



Hochschule für angewandte Wissenschaften München
Fakultät für Informatik und Mathematik

Bachelorarbeit zum Thema:

Entwurf und Bereitstellung von Microservices mit Kubernetes am Beispiel eines CRM-Systems

Zur Erlangung des akademischen Grades Bachelor of Science

Vorgelegt von: Simon Hirner

Matrikelnummer: 02607918

Studiengang: Wirtschaftsinformatik

Betreuer: Prof. Dr. Torsten Zimmer

Abgabedatum: 04.02.2022

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit selbständig verfasst, noch nicht anderweitig für Prüfungszwecke vorgelegt, keine anderen als die angegebenen Quellen oder Hilfsmittel benutzt sowie wörtliche und sinngemäße Zitate als solche gekennzeichnet habe.

München, den 3. Februar 2022

S. Hüner

Zusammenfassung

Beim Entwurf von modernen Anwendungen etabliert sich das Architekturmuster der Microservices. Microservices teilen große Anwendungen in kleine unabhängige Services auf. Kubernetes, eine Software zur Containerorchestrierung, hilft dabei die vielen Microservice bereitzustellen.

In der vorliegenden Bachelorarbeit wird der Entwurf und die Bereitstellung von Microservices mit Kubernetes analysiert, um Aussagen zur Umsetzung und dem Anwendungsgebiet treffen zu können.

Im Ersten Teil der Arbeit werden dazu die theoretischen Grundlagen bezüglich Microservices, Containervirtualisierung und Kubernetes dargelegt. Darauf aufbauend erfolgt die Umsetzung eines Fallbeispiels. Im Fallbeispiel wird ein Verfahren vom Entwurf bis zur Bereitstellung containerisierter Microservices mit Kubernetes implementiert. Durch den theoretischen Hintergrund und die praktische Anwendung können die Vorteile und Herausforderungen besser eingeschätzt werden.

Abstract

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	I
Quelltextverzeichnis	II
Abkürzungsverzeichnis	III
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Zielsetzung	2
1.3 Aufbau der Arbeit	2
2 Theoretische Grundlagen	3
2.1 DevOps	3
2.2 Microservices	4
2.2.1 Merkmale	4
2.2.2 Vorteile	7
2.2.3 Herausforderungen	8
2.2.4 Architektur	8
2.2.5 Integration	9
2.3 Docker	10
2.3.1 Docker Image	11
2.3.2 Dockerfile	12
2.3.3 Container	12
2.4 Kubernetes	12
2.4.1 Aufbau	13
2.4.2 Objekte	14
2.4.3 Service Discovery	15
2.4.4 Skalierung	16
2.4.5 Kubectrl	16
2.4.6 Minikube	16
3 Erläuterung des Fallbeispiels	18
3.1 Anwendungseinsatz	18
3.2 Anwendungsfunktionen	18
4 Entwurf der Microservices	20
4.1 Makro-Architektur	20
4.2 Mikro-Architektur	22
5 Implementierung	26
5.1 Microservices	26
5.2 Frontend	29

6	Bereitstellung mit Kubernetes	31
6.1	Containerisierung	31
6.2	Bereitstellung	32
6.3	Skalierung	34
7	Schlussbetrachtung	35
7.1	Fazit	35
7.2	Ausblick	35
	Literatur	IV
	Anhang	VI

Abbildungsverzeichnis

1	Kreislauf und Schritte von DevOps [vgl. Tremp 2021, S. 63]	3
2	Kategorisierung von Unternehmen nach Anpassungsfähigkeit und Formalismus [vgl. Halstenberg u. a. 2020, S. 11]	4
3	Beispielhafter Aufbau einer monolithischen Architektur	5
4	Beispielhafter Aufbau einer Microservice-Architektur	5
5	Integration von Microservices auf verschiedenen Ebenen [vgl. Wolff 2018, S. 167]	9
6	Vergleich Virtualisierung mittels Hypervisor und Container	11
7	Weg vom Dockerfile zum Container	12
8	Aufbau eines Kubernetes Cluster	14
9	Aufbau von einem Deployment	15
10	Service als Endpunkt für eine Gruppe von Pods [vgl. Arundel und Domingus 2019, S. 67]	16
11	Context Map	20
12	Makro-Architektur des Customer-Relationship-Management (CRM)-Systems	21
13	Entwurf der REST-API	22
14	UML-Klassendiagramm als Domänenmodell für den Kontakt-Microservice .	23
15	UML-Klassendiagramm als Domänenmodell für den Interaktions-Microservice	24
16	UML-Klassendiagramm als Domänenmodell für den Chancen-Microservice .	24
17	Überblick Hexagonale Architektur [vgl. Wolff 2018, S. 204]	25
18	Implementierung der hexagonalen Architektur	27
19	Entwurf des	27
20	UML-Sequenzdiagramm	28
21	Swagger Application Programming Interface (API) Dokumentation	29
22	Entwurf des Hexagonale Architektur! s (Hexagonale Architektur! s)	32

Quelltextverzeichnis

1	Dockerfile für Kontakt-Microservice	31
2	Dockerfile für Frontend	31
3	Befehl	32
4	Befehl	33
5	Befehl	33
6	Befehl	33
7	Befehl	34
8	Befehl	34

Abkürzungsverzeichnis

USD	US-Dollar
CRM	Customer-Relationship-Management
UNIX	Uniplexed Information and Computing Service
SOA	Serviceorientierte Architektur
API	Application Programming Interface
CI	Continuous Integration
CD	Continuous Delivery
DDD	Domain-driven Design
UI	User Interface
REST	Representational State Transfer
HTTP	Hypertext Transfer Protocol
URI	Uniform Resource Identifier
DNS	Domain Name System
CLI	Command Line Interface
HPA	Horizontal Pod Autoscaler
UML	Unified Modeling Language
HTML	Hypertext Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
JSON	JavaScript Object Notation
B2C	Business-to-Customer

1 Einleitung

“Veränderungen begünstigen nur den, der darauf vorbereitet ist.”

– Louis Pasteur [Pasteur 1933, S. 348]

Die IT-Branche befindet sich in einem erheblichen Wandel. Eine Reihe von neuen Methoden und Werkzeugen revolutionieren die Software-Welt. Angefangen hat es mit der Verbreitung von Cloud Computing und den damit einhergehenden großen verteilten Systemen. Diese machten es immer schwieriger, den Betrieb von der Architektur eines Systems zu trennen. Der DevOps-Ansatz soll dieses Problem durch eine bessere Zusammenarbeit von Softwareentwicklung und IT-Betrieb beheben. Eng verwoben mit den Grundsätzen von DevOps ist das neue Architekturmuster der Microservices, bei dem große Anwendungen in kleine unabhängige Services aufgeteilt werden. Werkzeuge zur Containervirtualisierung wie Docker helfen dabei, die einzelnen Services auf verschiedenen Rechnern bereitzustellen und Kubernetes unterstütze bei der Steuerung der riesigen Containermengen. Zusammen bilden all diese Innovationen den Grundstein für moderne Anwendungen, containerisierten Microservices, welche mit Kubernetes verwaltet werden. In dieser Arbeit wird die Kombination dieser Innovationen genauer betrachtet, um die Möglichkeiten und Herausforderungen vom Entwurf bis zur Bereitstellung kennenzulernen. Zu Beginn wird in diesem Kapitel die Motivation, die Zielsetzung sowie der Aufbau der Arbeit beschrieben.

1.1 Motivation

Container haben sich etabliert und sind in der heutigen IT-Landschaft nicht mehr wegzudenken. Google stellt fast alle seine Dienste in Containern bereit und startet so über zwei Milliarden Container pro Woche [vgl. Liebel 2021, S. 43]. Kubernetes ist mittlerweile der Branchenstandard zur Containerorchestrierung und die Grundlage für moderne Webanwendungen [vgl. Arundel und Domingus 2019, Vorwort]. In IT-Projekten von Unternehmen, in denen Software zur Containerorchestrierung eingesetzt wird, setzen 91% auf Kubernetes [vgl. Cloud Native Computing Foundation 2020, S. 8]. Grundlegende Fähigkeiten in diesen Bereichen sind heutzutage unabdingbar.

Der Übergang zu Microservice-Architekturen ist in vielen Unternehmen in vollem Gange. Immer mehr monolithische Anwendungen werden so in Microservices aufgespalten. Das Marktvolumen für Microservices in der Cloud wurde 2020 auf 831 Millionen US-Dollar (USD) geschätzt. Bis zum Jahre 2026 soll der Markt mit einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von 21.7% auf 2701 Millionen USD anwachsen [vgl. Mordor Intelligence 2020, S. 7].

Während sich Docker und Kubernetes schon feste Größen sind, befinden sich Microservices gerade in einem großen Trend. Ein Abflachen dieses Trends ist nicht zu erkennen. Die beiden Softwareentwickler Brendan Burns und David Oppenheimer, welche Kubernetes

mitentwickelten, halten das Konzept von containersierten Microservices sogar für ähnlich revolutionär, wie die Popularisierung der objektorientierten Programmierung [vgl. Burns und Oppenheimer 2016, S. 1]. Der Cloud-Experte John Arundel denkt, dass aufgrund dieser Revolutionen die Zukunft in containersierten verteilten Systemen liegt, die auf der Kubernetes-Plattform laufen [vgl. Arundel und Domingus 2019, S. 1]. Fähigkeiten in diesen Bereichen sind somit sehr gefragt und werden Unternehmen gut entlohnt. Die Kombination dieser Methoden und Werkzeugen ergänzt sich perfekt und ist die Zukunft für große Systeme. Jedoch sind die Technologien diffizil und bringen neben zahlreichen Vorteilen auch viele Herausforderungen mit sich. Es ist von großer Bedeutung, die Technologien in ihrer Gesamtheit zu verstehen und anwenden zu können. Diese Arbeit wird sich deshalb dem Entwurf und der Bereitstellung von Microservices mit Kubernetes widmen.

1.2 Zielsetzung

Das Ziel dieser Bachelorarbeit ist es, eine moderne Webanwendung, nach aktuellem Stand der Technik, mit einer Microservice-Architektur zu entwerfen und mithilfe von Kubernetes bereitzustellen. Dazu soll zuerst der theoretische Rahmen erläutert werden, um anschließend ein Fallbeispiel durchzuführen. Das Fallbeispiel wird am Beispiel eines CRM-Systems durchgeführt. In dem Fallbeispiel soll ein Verfahren vom Entwurf bis zur Bereitstellung implementiert werden. Um Aussagen zur Umsetzung und dem Anwendungsgebiet von containersierten Microservices mit Kubernetes zu treffen, soll geklärt werden,

- welche Vorteile und Herausforderungen Microservices bieten,
- wobei Containervirtualisierung sowie Kubernetes den Einsatz von Microservices unterstützt,
- wie eine Microservice-Architektur entworfen werden kann,
- wie Microservices mit Kubernetes bereitgestellt werden können.

1.3 Aufbau der Arbeit

Als Erstes wird in Kapitel 2 der theoretische Rahmen der Arbeit erläutert. Es wird DevOps, das Architekturmuster der Microservices, Docker sowie Kubernetes genauer erklärt. Auf Basis dieser theoretischen Grundlagen wird das Fallbeispiel durchgeführt. In Kapitel 3 wird zuerst die Problemstellung beschrieben. Danach wird in Kapitel 4 der Entwurf und in Kapitel 5 die Implementierung der Microservices dargelegt. Anschließend wird in Kapitel 6 die Bereitstellung mit Kubernetes erklärt. Zum Schluss wird in Kapitel 7 ein Fazit gezogen und die Ergebnisse diskutiert.

2 Theoretische Grundlagen

In diesem Kapitel werden die grundlegenden Begriffe und Konzepte erläutert, welche wichtig für das Verständnis der Arbeit sind. Es wird zunächst der DevOps-Ansatz und das Architekturmuster der Microservices beschrieben. Im Anschluss werden die Grundlagen von Docker sowie Kubernetes erklärt.

2.1 DevOps

Alle der in diesem Kapitel beschriebenen Architekturmuster, Methoden und Werkzeuge lassen sich dem DevOps-Ansatz zuordnen. Um den Gesamtkontext zu verstehen, ist es deshalb sehr bedeutsam zu wissen, was DevOps bedeutet und warum es so populär ist. Wie das Kofferwort „DevOps“ bereits andeutet, beschreibt er einen Ansatz für eine effektivere und stärkere Zusammenarbeit zwischen Softwareentwicklung (Development) und IT-Betrieb (Operations). Für DevOps gibt es keine einheitliche Definition. Es ist ein Überbegriff für Denkweisen, Kultur, Methoden, Technologien und Werkzeuge. Der Kundennutzen wird dabei immer in den Mittelpunkt gestellt [vgl. Halstenberg u. a. 2020, S. 1]. Das Ziel ist es die Softwarequalität zu verbessern sowie die Geschwindigkeit der Entwicklung und Bereitstellung zu erhöhen [vgl. Arundel und Domingus 2019, S. 6]. Um die Ziele zu erreichen, werden etablierte Methoden und Werkzeuge eingesetzt. Die einzelnen Phasen der Entwicklung und des Betriebs miteinander zu einem Prozess, der von jedem Programminkrement durchlaufen wird [vgl. Tremp 2021, S. 63].

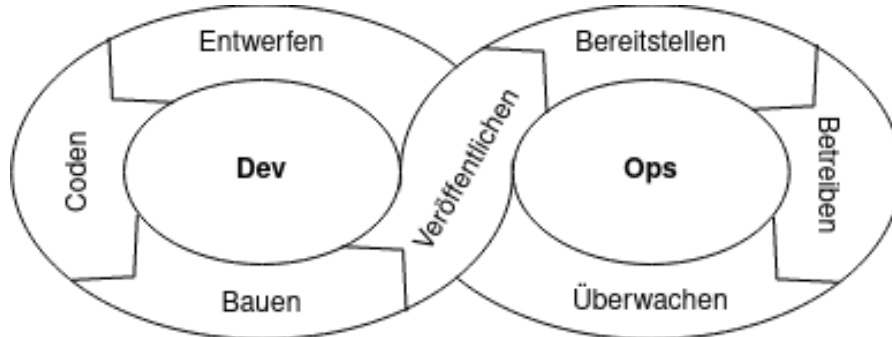


Abbildung 1: Kreislauf und Schritte von DevOps [vgl. Tremp 2021, S. 63]

Durch eine engere Abstimmung, Automatisierung, Continuous-Integration und Continuous-Delivery kann beispielsweise die Time-to-Market reduziert werden. Diese Kennzahl gibt an, wie lange es dauert eine Änderung zum Kunden, also auf die Produktionsumgebung, zu bringen [vgl. Halstenberg u. a. 2020, S. 7]. Auch Microservice-Architekturen und Werkzeuge wie Docker und Kubernetes können dabei unterstützen.

