

## Pokročilé informační systémy

Principy, data, modely, architektury

prof. Ing. Tomáš Hruška, CSc.

Ing. Radek Burget, Ph.D.

burgetr@fit.vutbr.cz

#### Předmět PIS – Cíle předmětu

- Návrhu informačního systému rozšíření znalostí z IIS
  - Analýza domény a procesů (datové modelování, workflow)
  - Pokročilé architektury systému
  - Systémy pro podporu rozhodování
- Zvládnutí pokročilých technologií
  - Databázová vrstva objektový datový model, alternativy
  - Aplikační vrstva aplikační rámce pro enterprise aplikace
  - Prezentační vrstva klientské programování
- Business intelligence (OLAP systémy)

#### Technologie

- Cílem je zvládnout základní koncepty a principy nezávisle na implementační platformě
- Praktické ukázky (a projekt) budou využívat zejména
  - Java Enterprise Edition (nově Jakarta EE)
    - Alternativy na jiných platformách
  - Objektově-relační mapování (JPA)
  - REST aplikační rozhraní, webový framework (JSF a další)

#### Hodnocení

- Půlsemestrální zkouška: 19 bodů
- Semestrální zkouška: 51 bodů
- Projekt: 30 bodů (8 + 22)
  - Realizace IS na dané téma v týmu (zadání z AIS)
  - ORM datová vrstva
  - Pokročilý aplikační framework umožňující oddělení datové, aplikační a prezentační vrstvy

#### Kontakty

 Ing. Radek Burget, Ph.D. burgetr@fit.vutbr.cz
 C223

- Přednášky, projekty, zkoušky, všechno ostatní
- Ing. Jiří Hynek, Ph.D.
   ihynek@fit.vutbr.cz
   C235
  - Přednášku

Data – informace – znalosti

#### Data

- Hodnota schopná přenosu, uchování, interpretace či zpracování
- Z hlediska IT jde o hodnoty různých datových typů
- Data sama o sobě nemají sémantiku (význam), jsou to věty nějakého formálního jazyka
  - Viz pojem databáze
- Hodnoty dat obvykle udávají stav nějakého systému

#### Informace

- Informace jsou interpretovaná data
- Mají sémantiku (význam)
- Transformaci dat na informace neprovádí informační systém, ale uživatel
  - Systém ukládá a transformuje data
  - Pro uživatele výsledek znamená informaci
- Je nezbytné zajistit shodnou interpretaci dat u všech uživatelů informace
  - vzdělání, školení, zavedení konvencí

#### Příklad rozdílné interpretace dat

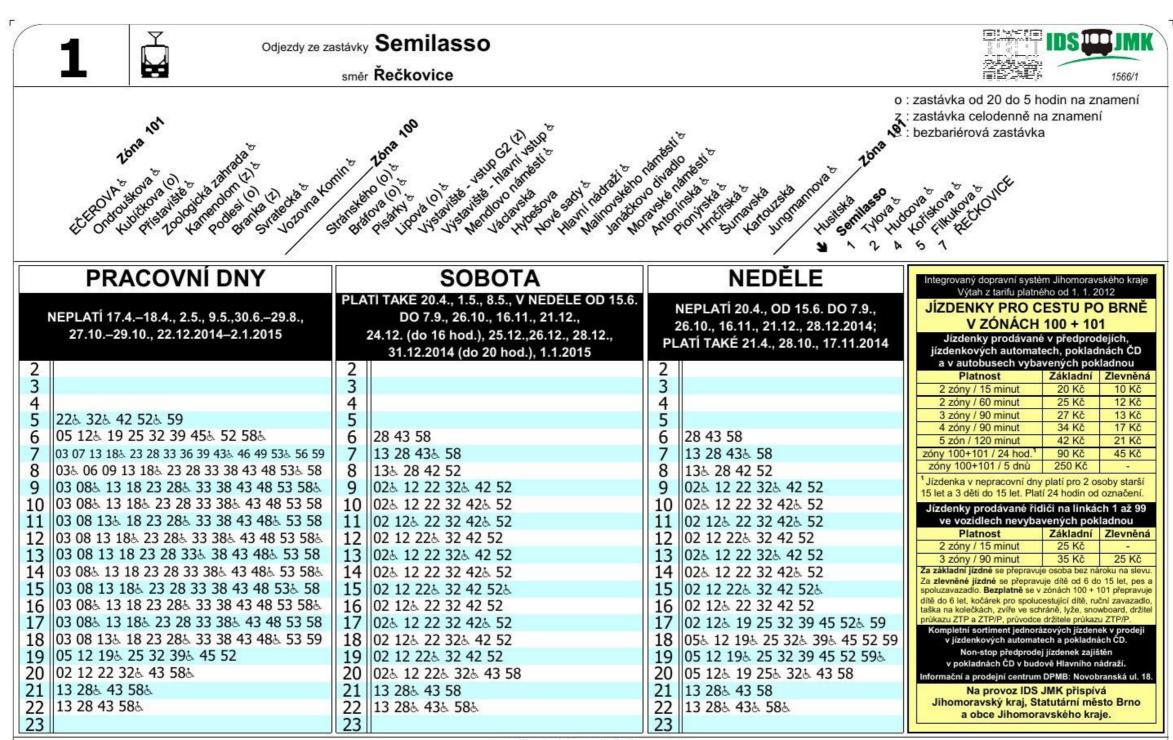
- Údaj 10-12-2005
- V Evropě informace 10. prosince 2005
- V USA informace 12. října 2005

- pro totožná data vznikne rozdílná informace jinou interpretací dat
- Podobně např. jméno a příjmení

#### Znalost

- Informace zařazená do souvislostí
- Jejich interpretace je však ještě hůře definovatelná, neboť může jít o celé shluky informací
- Znalosti chápeme často jako sekundární odvozené informace
- Některé informační systémy se zabývají pouze informacemi (transakční), některé pracují se znalostmi (pro podporu rozhodování a plánování)
- Problematika získávání znalostí z dat (knowledge discovery, data mining)

## Příklad: jízdní řád



& : odjezd nízkopodlažního vozidla

Dopravce: DPMB, a.s., Hlinky 151, 656 46 Brno, www.dpmb.cz Informace o IDS JMK: tel. 5 4317 4317, www.idsjmk.cz

Platí od 15.3.2014

#### Správa informací

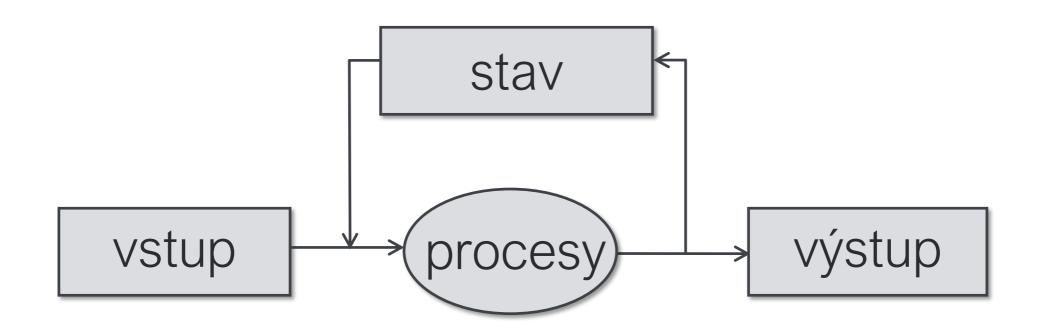
- 1. Sběr,
- 2. Uspořádání a příprava,
- 3. Užití,
- Rušení a náhrada.

