

# Verteilte Systeme

Softwarearchitektur

by

Dr. Günter Kolousek

# SW-Architektur und Entwurf

- ▶ SW-Architektur

*The software architecture of a program or computing system is the **structure** or structures of the system, which comprise **software elements**, the externally visible **properties** of those elements, and the **relationship** among them.*

Paul Clements

- ▶ Verwendung von funktionierenden Lösungsansätzen

- ▶ SW-Architektur-Patterns
- ▶ Design-Patterns
- ▶ Idioms

# SW-Architektur-Patterns

- ▶ → relevante Patterns in "Systemarchitektur"
- ▶ *monolithic*
  - ▶ Monolithisches System
    - ▶ untrennbare Einheit
    - ▶ unabhängig von anderen Systemen
    - ▶ single-tiered: UI, Database access, Business logic
- ▶ *component-based*
  - ▶ Komponente
    - ▶ kann mehrfach verwendet werden, d.h. kann in selber SW mehrfach eingesetzt werden
    - ▶ ist nicht kontextabhängig, d.h. verwendbar in "beliebigen" Situationen
    - ▶ lässt sich mit anderen Komponenten verbinden
    - ▶ ist gekapselt
    - ▶ kann unabhängig eingesetzt werden und unterliegt eigener Versionierung, d.h. eigenständige Ressource
  - ▶ → SOA, Microservice, JEE, .Net,...

# SW-Architektur-Patterns – 2

- ▶ *layered*
  - ▶ Abstraktionen in Schichten
  - ▶ vs. monolithisches System
- ▶ *event-driven*
  - ▶ Verarbeitung von Zustandsänderungen
  - ▶ event generator, event queue, event dispatcher, event handler
  - ▶ Implementierungen
    - ▶ main-loop und callback
    - ▶ observer pattern
    - ▶ delegates
    - ▶ signal-slot

# SW-Architektur-Patterns – 3

## ▶ *shared nothing*

- ▶ jeder Thread/Prozess/Node ist unabhängig
- ▶ kein gemeinsamer Speicher, Massenspeicher,...
- ▶ z.B. Webserver SW
- ▶ → Skalierbarkeit
- ▶ z.B. Actor Model

## ▶ *blackboard*

- ▶ gemeinsame Datenstruktur, die zum Lösen eines Problems genutzt wird
- ▶ sukzessives Ablegen von Daten der Threads/Prozesse/Nodes (Teillösungen) in einer hierarchischen/strukturierten Form
- ▶ Methapher: Flipchart/Tafel mit Experten
- ▶ kommt aus der AI