DevOps wird immer wichtiger, da durch das Aufkommen von Cloud Computing die Entwicklung und der Betrieb von Anwendungen nicht mehr trennbar ist. DevOps in ein

Unternehmen einzuführen ist ein langwieriger Prozess. Neben der Einführung der neuen Technologien ist vor allem die Transformation der Unternehmenskultur besonders schwierig. In großen Unternehmen zeigt sich das viele Prozesse schwerfällig geworden sind und nicht mehr dem eigentlichen Kundennutzen dienen. DevOps soll dieses Problem lösen und Unternehmen wieder anpassungsfähiger machen, ohne geordnete Strukturen zu verlieren.

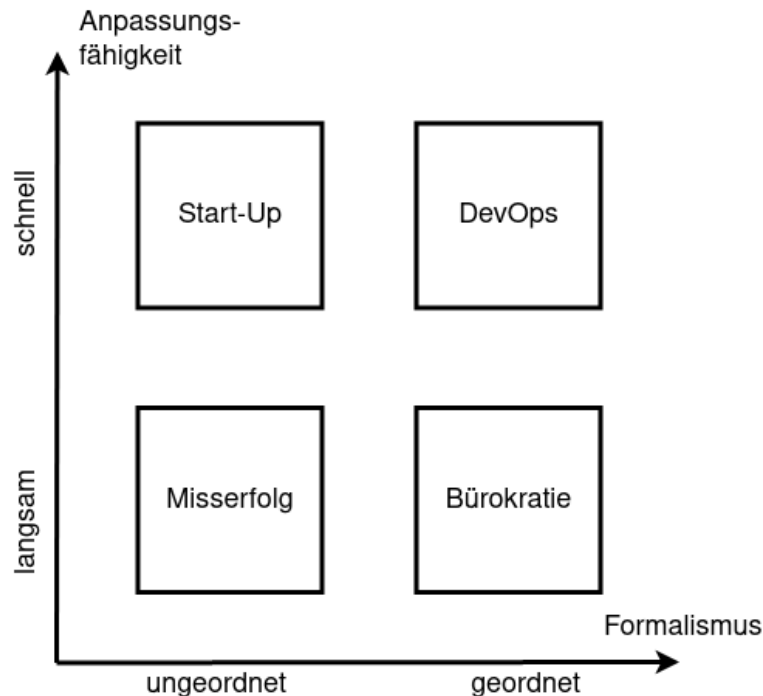


Abbildung 2: Kategorisierung von Unternehmen nach Anpassungsfähigkeit und Formalismus [vgl. Halstenberg u. a. 2020, S. 11]

2.2 Microservices

Im Mittelpunkt dieser Arbeit stehen Microservices. Bei Microservices handelt es sich um ein Architekturmuster zur Modularisierung von Software [vgl. Newman 2015, S. 15]. Eine einheitliche Definition für Microservices gibt es nicht [vgl. Wolff 2018, S. 2]. Bei der Beschreibung von Microservices werden Prinzipien und Merkmale einer standardisierten Definition vorgezogen. Im Folgenden werden die wichtigsten Merkmale kurz erläutert.

2.2.1 Merkmale

Microservices sind das Gegenteil von klassischen monolithischen Softwarearchitekturen. Ein Monolith ist eine einzelne, zusammenhängende und untrennbare Einheit. Die Erweiterbarkeit und Wartbarkeit von Monolithen ist häufig komplex, da die Codebasis umfangreich ist und mit der Zeit immer stärker wächst. Die Arbeit von mehreren Entwicklerteams ist ineffizient,

da ein hoher Abstimmungsbedarf nötig ist. Des Weiteren lässt sich die Skalierbarkeit des schwergewichtigen Monolithen sehr beschränkt. Durch Modularisierung einer Anwendung lassen sich diese Probleme abschwächen, können jedoch nicht vollständig behoben werden.

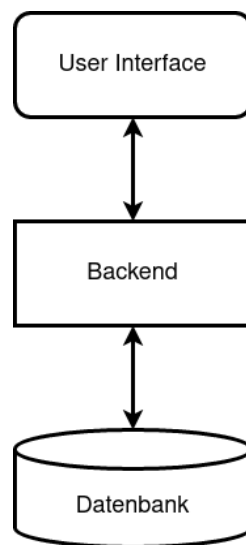


Abbildung 3: Beispielhafter Aufbau einer monolithischen Architektur

Genau hier setzen Microservices an. Obwohl der Begriff Microservices noch relativ jung ist, sind die dahinterstehenden Konzepte bereits deutlich älter [vgl. Newman 2015, S. 15]. Zur Verständlichkeit und leichten Weiterentwicklung werden große Systeme schon lange in kleine Module unterteilt. Die Besonderheit von Microservices liegt darin, dass die Module einzelne Programme sind. Das Architekturmuster der Microservices zählt zu den verteilten Systemen. Die einzelnen Microservices laufen zumeist auf vielen unterschiedlichen Rechnern und kommunizieren über das Netzwerk.

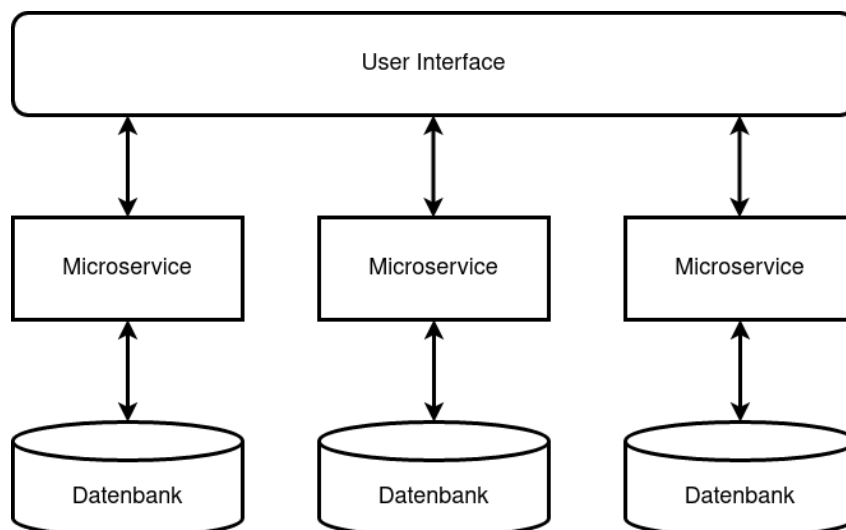


Abbildung 4: Beispielhafter Aufbau einer Microservice-Architektur

Ein einzelner Microservice soll eine Aufgabe bestmöglich erledigen. Dieser Ansatz ist angelehnt an die Philosophie von Uniplexed Information and Computing Service (UNIX): „Mache nur eine Sache und mache sie gut“ [vgl. Salus 1994]. Jeder Microservice bildet so eine klar definierte Funktion des Gesamtsystems ab [vgl. Tresp 2021, S. 64]. Die Microservices müssen dabei eigenständig sein, sodass sie unabhängig voneinander verändert und bereitgestellt werden können. Die Kommunikation zwischen den Microservices erfolgt über das Netzwerk mittels sprachunabhängiger Schnittstellen, sogenannte APIs. Um die Microservices unabhängig voneinander skalieren zu können, müssen sie zustandlos sein.

Die Größe eines Microservices ist nicht zwangsläufig entscheidend [vgl. Wolff 2018, S. 2]. Der Name deutet bereits an, dass es sich um kleine Services handelt, jedoch ist eine genaue Festlegung der Größe nicht sinnvoll [vgl. Newman 2015, S. 22]. Eine Messung der Größe durch die Anzahl der Codezeilen wäre zwar denkbar, jedoch hängen derartige Kriterien stark von der verwendeten Programmiersprache ab. Stattdessen sollte sich die Größe an fachliche Gegebenheiten anpassen. Je kleiner die Services gestaltet werden, umso stärker kommen die in den nachfolgenden Abschnitten beschriebenen Vor- und Nachteile zur Geltung. Eine Obergrenze für die Größe eines Microservices stellt die Teamgröße dar. An einem Microservice darf immer nur ein Entwicklerteam arbeiten [vgl. Newman 2015, S. 23]. Kann der Microservice nicht mehr von einem Team alleine entwickelt und gewartet werden, so ist er zu groß. Ein Microservice sollte auch nur so groß sein, dass er von einem Entwickler allumfassend verstanden werden kann. Jedoch sollten Microservices auch nicht zu klein gewählt werden, da ansonsten der die Bereitstellung der vielen Microservices zu aufwendig wird.

Microservices wirken sich auf die Organisation und den Entwicklungsprozess aus [vgl. Wolff 2018, S. 2]. Um von Microservices zu profitieren müssen Strukturen in Unternehmen überarbeitet werden. Das Gesetz von Conway besagt, dass durch die Kommunikationsstrukturen einer Organisation auch die Struktur der Systeme, welche die Organisation entwirft, vorgegeben wird [Conway 1968, vgl.]. Bei monolithischen Anwendungen werden die Entwicklerteams häufig nach ihrem Fachbereich aufgeteilt. Es bilden sich so beispielsweise Teams spezialisiert auf das Frontend, das Backend und die Datenbank. Die entwickelte Anwendung wird, nach dem Gesetz von Conway, auch aus diesen drei Bereichen bestehen. Wenn nun ein neues Feature umgesetzt werden soll, müssen sich alle drei Teams miteinander absprechen. Bei einer Microservice-Architektur müssen die Entwicklerteams crossfunktional mit Spezialisten aus verschiedenen Fachbereichen aufgebaut werden. Änderungen betreffen so häufig nur ein Entwicklerteam und der Koordinationsaufwand sinkt.

Häufig werden Microservices mit Serviceorientierte Architektur (SOA) in Verbindung gebracht. Microservices übernehmen viele Prinzipien von SOA. SOA ist ein Ansatz mit dem Ziel Funktionalitäten von betrieblichen Anwendungen durch Services von außerhalb zugreifbar zu machen [vgl. Wolff 2018, S. 2]. Ein Service bildet in diesem Kontext einen Geschäftsprozess ab. Dadurch soll Flexibilität und Wiederverwendbarkeit in der IT von Unternehmen erhöht werden. Es gibt also durchaus viele Parallelen zu Microservices, jedoch setzen sie an verschiedenen Ebenen an. Während Microservices ein konkretes

Architekturmuster für ein einzelnes System ist, beschreibt SOA wie viele Systeme in einem Unternehmens miteinander interagieren können.

2.2.2 Vorteile

Bei monolithischen Anwendungen, entstehen schnell unerwünschte Abhängigkeiten zwischen verschiedenen Komponenten. Die vielen Abhängigkeiten sind schwer zu überblicken und die Änderung von einer Komponente wird erschwert, da es zu unerwünschten Nebeneffekten kommen kann. In der Praxis wird so die Architektur von Monolithen mit der Zeit zunehmend schlechter [vgl. Wolff 2018, S. 3]. Die Microservices besitzen dagegen nur eine lose Kopplung über explizite Schnittstellen. Die Hindernisse für unerwünschte Abhängigkeiten sind hier deutlich höher.

Durch die expliziten Schnittstellen ist es auch einfach einen gesamten Microservice zu ersetzen. Der neue Microservice muss lediglich die selbe Schnittstelle anbieten wie der Alte. Auch die vollständige Neuentwicklung eines Microservices ist durch die begrenzte Größe in der Regel nicht schwer. Somit können Microservices schneller an neue Technologien angepasst werden. Die Ablösung von großen Monolithen gestaltet sich dagegen häufig als eine fast unmögliche Aufgabe [vgl. Newman 2015, S. 29]. Darüber können Microservices auch komplett unterschiedliche Technologie-Stacks verwenden [vgl. Wolff 2018, S. 5]. Die eingesetzten Technologien müssen dabei lediglich die entsprechende Schnittstelle anbieten können. Durch diese Freiheit kann für jeden Microservice kompromisslos die am besten geeignete Technologie ausgewählt werden.

Ein weiterer wesentlicher Grund für Microservices ist Continuous Delivery (CD). Die Microservices können unabhängig voneinander bereitgestellt werden. Tritt bei einer Bereitstellung ein Fehler auf, sind die verbundenen Risiken deutlich geringer. Es ist nicht das gesamte System davon betroffen, sondern nur der entsprechende Service. Dadurch, dass nur der veränderte Microservice neu bereitgestellt werden muss, ist die Bereitstellung schneller als bei einem Monolithen. Dadurch ermöglichen Microservices eine bessere Time-to-Market. Außerdem ist die Absicherung einer Bereitstellung, durch das parallele betreiben einer älteren Version, deutlich ressourcenschonender. Bei Monolithen wäre in so einem Fall der Ressourcenverbrauch doppelt so hoch, wie die gesamte Anwendung eigentlich benötigt.

Microservices können unabhängig voneinander skaliert werden. So kann eine einzelne Funktionalität, welcher stärker genutzt wird, einzeln hoch skaliert werden, ohne das gesamte System zu skalieren [vgl. Wolff 2018, S. 5]. Flaschenhälse welche eine Anwendung ausbremsen, können somit besser vermieden werden. Auch kann die Last durch Microservices besser verteilt werden, da sie verteilt auf unterschiedlichen Rechnern laufen können. Durch eine bestmögliche Ressourcenausnutzung können so Kosten eingespart werden [vgl. Newman 2015, S. 27].

2.2.3 Herausforderungen

Microservices bringen neben den vielen Vorteilen auch einige erhebliche Herausforderungen mit sich. Die Aufteilung eines Systems in viele Microservices erhöht die Komplexität. Die Struktur des Systems kann mit einem schlechten Architekturmanagement schnell unübersichtlich werden [vgl. Wolff 2018, S. 77]. Welcher Microservice eine Schnittstelle eines anderen Microservices aufruft kann von außen nicht direkt eingesehen werden. Auch auf Code-Ebene können sich ungewollte Abhängigkeiten einschleichen. Wenn mehrere Microservices beispielsweise die selbe Bibliothek verwenden, geht die lose Kopplung verloren und die Microservices können unter Umständen nicht mehr unabhängig voneinander bereitgestellt werden.

Die technologische Freiheit der Microservices kann schnell zu einer Herausforderung werden. Zu viele unterschiedliche Technologien in den Microservices erhöhen die Komplexität und den Erhalt von Fachwissen [vgl. Tremp 2021, S.65]. Darüber hinaus wird der Wechsel von Mitarbeitern in andere Entwicklerteams erschwert.

