

Dominik Meyer

Software Engineering

## (Komponenten) Architektur



WEITER WISSEN →

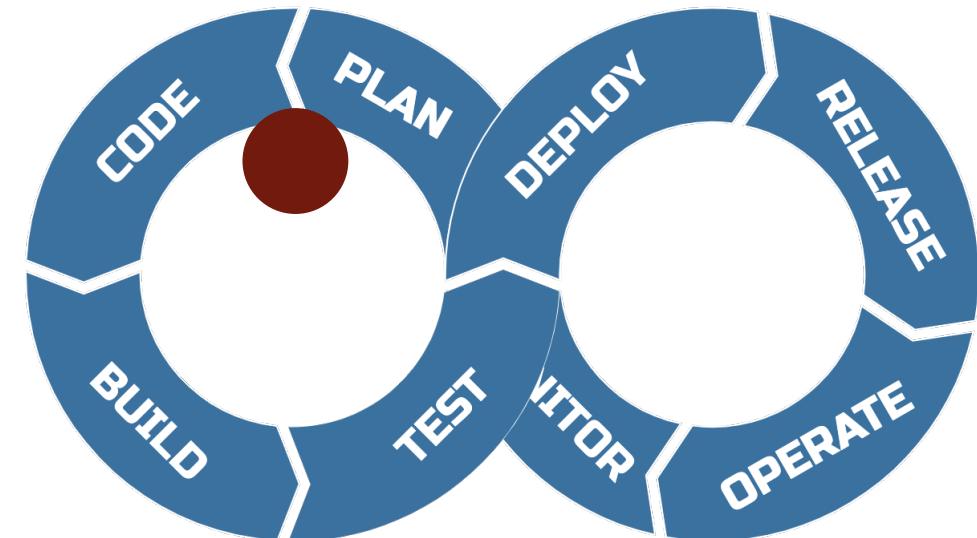
# Ziel

Nach der Lektion wenden die Studierenden die *Design Considerations* korrekt an und können diese in ihre Applikation transferieren.

Nach der Lektion haben die Studierenden das Unterrichtsbeispiel *Jinder* nach als Schichtenmodell entworfen.

# (Komponenten) Architektur

- Geschäftsprozesse- und Fälle
  - RME
- High Level Architektur gewählt
- Design
  - Umsetzung der Prozesse und Fälle planen
  - Anforderungen einplanen und reflektieren
- Wir graben uns weiter bis zum Code
  - *Software Engineering heisst Denken, nicht nur drauflos coden*



# Agenda

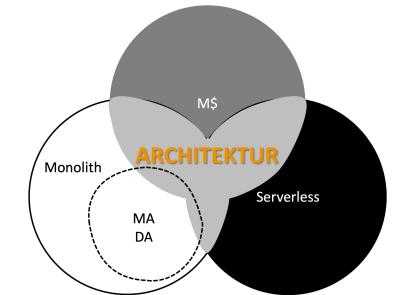
- Ziel
- Design Considerations
- Layered → Hexagonal Design
- Zielkontrolle

# Design Considerations

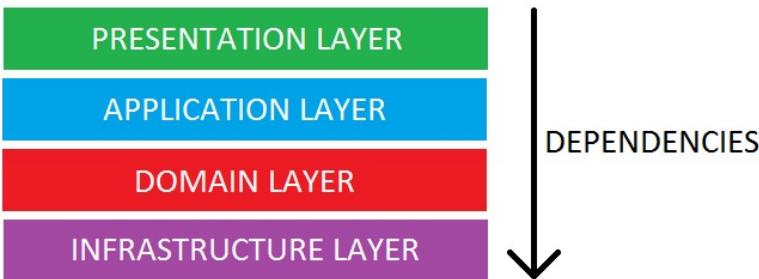
- Compatibility - With others or an older self
  - Extensibility - Adding capabilities without major changes
  - Maintainability - Documentation, DevOps, Transparency, clean
  - Modularity - isolated components, exchangeable, division
  - Reliability - functions under load for a specific time
  - Reusability - Don't repeat yourself DRY, reuse in other designs
  - Robustness - Operate under stress / faulty data, fail graceful
  - Security - Withstand hostile acts and influence, keep data safe
  - Usability - Emotions, help, experience, journeys
- 
- Design != Architektur, jedoch ist klar
    - Ungeeignete/schlechte Architektur kann kein gutes Design fördern
    - Das können wir nicht von heute auf morgen
    - Best practises, Reviews, Erfahrungen
      - Junior, Senior, Lead...

