



UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

DEPARTMENT OF COMPUTER SCIENCE

**Bachelor Thesis**

# **Vergleich eines Usecases mit Serverless Technologie gegenüber Spring Boot Technologie am Beispiel von Instant Payments**

Eingereicht am:

25. August 2021

Eingereicht von:

**Silas Hoffmann**

Traberweg 52

22159 Hamburg

Tel.: (040) 643 94 73

E-mail: inf103088@stud.fh-wedel.de

Referent:

**Prof. Dr. Dennis Säring**

Fachhochschule Wedel

Feldstraße 143

22880 Wedel

Phone: (041 03) 80 48-43

E-mail: dennis.saering@fh-wedel.de

Betreut von:

**Kai Roßdeutscher**

DPS Engineering GmbH

Eiffestraße 78

20537 Hamburg

Phone: (040) 25 15 41-44

E-mail: kai.rossdeutscher@dps.de

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>IV</b>
<b>List of Listings</b>	<b>V</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Überblick . . . . .	1
1.2 Motivation . . . . .	1
<b>2 Zielsetzung</b>	<b>3</b>
2.1 Problemstellung . . . . .	3
2.2 Lösungsweg . . . . .	3
<b>3 Ist-Analyse</b>	<b>4</b>
3.1 JBoss (Microprofile) . . . . .	4
3.2 Probleme . . . . .	4
<b>4 Vorgehensmodell</b>	<b>5</b>
4.1 Anforderungen an Daten zur Messung des Startup-Verhaltens von Containern . . . . .	5
4.2 Anforderungen an Prototypen . . . . .	5
4.2.1 Festlegung fiktiver Workflow . . . . .	5
4.2.2 Serverless . . . . .	5
4.3 Anforderungen an Containerisierungsplattform . . . . .	5
4.4 Anforderungen an Lasttest . . . . .	5
4.5 Anforderungen Visualisierung und Monitoring zur Unterstützung der Auswertung . . . . .	5
<b>5 Problemlösung</b>	<b>6</b>
5.1 Bestimmung von Daten zur Messung des Startup-Verhaltens von Containern . . . . .	6
5.1.1 Kriterienkatalog . . . . .	6
5.2 Implementierung Prototyp . . . . .	6
5.2.1 Node.js . . . . .	6
5.2.2 Spring Boot . . . . .	6
5.3 Implementierung mittels Containerisierungsplattform . . . . .	6
5.3.1 Container Lifecycle . . . . .	6
5.3.2 Docker Swarm . . . . .	7
5.4 Implementierung Lasttest . . . . .	7
5.4.1 Timeline . . . . .	7
5.4.2 Testbedingungen . . . . .	7
5.5 Implementierung Visualisierung und Monitoring zur Unterstützung der Auswertung . . . . .	8
<b>6 Ergebnisanalyse</b>	<b>10</b>
6.1 Ergebnisse . . . . .	10
6.2 Analyse . . . . .	10
6.3 Diskussion . . . . .	10
6.3.1 Begründung Startupzeit . . . . .	10
<b>7 Zusammenfassung</b>	<b>11</b>
<b>8 Ausblick</b>	<b>12</b>

## *Inhaltsverzeichnis*

<b>9</b>	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>13</b>
<b>10</b>	<b>Eidesstattliche Erklärung</b>	<b>14</b>

# Abbildungsverzeichnis

## List of Listings

# 1

## Einleitung

### 1.1 Überblick

- Was gibt es bisher, nur kurz anreissen
- wird im Grundlagen Kapitel tiefergehender behandelt...

Google, Spotify oder Netflix: Immer mehr Unternehmen setzen heutzutage auf Virtualisierungsplattformen. Aber warum sind Technologien wie zum Beispiel Docker als Containerisierungsplattform, oder Kubernetes als Orchestrator, so beliebt? In der folgenden Thesis möchte ich hierauf eingehen. Ich werde einen Überblick über die verfügbaren Technologien geben und auf diverse Eigenarten eingehen (was heißt es serverless zu deployen etc.).