Während Änderungen in einem Microservice sehr einfach sind gestalten sich Refactoring über mehrere Microservices hinweg als deutlich komplizierter. Bei Monolithen können Teile des Codes leicht von einer Komponente in eine Andere verschoben werden kann. Bei Microservices müssen die Teile in einen anderen Programm verschoben werden, welches vielleicht sogar einen anderen Technologie-Stack verwendet. Die Auswirkung von Fehlentscheidungen bei der Einteilung der Microservices sind somit sehr hoch [vgl. Wolff 2018, S. 6].

Microservices sind verteilte Systeme und bringen auch die damit verbundenen Nachteile mit sich. Da die Kommunikation zwischen den Microservices über das Netzwerk läuft, ist die Geschwindigkeit der Microservices von der Netzwerklatenz abhängig. In der Zeit, die ein Microservice benötigt, um einen anderen Microservice aufzurufen, könnte ein moderner Prozessor Millionen von Instruktionen abarbeiten [vgl. Wolff 2018, S. 73]. Außerdem ist Kommunikation über ein Netzwerk unzuverlässig [vgl. Wolff 2018, S. 76]. Ausfälle von einzelnen Microservices können die Funktionalität des Gesamtsystems einschränken.

2.2.4 Architektur

Die Architektur von Microservices lässt sich in die Micro-Architektur und die Makro-Architektur untergliedern. Die Micro-Architektur bezieht sich auf die Architektur eines einzelnen Microservices. Sie besitzt keine Relevanz für das Gesamtsystem und ist von außen nicht einsehbar. Lediglich die Schnittstellen sind von Bedeutung. Das Entwicklerteam eines Microservices sollte bei der Micro-Architektur größtmögliche Freiheit haben.

Bei der Makro-Architektur liegt die zentrale Herausforderung in der Aufteilung der Microservices [vgl. Wolff 2018, S. 102]. Die Architekturentscheidungen sollten hierbei gut überlegt sein, da das Refactoring zwischen Microservices aufwendig ist. Jeder Microservice soll eine abgeschlossene Funktion in einem fachlichen Kontext darstellen. Die Aufteilung

nach Fachlichkeit ist wichtig, damit die Microservices ihre Vorteile ausspielen können. Eine Änderung an einer Fachlichkeit sollte so idealerweise nur einen Microservice und ein Entwicklerteam betreffen. Der Abstimmungsaufwand in Unternehmen wird somit minimiert. Eine frühe Aufteilung in zu viele Services erhöht die Gefahr einer falschen Aufteilung. Es ist ratsam, mit wenigen Microservices zu beginnen und diese, ab einer gewissen Größe, weiter aufzuteilen.

Zur Einteilung der Microservices wird häufig Domain-driven Design (DDD) eingesetzt. DDD ist eine Vorgehensweise für die Modellierung komplexer Systeme [vgl. Evans 2015, S. 66]. Dabei werden Kontextgrenzen (Bounded Context) als Trennung zwischen unabhängigen Problembereichen, sogenannten Domänen, identifiziert. Innerhalb eines Bounded Context wird eine einheitliche fachlich orientierte Sprache verwendet (Ubiquitous Language). Eine Context Map gibt einen Überblick über alle Bounded Contexts und deren Interaktionen.

Bei der Implementierung der einzelnen Microservices sollte größtenteils technologische Freiheit bestehen. Die gemeinsamen Schnittstellen und Kommunikationsprotokolle sollten jedoch von der Makro-Architektur definiert werden. Außerdem sollte geklärt werden, wie Service Discovery, Lastverteilung und Skalierung implementiert wird. Alle diese Funktionen kann Kubernetes übernehmen und werden im entsprechenden Abschnitt genauer beschrieben.

2.2.5 Integration

Die Integration und Kommunikation der einzelnen Microservices ist einer der wichtigsten Aspekte. Die Integration und Kommunikation der Microservices ist auf drei verschiedenen Ebenen denkbar.

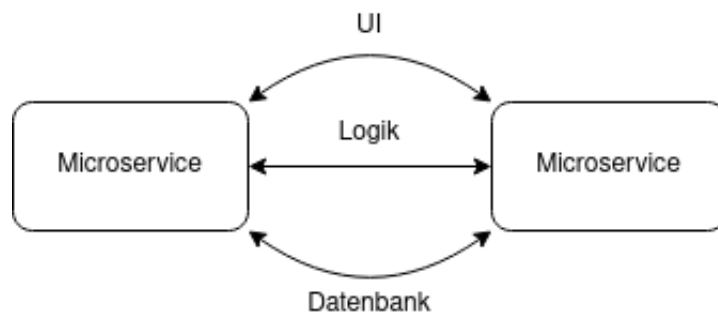


Abbildung 5: Integration von Microservices auf verschiedenen Ebenen [vgl. Wolff 2018, S. 167]

Auf Datenbank-Ebene können Microservices integriert werden, indem sie auf dieselbe Datenbank zugreifen. Diese Methode ist einfach zu implementieren, aber bringt jedoch Nachteile mit sich [vgl. Newman 2015, S. 69]. Wenn durch Änderungen in einem Microservice die Datenstruktur angepasst wird, wirkt sich das auf die anderen Microservices aus und die Unabhängigkeit wird reduziert. Auch die Technologiefreiheit wird dadurch

beschränkt. Eigene Datenbanken oder zumindest Datenbankschemata erlauben so mehr Freiheiten und eine schnellere Änderung von Datenstrukturen.

Die Benutzerschnittstelle oder User Interface (UI) ist die Ebene auf der alle Funktionalitäten der Microservices zusammengeführt werden. Um auch hier eine hohe Unabhängigkeit zu gewährleisten, ist es ratsam jeden Microservice mit einer eigenen UI auszustatten. Somit könnten alle Änderungen, egal ob sie UI, Logik, oder Datenbank betreffen, von einem Entwicklerteam umgesetzt werden. Das Problem ist jedoch, dass UIs schnell sehr umfangreich werden und so einen Microservice unnötig groß machen. Außerdem benötigen moderne Anwendungen häufig unterschiedliche Frontends für verschiedene Gerätetypen. Deshalb werden Frontends häufig weiterhin monolithisch aufgebaut. Mittlerweile gibt es jedoch auch immer mehr Micro-Frontends, welche den Microservice-Ansatz auf Frontends übertragen [vgl. Peltonen u. a. 2021, S. 1].

Zuletzt können Microservices auf Logik-Ebene miteinander verbunden werden. Microservices müssen untereinander kommunizieren, wenn sie die Funktionalität eines anderen Microservices benötigen. Wichtig dabei ist, dass die Microservices trotzdem eine größtmögliche Unabhängigkeit bewahren. Zu viel Kommunikation zwischen zwei Microservices sind ein Hinweis auf eine schlechte Aufteilung [vgl. Wolff 2018, S. 104]. Zyklische Abhängigkeiten sollten unter allen Umständen vermieden werden. Die Kommunikation läuft über APIs. Ein beliebter Architekturstil für APIs ist Representational State Transfer (REST). REST vereinheitlicht die Struktur und das Verhalten von Schnittstellen [vgl. Fielding 2000, S. 76]. Bei einer REST-APIs gibt es eine Vielzahl von Ressourcen, die über eindeutige Uniform Resource Identifiers (URIs), identifiziert werden. Die Ressourcen können über HTTP-Anfragen mit verschiedenen HTTP-Anfragemethoden manipuliert werden.

2.3 Docker

Anwendungen mit Microservice-Architektur verwenden häufig Containervirtualisierung zur Bereitstellung. Durch die leichtgewichtige Containervirtualisierung können mehrere isolierte Instanzen eines Betriebssystems auf dem selben Kernel ausgeführt werden. Dadurch sind die Container ressourcenschonender als die herkömmliche Virtualisierung mittels Hypervisor, bei dem jede virtuelle Maschine ein eigenes vollständiges Betriebssystem ausführt [vgl. Newman 2015, S. 166f].

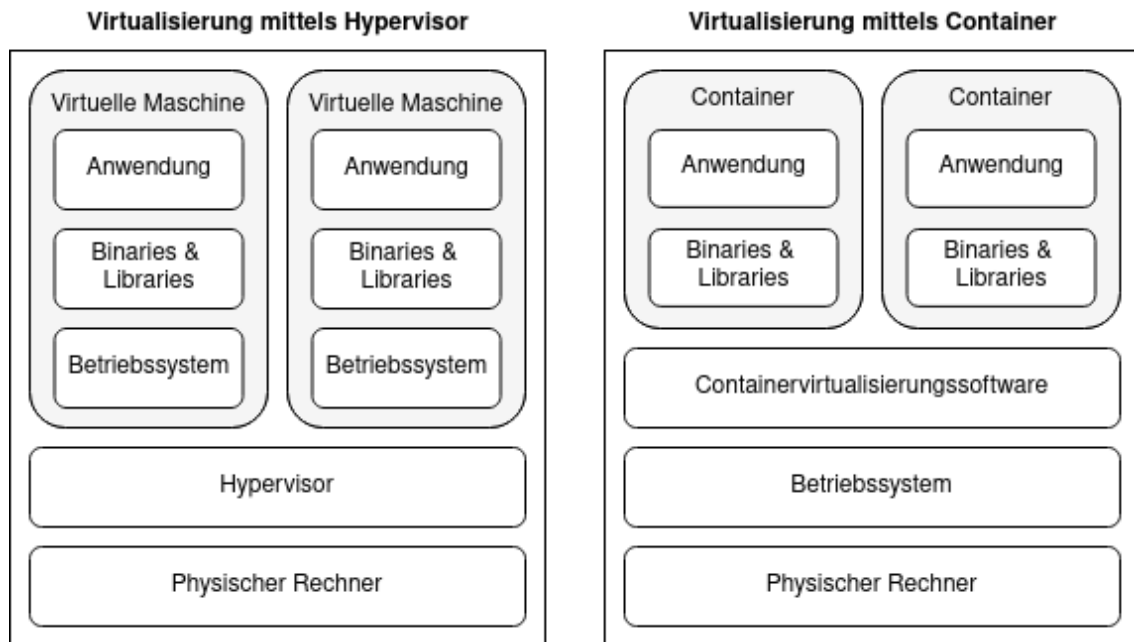


Abbildung 6: Vergleich Virtualisierung mittels Hypervisor und Container

Für die Ausführung einer Anwendung werden Abhängigkeiten wie zum Beispiel Bibliotheken, Compiler und Interpreter benötigt. Des Weiteren muss die Anwendung richtig konfiguriert werden. Vor allem bei einer Microservice-Architektur kann das ein Problem werden, da die Microservices über große Netzwerke verteilt auf verschiedenartigen Rechnern bereitgestellt werden sollen. Containervirtualisierung löst dieses Problem mit einer standardisierten Image-Datei, die die Anwendung mitsamt aller Abhängigkeiten und Konfigurationen beinhaltet [vgl. Arundel und Domingus 2019, S. 9]. Diese Image-Datei läuft unabhängig von der Plattform auf jedem Rechner, sofern die zugehörige Containervirtualisierungssoftware installiert ist.

Eine freie Software zur Containervirtualisierung ist Docker [vgl. Docker Inc. 2022]. Sie ist die beliebteste und verbreitetste Software für diesen Zweck [vgl. Hightower u. a. 2018, S. 20] und ergänzt die Containervirtualisierung um benutzerfreundliche Werkzeuge. Docker basiert auf der Virtualisierung mit Linux-Containern. Durch herkömmliche Virtualisierung kann Docker jedoch auch auf anderen Betriebssystemen betrieben werden. Im Folgenden werden die wichtigsten Begriffe und Funktionen von Docker näher beschrieben.

2.3.1 Docker Image

Ein Docker Image ist das Speicherabbild eines Containers. Das Image beinhaltet alle Informationen, die zum Starten eines Containers notwendig sind. Bei Docker besteht das Image aus mehreren Schichten. Jede Schicht repräsentiert eine Abhängigkeit oder Konfiguration, welche für die Anwendung benötigt wird. Docker optimiert automatisch

den verwendeten Speicherplatz durch Wiederverwendung, wenn zwei Images eine gleiche Schicht verwenden. Die Docker Images sind portabel. Über zentrale Registrys können die Images verwaltet, gespeichert und verteilt werden. Docker Hub ist die größte öffentliche Registry mit einer Vielzahl an Images, die von anderen Benutzern bereitgestellt werden. Beim Ausführen eines Images wird auf Basis des Images ein Container gestartet. Das Image ist wiederverwendbar und es können beliebig viele Container aus einem Image erzeugt werden.

2.3.2 Dockerfile

Ein Dockerfile ist eine Textdatei mit mehreren Befehlen, die ein Docker Image beschreiben. Aus einem Dockerfile kann das entsprechende Image gebaut werden. Dazu werden die einzelnen Befehle abgearbeitet und für jeden Befehl eine neue Schicht in dem zugehörigen Image angelegt. Begonnen wird meistens mit einem Basis-Image, welches bereits vorhanden ist. Danach folgen spezifische Änderungen, damit die gewünschte Anwendung ausgeführt werden kann.

2.3.3 Container

Ein Container ist die aktive Instanz eines Images. Er besitzt eine begrenzte Lebensdauer und wird, nachdem der in ihm laufende Prozess abgeschlossen ist, beendet. Container sind in der Regel unveränderlich. Soll ein Container geändert werden, so wird der alte Container gegen einen neuen ausgetauscht. Jeder Container besitzt sein eigenes Dateisystem, Anteil an CPU, Speicher und Prozessraum. Er besitzt auch seine eigenen Bibliotheken, Compiler und Interpreter und ist so unabhängig von allen Softwareversionen, die auf dem eigentlichen Betriebssystem installiert sind. Lediglich der Kernel wird geteilt und bildet somit die einzige Abhängigkeit.

