

Architektur von Informationssystemen

Hochschule für angewandte Wissenschaften

Sommersemester 2016

Nils Löwe / nils@loewe.io / @NilsLoewe

3. Praktikum

Praktikum 3: Architekturentwurf

Fragen?

Was ist Softwarearchitektur?

Geschichte und Trends

Sichten auf Architekturen

Qualität und andere nichtfunktionale Anforderungen

Architekturmuster

Dokumentation von Architekturen

Technologien und Frameworks

Wiederholung Architekturmuster

Ein Architekturmuster beschreibt eine bewährte Lösung für ein wiederholt auftretendes Entwurfsproblem
(Effektive Softwarearchitekturen)

Chaos zu Struktur / Mud-to-structure

Layers

Pipes und Filter

Blackboard

Domain-driven Design

Domain-driven Design

Domain-driven Design ist nicht nur eine Technik oder Methode. Es ist viel mehr eine Denkweise und Priorisierung zur Steigerung der Produktivität von Softwareprojekten im Umfeld komplexer fachlicher Zusammenhänge

Domain-driven Design

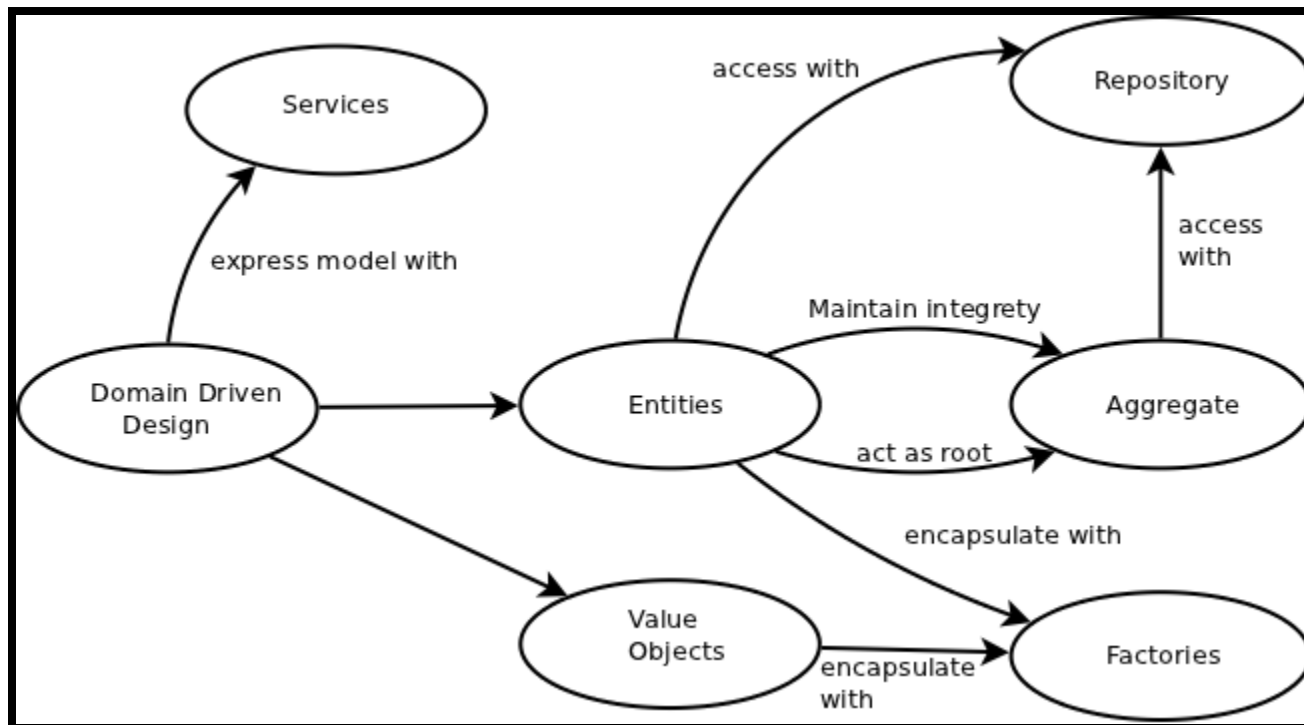
Domain-driven Design basiert auf folgenden zwei Annahmen:

- Der Schwerpunkt des Softwaredesigns liegt auf der Fachlichkeit und der Fachlogik.
- Der Entwurf komplexer fachlicher Zusammenhänge sollte auf einem Modell der Anwendungsdomäne, dem Domänenmodell basieren.

Domain-driven Design

Bestandteile des Domänenmodells

Domain-driven Design unterscheidet die folgenden Bestandteile des Domänenmodells:



Domain-driven Design

Architekturtechniken

Evolvierende Struktur (evolving order)

Systemmetapher (system metaphor)

Verantwortlichkeitsschichten (responsibility layers)

Wissenslevel (knowledge level)

Erweiterungsframeworks (pluggable component framework)

Verteilte Systeme

Serviceorientierte Architektur (SOA)

Peer-to-Peer

Client-Server

Serviceorientierte Architektur (SOA)

”SOA ist ein Paradigma für die Strukturierung und Nutzung verteilter Funktionalität, die von unterschiedlichen Besitzern verantwortet wird.”

Serviceorientierte Architektur (SOA)

- SOA soll Dienste von IT-Systemen strukturieren und zugänglich machen.
- SOA orientiert sich an Geschäftsprozessen
- Geschäftsprozesse sind die Grundlage für konkrete Serviceimplementierungen

Serviceorientierte Architektur (SOA)

Beispiel für einen Geschäftsprozess: „**Vergib einen Kredit**“

- Auf einer hohen Ebene angesiedelt
- Zusammengesetzt aus
- „*Eröffnen der Geschäftsbeziehung*“
- „*Eröffnen eines oder mehrerer Konten*“
- „*Kreditvertrag*“

Serviceorientierte Architektur (SOA)

- Ein Dienst ist eine IT-Repräsentation von fachlicher Funktionalität.
- Ein Dienst ist in sich abgeschlossen (autark) und kann eigenständig genutzt werden.
- Ein Dienst ist in einem Netzwerk verfügbar.
- Ein Dienst hat eine wohldefinierte veröffentlichte Schnittstelle (Vertrag). Für die Nutzung reicht es, die Schnittstelle zu kennen. Kenntnisse über die Details der Implementierung sind hingegen nicht erforderlich.

Serviceorientierte Architektur (SOA)

Vorteile

- Eine agile IT-Umgebung, die schnell auf geschäftliche Veränderungen reagieren kann
- Niedrigere Gesamtbetriebskosten durch die Wiederverwendung von Services
- Höhere Leistung, größere Skalierbarkeit und Transparenz
- Dienstleistungen und Produkte können schneller auf den Markt gebracht werden

Serviceorientierte Architektur (SOA)

Nachteile

- SOA wird von Marketingabteilungen gehyped: Einführung von SOA ist die Lösung aller bisherigen Probleme
- SOA generiert einen höheren Aufwand als bisherige monolithische Programmstrukturen.
- SOA erzeugt im Code wesentlich komplexere Abläufe
- SOA setzt für die beteiligten Entwickler ein erhebliches Know-how voraus.
- *Somit sind Entwickler auch nicht so einfach ersetzbar, und die Abhängigkeit der Unternehmen von einzelnen Entwicklern steigt deutlich.*

Verteilte Systeme

Serviceorientierte Architektur (SOA)

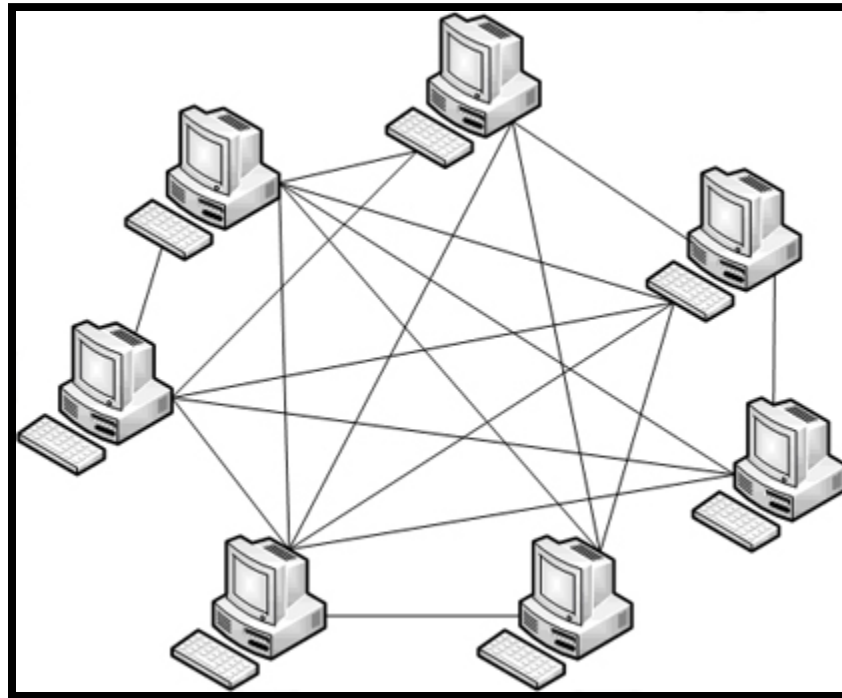
Peer-to-Peer

Client-Server

Peer-to-Peer

In einem reinen Peer-to-Peer-Netz sind alle Computer gleichberechtigt und können sowohl Dienste in Anspruch nehmen, als auch zur Verfügung stellen.

Peer-to-Peer



Peer-to-Peer

Typische Eigenschaften:

- Hohe Heterogenität bezüglich der Bandbreite, Rechenkraft, Online-Zeit
- Die Verfügbarkeit und Verbindungsqualität der Peers kann nicht vorausgesetzt werden
- Peers bieten Dienste und Ressourcen an und nehmen Dienste anderer Peers in Anspruch
- Dienste und Ressourcen können zwischen allen teilnehmenden Peers ausgetauscht werden.
- Peers haben eine signifikante Autonomie (über die Ressourcenbereitstellung).
- Das P2P-System ist selbstorganisierend.

Peer-to-Peer

Vorteile

- alle Computer sind gleichberechtigt
- Kostengünstiger als Servernetzwerke
- Kein leistungsstarker zentraler Server erforderlich
- Keine spezielle Netzwerksoftware erforderlich
- Benutzer verwalten sich selbst
- Keine hierarchische Netzwerkstruktur

Peer-to-Peer

Nachteile

- Zentrale Sicherheitsaspekte sind nicht von Bedeutung
- Sehr schwer zu administrieren
- kein einziges Glied im System ist verlässlich

Verteilte Systeme

Serviceorientierte Architektur (SOA)

Peer-to-Peer

Client-Server

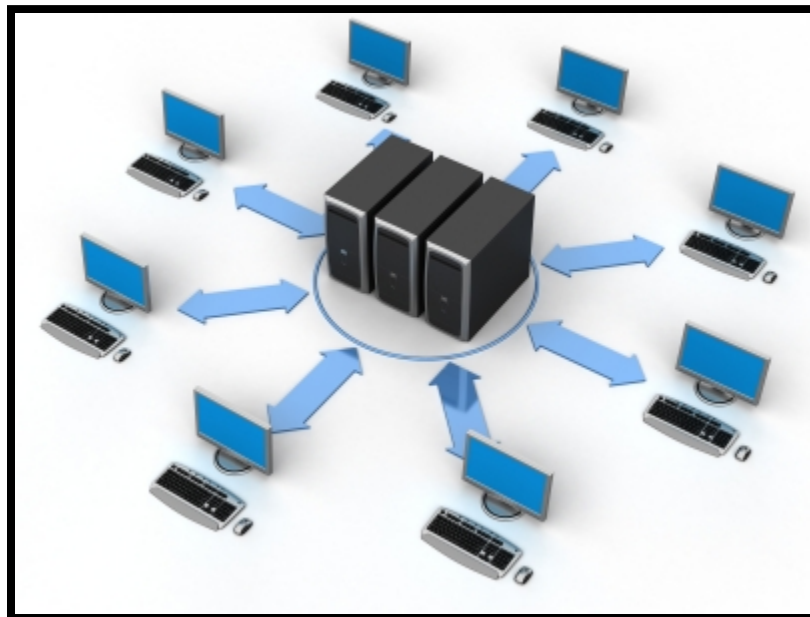
Client-Server

Das Client-Server-Modell verteilt Aufgaben und Dienstleistungen innerhalb eines Netzwerkes.

