Архитектуру можно разбить на несколько частей:

1. UI – интерфейс пользователя.
2. Controllers – слой который обеспечивает связь между пользователем и системой.
3. Agents – Агенты управляющие жизненным циклом ПО.
4. DB – Слой базы данных, для хранения необходимой информации.

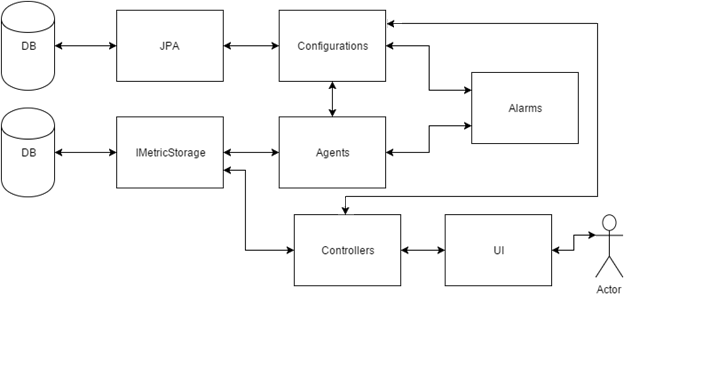


Рис.1

Слой BD состоит из двух баз данных, с одной из которых взаимодействует реализация интерфейса IMetricStorage, она хранит в себе информацию о метриках и их значениях. Взаимодействие со второй БД происходит через интерфейс JPA, в этой базе хранятся информация о хостах и уведомлениях.

В зависимости от условий сервис “SchedulerTask” создаёт объекты Агентов, которые отвечают за подключение к хосту, считывании значений метрик с хостов и за отправку уведомлений.

Уведомления в системе делятся на два типа:

1. Отправка сообщений на почту.
2. Отправка уведомления на UI пользователя.

Слой контроллеров нужен для взаимодействия пользователя со слоем базы данных. Методы котроллеров получают нужные данные из базы данных и возвращают в слой UI.

Слой контроллеров обеспечивает связь между пользователем и системой: контролирует ввод данных пользователем и использует модель и представление для реализации необходимой реакции.

Слой UI представлен в виде Web интерфейса, который использует технологию Thymeleaf для построения страниц.