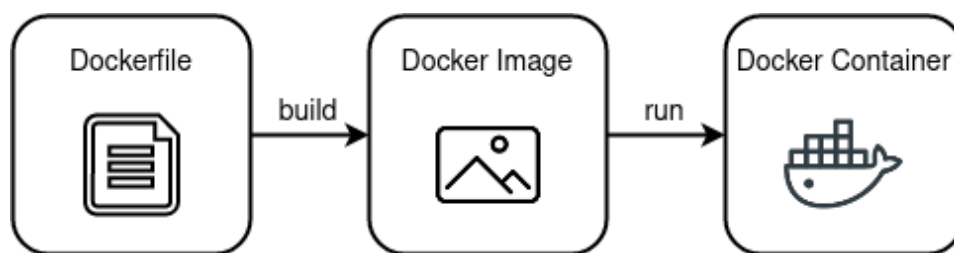


Abbildung 7: Weg vom Dockerfile zum Container

2.4 Kubernetes

Wenn Microservices in Containern bereitgestellt werden, wird es schnell nicht mehr möglich, die Container manuell zu verwalten. Service Discovery, Skalierung und die Lastverteilung gestaltet sich als aufwendige Probleme. Die Open-Source-Plattform Kubernetes versucht diese

Probleme zu lösen [vgl. Linux Foundation 2022]. Der Name „Kubernetes“ stammt aus dem griechischen und bedeutet soviel wie Steuermann. Kubernetes hilft bei der Koordination und Sequenzierung verschiedener Aktivitäten sowie bei der Verwaltung der verfügbaren Ressourcen und bei einer effizienten Lastverteilung [vgl. Arundel und Domingus 2019, S. 11]. Kubernetes bietet somit viele Funktionen, die die Bereitstellung von Microservices erleichtern. Häufig wird Kubernetes mit Docker verwendet, es unterstützt aber auch andere Anwendungen zur Containervirtualisierung.

2.4.1 Aufbau

Die größte Organisationseinheit der Plattform ist ein Kubernetes Cluster. Ein Cluster besteht aus mindestens einem Control Plane und einem Node. Der Control Plane verwaltet sämtliche Nodes. Um Ausfallsicherheit zu gewährleisten können auch mehrere Control Planes in einem Cluster betrieben werden. Ein Control Plane enthält eine Key-Value-Datenbank namens etcd. In ihr wird die gesamte Konfiguration des Clusters gespeichert. Des Weiteren enthält der Control Plane einen API-Server, mit der die Nodes kommunizieren. Auch externe Komponenten können mit acAPI-Server kommunizieren und so Informationen abfragen oder das Cluster konfigurieren. Der Controller Manager steuert über den acAPI-Server die einzelnen Nodes. Des Weiteren besitzt der Control Plane einen Scheduler, der die Last verteilt und überwacht.

In der Regel besteht ein Cluster aus vielen Nodes. Dabei kann es sich um physische Rechner aber auch um virtuelle Maschinen handeln. Auf den Nodes laufen die Container mit den eigentlichen Anwendungen. Außerdem besitzt jeder Node einen Kubelet. Dieser Kubelet kommuniziert mit dem Controller Manager und verwaltet den Status der Container auf dem jeweiligen Node.

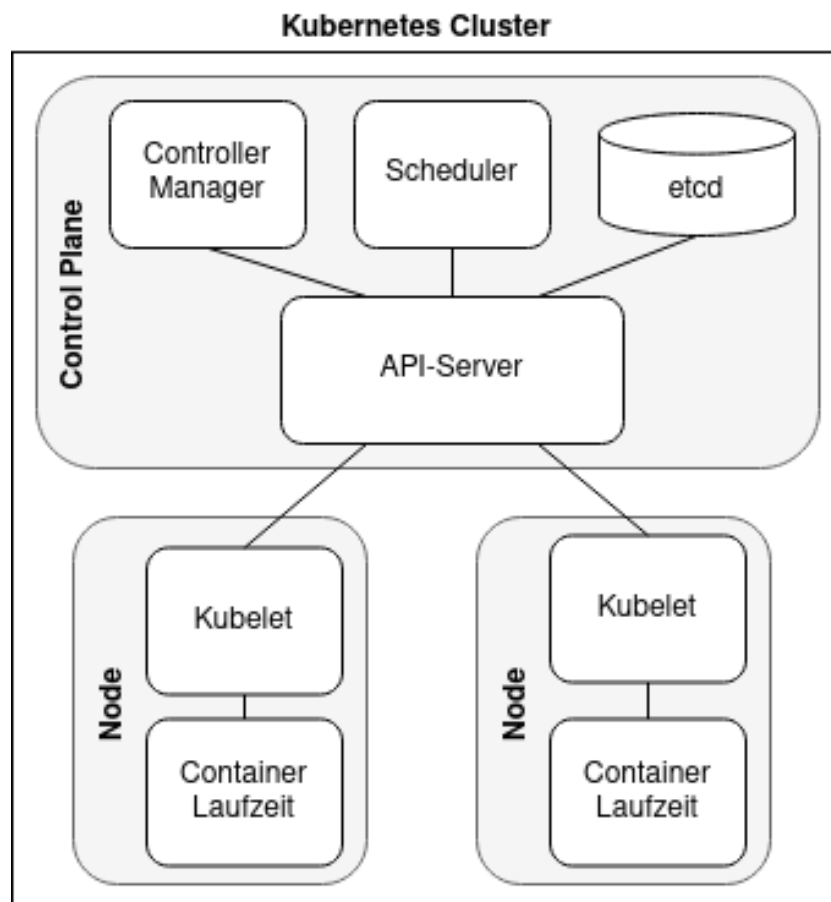


Abbildung 8: Aufbau eines Kubernetes Cluster

2.4.2 Objekte

Kubernetes stellt eine Reihe von abstrakten Objekten zur Verfügung, mit denen der Status des Systems dargestellt wird und welche es erleichtern eine Microservice-Architektur zu bauen [vgl. Hightower u. a. 2018, S. 13]. Diese Objekte werden in Manifesten beschrieben. Bei den Manifesten handelt es sich üblicherweise um YAML-Dateien. Die Manifeste sind deklarativ aufgebaut, das bedeutet der gewünschte Ausgangszustand wird beschrieben. Nachdem das Manifest übergeben wurde, führt Kubernetes die entsprechenden Aktionen aus, um den beschriebenen Zustand zu erreichen.

Zu den grundlegenden Objekten gehören die Folgenden:

- Pods sind die kleinste einsetzbare Einheit. Ein Pod repräsentiert eine einen einzelnen Container oder eine Gruppe von Containern. Alle Container in einem Pod laufen immer auf dem gleichen Node.
- Namespaces werden zur logischen Unterteilung des Clusters verwendet. Sie können zur Isolation verschiedener Entwicklerteams oder Anwendungsmodule genutzt werden.

- Volumes bieten persistenten Speicher, der auch nach der Lebenszeit eines Pods bestehen bleibt.
- ConfigMaps ermöglichen das Speichern von Konfigurationsdaten als Key-Value-Paare. Sie können beispielsweise von Pods als Umgebungsvariablen konsumiert werden.
- Labels können anderen Objekten zugeordnet werden, um diese zu Gruppieren.
- ReplicaSets sorgen dafür, dass eine bestimmte Anzahl von Kopien eines Pods gleichzeitig laufen zu lassen.
- Deployments repräsentieren eine zustandslose Anwendung. Deployments verwenden ReplicaSets. Ein Deployment überwacht fortlaufend den Status der Container und kann sie beispielsweise bei Bedarf neu starten.

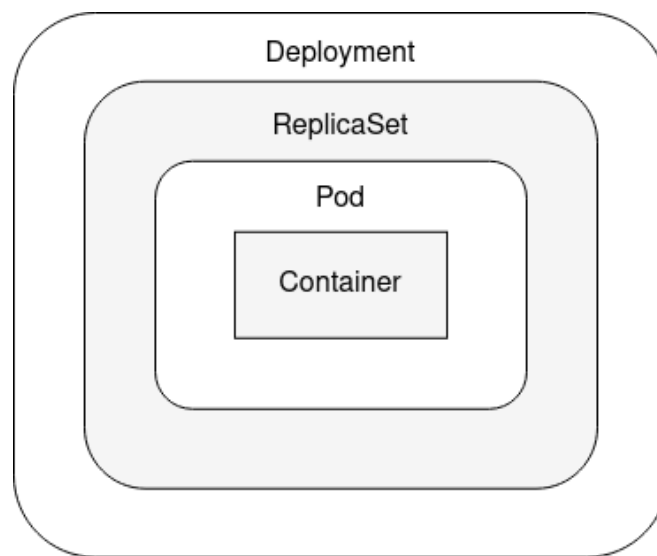


Abbildung 9: Aufbau von einem Deployment

In den nächsten Abschnitten werden noch ein paar weitere Objekte beschrieben, welche für die Service Discovery und Skalierung nützlich sind.

2.4.3 Service Discovery

Kubernetes ist ein dynamisches System. Ein Microservice, der in einem Pod läuft, kann schnell gestoppt, gestartet oder repliziert werden. Da auch mehrere Instanzen eines Microservices gleichzeitig laufen können, wird ein fester Endpunkt benötigt, über den gleichartige Pods erreichbar sind. In Kubernetes kann dafür ein Service-Objekt erstellt werden. Ein Service stellt eine unveränderliche virtuelle IP-Adresse bereit, welche Kubernetes per Lastverteilung auf die passenden Pods verteilt. Innerhalb des Clusters kann ein Service auch über den Service-Namen aufgerufen werden, welcher mit dem Domain Name System (DNS)

aufgelöst wird. Ein Service vom Typ ClusterIP ist von außerhalb des Clusters nicht aufrufbar. Mit dem Typ NodePort kann der Service von außen zugänglich gemacht werden. Dazu wird ein fester Port auf allen Nodes geöffnet und der Datenverkehr über diesen Port an den entsprechenden Service weitergeleitet.

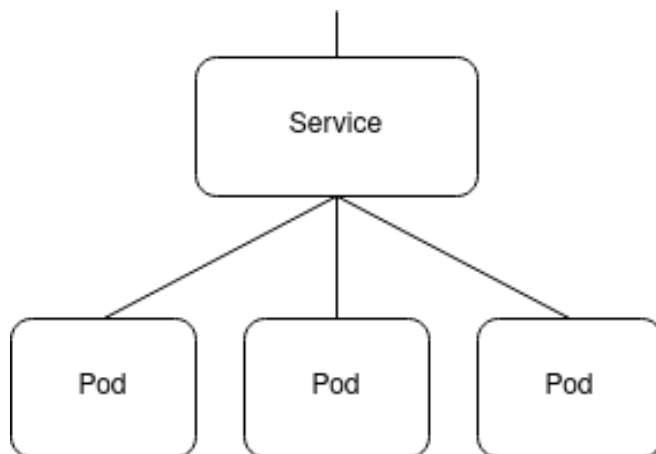


Abbildung 10: Service als Endpunkt für eine Gruppe von Pods [vgl. Arundel und Domingus 2019, S. 67]

2.4.4 Skalierung

Über ReplicaSets lässt sich eine feste Anzahl von Kopien eines Pods festlegen. In der Praxis soll die Anzahl häufig nach der Auslastung skaliert werden. Diese Aufgabe kann Kubernetes automatisiert werden. Dafür wird das Objekt Horizontal Pod Autoscaler (HPA) angeboten. Mit dem HPA kann beispielsweise eine Skalierung in Abhängigkeit der CPU-Auslastung vorgenommen werden. Des Weiteren wird in dem Objekt angegeben, wie viele Kopien mindestens vorhanden sein sollten und wie viele maximal erstellt werden dürfen.

2.4.5 Kubectl

kubectl ist der offizielle Kubernetes-Client und dient der Steuerung von Kubernetes. Bei kubectl handelt es sich um ein Command Line Interface (CLI) für die Interaktion mit dem API-Server des Control Planes. Mit kubectl können beispielsweise Objekte verwaltet werden und der Status des gesamten Clusters untersucht werden.

2.4.6 Minikube

Minikube ist ein Werkzeug, um ein lokales Kubernetes Cluster zu betreiben. Minikube erstellt ein Cluster bestehend aus nur einem Node in einer virtuellen Maschine. Der Node fungiert dabei sowohl als Control Plane sowie auch als Node. Minikube unterstützt mittlerweile auch

den Betrieb mit mehreren Nodes. Des Weiteren kann das gesamte Cluster selbst auch in einem Docker Container anstatt in einer virtuellen Maschine betrieben werden. Minikube erstellt beim Start automatisch eine kubectl-Konfiguration, welche auf das Cluster zeigt und somit über kubectl-Befehle gesteuert werden kann.

3 Erläuterung des Fallbeispiels

Ziel des Fallbeispiels ist es, ein Verfahren vom Entwurf bis zur Bereitstellung von containerisierten Microservices mit Kubernetes zu implementieren. Auf Basis dieses Verfahrens sollen Aussagen zur Umsetzung und dem Anwendungsgebiet getroffen werden können. Als Beispiel wird ein vereinfachtes CRM-System verwendet. In diesem Kapitel werden die Vorgaben an das Fallbeispiel beschrieben.

3.1 Anwendungseinsatz

Ein CRM-System ist eine Software für das Kundenbeziehungsmanagement. CRM-Systeme sind komplexe betriebliche Anwendungssysteme. Durch ihre Größe und ihren vielen verwobenen Diensten gestaltet sich der Entwurf und die Weiterentwicklung häufig schwierig. CRM-Systeme haben eine große fachliche Breite, was zu einem hohen Koordinationsaufwand bei der Entwicklung und der Bereitstellung führt [vgl. Tremp 2021, S. 62]. Somit eignet sich ein CRM-System als gutes Beispiel für die Umsetzung mit einer Microservice-Architektur, welche die Probleme weitgehend lösen soll.

Das CRM-System soll für das Business-to-Customer (B2C) Umfeld entwickelt werden. Es soll bei der Verwaltung von Kontakten beziehungsweise Kunden helfen. Zu jedem Kontakt sollen Informationen und eine Historie mit allen Interaktionen abgespeichert werden. Darüber hinaus soll es auch möglich sein Verkaufschancen zu verwalten und einem Kontakt zuzuordnen.

3.2 Anwendungsfunktionen

Die Kernfunktionalität des zu erstellenden CRM-Systems ist das Anlegen, Anzeigen, Bearbeiten und Löschen von Kontakten, Interaktionen und Verkaufschancen. Konkret sollen die folgenden funktionalen Anforderungen von dem System erfüllt werden:

- Kontakte sollen mit Identifikationsnummer, Name, Geburtsdatum, Geschlecht, Telefonnummer, E-Mail-Adresse und Adresse angelegt, angezeigt, geändert und gelöscht werden können.
- Interaktionen mit einem Kontakt sollen mit Identifikationsnummer, Art der Interaktion, Datum, Uhrzeit, Notizen und dem zugehörigen Kontakt angelegt, angezeigt, geändert und gelöscht werden können.
- Mögliche Verkaufschancen sollen mit Identifikationsnummer, Status, voraussichtlichem Abschlussdatum, Verkaufswert, Rabatt, Budget des Kunden, Notizen und dem zugehörigen Kontakt angelegt, angezeigt, geändert und gelöscht werden können.

