, was die Abfrageleistung bei komplexen Datenmodellen verbessern kann. Graphdatenbanken bieten hingegen eine natürliche Integration für stark vernetzte Daten. Sie zeigen ihre Stärken besonders in Kombination mit GraphQL, da die flexible Abfragesprache direkt auf die Eigenschaften von Graphdatenbanken abgestimmt ist und tiefe, verknüpfte Abfragen effizient ermöglicht. Im Kontext von REST hingegen können Graphdatenbanken ebenfalls verwendet werden, erfordern jedoch oft eine zusätzliche Ebene der Verarbeitung, um die Netzwerkstruktur in flache, hierarchische API-Endpunkte zu überführen. Die Wahl zwischen REST und GraphQL hat signifikante Auswirkungen auf die Entwicklung und den Betrieb der Anwendung, insbesondere im Zusammenspiel mit der zugrunde liegenden Datenbanktechnologie. Unternehmen müssen eine fundierte Entscheidung treffen, welche Kombination aus API-Architektur und Datenbank besser zu ihren Anforderungen im Hinblick auf Leistungsfähigkeit, Skalierbarkeit und Anpassungsfähigkeit passt.

1.2 Forschungsfragen

Nachfolgend sollen die Forschungsfragen vorgestellt werden, die aus der Motivation abgeleitet wurden. Diese dienen als Grundlage der Forschung für diese Thesis.

- **FF-1: Wie unterscheiden sich GraphQL und REST hinsichtlich der Latenzzeit unter verschiedenen Lastbedingungen und Anfragenkomplexitäten?** Diese Frage zielt darauf ab, die Performance beider Systeme unter variablen Bedingungen zu vergleichen. Beispielsweise könnte untersucht werden, wie schnell eine API auf eine einfache Datenabfrage reagiert, im Vergleich zu einer komplexeren, die mehrere Abhängigkeiten involviert. Diese Untersuchung könnte Einblicke in die Effizienz der beiden Technologien bieten und somit als Entscheidungshilfe für Entwickler dienen, die die beste Lösung für ihre spezifischen Bedürfnisse auswählen möchten.
- **FF-2: Wie beeinflussen graph- und relationale Datenbanken die Latenz von REST- und GraphQL-APIs?** Diese Frage zielt darauf ab, den Einfluss der zugrundeliegenden Datenbanktechnologien auf die Latenzzeiten von API-Anfragen zu untersuchen. Dabei wird speziell betrachtet, wie sich die Wahl einer graphbasierten Datenbank im Vergleich zu einer relationalen Datenbank auf die Antwortzeiten der APIs auswirkt. Ziel ist es, herauszufinden, wie verschiedene Datenbankmodelle die Effizienz der API-Interaktionen beeinflussen und welche Datenbanktechnologie die besten Latenzwerte für unterschiedliche Anwendungsfälle bietet.

1.3 Vorgehensweise

Die Untersuchung basiert auf einer Kombination aus theoretischen Analysen und empirischen Experimenten, um die beiden Forschungsfragen zu beantworten. Zunächst erfolgt eine umfassende Literaturrecherche, die bestehende Studien zu den Performance-Unterschieden zwischen GraphQL und REST sowie die Auswirkungen von graph- und relationalen Datenbanken auf die Latenz von API-Anfragen behandelt. Ziel ist es, ein fundiertes Verständnis der Performance-Differenzen beider Technologien zu entwickeln und herauszufinden, wie unterschiedliche Datenbanktechnologien die Antwortzeiten beeinflussen. In den empirischen Experimenten werden APIs sowohl mit REST als auch mit GraphQL unter Verwendung von graph- und relationalen Datenbanken implementiert. Dabei werden Performance-Tests durchgeführt, um die Anfrage- und Antwortzeiten unter verschiedenen Lastbedingungen und Anfragenkomplexitäten zu messen. Ein besonderes Augenmerk liegt auf der Analyse der Latenzzeiten, sowohl bei einfachen als auch bei komplexeren Abfragen, die mehrere Abhängigkeiten beinhalten. Ziel der empirischen Untersuchung ist es, herauszufinden, wie die Wahl der Datenbanktechnologie die Latenz der API beeinflusst und welche Kombination aus API-Technologie und Datenbank für unterschiedliche Anwendungsfälle die besten Performance-Werte bietet. Diese Ergebnisse können Entwicklern als Entscheidungshilfe dienen, um die geeignetste Technologie für ihre spezifischen Anforderungen auszuwählen.

2 Grundlagen

Die folgenden Abschnitte sollen die theoretischen Grundlagen vermitteln, die notwendig sind, um das Thema dieser Thesis zu betrachten. Die Konzepte, die hier beschrieben werden sind relationale Algebra, Graphentheorie, APIs, als auch relationale und Graph Datenbanken.

2.1 Relationale Algebra

Die relationale Algebra ist ein mathematisches System, welches 1970 von E.F. Codd entwickelt wurde. Sie wird unter anderem zu Abfrage und Mutation von Daten in relationalen Datenbanken verwendet wird. Durch sie wird eine Menge an Operationen beschrieben, die auf die Relationen angewendet werden können, um neue Relationen zu bilden. [6]

2.1.1 Basisrelation

Um relationale Algebra anzuwenden werden Basisrelationen benötigt. Diese bilden den Grundbaustein, um mit Grundoperationen komplexe Ausdrücke aufzubauen, die neue Relationen definieren. Basisrelationen bestehen aus drei Bausteinen, nämlich Tupel, Attributen und Domänen. Tupel spiegeln die Zeilen der Tabellen wieder, die einzelne Datensätze repräsentieren. Diese werden durch Attribute in einzelne Spalten eingeteilt, welche die Eigenschaften der Tupel beschreiben. Die Wertebereiche, die für die einzelnen Attribute zulässig sind nennt man Domänen. Somit ist jede Relation eine Menge von Tupeln mit spezifischen Attributen und deren Domänen. [6]

2.1.2 Grundoperationen

Grundoperationen in der relationalen Algebra sind einfache mengentheoretische Operationen, die auf die Basisrelationen angewandt werden. Insgesamt gibt es sechs Grundoperationen, die nachfolgend erläutert werden.

- Bei der **Selektion** σ werden die einzelnen Tupel basieren auf einer Bedingung gefiltert. Ein Beispiel hierfür wäre $\sigma \text{ Alter} > 30 (\text{Person})$. Hierdurch werden nur Personen mit einem Alter von mehr als 30 Jahren zurückgeliefert.
- Die **Projektion** π ermöglicht es bestimmte Attribute einer Relation auszuwählen oder zu entfernen. Beispielsweise kann durch $\pi \text{ Name, Alter} (\text{Person})$, nur der Name und das Alter einer Person zurückgegeben werden.