Client-Server

- Der Client kann auf Wunsch einen Dienst vom Server anfordern
- Der Server beantwortet die Anforderung.
- Üblicherweise kann ein Server gleichzeitig für mehrere Clients arbeiten.

Client-Server



Client-Server

- Clients und Server können als Programme auf verschiedenen Rechnern oder auf demselben Rechner ablaufen.
- Das Konzept kann zu einer Gruppe von Servern ausgebaut werden, die eine Gruppe von Diensten anbietet.
- In der Praxis laufen Server-Dienste meist gesammelt auf bestimmten Rechnern, die dann selber "Server" genannt werden

Client-Server

Vorteile

- Gute Skalierbarkeit
- Einheitliches Auffinden von Objekten

Client-Server

Nachteile

- Der Server muss immer in Betrieb sein
- Der Server muss gegen Ausfall und Datenverlust gesichert werden

Chaos zu Struktur / Mud-to-structure

Verteilte Systeme

Interaktive Systeme

Adaptive Systeme

Domain-spezifische Architektur

Interaktive Systeme

Model View Controller (MVC)

Model View Presenter

Presentation-Abstraction-Control (PAC)

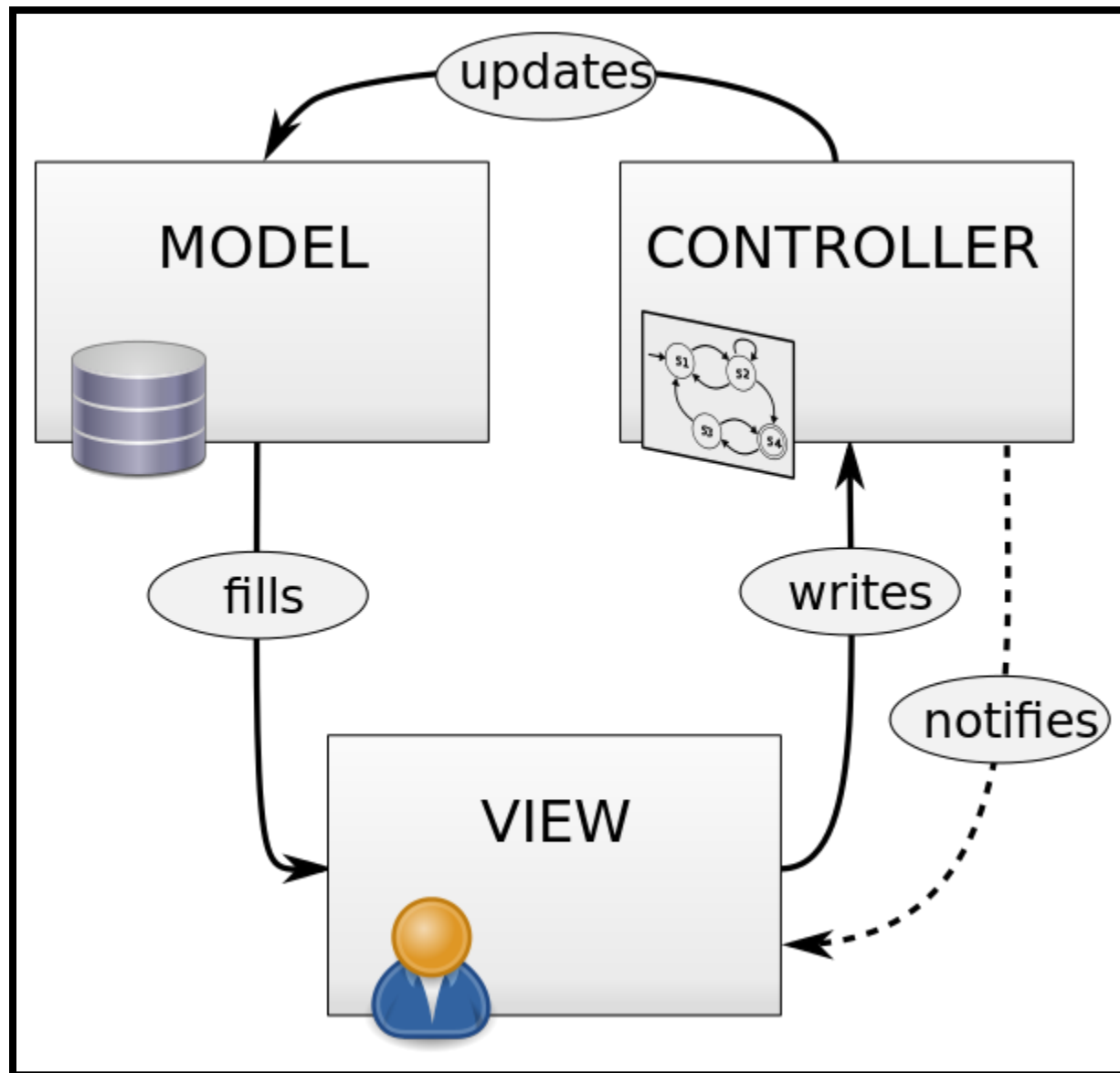
Model View Controller (MVC)

Das MVC-Pattern ist eine spezielle Variante des Layers-Pattern, die sich aus den drei Schichten Datenhaltung (Model), Programmlogik (Controller) und Präsentation (View) zusammensetzt.

Model View Controller (MVC)

- Model: Speicherung und Zugriffskontrolle von Daten
- View: Darstellung der Daten für die Anwender
- Controller: Vermittlung zwischen View und Model

Model View Controller (MVC)



Model View Controller (MVC)

Teilnehmer: Model

- Das Modell kapselt Kerndaten und Funktionalität.
- Das Modell ist unabhängig von einer bestimmten Darstellung der Ausgabe oder einem bestimmten Verhalten der Eingabe.
- Das Modell bildet die Kernfunktionalität der Anwendung ab.
- (Das Modell benachrichtigt registrierte bei Datenänderungen.)

Model View Controller (MVC)

Teilnehmer: View

- Die Sicht (view) zeigt dem Benutzer Informationen an.
- Es kann mehrere Sichten pro Modell geben.
- Ggf. zugeordnete Eingabeelemente anzeigen

Model View Controller (MVC)

Teilnehmer: Controller

- Der Controller verarbeitet Eingaben und ruft passende Dienste der zugeordneten Sicht oder des Modells auf.
- Jede Controller ist einer Sicht zugeordnet
- Es kann mehrere Controller pro Modell geben.

Model View Controller (MVC)

Vorteile

- Mehrere Sichten desselben Modells
- Automatische Synchronisation aller Views
- Austauschbarkeit von Views und Controllern
- Gute Trennung von Modell und View
- Potential für vorgefertigte Frameworks

Model View Controller (MVC)

Nachteile

- Erhöhte Komplexität
- Starke Kopplung zwischen Modell und View
- Starke Kopplung zwischen Modell und Controller
- Potential für unnötig häufige Aktualisierungen
- Häufig ineffizienter Datenzugriff auf das Modell.
- View und Controller sind schwer zu portieren.

Interaktive Systeme

Model View Controller (MVC)

Model View Presenter

Presentation-Abstraction-Control (PAC)

Model View Presenter

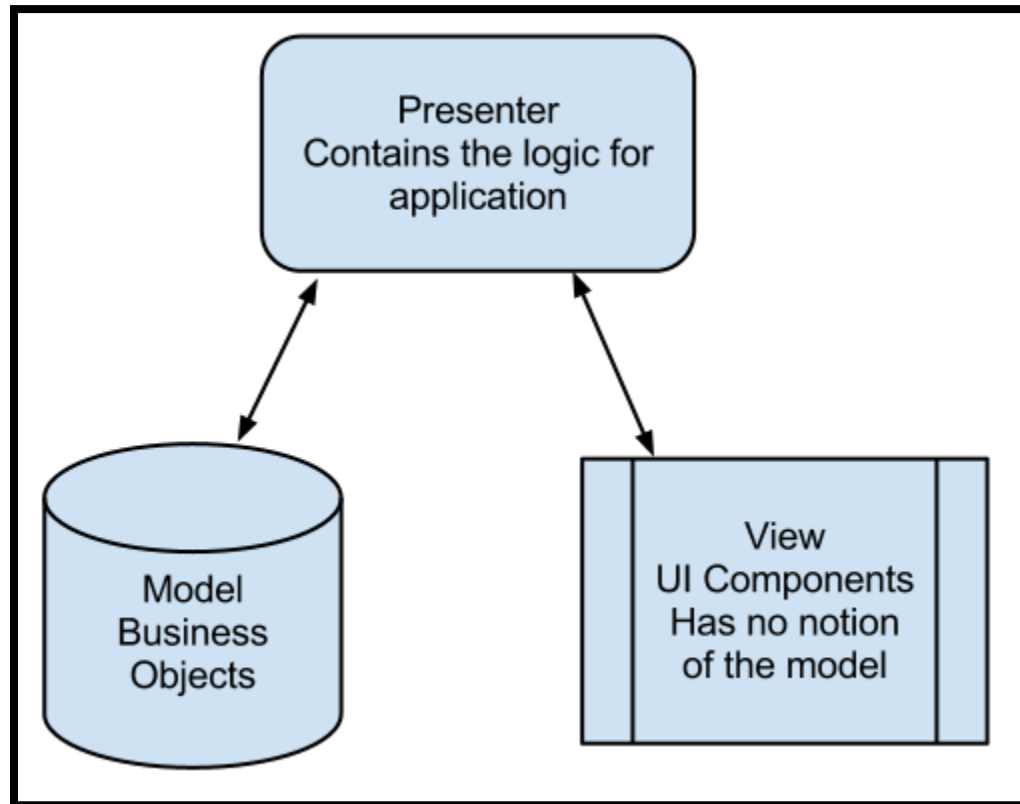
Hervorgegangen aus dem Model-View-Controller
(MVC) Architekturmuster.

Vollständige Trennung von Model und View, Verbindung über einen
Presenter.

Model View Presenter

- Vollständige Trennung von Model und View
- Deutlich verbesserte Testbarkeit
- Strenge Trennung der einzelnen Komponenten

Model View Presenter (MVP)



Interaktive Systeme

Model View Controller (MVC)

Model View Presenter

Presentation-Abstraction-Control (PAC)

Presentation-Abstraction-Control (PAC)

Hohe Flexibilität für ein System, das aus vielen autarken Einzelsystemen zusammengesetzt ist.

Presentation-Abstraction-Control (PAC)

- Große Systeme, für die das Model-View-Controller-Muster nicht ausreicht
- Aufteilung des Systems in zwei Richtungen
- --> In die drei Einheiten Presentation, Control und Abstraction (ähnlich dem MVC)
- --> Hierarchisch in verschiedene Teile („Agenten“), die jeweils einen Teil der Aufgaben des Systems anbieten

Presentation-Abstraction-Control (PAC)

Agenten

- Stellen die erste Stufe der Strukturierung während des Architekturentwurfes dar
- Aufteilung der gesamten Anforderungen auf einzelne Agenten
- Aufbau der hierarchischen Struktur
- Für jeden Agenten erfolgt dann eine Aufteilung in Presentation, Abstraction und Control

Presentation-Abstraction-Control (PAC)

Hierarchie: Drei Schichten

- Top-Level-Agent: Globale Aufgaben
- Intermediate-Level-Agenten: Strukturierung der Bottom-Level-Agenten
- Bottom-Level-Agenten: Konkrete, abgeschlossene Aufgaben

Presentation-Abstraction-Control (PAC)

Aufteilung der Agenten

- Nicht jeder Agent muss alle drei Komponenten implementieren
- Jeder Agent bringt die Benutzerschnittstelle und das Datenmodell für seine Aufgabe mit
- Jeder Agent muss die Control implementieren, um über sie die Kommunikation mit anderen Agenten und zwischen den Komponenten zu ermöglichen

Presentation-Abstraction-Control (PAC)

Vorteile

- Zerlegung der Funktionen des Gesamtsystems in einzelne semantisch getrennte Teile
- Gute Erweiterbarkeit durch neue Agenten
- Gute Wartbarkeit ist durch die interne Struktur der Agenten

Presentation-Abstraction-Control (PAC)

Nachteile

- Erhöhte Systemkomplexität
- Erhöhter Koordinations- und Kommunikationsaufwand zwischen den Agenten
- Die Steuerungskomponenten können eine hohe Komplexität erreichen

Fragen?