Alle Funktionen sollen über eine einfache grafische Benutzeroberfläche mit dem Webbrowser bedienbar sein. Des Weiteren sollen alle Funktionen auch über APIs angesteuert werden können, um die Integrierbarkeit mit anderen Systemen zu erleichtern. Durch die lose Kopplung einer Microservice-Architektur, soll eine flexible Skalierung und Erweiterbarkeit der Anwendung gewährleistet werden. Authentifizierung, Autorisierung und andere Sicherheitsfunktionen sollen nicht beachtet werden.

4 Entwurf der Microservices

In diesem Kapitel wird die Microservice-Architektur des CRM-Systems entworfen. Dabei wird zuerst die Makro-Architektur des Gesamtsystems ausgearbeitet und anschließend die Mikro-Architektur der einzelnen Microservices festgelegt.

4.1 Makro-Architektur

Die Makro-Architektur muss besonders sorgfältig ausgearbeitet werden, da Veränderungen auf dieser Ebene zu einem späteren Zeitpunkt sehr aufwendig werden können. Das Wichtigste ist eine gute fachliche Aufteilung der Microservices. Für die Aufteilung wird nach dem DDD vorgegangen. Die Anwendung lässt sich in drei Bounded Contexts unterteilen: Kontaktverwaltung, Interaktionsverwaltung und Chancenverwaltung. Jeder dieser drei Bereiche besitzt ein eigenes Datenobjekt für einen Kontakt, eine Interaktion oder eine Chance. Eine Interaktion und eine Chance sollen einem Kontakt zugeordnet werden können, deshalb benötigen diese Bounded Contexts einen Teil der Kontaktdaten. Die Identifikationsnummer eines Kontaktes reicht aus, um einer Interaktion oder Chance einen eindeutigen Kontakt zuzuordnen. Daraus ergibt sich die folgende Context Map, mit den drei Bounded Contexts und den Daten, an denen jeder Bounded Context interessiert ist. Anhand der identifizierten Kontextgrenzen wird die Anwendung in einen Kontakt-Microservice, einen Interaktions-Microservice und einen Chancen-Microservice aufgeteilt.

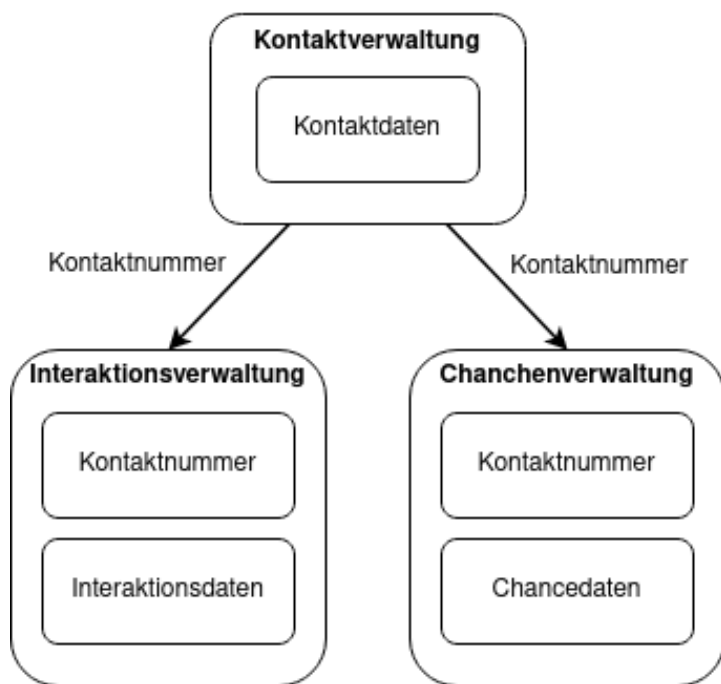


Abbildung 11: Context Map

Nachdem die fachliche Einteilung erledigt ist, kann jetzt die technische Architektur festgelegt werden. Zur flexiblen Skalierbarkeit müssen die Microservices zustandslos sein. Alle persistenten Daten werden also in einer Datenbank abgelegt. Um eine möglichst große Unabhängigkeit zwischen den Microservices zu haben, wird jedem Microservice eine eigene Datenbank mit einem eigenen Datenbankschema zugeordnet. So können Datenstrukturen geändert werden, ohne unbeabsichtigte Auswirkungen auf andere Microservices zu haben. Der Interaktions-Microservice und der Chancen-Microservice benötigen für die Zuordnung zu einem Kontakt Informationen vom Kontakt-Microservice. Zwischen diesen Microservices ist somit eine Kommunikation nötig. Gibt es zu viele solcher Abhängigkeiten oder zyklische Aufrufe, sollte die Einteilung der Microservices überarbeitet werden. Das ist bei dieser Aufteilung jedoch nicht der Fall. Da alle Funktionalitäten auch über eine APIs zugänglich sein sollen, bietet es sich an, die Kommunikation zwischen den Microservices auch über diese APIs abzuwickeln. Um die Microservices klein zu halten, wird ein zentrales Frontend entwickelt werden, welches alle Funktionalitäten der Microservices bündelt. Um die Funktionalitäten zu integrieren, greift das Frontend auch auf die APIs der Microservices zu. Somit ergibt sich der folgende Architekturentwurf aus drei verschiedenen Microservices mit drei zugehörigen Datenbanken und einem Frontend.

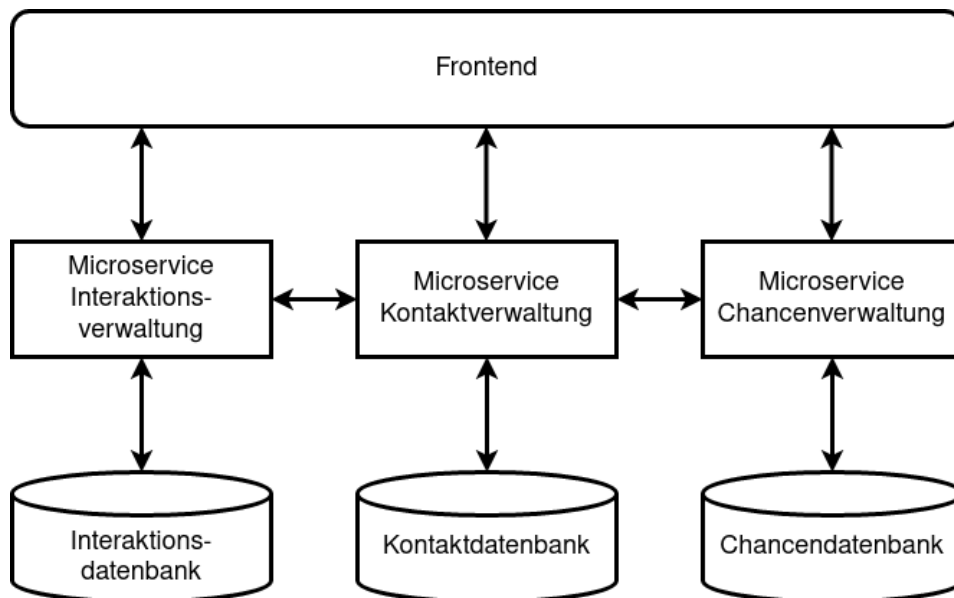


Abbildung 12: Makro-Architektur des CRM-Systems

Als Nächstes müssen die APIs der Microservices spezifiziert werden. Die API wird nach dem REST-Architekturstil entworfen. Die Kommunikation erfolgt dabei über Hypertext Transfer Protocol (HTTP). Die REST-Ressourcen sollen im JavaScript Object Notation (JSON)-Format dargestellt werden. Für jeden Microservice werden die Endpunkte, unter der die API aufrufbar ist und die HTTP-Anfragemethode bestimmt.

Endpunkt	Methode	Beschreibung
Microservice Kontaktverwaltung		
/contacts	GET	Gibt alle Kontakte zurück
/contacts	POST	Fügt einen neuen Kontakt hinzu
/contacts/{ID}	GET	Gibt einen Kontakt zurück
/contacts/{ID}	PUT	Ändert einen Kontakt
/contacts/{ID}	DELETE	Löscht einen Kontakt
Microservice Interaktionsverwaltung		
/interactions	GET	Gibt alle Interaktionen zurück
/interactions	POST	Fügt eine neue Interaktion hinzu
/interactions/{ID}	GET	Gibt eine Interaktion zurück
/interactions/{ID}	PUT	Ändert eine Interaktion
/interactions/{ID}	DELETE	Löscht eine Interaktion
Microservice Chancenverwaltung		
/opportunity	GET	Gibt alle Chancen zurück
/opportunity	POST	Fügt eine neue Chance hinzu
/opportunity/{ID}	GET	Gibt eine Chance zurück
/opportunity/{ID}	PUT	Ändert eine Chance
/opportunity/{ID}	DELETE	Löscht eine Chance

Abbildung 13: Entwurf der REST-API

Service Discovery und Lastverteilung muss das System nicht selbst erledigen. Diese Funktionen werden von Kubernetes übernommen und erst bei der Bereitstellung konfiguriert.

4.2 Mikro-Architektur

Für das Gesamtsystem ist die Architektur eines einzelnen Microservice nicht von Bedeutung. Dadurch besitzt man bei der Gestaltung der Mikro-Architektur und vor allem bei der Auswahl des Technologie-Stacks viele Freiheiten. In diesem Fallbeispiel werden ausschließlich bewährte und beliebte Technologien eingesetzt. Die drei Microservices werden mit demselben Technologie-Stack und mit einer gleichartigen Architektur entworfen, um den Entwicklungsaufwand zu reduzieren. Es wäre aber auch möglich, alle Microservices mit verschiedenen Technologien zu implementieren, solange sie die gewünschten Schnittstellen anbieten können. Es wird Java in Verbindung mit dem Spring Boot Framework verwendet. Spring Boot bietet ein einsatzfertiges Baugerüst für Java-Anwendungen und eine einfache Auswahl von benötigten Abhängigkeiten, wie beispielsweise Datenbanktreibern [vgl. VMware, Inc. 2022a]. Auch REST-APIs werden von Spring Boot unterstützt. Spring Boot ist der De-Facto-Standard für Microservices in Java [vgl. VMware, Inc. 2022b]. Für die Datenbanken wird MongoDB verwendet. MongoDB ist ein modernes dokumentorientiertes Datenbankmanagementsystem [vgl. MongoDB, Inc. 2022]. Daten werden in Collections als Dokumente mit einem JSON-ähnlichen Aufbau verwaltet. Die Datenstrukturen sind flexibel

und können leichter umstrukturiert werden als bei klassischen Datenbanken. MongoDB wird auch als NoSQL-Datenbank bezeichnet.

Für alle drei Microservices erstellt werden Domänenmodelle erstellt. Die Domänenmodelle enthalten alle fachlichen Entitäten, deren Eigenschaften und Beziehungen. Für die Modellierung wird ein Klassendiagramm nach der Unified Modeling Language (UML) verwendet [vgl. *Unified Modeling Language Specification* 2017]. UML ist eine grafische Modellierungssprache, welche im Laufe der Arbeit noch häufiger eingesetzt wird. Die Domänenmodelle enthalten die gewünschten Eigenschaften aus den Anforderungen. Beim Kontakt-Microservice besteht das Datenmodell aus zwei Entitäten. Ein Kontakt besteht aus einer Adresse und mehreren anderen Eigenschaften, wie dem Namen, dem Geburtsdatum und einer Mail-Adresse. Da MongoDB eine NoSQL-Datenbank ist, besitzen die beiden Entitäten keine relationale Beziehung. Die Adresse wird verschachtelt im MongoDB-Dokument vom Kontakt abgespeichert werden. Des Weiteren enthält das Modell zwei Enumerationen für Auswahl des Geschlechts und der Nationalität.

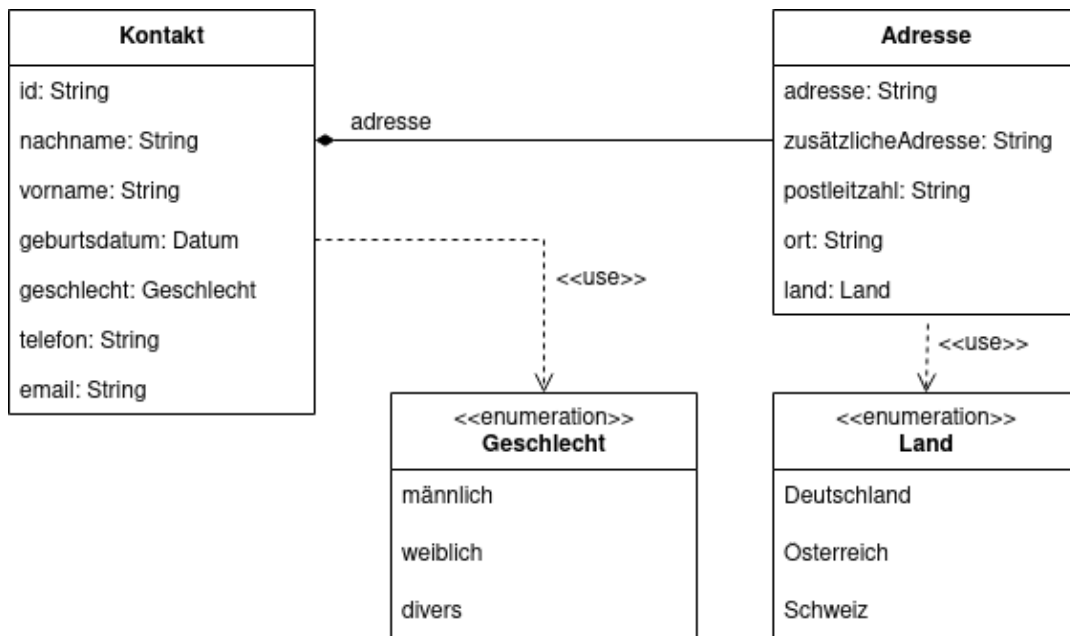


Abbildung 14: UML-Klassendiagramm als Domänenmodell für den Kontakt-Microservice

Das Datenmodell vom Interaktions-Microservice besteht lediglich aus einer einzelnen Entität und einer Enumeration für die Interaktionsart.

