

Systementwicklung eines Usertracking-Systems bei Pirelli Deutschland GmbH

Bachelorarbeit

im Fachgebiet Wirtschaftsinformatik



vorgelegt von: Denis Hamann

Kurs: WWI08B

Studienbereich: Wirtschaftsinformatik

Matrikelnummer: 253977

Wissenschaftlicher Betreuer: Olaf Rogge

Unternehmerischer Betreuer: Gerd Hoffarth

Abstract

Von: Denis Hamann
Kurs: WWI08B
Firma: Pirelli Deutschland GmbH
Thema: Systementwicklung eines Usertracking-Systems bei Pirelli Deutschland GmbH

Inhalt:
Noch leer.

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	III
Abbildungsverzeichnis	IV
1. Einleitung	1
2. Theoretische Grundlagen	3
2.1. Datenbank Entwurf / ERM	3
2.2. Kardinalitäten	4
2.3. Normalisierung - Optimierung von Datenbanken	5
2.4. DBMS	6
2.5. Webserver	8
2.6. Schnittstellen	9
2.7. Softwareentwicklung	10
2.8. UML	12
2.9. MAC - Media Access Control	16
2.10. VLAN - Virtual Local Area Network	17
2.11. SNMP	19
2.12. CDP - Cisco Discovery Protokoll	20
3. Praktische Umsetzung	22
3.1. Situationsbeschreibung	22
3.2. Anforderungsdefinition	24
3.3. Anforderungsanalyse	26
3.4. Betrachtung bereits existierender Lösungen	28
3.5. Entscheidung zur eigenen Herstellung	28
3.6. Entwurf	29
3.6.1. Usecases	29
3.6.2. Klassendiagramme	31
3.6.3. Sequenzdiagramme	34
3.6.4. Aktivitätsdiagramme	36
3.6.5. ERM	41
3.7. Design Entscheidungen	43

Inhaltsverzeichnis

3.8. Auswahl der Hilfsmittel	47
3.9. Schnittstellen	48
3.10. Zeitplan	50
3.11. Realisierung	52
3.12. Probleme bei der Implementierung	53
3.13. Tests	56
3.14. Weitere Anwendungsfelder / Datamining	59
3.15. Wirtschaftliche Betrachtung	60
 4. Fazit	 64
 Literaturverzeichnis	 IV
 A. Konfiguration SNMP-Track	 V
 B. Benchmarkwerte	 VI
 Ehrenwörtliche Erklärung	 VII

Abkürzungsverzeichnis

BANF	Bestellanforderung
DB	Datenbank
DB2	Ein DBMS von IBM
DBS	Datenbanksystem
DBMS	Datenbankmanagementsystem
ERM	Entity-Relationship-Modell: ein Gegenstands-Beziehungs-Modell
GUI	Graphical User Interface: grafische Benutzerschnittstelle
MS	Microsoft
PC	Personal Computer
PD	Pirelli Deutschland GmbH
SAP	SAP R/3 Software: Eine ERP-Software
SQL	Structured Query Language: Eine Datenbanksprache
UNIX	Multiuser Betriebssystem

Abbildungsverzeichnis

2.1. Chen Notation 1:N	3
2.2. Chen Notation N:M	4
2.3. Aufgelöste Chen N:M Notation	4
2.4. Keine Normalform angewendet	5
2.5. 1. Normalform	5
2.6. <BILDUSECASE>	14
2.7. <BILDclass>	15
2.8. <BILDactivity>	15
2.9. <BILDseq>	16
3.1. Netzwerkarchitektur PD	23
3.2. Grafik mit S1+S2 sowie jeweils P1 und N1	25
3.3. Usecasediagramm	30
3.4. Codebeispiel	33
3.5. Klassendiagramm	34
3.6. Sequenzdiagramm1	35
3.7. Sequenzdiagramm2	36
3.8. Aktivitätsdiagramm1	37
3.9. Aktivitätsdiagramm2	40
3.10. ERM	42
3.11. Benchmark - Perl, Java	44
3.12. Benchmark - Parallelisierung	45
3.13. Benchmark - SNMP Bulk	46
3.14. Benchmark - Oracle Transaktionen	47
3.15. Zeitplan - Arbeitspakete	51
3.16. Zeitplan - Gantt diagramm	52

1. Einleitung

1. Einleitung

Der Verfasser war während der 5. Praxisphase in der IT-Abteilung im Bereich Infrastruktur eingesetzt. Zu den Aufgaben der Infrastruktur gehört die Sicherstellung des Betriebes der Anwendungssoftware. Um den Einsatz dieser Software zu ermöglichen kommt eine Vielzahl von Hardware zum Einsatz. Ein Teil der Hardware stellt unter anderem das Netzwerk dar. Neben dem Aufbau und der Konfiguration des Netzwerkes zählt auch der Betrieb. Um den Betrieb des Netzwerkes sicherzustellen ist es notwendig ein Überblick über dieses zu behalten. Im Netzwerkmanagement gibt es hierfür einen speziellen Part, welcher sich unter dem Begriff des Netzwerkmonitoring zusammenfassen lässt. Für dieses Umfeld gibt es diverse Software um diese Aufgabe zu bewerkstelligen. Je nach Software können sowohl Hardware als auch Anwendungen kontrolliert werden. Diese Arbeit konzentriert sich vor allem auf die Erfassung der Geräte in einem Netzwerk. Aufgrund der Tatsache, dass bei Pirelli Deutschland GbmH eine Aktualisierung der kostenpflichtigen Lösung 'CiscoWorks' ansteht, soll aus Kostengründen untersucht werden wie ein System zur Erfassung aller Geräte im Netzwerk ('Usertracking') entwickelt werden müsste.

In der Arbeit soll ein System entwickelt werden, welches auf der Grundlage der Anforderungen von dem Unternehmen, aber auch aufgrund eigener Untersuchungen die währenddessen durchgeführt wurden, basiert. In der Arbeit selbst wird nicht im Detail auf die implementierte Lösung eingegangen werden, vielmehr wird sich auf den Entwurf und dessen Entscheidungsfindung konzentriert werden, da diese das Grundgerüst für die Implementierung liefern. Somit entfallen auch Erläuterungen zu eingesetzten Algorithmen und dem Quellcode. Im Mittelpunkt soll das Vorgehen, hilfreiche Konzepte aus der Theorie und eine kritische Betrachtung der Ausgangslage stehen, um eine optimale Umsetzung zu garantieren.

Hierzu soll zunächst auf wichtige Grundlagen eingegangen werden, welche zu einer Implementierung notwendig sind. Im Anschluss soll eine Untersuchung der Ausgangslage erfolgen und anhand dieser die entsprechenden Anforderungen abgeleitet und diese wiederum kritisch untersucht werden. Im Anschluss werden bereits existierende Lösungen untersucht und deren Eigenschaften erläutert. Danach wird die Entscheidung für eine eigene Implementierung eines Systems getroffen. Um dies bewerkstelligen zu können wird ein Entwurf eines solchen Systems gemacht. Daraufhin werden eine Vielzahl von Untersuchungen angestellt, um die Designentscheidungen im Bezug auf deren Auswirkung auf die Umsetzung der Anforderungen sicherzustellen. In diesem Zusammenhang wird auch auf den Zeitplan, sowie die Probleme bei der Implementierung eingegangen werden. Zum Ende der Arbeit werden zusätzlich mögliche

1. Einleitung

Anwendungsfelder der Implementierten Lösung angesprochen und eine Wirtschaftliche Betrachtung durchgeführt, welche überprüfen soll, ob die Implementierung eines eigenen Softwaresystems eine ökonomisch Sinnvolle Entscheidung ist.

2. Theoretische Grundlagen

2. Theoretische Grundlagen

2.1. Datenbank Entwurf / ERM

Unter dem Datenbank Entwurf ist der Prozess zur Erstellung eines Schemas zu verstehen, welches die spätere Datenbank abbilden wird. Hierunter fallen unter anderem die Analyse der Anforderungen, aber auch die grafische Darstellung der Tabellen, in denen die Daten gespeichert werden. Der Entwurf der Datenbank im Voraus ist essentiell, da im späteren Prozess Änderungen der Datenbankstruktur nicht nur die Datenbank selbst, sondern auch alle mit ihr verbundenen Applikationen betreffen würden. Um die Beziehungen korrekt darstellen zu können, wird das Entity-Relationship-Modell¹ verwendet. Durch diese Modell lassen sich sogenannte ER-Diagramme zeichnen, z.B. nach der Chen Notation². Ein ER-Diagramm nach Chen stellt die Entitätstypen (Klassen), Attribute, sowie Beziehungen (Relationen/Kardinalitäten) dar. Im folgenden Beispiel soll ein ER-Diagramm nach der Chen-Notation kurz erläutert werden.

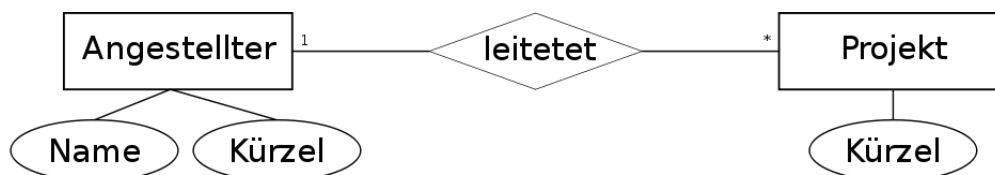


Abbildung 2.1.: Chen Notation 1:N

Das Diagramm beschreibt folgenden Sachverhalt:

- Ein Angestellter leitet mehrere Projekte.
- Ein Projekt wird von einem Angestellten geleitet.

¹vgl. Peter Pin-Shan Chen(1976): The Entity-Relationship Model–Toward a Unified View of Data. In: ACM Transactions on Database Systems, Vol 1, No 1, S.10

²vgl. Peter Pin-Shan Chen(1976): The Entity-Relationship Model–Toward a Unified View of Data. In: ACM Transactions on Database Systems, Vol 1, No 1, S.19

²In Anlehnung an Chen

2. Theoretische Grundlagen

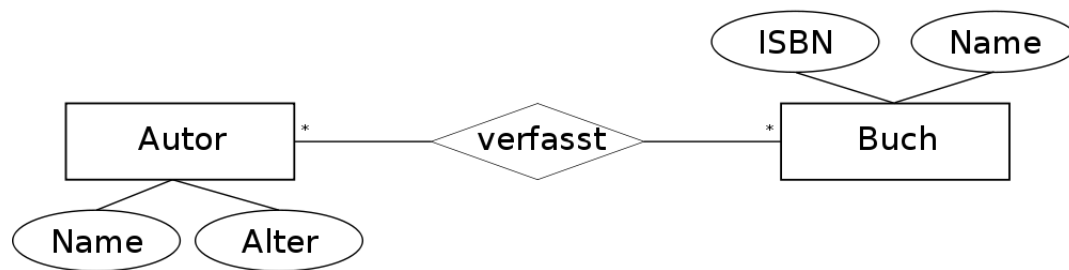


Abbildung 2.2.: Chen Notation N:M

- Ein Autor verfasst mehrere Bücher.
- Ein Buch wird von mehreren Autoren verfasst.

2.2. Kardinalitäten

Kardinalitäten beschreiben den Grad einer Verbindung zwischen zwei Objekten³. In Abbildung 2.1 ist eine 1:n Kardinalität gegeben. Diese sagt aus, dass ein Objekt der Relation 1, mehreren Objekten der Relation 2 zugeordnet werden, einem Objekt der Relation 2 jedoch nur einem Objekt der Relation 1.

In der zweiten Abbildung 2.2 ist eine n:m Kardinalität zu sehen. Diese sagt aus, dass ein Objekt der Relation 1, mehreren Objekten der Relation 2 angehört, einem Objekt der Relation 2 werden ebenfalls mehreren Objekten der Relation 1 zugewiesen. Diese n:m Kardinalitäten müssen bei einem Datenbank-Entwurf aufgelöst werden, da hier keine eindeutige Zuordnung möglich ist. Meistens lässt sich eine solche Kardinalität wie in Abbildung 2.2 durch das Hinzufügen einer zusätzlichen Tabelle, welche beide Objekte verknüpft, lösen. Ein Beispiel ist in Abbildung 2.3 zu sehen.

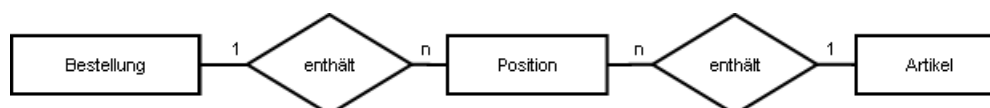


Abbildung 2.3.: Aufgelöste Chen N:M Notation

²In Anlehnung an In Anlehnung an Quelle ?

³vgl. Heinz Burnus(2007): Datenbankentwicklung in IT-Berufen, 1. Auflage, S.20

2. Theoretische Grundlagen

2.3. Normalisierung - Optimierung von Datenbanken

Wenn es bereits bestehende Datenbanken gibt, so muss geprüft werden, ob diese eine optimale Struktur aufweisen. Dies kann anhand der sogenannten Normalisierung durchgeführt werden.⁴ Dadurch lässt die Datenbank sich weiter optimieren.⁵ Bei der Normalisierung wird abgefragt, ob Tabellen gewisse Eigenschaften besitzen und passt diese wenn nötig an. Hierzu stehen bis zu 5 Stufen der Normalformen zur Verfügung. In der ersten Normalform wird untersucht, ob jedes Attribut atomare Werte besitzt, das heißt es enthält nur einen Wert und ist frei von Wiederholungen.⁶

	A
1	ReifenDimension
2	195/50R15

Abbildung 2.4.: Keine Normalform angewendet

In Abbildung 2.4 ist eine Verletzung der Normalform 1. zu sehen. Um diese aufzuheben müssen wir die einzelnen Werte trennen wie in Abbildung 2.5 zu sehen.