- Das **Kartesische Produkt** \times kombiniert jede Zeile der ersten Relation mit jeder Zeile der zweiten Relation. Somit erzeugt $R \times S$ alle möglichen Kombinationen aus R und S .
- Eine **Vereinigung** \cup verknüpft die Tupel zweier Relationen, die eine gleiche Struktur aufweisen. $R \cup S$ kombiniert somit alle Tupel aus beiden Relationen mit gleicher Struktur, ohne Duplikate zu erzeugen.
- Die **Differenz** \setminus zweier Relationen liefert alle Tupel, die in der ersten Relation vorkommen, aber nicht in der Zweiten. Sinngemäß gibt $R \setminus S$ alle Tupel R aus die nicht in S enthalten sind.
- Der **Schnitt** \cap findet die Tupel, die in beiden Relationen vorhanden sind. Somit gibt $R \cap S$ die Tupel, die sowohl in R als auch in S enthalten sind zurück.

Durch die Verbindung dieser Grundoperationen können andere Operationen, wie beispielhaft ein Theat-Join \bowtie , welcher durch eine Kombination aus kartesischem Produkt und Selektion alle Tupel zweier Relationen aufgrund einer Bedingung miteinander verbindet, erstellt werden. [6]

2.2 Graphentheorie

Ein Graph besteht im allgemeinen aus Knoten und verbindenden Kanten (vgl. Abb 1). In der Informatik bietet diese Datenstruktur einen großen Vorteil gegenüber der relationalen Algebra, wenn es sich um stark verzweigte Daten handelt. [5]

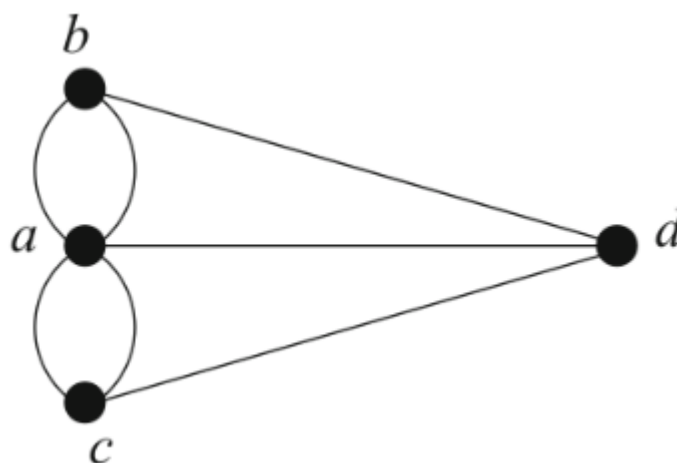


Abbildung 1: Modell eines ungerichteten Graphen. [5]

2.2.1 Knoten

Knoten sind Punkte innerhalb eines Graphen, die beispielsweise als Objekte der realen Welt verstanden werden können. Diese Objekte können zum Beispiel geographische Koordinaten sein, um einen Distanz-Graphen zu erstellen oder auch Webseiten, um einen Web-Graphen zu erhalten, der die Verbindung verschiedener Webseiten aufzeigt. Innerhalb der Knoten unterscheidet man verschiedene Typen. Zum einen gibt es Isolierte Knoten. Diese besitzen keine Verbindung zu anderen Knoten des Graphens und können zur Identifizierung nicht-verbundener Teile eines Netzwerks verwendet werden. Außerdem gibt es verbundene Knoten, welche mindestens eine Verbindung zu einem andern Knoten besitzen. Dadurch ergibt sich eine direkte Verbindung zu einem benachbarten Knoten. Außerdem kann eine indirekte Verbindung entstehen, indem ein Pfad zwischen Ausgangs und Endknoten existiert, der über mehrere Verbindungen führt. [5]

2.2.2 Kanten

Kanten dienen in einem Graphen dazu, die Knoten miteinander zu Verbinden, um eine Relation zwischen ihnen zu visualisieren. Jede Kante besitzt einen Start- und Endknoten, der auch derselbe Knoten sein kann. Somit würde man in diesem Fall von einer Schleife sprechen. So wie es verschiedene Arten von Knoten gibt, existieren auch verschiedene Kanten. In Abb. 1 sind *ungerichtete Kanten* im Graphen zu sehen. Sie verbinden die Knoten auf die trivialste Art, indem sie ohne Richtung, Gewicht oder andere Beschränkung eine Verbindung herstellen. Durch ungerichtete Kanten entsteht ein ungerichteter Graph. *Gerichtete Kanten* werden in Abb. 2 (a) genutzt. Diese werden durch einen Pfeil visualisiert. Dieser gibt an, in welcher Richtung der Graph eine Beziehung zwischen den Knoten herstellt. Es ist ebenfalls möglich, dass zwei Knoten eine beidseitige Beziehung durch zwei gerichtete Kanten, also eine Kante pro Richtung, eingehen. Ein Graph, der durch gerichtete Kanten verbunden ist wird gerichteter Graph genannt. Werden Zahlenwerte zu einer Kante hinzugefügt (vgl. Abb 2 (b)), so spricht man von *gewichteten Kanten*. Diese können verwendet werden, um die Strecke zwischen zwei Kanten darzustellen oder die Kosten für die Nutzung der Kante anzugeben. Wird ein Graph mit gewichteten Kanten verbunden, spricht man von einem gewichteten Graphen.[5]

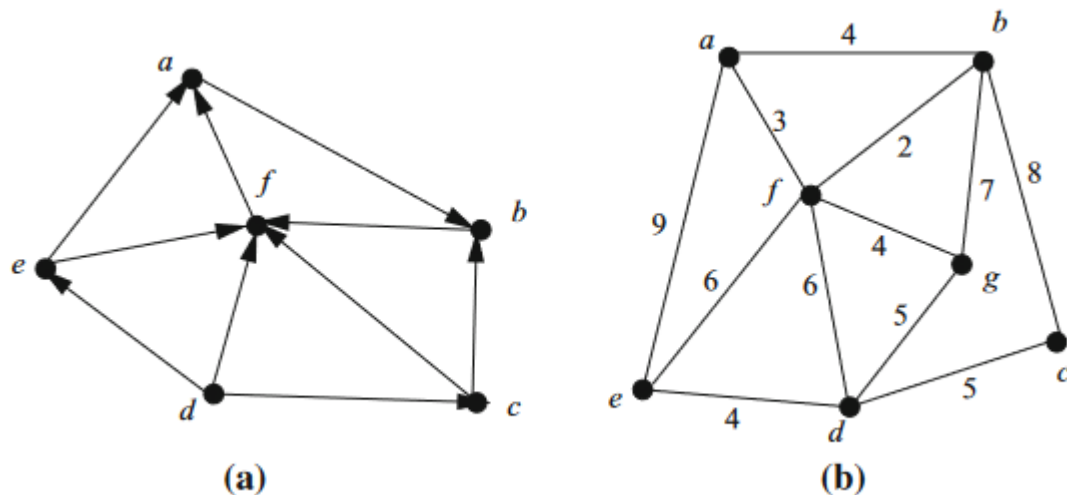


Abbildung 2: Modell eines gerichteten (a) und eines gewichtet Graphen (b). [5]

2.3 API

Nachfolgend werden die Grundlagen von APIs thematisiert. Hierbei werden die grundlegenden Definitionen sowie die Typen vorgestellt, die für diese Arbeit von Relevanz sind.