Was ist Softwarearchitektur?

Geschichte und Trends

Sichten auf Architekturen

Qualität und andere nichtfunktionale Anforderungen

Architekturmuster

Dokumentation von Architekturen

Technologien und Frameworks

Chaos zu Struktur / Mud-to-structure

Verteilte Systeme

Interaktive Systeme

Adaptive Systeme

Adaptive Systeme

Mikrokernel

Reflexion

Dependency Injection

Mikrokernel

Ziel: Änderung von Systemanforderungen zur Laufzeit
dynamisch begegnen.

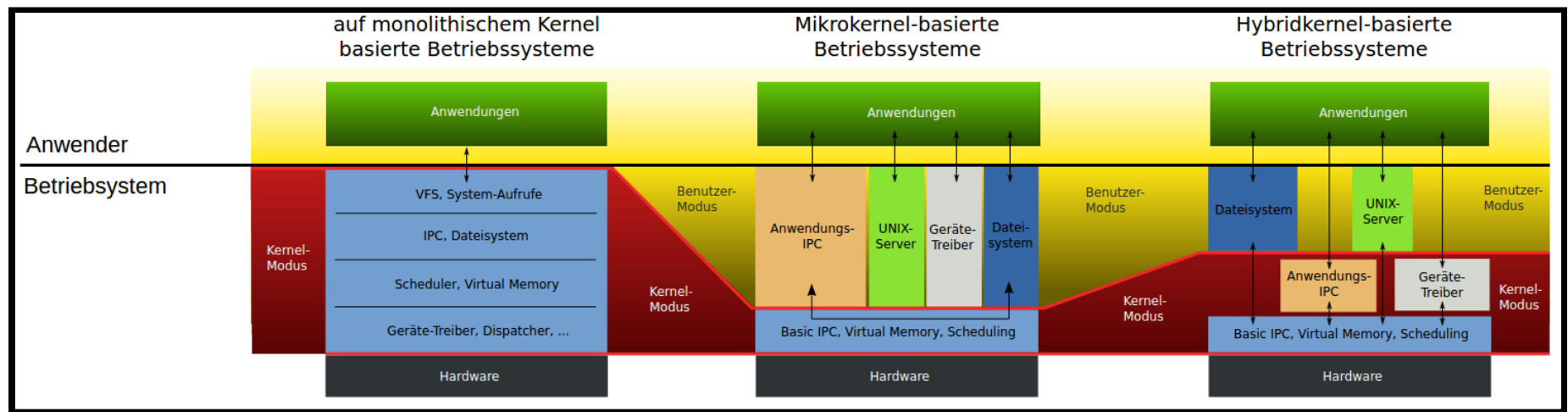
Mikrokernel

Aufgaben

- Der Mikrokernel bietet die Basis für mögliche Erweiterungen
- Der Mikrokernel koordiniert die Zusammenarbeit.

Microkernel

Herausforderung



Mikrokernel

Beispiele: Microkernel

- Minix Kernel
- GNU Mach
- AmigaOS
- SymbianOS

Mikrokernel

Beispiele: Monolithische Kernels

- Linux
- Android
- Windows bis Win98 (DOS Kernel)

Mikrokernel

Beispiele: Hybrid-Kernels

- MacOS X (Darwin)
- Windows NT (oft als Mikrokernel bezeichnet)

Mikrokernel

Vorteile

- Separierte Komponenten: Austauschbarkeit
- Treiber im Benutzer-Modus: Sicherheit
- kleine Trusted Computing Base
- Skalierbarkeit
- Zuverlässigkeit
- Transparenz

Mikrokernel

Nachteile

- Leistung
- Komplexität

Fragen?

Domain Driven Design

Ein Beispiel

DDD - Ein Beispiel

Eine Firma bietet Softwareentwicklung als Dienstleistung an.

<http://blog.mirkosertic.de/architecturedesign/dddexample>

- Aufwand wird nach Stunden verrechnet
- Es gibt festangestellte Softwareentwickler
- Es gibt einen Pool von Freelancern.
- Bisher wird die Zuordnung von Entwicklern zu Projekten in einem Excel-Sheet organisiert

DDD - Ein Beispiel

Probleme mit dem Excel-Ansatz

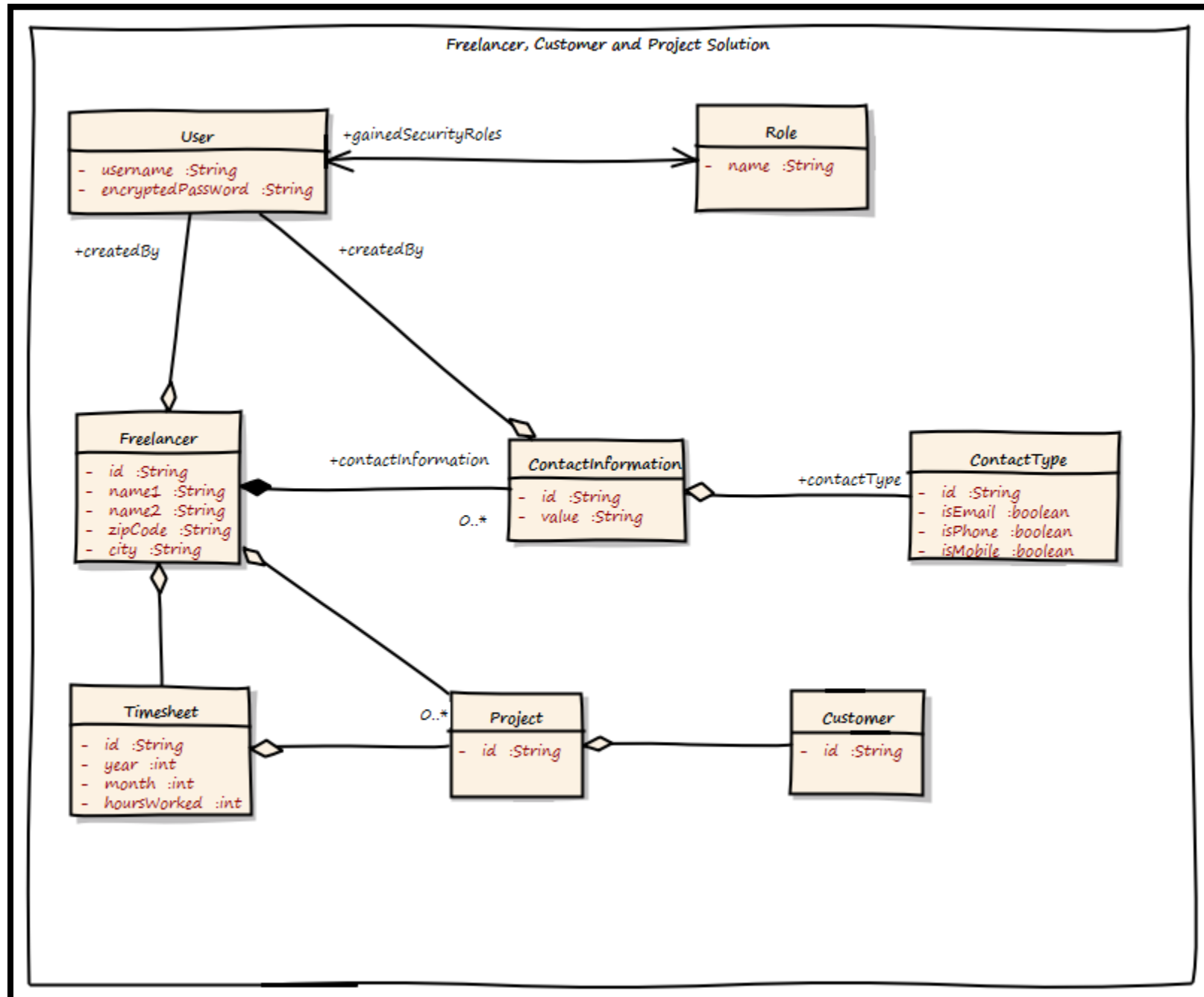
- Excel skaliert nicht auf mehrere Anwender
- Keine Sicherheit
- Kein Logging

DDD - Ein Beispiel

Lösung: Neue Software bauen

- Durchsuchbarer Katalog von Freelancern
- Mehrere Kontaktmöglichkeiten pro Freelancer
- Durchsuchbarer Katalog von Projekten
- Durchsuchbarer Katalog von Projekten
- Timesheets für jeden Freelancer (pro Projekt)

DDD - Ein Beispiel



DDD - Ein Beispiel

Straight forward Ansatz

- Kunden
- Freelancer
- Projekte
- Timesheets
- User Management: Rolle

Straight forward Ansatz

Probleme?

Straight forward Ansatz: Probleme

Großer Objektgraph: Performance Probleme unter Last

Framework wie Hibernate wäre notwendig um das zu vermeiden

Straight forward Ansatz: Probleme

Warum die bidirektionale Verknüpfung zwischen User
und Rolle?

Straight forward Ansatz: Probleme

Boolean-Flags um den Kontakttypen zu unterscheiden

Straight forward Ansatz: Probleme

Projekt-Liste in der Freelancer-Klasse:

Freelancer verändern um Projekte zuzufügen

Potentielle Transaktionsprobleme unter Last (mehrere Leute legen gleichzeitig Projekte für den gleichen Kunden an)

Straight forward Ansatz: Probleme

- Kontaktinformation == Kommunikationskanal?
- Das Diagramm ist eher ein Entity-Relationship-Diagramm als ein Software Modell
- Wo ist die Businesslogik?

DDD nutzen

- Gemeinsame Sprache schaffen um zwischen Entwicklern und Domänenexperten zu vermitteln
- Komplexität reduzieren durch OO-Design Prinzipien

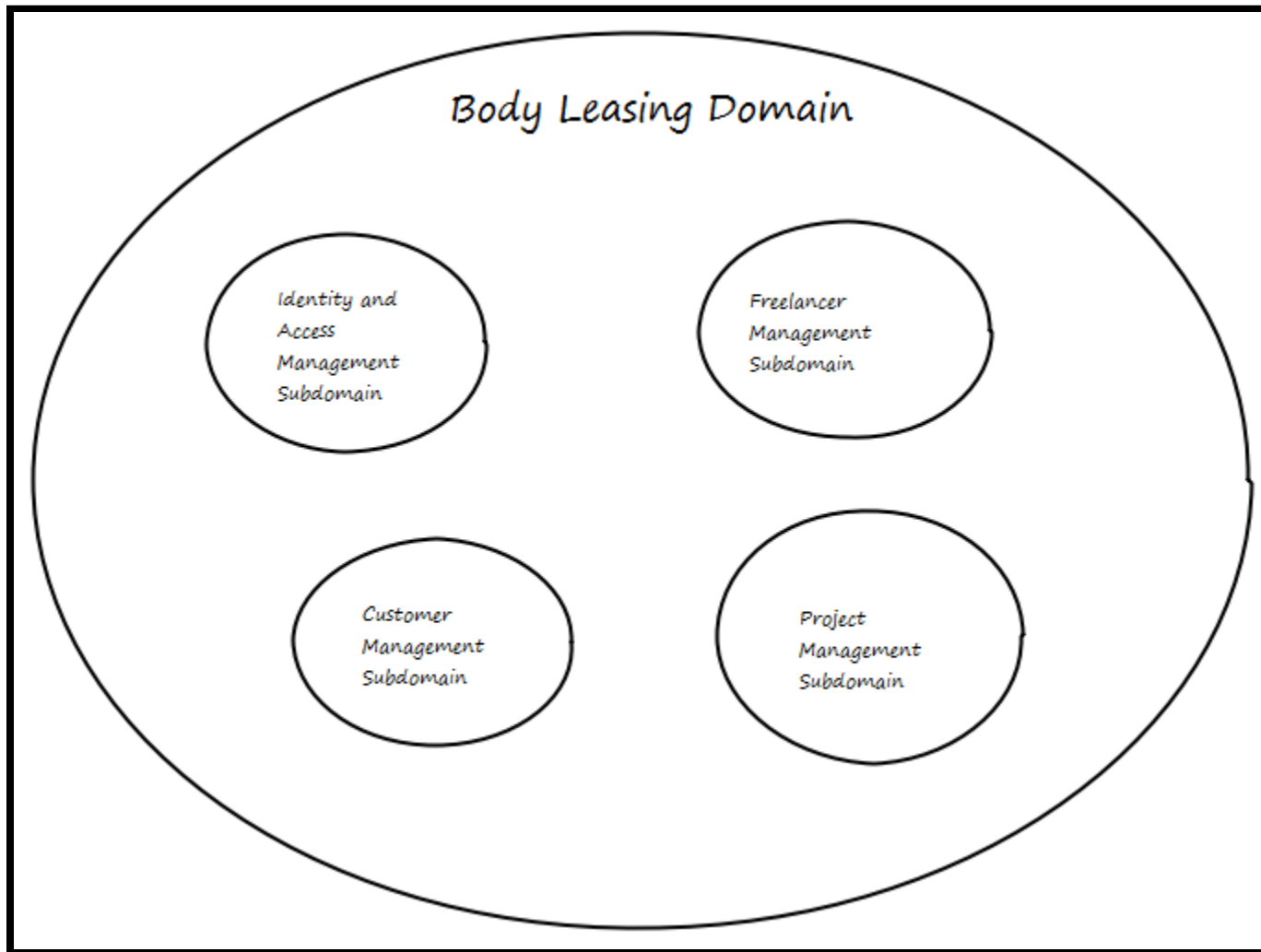
DDD nutzen

Anforderungen: "Body Leasing Domain"