# Architekturen

- Es gibt ± 7 Architekturen
- Diese sind kombinierbar, es gibt nicht **DIE EINE**
  - (wieder nicht 😊)
- Alle haben ihren Verwendungszweck
- Im Detail schauen wir an
  - Schichtenmodell
  - Hexagonal Architecture
  - sind die in MA, DA meist-genutzten
- Die restlichen im Anhang



# Schichtenmodell / Layered Architecture

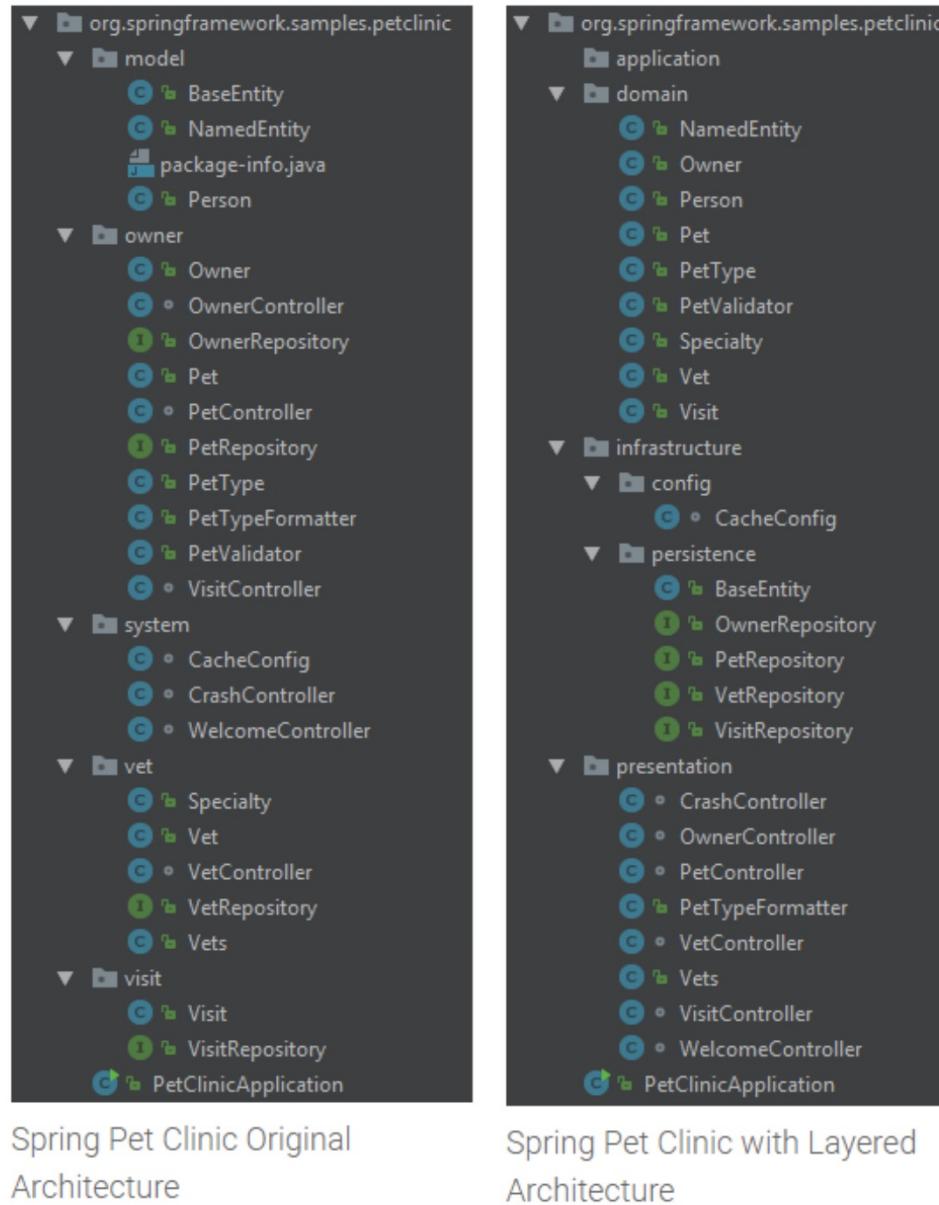


- Common, typically used with databases
- Layers allow devs to work on separate layers independently
- Data travels from outside inwards and back out

