Möglichkeiten zur Kontrolle und Steuerung der Kommunikation von Microservices

**Bachelorarbeit**

im Studiengang  
Softwaretechnik und Medieninformatik

vorgelegt von

**Gerrit Wildermuth**Matr.-Nr.: 74734

am 1. Januar 2027   
an der Hochschule Esslingen

Erstprüfer/in:   
Zweitprüfer/in:

# Kurzfassung

# Abstract

**Keywords:**

# Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung 2

Abstract 2

Inhaltsverzeichnis 3

Abbildungsverzeichnis 4

Tabellenverzeichnis 4

Codeverzeichnis 4

Abkürzungsverzeichnis 5

1 Überblick 6

2 Ziele 7

3 Stand der Technik 8

4 Zusammenfassung und Ausblick 9

Glossar 10

Literaturverzeichnis 11

Ehrenwörtliche Erklärung 12

Stichwortverzeichnis 13

# Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Monolith gegen Microservices Quelle: Eigene Darstellung 7

Abbildung 2 Docker – Beginner’s Guide – Part 1: Images & Containers (Quelle: https://codingthesmartway.com/wp-content/uploads/2019/02/010-1024x500.png) 9

Abbildung 3 15

# Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Unterschiede zwischen Abbildungen und Tabellen 27

Tabelle 2: Beispiele für Überschriftebenen 36

Tabelle 3: Aufstellung der wichtigsten Formatvorlagen der Dokumentvorlage 48

# Codeverzeichnis

[Codeteil 1: Beispiel für einen Codeauszug 34](#_Toc419798065)

# Abkürzungsverzeichnis

ALP Arbeits-, Lern- und Präsentationstechniken

HBI Hochschule für Bibliotheks- und Informationswesen

HdM Hochschule der Medien

HSE Hochschule Esslingen

# Überblick/Einleitung

Microservices, sind grob gesehen Teilmodule Vollständer Softwaresysteme und können sowohl physisch, sprachlich und strukturell getrennt sein. Durch diese Trennung, entsteht eine große Menge, als auch unterschiedliche Arten der Kommunikation. Diese Kommunikation bietet viele Möglichkeiten als auch Tücken. Es muss hierbei, wie so oft, darauf geachtet werden diese möglichst zu erkennen und entsprechend zu behandeln.

Die größte Gefahr hierbei ist, dass das System nicht stabiler, sondern womöglich unübersichtlich wird und dem entsprechend schwieriger zu handhaben. Hier wird im Speziellen darauf geschaut, wie wir das System von Microservices, in möglichst jeder Hinsicht robust gestalten können und welche unterschiedlichen Möglichkeiten wir hierbei verwenden können.

Robust bedeutet in diesem Falle, dass bei einem Fehler keine Kettenreaktion stattfinden darf, dass wenn erwünscht Nachrichten immer ankommen müssen, dass wenn ein Service überlastet ist, dieser sich wieder erholen darf, dass Services eigenständig upgedatet werden können, dass auf Leistungsanfragen automatisch reagiert wird oder diese keinen Einsturz ergeben, dass bei Fehlern auf Fallbacks zurückgegriffen wird, wenn dies Business technisch möglich ist, dass kontinuierliche „Healthchecks“(Lebst du noch?) durch-geführt werden, dass Auslastung über die einzelnen gleichen Microservices aufgeteilt wird und dass nachvollzogen werden kann, wie der Traffic verläuft.

Ein weiterer Punkt der Kommunikation, der hierbei untersucht wird, beinhaltet den Kommunikationsfluss welcher mit wachsender Größe sich immer komplizierter gestalten kann.

Bei einer Vielzahl an Microservices, wird es auch Wichtig, dass die einzelnen Services sich finden können bzw. sich an einem zentralen Punkt Anmelden und sichtbar machen können.

Um eine möglichst geschickte Verwaltung von Updates zu Gewehrleisten, sollte man auf keinen Fall, auf einen zentralen Konfigurationspunkt verzichten. Hierdurch können Updates auf Vielerlei Services gleichzeitig geändert werden, ohne irgendein durcheinander zu verursachen.

Dabei werden sowohl Drittanbieter Software, als auch mögliche Software Patterns und Techniken untersucht und in entsprechende Kategorien und Softwareschichten eingeteilt.

Es soll dabei aber nicht um die Organisation oder die Sicherheit dieser Services gehen.