Context-Map: Komplexität reduzieren durch Subdomains

- Identität und Access Management Subdomain
- Freelancer Management Subdomain
- Kundenmanagement Subdomain
- Projektmanagement Subdomain

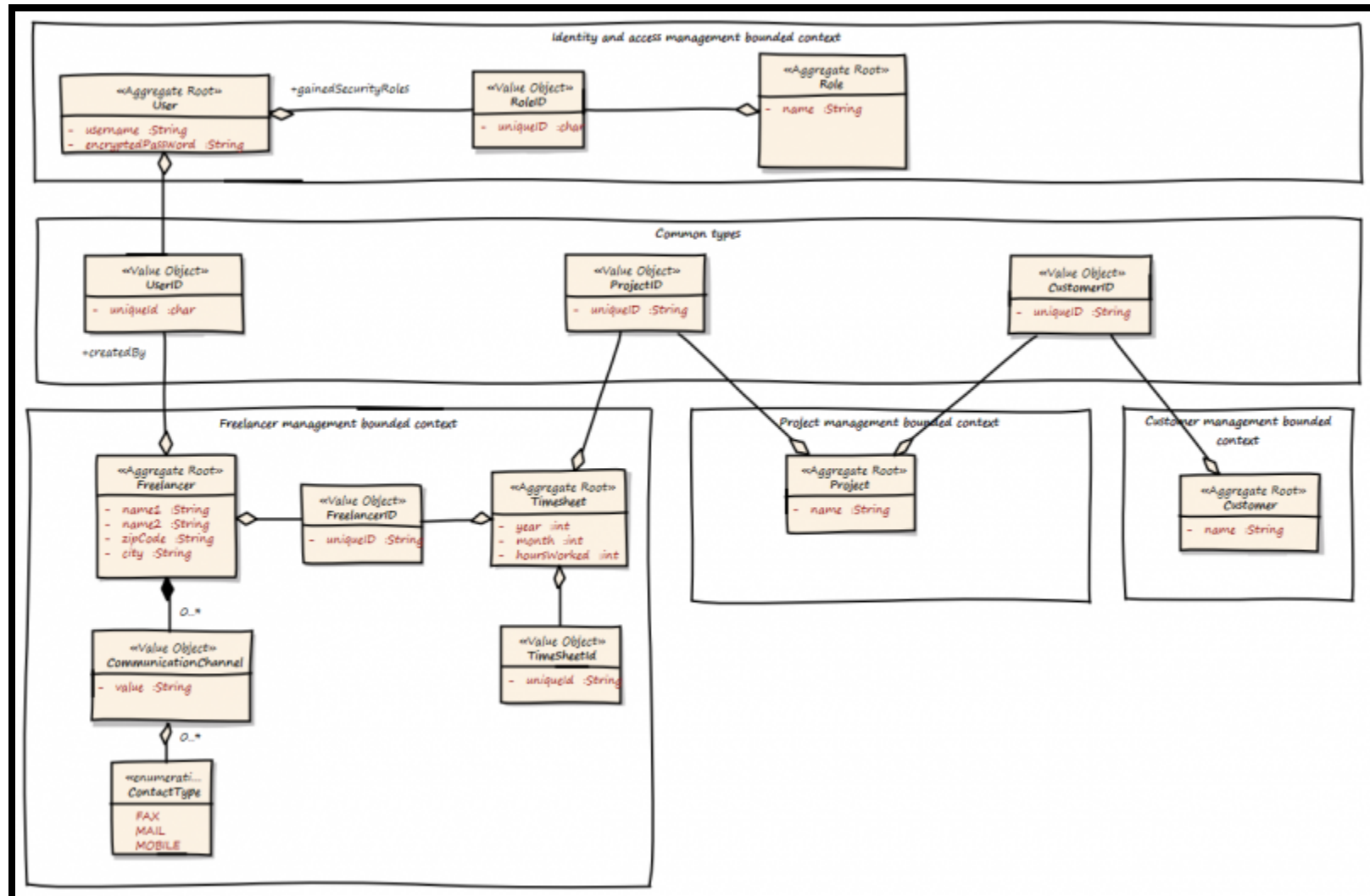
DDD - Context Map



DDD - Bounded Context

- Zuordnen von Subdomains zu Teilen der Lösung
- *Building blocks* nutzen (Design Pattern anwenden)
- Die DDD Architekturpattern sind nicht technologieabhängig!

DDD - Ein Beispiel



DDD - Ein erster Ansatz

- Bounded Contexts für jede Subdomain
- Bounded Contexts sind isoliert und unabhängig
- Verbindungen durch common types (UserId, ProjectId, CustomerId): “Generic Subdomain”

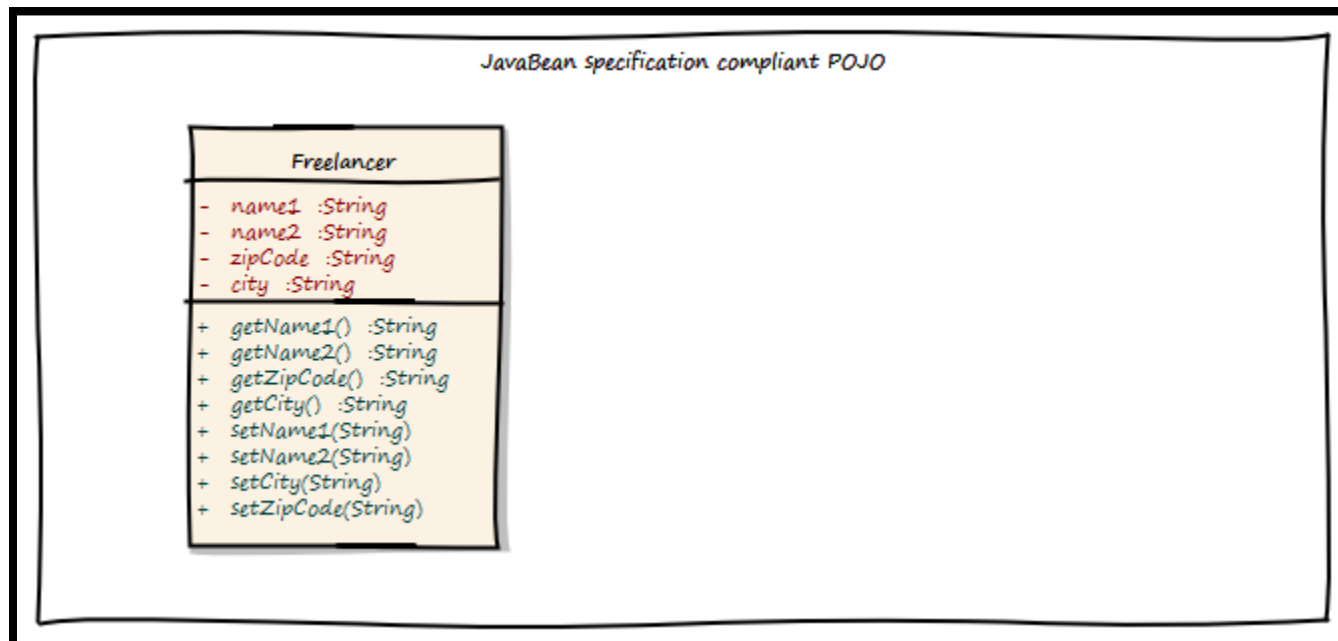
DDD - Ein erster Ansatz

- Jeder Bounded Context enthält Aggregates und Wertobjekte
- Aggregates sind Objekthierarchien
- Nur das Root-Objekt eines Aggregates ist von außen zugreifbar
- Jeder Zugriff auf ein Objekt passiert durch die Aggregates:
Bessere Kapselung
- Aggregates und Entites besitzen eine ID
- Wertobjekte haben keine ID und können ihren Zustand nicht ändern
- Jede Zustandsänderung erzeugt ein neues Wertobjekt: Vermeiden von Seiteneffekten

DDD - Beschreibung von Verhalten

Use Case: "Freelancer zieht um"

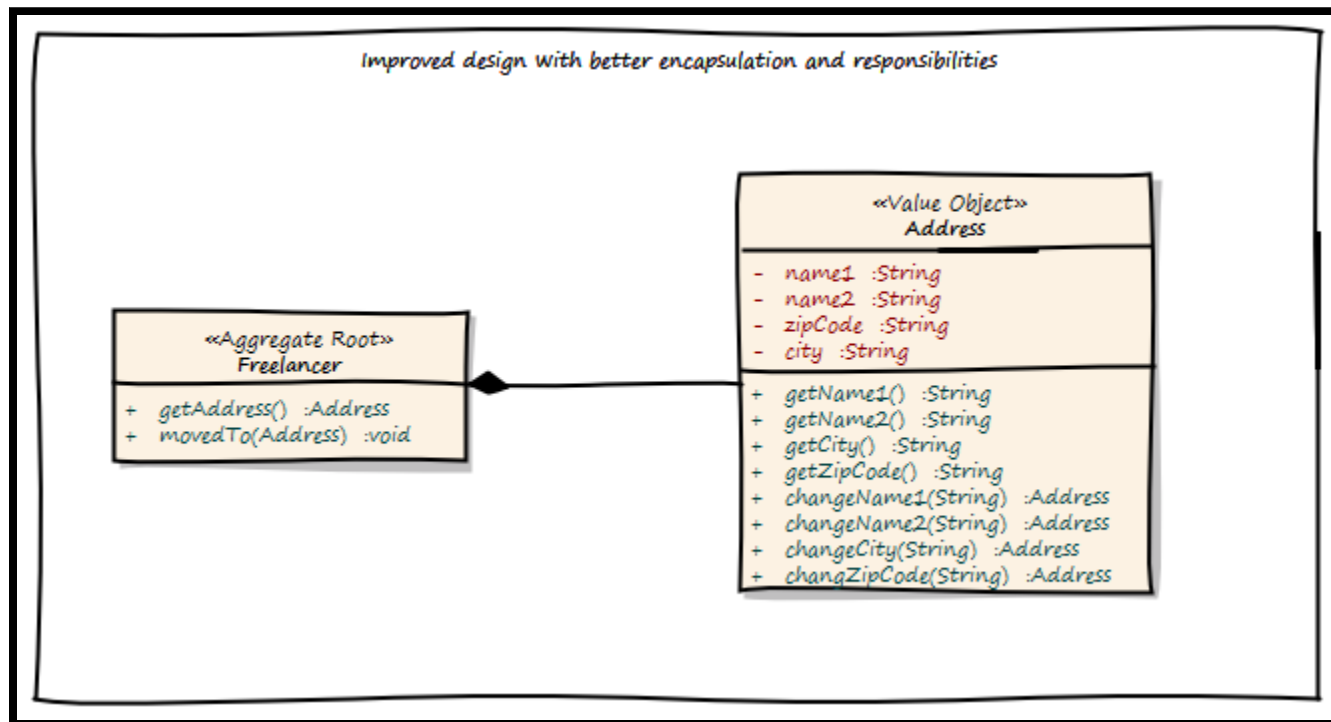
Entwurf ohne DDD



DDD - Probleme

- Name etc. ändern durch Setter-Methoden
- Setter können von diversen Orten aufgerufen werden
- Rollenbasierte Security schwer umsetzbar
- Kein Kontext des Aufrufers bekannt
- Kein "Adress-Konzept", lediglich einzelne Felder