	A	B	C	D
1	Reifenbreite	Flankenhöhe	Reifenbauart	Durchmesser
2	195	50 R		15

Abbildung 2.5.: 1. Normalform

Wurde die Relation entsprechend angepasst, so ist Normalform 1 erreicht und es kann nun geprüft werden, ob diese die Eigenschaften von Normalform 2 erfüllt. Um eine Normalform zu erfüllen, müssen auch alle vorhergehende Normalformen erfüllt sein, das heißt erfüllt eine Tabelle die Normalform 3, so erfüllt sie auch die Normalform 1 und 2. Die 5 wichtigsten Normalformen beschreiben sich durch folgende Attribute.⁷

⁴vgl. E. F. Codd(1970): A Relational Model of Data for Large Shared Data Banks in Commun. ACM, Vol 13, Nr. 6, S. 381

⁵vgl. Prof. Dr. Paul. Alpar(2001): Vorlesung, Datenorganisation und Datenbanken, <http://www.tekinci.de/skripte/DBDM/DB-SS2001.pdf>

⁶vgl. Matthias Schubert(2007): Datenbanken, Theorie, Entwurf und Programmierung relationaler Datenbanken, 2. Auflage, S.293

⁷vgl. Heinz Burnus(2007): Datenbankentwicklung in IT-Berufen, 1. Auflage, S.292-308

2. Theoretische Grundlagen

1. Normalform: Alle Attribute enthalten atomare Inhalte, und die Relation hat eine feste Breite
2. Normalform: Jedes Nichtschlüsselattribut ist vom kompletten Schlüssel abhängig
3. Normalform: Jedes Nichtschlüsselattribut ist von keinem Schlüsselkandidaten transitiv abhängig, das heißt kein Attribut ist bei einem anderen vom Hauptschlüssel abhängig
4. Normalform: Es darf in einer Relation nicht mehrere, voneinander unabhängige, 1:n-Beziehungen zu einem Schlüsselwert geben
5. Normalform: Eine weitere Aufspaltung ohne Informationsverlust ist nicht mehr möglich

2.4. DBMS

Ein Datenbankmanagementsystem organisiert die Speicherung der Daten einer Datenbank und legt die Anordnung der Daten fest. Das DBMS legt auch die Art der Beziehung fest, in der die Daten der Datenbank stehen (relational, objektorientiert). Zur Kommunikation mit diesem wird eine Sprache benötigt. Meist wird hier die deskriptive Sprache SQL verwendet.⁸

Es gibt verschiedene Arten von DBMS:

- Hierarchisch
- Relational
- Objektorientiert

Ein hierarchisches DBMS⁹ dient vor allem der schnellen Suche in großen Datenbanken. Der Nachteil liegt darin, dass nur eine sequentielle Abarbeitung möglich ist und somit die Art der Abfragen mehr oder weniger schon im Voraus bestimmt sein muss. Im Gegensatz hierzu stehen die relationalen Datenbanken, welche heutzutage den höchsten Verbreitungsgrad besitzen. Diese bieten eine flexible Auswertung der Daten durch die deklarative Abfragesprache SQL. Es muss lediglich die Verknüpfung zwischen den Tabellen durch sogenannte JOINS hergestellt werden, somit werden Primär- und Fremdschlüssel miteinander verknüpft. Hinzu kommen die objektorientierten Datenbanken. Diese bieten die Möglichkeit Objekte aller Art zu speichern. Problematisch hierbei sind jedoch die Formulierung von geeigneten Abfragen, weswegen diese

⁸vgl. E. F. Codd(1970): A Relational Model of Data for Large Shared Data Banks in Commun. ACM, Vol 13, Nr. 6, S. 382

⁹vgl. Bernd-Jürgen Falkowski(2002): Business Computing: Grundlagen und Standardsoftware, 1. Auflage, S.235

2. Theoretische Grundlagen

in der Praxis eher selten und meist im Bereich von Multimedialenanwendungen anzutreffen sind.

Wird versucht verschiedene relationale DBMS in der Praxis zu vergleichen, so ist eine große Anzahl an verschiedenen Systemen zu finden. Eine kleine Auflistung soll einige Bekannte vorstellen.

- Microsoft Jet Engine (Access)
- MS-SQL Server
- Oracle
- MySQL
- PostgreSQL

Die Microsoft Jet Engine ist ein dateibasierendes DBMS, welches dem Benutzer eine einfache Möglichkeit bietet Daten in einer Datenbank zu speichern und passende Oberflächen (Frontends) in der Datenbank zu integrieren. Wie alle anderen dateibasierenden DBMS bietet es die selben Vor- und Nachteile. Bei diesem System steht meist die einfache Konfigurierbarkeit im Vordergrund. Die Datenbanken sind meist für einen Einzeluser-Betrieb ausgelegt und spielen hier auch ihre Stärken aus. Wird eine dateibasierende Datenbank von mehreren Usern benutzt so zeigen sich die Nachteile einer solchen Datenbank. Dadurch, dass Access für jeden Nutzer bei einer Abfrage die komplette Datenbank durchsucht entsteht eine hohe Auslastung der Festplatte, sowie des Netzwerks. Folglich nimmt die Geschwindigkeit bei mehreren Anwendern exponentiell ab, da sich alle Benutzer die Bandbreite der Festplatte sowie des Netzwerkes teilen. Auch beim Speichern müssen zusätzlich Datensätze gesperrt und organisiert werden, weil sonst die Daten inkonsistent werden können, wenn mehrere Personen gleichzeitig einen Datensatz schreiben. MS-SQL ist ebenfalls ein relationales Datenbankmanagementsystem und ist in den verschiedenen Serverbetriebssystemen von Microsoft enthalten. Für Entwickler ohne Lizenz wird eine eingeschränkte Express Version zur Verfügung gestellt. MS-SQL ist im Gegensatz zu Access kein dateibasierendes DBMS, sondern ein DBMS, welches zentral auf einem Server läuft. Hierdurch werden die Nachteile des dateibasierenden zu den Vorteilen des serverbasierenden Systems. Da der Server selbst die Abfragen verwaltet und zusätzlich Abfragen im Arbeitsspeicher ablegt, sowie dem Benutzer nur die Daten sendet, die er auch angefordert hat und nicht die komplette Datei, werden Zugriffszeiten und Netzwerk/Festplattenlast optimiert.

2. Theoretische Grundlagen

MySQL ist der Open Source Pendant zu MS-SQL, welcher im Internet eine sehr hohen Verbreitungsgrad aufweist. So wird dieses von Seiten wie Wikipedia¹⁰ oder Youtube¹¹ verwendet. Im Gegensatz zu MS-SQL erlaubt das Lizenzmodell, dass die Datenbank für Privatanwender kostenlos ist und die Lizenzgebühren für Unternehmen einen Bruchteil der Kosten ausmachen, die für ein Microsoft System bezahlt werden müssten.¹²

Eine weitere Datenbank stellt PostgreSQL dar, welches unter der BSD-Lizenz zur Verfügung gestellt wird und somit auch für kommerzielle Projekte ohne Kosten nutzbar ist¹³.

2.5. Webserver

Ein Webserver dient zum Bereitstellen von statischen, sowie dynamischen HTML Seiten. Der Vorteil bei Webservern liegt darin, dass nur Informationen ausgetauscht werden, die der Nutzer auch angefordert hat. Weiterhin bietet es den Vorteil diese zielgerichteten Informationen einer größeren Menge an Benutzern zur Verfügung zu stellen, ohne dass spezielle Vorkehrungen zur späteren Skalierung getroffen werden müssen.

Um dynamische Webseiten erzeugen zu können, bedarf es einer Skriptsprache. Aktuell haben sich folgende Sprachen etabliert:¹⁴

- ASP
- JSP
- PHP

ASP ist eine Skriptsprache der Firma Microsoft und basiert grundlegend auf der Syntax von Visual Basic. JSP dient dem selben Zweck, wurde jedoch von Sun entwickelt und besitzt die Syntax von Java. PHP ist eine Skriptsprache, welche sich hauptsächlich an der C Syntax orientiert und speziell für das Erstellen von dynamischen Webseiten erstellt wurde. Sie ist die am weitesten verbreitete Scriptsprache zum Erstellen von dynamischen Webseiten.

Da alle der aufgeführten Skriptsprachen weitgehend Webserver-/Plattformunabhängig sind, kann man frei zwischen den meist benutzten Webserverprogrammen wählen, hierunter fallen unter anderem:

¹⁰vgl. Mysql, <http://www.mysql.com/why-mysql/scaleout/wikipedia.html>

¹¹vgl. University of Maryland: How YouTube scales MySQL for its large databases, <http://ebiquity.umbc.edu/blogger/2007/12/28/how-youtube-scales-mysql-for-its-large-databases/>

¹²Vgl http://www.mindfactory.de/product_info.php/pid/geizhals/info/p155132

¹³vgl. PostgreSQL: BSD-Lizenz, <http://www.postgresql.org/about/licence>

¹⁴vgl. Tiobe Software(2009): TIOBE Programming Community Index for August 2009, <http://www.tiobe.com/index.php/content/paperinfo/tpci/index.html>

2. Theoretische Grundlagen

- Apache
- IIS

Der Apache Webserver ist ein Opensource Webserver der Apache Foundation. Er kann unter vielen verschiedenen Betriebssystemen eingesetzt werden und unterstützt durch seine Module, alle verbreiteten Scriptsprachen, sowie Datenbanken.

Der IIS von Microsoft läuft ausschließlich unter Windows, zudem ist es auch nur unter dem Serverbetriebssystem von Windows möglich mehr als 10 Verbindungen gleichzeitig aufzubauen.¹⁵

2.6. Schnittstellen

Um eine Verbindung zwischen den einzelnen Komponenten herzustellen, wird eine passende API benötigt. Idealerweise bringt jedes DBMS und jeder Webserver passende Treiber mit, obwohl dieser Fall nicht immer gegeben ist.

Zur Zeit haben sich verschiedene Varianten etabliert:

- Native Treiber
- ODBC (Open Database Connectivity)
- JDBC (Java Database Connectivity)
- ADO (ActiveX Data Objects)

Jedes etabliertes DBMS bietet für Entwickler eine native Schnittstelle zum Ansprechen der Datenbank an. Diese wird meist in verschiedenen Programmiersprachen angeboten, unter anderem C/C++, PHP usw. . Die native Methode besitzt den Vorteil, dass sie das Nutzen aller Funktionen der Datenbank ermöglichen, wohingegen dafür keine einheitlichen Design Pattern existieren, was die Verwendungen von mehreren verschiedenen DBMS erschwert.

Aufgrund dessen hat sich in der Vergangenheit unter Windows das sogenannte ODBC etabliert, welches es ermöglicht ohne Modifizierung des Quellcodes, allein mit der Anpassung des DSN das DBMS zu wechseln. Somit braucht der Entwickler sich nicht mehr mit Syntaxabweichungen zu beschäftigen, da er die ODBC Schnittstelle ANSI SQL konform ansprechen kann. Neben dem ODBC gibt es auch ein JDBC System exklusiv für Java. Zwar kann Java auch ODBC über die JDBC Schnittstelle nutzen, aber laut Sun ¹⁶ soll die nur im experimentellen Gebrauch

¹⁵vgl. Microsoft: IIS 7.0: Übersicht über die verfügbaren Features in IIS 7.0, <http://msdn.microsoft.com/de-de/library/cc753198%28WS.10%29.aspx>

¹⁶Vgl. Sun: JDBC-ODBC Bridge Driver, <http://java.sun.com/j2se/1.3/docs/guide/jdbc/getstart/bridge.doc.html>

2. Theoretische Grundlagen

stattfinden. Da der Einsatz eines nativen JDBC Treibers verhindert, dass keine unerwünschten Zustände auftreten, die z.B. bei einer JDBC-ODBC Treiber Brücke auftreten können.

Zusätzlich gibt es noch ADO von Microsoft, welches auch als Schnittstelle für Webserver mit IIS bzw. ASP dient. Diese hñelt in der Logik JDBC, da ebenfalls ein ODBC-Treiber angesteuert werden kann.ü Der Verbindungsaufbau ist ähnlich einfach gestaltet und ermöglicht auch für Webanwendungen eine einfache Anbindung an die Datenbank.

2.7. Softwareentwicklung

Unter Softwareentwicklung ist die Herstellung und Entwicklung von Software, sowie die dazugehörige Planung und Modellierung dieser zu verstehen. Die Softwareentwicklung umfasst eine Vielzahl von Teilgebieten. Die Entwicklung einer komplexen Software wird anhand eines strukturierten Projektplanes vorgenommen, welcher den Entwicklungsprozess in inhaltlich und zeitlich abgrenzt. Die Software wird anhand von bestimmten Schritten fertiggestellt, welche miteinander eng verzahnt sind. Unterschieden wird bei der Softwareentwicklung zwischen Individualsoftware und Standardsoftware. Bei der Standard-Software handelt es sich um Software, welche einen klar definierten Anwendungsbereich abdecken und als vorgefertigtes Produkt erworben werden kann. Standardsoftware zeichnet sich somit aus, wenn diese über mehrere Kunden hinweg ohne Anpassung einsetzbar ist. Ein Beispiel hierfür sind branchen unabhängige Software, wie z.B. Office-Paket, aber auch Branchensoftware, welche zielgerichtet für eine Branche ist und in dieser übergreifend eingesetzt werden kann.