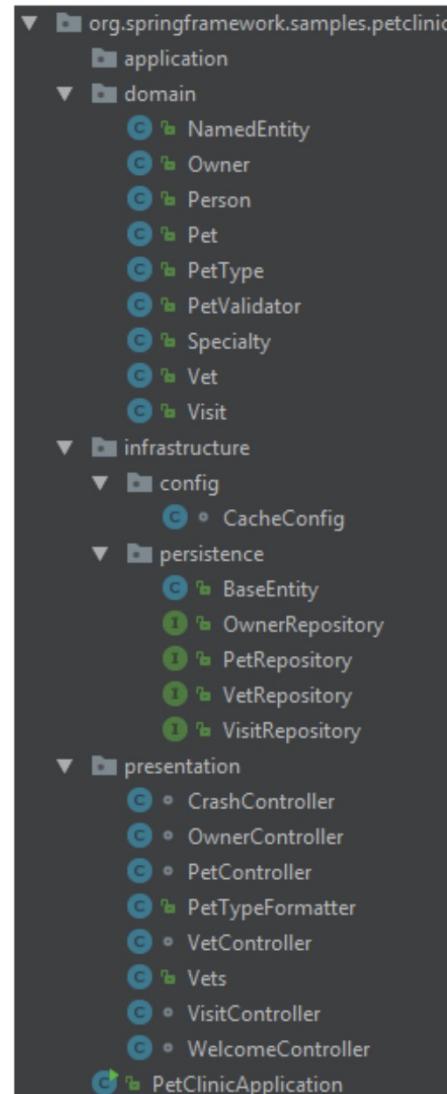
- New applications*
- Applications that mirror some business that is layered too*
- Inexperienced teams that do not understand other architectures*
- Maintainability - and Testability - focused applications*

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Maintainable</li> <li>+ Testable</li> <li>+ Easy to assign “roles”</li> <li>+ Easy to update and enhance any layer</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Source code mess if not well done</li> <li>– Slow code due to “handing down logic”</li> <li>– Isolation can make it hard to understand</li> <li>– Often results in monolithic deploys</li> <li>– Coders can skip layers → Coupling</li> </ul> |
|--|--|

# Schichtenmodell / Layered Architecture



Spring Pet Clinic Original  
Architecture



Spring Pet Clinic with Layered  
Architecture

# Schichtenmodell / Layered Architecture

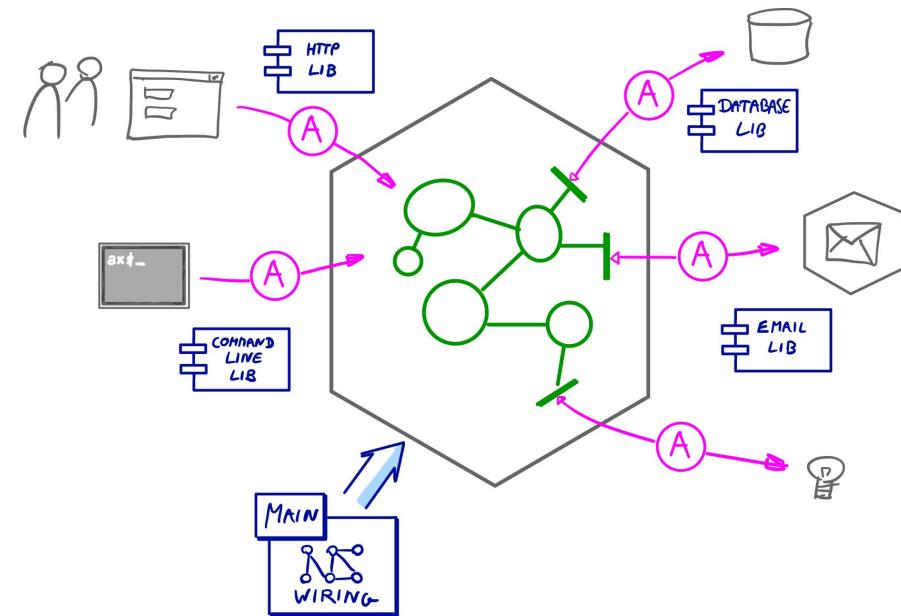
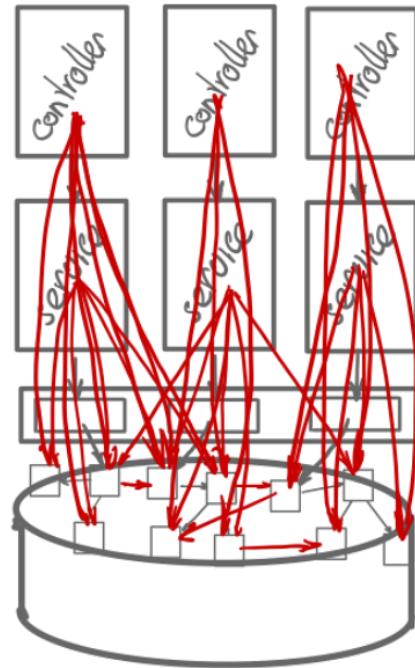
+