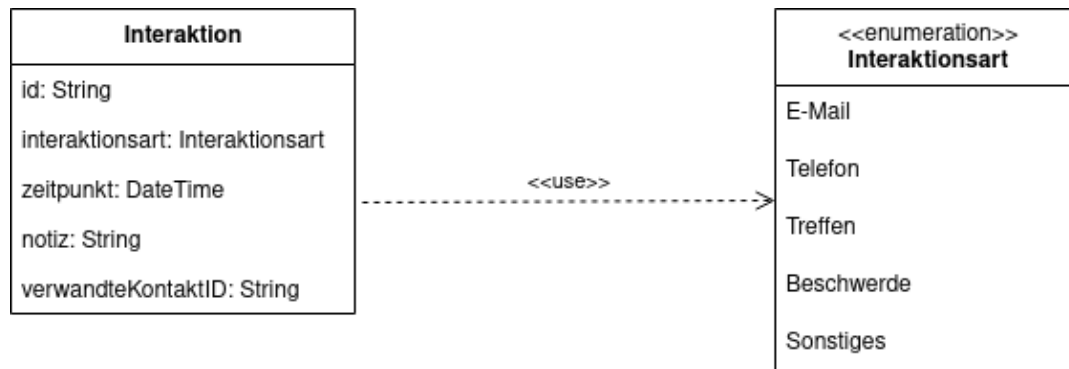


Abbildung 15: UML-Klassendiagramm als Domänenmodell für den Interaktions-Microservice

Der Chancen-Microservice ist ähnlich aufgebaut und besitzt neben einer einzelnen Entität eine Enumeration für den Status einer Verkaufschance.

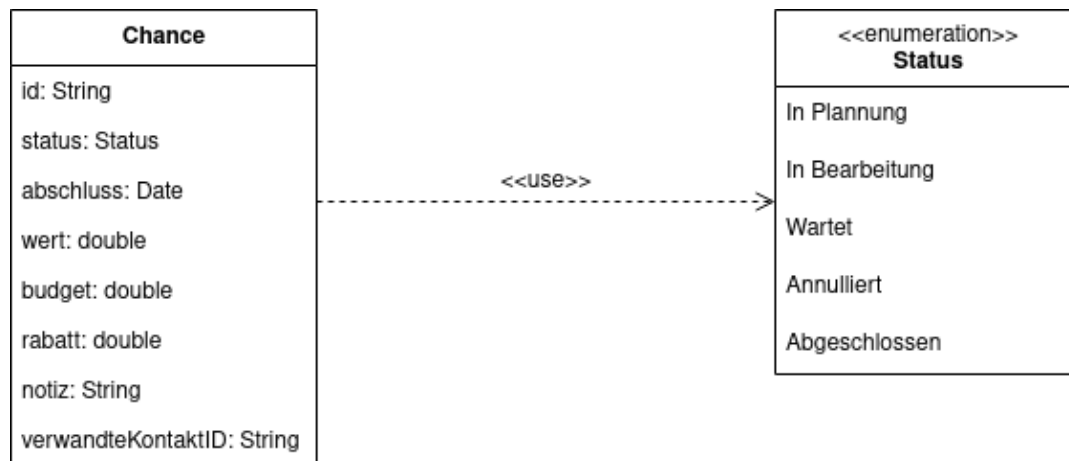


Abbildung 16: UML-Klassendiagramm als Domänenmodell für den Chancen-Microservice

Die einzelnen Microservices werden nach einer hexagonalen Architektur entworfen. Dabei handelt es sich um ein Architekturmuster bei der die Logik im Mittelpunkt steht. Sie hat verschiedene Schnittstellen (Ports), welche mit verschiedenen Adaptern benutzt werden können. Das Architekturmuster wird deshalb auch als Ports and Adapters bezeichnet. Eine hexagonale Architektur ist eine Weiterentwicklung der klassischen Drei-Schichten-Architektur, bei der eine Anwendung in eine Präsentationsschicht, eine Logikschicht und eine Datenhaltungsschicht aufgeteilt wird.

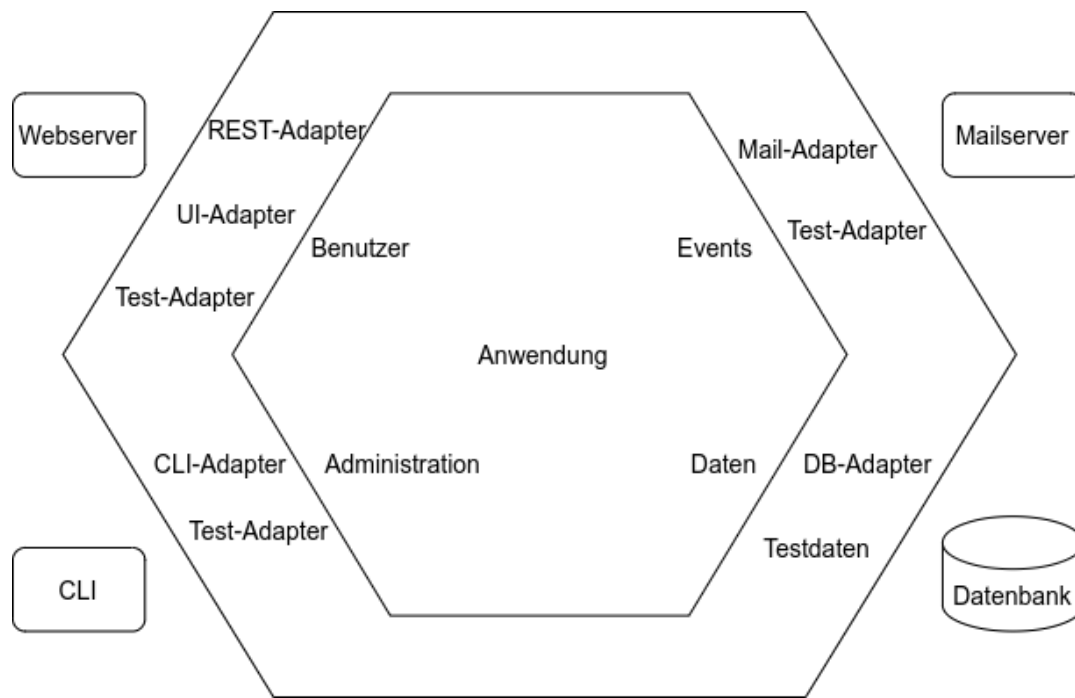


Abbildung 17: Überblick Hexagonale Architektur [vgl. Wolff 2018, S. 204]

Jede Facette der Anwendung, wie Benutzer, Daten oder Admin ist ein Port, welcher von den Adaptern auf Technologien wie REST umgesetzt wird [vgl. Wolff 2018, S. 204]. Die Logik der Anwendung wird klar abgetrennt und nur die Adapter ermöglichen die Kommunikation nach Außen. Dadurch bleibt der fachliche Code unabhängig vom technischen Code. Für das Fallbeispiel wird lediglich ein Port für die Daten und ein Port für die Benutzung benötigt. Zusätzlich wird ein Adapter für die REST-API und ein Adapter für MongoDB benötigt.

Für das Frontend wird eine clientseitige Webanwendung eingesetzt. Diese wird mithilfe der JavaScript-Bibliothek React implementiert. React ist die beliebteste Bibliothek zum Erstellen von Web-UIs [vgl. Stack Overflow 2021]. Anwendungen werden dabei aus wiederverwendbaren Komponenten zusammengesetzt werden, welche effizient gerendert und aktualisiert werden. Die Komponenten können sowohl aus JavaScript, Hypertext Markup Language (HTML) und Cascading Style Sheets (CSS) bestehen.

5 Implementierung

In diesem Kapitel wird der erstellte Entwurf implementiert. Zuerst werden die Microservices implementiert und anschließend das Frontend. Es sei auch erwähnt, dass der vollständige Quellcode unter dem folgenden GitHub Repository einsehbar ist: github.com/SimonHirner/bachelor-thesis.

5.1 Microservices

Die Umsetzung aller drei Microservices ist sehr ähnlich, deshalb wird die Implementierung hauptsächlich am Beispiel des Kontakt-Microservices erläutert. Als Erstes wird das erstellte Domänenmodelle für den Kontakt-Microservice umgesetzt. Jede Entität wird mit seinen Eigenschaften als eine Klasse mit Attributen in Java implementiert. Die Endpunkte unserer spezifizierten REST-API werden in der Klasse `ContactController` erstellt. Dieser fungiert als ein Adapter im Sinne der hexagonalen Architektur. Er benötigt einen Port mit dem er auf Funktionen der Geschäftslogik zugreifen kann. Dafür wird das Interface `ContactService` erstellt. Dieses definiert die Funktionalitäten der Geschäftslogik, implementiert sie aber noch nicht. Erst in der Klasse `ContactServiceImpl` wird das Interface implementiert und die eigentliche Geschäftslogik programmiert. Dadurch ist die Logik vom Controller, der sich um die Anfragen auf die REST-Schnittstelle kümmert, unabhängig. Einen Adapter für die Anbindung an MongoDB bringt Spring bereits mit. Es muss lediglich noch das Interface `ContactRepository` erstellt werden, welcher als Port den Adapter mit der Geschäftslogik verbindet. Die Klassen `ContactController` und `ContactServiceImpl` werden vollständig im Anhang aufgelistet.

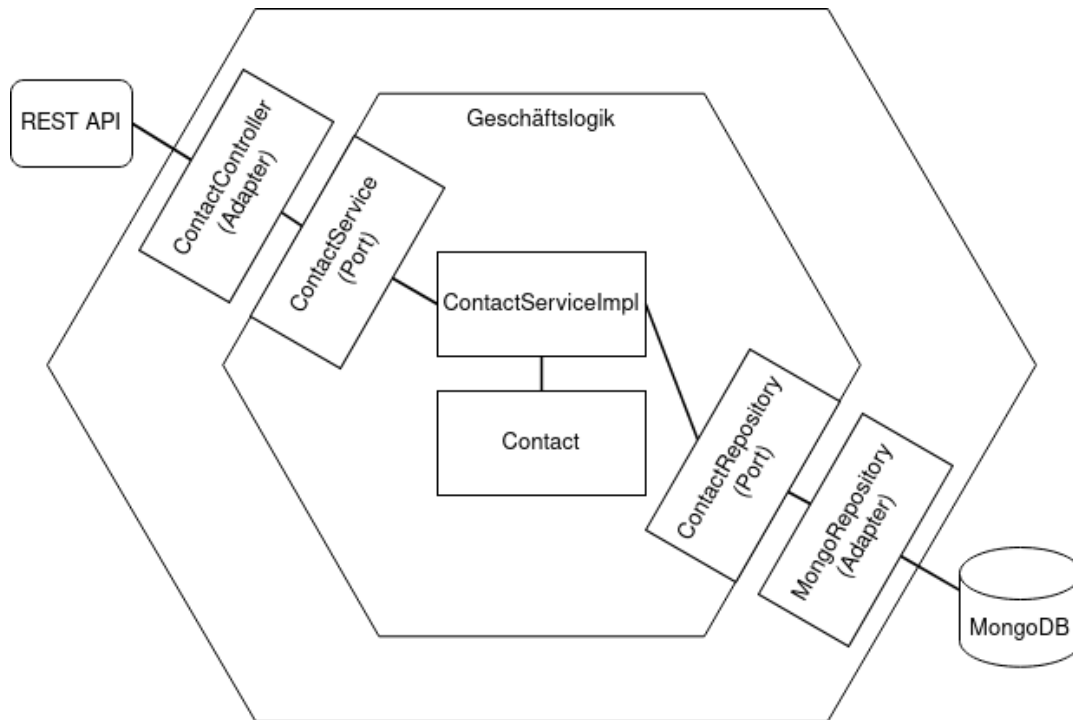


Abbildung 18: Implementierung der hexagonalen Architektur

Den Mittelpunkt bildet die Klasse `ContactServiceImpl`. Sie enthält den Code, der die Geschäftslogik beschreibt. Die Klasse enthält verschiedene Methoden, um Kontakte zurückzugeben, zu löschen, zu speichern und zu ersetzen.

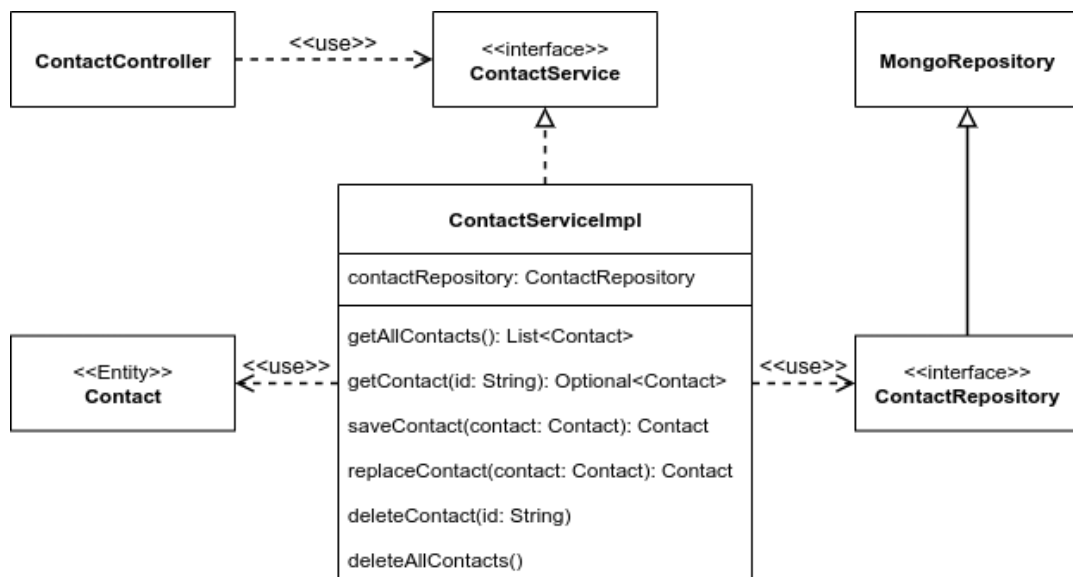


Abbildung 19: Entwurf des

Der Interaktions-Microservice und der Chancen-Microservices unterscheiden sich bei der Geschäftslogik vom Kontakt-Microservice. Der Interaktions-Microservice muss beim Speichern einer Interaktion überprüfen, ob die Kontaktidentifikationsnummer der Interaktion gültig ist. Dafür ruft der Interaktions-Microservice den Kontakt-Microservice über die REST-API auf und testet, ob zu der angegebenen Kontaktidentifikationsnummer ein Kontakt vorhanden ist. Das folgende Sequenzdiagramm zeigt den zeitlichen Verlauf und die involvierten API-Endpunkte. Da bei einer Chance auch eine Kontaktidentifikationsnummer angegeben werden kann, wird hier beim Chancen-Microservice dieselbe Logik implementiert.