Správa probíhá dle základních funkcí systému

- stav, data (zpětná vazba)
- transformace a procesy
- vstup a výstup (komunikace)

## INFORMAČNÍ SYSTÉM

#### Schéma informačního systému



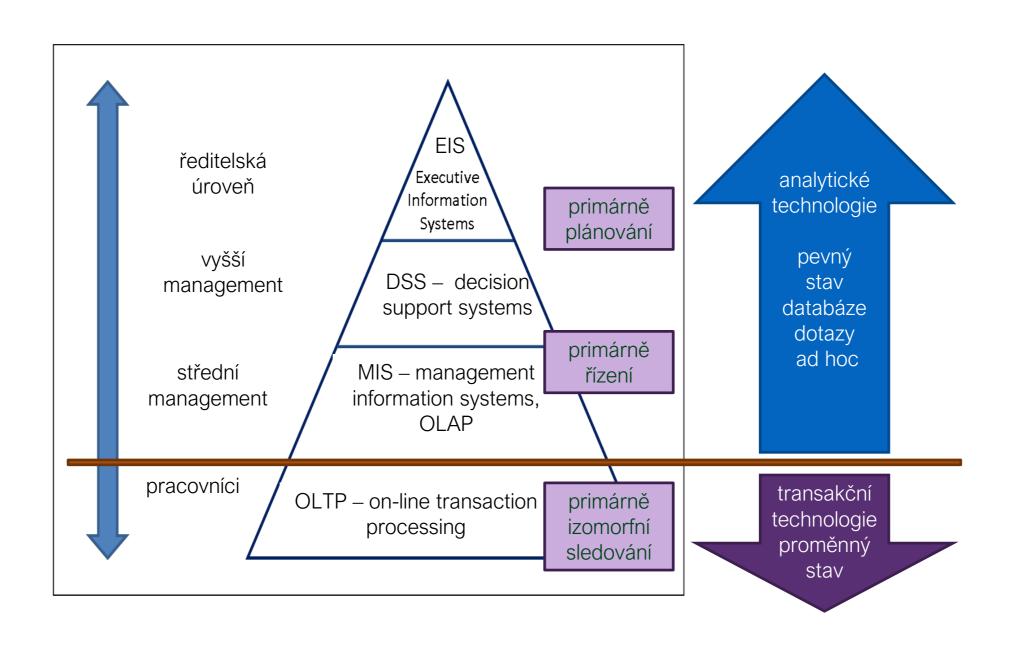
- Modifikované schéma obecného systému
- Data uchovávající stav systému a
- Procesy realizující transformace často ve formě transakcí

#### Stav informačního systému

- Stavem informačního systému jsou hodnoty dat (typicky reprezentované pomocí nějakého modelu) a musíme se zabývat jejich
  - Persistencí (přetrváváním),
  - Konzistencí (splňování jistých pravidel o možných kombinacích hodnot údajů ve stavu) apod.

## Informační systémy podle úrovně rozhodování

## Pyramidové schéma



#### OLTP – On-line transaction processing

- Třída informačních systémů, které zpracovávají transakčně orientované aplikace
- Termín transakční je dvojznačný:
  - databázové transakce
  - komerční transakce

#### mohou se ovšem překrývat

 Tento termín je rovněž používán v případě, kdy systém odpovídá okamžitě na uživatelovy požadavky změnou stavu, příkladem aplikace pro komerční transakce může být např. bankomat.

#### OLTP – On-line transaction processing

- Metodologie, která poskytuje koncovému uživateli přístup k rozsáhlým objemům dat a pomáhá jejich zkoumání.
- podpora pro databázové transakce, které zahrnují i síťové zpracování a mohou být dlouhé a distribuované
- užívají zpracování typu klient/server a dovolují transakcím běžet na rozdílných platformách v síti
- pro decentralizované databázové systémy musejí OLTP distribuovat transakce mezi mnoho počítačů a síť

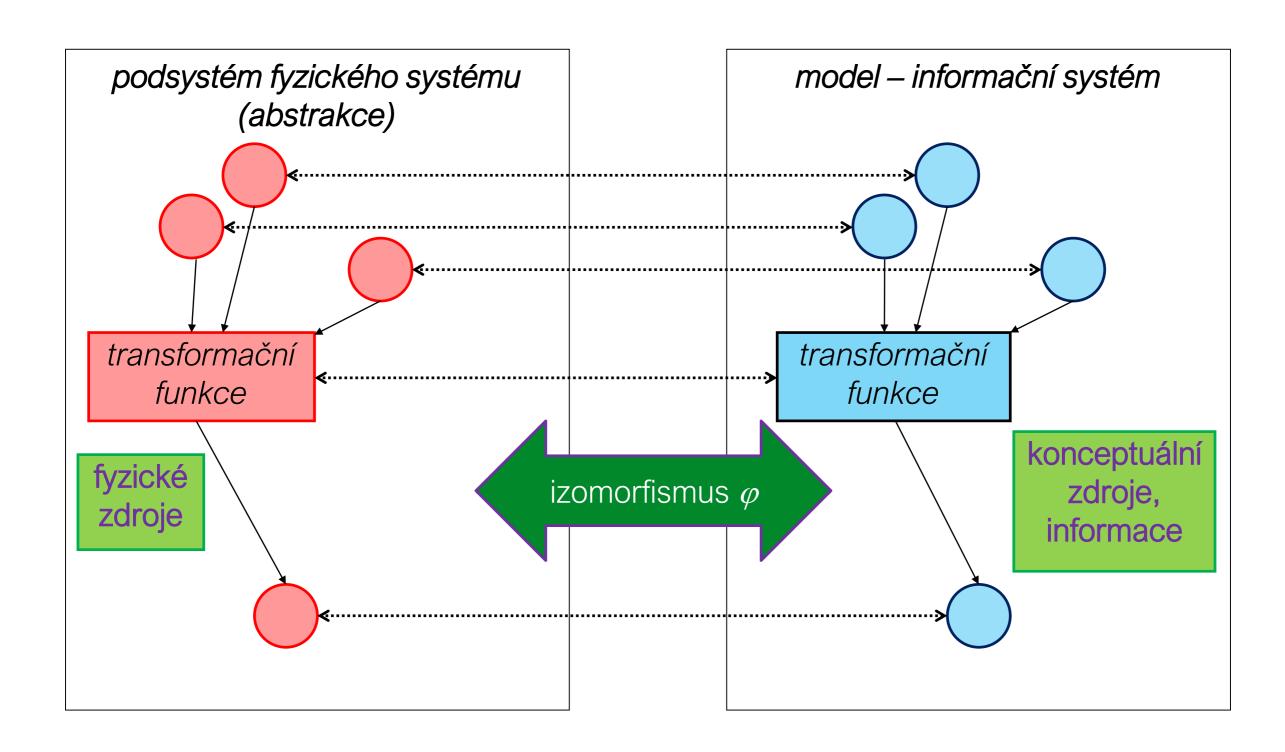
## Informační systém jako model

- Informace modelují skutečné zdroje jiného obvykle fyzického systému (např. podniku)
- Informační systém tedy na nehmotné virtuální úrovni modeluje svůj fyzický vzor, pro jehož řízení je obvykle vytvářen. Vzhledem k tomu, že model nikdy nemůže postihnout veškeré chování a vlastnosti svého vzoru, je virtuální kopie pořizována vždy na vhodné úrovni abstrakce

#### Izomorfismus

- Izomorfismus je zobrazení mezi dvěma matematickými strukturami, které je vzájemně jednoznačné (bijektivní) a zachovává všechny vlastnosti touto strukturou definované.
- Jinými slovy, každému prvku první struktury odpovídá právě jeden prvek struktury druhé a toto přiřazení zachovává vztahy k ostatním prvkům.

#### OLTP jako model



#### Nezbytnost abstrakce

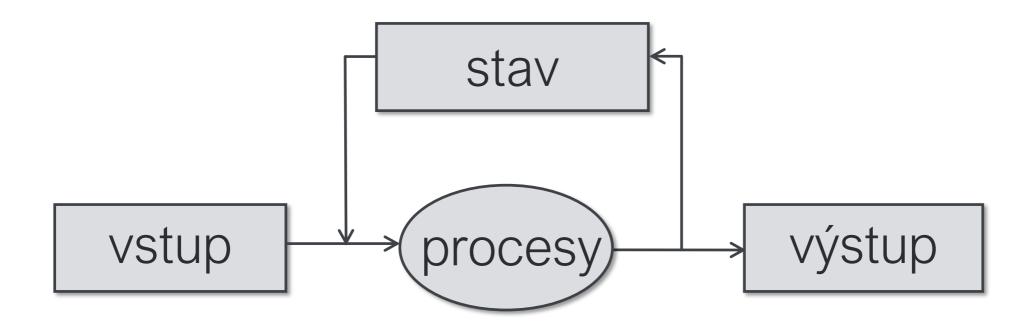
- Není možné modelovat všechny zdroje i procesy fyzického systému. Vždy se vybírají jen ty, které jsou pro úroveň řízení, pro kterou OLTP budujeme, podstatné – modelujeme podsystém původního fyzického systému – abstrahujeme
- OLTP je proto vždy modelem jisté abstrakce původního fyzického vzoru.