### 1.2 Motivation

- Problemstellung kurz beschreiben
- DPS möchte untersuchen ...
- portierung der anwendung in die cloud (amazon) Problem ist: spring boot anwendung benötigt viel startup-zeit, heute ist die maximale skalierung in produktion vorbestimmt und muss immer vorgehalten werden, alle server sind 24x7x365 aktive und werden eigentlich nur in 1-2h pro tag in den spitzenzeiten ausgelastet... also nicht nur ineffiziente nutzung von hardware und energie sondern auch von kapital. -> hyperscaler geschäftsmodell verspricht abhilfe...
- hier ruhig auch einen Satz zur neuen Sau, die jetzt durchs dorf getrieben wird „new green economy“.. ressourcen sparen um eisbären und gretha thunberg zu retten... energieeffizienz... etc bla bla bla sofort-ready vollautomatische Skalierung etc..das sind dann die gganzen Versprechungen der hyperscaler zu der cloud...kannst du hier alle auflisten. Kunde möchte vorbereitet sein, um ggf. Auflagen der Regulierer zu „green“ erfüllen zu können.
- Welche Erkenntnisse sollen gewonnen werden?
- Kriterienkatalog nennen

Mit den neuen Möglichkeiten die diese neuartigen Technologien mit sich bringen, möchte sich die DPS GmbH in Zukunft ebenfalls in diese Richtung orientieren, denn die Ansprüche an eine moderne IT-Infrastruktur ändern sich. Man möchte effizienter arbeiten. Nicht nur bezogen auf verbrauchte Energie, sondern zum Beispiel auch auf nötiges Fachpersonal zur Wartung der Artifacts in Produktion. Denn diese Technologien ermöglichen ein Abstraktionslevel, welches es dem Anwendungsentwickler ermöglicht direkt Arbeitspakete für das Deployment zu generieren. Die Grenze zwischen der Operation- und der Entwicklungsabteilung verschwimmen immer mehr und es kommt zu weniger Tradeoffs zwischen mehreren Teams. Auch ermöglicht diese Abstraktion, falls gewünscht, ein komplettes Auslagern der Infrastruktur, wie es zum Beispiel mit Cloud Technologien der Fall ist.

## 1 Einleitung

Diese Abstraktion ermöglicht den Entwicklern sich mehr auf das Schreiben der Businesslogik zu konzentrieren und können durch das Nutzen von standardisierten Schnittstellen ein vollautomatisiertes Deployment gewährleisten. Dieses Prinzip wird je nach Abstraktionstiefe auch als *Infrastructure as Code* (IaC) beziehungsweise *Infrastructure as a Service* (IaaS) bezeichnet. Gerade IaC erlaubt den Entwicklern ihre Programmierkenntnisse auf die Konfiguration von Infrastruktur zu übertragen. Auch die DPS plant in geraumer Zukunft auf Cloud Technologie zu setzen, langfristig ist hierbei eine Portierung in die Cloud von Amazon (AWS) geplant.

Ein Fokus, welchen ich mir in dieser Thesis im Detail anschauen möchte betrifft das Startup-Verhalten einer Anwendung in genau solch einer virtualisierten Umgebung. Denn unter den genannten Effizienzgesichtspunkten möchte man heutzutage auch nötige Ressourcen vor allem auf Anfrage verwenden und nicht mehr rund um die Uhr laufen lassen, selbst wenn dies zu einem gegebenen Zeitpunkt eigentlich gar nicht nötig wäre. Gerade im Banking Bereich gibt es Zeiträume in denen ein relativ geringer Geldfluss festzustellen ist, während es zu anderen Zeitpunkten zu regelrechten Bursts kommen kann, wenn zum Beispiel zu Feiertagen relativ viel Geld den Besitzer wechselt. Um dieses Prinzip der Ressourcennutzung auf Anfrage etwas anschaulicher zu gestalten, werde ich eine vereinfachte Kopie einer realen Anwendung vom Unternehmen nachbauen und hinsichtlich der Startzeiten von Containern untersuchen. Der Prototyp beinhaltet mehrere verschiedene Komponenten zur Abarbeitung der Logik, um im Nachhinein auf die Performanz hinsichtlich der genannten Effizienzgesichtspunkte zu untersuchen und zwischen den verwendeten Technologien zu vergleichen.