- Einfachheit (kleine Lernkurve von ALG / OOP)
- Konsistent (gut für kleine Gruppen)
- Saubere Trennung von Zuständigkeiten (Code und Personen)
- Dinge sind einfach zu finden

-

- Skaliert schlecht (wird ein Chaos)
- «Use Cases» der App nicht einfach ersichtlich
- Schwache Kohäsion (Logik kann weit verteilt sein)
- u.U. schwache Abhängigkeitsisolation (Dependency Inverstion)

# Hexagonal Design/Architecture



# Hexagonal Design/Architecture

+

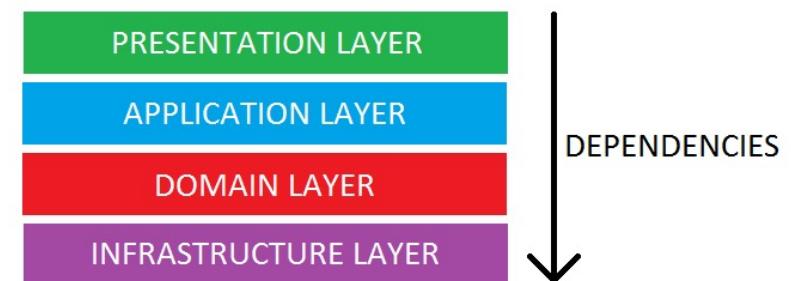
- Fokus auf «unsere» Logik
- Einfaches «Was gehört wohin»  
  (→ Lektion 22+ Design)
- Einfachere, fokussiertere Tests
- Klarer Fluss der  
  Abhängigkeiten, Reduktion  
  deren
- Unterstützt einfache  
  Erweiterung des Domain  
  Model

—

- Adapter schreiben kann  
  repetitiv werden
- Impl. eines Features kann  
  heissen diverse Orte berühren
- Isolation der Domain nicht  
  immer einfach (Leak)
- Nimmt nicht alle  
  Entscheidungen ab, z.B. Wie  
  wir den Adapter  
  implementieren

# Hexagonal Architecture Untersuchung

- Kompilat von SOLID und anderen Design Prinzipien (L22+)
- “Weiterentwicklung” des Schichtenmodell
- Hexagonal Architecture ist der Urahne von “Clean Architecture”
-  sind immer die Schichten, egal in welche Richtung diese “stapeln”
  - respektive deren Abhängigkeiten
  - deren Modularität
  - deren Abhängigkeiten



# Geschichtetes Jinder

AUFTAG  
 20min

/docs/tasks/bites/architecture

Iterieren Sie unser Jinder Modell, Schichten Sie dieses.

# Zusammenfassung

- Architektur ist nicht einfach zu «trennen»
- Ist nicht 100% das gleiche wie Software Design
- Hat kein Handbuch was dazu gehört und was nicht
  - Wesentliche
  - Wichtigste
  - Intellectual Property
- Best Practises u.a. mit Mustern
- Erfahrung
  - Austausch, Senior Developer, Reviews, etc.