#### OLTP jako model

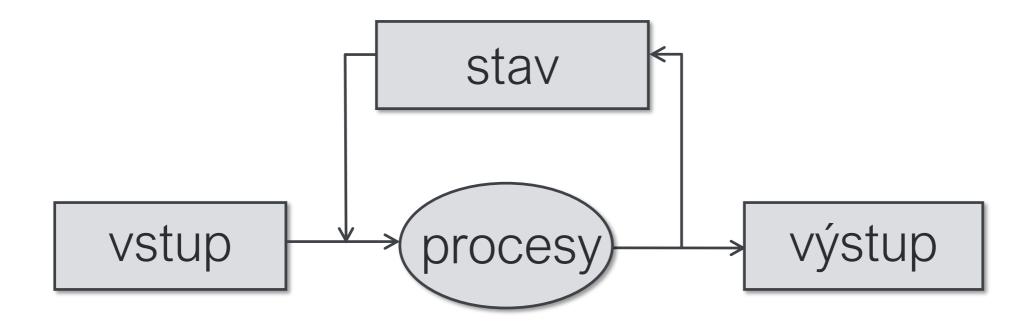
- říkáme, že OLTP modeluje nějaký fyzický podsystém.
- mezi OLTP a jeho fyzickým vzorem existuje izomorfismus  $\varphi$
- pokud je v původním systému funkce nad zdroji, potom v OLTP existuje obraz této funkce pracující s obrazy zdrojů.
- pokud funkce v původním systému má za parametry jisté zdroje a dává jistý výsledek, pak obraz funkce v OLTP mající za parametry obrazy původních zdrojů dává za výsledek obraz původního výsledku.
- To platí i naopak.

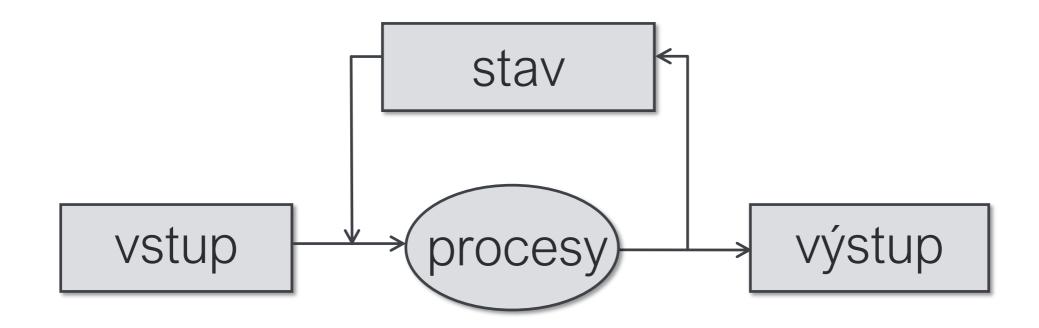
## Příklad OLTP systému

- ve fyzickém systému se pracuje s peněžními zdroji, tj.
   skutečnými penězi, pak se v informačním systému pracuje s jejich virtuálním obrazem.
- pokud ve fyzickém systému je provedena funkce, která na základě objednávky vytvoří skutečnou fakturu, pak v informačním systému je vytvořen její obraz.

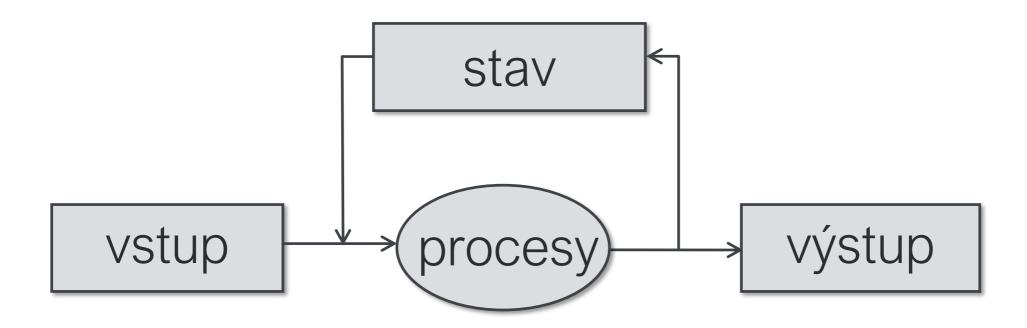


- S jakými daty pracujeme?
- Analýza domény, model, persistence, konzistence,
   ...

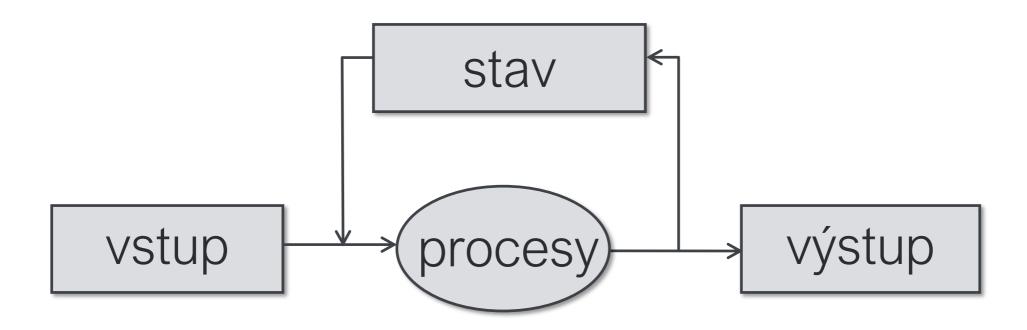




- Jaké jsou k dispozici vstupy?
- Jak se informace pořizují, kdo je zadává?



- Jak mají vypadat výstupy?
- Aby to odpovídalo účelu systému?



- Jak je třeba data transformovat?
- Jaké jsou procesy a postupy v cílové doméně?

# Netypované a typované informační systémy

#### Netypovaný informační systém

- Data bez popisu jejich struktury
- Prostředky pro vytvoření obálky a vkládání libovolného počtu položek vesměs různých typů
- Nelze popsat složitější procesy (pouze operace nad strukturou)
- Není standardizovaný vstup a výstup
- Příkladem je systém textových poznámek, myšlenkové mapy, apod.

## Typovaný informační systém

- Struktura dat ((meta<sup>0</sup>)data) je součástí definice meta<sup>(1)</sup>data
- Data jsou vytvářena pouze na základě metadat
- Lze definovat standardní procesy
- Lze použít databázi se strukturovanými daty
- Lze napsat manuály a vyškolit obsluhu
- Vstupy a výstupy lze standardizovat
- Příkladem jsou klasické OLTP systémy s databází

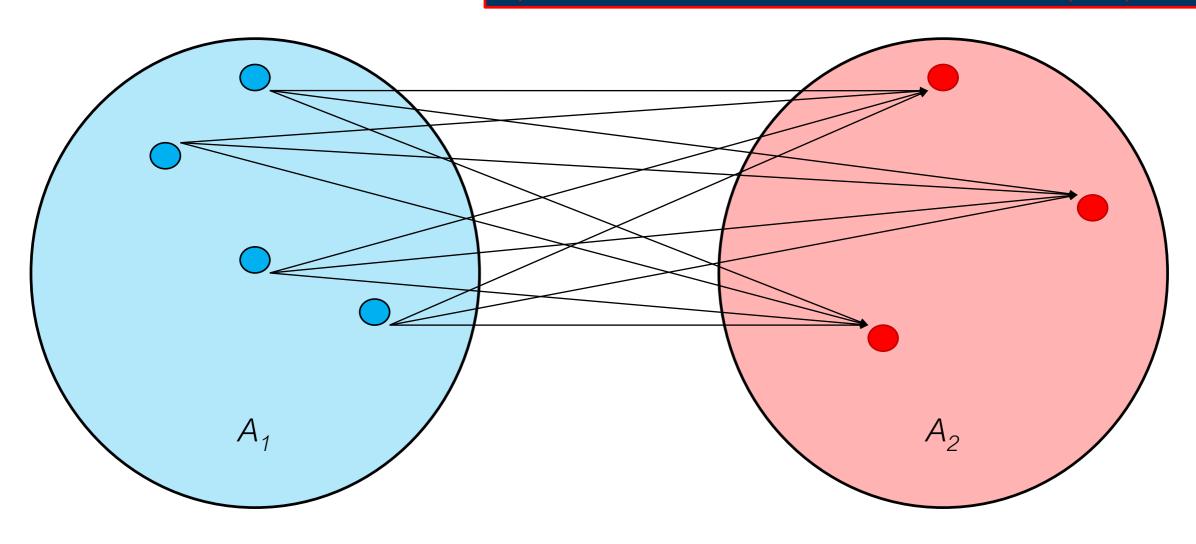
#### Typované informační systémy - pojmy