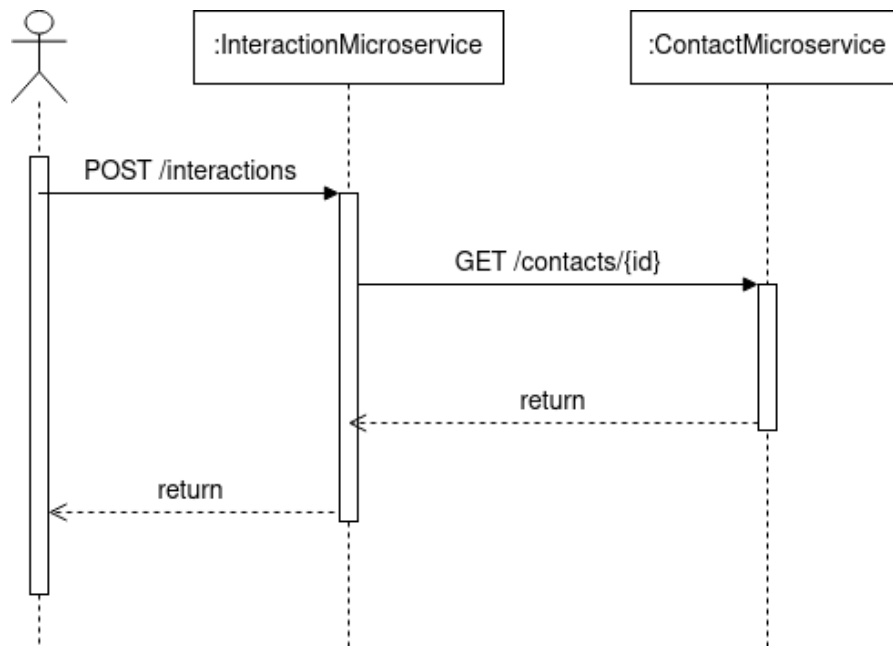


Abbildung 20: UML-Sequenzdiagramm

Darüber hinaus wird Swagger in die Microservices integriert. Bei Swagger handelt es sich ein Werkzeug zur sprachunabhängigen Spezifikation von APIs. Swagger kann durch eine Abhängigkeit zu Spring Boot hinzu gefügt werden. Es erstellt automatisch eine Webseite mit der Dokumentation unserer REST-API.

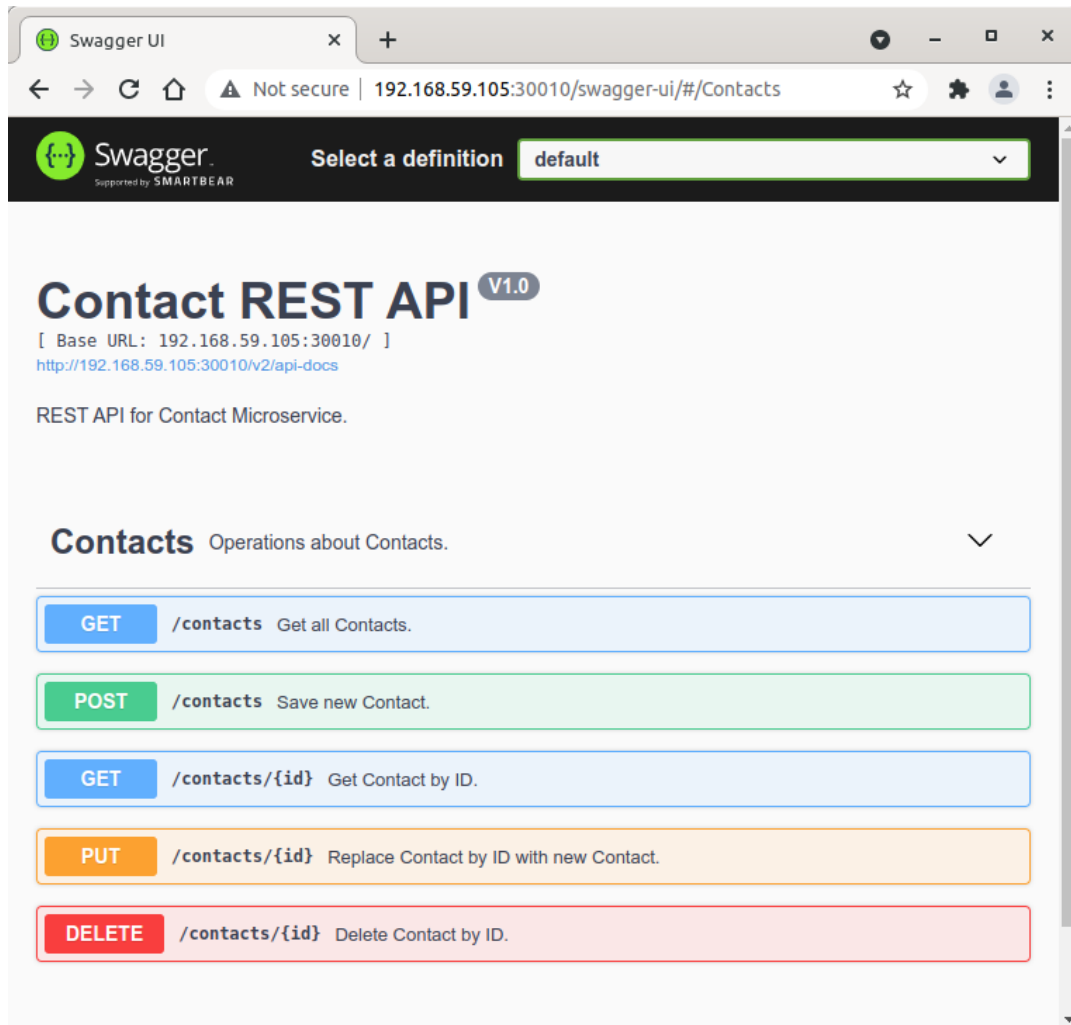


Abbildung 21: Swagger API Dokumentation

Alle drei Microservices benötigen den URI ihrer Datenbank, um mit ihr eine Verbindung aufzubauen. Der Interaktions-Microservice und der Verkaufschancen-Microservice brauchen darüber hinaus die Adresse des Kontakt-Microservices, um mit diesem zu Kommunizieren. Diese Verbindungsinformationen, werden den Anwendungen über Umgebungsvariablen übergeben. Bei der Bereitstellung kann Kubernetes den Containern die passende Umgebungsvariablen übergeben.

5.2 Frontend

Das Frontend besteht aus insgesamt zehn verschiedenen Webseiten. Für jeden Kontakt, jede Interaktion und jede Verkaufschance gibt es jeweils eine Seite zum Einsehen aller Objekte, eine Seite zum Einsehen sowie Bearbeiten eines Objektes und eine Seite zum Anlegen eines neuen Objektes. Dazu hat das Frontend noch eine Startseite.

React ist komponentenbasiert, so setzen sich die Seiten aus unterschiedlichen Komponenten, wie Beispielsweise die Navigationsleiste oder Formularen zusammen.

Im Anhang 1 können die

Das Frontend benötigt die URI aller Services. Auch hier werden die Verbindungsinformationen über eine Umgebungsvariable übergeben. Da die Anwendung clientseitig ausgeführt wird, werden Umgebungsvariablen in die Datei `.env.production` geschrieben und beim Bauen in den statischen Code für das Frontend eingebettet.

6 Bereitstellung mit Kubernetes

Im letzten Teil des Fallbeispiels wird das fertige CRM-System nun mit Kubernetes bereitgestellt. Dafür wird Docker, minikube und kubectl benötigt.

6.1 Containerisierung

Um die Microservices und das Frontend in Pods in einem Kubernetes Cluster laufen zu lassen, müssen sie erst mit Docker containerisiert werden. Dazu wird als Erstes ein Dockerfile für jeden Microservice erstellt. Anschließend kann aus dem Dockerfile ein Docker Image gebaut werden, mit dem dann ein entsprechender Container gestartet werden kann.

Dockerfiles besitzen eine eigene Syntax. Ein großgeschriebener Befehl wird gefolgt von einem oder mehreren Parametern. Es ist aufgebaut wie eine Anleitung, welche Schritt für Schritt abgearbeitet wird. Die Dockerfiles der Microservices haben alle den selben Aufbau, da alle drei Projekte auch die selben Aufbau und die selben Technologien verwenden. Der erste Befehl in den Dockerfiles bestimmt, auf welchem Docker Image unser eigenes Image basieren soll. Hier wird ein Image mit einer Java-Plattform verwendet, welches automatisch aus dem öffentlichen DockerHub heruntergeladen wird. Anschließend wird die JAR-Datei der Anwendung in das Image kopiert. Als letzter Befehl wird festgelegt, dass die JAR-Datei beim Start des Containers ausgeführt werden soll.

```
1 FROM openjdk:11-jdk-slim
2 ARG JAR_FILE=target/*.jar
3 COPY ${JAR_FILE} app.jar
4 EXPOSE 8080
5 ENTRYPOINT ["java", "-jar", "/app.jar"]
```

Quelltext 1: Dockerfile für Kontakt-Microservice

Das Frontend benötigt ein eigenes Dockerfile. Dieses hat einen mehrstufigen Aufbau. In der ersten Stufe, der Build-Stage, wird unsere React-Anwendung gebaut. Um die fertig gebaute Webanwendung an einen Browser auszuliefern wird ein Webserver benötigt. In der zweiten Stufe des Dockerfiles basiert auf einem Image mit dem Webserver Nginx. Die React-Anwendung aus der Build-Stage wird nun in das finale Image kopiert.

```
1 FROM node:alpine as build
2 WORKDIR /app
3 COPY package*.json ./
4 RUN npm install --silent
5 COPY . .
6 RUN npm run build
7
8 FROM nginx:alpine
```



```
9 WORKDIR /usr/share/nginx/html
10 RUN rm -rf ./*
11 COPY --from=build /app/build .
12 ENTRYPOINT ["nginx", "-g", "daemon off;"]
```

Quelltext 2: Dockerfile für Frontend

Für die Datenbanken müssen keine eigenen Dockerfiles erstellt werden. Hier reichen unveränderte Images, welche aus dem DockerHub heruntergeladen werden können, aus. Mit dem folgenden Befehl kann aus dem Dockerfile nun ein Docker Image gebaut werden.

```
1 docker build -t contact-microservice:latest .
```

Quelltext 3: Befehl

6.2 Bereitstellung

Für jede Datenbank wird eine Anwendung

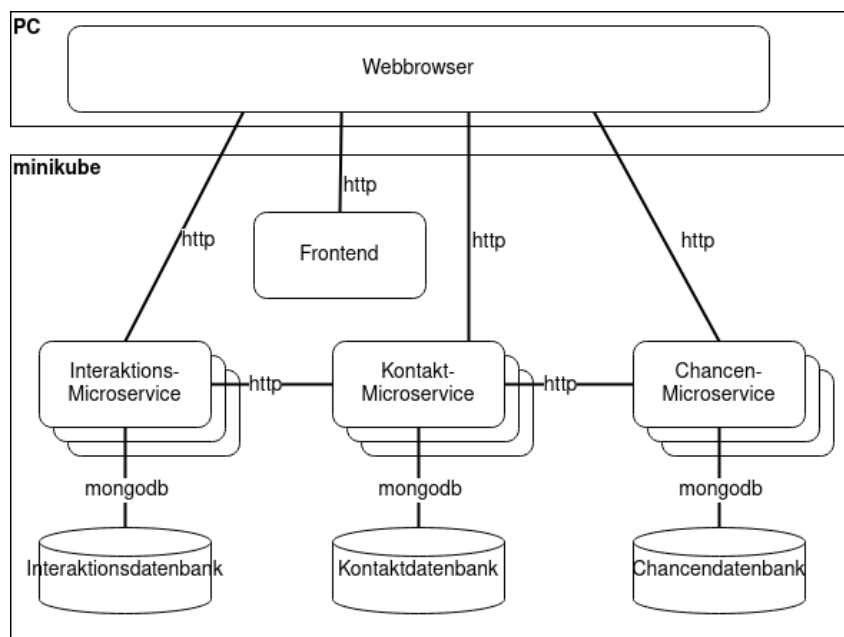


Abbildung 22: Entwurf des **Hexagonale Architektur!s**

Jetzt müssen die fertigen Images in unserem Kubernetes Cluster bereitgestellt werden. Dafür werden YAML-Dateien erstellt, in denen die gewünschten Kubernetes Objekte beschrieben werden. Für jeden der drei Microservices und das Frontend muss ein Service und ein

Deployment erstellt werden. Das Deployment repräsentiert die Anwendung. Mit Parametern kann festgelegt werden wie viele Pods mit der Anwendung gestartet werden sollen.

```
1  apiVersion: apps/v1
2  kind: Deployment
3  metadata:
4    name: contact-service
5  spec:
6    replicas: 1
7    template:
8      metadata:
9        labels:
10         app: contact-service
11      spec:
12        containers:
13          - name: contact-service
14            image: contact-microservice:latest
15            imagePullPolicy: IfNotPresent
16            ports:
17              - containerPort: 8080
18            env:
19              - name: MONGODB_HOST
20                valueFrom:
21                  configMapKeyRef:
22                    name: contact-db-config
23                    key: host
```

Quelltext 4: Befehl

```
1  apiVersion: v1
2  kind: ConfigMap
3  metadata:
4    name: contact-service-config
5  data:
6    host: contact-service
```

Quelltext 5: Befehl

Nach der Erstellung der Services wird die Service Discovery und Lasterverteilung von Kubernetes übernommen.

```
1  kind: Service
2  apiVersion: v1
3  metadata:
4    name: contact-service
5  spec:
6    selector:
7      app: contact-service
```

```
8   ports:
9   - protocol: TCP
10     port: 8080
11     nodePort: 30010
12   type: NodePort
```

Quelltext 6: Befehl

Nun müssen nur noch alle YAML-Dateien über den folgenden kubectl-Befehl angewendet werden. Kubernetes sorgt nun dafür, dass die beschriebenen Objekte erstellt werden.

```
1 kubectl apply -f contact-microservice.yaml
```

Quelltext 7: Befehl

6.3 Skalierung

Um die Vorteile von unseren Microservices auszunutzen, sollen die Microservices nun horizontal skaliert werden. Auch dafür wird eine YAML-Datei erstellt, in der ein HorizontalPodAutoscaler-Objekt für jeden Microservice beschrieben wird. In der Datei wird angegeben, welches Deployment skaliert werden soll. Als Metrik, wann hochskaliert werden soll, kann die CPU-Auslastung des Pods verwendet werden. Darüber hinaus wird angegeben wie viele Pods von dem entsprechenden Microservice minimal und maximal ausgeführt werden sollen.

```
1 apiVersion: autoscaling/v1
2 kind: HorizontalPodAutoscaler
3 metadata:
4   name: contact-service
5 spec:
6   scaleTargetRef:
7     apiVersion: apps/v1
8     kind: Deployment
9     name: contact-service
10   minReplicas: 2
11   maxReplicas: 4
12   targetCPUUtilizationPercentage: 80
```

Quelltext 8: Befehl

7 Schlussbetrachtung

Durch den theoretischen Hintergrund und die praktische Anwendung mithilfe des Fallbeispiels kann nun ein umfassendes Fazit gezogen werden. Im Anschluss an das Fazit wird ein Ausblick in die Zukunft gegeben.