# Microservices

## C:\Users\gwi\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\MonolithVSMicro.pngMonolith oder Microservices

Abbildung 1 Monolith gegen Microservices Quelle: Eigene Darstellung

### Monolith

#### Einführung

Ein Monolith ist im Deutschen ein einheitlicher Stein. In unserem Fall widerspiegelt es ein zusammenhängendes Softwaresystem wieder, welches es seit dem Beginn des Internets gibt und alle drei Komponenten in sich Vereinigt. Diese Komponenten sind die UI, die Datenbank und einen Server. Der Code mag in unterschiedliche Teile aufgeteilt sein aber das System wird immer als ganzes, einheitliches Paket veröffentlicht. Bei jeder Änderung muss somit auch das ganze System neu veröffentlicht werden.

#### Vorteile der Monolithen

* Der größte Vorteil eines Monolithen ist, die nahe Verknüpfung der einzelnen Bestandteile und somit kann auf weitläufige Kommunikation verzichtet werden und einiges an Fehlern und Arbeitsaufwand vermieden werden. Es ist dadurch möglich schneller zu Ergebnissen zu kommen, was vor allem bei eingespielten Entwicklerteam offensichtlich wird.
* Durch die zusammenhängende Architektur, gestaltet es sich einfacher, das System auf einem Server zum Laufen zu bringen. Dies ist dadurch möglich, dass keine weiteren Verbindungen, Ports oder ähnliches festgelegt werden müssen da alles auf einem und demselben System läuft.
* Datenbank ist an einem Punkt wodurch Konsistenz deutlich einfach bzw. überhaupt erreicht werden kann.
* Es ist deutlich einfacher, eine Datenbank konsistent zu halten, da diese eng mit dem Rest des Systems gekoppelt ist.

#### Nachteile der Monolithen

* Je größer die Anwendung wird, also umso mehr Zeilen Code sie enthält und zusätzliche Features implementiert werden umso wertvoller, werden Entwickler die sich schon mit dem ganzen System auskennen. Allerdings wird es genauso auch immer schwieriger für neue Entwickler einzusteigen und eigene Beiträge hin beizusteuern.
* Ein weiteres Problem von zu groß werdenden zusammenhängenden Systemen ist, das jeder Änderung das gesamte System beeinflussen kann. Dies hat zur Folge, dass der Testaufwand bei Änderungen um ein vielfaches größer sein kann. Resultierend kann es schwieriger werden neue Technologien in ein bestehendes System zu integrieren.
* Jede Änderung des Systems, egal ob klein oder groß, hat zur Ursache, dass das gesamte System neu bereitgestellt werden muss. Dies spielt keine große Rolle, solange die Anwendung noch klein ist doch je größer sie wird, umso länger dauert dieser Prozess.
* Durch eine starke Verzahnung der Teilbereiche können Projekte mit monolithischer Struktur, nicht so leicht viel neues Personal aufnehmen.

### Microservices

#### Einführung

Verschiedene Bereiche der Anwendung werden aufgeteilt und ausgelagert in eigene Services. Jeder Service kommuniziert über Schnittstellen mit anderen Services bzw. bietet diese an. Jeder Service ist eine eigenständige leichte, also schnell startende und wenig Platz benötigende, Anwendung welche einst ein Teilmodul eines Monolithen war. Hierbei sollte klar sein, das Microservices eigentlich immer in Verbindung mit Containern auftreten. Container bilden hierbei ein Gehäuse für eine entsprechende Anwendung mit all ihren Abhängigkeiten, Laufzeitumgebungen, System Werkzeugen, System Bibliotheken und Einstellungen. Die Container bilden Isolierte Bereiche dar mit ihren eigenen Namenräumen, Benutzern und Ressourcen. Sie stellen allerdings keine Vollwertigen Virtuellen Maschinen dar und Besitzen kein eigenes Betriebssystem oder eigenen Kernel, dies ist allerdings auch gleichzeitig der Grund für ihre Schlankere Bauweise (Stephan Augsten 2017).

#### https://codingthesmartway.com/wp-content/uploads/2019/02/010-1024x500.pngVorteile der Microservices

Abbildung 2 Docker – Beginner’s Guide – Part 1: Images & Containers (Quelle: <https://codingthesmartway.com/wp-content/uploads/2019/02/010-1024x500.png>)