MA: Fachliche «Richtigkeit» wird weniger gewichtet, als ihre Erklärungen und Verfolgbarkeit ihrer Entscheidungen zu Ergebnissen aus RME oder den «oberen» Schichten der Architektur

Auswerten

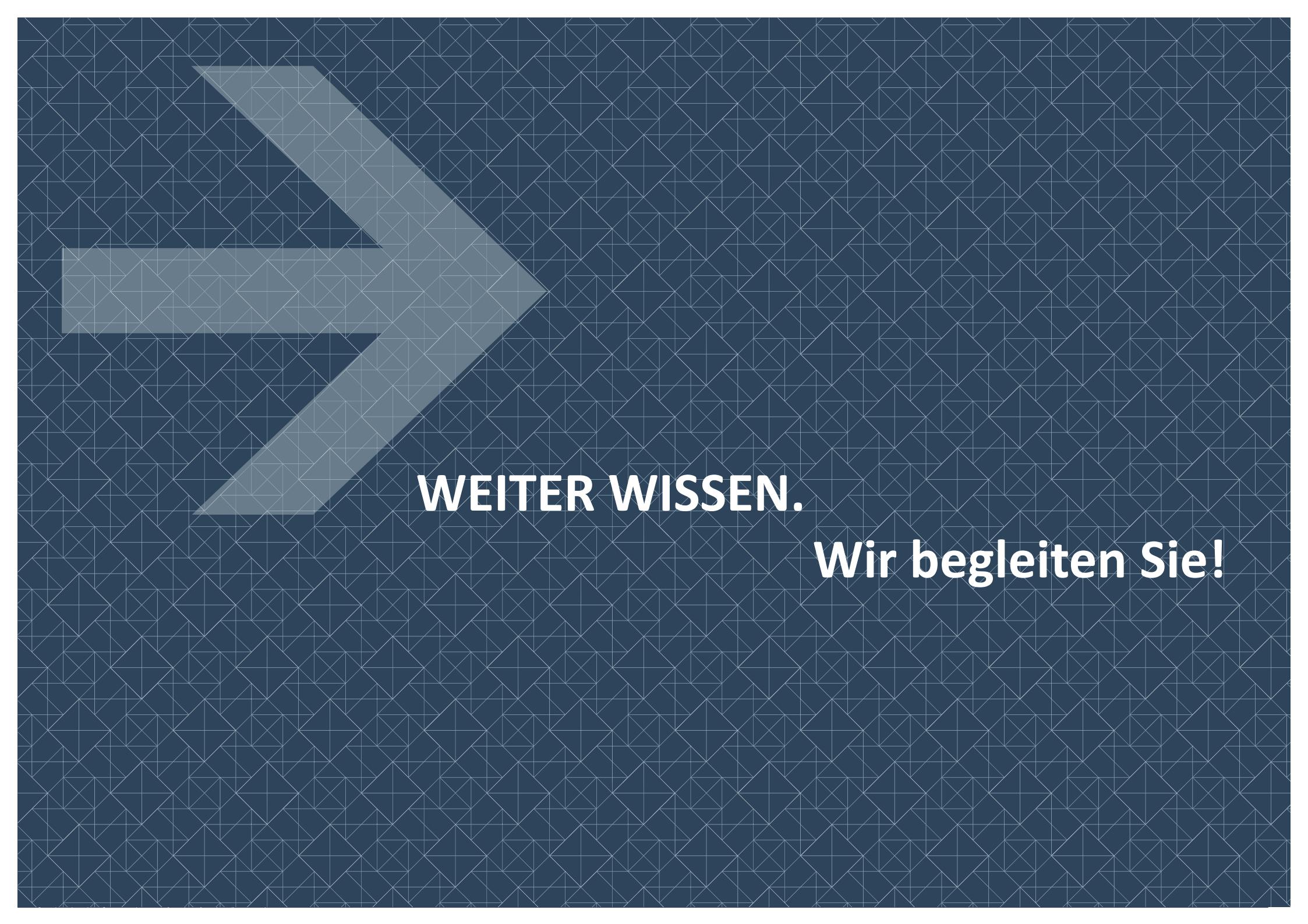
# Zielkontrolle

AUFTAG  
⌚ 5min

<https://forms.office.com/r/2R93fQdj57>

🔒 ABB Login

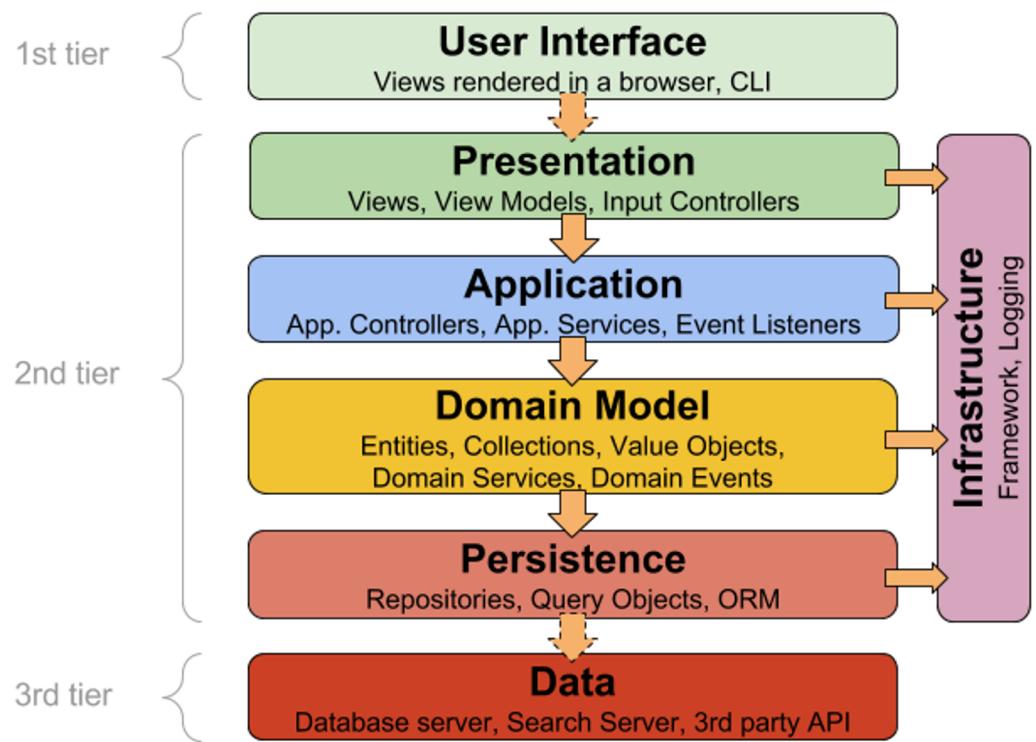
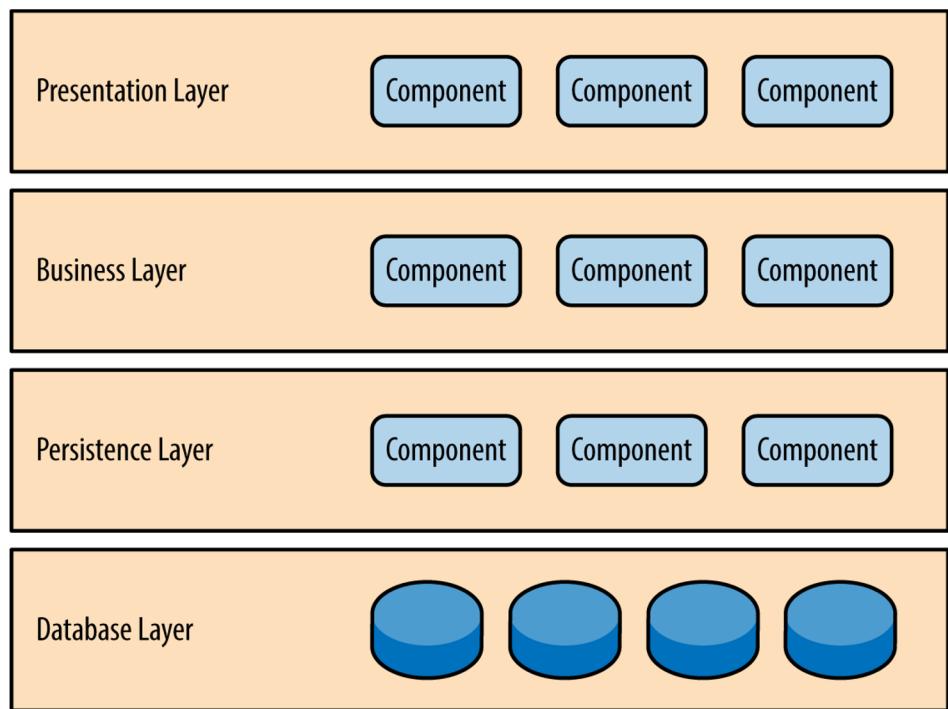