úroveň	popis	příklad pro relační databázový model	příklad pro objektový model
meta <sup>n</sup> data	atd. cestou odvození uvedených pojmů k základním definicím, se zvyšující se mocninou se používá obecnějších modelů vesměs matematických		
meta <sup>5</sup> data	jak vypadá množina, uspořádání atd.	uspořádání je binární relace na množině tranzitivní, reflexivní, antisymetrická	
meta <sup>4</sup> data	jak vypadá struktura a kolekce	kartézský součin je množina uspořádaných dvojic; uspořádaná multimnožina je množina obecně obsahující více stejných prvků s definovaným uspořádáním	
meta <sup>3</sup> data	jak vypadá databázový model – základní stavební kameny struktura, kolekce	struktura je kartézský součin dvojic; kolekce je uspořádaná multimnožina (zde a výše už to nezáleží na modelu)	
meta <sup>2</sup> data	jak vypadá katalog – databázový model (schéma)	relace je kolekce struktur	objekt je pojmenovaná struktura s libovolnou úrovní vnoření struktur a kolekcí
meta <sup>(1)</sup> data = <b>metadata</b>	jak vypadá výskyt - katalog	relace faktura má domény číslo, adresát a klíčem je vázána na relaci položky	objekt faktura má položku číslo a vnořenou prostou struktura adresa, vnořenou kolekci struktur položka atd.
(meta <sup>0</sup> )dat a = <b>data</b>	výskyt	faktura číslo 1200005, Jan Novák, 1 ks telefon, 2500 Kč, celkem 2500 Kč atd. (výskyt prvku relace nebo objektu)	

#### Kartézský součin a uspořádaná množina – META<sup>4</sup>DATA

#### Kartézský součin A<sub>1</sub> x A<sub>2</sub>

#### prerekvizita: kurz Diskrétní matematika (IDA), UMA



zde prvky jsou všechny dvojice vyjádřené šipkami, v tomto případě konečných množin je jich 4x3=12 (násobí se kardinality všech množin součinu)

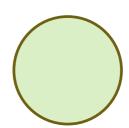
# Kartézský součin

- Uspořádaná n-tice je množina hodnot ve tvaru (a<sub>1</sub>, a<sub>2</sub>, ... a<sub>n</sub>)
- Kartézský součin  $A_1$  x  $A_2$  x ... x  $A_n$  je množina všech uspořádaných n-tic takových, že  $a_1 \in A_1$ ,  $a_2 \in A_2$ , ...  $a_n \in A_n$ . Podstatné je, že v uspořádané n-tici každá hodnota je prvkem jediné z množin definice kartézského součinu a to té, která jí indexem odpovídá

#### Struktura a kolekce – META<sup>3</sup>DATA

# Základní typy

- Vždy musejí existovat nějaké základní datové nestrukturované typy:
  - Celočíselné
  - Reálná čísla
  - Znaky / řetězce
  - Datum/čas
  - Výčtové typy apod.



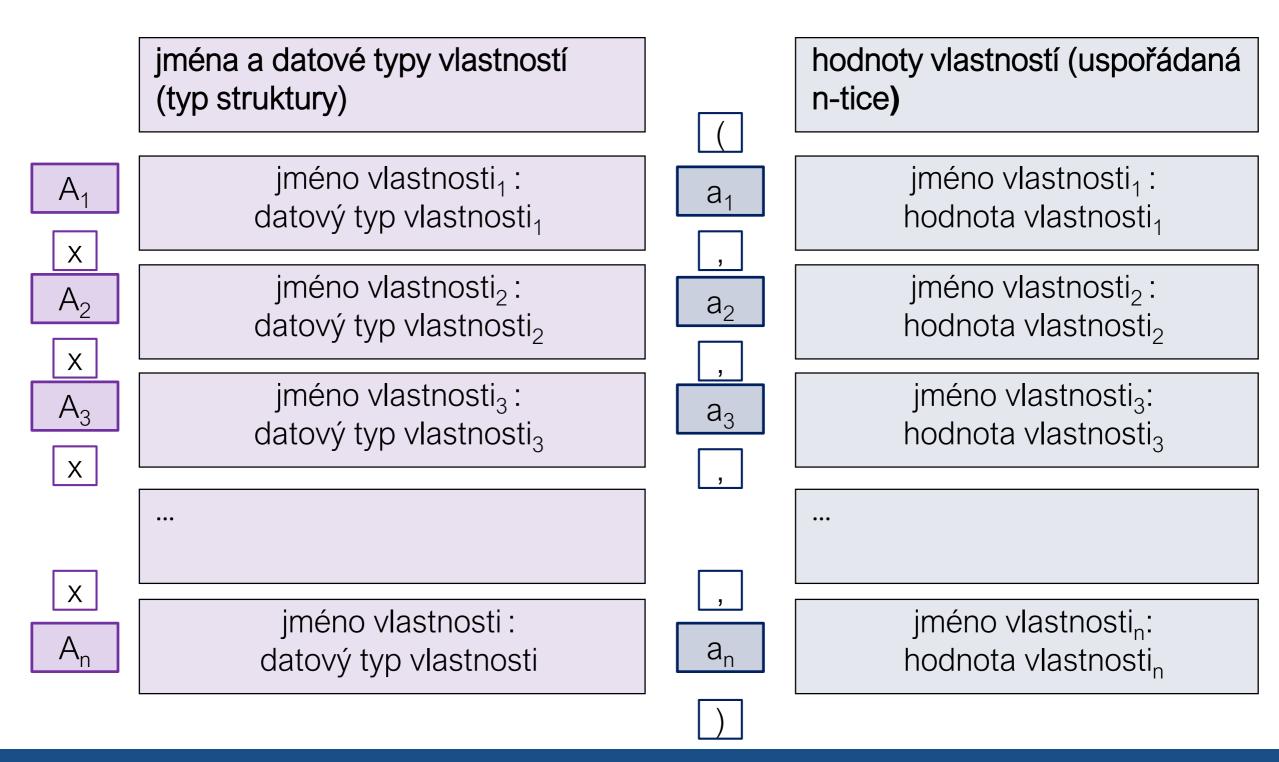
### Strukturované datové typy

- Strukturované datové typy = meta¹data (též nazývané datové struktury) popisují, jak z jednodušších datových typů (ať už základních nebo i jednodušších strukturovaných) budovat složitější.
- Existují základní dva způsoby, jak strukturované datové typy vytvářet:
  - struktura a
  - kolekce.
- Vše je definováno předem, před vznikem hodnoty

#### Struktura

- Uspořádané n-tice, které jsou prvky kartézského součinu jsou strukturované hodnoty vytvářené:
- Pevným počtem pojmenovaných dílčích hodnot (dvojic jméno,hodnota) obecně různých typů
- Jako synonymum pro uspořádanou n-tici (tedy hodnotu) je velmi často užíván termín struktura nebo záznam. Jako synonymum pro kartézský součin (tedy datový typ) budeme často používat typ struktura nebo typ záznam.

### Schéma struktury



#### Příklad datového typu struktura

```
structure FyzOsoba
properties
UplneJmeno: string
Jmeno: string
Prijmeni: string
DatumNaroz: date
end structure
```

### Např. Java

```
class FyzOsoba
{
    private String uplneJmeno;
    private String jmeno;
    private String prijmeni;
    private Date datumNarozeni;
}
```

# Hodnota struktury

jména vlastností	hodnoty vlasti	ností		
UplneJmeno:	"Prof. Ing. Jan	Prof. Ing. Jan Novák, CSc."		
Jmeno:	"Jan"			
Prijmeni:	"Novák"	iméno v	⁄lastnosti₁	
DatumNaroz:	24.5.1954	,		jmé
				•

#### Kolekce

- Kolekce (synonyma jsou řetězec, posloupnost, seznam, soubor) je, na rozdíl od struktur, tvořena
- Předem neomezeným počtem hodnot stejných datových typů.