Entwurf mit DDD



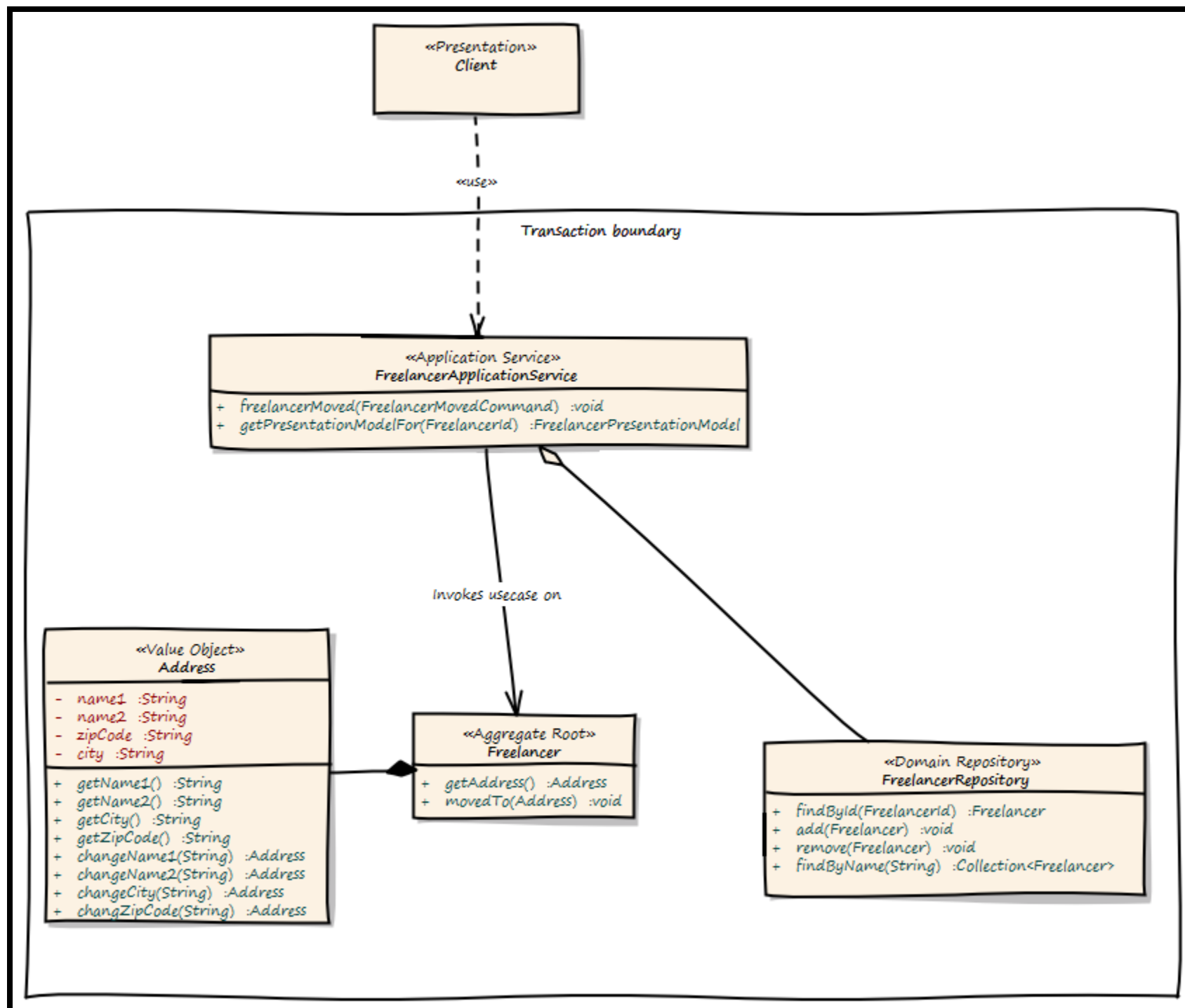
DDD Ansatz - Vorteile

- Der Freelancer hat nur ein Attribut: Die Adresse
- Eine Adresse ist immutable, Änderungen erzeugen neue Adress-Objekte
- getAddress gibt ein immutable Adress-Objekt zurück
- movedTo(Adress) bildet explizit den UseCase ab
- Rollenbasierte Security ist möglich

Vollständiger UseCase mit Persistenz

- Persistenz in DDD wird mit "Repositories" umgesetzt
- Ein Repository ist durchsuchbar, kann Instanzen liefern und löschen, sowie neue Instanzen ablegen
- Es sollte ein Repository für jedes Aggregate geben

DDD - Ein Beispiel



Vollständiger UseCase mit Persistenz

- Ein Client ist ein abstraktes Konzept
- Ein Client kann alles von einem Frontend über einen SOAP Webservice zu einer REST Ressource sein
- Ein Client sendet Befehle an den ApplciationService

Vollständiger UseCase mit Persistenz

- Der ApplicationService setzt die Befehle in UseCases um
- Der FreelancerApplicationService lädt dasFreelancer Aggregate aus dem FreelancerRepository und ruft moveTo() auf dem FreelancerAggregate auf
- Der FreelancerApplicationService bildet dabei die Transactionsgrenzen.
- Jeder Aufruf erzeugt eine neue Transaktion

DDD - Applikations-Architektur

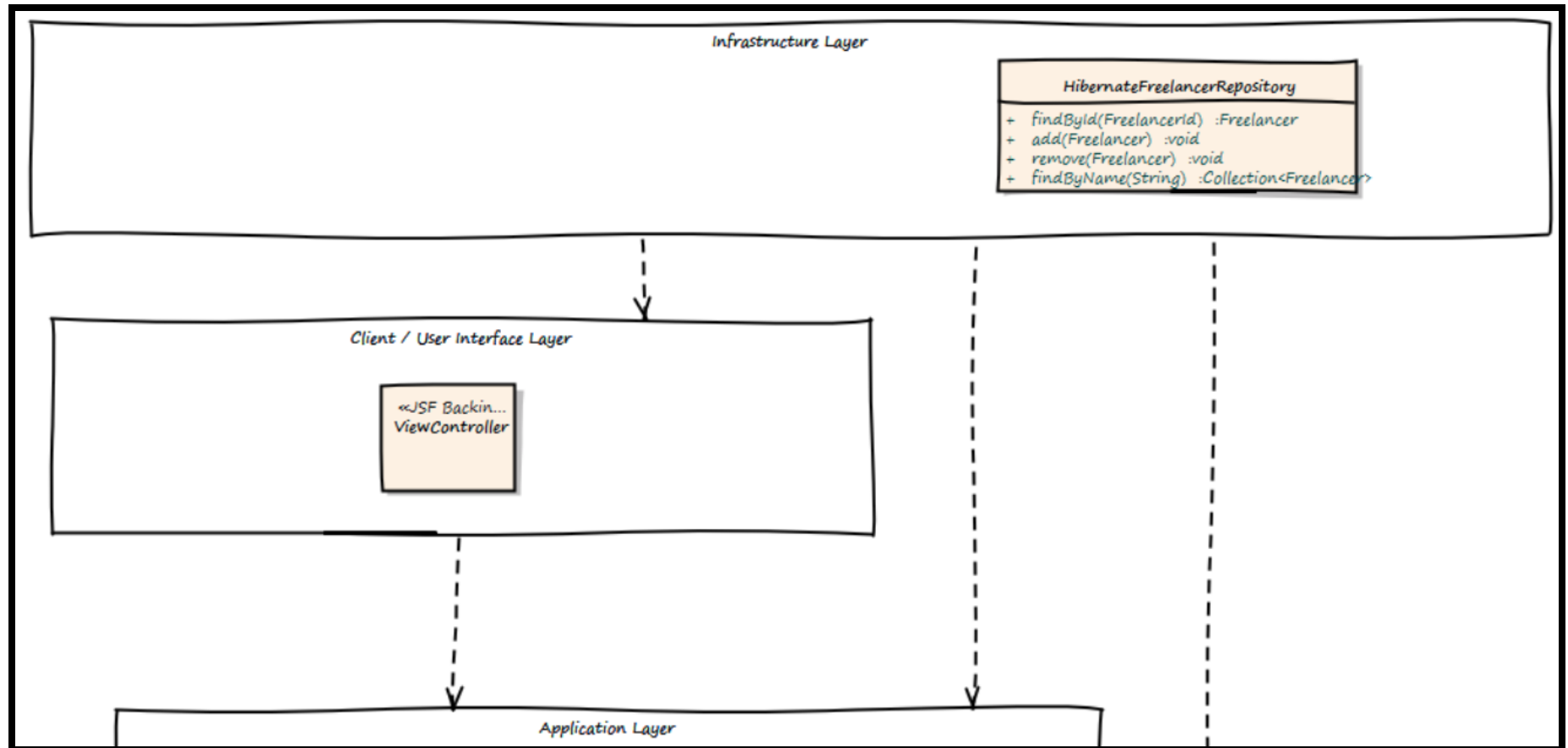
- Jeder Bounded Context sollte eine "Deployment Unit" bilden, z.B. ein Java WAR file oder ein EJB JAR
- Die Bounded Contexts sind unabhängig designt, sie sollten daher auch unabhängig implementiert werden

DDD - Applikations-Architektur

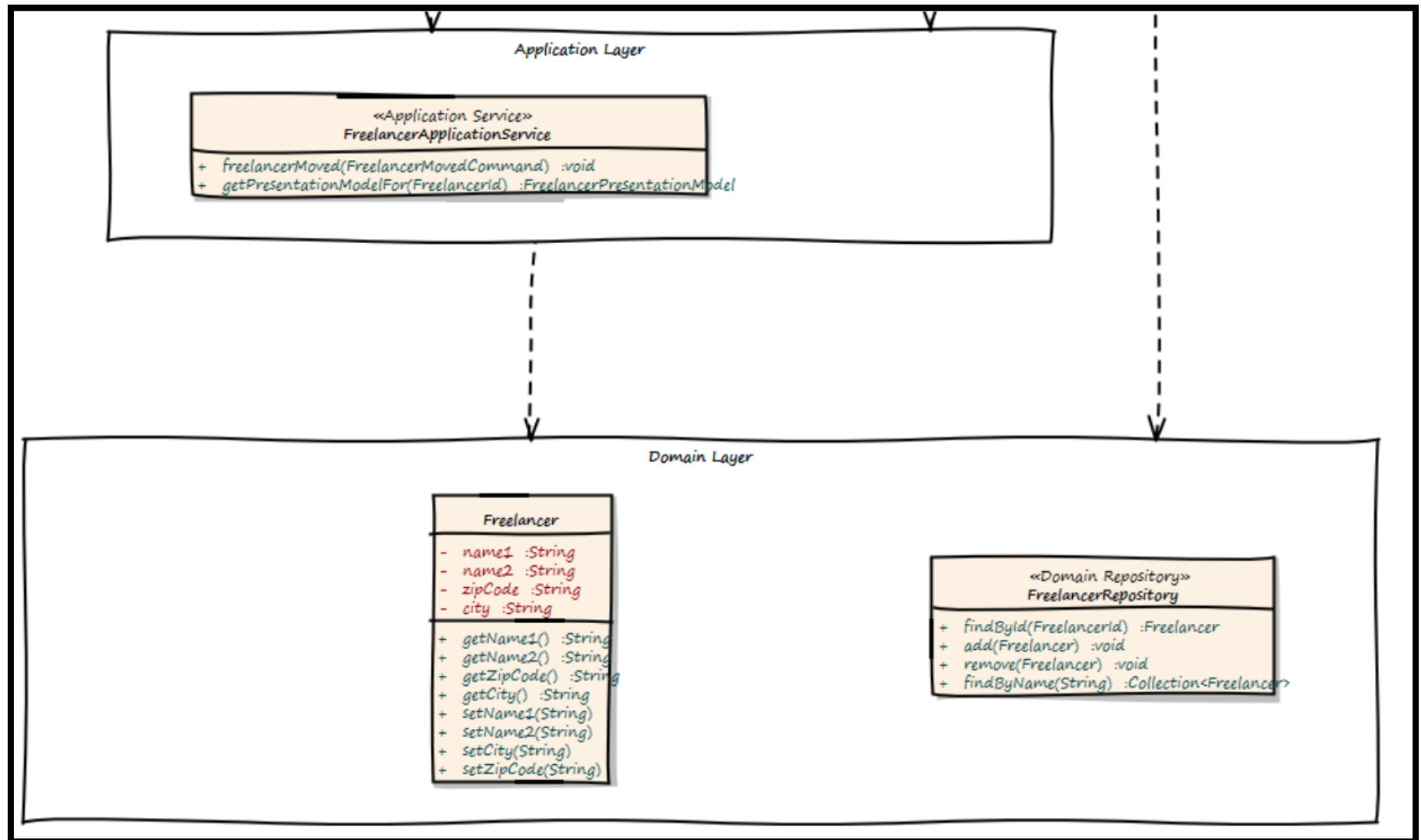
Jede Deployment Unit enthält die folgenden Elemente:

- Domain Layer: Domänenlogik
- Infrastructure Layer: Technologieabhängige Artefakte (z.B. Hibernate für Repository)
- Application Layer: Gateway zur Businesslogik mit Transaktionskontrolle

DDD - Layers



DDD - Layers



DDD - Vorteile

- Der Domain Layer basiert nicht auf anderen Teilen der Architektur
- Die Repository Implementierung kann getauscht werden, ohne die Businesslogik zu beeinflussen any business logic.

DDD - Domain Layer

- Enthält die Businesslogik, keine Abhängigkeiten der Infrastruktur
- Die Modelle sollten nach dem CQS(Command-Query-Separation) Prinzip entworfen werden
- --> Query Methoden geben lediglich Daten zurück ohne Zustände zu ändern
- --> Command Methoden ändern den State

DDD - Application Layer

- Der Application Layer nimmt Kommandos des User Interface Layer an
- Der Application Layer ruft UseCase Implementierungen im Domain layer auf
- Der Application Layer biete Transaktionskontrolle für Business Operationen

DDD - Infrastructure Layer

Der Infrastructure Layer bietet Infrastrukturabhängige Teile für alle anderen Layer

DDD - User Interface Layer

- Der User Interface Layer konsumiert Application Services und ruft Funktionalität der Businesslogik auf diesen Services auf.
- Jeder Aufruf ist eine neue Transaktion
- Der User Interface Layer kann beliebig implementiert sein, z.B. ein SOAP webservice, eine REST Resource oder eine Swing/AWT GUI

DDD - Context Integration

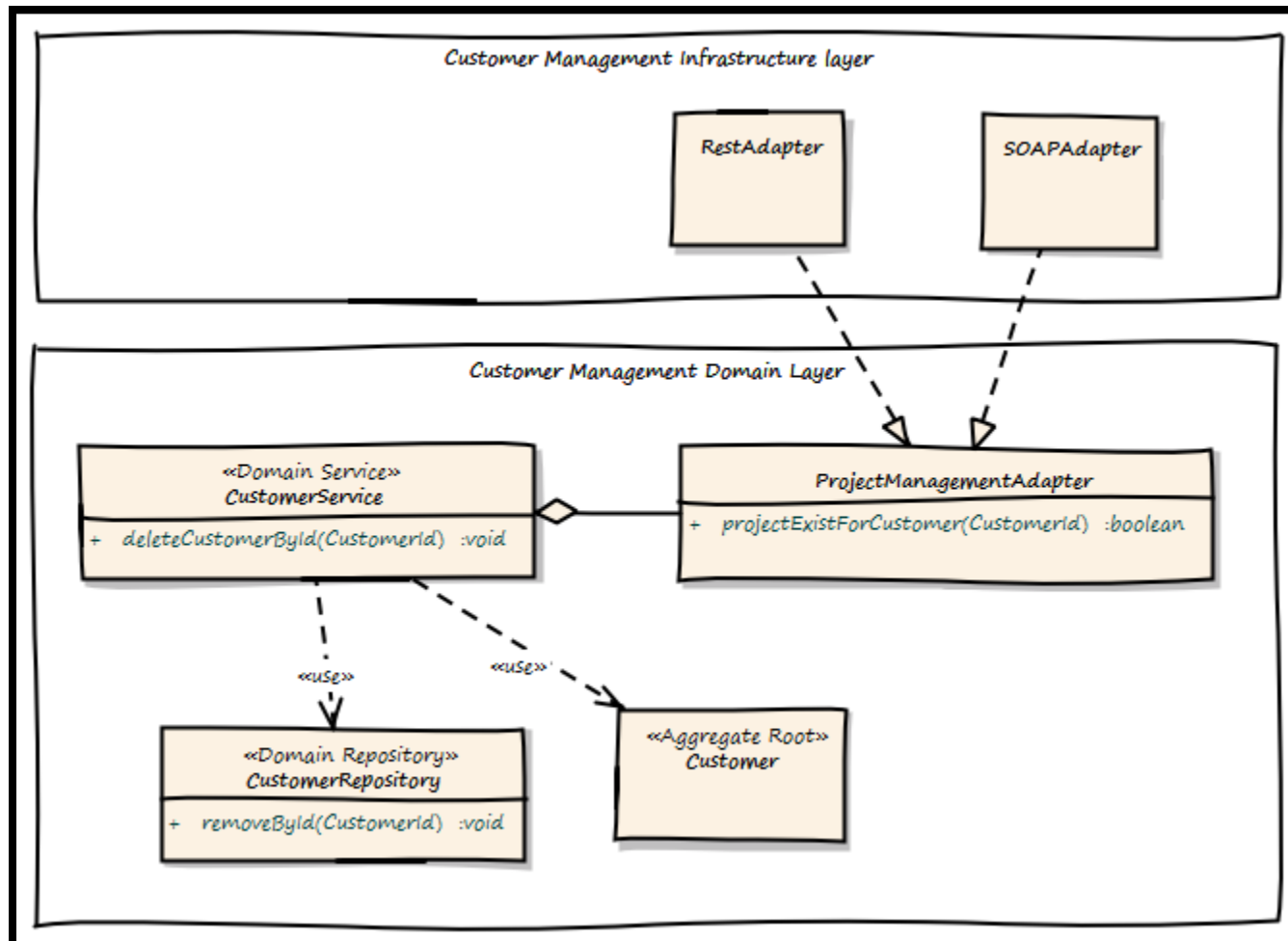
Anforderungen:

- Ein Kunde kann nur gelöscht werden, wenn er keinem aktiven Projekt zugeordnet ist
- Wenn ein Timesheet erstellt wurde, muss eine Rechnung erstellt werden

DDD - Context Integration

- *Customer Management Bounded Context* prüft ob ein Projekt für den übergebenen Kunden existiert, bevor der Kunde gelöscht werden kann.
- Ziel: *Bounded Contexts* sollen unabhängig bleiben

DDD - Ein Beispiel (synchron)



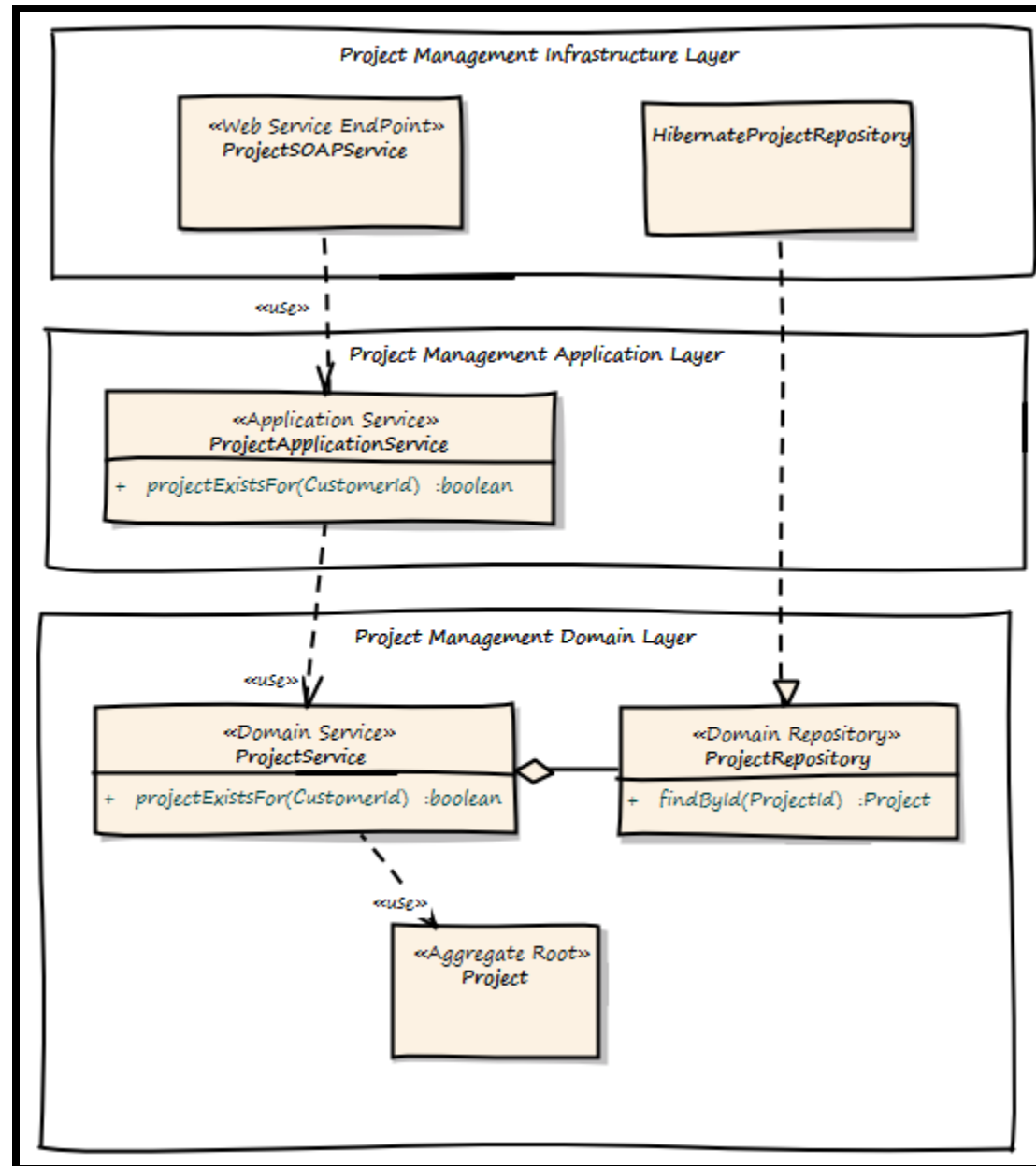
DDD - *Domain Service*

- Ein *Domain Service* implementiert Business Logik, die nicht durch eine Entity, Aggregate oder ValueObject implementiert werden kann.
- Z.B. wenn Business Logik Operationen betreffen mehrere *Domain Objects* oder Interaktionen mit anderen *Bounded Contexts*
- *ApplicationService* ruft *deleteCustomerById* des *CustomerService* auf
- *CustomerService* ruft *ProjectManagementAdapter* durch *customerExists()* auf
- Ein Kunde wird nur aus dem *CustomerRepository* gelöscht, wenn *customerExists()* false zurückgibt.