* Die Anwendung in kleinere handlichere Teilbereiche zu zerteilen hilft dabei den Code leichter zu verstehen und sich besser auf das Wesentliche zu konzentrieren, zu Entwicklern und zu Pflegen.
* Je größer die Anwendung wird, umso eher können ganze Teams auf einzelne Services angesetzt werden und diese Entwickeln, anstatt sich um die gesamte Anwendung kümmern zu müssen.
* Vorausgesetzt die Services sind nicht eng miteinander verzahnt, können Entwicklerteams freier Entscheiden was für Technologien, Frameworks oder sprachen sie benutzten. Vorausgesetzt dies ist vom Business Standpunkt auch möglich.
* Die jeweiligen Bereitstellungen, können durch eine Trennung, vom gesamten System, in kleinere Teil Bereitstellungen verändert werden, was es einfacher macht Änderungen durchzuführen. Tests, bleiben ebenso auf kleinere Service Systeme begrenzt, wodurch sie schneller Veröffentlicht werden können.
* Skalieren der Services wird auch einfacher und Effizienter. Im Gegensatz zum Monolithischen System, wo jeweils das volle System hoch skaliert wird, werden im Micoservice Kontext, nur diejenigen Skaliert welche wirklich benötigt werden, ohne unnötige Ressourcen zu verschwenden.
* Durch die Starke unabhängige Modularität, können Updates je nach Service vollständig unbemerkt durchgeführt werden und es ist nicht mehr notwendig das Gesamte System Abzuschalten. Durch diesen beschleunigten Prozess können Entwickler auch schneller auf Änderungen oder Fehler reagieren.
* Wenn Fehler in Services keine Kettenreaktion herbeiführen, wird eine höhere Robustheit erreicht und das gesamte System kann stabiler laufen.
* Services können, durch die Sprachliche Trennung, einfach in anderen Projekten wiederverwendet werden.

#### Nachteile der Microservices

* Es kann schwieriger sein, Fehler in einem verteilten System zu finden als in einem Lokalen zusammenhängenden System. Dies tritt verstärkt auf, wenn die Services von unterschiedlichen Teams entwickelt werden.
* Da jeder Service seine eigene Datenbank besitzen kann, kann dies zu Datensatz Duplikationen führen.
* Die Unterteilung von Services kann zu weit zu gehen und der Überschuss kann die Nützlichkeit überschreiten.
* Die Notwendigkeit, der Verwendung von Docker oder Kubernetes um das verteilte System zu steuern bzw. Bereitzustellen, kann unerwünscht sein.
* Mit vielen Abhängigkeiten zwischen den Services, kann es herausfordernd werden, ein Ende zu Ende Test durchzuführen.
* Kommunikation zwischen Services, kann sehr teuer werden, wenn sie nicht richtig umgesetzt wird und den entsprechenden Anforderungen entspricht.
* Datenbank Anfragen, können dazu führen das zusätzliche Datenbanken angesprochen werden müssen, welche zu anderen Services gehören. Dies kann zu Problemen führen(wenn dies z.B. mehrfach kaskadierend ist).

# Verteilte Systeme

## Definition

Nach (Andrew S. Tanenbaum 2006) ist ein Verteiltes System ein Zusammenschluss unabhängiger Computer welche dem Nutzer als ein einziges Zusammenhängendes Systems erscheinen. In unserem Fall, betrachten wir dieses Verteilte System als ein Zusammenhängendes System aus Microservices. Dem entsprechend trifft unsere vorherige Definition der Microservices hier auf die einzelnen Komponenten/Computer zu. Hierbei wird nochmal in Frontend und Backend Komponenten/Services unterschieden. Ersteres ist dem Nutzer dabei sichtbar wobei Letzteres dies nicht ist, sondern nur intern verwendet wird.

## Orchestrierung

Es wird besonders wichtig, wenn man ein verteiltes System mit einer Microservice Architektur verwirklicht, dass durch die deutlich größere Anzahl an Services und die dadurch entstehenden Schnittstellen gut gemanagt werden können. Durch Dinge wie Containerisierung und Autoskalierung können die Services deutlich schneller vermehren und unübersichtlich werden. Für diese deutlich größere Anzahl an Services benötigen wir neue Werkzeuge, um diesem Wachstum zu beherrschen und möglichst zu automatisieren. Diese Werkzeuge nennt man in der Fachsprache Orchestratoren und werden dafür benutzt diese Container automatisiert zu konfigurieren, koordinieren und zu managen. Sie unterscheiden sich hierbei natürlich in Funktionalität und Handhabung. In unseren Untersuchungen, werden wir zu der Orchestrierungs Plattform Kubernetes zurückgreifen, da sie zum Zeitpunkt der Thesis die am weitesten verbreitete Plattform ist und diese wohl auch noch eine Weile sein wird.

## Netzwerk/Kommunikation in einem Verteilten System

Der wohl größte Unterschied, zu einem nicht verteilten System, ist die Kommunikation. Durch die zusätzlichen Wege dauert die Kommunikation deutlich länger und kommt ab einer gewissen Größe an Ihre Grenzen. Sie kann außerdem immer wieder Fehlschlagen und gewährleistet nie eine hundert Prozentige Sicherheit. Durch diese Limitationen werden unterschiedliche Technologien benötigt und angewendet. Es können z.B. verzögerte Wiederholungen ausgeführt werden, Teilinformationen abgerufen oder gar noch gecachte Informationen weiter verwendet werden.