**WEITER WISSEN.**

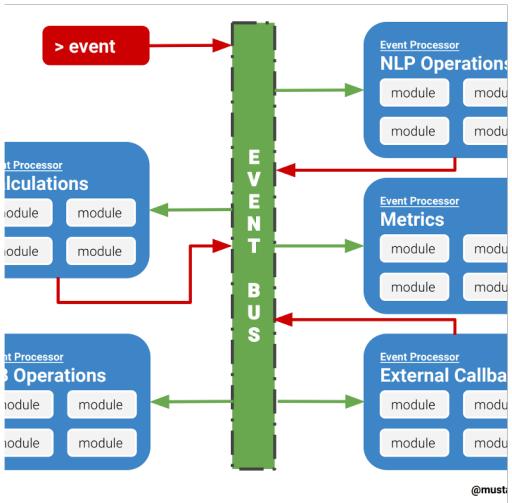
**Wir begleiten Sie!**

Nachfolgend Slides aus früheren  
Vorlesungen  
als ergänzende Lektüre



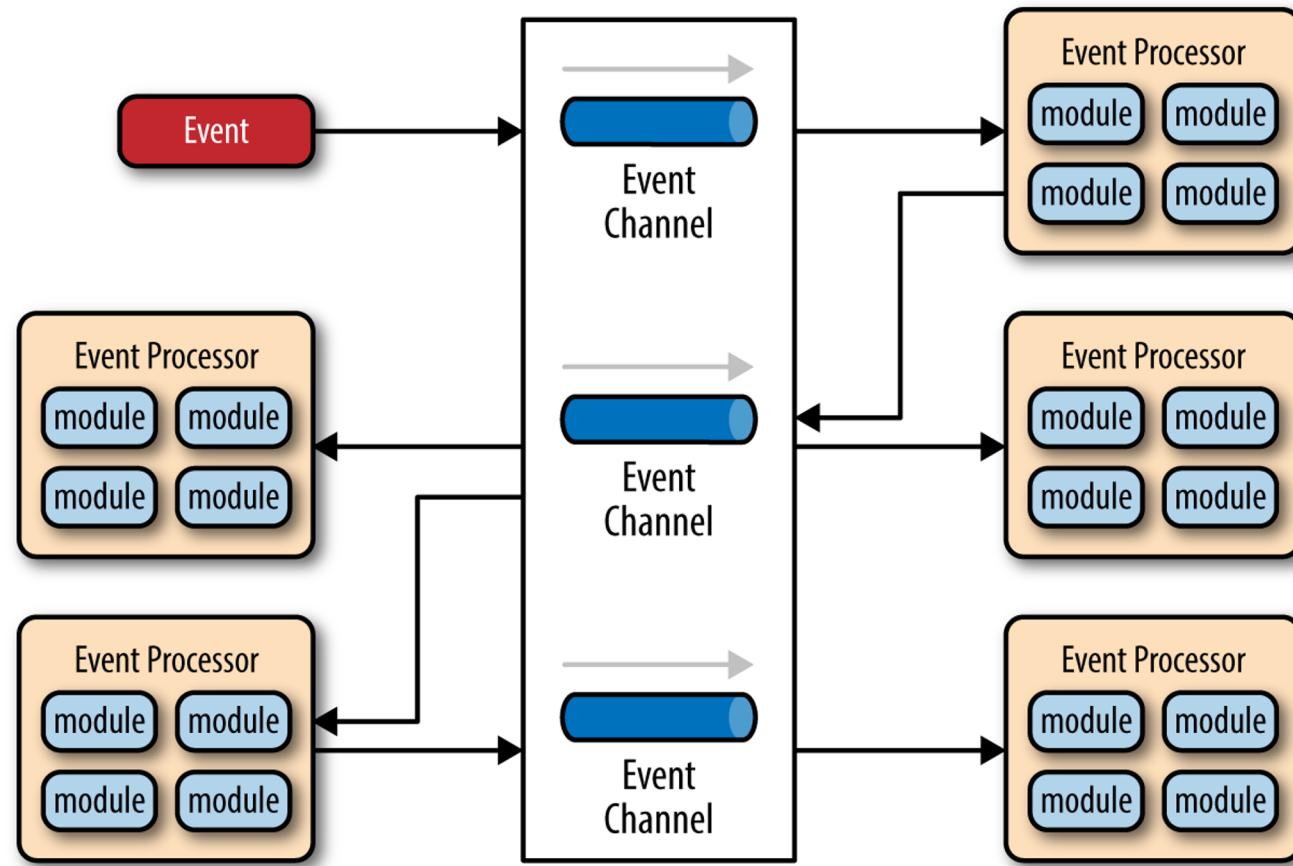
[www.herbertograca.com](http://www.herbertograca.com)