# Typy kolekcí

- Opakování prvků: Množina obsahuje obvykle každý prvek pouze jednou. Pokud je povoleno, aby daný prvek byl v množině vícekrát, mluvíme o multimnožině
- Pořadí prvků: kolekce může být uspořádaná (záleží na pořadí prvků) nebo neuspořádaná
- Tradiční seznam je uspořádanou multimnožinou
- Obecně lze vytvářet kolekce s prvky libovolných datových typů.
  - Časté omezení je vytvářet pouze kolekce s prvky datového typu struktura

#### Operace nad množinou

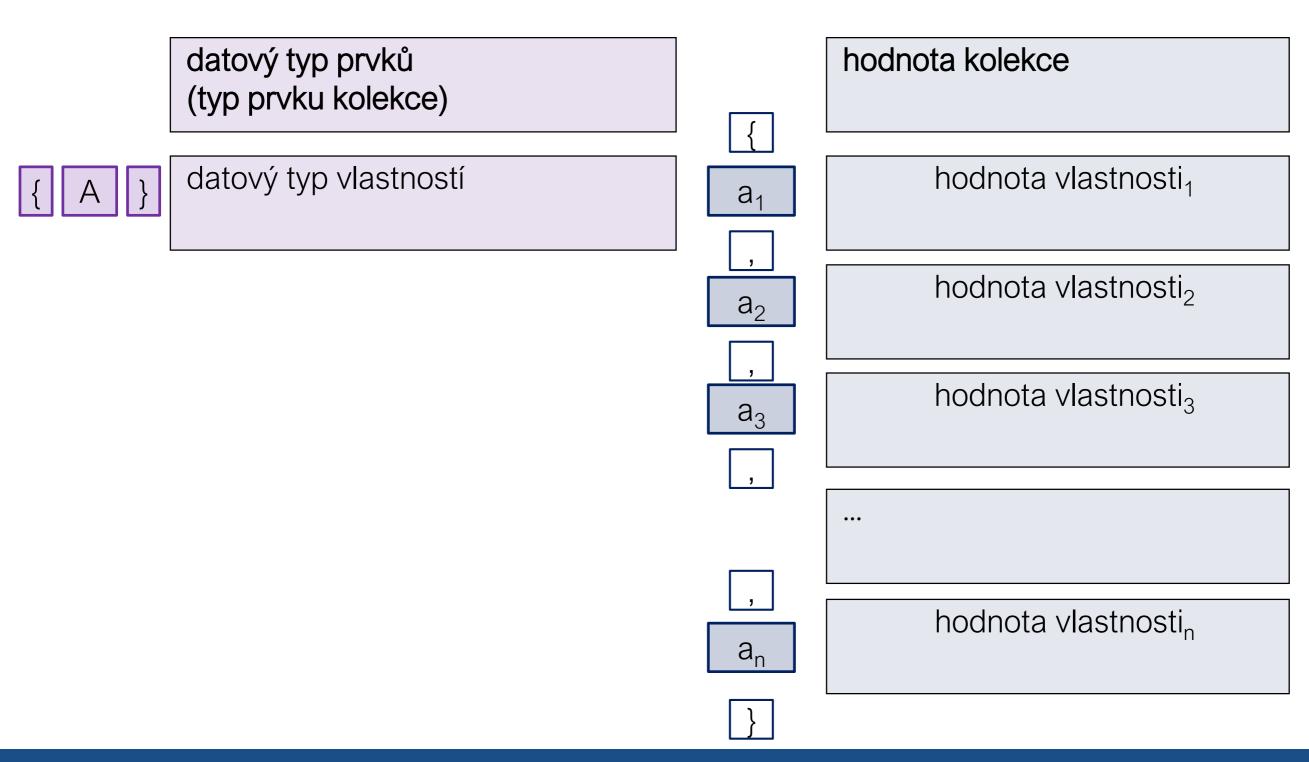
- Vkládání prvku do kolekce (add),
- Získání prvku z kolekce (item),
- Určení počtu prvků kolekce (count) a
- Rušení prvku kolekce (remove)

- další
- provádění operací nad všemi prvky (forall)

#### Vlastnosti kolekce

- Kurzor (iterator), což je ukazovátko do kolekce, kterým lze posunovat oběma směry a nastavovat je do různých pozic v kolekci podle různých kriterií.
- Protože v průběhu práce s kurzorem se může kolekce měnit co do obsahu i počtu prvků, dělíme kurzory na stabilní, které na tuto skutečnost neberou zřetel a nestabilní, které reflektují změny
- Nad kolekcí může existovat jedno nebo více definovaných uspořádání jejich prvků podle různých klíčů.

#### Schéma kolekce



#### Příklad datového typu kolekce struktur

collection FyzickeOsoby of

structure FyzOsoba
properties

UplneJmeno: string

Jmeno: string

Prijmeni: string

DatumNaroz: date

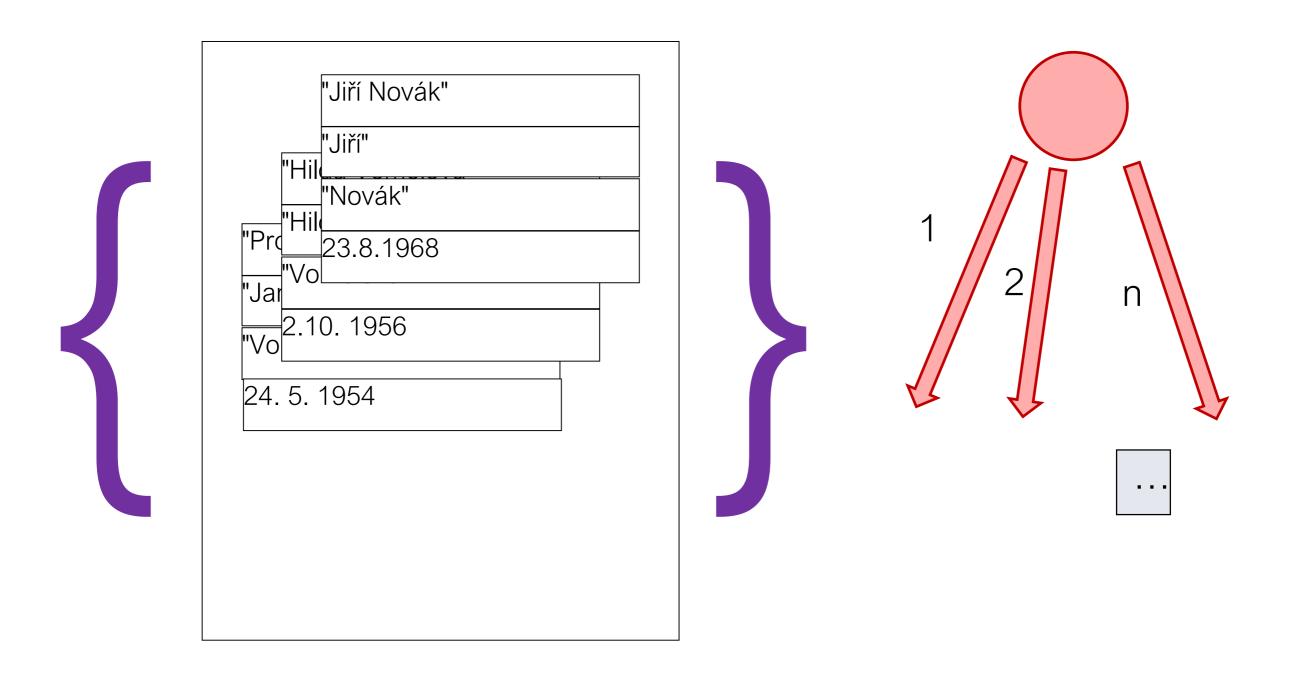
end structure

# Např. Java

- Collection
   FyzOsoba> obecnaKolekce;
  - List<FyzOsoba> seznamOsob;
  - Set<FyzOsoba> mnozinaOsob;

•

#### Hodnota kolekce



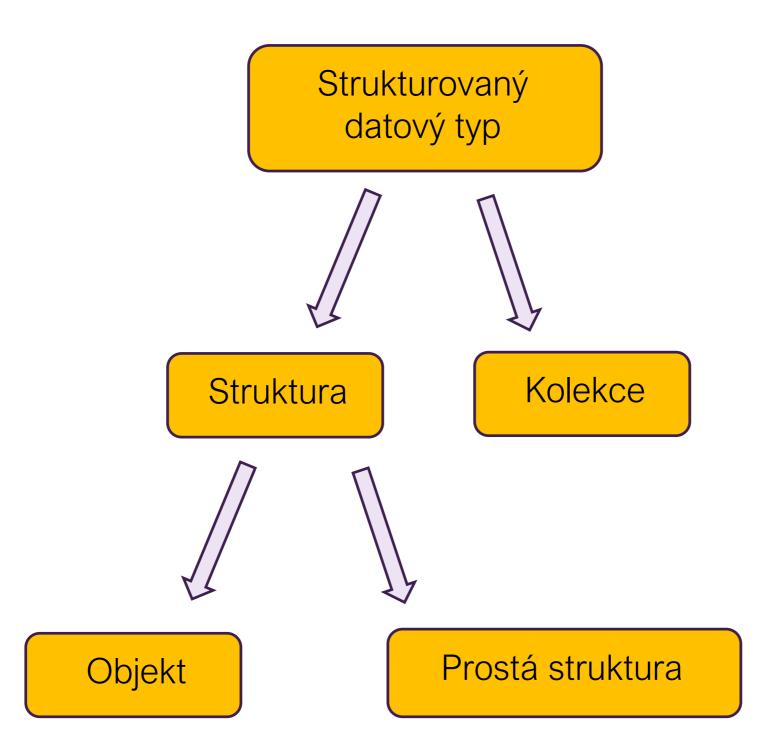
# Agregáty

- Vlastnostmi kolekce jsou nejčastěji agregáty (agregované hodnoty), což jsou hodnoty statisticky popisující prvky kolekce nejčastěji číselných hodnot.
- počet prvků,
- maximum,
- minimum,
- součet hodnot,
- průměr atd.