2.3.1 Definition API

Der Begriff „API“ steht für „Application Programming Interface“. Eine API bezeichnet eine Schnittstelle, welche Entwicklern den Zugriff auf Daten und Informationen ermöglicht. Bekannte Beispiele für häufig genutzte APIs sind die Twitter- und Facebook-APIs. Diese sind für Entwickler zugänglich und ermöglichen die Interaktion mit der Software von Twitter und Facebook. Zudem ermöglichen APIs die Kommunikation zwischen Anwendungen. Sie bieten den Anwendungen einen Weg, miteinander über das Netzwerk, überwiegend das Internet, in einer gemeinsamen Sprache zu kommunizieren. [4]

2.3.2 REST API

Representational State Transfer (REST) wurde erstmals im Jahr 2000 in einer Dissertation von Roy Fielding beschrieben. Hierbei handelt es sich um einen Software-Architekturstil für APIs. REST basiert auf einer Ressourcenorientierung, bei der jede Entität als Ressource betrachtet und durch eine eindeutige Uniform Resource Locator (URL) identifiziert wird. Die Architektur basiert auf sechs grundlegenden Beschränkungen, darunter die Client-Server-Architektur, bei der Client und Server unabhängig voneinander agieren. Ein wesentlicher Bestandteil von REST ist die Zustandslosigkeit, d. h. jede Anfrage beinhaltet sämtliche für die Verarbeitung erforderlichen Informationen, wodurch die Interaktion zwischen Client und

Server vereinfacht wird. Die Umsetzung der CRUD-Operationen (Create, Read, Update, Delete) erfolgt durch die HTTP-Methoden (POST, GET, PUT, DELETE). REST nutzt das in HTTP integrierte Caching, um die Antwortzeiten und die Leistung zu optimieren. Dabei besteht die Möglichkeit, Serverantworten als cachefähig oder nicht cachefähig zu kennzeichnen. Des Weiteren ist eine einheitliche Schnittstelle zu nennen, welche die Interaktionen zwischen unterschiedlichen Geräten und Anwendungen erleichtert. Darüber hinaus erfordert REST ein mehrschichtiges System, bei dem jede Komponente lediglich mit der unmittelbar vorgelagerten Schicht interagiert. RESTful APIs, die diesen Prinzipien folgen, nutzen HTTP-Anfragen, um Ressourcen effizient zu bearbeiten. [1] [7]

2.3.3 GraphQL

GraphQL wurde 2012 von Facebook für den internen Gebrauch entwickelt und 2015 als Open-Source-Projekt veröffentlicht. Das Kernkonzept von GraphQL basiert auf clientgetriebenen Abfragen, bei denen der Client die Struktur der Daten präzise definiert und nur die tatsächlich benötigten Daten anfordert. Diese clientseitige Steuerung reduziert die Menge der übertragenen Daten und führt zu effizienteren Netzwerkaufrufen, da nur die relevanten Informationen übermittelt werden. Im Vergleich zu REST verursacht GraphQL signifikant weniger Overhead, was die Netzwerkperformance optimiert. Die hierarchische Struktur der Abfragen, die die Graph-Struktur widerspiegelt, ermöglicht eine intuitive und flexible Datenmodellierung. Die starke Typisierung in GraphQL wird durch ein Schema definiert, das die Typen der Daten spezifiziert. Dies sorgt für eine verbesserte Validierung der Abfragen und bietet eine klarere Dokumentation. Im Gegensatz zu REST, bei dem für verschiedene Operationen mehrere Endpunkte erforderlich sind, nutzt GraphQL nur einen einzigen Endpunkt für alle API-Abfragen, was die Komplexität auf der Serverseite reduziert und eine vereinfachte API-Verwaltung ermöglicht. Eine wichtige Erkenntnis aus der Untersuchung ist, dass GraphQL bei großen und komplexen Datenanforderungen eine deutlich bessere Effizienz als REST aufweist, da es die Anzahl der erforderlichen Serveraufrufe erheblich verringert. [7]

2.4 Datenbank

Im Folgenden werden die Grundlagen von Datenbanken behandelt. Es werden grundlegende Definitionen im Zusammenhang mit Datenbanken und die verschiedenen Arten von Datenbanken vorgestellt.

2.4.1 Definition Datenbank und Datenbank Management System

Eine Datenbank stellt eine Sammlung von Daten und Informationen dar, welche für einen einfachen Zugriff gespeichert und organisiert werden. Dies umfasst sowohl die Verwaltung als auch die Aktualisierung der Daten. Die in der Datenbank gespeicherten Daten können nach Bedarf hinzugefügt, gelöscht oder geändert werden. Die Funktionsweise von Datenbanksystemen basiert auf der Abfrage von Informationen oder Daten, woraufhin entsprechende Anwendungen ausgeführt werden. DBMS bezeichnet eine Systemsoftware, die für die Erstellung und Verwaltung von Datenbanken eingesetzt wird. Zu den Funktionalitäten zählen die Erstellung von Berichten, die Kontrolle von Lese- und Schreibvorgängen sowie die Durchführung einer Nutzungsanalyse. Das DBMS fungiert als Schnittstelle zwischen den Endnutzern und der Datenbank, um die Organisation und Manipulation von Daten zu erleichtern. Die Kernfunktionen des DBMS umfassen die Verwaltung von Daten, des Datenbankschemas, welches die logische Struktur der Datenbank definiert, sowie der Datenbank-Engine, welche das Abrufen, Aktualisieren und Sperren von Daten ermöglicht. Diese drei wesentlichen Elemente dienen der Bereitstellung standardisierter Verwaltungsverfahren, der Gleichzeitigkeit, der Wiederherstellung, der Sicherheit und der Datenintegrität. [3]