## Von Fehler Potential zu Robustheit

Zu aller Erst geht es nicht darum falls oder ob etwas Fehlschlägt, sondern wenn etwas Fehlschlägt. Das heißt, wir rechnen fest damit, dass Fehler auftreten werden und Planen für diese im Voraus. In verteilten Systemen trifft dies besonders stark zu, da die erhöhte Anzahl und Vielfalt an Kommunikation, über das Netzwerk, geradezu dazu einlädt. Doch, da wir uns dessen Bewusst sind, können wir entsprechende Komponenten und Sicherheitsmechanismen in unterschiedlichen Schichten einbauen, um diese Systeme Robuster zu machen.

Einige Fehlerquellen:

1. Es können Fehler im Netzwerk auftreten.
2. Die Netzwerkbandbreite kann überschritten werden.
3. Anfrage Wiederholungen können Lasten noch vergrößern.
4. Nachrichten Warteschlangen können überlaufen.
5. Fehler in einzelnen Systemen, können weitere oder gar das gesamte System zum Einsturz bringen.
6. Es können immer wieder Topologische Änderungen auftreten.
7. Es können sich Datenbank Duplikate einschleichen.

(Arnon Rotem-Gal-Oz)

Einigen dieser Fehlerquellen werden später noch angeschaut und behandelt. Hierbei werden unterschiedliche Lösungsansätze geprüft und eingeordnet.

## Daten Beständigkeit

Bei einem Monolithischen System ist es üblich, dass es eine zentrale Datenbank gibt, wo jeglicher Datenverkehr gebündelt wird. In einem verteilten System wird ein anderer Ansatz verwendet und jedes System verwaltet eigene Datenbanken. Demnach findet die Kommunikation größtenteils über APIs statt und nicht über eine geteilte Datenbank.

Da die jeweiligen Systeme eigenständige Datenbanken haben, können diese spezialisiert werden. Dies erlaubt verschieden Datenbank Systeme, in einem einzigen System zu verwenden.

# Ein Robustes verteiltes System/

## /Wie erstellt man ein verteiltes System Robust

Wie geht man die Fehlerquellen in verteilten System an?

Die Fehlerquellen/Herausforderungen in Detail -> runterschieben in die einzelnen Bereiche.

Dont apply every pattern

Dont decorate everything

Use metrics

Not only Http (not only in the network)

<https://www.youtube.com/watch?v=gvDvOWtPLVY> 20:20

medium.com/@adhorn

## Bulkhead

Ist ein Begriff, welcher aus dem Schiffsbau kommt und beschreibt eine Technik, bei der das Schiff in Segmente unterteilt wird. Bei einem Leck können diese Segmente separat geschlossen werden, um somit zu verhindern, dass das gesamte Schiff voll Wasser läuft. Feuerschutztüren im Brandschutz dienen demselben Zweck und verhindern die Rauchverbreitung im Haus.

So wie im Schiffsbau und im Brandschutz, wird das Bulkhead Pattern (in Deutsch Schott Muster) auch in der Microservice Architektur verwendet, um zu verhindern, dass das gesamte System durch einen einzigen Fehler zum Einsturz gebracht wird. Dies geschieht im Falle von Microservices auf die Art und Weise, dass einzelne Bahnen im Prozessablauf voneinander Technisch getrennt werden.

### Probleme welche durch das Bulkhead Pattern gelöst werden

* Weitergabe von Fehlern: Da das System in einzelne Bereiche Isoliert ist und keine Ressourcen Teilt, können Fehler in anschließenden/verbunden Teilsystemen Isoliert werden. Das heißt wenn ein Service einen Fehler auslöst werden die Restlichen Systeme nicht beeinträchtigt.
* Lärmender Nachbar: Wenn das Pattern richtig umgesetzt wurde, also Netzwerk, Speicherplatz und Rechenleistung getrennt wurden. Stellt dies sicher, dass wenn ein Einzelner Service sehr viele Ressourcen verwendet dies nicht andere Services, außerhalb der Isolierten Zone, beeinträchtigt.
* Ungewöhnliche Bedarf/Nachfragen: Der Bulkhead Schützt Ressourcen in deren Isolierten Zonen davor, dass andere Services ungewöhnliche Anfragen erhalten z.B. wenn viel mehr Nachfragen als sonst stattfinden. Das heißt das nur der Jeweilige Service von TCP Port Auslastung, Datenbank verfall etc. beeinflusst wird.