#### Objekt a prostá struktura

- Objekt je struktura s identifikací.
- Každému objektu v systému přiřazena jednoznačná identifikace nazývaná OID (object identification).
- Objekt je tedy struktura, jejíž systémovou a obvykle první vlastností je OID. Hodnotu OID generuje databázový systém při vzniku objektu a po celou dobu činnosti ji nemění
- Tím, že má objekt OID, je identifikovatelný a tudíž i odkazovatelný. Má to za následek, že může figurovat jako člen ve vztazích. To struktura bez identifikace nemůže. Takovou strukturu bez OID budeme nadále nazývat prostou strukturou.

#### Strukturované datové typy



## Zanořené kolekce a struktury

Obecně lze struktury a kolekce libovolně vzájemné vnořovat (v CDL pouze pouze pojmenované typy)

```
concept TYPD [Data=Value]
...
end concept
concept TYPB/TYPYB [Data=Value]
    properties
        C: integer
        D: TYPD
end concept
concept ZANORENA [Data=Ref]
    properties
        A: integer
        B: TYPYB
```

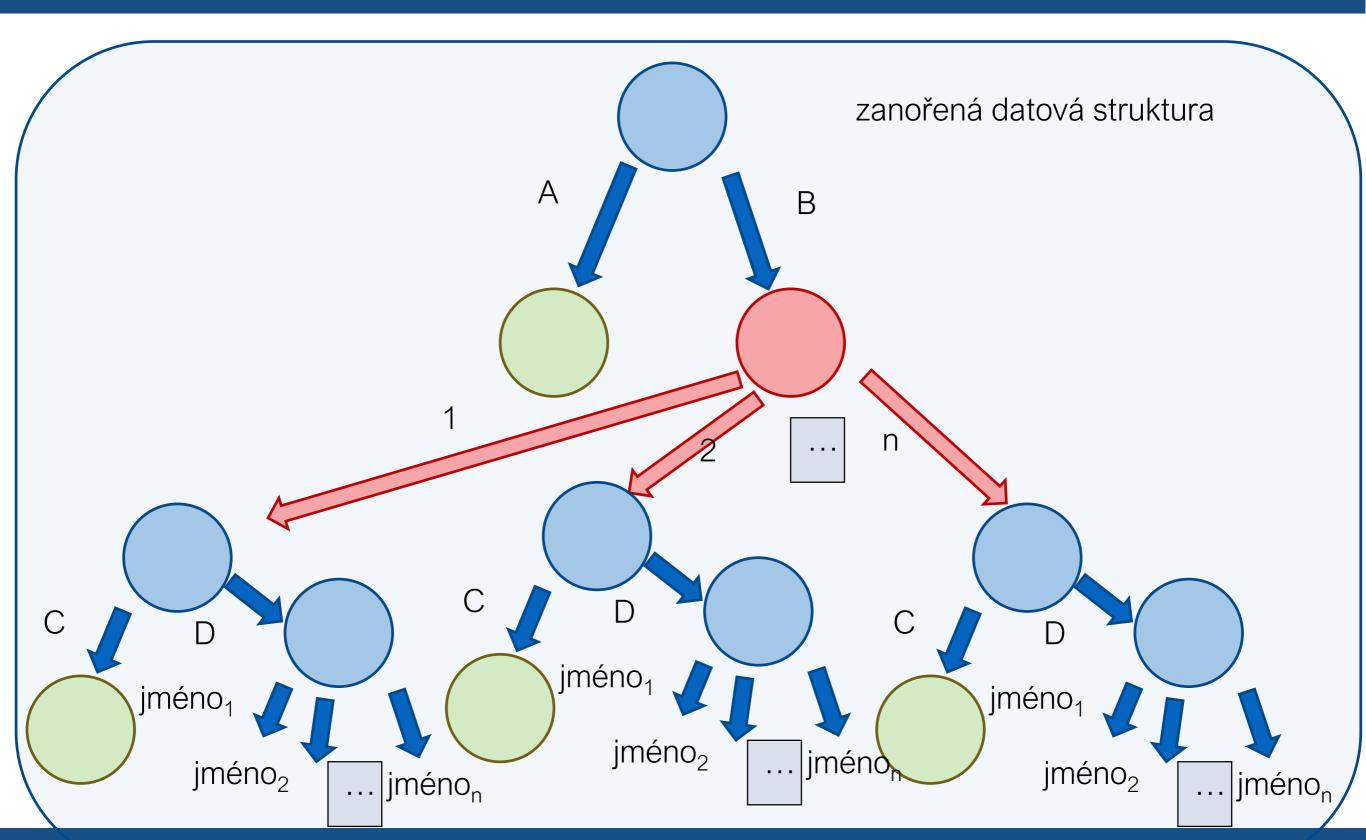
[Data= Value] (hodnota) značí prostou strukturu

Atributy v hranatých závorkách prvků konceptuálního schématu, mají implicitní hodnoty

[Data = Ref] (reference) značí objekt a je možné tento atribut vynechat, protože je častější

end concept

# Graf hodnoty zanořených typů



#### Datové modelování

### Databázové modely

- Modely, které je schopen interpretovat systém pro řízení databázového systému SŘBD
- Jinak též zvané produkční modely
- V jejich definičním jazyku musejí být zapsána metadata pro všechny datové struktury uložené v databázi
- Prozatím budeme uvažovat relační a objektový datový model

#### Databázové modely

- Jednoduché (NoSQL)
  - Key-value (MUMPS, Redis, ...)
  - Dokumentové (MongoDB, CouchDB, ...)
  - Sloupcové (Apache HBase, ...)
- Relační datový model
  - Mnoho implementací
- Objektový datový model
  - Objektově-relační mapování (ORM)
- Grafové
  - Grafové databáze (Neo4J, OrientDB, ...)
  - Sémantická úložiště (sémantický web, RDF)

### Konceptuální modely

- Slouží pro komunikaci mezi návrháři, případně se zákazníky
- Jsou formálně přesné a převoditelné na produkční modely
- Často jsou grafické pro větší přehlednost
- Budeme krátce uvažovat diagram tříd (UML) a E-R diagram a zejména CDL.

### Transformace mezi datovými modely

- Slouží nejčastěji pro transformaci konceptuálních modelů na produkční.
- Transformace je tím složitější, čím jsou modely více sémanticky odlišné
- Nejčastěji se uvažuje transformace E-R diagramu na relační datový model

#### DATABÁZOVÉ MODELY - META<sup>2</sup>DATA

#### Relační model dat

- Relace v relačním modelu je kolekcí struktur, přičemž datové typy vlastností jsou jednoduché (tedy především ne odkazy/vztahy)
- Srovnej: Podmnožina kartézského součinu

```
collection of
```

```
structure properties
```

end structure

```
jméno vlastnosti<sub>1</sub>: jednoduchý datový typ<sub>1</sub>
jméno vlastnosti<sub>2</sub>: jednoduchý datový typ<sub>2</sub>
...
jméno vlastnosti<sub>n</sub>: jednoduchý datový typ<sub>n</sub>
```

## Vztahy

- Relační model dat vztahy přímo neobsahuje
  - (Neplést s referenční integritou)
  - Vytváří se až v okamžiku dotazování (JOIN apod.)