7.1 Fazit

Die Fallstudie bestätigt, dass der Entwurf einer Microservice-Architektur diffizil ist. Microservices bieten viel Flexibilität, es müssen jedoch auch erheblich mehr Entscheidungen getroffen werden. Die Architektur der einzelnen Microservices kann dabei sehr frei gewählt werden und die Auswahl ist mit einem geringen Risiko verbunden. Die fachliche Aufteilung der Microservices hingegen ist besonders herausfordernd. Mit einer schlechten Aufteilung ist das gesamte System zum Scheitern verurteilt. Durch die vielen Freiheiten bei der Umsetzung der einzelnen Microservices kann das System zudem schnell in einem technologischen Pluralismus enden. Vor allem bei großen betrieblichen Anwendungen, an denen viele Entwicklerteams arbeiten und welche eine große fachliche Breite besitzten, können Microservices enorme Vorteile bringen. Für kleinere und auf einen Fachbereich spezialisierte Anwendungen ist der erhöhte Aufwand von Microservices beim Entwurf und der Bereitstellung nicht zu rechtfertigen. Das Anwendungsgebiet von Microservices ist somit sehr große, aber doch eingeschränkt.

Container ermöglichen eine einfache Bereitstellung auf verschiedenen Rechnern in einem großem verteilten System und sind für Microservices so eine große Hilfe. Bei der Bereitstellung zeigt sich außerdem, wieso Kubernetes so populär ist. Es löst viele Problematiken der Microservice-Architektur mit wenig Aufwand. Service Discovery und Lastverteilung kann leicht über ein entsprechendes Service-Objekt von Kubernetes übernommen werden. Das automatische Skalieren kann auch mit wenig Zeilen konfiguriert werden. Die abstrakten Objekte von Kubernetes sind so eine enorme Erleichterung. Es muss fast nichts mehr manuell eingestellt werden, sondern das Meiste wird über deklarative Dateien erledigt. Doch die Abstrahierung setzt auch ein tiefes Verständnis voraus, welches aufgrund der doch steilen Lernkurve von Kubernetes mühselig erarbeitet werden muss.

Containerisierte Microservices mit Kubernetes sind eine mächtige Kombination für moderne verteilte Anwendungen. Sie sind aber auch keine perfekte Lösung für jeden Zweck. Gerade deshalb ist das tiefe Verständnis vom Entwurf bis hin zur Bereitstellung erforderlich, um sie richtig einzusetzen.

7.2 Ausblick

Microservices sind noch jung und ihr Potential mit Sicherheit noch nicht voll ausgeschöpft. In Zukunft sind sie vor allem im geschäftlichen Umfeld eine immer wichtigere Rolle einnehmen.

Microservices sind aber auch nicht für jedes Anwendungsgebiet vorteilhaft und werden Monolithen so nicht verdrängen, sondern nur in bestimmten Bereichen ablösen. Microservices passen perfekt in das moderne DevOps-Umfeld. Für verteilte Cloud-Infrastrukturen sind Microservices unumgänglich. Agile Softwareentwicklung und crossfunktionale Teams ergänzen sich bestens mit ihnen. Bei Microservices handelt es sich nicht nur um einen kurzzeitigen Trend, sondern um die logische Reaktion auf ein dynamisches IT-Umfeld.

Kubernetes hat sich etabliert und wird so schnell nicht mehr verschwinden. Dafür bietet es zu viele Vorzüge, gerade in der Verwendung mit Microservices. Es ist bereits ein fester Bestandteil vieler großer Cloud-Anbieter. Mit der Zeit wird Kubernetes somit immer weiter aus dem Fokus geraten und zu einem normalen Teil der Infrastruktur werden.

Ein logischer nächster Schritt wäre es, das Fallbeispiel auf einer Cloud-Plattform durchzuführen. Durch den Einsatz von CI/CD-Pipelines könnte zudem, die Bereitstellung weiter automatisiert werden.

Literatur

Bücher

- Pasteur, Louis (1933). *Oeuvres de Pasteur*. Paris: Médiathèque scientifique de l'Institut Pasteur. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6211139g> (besucht am 26.01.2022).
- Liebel, Oliver (2021). *Skalierbare Container-Infrastrukturen*. 3. Auflage. Bonn: Rheinwerk Computing. ISBN: 978-3-8362-7774-7.
- Arundel, John und Justin Domingus (2019). *Cloud Native DevOps Mit Kubernetes*. 1. Auflage. Heidelberg: dpunkt.verlag. ISBN: 978-3-86490-698-5.
- Halstenberg, Jürgen, Bernd Pfitzinger und Thomas Jestädt (2020). *DevOps: Ein Überblick*. Wiesbaden: Springer Vieweg. ISBN: 978-3-658-31404-0.
- Tremp, Hansruedi (2021). *Architekturen Verteilter Softwaresysteme*. Wiesbaden: Springer Vieweg. ISBN: 978-3-658-33179-5 978-3-658-33178-8.
- Newman, Sam (2015). *Microservices: Konzeption Und Design*. 1. Auflage. Frechen: mitp-Verl. ISBN: 978-3-95845-081-3.
- Wolff, Eberhard (2018). *Microservices: Grundlagen Flexibler Softwarearchitekturen*. 2. Auflage. Heidelberg: dpunkt.verlag. ISBN: 978-3-86490-555-1.
- Salus, Peter (1994). *A Quarter Century of UNIX*. Reading: Addison-Wesley Pub. Co. ISBN: 978-0-201-54777-1.
- Hightower, Kelsey, Brendan Burns und Joe Beda (2018). *Kubernetes: Eine Kompakte Einführung*. Übers. von Thomas Demmig. 1. Auflage. Heidelberg: dpunkt.verlag. ISBN: 978-3-86490-542-1.

Artikel

- Cloud Native Computing Foundation (17. Nov. 2020). *Cloud Native Survey*. San Francisco. URL: <https://www.cncf.io/blog/2020/11/17/cloud-native-survey-2020-containers-in-production-jump-300-from-our-first-survey/> (besucht am 26.01.2022).
- Mordor Intelligence (2020). *Global Cloud Microservices Market*. Hyderabad. URL: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/cloud-microservices-market> (besucht am 26.01.2022).

- Burns, Brendan und David Oppenheimer (Juni 2016). „Design Patterns for Container-based Distributed Systems“. In: 8th USENIX Workshop on Hot Topics in Cloud Computing (HotCloud 16). USENIX Association. URL: <https://www.usenix.org/conference/hotcloud16/workshop-program/presentation/burns>.
- Conway, Melvin (Apr. 1968). „How Do Committees Invent?“ In: *Datamation*. URL: http://www.melconway.com/Home/Committees_Paper.html (besucht am 27.01.2022).
- Evans, Eric (2015). *Domain-Driven Design Reference*. URL: <https://www.domainlanguage.com/ddd/reference/> (besucht am 01.02.2022).
- Peltonen, Severi, Luca Mezzalana und Davide Taibi (2021). „Motivations, Benefits, and Issues for Adopting Micro-Frontends: A Multivocal Literature Review“. In: *Information and Software Technology* 136. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0950584921000549>.
- Fielding, Roy (2000). „Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures“. University of California. URL: <https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/top.htm> (besucht am 28.01.2022).
- Unified Modeling Language Specification* (Dez. 2017). URL: <https://www.omg.org/spec/UML/2.5.1/>.

Online

- Docker Inc. (2022). *Docker Documentation*. Docker Documentation. URL: <https://docs.docker.com/> (besucht am 01.02.2022).
- Linux Foundation (2022). *Kubernetes Documentation*. Kubernetes. URL: <https://kubernetes.io/docs/home/> (besucht am 01.02.2022).
- VMware, Inc. (2022a). *Spring*. URL: <https://spring.io/why-spring> (besucht am 03.02.2022).
- (2022b). *Spring Can Help You Write Microservices*. URL: <https://spring.io/microservices> (besucht am 02.02.2022).
- MongoDB, Inc. (2022). *MongoDB Documentation*. URL: <https://docs.mongodb.com/> (besucht am 03.02.2022).
- Stack Overflow (Aug. 2021). *Most Used Web Frameworks among Developers Worldwide*. URL: <https://www.statista.com/statistics/1124699/worldwide-developer-survey-most-used-frameworks-web/> (besucht am 03.02.2022).

Anhang

ContactController.java

```
1  @RestController
2  @RequestMapping("/contacts")
3  @CrossOrigin(origins = "*")
4  @Api(tags = {SwaggerConfig.CONTACT_TAG})
5  public class ContactController {
6
7      private static final Logger logger = LoggerFactory.getLogger(
8          ContactApplication.class);
9
10     private final ContactService contactService;
11
12     public ContactController(ContactService contactService) {
13         this.contactService = contactService;
14     }
15
16     @GetMapping
17     @ApiOperation(value = "Get all Contacts.")
18     List<Contact> getAllContacts() {
19         logger.debug("GET /contacts");
20         return contactService.getAllContacts();
21     }
22
23     @PostMapping
24     @ResponseStatus(HttpStatus.CREATED)
25     @ApiOperation(value = "Save new Contact.")
26     Contact saveContact(@RequestBody Contact newContact) {
27         logger.debug("POST /contacts");
28         try {
29             return contactService.saveContact(newContact);
30         } catch (ConstraintViolationException exception) {
31             throw new BadRequestException(exception.getMessage());
32         }
33     }
34
35     @GetMapping("/{id}")
36     @ApiOperation(value = "Get Contact by ID.")
37     Contact getContact(@PathVariable String id) {
38         logger.debug("GET /contacts/{id}", id);
39         return contactService.getContact(id)
40             .orElseThrow(() -> new ResourceNotFoundException(id));
41     }
42
43     @PutMapping("/{id}")
44     @ApiOperation(value = "Replace Contact by ID with new Contact.")
45     Contact replaceContact(@PathVariable String id, @RequestBody
46         Contact newContact) {
```



```
45         logger.debug("PUT /contacts/{id}", id);
46         return contactService.replaceContact(id, newContact);
47     }
48
49     @DeleteMapping("/{id}")
50     @ApiOperation(value = "Delete Contact by ID.")
51     @ResponseStatus(HttpStatus.NO_CONTENT)
52     void deleteContact(@PathVariable String id) {
53         logger.debug("DELETE /contacts/{id}", id);
54         contactService.deleteContact(id);
55     }
56
57 }
```

ContactServiceImpl.java

```
1 @Service
2 public class ContactServiceImpl implements ContactService {
3
4     private static final Logger logger = LoggerFactory.getLogger(
5         ContactApplication.class);
6
7     private final ContactRepository contactRepository;
8
9     public ContactServiceImpl(ContactRepository contactRepository) {
10         this.contactRepository = contactRepository;
11     }
12
13     @Override
14     public List<Contact> getAllContacts() {
15         logger.debug("Find all contacts");
16         return contactRepository.findAllByOrderByLastNameAscIdAsc();
17     }
18
19     @Override
20     public Optional<Contact> getContact(String id) {
21         logger.debug("Find contact {}", id);
22         return contactRepository.findById(id);
23     }
24
25     @Override
26     public Contact saveContact(Contact newContact) {
27         logger.debug("Save new contact");
28         return contactRepository.save(newContact);
29     }
30
31     @Override
32     public Contact replaceContact(String id, Contact newContact) {
33         logger.debug("Replace contact {}", id);
34         return getContact(id)
35             .map(contact -> {
36                 contact.setFirstName(newContact.getFirstName());
37                 contact.setLastName(newContact.getLastName());
38                 contact.setGender(newContact.getGender());
39                 contact.setEmail(newContact.getEmail());
40                 contact.setDateOfBirth(newContact.getDateOfBirth());
41                 ;
42                 contact.setPhoneNumber(newContact.getPhoneNumber());
43                 ;
44                 contact.setAddress(newContact.getAddress());
45                 return saveContact(contact);
46             })
47             .orElseThrow(() -> new ResourceNotFoundException(id));
48     }
49 }
```

```
47     @Override
48     public void deleteContact(String id) {
49         logger.debug("Delete contact {}", id);
50         contactRepository.deleteById(getContact(id).orElseThrow(() ->
51             new ResourceNotFoundException(id)).getId());
52     }
53     @Override
54     public void deleteAllContacts() {
55         logger.debug("Delete all contacts");
56         contactRepository.deleteAll();
57     }
58
59 }
```

Frontend Interaktionen

React App

+

Not secure | 192.168.59.105:30030/interactions

☆ ⚙️ 👤 ⋮

Micro-CRM

Contacts Interactions Opportunities

Interactions

New

Search

#	Form of interaction	Date and time	Note	Related contact
1ba98433	EMAIL	2021-02-02T12:30:00	-	34e99100
1ba98435	PHONE	2020-11-22T08:00:00	Bittet um einen Rückruf	34e99101
1ba98434	MEETING	2019-05-13T16:45:00	Produktberatung	34e99100

Frontend Interaktion

React App

+

Not secure | 192.168.59.105:30030/interactions/61fb8d3e5dff814a1ba98433

☆ ⚙️ 👤 ⋮

Micro-CRM

Contacts Interactions Opportunities

Interaction: 1ba98433

Delete

Form of interaction

EMAIL

Date and time

02/02/2021, 12:30

Note

-

Realted contact

34e99100, Max Mustermann

Update

Frontend Kontakt

React App

192.168.59.105:30030/contacts/61fb8dc91bbac31434e99100

Micro-CRM

ContactsInteractionsOpportunities

Contact: 34e99100

Delete

Last name

Mustermann

First name

Max

Gender

MALE

Date of birth

03/07/1999

Email

max@mustermann.de

Phone number

+49012940323

Address

Eichenstraße 11

Additional address

Apartment A

Postcode

80331

Town

München

Country

GERMANY

Update

Related interactions

New

Search

#	Form of interaction	Date and time	Note	Related contact
1ba98433	EMAIL	2021-02-02T12:30:00	-	34e99100
1ba98434	MEETING	2019-05-13T16:45:00	Produktberatung	34e99100

Related opportunities

New

Search

#	Estimated close date	Value	Budget	Discount	Status	Note	Related contact
3a6d887e	2022-12-23	12000	13000	800	IN_PROGRESS	-	34e99100

minikube Dashboard