2.4.2 Relationale Datenbank

Relationale Datenbanken basieren auf dem von E. F. Codd eingeführten relationalen Modell. Es verwendet relationale Algebra und Tupel-Relationen und speichert Daten in tabellarischer Form, wobei Zeilen als Tupel und Spalten als Attribute bezeichnet werden. Dies hat zur Folge, dass die Struktur, in der die Daten gespeichert werden sollen vor der Speicherung in der Datenbank bekannt sein müssen. Falls Werte nicht vorkommen werden diese auf null gesetzt. Die Tabellen sind durch Primär- und Fremdschlüssel miteinander verknüpft. Diese Art von Datenbanken sind einfach zu entwerfen und umzusetzen und zeichnen sich durch Benutzerfreundlichkeit, Konsistenz und Flexibilität aus. Diese Datenbanken eignen sich besonders für normalisierte Daten und solche, die Transaktionsintegrität erfordern. [2] [3]

2.4.3 Graphdatenbanken

Graphdatenbanken basieren auf dem Konzept der Graphentheorie, die Daten in Form von Graphen schemafreien Weise speichern. Eine Graphdatenbank ist eine Sammlung von Knoten und Kanten, wobei die Knoten Entitäten oder Objekte darstellen und die Kanten die Beziehungen zwischen den Knoten darstellen. Der Graph enthält auch Informationen über die Eigenschaften der mit den Knoten verbundenen Objekte. Graphdatenbanken bieten eine effiziente Datenspeicherung speziell für semistrukturierte Daten. Die Formulierung von Abfragen als Traversale in Graphen-Datenbanken sind sie schneller als relationale Datenbanken. Graph-

datenbanken befolgen ACID-Bedingungen und bieten Rollback-Unterstützung, die die Konsistenz der Informationen Informationen garantiert. [3]

3 Analyse

4 Datenmodellierung

Um für das empirische Experiment eine Datenbasis zu schaffen benötigt es ein Datenmodell. Hierbei soll ein möglichst realistisches und flexibles Modell genutzt werden, zudem sollte dieses Verzweigungen aufweisen um verschiedene Abfragekomplexitäten abbilden zu können. In diesem Szenario (vgl. Abb. 3) handelt es sich um ein Projektmanagement-Tool. Es existieren drei Klassen, welche über drei Beziehungen miteinander verbunden sind. Die Klasse *Person* modelliert einen Menschen, mit den Attributen Vorname, Nachname und E-Mail. Sie steht mit der Klasse *Project* in einer *n:n*-Beziehung, wodurch mehrere Projekte zu einer Person zugeordnet werden können, aber auch mehrere Personen an einem Projekt arbeiten können. In der Klasse *Project* werden nur der Titel und das Datum an welchem das Projekt erstellt wurde gespeichert. Ein *Project* steht in einer *1:n*-Beziehung zur Klasse *Issue*. Dadurch kann einem *Issue* nur ein *Project* zugeordnet werden, ein *Project* kann aber mehrere *Issues* beinhalten. *Issue* speichert Daten wie etwa den Titel, das Erstellungsdatum, den Status und den Grund des Status des *Issues*. *Issue* besitzt eine *n:n*-Beziehung zu *Person*, wodurch ein *Issue* von mehreren Personen bearbeitet werden kann und eine Person in mehreren *Issues* arbeiten kann.

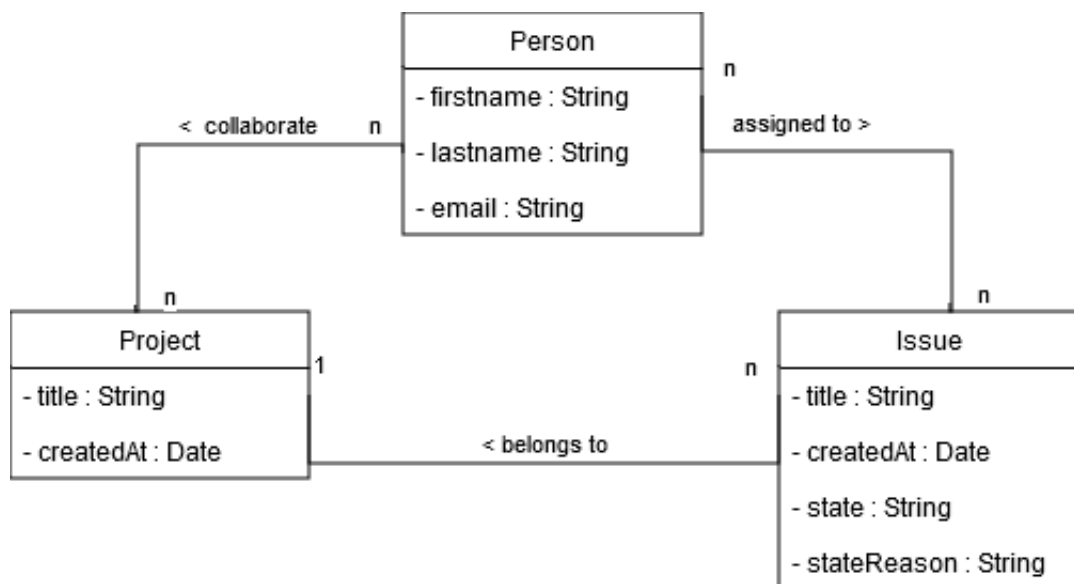


Abbildung 3: Klassendiagramm

5 Systemdesign

Innerhalb dieses Abschnitts sollen die konkreten Technologien beschrieben werden, die gewählt wurden um ein System zu entwickeln welches für Latenztests verwendet werden kann.

5.1 Datenbankdesign

Für die Durchführung des Experiments werden zwei Datenbanktypen verwendet, welche nachfolgend mit ihrer konkreten Konfiguration beschrieben werden. In jeder Datenbank sind 5000 Personen als auch Issue Objekte vorhanden, sowie 2500 Project Objekte, somit enthält jede Datenbank 12500 Datensätze.