Bei der Individualsoftware handelt es sich um Software, welche individuell für einen Kunden angefertigt wurde. Typisch für Individualsoftware ist es, dass zuvor keine passenden Lösungen an Standardsoftware existiert haben Es kann aber auch sein, dass die Entwicklung einer Individualsoftware trotz existierender Standardsoftware Sinn macht, sofern es monetär günstiger ist. Ein weiterer Punkt könnte der Versuch einen Wettbewerbsvorteil zu erhalten gegenüber den Wettbewerbern oder das Optimierung einer vorhandenen Lösung sein.

Die Umsetzung eines Projektes findet entweder intern oder von einem externen Dienstleister statt. Ein wichtiger Punkt spielen ebenfalls die Vorgehensweisen bei der Umsetzung eines Projektes. Hier gibt es die Wahl zwischen stark strukturierten Herangehensweisen, wie das Wasserfallmodell bis hin zu sehr flexibelen, z.B. der Agilen Softwareentwicklung.

Im folgenden soll auf die wichtigsten Kernprozesse bei der Umsetzung eines Systems in einem Projekt eingegangen werden.

Planung

2. Theoretische Grundlagen

Zu Beginn einer Systementwicklung steht die Planung. In dieser werden die Anforderungen erhoben. Hierbei handelt es sich um das Sammeln aller Anforderungen die seitens des Kunden oder aufgrund von externen Einflüssen (z.B. Gesetze) gegeben sind. Während dessen ist vor allem der Dialog mit dem Kunden, aber auch mit den späteren Benutzern sowie den Fachlichen Experten notwendig. In dieser Phase wird neben dem Lastenheft (Anforderungsdefinition) auch das Pflichtenheft erstellt. Es erfolgt auch eine Aufwandseinschätzung sowie die Wahl des Vorgehensmodells.

Analyse

Im Analyse-Prozess findet die Auswertung der zuvor gesammelten Anforderungen statt. Bei dieser Auswertung kommt es auch zur Analyse der Prozesse und des Systems. Bei der Systemanalyse kommt es bereits zum ersten Modell Entwurf, wobei dieser explizit ohne "Maschinen" d.h. ohne Systemspezifische Inhalte ist und somit technische Details noch nicht ins Modell aufgenommen werden. Sofern die Möglichkeit besteht wird in diesem Prozess auch ein Mock-up erstellt. Bei einem Mock-up handelt es sich um ein Modell bzw. einer Nachbildung welches meist eine Attrappe darstellt. In der Softwareentwicklung wird darunter ein Prototyp verstanden, welcher rudimentär die Benutzerschnittstelle widerspiegelt. Er wird vor allem zu Beginn des Projektes eingesetzt um eine bessere Zusammenarbeit mit dem Auftraggeber und dem späteren Anwender zu erlangen. Somit können die Anforderungen der Benutzeroberfläche direkt angesprochen werden und die Beteiligten sich ein besseres Bild über die spätere Anwendung machen.

Entwurf

Beim Entwurfsprozess geht es um die Planung der Software-Lösung. Zur Planung von dieser werden unterschiedliche Sprachen zur Modellierung verwendet. Die wichtigste Sprache hierbei ist UML, welche unter anderem auch die Modellierung von Klassen und Objekten, sowie deren Beziehungen untereinander ermöglicht. Auf UML wird in Kapitel X detailliert eingegangen. Zum Entwurf gehören ebenfalls System bzw. Designentscheidungen, die später in die Programmierung einfließen.

Programmierung

Bei der Programmierung geht es letztendlich um die Umsetzung des zuvor entworfenen Sys-

2. Theoretische Grundlagen

tems. Hierbei wird je nach vorgehensweise die strukturierte oder objektorientierte Programmierung angewandt.

Validierung und Verifizierung

Bei der Validierung und Verifizierung geht es vor allem um Tests. Hierbei wird unterschieden zwischen Low-Level-Tests und High Level-Tests. Unter Low-Level Tests sind solche Test zu verstehen, die während der Implementierung an Teilen des Systems stattfinden. Bei High Level-Tests wird das komplette System getestet. Einer der Low-Level-Tests ist der Modultest. Bei diesem werden einzelne Module im Programm getestet. Diese Tests werden regelmäßig während der Entwicklung durchgeführt. Ein weiterer Low-Level-Test ist der Integrations-Test. Bei diesem werden verschiedene Module in Kombination getestet. Für jede Verbindung zwischen zwei Komponentne wird ein Test erstellt, welcher überprüft, ob diese ordnungsgemäß nach der Spezifikation funktionieren. In kleinereren Projekten findet der Integrationstest meist während der Implementierung durch die Programmierer statt. Der so genannte Systemtest ist ein High-Level-Test bei dem das gesamte Programm gegen die zuvor definierten Anforderungen gegen geprüft wird. Dieser Systemtest findet meist in einer Testumgebung statt und erhält meist simulierte Testdaten um die bestehende Produktivumgebung nicht weiter zu beeinträchtigen. Die simulierten Testdaten können trotzdem den wahren Daten entsprechen, sollen jedoch verhindern, dass das System direkt in die Produktivumgebung einwirken muss. Der letzte High-Level-Test dient der Abnahme und wird auch als Akzeptanztest bezeichnet. Bei diesem Test geht es um den Test der Software im produktiv Einsatz beim Kunden. Der Test selbst stellt ein Blackbox Test dar und dient meist zur Rechnungsstellung bzw. Abnahme in Verbindung mit den Testprotokollen.

2.8. UML

Die Unified Modeling Language (UML) ist eine standardisierte graphische Modellierungssprache im Bereich der Softwareentwicklung. Der Standard wird von der Object Management Group verwaltet und wurde auch von dieser geschaffen. UML enthält verschiedene Notationstechniken um visuelle Modelle von softwareintensiven Systemen zu erzeugen. UML selbst ist auch von der ISO standardisiert und zählt heutzutage zu einer der bedeutendsten Modellierungssprachen bei der Softwareentwicklung. Durch die Sprache wird nicht nur eine grafische Notation festgehalten sondern ebenfalls die Begriffe und die jeweiligen Beziehungen zwischen diesen. Somit bilden die Diagramme nur einen Teil dessen ab, was unter der UML zu verstehen ist. Die UML ist seit 1997 in Entwicklung und es gibt bisher mehrere Versionen von dieser. Die verwendeten Modelle lassen sich in verschiedene Kategorien unterteilen, die wie folgt lauten:

2. Theoretische Grundlagen

- Struktur-Diagramme
- Verhaltens-Diagramme

In diese Kategorien lassen sich wiederum die in UML verwendeten Diagramme einordnen:

- Struktur-Diagramme
 - * Klassendiagramm
 - * Kompositionsstrukturdiagramm
 - * Komponentendiagramm
 - * Verteilungsdiagramm
 - * Objektdiagramm
 - * Paketdiagramm
 - * Profildiagramm
- Verhaltens-Diagramme
 - * das Aktivitätsdiagramm
 - * das Anwendungsfalldiagramm
 - * das Interaktionsübersichtsdiagramm
 - * das Kommunikationsdiagramm
 - * das Sequenzdiagramm
 - * das Zeitverlaufsdiagramm
 - * das Zustandsdiagramm

Im folgenden soll nun auf die wichtigsten Diagramme eingegangen werden, welche im Projekt selbst verwendet wurden.

Das erste Diagramm, welches verwendet wurde, ist das Anwendungsfalldiagramm (im folgenden als Usecase Diagramm benannt). Dieses dient dazu einen Überblick über die Funktionen des Systems, aber auch über die beteiligten Personen (Akteure) zu erhalten. Das Usecase-Diagramm stellt keine Beschreibung der Abläufe dar, sondern die Beziehung zwischen Akteur und den jeweiligen Funktionen, die in diesem Fall als Anwendungsfall bezeichnet werden. Akteure können im Diagramm Anwender, Administratoren, aber auch Systeme selbst darstellen, welche von extern auf das System zugreifen. Im Diagramm selbst werden diese als 'Strichmännchen' dargestellt und haben jeweils einen Namen. In einem Usecase-Diagramm muss immer mindestens ein Akteur vorhanden sein. Anwendungsfälle hingegen werden als Ellipsen dargestellt und enthalten eine Beschreibung. Um beide unterschiedliche Elemente in einer Gruppe zusammenzufassen wird ein Rahmen um alle beteiligten Elemente gebildet, welcher Systemkontext genannt wird und somit die Systemgrenze darstellt. Neben den normalen Assoziationen (z.B. Benutzer -> Drucken) besteht die Möglichkeit der Generalisierung. Das bedeutet, dass zwei spezifische Akteure oder Anwendungsfälle zu einem generellen zusammengefasst werden

2. Theoretische Grundlagen

können. Ein Beispiel eines Usecase-Diagramms ist in Abbildung X zu sehen.



Abbildung 2.6.: <BILDUSECASE>

Ein weiteres wichtiges Diagramm stellt das Klassendiagramm dar. Es dient zur Beschreibung einzelner Klassen sowie deren Beziehungen untereinander. Klassen dienen zur Beschreibung der Objekte, welche von diesen instanziiert werden. Im Klassendiagramm wird eine Klasse als Rechteck dargestellt und neben dem Klassennamen enthält diese ein Bereich für die Attribute, sowie für die Methoden. Um die Sichtbarkeit der Attribute und Methoden darzustellen werden verschiedene Symbole verwendet:

+ für public unbeschränkter Zugriff

für protected , Zugriff nur von der Klasse sowie von Unterklassen (geerbte Klassen)

für private nur innerhalb der Klasse selbst sichtbar

für package innerhalb des Pakets sichtbar

Ähnlich wie bei dem Usecase-Diagramm bietet sich beim Klassendiagramm die Möglichkeit einer Generalisierung. Beispielsweise Sind die Klassen PKW und LKW Unterklassen von der Klasse Fahrzeuge. In Abbildung X ist ein Beispiel eines Klassendiagramms zu sehen.

2. Theoretische Grundlagen



Abbildung 2.7.: <BILDclass>

Ebenfalls relevant für die Umsetzung des Projektes sind die Aktivitätsdiagramme. Sie dienen dazu Abläufe von Prozessen, aber auch von technischen Abläufen umzusetzen. Beim Aktivitätsdiagramm befinden sich die Elemente in einem abgerundeten Rechteck, welche zusätzlich den Namen der Aktivität neben den Elementen enthält. Der Start bzw. Endpunkt bilden jeweils ein gefüllter Kreis, wobei der Endpunkt nur teilweise gefüllt ist. Aktivitäten werden in abgerundeten Rechtecken aufgelistet und miteinander in Flussrichtung verbunden. Entscheidungsfälle werden durch eine Raute symbolisiert. Je nach Entscheidungsfall, verläuft der Pfad bei 'Ja' weiter in Flussrichtung nach unten, oder bei einer Abweichung seitlich ab. Zusätzlich bietet sich die Möglichkeit Aktivitäten parallel ablaufen zu lassen. Dies kann durch Aktivitäten die zwischen 2 Balken angelegt werden, symbolisiert werden. Im folgenden ist in Abbildung X ein beispielhaftes Aktivitätsdiagramm zu sehen.

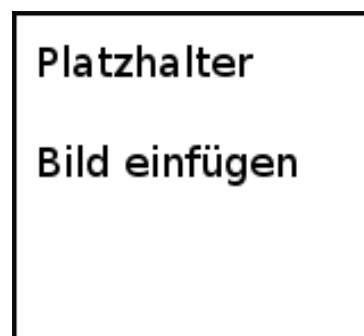


Abbildung 2.8.: <BILDactivity>

Für das bessere Verständnis der späteren Implementierung ist das Sequenzdiagramm ebenfalls von größerer Bedeutung. Es dient dazu ein Überblick über die Lebensdauer und Interaktion zwischen den einzelnen Klassen bzw. deren Objekte zu erhalten. Bei diesen wird nicht nur auf

2. Theoretische Grundlagen

die bei den Klassendiagrammen gezeigte Beziehung sondern auch auf den Nachrichtenaustausch zwischen den Objekten eingegangen. Bei einem Nachrichtenaufwurf mit Antwort bzw. mit einer daraus folgenden Aktion wird es notwendig zu unterscheiden welche Art von Kommunikation stattfindet. Hierbei gibt es die synchrone, als auch asynchrone Kommunikation. Bei der zuerst genannten handelt es sich um ein Nachrichtenaustausch bei der das aufrufenden Element, beispielsweise ein Browser, dass Daten anfordert (eine Webseite). Hierbei sendet er die Anfrage für die jeweilige Seite ab und muss anschließend warten bis der Server ihm diese zurückgeliefert hat. Erst im Anschluss kann der die Webseite dem Nutzer darstellen. Bei der asynchronene Kommunikation handelt es sich um ein Austausch, welcher es nicht erfordert, dass ein Teilnehmer auf die Bestätigung des anderen warten muss. Beispielsweise beim Versand einer Email. Hier muss der Sender weder warten bis der Empfänger online ist, noch muss er den Empfang der Email abwarten. Hier können Nachrichten gesendet werden, ohne dass für den Sender ein Ergebnis zur Laufzeit erwartet wird. Eine Nachricht werden im Sequenzdiagramm durch Pfeile dargestellt. Synchrone Nachrichten werden mit gefüllten Pfeilspitzen, asynchrone Nachrichten mit offenen Pfeilspitzen gekennzeichnet. In der Nachfolgenden Abbildung ist ein beispielhaftes Sequenzdiagramm zu sehen.