# Event driven architecture

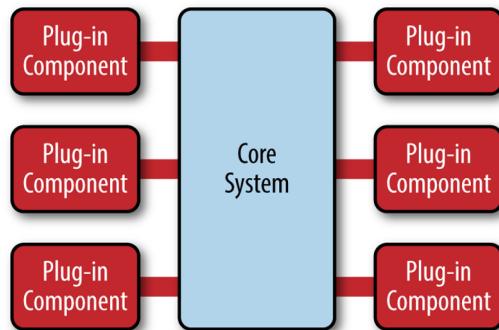


- Central unit accepts data and generates event
  - Only specific modules react to certain events
  - Good example: Events in Javascript (Browser, click, subscribers)
  - Very different from layers because only subscribers react
- Asynchronous systems with asynchronous data flow*
  - Where individual data only interacts with few modules*
  - User interfaces (because non blocking)*

- + Suitable for complex and “chaotic” environments
- + Scale easily and fast
- + Extendable whenever a new event type appears
- Difficult testing and error handling
- One of n units can fail...
- Messaging overhead affects speed
- Transaction based operations difficult
- Unifying events for different needs

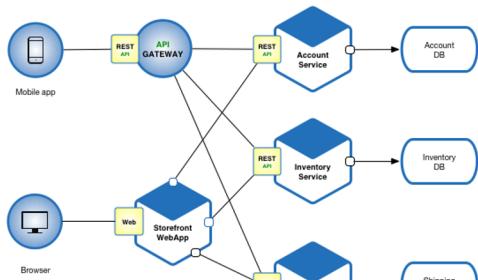


# Microkernel architecture



- Basic tasks go into a kernel (usually small)
  - Developers develop additional logic as “plug-ins”
  - Sometimes called plugin-architecture
- 
- Tools used by huge groups / variety*
  - Applications where division of basic/advanced is clear*
  - When core is routinely fixed but surrounding changes frequently and dynamically*
- 
- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| + Very modular and “agile”      | - Deciding kernel features is an art        |
| + Testable                      | - Handshake between kernel and module       |
| + Lightweight, high performance | - Modifying the kernel difficult/impossible |
| + Easy to deploy, hot-deploy    | - Kernel granularity difficult to choose    |

# Microservice architecture



- Instead of building one big program, small ones are built
- Netflix UI, every component has its service, why?
- Similar to microkernel and event architecture  
But used when tasks can be completely separated

- Websites with small components*
- Datacenters with well defined boundaries*
- Rapidly developing new businesses and applications*
- Spread out development teams*

- + Super modular
- + Scaling capabilities
- + Allows max. Development agility
- + Buzzword (Caution)

- Independency is tricky, Balance is needed
- Not all tasks can/should be split
- Performance can drop due to overhead
- Delay in some services can confuse users

# More on architecture



Term	Short summary	Common examples (or part of)
Monolithic	A single huge structure that does everything	Word, Excel
Peer-to-Peer P2P	Equal right peers distribute the tasks/load between them	BitTorrent
REST / SOA (REST is an approach to SOA)	Mostly used in combination with others, simplify communication	Wordpress backend, any service provider basically (Netflix, Uber, Airbnb....)
Rule-based	Store and manipulate knowledge in useful ways	Machine learning, airline seat pricing, online mortgages pricing