### Prinzipien des Bulkhead Patterns

1. Teile Möglichst Nichts:

Soweit es möglich ist, sollte, wenn Services in eigene Fehlerzonen isoliert werden keine Datenbanken, Firewalls, Speicher und Rechenleistung etc. teilen. Durch Kostenmanagement kann man es auch nur auf die Services herunterbrachten.

1. Vermeide Synchrone aufrufe zu anderen Services:

Synchrone Service zu Service Kommunikation erweitert die Fehlerzone eines Bulkheads. Es können Fehler und Trägheit mit synchronen aufrufen übertragen werden und somit den Schutz welchen Bulkheads gewähren Verletzten.

## Circuit breaker

Circuit breaker, zu Deutsch Sicherung, kommen ursprünglich aus dem elektrischen Bereich. Sicherungen sind kleine Drähte oder Widerstände welche bei einer gewissen Leistung durchbrennen und dies bevor andere Leitungen z.B. in der Wand durchbrennen und so ein Feuer auslösen können, was ursprünglich öfters zu Hausbränden geführt hat. Sie werden also als Notschalter benutzt, um größere Schäden zu verhindern.

Dieses Prinzip, würde nun anhand eines Programmiermusters in der Software übernommen, umso eine erhöhte Stabilität zu gewehrleisten. Wie in der herkömmlichen Art und Weiße, gibt es auch hier mehrere zustände des „Schaltkreises“. Er kann Offen, geschlossen oder Zusätzlich halb-offen sein. Die Einzelnen Zustände werden nun anhand des Folgenden Bildes [Finale Bild Nummer] erklärt. Closed ist zu allererst der Zustand welcher den Normalen betrieb wiederspiegelt, dieser wird nur verlassen, wenn eine entsprechende Anzahl an Fehlern vorliegt (threshold). Open, blockt erst einmal jeglichen Datenverkehr und schaltet erst nach einer gewissen Zeit auf Half-Open um. Half-Open testet den Service und lässt ein paar(weniger wie im Ursprünglichen Closed) Anfragen durch.

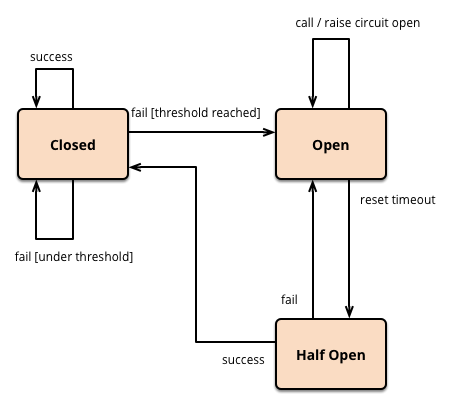


Figure 1: Circuit Breaker Zustände (Martin Fowler 2014)

Den Circuit Breaker richtig einstellen (Metrics)

## Retry

## Rate Limiter

## Load balancer

dasd

## Message Queues

## Data Consistency

## Configuration server

## Service Registry/Discovery

## Dynamic Service Registries

## Breach?

## Other options?

# Zusammenfassung und Ausblick

# Glossar

# Ehrenwörtliche Erklärung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name: |  | Vorname: |  |
| Matrikel-Nr.: |  | Studiengang: |  |

Hiermit versichere ich, <Vorname, Name>, dass ich die vorliegende <Bachelor- oder Masterarbeit> mit dem Titel <Titel der Abschlussarbeit> selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebene Literatur und Hilfsmittel verwendet habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinne nach anderen Werken ent­nommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ort, Datum Unterschrift

# Stichwortverzeichnis

Abbildung 25

Literaturverzeichnis

Andrew S. Tanenbaum; Maarten Van Steen (Mitarb.): *Distributed Systems Principles and Paradigms.* Zweite Auflage : Pearson Education, 2006

Arnon Rotem-Gal-Oz: *Fallacies of distributed computing Explained.* URL http://www.rgoarchitects.com/Files/fallacies.pdf – Überprüfungsdatum 09.10.2019

Martin Fowler: *CircuitBreaker.* URL https://martinfowler.com/bliki/images/circuitBreaker/state.png. – Aktualisierungsdatum: 04.10.2019 – Überprüfungsdatum 14.10.2019

Stephan Augsten: *Was sind Container? : Definition „Container (Informatik)“.* URL https://www.dev-insider.de/was-sind-container-a-573872/. – Aktualisierungsdatum: 19.01.2017 – Überprüfungsdatum 10.04.2019