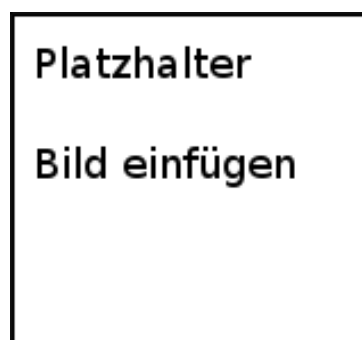


Abbildung 2.9.: <BILDseq>

2.9. MAC - Media Access Control

Bei der MAC-Adresse (Media-Access-Controll-Adresse) handelt es sich um eine Adresse eines Netzwerkadapters, die zur eindeutigen Identifizierung in einem Netzwerk dient. MAC-Adressen werden in einer Vielzahl von Netzwerk Protokollen verwendet. Unter anderem wird sie im Ethernet-Protokoll (IEEE 802.3) aber auch vielen anderen Netzwerktechnologien genutzt die unter den IEEE 802 Gruppen zu finden sind. Das MAC Protokoll steuert die Adressierung auf

2. Theoretische Grundlagen

Hardwareebene, sowie die Zugriffsart. Im IOS/OSI-Modell ist das MAC-Protokoll auf Schicht 2, der Sicherungsschicht, angesiedelt. Somit hat das MAC-Protokoll zwei Aufgaben, zum einen die Adressierung eines Gerätes und zum anderen wie dieses Gerät auf das Medium zugreift. Zur eindeutigen Adressierung der Netzwerkadapter dient die sogenannte MAC-Adresse. Hierbei handelt es sich um einen 48-bit Wert, der einzigartig auf der ganzen Welt ist. Die ersten 24-bit kennzeichnen den Hersteller des Netzwerkadapters, die anschließenden 24-bit sind beliebig vom Hersteller vergebbar. Einige bestimmte MAC-Adressen können jedoch nicht reserviert werden, hierbei handelt es sich um Broadcast-Adressen und Multicast-Adressen. Eine MAC-Adresse kann wie folgt dargestellt werden:

01-23-45-67-89-ab

oder

01:23:45:67:89:ab

Anhand der Herstellerkennung lassen sich wiederum Rückschlüsse auf das Netzwerkgerät schließen. Die Hersteller, welche jeweils hinter der Herstellerkennung sich verbergen sind öffentlich bei der IEEE einsehbar, z.B. per Internet.¹⁷

Das MAC-Protokoll regelt ebenfalls den Zugriff auf das Transportmedium. Hierbei wird in zwei verschiedene Zugriffsarten unterteilt. Zum einen den kontrollierten Zugriff und zum anderen der konkurrierende Zugriff. Beim kontrollierten Zugriff wird darauf geachtet, dass keine Kollision auftritt. Das bedeutet, keiner der Netzwerkgeräte kommuniziert gleichzeitig über einen Kanal, sondern es ist immer nur ein Gerät aktiv.

Beim konkurrierenden Zugriff hingegen darf jedes Gerät auf das Medium zugreifen, jedoch gibt es in diesem Fall bestimmte Regeln, wenn eine Kollision auftritt. In diesen wird geregelt in welcher Art und Weise die Kollisionen behandelt werden. In der Praxis gibt es unter anderem das Protokoll CSMA/CD. Dieses stellt bei einer Kollision durch ein Störr-Signal sicher, dass alle beteiligten Geräte die Kollision ebenfalls erkennen und versendet das Paket nach einer Zeit wiederum erneut bis dieses ankommt oder die Anzahl der maximalen Versuche überschritten wurde. Die warte Zeit steigt exponentiell anhand der Versuche. Hierzu wird eine Zufallszahl aus dem Bereich 0 und $(2^i)-1$ gewählt.

2.10. VLAN - Virtual Local Area Network

Bei einem VLAN (Virtual Local Area Network) handelt es sich um ein logisches Netz innerhalb eines physikalischen Netzwerkes. Dieses logische Netz beinhaltet meist nur einen gewissen

¹⁷<http://standards.ieee.org/develop/regauth/oui/public.html>

2. Theoretische Grundlagen

Teil des physikalischen Netzwerkes. VLANs können über einen oder mehrerer Switches ausgedehnt werden und müssen sich nicht auf einen speziellen Port beziehen. Die Unterteilung des bestehenden Netzwerkes in Tielnetze bewerkstelligt VLAN dadurch, dass es Switchs, die VLAN unterstützen dazu veranlasst Frames (Datenpakete) eines VLANs nicht in ein andere VLAN weiterzuleiten, auch wenn beide physikalisch an den selben Switch angeschlossen sind. VLAN können über verschiedene Arten realisiert werden. Eine Unterscheidungsmöglichkeit sind portbasierte VLANs und tagged VLANs. Bei den portbasierten VLANs gehört ein Port je einem VLAN an oder ist ein Trunk-Port. Bei einem Trunk-Port handelt es sich um ein Port über den mehrere VLANs geschaltet sind.

Das sogenannte tagged VLAN hingegen findet im Unterschied zu den portbasierten VLANs die Kennzeichnung im Ethernet-Frame selbst statt. Dieses tagging ist nach IEEE 802.1q spezifiziert. Beim tagged VLAN kennzeichnen die Switchs am Einspeise Ort oder spezielle tagging fähige Geräte die Pakete. Diese Pakete werden wiederum von den Switchs am Engerät de-tagged oder wiederum von tagging fähigen Gerät selbst.

Zusätzlich gibt es eine Unterscheidung zwischen statischen und dynamischen VLANs. Bei einem statischen VLAN ist ein Port einem speziellen Port zugeordnet entweder zu einem Portbasierten VLAN oder zu einem tagged VLAN. Wobei ein Port auch mehreren VLANs angehören kann und dann ein Trunk-Port ist.

Das dynamische VLAN hingegen ist nicht portbasierend und richtet sich nach dem Inhalt des Frames. Jedoch ist zu beachten, dass die Inhalte eines Frames beliebig veränderbar sind und somit dynamische VLANs nicht in sicherheitskritischen Netzwerken verwendet werden sollte. Die Zugehörigkeit zu einem VLAN kann per Adresse (MAC oder IP), auf Basis des Protokolls (IP, AppleTalk, IPX) oder auch auf Anwendunsebene nach Portnummern (80,443). So ist es möglich, z.B. ein Mobiles Endgerät im Netzwerk immer dem gleichen VLAN zuordnen zu lassen, unabhängig an welchem Ort dieses angeschlossen ist.

Die Gründe für die Verwendung eines VLANs lassen sich in drei Punkte aufteilen. Zuerst macht eine Verwendung wie oben bereits erwähnt Sinn, wenn eine flexible Zuordnung eines Endgerätes immer zum selben VLAN gemacht werden muss.

Ein weitere Grund sind Prformance-Aspekte. Sofern eine Prioisierung von speziellen Daten (z.B. VOIP) erfolgen muss. Meistens dient es jedoch der Verkleinerung der Braodcast-Domänen, die sich nicht über das gesamte Netzwerk ausbreiten sollten.

Neben diesen Aspekten spielt die Sicherheit ebenfalls eine wichtige Rolle. Um zu verhindern, dass das Netzwerk abgehört wird, kann es sinnvoll sein VLANs einzusetzen, da sie gegenüber Layer-2-Attacken architekturbedingt unempfindlich sind.

2. Theoretische Grundlagen

2.11. SNMP

Unter dem Simple Network Management Protocol ist ein Netzwerkprotokoll zu verstehen, welches einem erlaubt Netzwerkgeräte (z.B. Drucker, Router, Switchs, Router) per Netzwerk zu überwachen und zu steuern.¹⁸ Diese Abfragen werden von einem zentralen Punkt aus durchgeführt, dem sogenannten SNMP-Manager, welcher die Daten von den SNMP-Agenten (Netzwerkelementen) abrufen.¹⁹

Bei SNMP handelt es sich um ein Protokoll, welches sich auf der Schicht 7, die Anwendungsebene, des ISO/OSI-Schichtenmodells, ansiedeln lässt. Entwickelt wurde das Protokoll von der IETF und ist über diverse RFCs definiert. Durch die hohe Modularität ist SNMP auch unabhängig von IP und funktioniert somit auch über IPX oder AppleTalk. Dies ist mitunter auch ein Grund für die weite Verbreitung von SNMP, welches mittlerweile als Standard gilt. Die Funktionsweise von SNMP spiegelt sich in der Verwendung der Agenten und Manager wieder. Zunächst gibt es die sogenannten Agenten, welche als Dienst auf dem jeweiligen Endgerät laufen und die Informationen zur Verfügung stellen. Diese werden dann auf einem Manager jeweils abgerufen per SNMP. Die Nachrichten werden entweder angefordert vom Manager oder aufgrund eines Ereignisses vom Agent an den Manager selbständig gesendet. SNMP selbst definiert nicht welche Daten/Werte die Netzwerkkomponenten liefern, sondern gibt nur eine Baumstruktur vor, an die sogenannte Management Information Base (MIB) angliedert. Diese beschreibt die jeweils enthaltenen Informationen und sind teilweise ebenfalls über RFCs spezifiziert.²⁰ Zusätzlich gibt es herstellerspezifische MIBs z.B. von Cisco, die in einem speziellen Punkt im Baum hinterlegt werden können. Diese MIBs werden unter dem Object Identifier (OID) 1.3.6.1.4.1 (iso.org.dod.internet.private.enterprises) bei der IANA registriert.

Bei der Kommunikation untereinander werden verschiedene Paket-Typen verwendet. Diese sind wie folgt:

GET
GETNEXT
GETBULK
SET
RESPONSE
TRAP

¹⁸vgl. Essential SNMP, S. 1

¹⁹vgl. Essential SNMP, S. 3

²⁰vgl. RFC 1213

2. Theoretische Grundlagen

Bei den GET Paketen handelt es sich um jeweils unterschiedliche Arten der Anforderung die vom Manager an den Agent gesendet werden.

Bei einem normalen GET-Paket wird ein einzelnes Attribut vom Agenten angefordert. Jedoch gibt es Abfragen, bei denen nicht im Voraus bekannt ist, wie viele Attribute abgefragt werden müssen. Beispielsweise der Status mehrerer Ports an einem Switch. Da dem SNMP-Manager jedoch keine Informationen vorliegen wie viele Ports der Switch hat, kann er nicht im Voraus die entsprechende Abfrage starten.

Um diese Problematik zu lösen gibt es den sogenannten GETNEXT-Befehl, der es ermöglicht den Wert sowie die OID eines darauffolgenden Elementes zu erhalten.

//<Beispiel>

Die Abfrage von x Ports erzeugt $x+1$ Abfragen (Bei einem $48+2$ Port Switch somit 51 Abfragen) ist ineffektiv, da der Manager nur eine Informationsmenge erhalten möchte aber dazu eine Vielzahl an Anfragen durchführen muss. Daher wurde mit SNMP v2 der GETBULK Befehl eingeführt. Dieser ermöglicht es mehrere Werte mit einer Abfrage zu erhalten, die am Knoten im Baum hinterlegt sind.

Das SET-Paket dient zum Setzen spezieller Werte, so kann zum Beispiel darüber der Status des Ports von einem Switch geändert werden, oder es könnte eine Firewall konfiguriert werden. Auf diese bisher genannten Pakete antwortet der Agent mit einem RESPONSE Paket, welches die benötigten Werte oder eine Fehlermeldung enthält. Sofern beim SNMP-Agent z.B. gewisse Grenzwerte hinterlegt wurden kann dieser sich bei einer Überschreitung mittels eines Trap-Paketes beim Manager melden, ohne dass dieser die Information explizit abgefragt hat.

Um möglichst wenig Netzwerklast zu erzeugen kommuniziert SNMP über das UDP Protokoll, da es eine verbindungslose Kommunikation ermöglicht. Der Agent erhält die Anfragen auf Port 161, während der Manager auf Port 162 die Trap Meldungen empfängt.

2.12. CDP - Cisco Discovery Protokoll

Das CDP von Cisco ist ein proprietäres Protokoll, welches dazu dient, Cisco-Geräten zu ermöglichen andere angeschlossene Geräte zu identifizieren und mit diesen Informationen auszutauschen. Es kann allerdings auch zum sogenannten "On-Demand-Routing" verwendet werden. Hierbei handelt es sich um eine cisco-spezifische Erweiterung von CDP, welche es ermöglicht

2. Theoretische Grundlagen

ein simples Routing zu erstellen. Die Cisco Geräte senden jeweils zur Multicast -Adresse "01-00-0c-cc-cc-cc", welche auch von anderen Cisco-Protokollen (Z.B. VTP) verwendet wird. Dies geschieht in einem Intervall von 60 Sekunden auf allen relevanten Interfaces. Jedes der beteiligten Cisco Geräte führt intern eine Tabelle mit den Informationen über die Geräte, welche in der "Nachbarschaft" gefunden wurden. Hierunter fallen Dinge wie IP, Alias, Geräte-Typ und auch Informationen über die dort befindliche Software bzw. das Betriebssystem. Bei einem Cisco-Switch wird zum Beispiel nicht nur die Beschreibung (IOS) sondern Modell, IOS-Version, Gegenstelle des Ports auf dem anderen Gerät, Link-Status (Geschwindigkeit, Duplex), aber auch VLAN und viele weitere Informationen. Diese können per internen Befehl oder per SNMP abgefragt werden. Bei jedem Empfang von CDP Daten, werden die internen Tabellen gepflegt und die Haltbarkeitszeit wieder zurückgesetzt, da Geräte die sich nicht mehr melden nach einer bestimmten Zeit (Standardmäßig nach 180 Sekunden) aus den Tabellen wiederum entfernt werden. Die Informationen welche übertragen werden sind einfach erweiterbar, da diese auf dem "Type-Length-Value" Format basieren. Das heißt in einer Nachricht wird zuerst der Typ des Attributs bestimmt (Z.b. String, Zahl, Datum) danach die (Zeichen-)Länge des Wertes und der Wert selbst.