# 2

## Zielsetzung

### 2.1 Problemstellung

- Vergleich der Startup-Zeit einer containerbasierten Cloudanwendung bei steigender Last. Es soll auf Unterschiede zwischen Spring und Node eingegangen werden.
- insbesondere auf Durchsatz der Instant Payments eingehen
- da anwendung in spring boot ist nicht cloud-fähig weil zu lange für startup, dadurch riskieren wir timeouts also rejects – das ist die besonderheit der anwendung. . . - ..neuer container muss sofort verfügbar sein! Eine alternative wird gesucht: serverless verspricht minimale startup zeiten!....

### 2.2 Lösungsweg

- Prinzip / Ablauf erklären
- Grundlegende Struktur des Prototypen erklären
- vergleich der startupzeiten zwischen serverless und aktueller springboot variante anhand eines jeweils protypen und fiktiven workflows und fiktiven lastszenarios in einer cloud umgebung und messung des startup verhaltens bei plötzlich auftetenen spitzen oder so. . . .

[?]



# 3

## Ist-Analyse

### 3.1 JBoss (Microprofile)

- aktuelle Architektur beschreiben
- Hinweis darauf geben, dass Prototyp in der Thesis vereinfacht mit Spring dargestellt wird
- jetzt ja fiktiv SpringBoot, hier rein technischer Ist-Stand, Systemarchitektur...

Die aktuelle Verarbeitung von Payments innerhalb der Anwendung läuft in Produktion auf vier Instanzen des kommerziellen Applikation-Servers „JBoss“. Im Development wird hierbei eine Open-Source Variante namens „Wildfly“ verwendet. In diesen Application Servern werden entsprechende .war Dateien deployed welche den ausführbaren Code der Anwendung beinhalten. Der Application Server bietet dem Server-Teil der Client-Server-Anwendung eine Laufzeitumgebung, in der dieser ausgeführt werden kann. JBoss bietet nun standartisierte Schnittstellen nach dem jeweiligen Java Enterprise Standard um zum Beispiel die Kommunikation mit der Außenwelt zu ermöglichen oder um der Anwendung eine Persistenzschicht zur Verfügung zu stellen. Um eine gleichmäßige Aufteilung der Last zu gewährleisten, teilt ein so genannter „Load Balancer“ die eingehenden Nachrichten den entsprechenden Instanzen zu. Jede der vorhandenen Instanzen besitzt eine minimale sowie maximale Anzahl an parallel ausführbaren Prozessen. Diese Angaben werden auch „max. / min. Poolsize“ genannt. Eine minimale Poolsize muss gegeben sein, um sicherzustellen, dass eine gewisse Grundlast falls nötig sofort bearbeitet werden kann, daher darf diese minimale Anzahl auch nicht Null betragen. Die maximale Poolsize stellt sicher, dass es zu keiner Überlastung des Systems kommt. Wenn eine Instanz bereits mit der maximale Anzahl an Prozessen arbeitet, wird dies dem Loadbalancer signalisiert und dieser teilt der entsprechenden Komponente in diesem Zeitraum keine weiteren Nachrichten mehr zu. Um zu gewährleisten, dass die Nachrichten nicht verloren gehen, werden sie in eine „Request Queue“ geschrieben, welche lediglich dazu gedacht ist den Overhead abzuspeichern. Wie die Daten im Detail verarbeitet werden, ist für die weitere Betrachtung irrelevant und wird daher nicht weiter erläutert.