5.1.1 Relationales Datenbankdesign

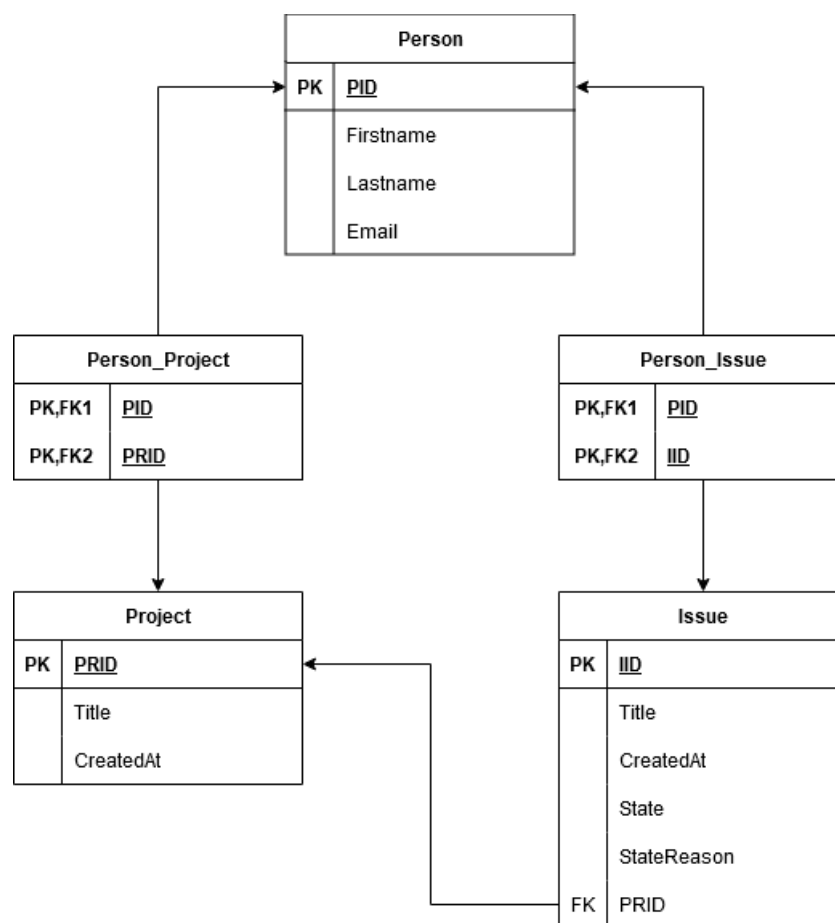


Abbildung 4: Tabellen Diagramm

Um eine relationale Datenbank aus dem gegebenen Datenmodell (Abb.3) zu erstellen muss dieses wie in Abb. 4 zu sehen ist angepasst werden, um die Beziehung zwischen Person und Projekt als auch Person und Issue abzubilden. Somit ergeben sich für die relationale Datenbank fünf Tabellen welche in einer PostgreSQL Datenbank realisiert werden. PostgreSQL wird verwendet, da es ein leistungsfähiges, objekt-relationales Datenbanksystem bietet welches Open-Source ist und dadurch kostenfrei zur Verfügung steht.

5.1.2 Graphdatenbankdesign

Um eine Graphdatenbank zu erstellen benötigt man keine definierten Tabellen, da diese die Daten schemafrei speichert. Die Nodes werden bei der Erstellung entsprechend der Objekte benannt, ebenso werden die Beziehungen zwischen den Nodes bei der Erstellung benannt. Als Graphdatenbank wird auf neo4j zurückgegriffen. Es ist eine der am weitesten verbreiteten Graphdatenbanken und bietet eine hohe Benutzerfreundlichkeit. In Abbildung 5 ist eine Demonstration einer Beziehung zwischen jeweils einem Node zu sehen. Die Kanten sind als gerichtete Kanten abgebildet, dabei hat Person zwei ausgehende Kanten, Projekt zwei eingehende und Issue jeweils eine eingehende als auch eine ausgehende Kante.

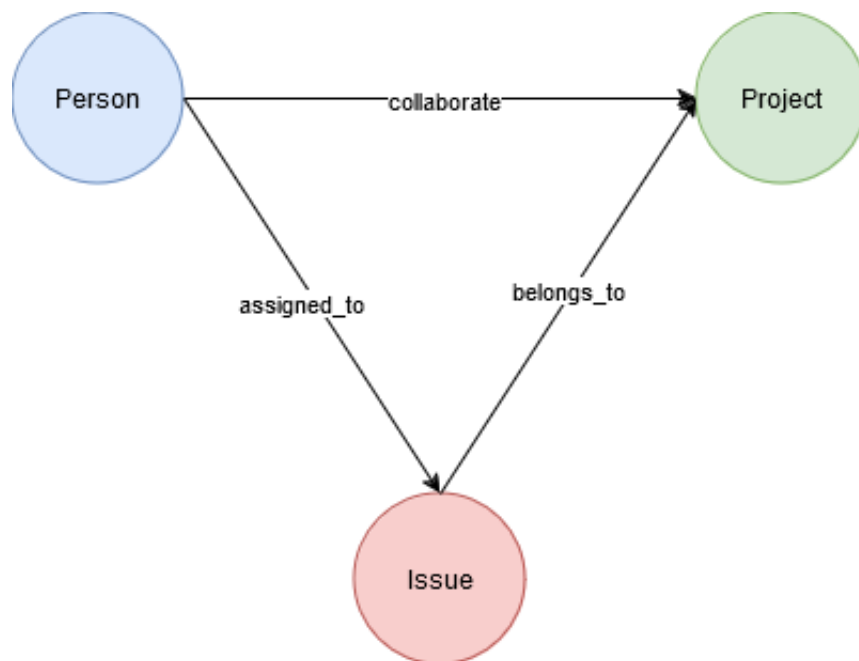


Abbildung 5: Graph Diagramm

5.2 Schnittstellendesign

5.2.1 REST

Bei REST wird für jedes Testszenario ein separater Endpunkt benötigt. Hierbei wurden vier verschiedene Endpunkte mit unterschiedlichen Komplexität entworfen.

- GET `api/persons/:pid` Dieser Endpunkt soll eine spezifische Person anhand der ID zurückgeben. Hierbei soll ein Personen Objekt mit Vorname, Nachname und Email Adresse als JSON von der API zurückgeliefert werden.
- GET `api/persons` soll alle Personen die in der Datenbank vorhanden sind zurückliefern
- GET `api/persons/:pid/projects/issue`: Hierdurch soll die Komplexität erhöht werden, da hierbei nicht nur eine Tabelle verwendet wird und auf der relationalen Datenbank somit ein Join erforderlich wird, bei dem durch die Bildung des Kartesischen Produkts Rechenzeit benötigt wird.
- POST `api/persons/:pid/projects/:pid/issues` Um nicht nur Abfragen zu prüfen soll mittels POST auch das Erstellen eines Issues auf der Datenbank getestet werden.