Hersteller wie HP, distanzieren sich zunehmend von diesem proprietären Protokoll und unterstützen das durch die IEEE spezifizierte offene Protokoll LLDP, welches Hersteller unabhängig ist und den selben Funktionsumfang beinhaltet.

3. Praktische Umsetzung

3. Praktische Umsetzung

3.1. Situationsbeschreibung

Die bestehende Situation spielt für die spätere Umsetzung eine große Rolle und muss somit im näheren betrachtet werden. Zu Beginn des Projektes wurden bereits diverse Systeme zur Überwachung des Netzwerkes eingesetzt. Hierunter fällt die Überwachung der Stati der einzelnen Netzwerk Geräte, im speziellen die Switchs und Router, welche über das Programm "Open-View" von HP erfasst werden. Über dieses Programm können ebenfalls Server und deren Dienste erfasst werden. Diese Funktion wird jedoch aktuell nicht mehr mit Daten gepflegt, da hier ein Transfer zu einem anderen System stattfindet, aufgrund der Tatsache, dass die Lizenz von OpenView ausgelaufen ist. Im Moment dient das OpenView System bei Pirelli Deutschland dazu, dass eine automatische Übersicht über die Relationen zwischen den Switchs und Routern erstellt werden kann.

Für die Überwachung spezieller Hosts (in der Praxis meist Server) und Diensten, kommt ein weiteres System zum Einsatz, welches eine Open Source Software ist und ein hohes Maß an Flexibilität und Modularität bietet. Dieses "Nagios" genannte Programm ermöglicht es diverse Dienste im Netzwerk auf vorgegebenen Hosts abzufragen und anschließend diese zu visualisieren. Zusätzlich können verschiedene Warn- und Fehlerlevels für einen Service definiert werden, die im Falle einer Störung Warnungen an vordefinierte Personen verschicken.

Dieses System ist somit hauptsächlich für die Überwachung der Dienste zuständig.

//Hier nur MRTG oder auch auf Orion eingehen?

Zur Untersuchung von Netzwerk-Traffic zwischen verschiedener Netzwerke kommt das System MRTG zum Einsatz welches hauptsächlich für das anzeigen des Netzwerktraffics auf Routern ausgelegt ist. Dieses wird im Unternehmen hauptsächlich dafür verwendet, um den Traffic der Router bzw. der WAN-Verbindungen zu überprüfen. Dies ist vor allem wichtig um den aktuellen Traffic zwischen den einzelnen Standorten in Deutschland im Überblick zu behalten. Abschließend gibt es noch ein System von Cisco, mit dem Namen "Cisco Works" welches dazu dient mit einem speziellen Programmteil die Hosts an den jeweiligen Switchs zu erkennen und zu identifizieren. Hier werden nicht nur simple Zuordnungen zwischen Mac Adresse des Hosts und des Switchs, bzw. des Port des Switches hergestellt, sondern umfangreiche Informationen gesammelt, z.B. über die Geschwindigkeit des Anschlusses oder die IP und sofern vorhanden der DNS-Hostname des Gerätes. Hinzukommen diverse Details wie der Gerätetyp, welcher

3. *Praktische Umsetzung*

einem die Möglichkeit gibt, zu erkennen ob es sich hierbei um ein Switch oder Router handelt. Da bei diesem System es notwendig ist, regelmäßig die Lizenz zu verlängern um auch weiterhin die neusten Router und Switches zu unterstützen, ist hier eine gewisse Abhängigkeit gegeben. Weil von Cisco Works selbst nur ein kleiner Teil genutzt wird und somit die Lizenzkosten unverhältnismäßig sind wurde entschieden diese in Zukunft zu ersetzen.

Die Überwachung des Netzwerks lässt sich bei näherer Betrachtung in folgende Punkte unterteilen:

Überwachung von Diensten/Servern

Überwachung des Netzwerkverkehrs

Darstellung und Überwachung des Netzwerkequipments

Überwachung von einzelnen Hosts im Netzwerk

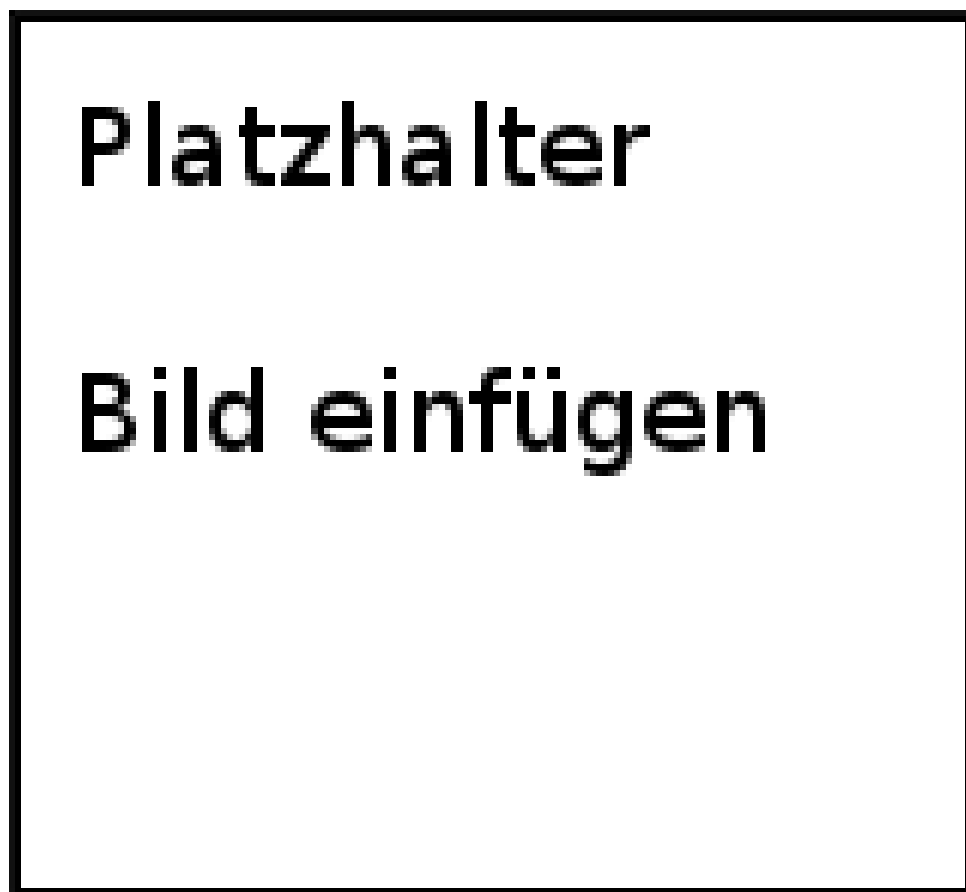


Abbildung 3.1.: Netzwerkarchitektur PD

3. *Praktische Umsetzung*

3.2. Anforderungsdefinition

Um das bestehende System ersetzen zu können muss zunächst untersucht werden, welche der bereits vorhandenen Funktionen genutzt werden und welche in Zukunft benötigt werden.

Im Anschluss dieser Untersuchung müssen auch weitere potentielle Aufgaben berücksichtigt werden um eine Erweiterbarkeit des Systems zu garantieren. Damit das neue System alle Anforderungen gerecht wird empfiehlt es sich zunächst sich mit den betreffenden Personen zusammen zu setzen, welche das bestehende Programm zur Zeit nutzen.

Hierbei wird nicht nur auf die aktuelle Nutzung eingegangen sondern auch diese kritisch hinterfragt, ob eventuelle Anforderungen bereits von anderen Systemen erfüllt werden, oder diese den Umfang einer neuen Lösung sprengen könnten.

Durch Gespräche mit den zuständigen Mitarbeitern haben sich dann diverse Anforderungen ergeben.

Als wichtigster Punkt ist die Erkennung der Hosts, sowie der zugehörigen Ports an den Switchs zu sehen. Diese ist notwendig um zu sehen an welchem Ort im Netzwerk sich ein betreffender Host befindet. Praktische Anwendung hat dies, wenn zum Beispiel ein Host aufgefunden werden muss, wenn der zugehörige Mitschein des Computers ausläuft und dieser zurückgegeben werden muss. Hier ist es nicht selten der Fall, dass der Computer mit seinem dazugehörigen Besitzer bereit die damalige Abteilung verlassen hat und dieser somit nicht mehr auffindbar ist. Eine weitere Anwendungsmöglichkeit ist es, dass der Helpdesk wissen möchte, wenn es Probleme mit einem Computer gibt, ob die Netzwerk-Hardware bis zum Host einwandfrei funktioniert. Hierfür muss man nicht nur wissen, an welchem Ort der Host sich befindet, sondern auch die dazugehörigen Ports. Da die Ports als auch die Switchs selbst ebenfalls ausgelesen werden, kann man somit zeitnah eine Rückmeldung geben, dass der Switch, so wie dessen Port einwandfrei funktionieren, oder falls dies nicht der Fall ist, den Fehler besser lokalisieren. Somit ist selbst bei keinerlei Kenntnis des Hosts außer der DNS oder der IP eine direkte Lokalisierung und Bewertung des Status möglich.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Möglichkeit genau herauszufinden, welche Hosts hinter einem Port angeschlossen sind. In der Praxis hat dies den Hintergrund, dass es vorkommen kann, dass unerwünschte Netzwerkgeräte angeschlossen wurden. Normalerweise befinden sich im Unternehmen hinter einem Port an einem Switch der untersten Ebene maximal zwei Hosts. Der Großteil der Ports hat nur einen Host zum Beispiel den Computer eines Mitarbeiters oder ein Netzwerkgerät. In einem Teil der Fälle ist dieser Computer nicht direkt an den Port des Switches angeschlossen, sondern wird über den Port eines VOIP-Telefons durchgeschleift, welches dann an den Switch angeschlossen ist. Dies ist der Soll Zustand, jedoch kann es vorkommen, dass Mitarbeiter im Werk ohne Erlaubnis fremde Netzwerkgeräte anbringen, sei es ein Hub, ein eigener WLAN-Router oder andere Geräte. Da diese Geräte die Sicherheit

3. Praktische Umsetzung

des Netzwerkes beeinflussen, müssen diese identifiziert werden können und auch gleichzeitig lokalisiert um eine Entfernung zu ermöglichen. Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Möglichkeit eine Historie zu haben, wann welcher Host an welchem Port bzw. Switch angeschlossen war. Hierbei soll erkennbar sein, an welchem Port der Host war, jedoch ist es nicht notwendig zu wissen wie oft dieser dort angeschlossen war. Beispielsweise gibt es den Switch S1 und S1. Zu Beginn ist der Host, in unserem Falle ein Nobteook N1, an einen Port P1 an S1 angeschlossen. Nun Wechselt N1 zu P1 an S2. Hierfür soll nun wiederum ein Eintrag erzeugt werden. Wenn N1 jetzt wieder von P1 auf S2 auf P1 auf S1 wechselt, so soll kein neuer Eintrag entstehen, sondern nur der bereits existierende aktualisiert werden. Wechselt N1 jedoch von P1 auf S1 zu P2 auf S1, so soll ebenfalls ein Eintrag erzeugt werden.

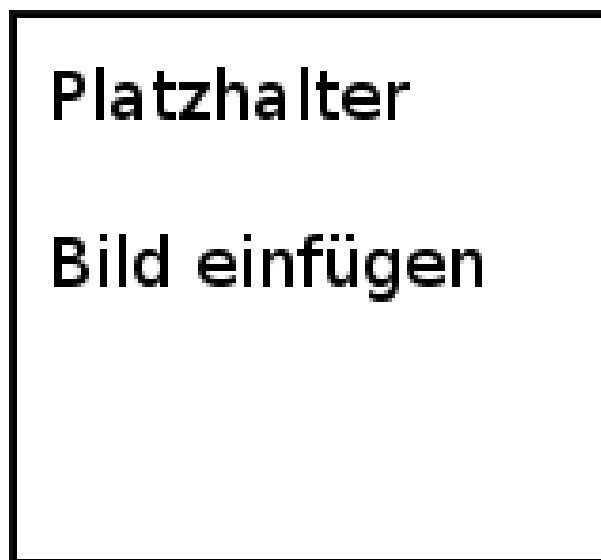


Abbildung 3.2.: Grafik mit S1+S2 sowie jeweils P1 und N1

Für das Auslesen der Switchs soll das Netzwerkprotokoll SNMP verwendet werden, da eine Abfrage per Telnet die Switchs stark belastet und somit es passieren kann das der Betrieb eingeschränkt wird. Hinzu kommt, dass ein auslesen per Telnet sehr langsam ist und die Ausgabe selbst nicht standardisiert ist und somit sehr viele Einzelfälle behandelt werden müssten. Im Hinblick auf die Geschwindigkeit des Auslese-Prozesses wurde vorausgesetzt, dass das Sammeln der Daten mindestens vier mal am Tag möglich sein muss und sofern möglich sollte eine Auslesezeit unter 60 Minuten angestrebt werden, da es sich hierbei um den alten ungefähren Wert handelt, welcher die vorherige Auslese-Geschwindigkeit darstellt.

3. *Praktische Umsetzung*

Eine weitere Anforderung die als optional angesehen wird, ist die Möglichkeit die Verbindungen zwischen den Switchs und Routern zu erfassen. Dies heißt, es soll eine Topologie anhand der Daten erstellt werden können.