### 3.2 Probleme

- Probleme mit aktuellem System (Stichwort Deployment, Wartbarkeit)
- Prof. hat extra darauf hingewiesen, dass es nicht nur um die Vorteile der Cloud gehen soll
- „Erwartete Probleme in einer Cloud Umgebung“ à aktuell „...starre Hardware und Software-Skalierung...“ unerwartete lastspitzen könnten zu problemen führen, wenn sie die erwartete und verfügbare obergrenze an kapazität übersteigt und wie oben gesagt ineffiziente nutzung von kapital...nochmal mit anderen worten aus

Simple  
Schaubild  
einfügen

### *3 Ist-Analyse*

- 1.2 → die auflistung der probleme hier, müssen dann in der zusammenfassung wieder auftauchen und abgehakt werden! Die wollen wir ja auch lösen. . .

# 4

## Vorgehensmodell

### 4.1 Anforderungen an Daten zur Messung des Startup-Verhaltens von Containern

- Problem reduzieren
- Messkriterien festlegen
- Quellen finden
- hier nur theoretisch schwafeln über einen Kriterienkatalog und die möglichen „Messwerte“, die man ggf. braucht -> in Kap. 5 dann den Kriterienkatalog konkret aufstellen

### 4.2 Anforderungen an Prototypen

- einmal als spring boot und einer weiteren variante mit einer cloud-native technologie -> hier wurde vorgegeben mit serverless zu arbeiten.

#### 4.2.1 Festlegung fiktiver Workflow

#### 4.2.2 Serverless

- 4.2.2 spring boot 4.2.3 serverless à so bekommt der prof schon beim draufgucken auf das inhaltsverzeichnis die story mit. . . .

### 4.3 Anforderungen an Containerisierungsplattform

### 4.4 Anforderungen an Lasttest

### 4.5 Anforderungen Visualisierung und Monitoring zur Unterstützung der Auswertung

# 5

## Problemlösung

### 5.1 Bestimmung von Daten zur Messung des Startup-Verhaltens von Containern

#### 5.1.1 Kriterienkatalog

- Vorallem Skalierbarkeit und Performance
- Transaktionen - Durchsatz wichtig
- Deployment egal, da bereits im Container deployed wird
- Generell sagen, warum einige Aspekte egal sind
- Wartbarkeit nicht so wichtig
- Ressourcennutzung
- Störungsfälle (Chaos Monkey)
- Non Functionals - Kai hat PDF geschickt

### 5.2 Implementierung Prototyp

#### 5.2.1 Node.js

#### 5.2.2 Spring Boot

### 5.3 Implementierung mittels Containerisierungsplattform

#### 5.3.1 Container Lifecycle

- Auf verschiedene Schichten eingehen
- Auf Ergebnisse beziehen

### 5.3.2 Docker Swarm

- Prototypen im Detail erläutern

```
cat .env
```

```
# qbn: queue bound (level) n
# cbn: container bound (level) n
```

```
QB0=15
QB1=30
QB2=100
CB0=1
CB1=5
CB2=10
CB3=30
```

$\frac{QL3}{QB2 < MC}$	UP $abs(CB0 - CB3)$	UP $abs(CB1 - CB3)$	UP $abs(CB2 - CB3)$	OK –
$\frac{QL2}{QB1 < MC \leq QB2}$	UP $abs(CB0 - CB2)$	UP $abs(CB1 - CB2)$	OK –	DOWN $abs(CB2 - CB3)$
$\frac{QL1}{QB0 < MC \leq QB1}$	UP $abs(CB0 - CB1)$	OK –	DOWN $abs(CB1 - CB2)$	DOWN $abs(CB1 - CB3)$
$\frac{QL1}{QB0 < MC \leq QB1}$	UP $abs(CB0 - CB1)$	OK –	DOWN $abs(CB1 - CB2)$	DOWN $abs(CB1 - CB3)$
$\frac{QL0}{QB0 == MC}$	OK –	DOWN $abs(CB0 - CB1)$	DOWN $abs(CB0 - CB2)$	DOWN $abs(CB0 - CB3)$
	$\frac{CL0}{CB0 == MC}$	$\frac{CL1}{CB0 < MC \leq CB1}$	$\frac{CL1}{CB1 < MC \leq CB2}$	$\frac{CL1}{CB2 < MC \leq CB3}$