# Objektový model dat

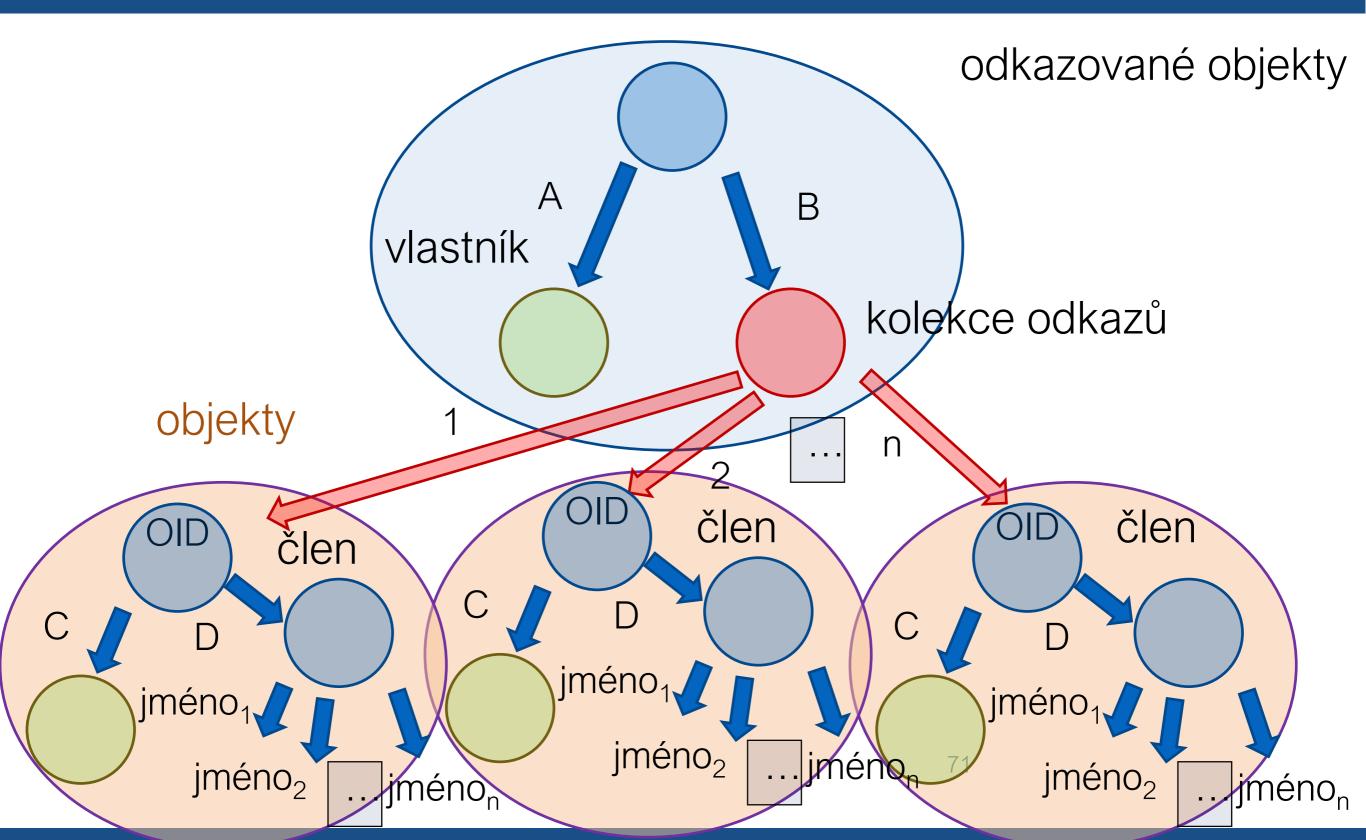
### Vztahy

- Umožňují odkazovat z jedné (strukturované) hodnoty (vlastníka) jinou (člen)
- Musí existovat datový typ jednoznačné identifikující (odkazující) strukturovanou hodnotu (disková adresa, OID)
- Vztah je definován prvkem vlastníka typu odkaz (reference) a členem, který je hodnotou odkazu identifikován.

### Odkazované struktury (objekty)

```
concept VLASTNIK
 properties
  A: integer
  B: CLEN
end concept
concept CLEN [Data=Ref]
 properties
  C: integer
  D: structure
  . . .
end concept
```

# Graf hodnoty odkazovaných typů



## Objektový model dat

- Základní typy + datový typ OID
- Objekt je vždy strukturou na nejvyšší úrovni
- Dva druhy neomezeně zanořených struktur
  - kolekce (někdy omezení pouze na kolekce prostých struktur a OID)
  - prosté struktury (ostatní)
- Další vlastnosti dědičnost, role apod.

# Unikátní výskyt v kolekci

- Častým požadavkem na kolekce je jedinečná hodnota vlastnosti v kolekci.
- Podle této hodnoty se také často vyhledává.
- Jedinečnost hodnoty v kolekci budeme v definici vyznačovat atributem Key. Půjde o atribut booleovský s implicitní hodnotou False.

#### Příklad zápisu klíče

concept Obcan/Obcane

properties

Oznaceni: string

Adresat: string

RodneCislo: string [Key]

RodnePrijmeni: string

Prezdivka: string

Pozice: string

end concept

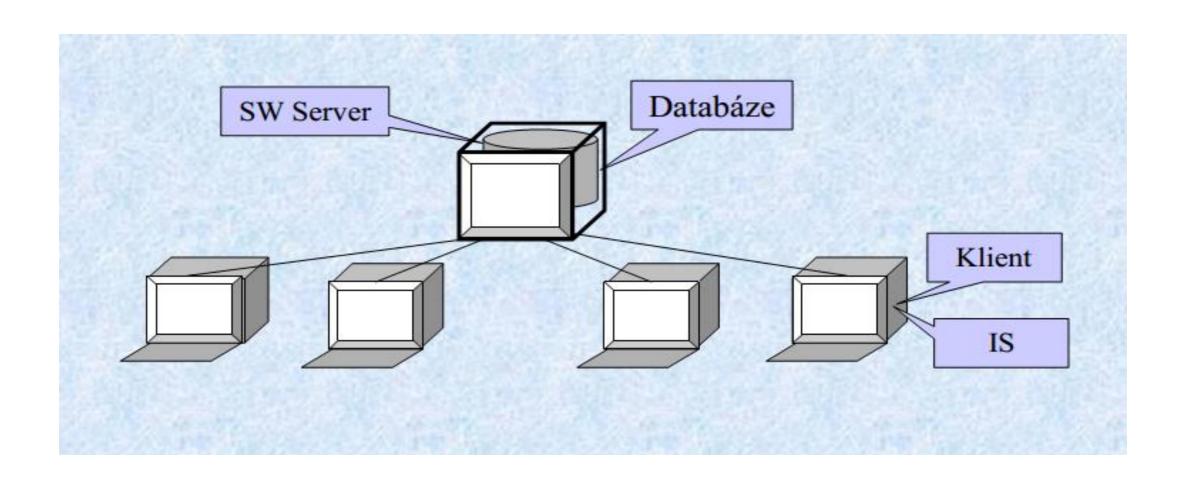
#### Shrnutí

- Strukturovaná data modelujeme jako kolekce a struktury
- Metadata = meta1data popisují data, se kterými systém pracuje
- Konceptuální modely
  - Vyjádření metadat pro účely modelování
  - E-R diagram, Class diagram, CDL
- Produkční (databázové) modely
  - Definice metadat pro konkrétní databázi
  - Relační model, objektový model
  - Alternativní modely dokumentové, grafové, ...

# Architektury a implementace informačních systémů

#### Architektura klient-server (dvouvrstvá)

- Užity dva druhy oddělených výpočetních systémů klient a server.
- Tloušťka klienta odpovídá jeho "inteligenci"



#### Architektura klient-server

- Na nižší úrovni použita síťová komunikace standardizovaná protokoly Internetu TCP/IP
- Chování klienta a serveru rovněž standardizováno
  - Server specializovaný pro databázové dotazy
  - Po síti se přenášejí pouze dotazy a výsledky
- Ve vyšších vrstvách aplikačních protokolů se nejčastěji komunikuje serializovanými daty, případně v SQL

V současnosti nejvíce užívaná architektura – oblast našeho zájmu.

#### Třívrstvá architektura

- Třívrstvá architektura (three-tier architecture)
- Prezentační vrstva vizualizuje informace pro uživatele, většinou formou grafického uživatelského rozhraní, může kontrolovat zadávané vstupy, neobsahuje však zpracování dat
- Aplikační vrstva jádro aplikace, logika a funkce, výpočty a zpracování dat
- Datová vrstva nejčastěji databáze. Může zde být ale také (síťový) souborový systém, webová služba nebo jiná aplikace.