5.2.2 GraphQL

GraphQL nutzt nur einen Endpunkt, nämlich `api/graphql` die Anfragen werden im Body mithilfe der GraphQL Query Language definiert. Nachfolgend werden die 4 Anfragen beschrieben, die den in 5.2.1 aufgelisteten REST-Endpunkten entsprechen

```
query{
  person(id : 10){
    pid
    firstname
    lastname
    email
  }
}

query {
  persons {
    pid
    firstname
    lastname
    email
  }
}
```

```
    query{
      person(id : 10){
        projects{
          issues{
            iid
            title
            createdAt
            state
            stateReason
          }
        }
      }
    }

    mutation{
      createIssue(input:{
        title : „Bug in Login“
        createdAt : „2024-12-03T12:30:00“
        state : „Open“
        stateReason : „Error in Login“
        prid: 80
      }){
        iid
        title
        state
        stateReason
        createdAt
      }
    }
  }
```

5.2.3 Datenbank

5.3 Testumgebung

Zur Ermittlung der Latenzzeiten werden API-Abfragen durchgeführt, bei denen die Antwortzeiten in Millisekunden protokolliert werden. Dafür wird eine Testumgebung mit zwei unterschiedlichen Endgeräten benötigt, um die Last auf mehrere Geräte zu verteilen. Die APIs laufen auf einem Server in Frankfurt, der mit 4 Kernen, 24 GB Arbeitsspeicher, einer 1 Gbit-Internetverbindung und Ubuntu 22.04 als Betriebssystem ausgestattet ist. Die Abfragen erfolgen von einem PC mit 8 Kernen, 32 GB Arbeitsspeicher, einer 50 Mbit-Internetverbindung

und Windows 10 als Betriebssystem. Die durchschnittliche Latenz (Ping) zwischen Server und PC beträgt 24 ms. Um Schwankungen in der Netzwerkauslastung und der Systembelastung zu minimieren, werden pro Testszenario und API jeweils 100 Anfragen ausgeführt. Insgesamt ergibt dies bei 4 APIs und 4 Testszenarien eine Datengrundlage von 1600 Latenzzeiten.

6 Implementierung

6.1 Grundprinzipien während der Implementierung

6.2 Post REST

6.3 Post Graph

6.4 Neo4REST

6.5 Neo4Graph

7 Ergebnisse

Im Nachfolgenden werden die Ergebnisse der Latenztests der oben eingeführten APIs dargestellt.

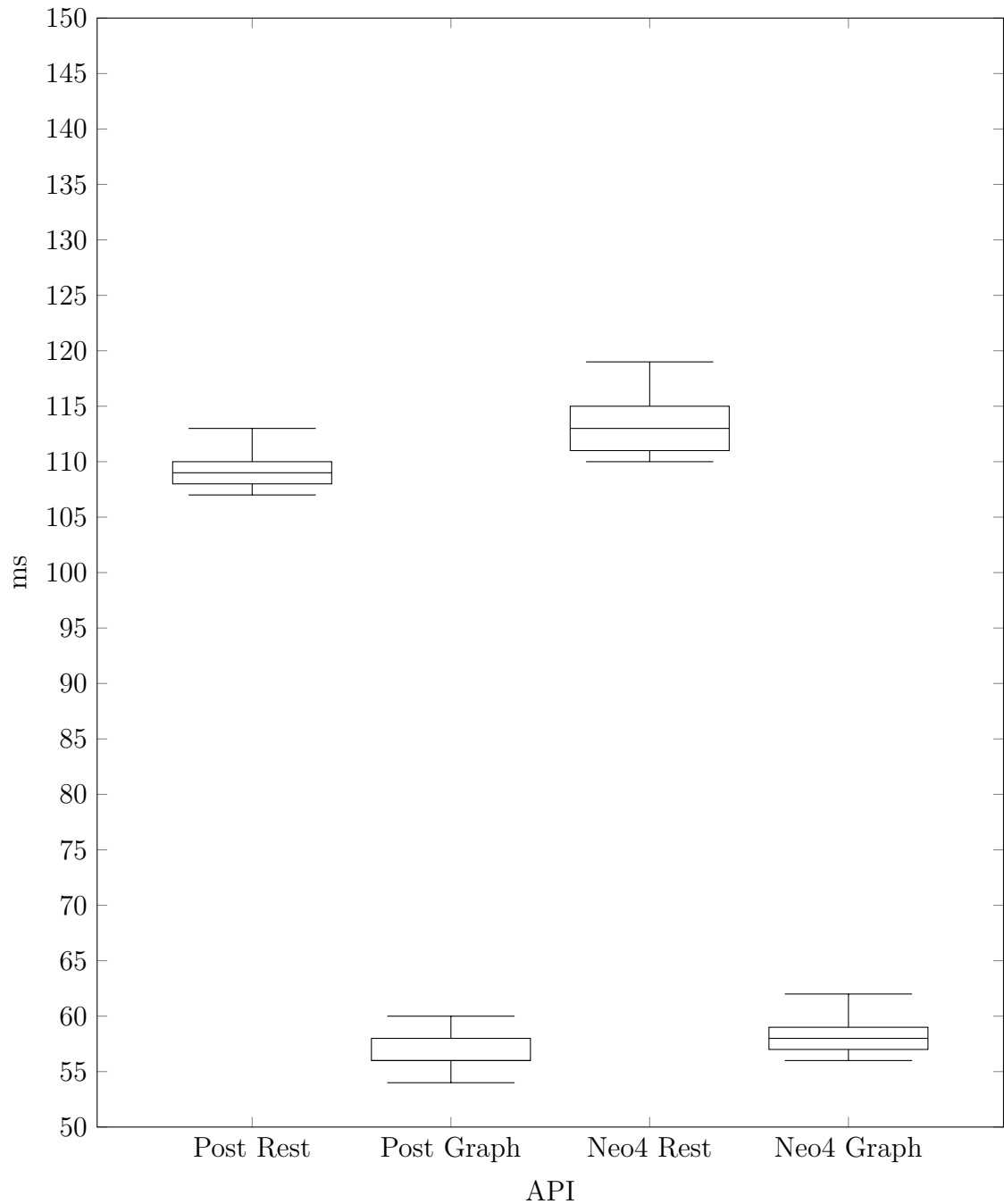


Abbildung 6: GET /api/persons/:pid

Wie in Abbildung 6 zusehen ist, hat GraphQL bei der Abfrage eines einzelnen Personenobjekts eine deutlich niedrigere Latenz als die jeweilige REST API. Die zugrundeliegende Datenbank wirkt sich hierbei nur gering aus.