Zu den ebenfalls optionalen Anforderungen gehört auch die Möglichkeit einer Benutzerzuordnung zu den jeweiligen Hosts. Die Zuordnung soll über das bestehende Active Directory passieren und somit die Möglichkeit bieten den entsprechenden Nutzer direkt anrufen zu können bei Problemen.

Kombiniert man diese Anforderungen so bildet sich eine weitere Anwendungsmöglichkeit und zwar kann es in der Praxis vor kommen, dass ein Switch gewechselt und somit abgeschaltet werden muss, hierfür kann man nun im Voraus kontrollieren, welche Hosts an diesen angeschlossen sind und die dementsprechenden Nutzer im Voraus zu informieren.

Neben den Anforderungen zu den Anwendungsmöglichkeiten wurden auch ein paar Anforderungen an das Programm selbst gestellt. Zu diesen gehören die Betriebssystemunabhängigkeit, das Programm muss sowohl auf Windows als auch Linux Computern laufen können. Sofern Interpretersprachen oder ähnliches verwendet werden, darf keine Versionsabhängigkeit bestehen, d.h. das Programm muss z.B. sowohl unter Java 1.6.0.10 als auch unter 1.6.0.33 funktionieren.

Als bestehende Datenbank wurde Oracle vorgegeben, da hierfür bereits Lizenzen existieren und diese bereits auf den entsprechenden Servern läuft und kein weiteres DBMS installiert und gepflegt werden muss.

3.3. Anforderungsanalyse

Um die Anforderungen bewerten zu können muss man sich zunächst mit der Materie vertraut machen und die technischen Möglichkeiten mit den Anforderungen abgleichen.

Zunächst einmal muss untersucht werden, dass die im Unternehmen befindlichen Switchs auch das SNMP-Protokoll soweit unterstützen, um das Auslesen möglich zu machen. Dies wurde überprüft und bei vereinzelt Switchs musste die Konfiguration angepasst werden, da hier teilweise SNMP deaktiviert oder nur für spezielle Hosts zugelassen war.

Im nächsten Schritt galt es zu überprüfen, ob die benötigten Informationen per SNMP überhaupt abfragbar sind. Problematisch hierbei ist vor allem, dass Hersteller zwar eigene MIBs bei SNMP verwenden, über diese lassen sich jedoch nicht die gleichen Informationen abfragen wie über die Hersteller eigenen proprietären Protokolle. Bei der Überprüfung der Zuordnung zwischen Mac-Adresse der angeschlossenen Ports wurde festgestellt, dass diese zwar möglich

3. Praktische Umsetzung

ist, dies aber eine sehr spezielle Vorgehensweise voraussetzt [vgl. SNMP Cisco PDF].

Ein Problem das sich stellt ist die genaue Zuordnung der Hosts an den korrekten Switch. So kann es sein, dass die MAC Adresse eines Hosts sowohl auf einem Access-Switch als auch auf einem Distribution-Switch zu finden ist. Hierfür muss eine eindeutige Identifizierung stattfinden, welcher Switch welche Hierarchie Ebene angehört. Diese Informationen müssten manuell gepflegt werden oder anhand einer automatischen Hierarchie Erkennung erhalten werden.

Die Anforderung alle Hosts hinter einem Port zu finden stellt kein Problem dar, da dies von allen Switchs per SNMP unterstützt wird.

Eine Historie die es ermöglicht nur neue Kombinationen aus Mac des Hosts und zugehöriger Port als neuen Eintrag zu sehen ist ohne Probleme möglich und kann durch die demensprechende Erstellung der Datenbank sichergestellt werden.

Aussagen über die Geschwindigkeit können leider im Voraus nicht getroffen werden, jedoch ist anzunehmen, dass die Geschwindigkeit über der des manuellen Auslesens per Telnet liegen muss, da SNMP nicht Verbindungsorientiert ist und somit die Endgeräte weniger belastet. Genauere Aussagen über die Geschwindigkeit lassen sich erst durch Benchmarks machen, welche in Kapitel [Kapitel X] durchgeführt werden.

Um mögliche Verbindungen zwischen den Switchs und Routern zu Erfassen muss es möglich sein auf einem Port einen Switch zu identifizieren, was per SNMP in Verbindung mit STP und CDP möglich ist.

Eine Zuordnung der einzelnen Nutzer lässt sich über das Active Directory per LDAP bewerkstelligen, hierfür muss aber ein spezieller Benutzer eingerichtet werden, der vollständige Leserechte besitzt.

Die Betriebssystem Unabhängigkeit ist mit einer Vielzahl von Interpreter Sprachen (Perl, Python, ...) oder einer Plattform unabhängigen Sprache (Java, C Sharp/Mono) gegeben.

Da für alle gängigen Sprachen diverse Datenban Anbindungen angeboten werden, gibt es bei der Wahl des DBMS auf Oracle keine Probleme.

Insgesamt betrachtet gibt es von der technischen Seite zwar gewisse Schwierigkeiten bei der Implementierung, diese hindern aber nicht an der Umsetzung des Projektes.

Ein weiterer wichtiger Punkt sind auch die Ressourcen, da für die Komplette Implementierung nur 11 Wochen zur Verfügung stehen. Für eine Implementierung eines Systems mit diesem Umfang und einer Ausreichenden Testphase bei nur einem Entwickler ist dies ein zu geringer Zeitraum. Da vor der Implementierung und den Test zuerst einmal der Entwurf und gewisse Design Entscheidungen stehen müssen, wird es hier zu Engpässen kommen, welche nur durch Kompromisse im Hinblick auf die Implementierung und den Tests gelöst werden können.

Da ein Großteil der Zeit beim Auslesen der Daten aufgebracht werden muss, wird die Zeit für die Umsetzung der Weboberfläche relativ kurz geraten. Hier muss dann im Laufe des Projektes

3. *Praktische Umsetzung*

abgewägt werden zwischen einzelnen Punkten.

Im Hinblick auf die Kosten entstehen bei der Umsetzung keine weitere Kosten bzw. bei der Wahl eines existierenden Open Source Systems. Ziel des Projektes ist es das bestehende kommerzielle Produkt zu ersetzen und somit eine monetäre Einsparung aber auch der Anforderung einer gewissen Modularität gerecht zu werden.

3.4. Betrachtung bereits existierender Lösungen

Betrachtet man die bereits existierenden Lösungen zum überwachen von Switches und Hosts, so lassen sich einige Produkte finden, die kommerzieller Natur als auch Open Source sind.

Bei HP Openview handelt es sich um eine kommerzielle Lösung von

- HP Openview
- Cisco Works -> Usertracking
- Nagios (Abgrenzung)
- tirtih
- Sonstige

//hier ausführen

3.5. Entscheidung zur eigenen Herstellung

Vergleicht man alle aufgeführten Systeme so lässt sich feststellen, dass keine der genannten Lösungen den Anforderungen entspricht. Zwar bietet Tirtih einen Teil der gewünschten Funktionen, jedoch müsste dies erst auf die speziellen Bedürfnisse angepasst werden, die das Unternehmen benötigt.

Aufgrund dieser Tatsache empfiehlt sich eine eigene Implementierung, da diese die Möglichkeit gibt besonderes auf die Anforderungen einzugehen und keine Einarbeitungszeit in eine fremde System-Architektur notwendig macht.

Selbstverständlich sind mit einer eigenen Implementierung gewisse Risiken verbunden, darunter auch der knappe Zeitrahmen. In der Anforderungsanalyse wurde aber bereits dies abgewegt

3. Praktische Umsetzung

und eine Machbarkeit des Systems festgestellt.

3.6. Entwurf

3.6.1. Usecases

Zu Beginn eines Projektes zur Entwicklung eines Systems müssen zuerst die Usecases identifiziert werden und die beteiligten Akteure. Hierzu wird am zu Beginn überlegt welche Personen Zugang zum System haben werden und welche Aufgaben diese am System erfüllen werden. Hierzu zieht am besten nicht nur die Anforderungsdefinition zu Rate sondern bespricht die notwendigen Funktionalitäten, die das Programm später beinhalten soll, mit den Mitarbeitern selbst. Dadurch kommen meist weitere Punkte auf die zuvor nicht angesprochen wurden, jedoch wichtig sind für den späteren Entwurf des Systems, sowie die Umsetzung. In Abbildung X ist das Usecase-Diagramm für das System zu sehen.

3. Praktische Umsetzung

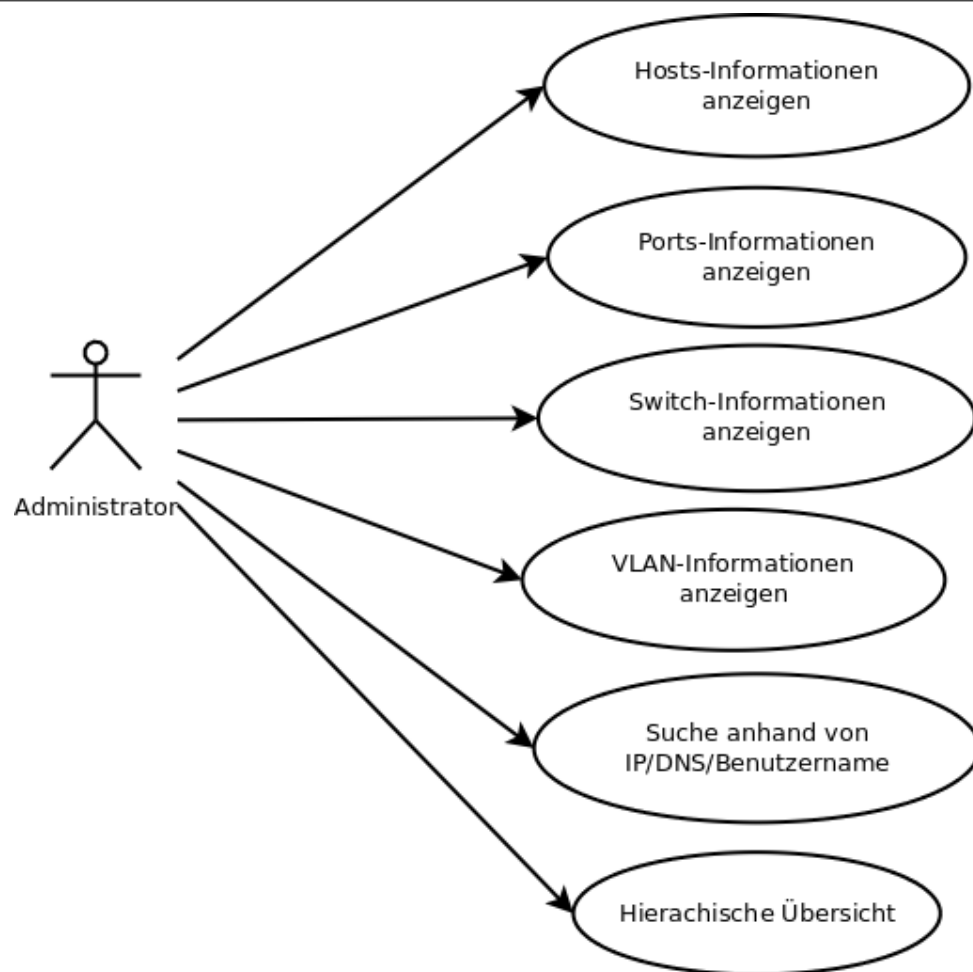


Abbildung 3.3.: Usecasediagramm

Zum einen ist festzustellen, dass es nur einen Akteur gibt. Das liegt daran, dass keine Einschränkung vorgesehen ist für die aktiven Nutzer des Systems. Bei der Implementierung wird jedoch eine mögliche spätere Einführung von verschiedenen Benutzerrechten bedacht und diese Funktionalität als Möglichkeit offen gelassen. Zur Einfachheit halber wird der Netzwerkdamistrator im Laufe des Textes als Benutzer beschrieben. Die erste Sicht die dem Nutzer zur Verfügung stehen muss ist eine Übersicht über alle Switchs, hier muss neben der Switch IP auch der per SNMP ausgelesene Alias stehen, aber auch die vorhandene IOS-Version und weitere Informationen.

In einer weiteren Sicht solle eine Übersicht auf die Ports eines Switches geben werden. Neben der MAC-Adresse des Ports, so wie des Port Namens (z.B. Fa0/1) sind weitere Informationen sichtbar. Unter anderem der Status (Up/Down), Geschwindigkeit des Ports, sofern zugewiesen die VLAN ID, Duplexmodus, aber auch Infos, ob es sich hierbei um ein Uplinkport handelt. Zusätzlich wird eine Sicht benötigt, die Informationen über den angeschlossenen Host anzeigt. Hierunter fallen Informationen wie, MAC-Adresse, IP, DNS, sowie der zuletzt angemeldete

3. Praktische Umsetzung

Benutzer. Zusätzlich sollen aber auch Informationen angezeigt, welche in Verbindung mit dem Port stehen, aber im Zuge der Historie zusätzlich beim Host gespeichert werden. Sofern es sich um ein CDP-Gerät handeln sollte, werden diese zusätzliche Informationen ebenfalls angezeigt. Neben den Sichten zu den Geräten wird es auch eine Übersicht der VLANs geben, welche es erlaubt eine Verbindung herzustellen zwischen VLAN ID und des jeweiligen VLANs inkl. Name und VTP-Domain.