## 5.4 Implementierung Lasttest

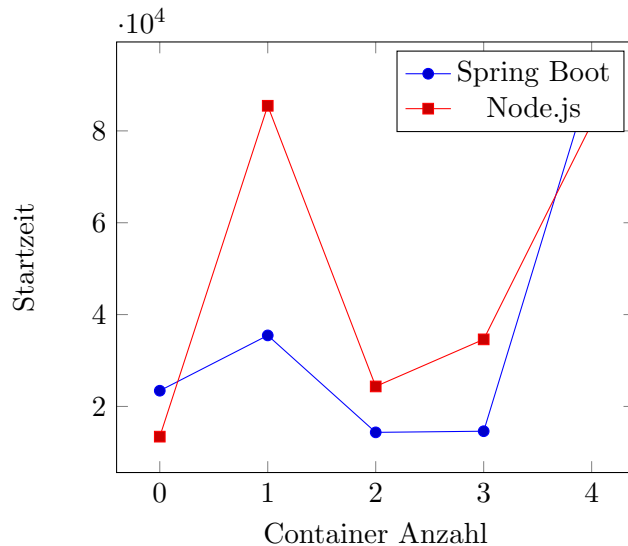
### 5.4.1 Timeline

### 5.4.2 Testbedingungen

- Kommt in den Anhang
- hat Prof. zwar als eigenes Kapitel erwahnt, bin mir aber nicht sicher ob das wirklich noetig ist
- auf welcher Hardware werden Tests durchgefuehrt?
- chaos monkey / Stoerfaelle erläutern

Tabelle 5.1: Server Specs

Prozessor	Intel(R) Xeon(R) Gold 6226R CPU @ 2.90GHz
Kerne	6 Prozessoren á 16 Kerne
RAM	16 GB
Storage	150 GB



## 5.5 Implementierung Visualisierung und Monitoring zur Unterstützung der Auswertung

```

1  // standard constructor
2  public Bank(int playerCnt) {
3      this.entries = new Entry[playerCnt];
4      this.bankSize = playerCnt;
5      this.rand = new Random();
6  }
7
8  // testing constructor - no fileIO
9  public Bank(Entry[] entries, Random pseudoRandom) {
10     this.entries = entries;
11     this.rand = pseudoRandom;
12     this.bankSize = entries.length;
13 }
14
15 // testing constructor - with fileIO
16 public Bank(String preallocation, List<Player> players, Random rand) {
17     assert null != preallocation && null != players && null != rand;
18     this.bankSize = players.size();
19     this.entries = new Entry[this.bankSize];
20     if (0 < preallocation.length()) {
21         String[] singleEntries = preallocation.split(SEPERATOR_STRING_REPRESENTATION);
22         int offset = this.bankSize - singleEntries.length;
23         for (int i = singleEntries.length - 1; i >= 0; i--) {
24             this.entries[i + offset] = new Entry(singleEntries[i], players);

```

## 5 Problemlösung

```
25     }  
26   }  
27 }
```

```
1  #!/bin/bash  
2  
3  # Add two numeric value  
4  ((sum=25+35))  
5  
6  #Print the result  
7  echo $sum
```

# 6

## Ergebnisanalyse

### 6.1 Ergebnisse

- Vorstellung der erhaltenen Daten
- Interpretation / Analyse allerdings Teil vom naechsten Kapitel?

### 6.2 Analyse

- Interpretation / Analyse der Daten
- Begrueendung fuer Verhalten suchen

### 6.3 Diskussion

#### 6.3.1 Begründung Startupzeit

- Warum Node.js schneller ist
- Erlaeutern warum die erhaltenen Ergebnisse in einem real-life Szenario vielleicht nicht aussagekraeftig sein koennten



# 7

## Zusammenfassung

8

**Ausblick**

# 9

## Literaturverzeichnis

# 10

## Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe; die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in ähnlicher Form keiner anderen Prüfungskommission vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Ort, Datum

Silas Hoffmann