#### Terminologická odbočka

- Tier fyzická vrstva jednotka nasazení (deployment)
  - Fyzické členění systému klient, aplikační server, DB server
  - Tomu odpovídá volba technologií pro realizaci jednotlivých částí
- Layer logická vrstva jednotka organizace kódu
  - Obvykle řešena v rámci aplikační vrstvy
  - Data layer část řešící komunikaci s databází
  - Business layer část implementující logiku aplikace
  - Presentation layer komunikace s klientem

#### Schéma třívrstvé architektury

#### prezentační vrstva, *vizualizace*



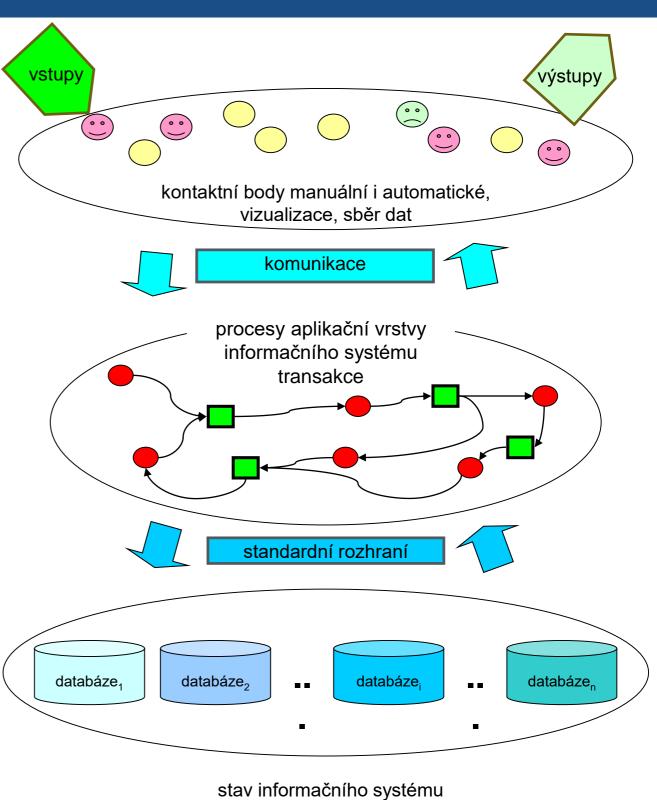
komunikace s kontaktními body, síť, přenos serializace

aplikační vrstva – business logic, transakce, dotazy, procesy



komunikace s databází, serverové skripty - PHP, ADL, SQL

datová vrstva (relační, objektová), případně distribuovaná



# Technologie třívrstvé architektury

- Prezentační vrstva vizualizace prováděná klientem HTTP
  - Tlustší nebo tenčí klient
- Komunikace mezi prezentační a aplikační vrstvou
  - HTTP, přenos dat serializace
  - Aplikační rozhraní REST, JAX-RS, SOAP, GraphQL
- Aplikační vrstva aplikační logika (business logic)
  - Java, .NET, PHP, JavaScript, Python, Ruby, ...
  - Různá rámcová řešení (frameworky)

# Technologie třívrstvé architektury

- Komunikace mezi aplikační a datovou vrstvou
  - Standardizované databázové rozhraní (SQL)
- Datová vrstva relační nebo objektový databázový model
  - Relační model viz kurz Databázové systémy
  - Objektový model v kurzu Pokročilé informační systémy

#### Aplikační vrstva – Java

- Java EE umožňuje implementovat monolitický IS s třívrstvou architekturou:
  - Databázová vrstva
    - JPA definice entit, persistence (*PersistenceManager*)
    - Alternativně: Relační databáze (JDBC), NoSQL (MongoDB), ...
  - 2. Logická (business) vrstva
    - Enterprise Java Beans (EJB) nebo CDI beans
    - Dependency injection volné propojení
  - 3. Prezentační vrstva
    - Webové rozhraní (JSF) nebo API (REST, JAX-RS)

# Další platformy – přehled

- Java
  - Existuje mnoho možností kromě "standardní" J EE
- .NET (Core / Framework)
  - Mnoho řešení na všech vrstvách
- PHP
  - Různé frameworky, důraz na webovou vrstvu
- JavaScript
  - Node.js + frameworky, důraz na web a mikroslužby
- Python, Ruby, ... podobné principy

#### Distribuované architektury

- Monolitický systém (typické pro třívrstvou architekturu)
  - Vyvíjí se a nasazuje jako jeden celek
  - + snáze zvládnutelný vývoj, testování
  - obtížnější a pomalejší nasazování nových verzí
- Distribuované architektury
  - Service-oriented architecture (SOA)
  - Mikroservices (mikroslužby)

# Mikroslužby (Microservices)

Architektura orientovaná na služby

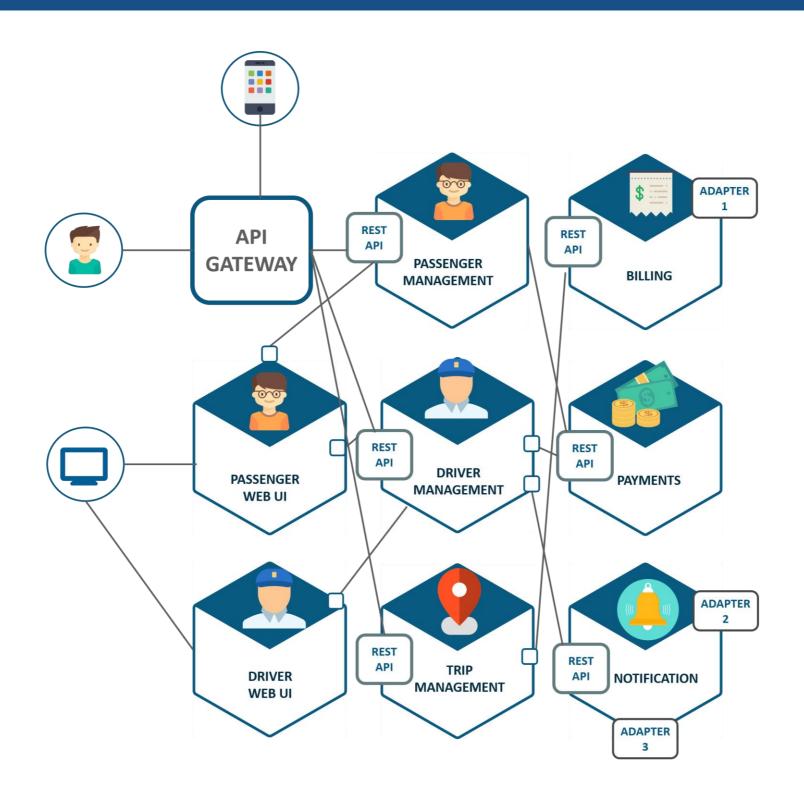
#### Monolitická architektura

- Jedna aplikace
  - Jedna databáze, webové (aplikační) rozhraní
  - Business moduly např. objednávky, doprava, sklad, ...
- Výhody
  - Jednotná technologie, sdílený popis dat
  - Testovatelnost
  - Rychlé nasazení jeden balík
- Nevýhody
  - Rozměry aplikace mohou přerůst únosnou mez
  - Neumožňuje rychlé aktualizace částí, reakce na problémy
  - Pokud použité technologie zastarají, přepsání je téměř nemožné

#### Mikroslužby

- Aplikace je rozdělena na malé části
  - Vlastní databáze (nepřístupná vně)
  - Business logika
  - Aplikační rozhraní (REST)
- Typicky malý tým vývojářů na každou část (2 pizzas rule)
- Výhody
  - Technologická nezávislost
  - Snadné aktualizace, kontinuální vývoj
- Nevýhody
  - Testovatelnost závislosti na dalších službách
  - · Režie komunikace, riziko nekompatibility, řetězové selhání, ...

#### Mikroslužby (příklad: Uber)



#### Vlastnosti mikroslužby

- Vnější API
  - Dostatečně obecné reprezentuje logiku, ne např. schéma databáze (která je skrytá)
- Externí konfigurace
- Logování
- Vzdálené sledování
  - Telemetrie metriky (počty volání apod.), výjimky
  - Sledování živosti (Health check)

#### Implementace mikroslužeb

- V čemkoliv spojovacím bodem je pouze API
- Node.js (+ express + MongoDB)
  - Populární rychlé řešení
- Java
  - Spring Boot
  - Ultralehké frameworky
     Např. Spark <a href="https://github.com/perwendel/spark">https://github.com/perwendel/spark</a>
  - Microprofile

# Otázky?