Der Benutzer soll weiterhin auf jeder dieser Sichten eine Möglichkeit zur Suche eines Hosts/Switches haben, wie auch eine Option zur Sortierung der Einträge. Neben diesen grundlegenden Funktionen wurde empfohlen zusätzlich eine Art hierarchische Übersicht zu ermöglichen. Das heißt, der Nutzer kann über die Switchübersicht einen Switch selektieren und erhält dann die Übersicht der dort verfügbaren Ports. Wählt er nun einen Port auf diesem Switch aus, so erhält er alle Hosts die an diesen Port angeschlossen sind. Sofern es sich dabei um mehrere Hosts handelt wählt er wiederum einen aus und landet schließlich in der Übersicht über den Host mit den detaillierten Informationen.

Als optionaler Usecase wird das Anzeigen einer Art Dashboard gesehen. In diesem werden Informationen zusammen gefasst die nicht direkt erkenntlich über die einzelnen Sichten sind. Beispielsweise könnte man hier Dinge anzeigen lassen, wie z.B. Anzahl freier Ports, Switch mit den meisten freien Ports, TOP 5 Switchs mit der höchsten Last, um nur eine Liste der potentiellen Informationen zu nennen.

3.6.2. Klassendiagramme

Für die Umsetzung des Projektes wurde eine objektorientierte Programmiersprache gewählt, welche es erfordert Objekte von Klassen abzuleiten und die dementsprechenden Methoden dieser Klassen bzw. ihrer Objekte zu nutzen. Für die Umsetzung des Projektes wurde mit mehr als 25 Klassen gearbeitet um eine genügend genaue Abstrahierung und Modularität zu erreichen. Im Nachfolgenden wird auf die wichtigsten Klassen und deren beinhaltete Methoden eingegangen.

Das Ausleseprogramm wird über die Klasse *SNMPTrack* initialisiert, welches auch der Name des Skripts darstellt. Diese Klasse ist sozusagen die Hauptklasse von der alle weiteren Objekte erzeugt werden. Zu Beginn des Programms wie in Kapitel X zu sehen werden die Switchs aus der XML-Datei ausgelesen. Um hier später die Möglichkeit zu geben die Informationen auch über eine andere Datenquelle einzulesen wurde eine Spezielle Klasse *SwitchListe* für das Einlesen der Switchs geschaffen. Hierzu muss nur ein Objekt der Klasse erzeugt werden, welches mit dem Befehl *getSwitchList* eine Liste der Switchs zurückliefert. Diese kann dann im Hauptprogramm direkt weiterverwendet werden ohne dort die komplette XML-Logik hinterlegen zu müssen.

3. Praktische Umsetzung

Über die Klasse *SNMPConfig* können weitere Informationen ausgelesen werden die benötigt werden. So bietet diese Klasse Methoden an, welche das Debuglevel oder die Maximale Threadanzahl der Switchthreads zurückliefern. Durch diese Methoden können die Werte ohne Probleme von einer zentralen Stelle ausgelesen werden. Diese wiederum können aus einer beliebigen Datenquelle (XML, DB) kommen.

Die nächste wichtige Klasse ist die *SNMPHandler* Klasse. Sie verwaltet alle SNMP Abfragen bzw. vereinfacht den Abruf eines SNMP Wertes oder im Falle eines SNMP-Walk der Abruf einer kompletten Liste. Hierzu muss der jeweiligen Methode nur das Globale SNMP Objekt, welches aus der SNMP4J API stammt, die benötigte OID, die IP auf dem der SNMP-Agent läuft, sowie der passende Community-String zum lesen übergeben werden. Je nach Methode liefert die entsprechende Methode dann ein String oder eine Array List mit Strings als Elemente zurück. Um die Rückgabe Werte des SNMP-Agents besser zu verstehen ist das folgende Beispiel aufgeführt:

<OID>!<Wert>

Mit reellen Daten gefüllt könnte ein Rückgabewert wie folgt sein:

1.3.6.1.2.1.1.1!Linux WRT54G 2.4.20 2 Thu Dec 9

Durch das Zusammensetzen mit ! kann eine Verarbeitung stattfinden bzw. der Wert einfach abgelesen werden.

Um einen Switch auszulesen wird ein Objekt der Klasse *textitSwitchWorkerThread* erzeugt und diesem das SNMP Objekt, die IP und die passende Read-Community übergeben. Dieses Objekt startet dann intern einen Thread, welcher ein Objekt der Klasse *Switch* erzeugt und die entsprechenden Initialisierungs Variablen übergibt. Im Anschluss wird die Methode *refresh()* des Switches aufgerufen, welches alle relevanten Informationen beginnt auszulesen und dabei wie in Kapitel X beschrieben vorgeht. In der *refresh()* Methode des Switches wiederum wird auf spezielle Klassen zurückgegriffen.

Eines dieser Klassen ist *textitOIDL*, welche für OID-Library stehen soll und alle Aliase der OID die verwendet werden enthält. Diese Aliase sind per RFC spezifiziert und 1:1 abgebildet. So ergibt z.B. der Aufruf:

OIDL.sysDescr0

3. Praktische Umsetzung

den String:

1.3.6.1.2.1.1.1.0

Dies ist vor allem notwendig um eine Übersicht über die verwendeten OID zu behalten bzw. erkennen zu können welcher Funktion hinter der OID steckt. Der nachfolgende Quellcode-Abschnitt verdeutlicht die Wichtigkeit der Text-Äquivalenz zu den IDs:

```
swMACs=SNMPHandler.getOIDWalkNonBulk(snm, OIDL.ifPhysAddress, sIP, sReadcommunity);
swStatus=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.ifOperStatus, sIP, sReadcommunity);
swVLANs=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.vtpVlanState, sIP, sReadcommunity);
swVLANPorts=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.vmlan, sIP, sReadcommunity);
swPortname=SNMPHandler.getOIDWalkNonBulk(snm, OIDL.ifName, sIP, sReadcommunity);
swPortalias=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.ifAlias, sIP, sReadcommunity);

swCDP=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.cdpCacheAddress, sIP, sReadcommunity);
swCDPC=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.cdpCacheCapabilities, sIP, sReadcommunity);
swCDPDI=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.cdpCacheDeviceId, sIP, sReadcommunity);
swCDPPort=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.cdpCacheDevicePort, sIP, sReadcommunity);
swSpeed=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.ifSpeed, sIP, sReadcommunity);
swType=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.ifType, sIP, sReadcommunity);
swTypeCisco=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.portType, sIP, sReadcommunity);
swSTP=SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.locIfspanInPkts, sIP, sReadcommunity);

swCiscoPort = SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.c2900PortIfIndex, sIP, sReadcommunity);

if(swCiscoPort.size()>0){
swCiscoDuplex = SNMPHandler.getOIDWalk(snm, OIDL.c2900PortDuplexStatus, sIP, sReadcommunity);
```

Abbildung 3.4.: Codebeispiel

Im Programm selbst existieren jedoch auch Klassen die nicht nur zur Hilfe der eigenen Algorithmen Umsetzung dienen, sondern auch, welche externe Datenquellen anbinden. Hierzu gehört die Klasse Nagios, welche per HTTP oder per MySQL Datenbank ermöglicht die Gruppenzuordnung der Switchs auszulesen. Aber auch die Klasse LDAP, welche das Auslesen des Active Directories ermöglicht oder aber die Klasse DNSHelperClass, welche es ermöglicht auf mehreren DNS Servern einen DNS Namen anhand einer IP zu finden. Neben diesen Klassen gibt es aber auch speziell erstellte Klassen die es ermöglichen SQL-Befehle die keine Resultsets erwarten, das heißt welche keinen Rückgabewert erwarten, in Stapel auszuführen. Dies bedeutet, dass die Datenbank nicht jeden Befehl einzeln erhält sondern eine große Anzahl (>100 Stück) auf einmal und somit weniger Overhead für den Verbindungsaufbau entsteht. Neben der Vielzahl von Klassen, welche zur Vereinfachung der Übersicht und Wartbarkeit dienen, gibt es trotzdem Objekte welche auch die Realität abbilden. Dazu gehören die Klassen Switch (welche bereits beschrieben wurde), Ports, sowie Hosts. Diese bieten jeweils Methoden an, welche von sich selbst die passenden SQL-Befehle generieren anhand der Daten, welche diese enthalten. Dies macht es vor allem einfach die Objekte zu serialisieren. Das heißt die

3. Praktische Umsetzung

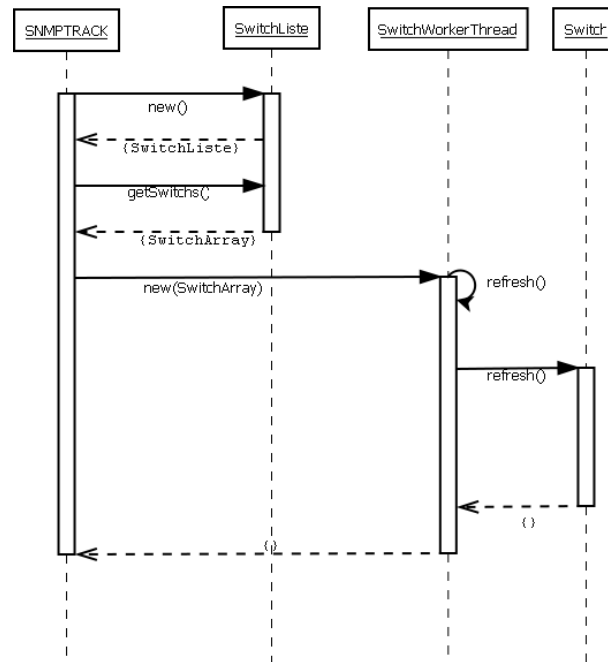


Abbildung 3.6.: Sequenzdiagramm1

Während des `refresh()` Methoden-Aufrufs des **Switch** Objektes werden verschiedene andere Objekte erzeugt. Zu Beginn wird die Klasse **SNMPHandler** verwendet, welche verschiedene Methoden zur SNMP-Kommunikation zur Verfügung stellt. Über diese werden SNMP-GET und SNMP-BULK Befehle abgesetzt. Zusätzlich bietet die Klasse Funktionalitäten, welche SNMP selbst nicht zur verfügugn stellt. Möchte man z.B. den kompletten Unterbaum eines Konten erhalten und überschreitet die Anzahl der Einträge das Maximum von GETBULK, so können diese nur durch GET und GETNEXT ausgelesen werden. Diese Problematik behandelt die Klasse in einer SNMP-WALK Methode, welche die gleiche Funktionsweise wie ein GETBULK hat, aber es ermöglicht auch größere Listen an Werten abzufragen, die an einem Knoten hängen. Nachdem die jeweiligen SNMP Methoden die Werte zurückgegeben haben, werden diese ausgewertet. Im Anschluss daran, wird ein Objekt der Klasse **Port** abgeleitet. Dieses Objekt dient dazu die portspezifischen Informationen zu speichern und im Anschluss den passenden SQL-Befehl zur speicherung zu generieren. Dies wird durch die Methoden `SetValues()` und `saveinDB()` realisiert. Beim aufruf der `saveinDB()` Methode kommt es zur verwendung der Datenbank-Klasse **JDBC-Oracle**. Diese überträgt den SQL-String an die Datenbank, nachdem die Methode `executeSQL()` aufgerufen wurde. Die gleiche Abfolge findet auch mit dem Objekt der Klasse **Host** statt. Hierbei werden anstatt wie beim Objekt der Klasse **Port** portspezifische Informationen abgelegt, sondern in diesem Fall die Informationen welche den jeweiligen Host betreffen abgespeichert. Nachdem alle Ports und Hosts abgespeichert wurden ist die Methoden `refresh()` des **Switch**-Objektes beendet.

3. Praktische Umsetzung

Jedoch muss bedacht werden, dass während der Verarbeitung der Daten eine Vielzahl von Klassen aufgerufen werden, welche speziell für das Programm geschrieben wurden. Ein Beispiel stellt die Klasse mit dem Namen Cisco dar. Welche Methoden zur Verfügung stellt, die speziell auf SNMP-Daten von Cisco-Geräten anwendbar sind. Darunter fallen Dinge wie Uptime-Formatierung. Model und IOS-Versions Auswertung anhand des Descr-SNMP-Strings.

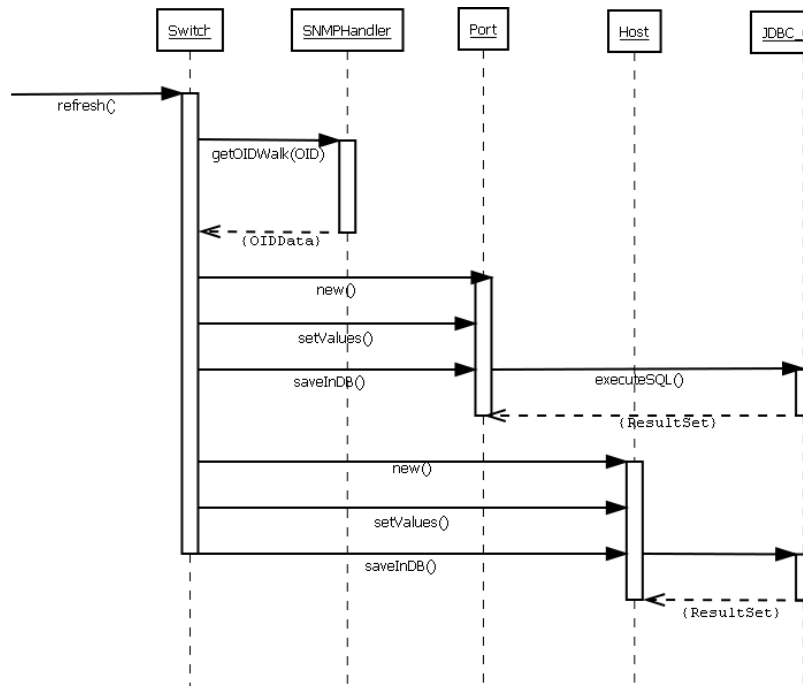


Abbildung 3.7.: Sequenzdiagramm2

3.6.4. Aktivitätsdiagramme

Zur Darstellung des Programmablaufs eignen sich vor allem Aktivitäts-Diagramme von UML. In Abbildung X ist ein solches Diagramm zu sehen.