DDD - *Domain Service*

- Es existieren zwei Implementierungen des *ProjectManagementAdapter*, basierend auf SOAP und REST
- Die Implementierung kann leicht verändert werden ohne den DomainLayer zu beeinflussen

DDD - Ein Beispiel (synchron)



DDD - Transaktionsgrenzen

- Webservice oder REST Ressourcen bieten keine automatischen Transaktionen
- XA/two-phase-commit erhöht die Komplexität und reduziert die Skalierbarkeit
- Besser wäre es, Kunden nicht zu löschen, sondern als logisch gelöscht zu markieren
- --> Bei Transaktionsfehlern lässt sich der originale Zustand wiederherstellen

DDD - Ein komplexeres Beispiel

Wenn ein Timesheet abgegeben wurde, soll eine Rechnung erstellt werden

- Synchronität ist nicht notwendig: Die Rechnung kann auch Stunden später oder am Monatsende erstellt werden.
- Die Rechnung kann in einem anderen System weiterverarbeitet werden, das nicht Teil unseres Systems ist

DDD - Ein komplexeres Beispiel

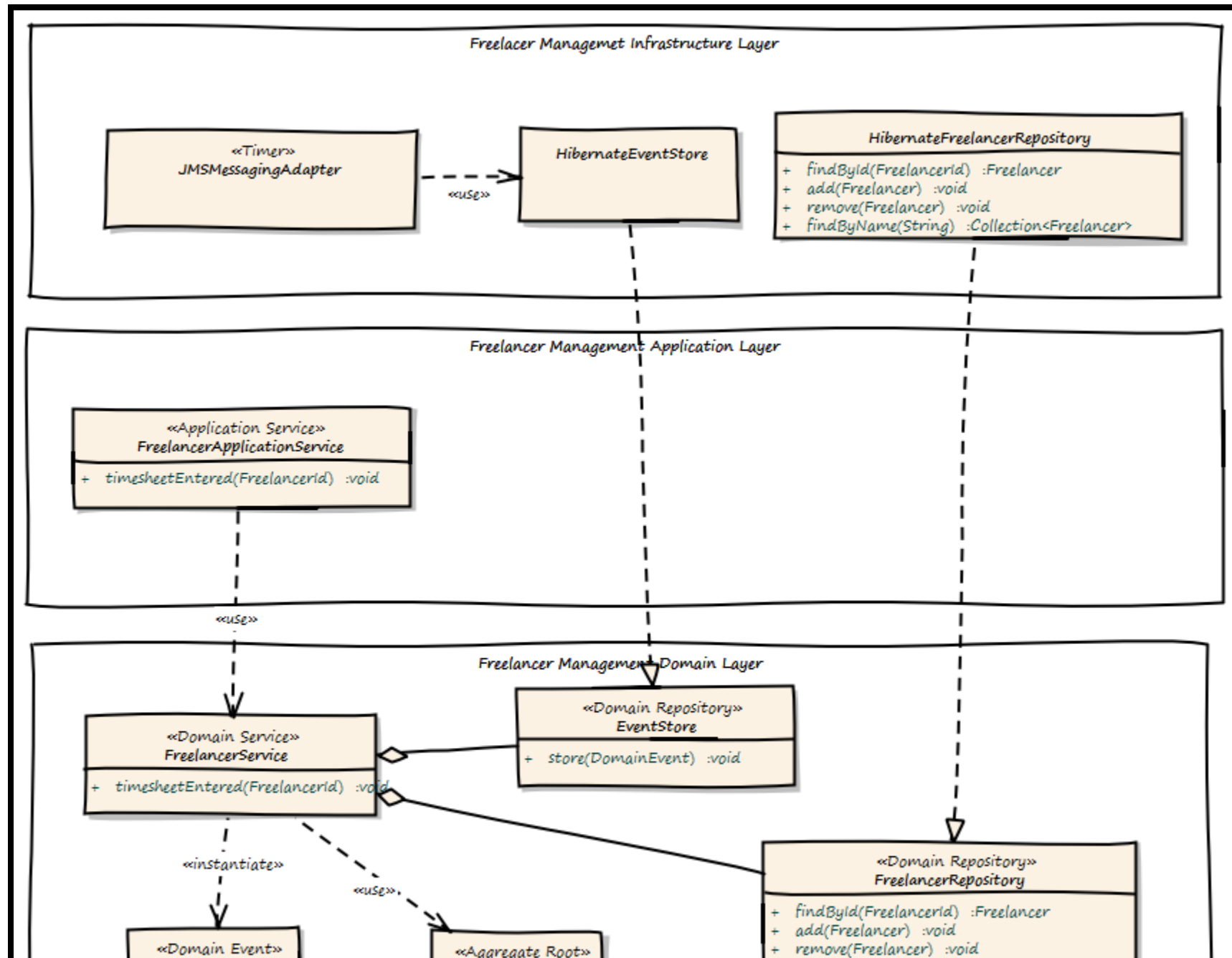
”Wenn ein Timesheet abgegeben wurde...” ist ein Business-Event

- Domain Events werden erzeugt und im Event Store gespeichert und von dort weiterverarbeitet
- Der Event Store ist Teil des Bounded Context
- Das Bearbeiten von Domain-Events in einer Transaktion ist Aufgabe des ApplicationService
- Auf Seite der Infrastruktur werden gespeicherte Events mit einer Messaging Technologie wie JMS oder AMQP ausgeliefert

DDD - Wozu ein lokaler Eventstore?

- Die Messaging Infrastruktur könnte ausgefallen sein
- Der Bounded Context sollte nicht abhängig von Infrastrukturproblemen sein
- --> Events werden gespeichert bis die Infrastruktur wieder verfügbar ist
- Messaging vermeidet unnötig enge Kopplung von Systemen

DDD - Ein Beispiel (asynchron)



TimesheetEntered

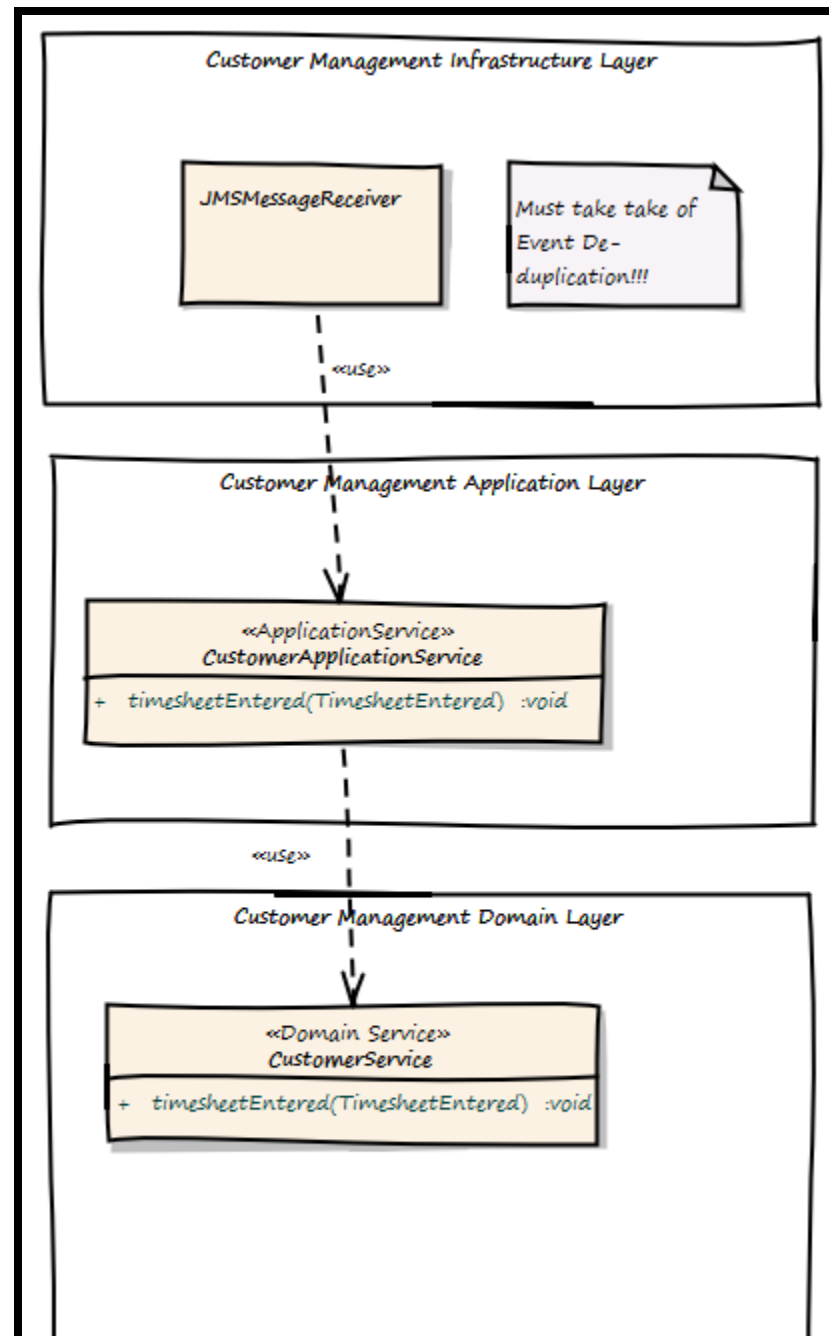
Freelancer

+ findByName(String) :Collection<Freelancer>

DDD - Ein Beispiel

- Der *FreelancerService* erzeugt ein *TimesheetEntered* Domain-Event
- Das Event wird zum *EventStore* weitergeleitet
- Der *JMSMessagingAdapter* nimmt Events aus dem EventStore und leitet sie an die Messaging-Infrastruktur weiter

DDD - Ein Beispiel (asynchron)





DDD - Ein Beispiel (asynchron)

- Auch hier muss der Infrastruktur-Layer global verfügbar sein
- Der *JMSMessageReceiver* liegt im Infrastruktur-Layer
- Der *CustomerApplicationService* benutzt den *CustomerService*
- Die Transaktionsgrenzen sind der *ApplicationService*

DDD - Event de-duplication

- Bei Infrastruktur-Problemen können Events doppelt versendet werden
- Lösung: Eindeutige ID für Events + Tracking der verarbeiteten Events

DDD - Zusammenfassung

- Auch sehr komplexe Domänenlogik kann relativ einfach modelliert werden
- Die Systeme werden besser entkoppelt und wartbar

DDD - Zusammenfassung

Domain-driven Design is object oriented programming
done right. (*Eric Evans*)

Rückblick auf Architekturmuster

Chaos zu Struktur / Mud-to-structure

Verteilte Systeme

Interaktive Systeme

Adaptive Systeme

Domain-spezifische Architektur

Chaos zu Struktur / Mud-to-structure

- Organisation der Komponenten und Objekte eines Softwaresystems
- Die Funktionalität des Gesamtsystems wird in kooperierende Subsysteme aufgeteilt
- Zu Beginn des Softwareentwurfs werden Anforderungen analysiert und spezifiziert
- Integrierbarkeit, Wartbarkeit, Änderbarkeit, Portierbarkeit und Skalierbarkeit sollen berücksichtigt werden

Chaos zu Struktur / Mud-to-structure

Layers

Pipes und Filter

Blackboard

Domain-driven Design

Verteilte Systeme

- Verteilung von Ressourcen und Dienste in Netzwerken
- Kein "zentrales System" mehr
- Basiert auf guter Infrastruktur lokaler Datennetze

Verteilte Systeme

Serviceorientierte Architektur (SOA)

Peer-to-Peer

Client-Server

Interaktive Systeme

- Strukturierung von Mensch-Computer-Interaktionen
- Möglichst gute Schnittstellen für die Benutzer schaffen
- Der eigentliche Systemkern bleibt von der Benutzerschnittstelle unangetastet.

Interaktive Systeme

Model View Controller (MVC)

Model View Presenter

Presentation-Abstraction-Control (PAC)

Adaptive Systeme

- Unterstützung der Erweiterungs- und Anpassungsfähigkeit von Softwaresystemen.
- Das System sollte von vornherein mögliche Erweiterungen unterstützen
- Die Kernfunktionalität sollte davon unberührt bleiben kann.

Adaptive Systeme

Mikrokernel

Reflexion

Dependency Injection

Wie wähle ich denn nun das passende Muster aus?

Was ist Softwarearchitektur?