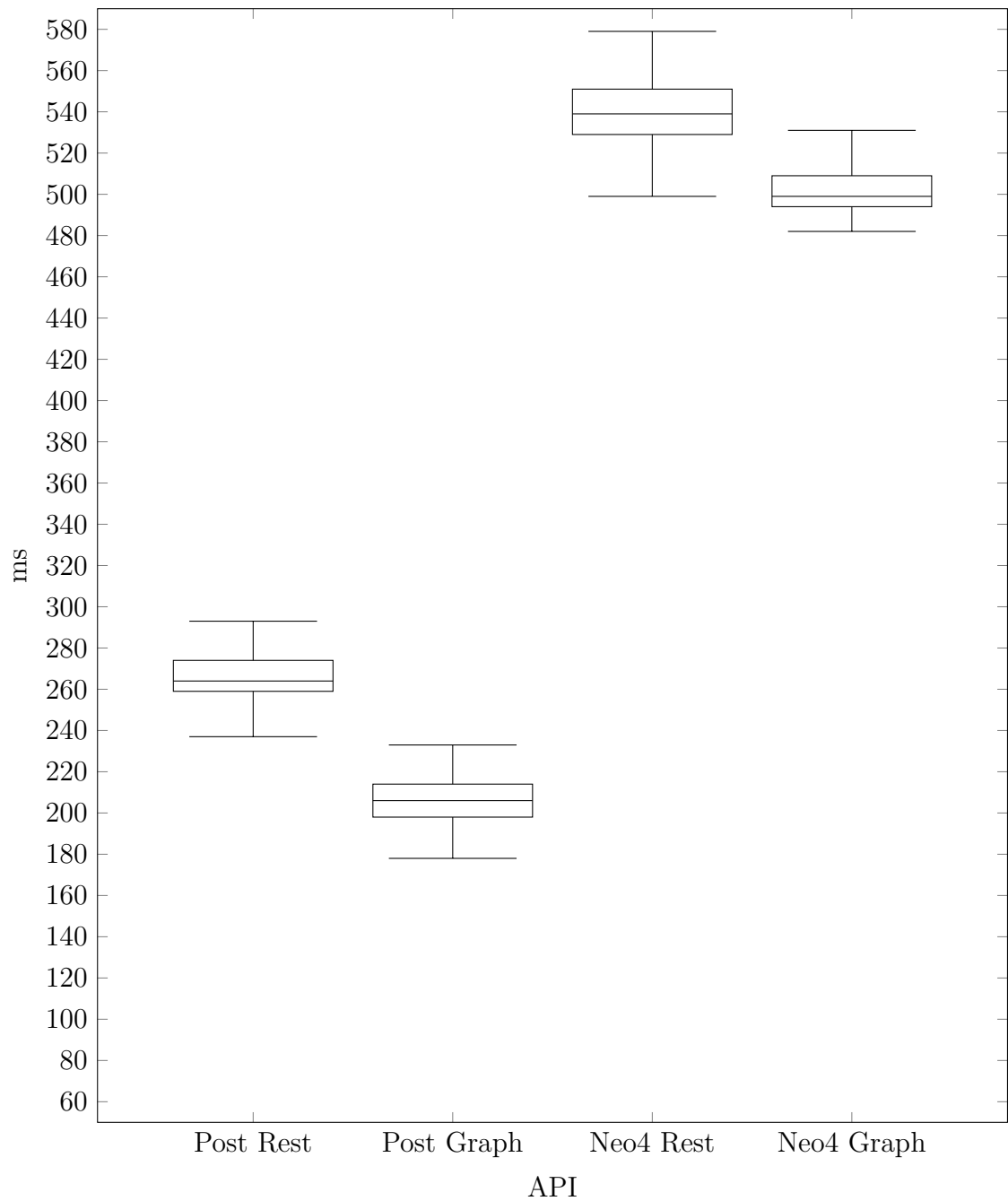


Abbildung 7: GET /api/persons

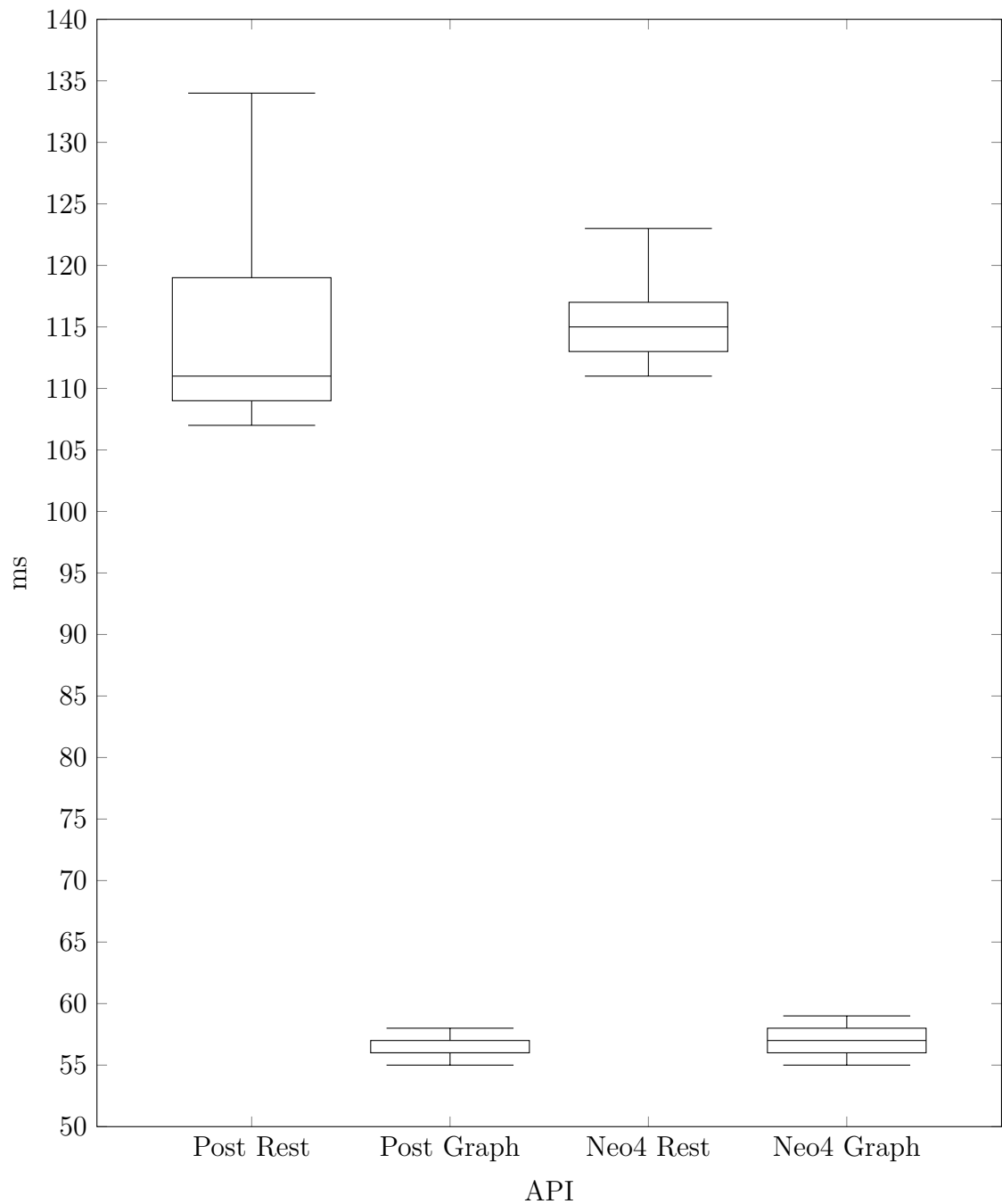


Abbildung 8: GET /api/persons/:pid/projects/issues

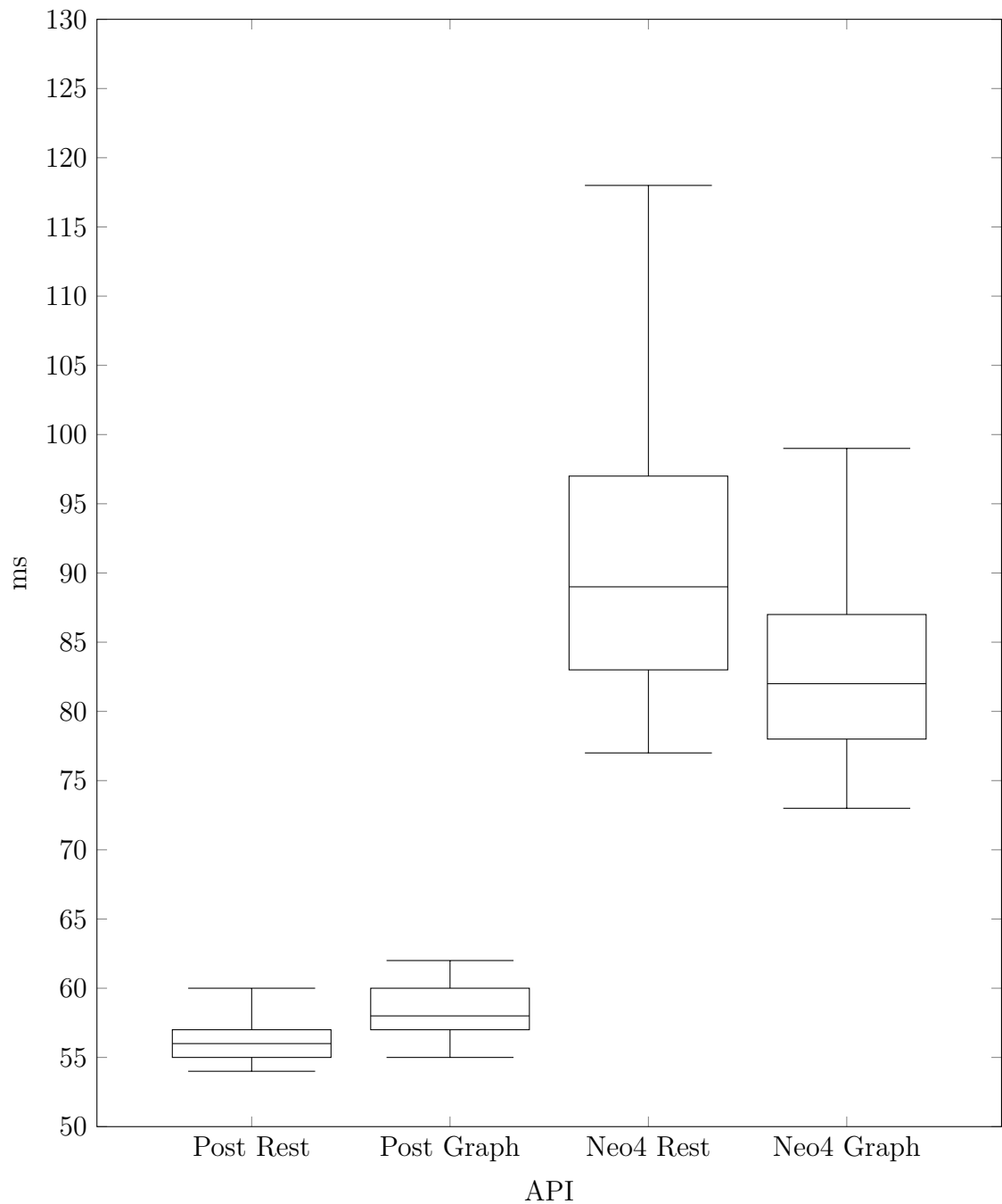


Abbildung 9: POST `/api/persons/:pid/projects/:pid/issues`

8 Diskussion

...

9 Fazit

...

Literaturverzeichnis

- [1] Roy T. Fielding. Architectural styles and the design of network-based software architectures. 2000.
- [2] Cornelia Győrödi, Alexandra Ștefan, Robert Győrödi, and Livia Bandici. A comparative study of databases with different methods of internal data management. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA) Vol. 7, No. 4,,* 2016.
- [3] Mohammad A. Hassan. Relational and nosql databases: The appropriate database model choice. In *2021 22nd International Arab Conference on Information Technology (ACIT)*, pages 1–6, 2021.
- [4] Daniel Jacobson, Greg Brail, and Dan Woods. *APIs: A Strategy Guide*. O'Reilly Medi, Sebastopol, CA, 2012. ISBN: 978-1-449-30892-6.
- [5] Rahman Saidur. *Basic Graph Theory*. Springer, Cham, Switzerland, 2017. ISBN: 978-3-319-49474-6.
- [6] Thomas Studer. *Relationale Datenbanken*. Springer Vieweg, Berlin, Germany, 2019. ISBN: 978-3-662-58976-2.
- [7] Sri Lakshmi Vadlamani, Benjamin Emdon, Joshua Arts, and Olga Baysal. Can graphql replace rest? a study of their efficiency and viability. 2021.

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und dabei keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Sämtliche Stellen der Arbeit, die im Wortlaut oder dem Sinn nach Publikationen oder Vorträgen anderer Autoren entnommen sind, habe ich als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher weder gesamt noch in Teilen einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Heilbronn, den 9. Dezember 2024

(Nachname, Vorname)