Geschichte und Trends

Sichten auf Architekturen

Qualität und andere nichtfunktionale Anforderungen

Architekturmuster

Dokumentation von Architekturen

Technologien und Frameworks

Dokumentation von Architekturen

Nutzen von Templates

Beispiele:

- arc42
- Normen
- ...

ARC42

(Dr. Gernot Starke / Dr. Peter Hruschka)

<http://www.arc42.de/>

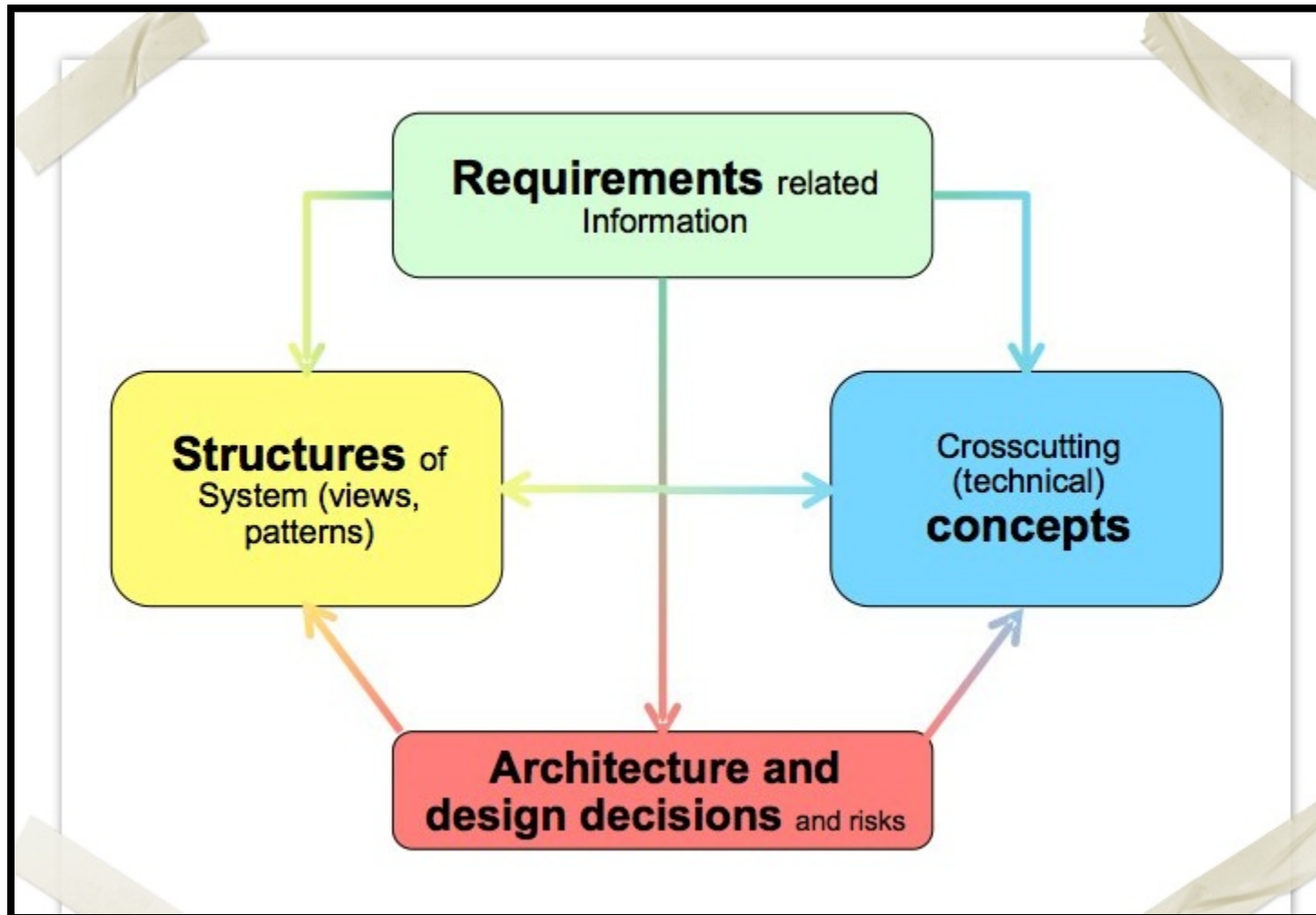
arc42 unterstützt Software- und Systemarchitekten. Es kommt aus der Praxis und basiert auf Erfahrungen internationaler Architekturprojekte und Rückmeldungen vieler Anwender.

Dokumentation von Architekturen

ARC42

1. Einführung und Ziele
2. Randbedingungen
3. Kontextabgrenzung
4. Lösungsstrategie
5. Bausteinsicht
6. Laufzeitsicht
7. Verteilungssicht
8. Querschnittliche Konzepte/Muster
9. Entwurfsentscheidungen
10. Qualitätsszenarien
11. Risiken
12. Glossar

ARC42



ARC42

1. Einführung und Ziele

- Aufgabenstellung
- Qualitätsziele
- eine Kurzfassung der architekturelevanten Anforderungen (insb. die nichtfunktionalen)
- Stakeholder

ARC42

2. Randbedingungen

Welche Leitplanken schränken die Entwurfsentscheidungen ein?

- Technische Randbedingungen
- Organisatorische Randbedingungen
- Konventionen

ARC42

3. Kontextabgrenzung

- Fachlicher Kontext
- Technischer- oder Verteilungskontext

ARC42

4. Lösungsstrategie

Wie funktioniert die Lösung? Was sind die fundamentalen Lösungsansätze?

ARC42

5. Bausteinsicht

Die statische Struktur des Systems, der Aufbau aus
Implementierungsteilen.

ARC42

6. Laufzeitsicht

Zusammenwirken der Bausteine zur Laufzeit, gezeigt an exemplarischen Abläufen ("Szenarien")

ARC42

7. Verteilungssicht

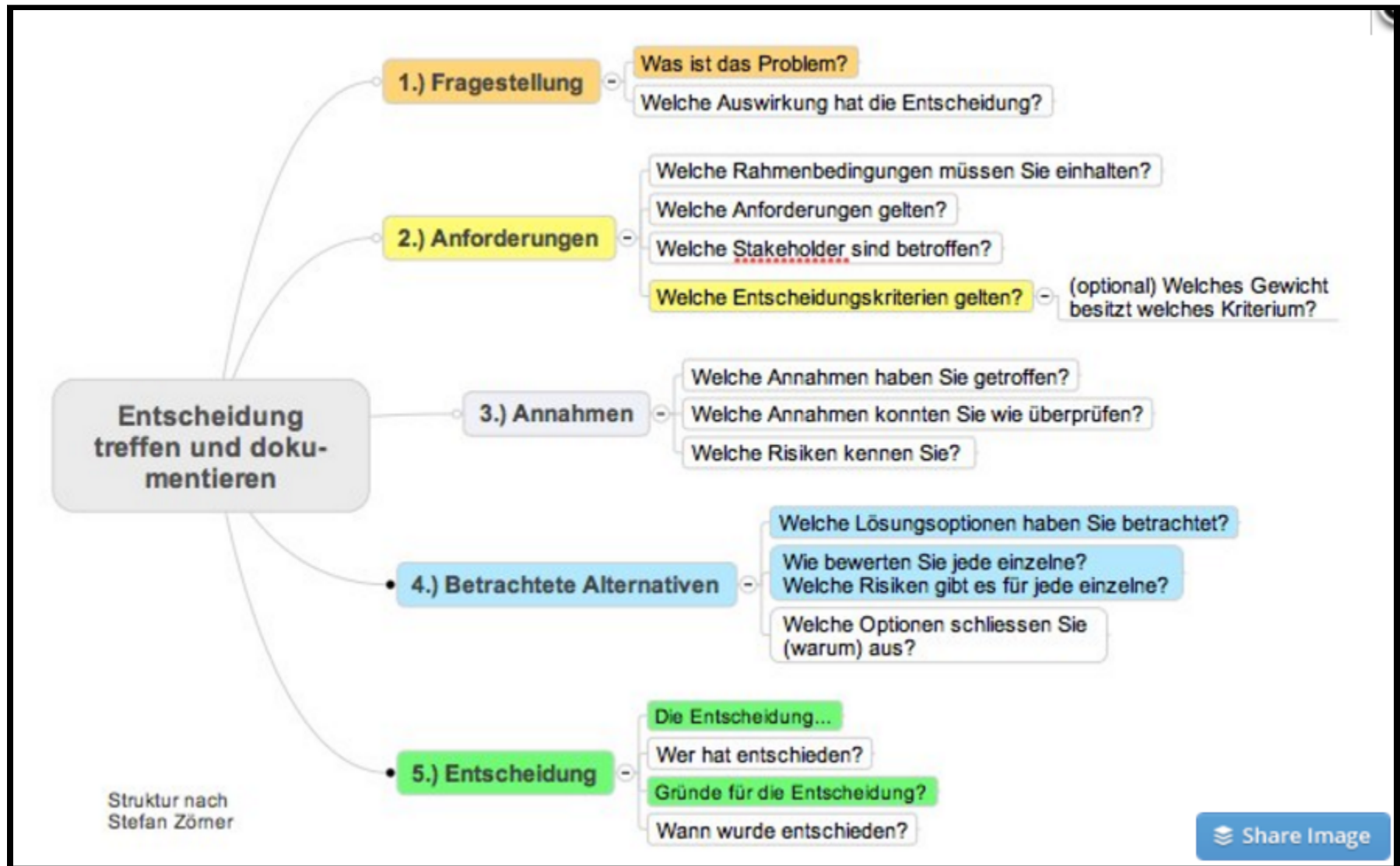
Deployment: Auf welcher Hardware werden die Bausteine betrieben?

ARC42

8. Querschnittliche Konzepte und Muster

- Wiederkehrende Muster und Strukturen
- Fachliche Strukturen
- Querschnittliche, übergreifende Konzepte
- Nutzungs- oder Einsatzanleitungen für Technologien
- Oftmals projekt-/systemübergreifend verwendbar!

9. Entwurfsentscheidungen



ARC42

10. Qualitätsszenarien

Qualitätsbaum sowie dessen Konkretisierung durch Szenarien

ARC42

11. Risiken

Eine nach Prioritäten geordnete Liste der erkannten Risiken

”Risikomanagement ist Projektmanagement für Erwachsene”

ARC42

12. Glossar

Die wichtigsten Begriffe der Software-Architektur in alphabetischer
Reihenfolge

ARC42

Fragen?

IEEE Standards

IEEE Standards documents are developed within the IEEE Societies and the Standards Coordinating Committees of the IEEE Standards Association (IEEE-SA) Standards Board. The IEEE develops its standards through a consensus development process, approved by the American National Standards Institute, which brings together volunteers representing varied viewpoints and interests to achieve the final product. Volunteers are not necessarily members of the Institute and serve without compensation. While the IEEE administers the process and establishes rules to promote fairness in the consensus development process, the IEEE does not independently evaluate, test, or verify the accuracy of any of the information contained in its standards or implementations thereof.

IEEE Standards

- IEEE 802: LAN
- IEEE 802.3: Carrier sense multiple access with collision detection (CSMA/CD)
- IEEE 802.11: Wireless LAN
- IEEE 830: Recommended Practice for Software Requirements Specifications
- IEEE 1394: FireWire/i.Link Bussysteme
- IEEE 1471: Recommended Practice for Architectural Description of Software-Intensive Systems
- IEEE 9945: Portable Operating System Interface (POSIX®)

IEEE 830-1998

IEEE

Fragen?

Was ist Softwarearchitektur?

Geschichte und Trends

Sichten auf Architekturen

Qualität und andere nichtfunktionale Anforderungen

Architekturmuster

Dokumentation von Architekturen

Technologien und Frameworks

Vorbereitung auf Klausuraufgaben

- Was waren die Gründe für Softwarearchitektur?
- Was sollte eine Kontext-Sicht enthalten?
- In welcher Beziehung stehen Architektur und Design?
- Was besagt 'Conways Law'?
- Nennen und erläutern Sie drei Arten von Architekturmustern
- Für welche Systeme wird das MVC Muster typischerweise verwendet?

Fragen?

Unterlagen: ai2016.nils-loewe.de