3. Praktische Umsetzung

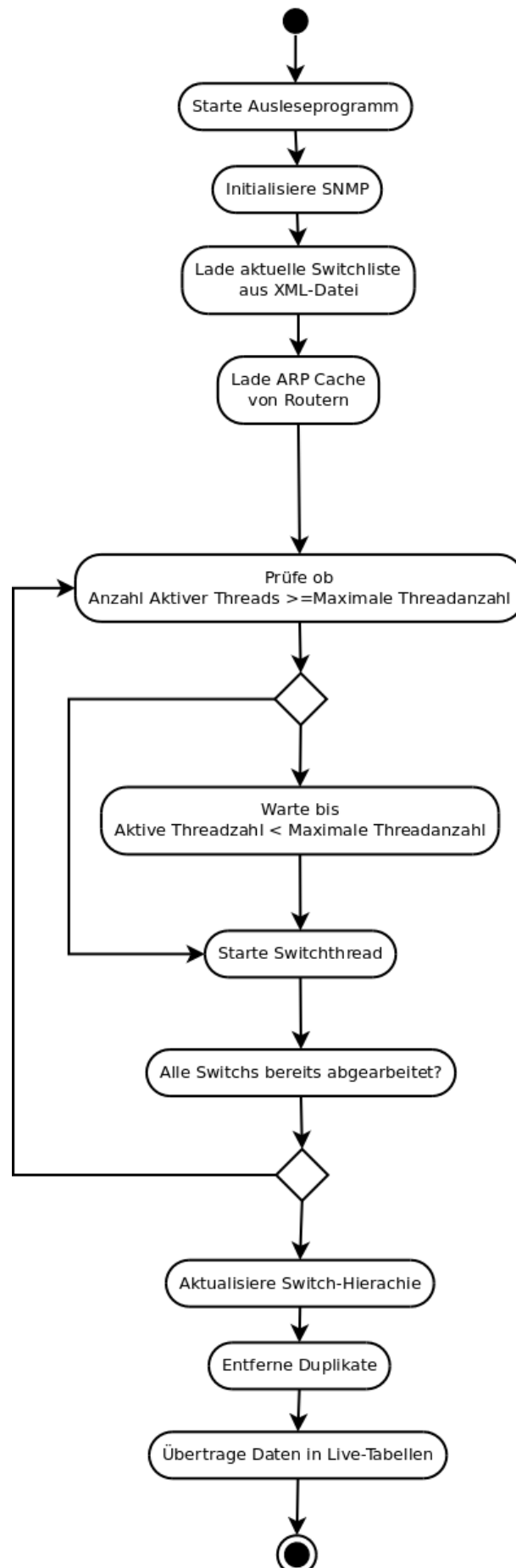


Abbildung 3.8.: Aktivitätsdiagramm1

3. *Praktische Umsetzung*

In dieser Abbildung ist der Ablauf des Hauptprogrammteils zu sehen. Dieser Programmteil soll im näheren angesprochen werden. Jedoch ist dabei zu beachten, das es sich bei der Darstellung um eine merkliche Vereinfachung des Programmablaufs handelt.

Zu Beginn des Programms wird die SNMP Schnittstelle initialisiert, da diese später allen Switch Threads übergeben werden muss. Im Anschluss wird die XML-Konfigurationsdatei der Switchs ausgelesen. Dies ist notwendig zum einen um die definierte Liste der auszulesenden Switchs zu erhalten, aber auch um zugehörige ReadCommunity auszulesen welche benötigt wird um Zugriff auf die jeweiligen Switchs zu erhalten. Nachdem die Switch Liste eingelesen wurde per XML, wird nun per SNMP der ARP-Cache aller relevanten Router abgefragt. Dieser wird später benötigt in den Switch Threads um eine Zuordnung zwischen MAC-Adresse und IP-Adresse herstellen zu können und anhand derer weitere Informationen wie DNS-Hostname zu erhalten. Anschließend wird in einer Schleife geprüft, ob die Anzahl der aktiven Threads das gleich oder höher der Maximalen Thread Anzahl ist. Ist dies der Fall wird eine Pause eingelegt bis die Anzahl der aktiven Threads gesunken ist und ein Thread gestartet. Dies dient dazu um sicherzustellen, dass nie mehr wie X Threads aktiv sind. Dies ist vor allem in Hinblick auf die während de Benchmarks festgestellten Probleme zurückzuführen. Während der Implementierungsphase wurde der Wert im Bereich 8-32 variiert und schließlich auf 10 gesetzt, welches als Sicherstellung dient, dass keine Verbindungen zum Oracle Server Probleme bekommen. Die Threads starten jeweils einen Switchthread-Code, welcher im nächsten Paragraphen besprochen wird. Nach dem Durchlauf der Schleife wird gewartet bis alle Threads beendet wurden, da zuerst alle Hosts in der Datenbank abgelegt werden müssen um dann eine Duplikatserkennung durchführen zu können. Zuerst werden die Switch Hierarchie-Levels anhand des Nagios-Systems aktualisiert, da diese ausschlaggebend für die Einordnung der Hostseinträge sind. Im Anschluss werden die Duplikate anhand eines Algorithmuses entfernt, welcher alle bekannten Duplikate untereinander vergleicht und bei bedarf "falsche" Hostseinträge löscht. Hierbei handelt es um Host die sich auf nicht identifizierten Uplinkports befinden. Die Problematik der Uplinkport Identifizierung wurde bereits in Kapitel X angesprochen. Zum Abschluss werden die von den Duplikaten gesäuberten Daten in die sogenannten Livetabellen übertragen. Diese Übertragung ist notwendig, da es während des Auslesevorganges Inkonsistenzen im Hinblick auf die Verknüpfung der Beziehungen gibt und daher darf erst der "finale" Status in die Livetabellen übertragen werden. Durch diese Übertragung wird auch sichergestellt, dass während des Ausleseprozesses die Datenbank trotzdem nutzbar ist vom User und dieser keinen Ausfall des Systems registriert.

Im folgenden wird nun der Auslese Prozess etwas detaillierter für die Switch Threads beschrieben. Auch in diesem Fall gilt der Hinweis, dass es sich hierbei um eine starke Vereinfachung handelt, da das Abbilden der zusätzlich geschriebenen Algorithmen z.B. für das Erhalten der passenden Host-MAC-Adressen eines Ports. Die Erste Überprüfung die durchgeführt wird, ist

3. *Praktische Umsetzung*

ob SNMP auf der entsprechenden IP verfügbar ist. Ist dies nicht der Fall wird das Auslesen des vermeintlichen Switches mit einer Fehlermeldung abgebrochen und der Thread beendet. Im Anschluss dieser Überprüfung werden alle Informationen bezüglich des Switchs ausgelesen. Das heißt Hersteller, Modell, IOS-Version, Uptime, Alias usw. . Im Anschluss wird die Switch spezifische SQL Abfrage generiert um die Informationen in die Datenbank abzuspeichern. Jedoch wird diese nicht direkt durchgeführt sondern in einem Stapel ersteinmal gesammelt, der Grund hierfür liegt in der Reduzierung der Last des Datenbankservers wie bereits in Kapitel X bei den Benchmarks entdeckt wurde, dass das Absetzen mehrerer Einträge auf einmal die Performance erhöht. Im Anschluss werden alle Port relevanten Informationen abgefragt. Nachdem die Liste der VLANs ausgelesen wurden werden die VLAN spezifischen Listen zur MAC-Adressen Zuordnung geladen. Das heißt, für jedes auf dem Switch bekannten VLAN wird eine Abfrage an den Switch gestellt, welche Host-Adressen in dem jeweiligen VLAN mit den dazugehörigen Virtuellen Ports zurückliefert. Nach dem alle SNMP-Daten nun ausgelesen und zwischengespeichert sind wird überprüft, ob der jeweilige Port eine MAC-Adresse hat und es sich hierbei auch nicht um eine virtuelle Schnittstelle handelt. Sofern dies der Fall sein sollte wird der Port ignoriert und der nächste bearbeitet. Im Normalfall wird der Bearbeitungs-Prozess anschließend fortgesetzt. Hier wird dann überprüft, ob der Port Up oder Down ist und ob dieser, sofern der Status Up ist CDP-Informationen enthält. Diesen CDP Informationen werden bei Bedarf ausgelesen und überprüft per Spanning-Tree-Protokoll ob es sich hierbei um einen Uplink-Port handelt. Im Anschluss wird die jeweilige SQL-Abfrage generiert und im Puffer abgelegt. Nachdem die Informationen des Ports bekannt sind müssen die Hostinformationen ausgelesen werden. Hierzu wird als allererstes geprüft ob ein Endgerät an den Port angeschlossen ist. Ist dies nicht der Fall, wird das Auslesen der Hostinformationen abgebrochen und alle SQL Abfragen an die Datenbank übertragen. Sind jedoch Hosts vorhanden wird jeweils unterschieden, ob es sich hierbei um ein Uplink-Port handelt oder nicht. Im Falle des Uplink-Ports werden die CDP-Daten ausgewertet und diese als Host Eintrag hinzugefügt. Handelt es um keinen Uplinkport, so werden alle Hosts ausgewertet und für jeden Host die passende IP im ARP-Cache gesucht und aufgrund dieser IP der passende DNS-Hostname rekursiv abgefragt. Im Anschluss wird, sofern es sich um ein Host mit Windows handelt das Active Directory befragt, welcher Benutzer zuletzt am genannten Host angemeldet war. Auf Grundlage dieser Daten wird wiederum eine SQL-Abfrage generiert die anschließend dem Puffer hinzugefügt wird. Bevor der Switch-Thread beendet wird, werden die Abfragen aus dem SQL-Puffer an einen speziellen Datenbank Thread übergeben der sich anschließend um das Absetzen der SQL-Befehle kümmert. So kann Der Switch Thread bereits beendet werden und das Auslesen des nächsten Switches beginnen, auch wenn noch nicht alle Datensätze in der Datenbank sind. Dies dient vor allem der Reduzierung der Wartezeit und somit einer Reduzierung der Auslesezeit.

3. Praktische Umsetzung

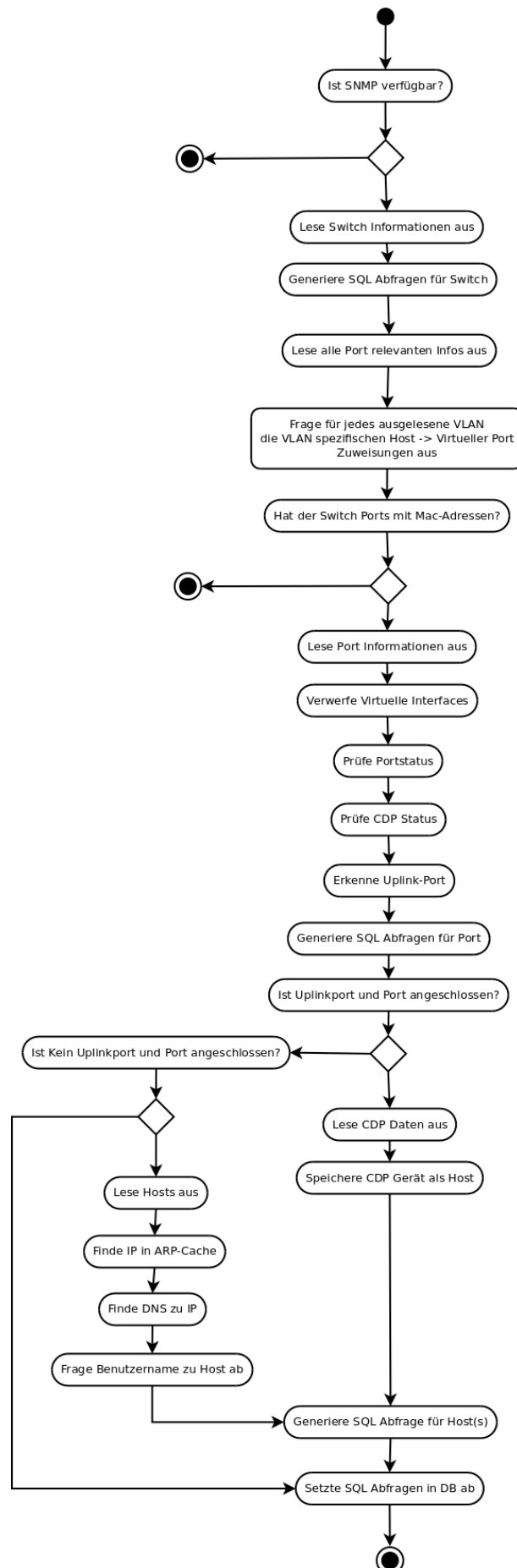


Abbildung 3.9.: Aktivitätsdiagramm2

3. *Praktische Umsetzung*

Im folgenden wird nun der Auslese Prozess etwas detaillierter für die Switch Threads beschrieben, wie er in Abbildung X zu sehen ist. Auch in diesem Fall gilt der Hinweis, dass es sich hierbei um eine starke Vereinfachung handelt, da das Abbilden der zusätzlich geschriebenen Algorithmen z.B. für das Erhalten der passenden Host-MAC-Adressen eines Ports. Die Erste Überprüfung die durchgeführt wird, ist ob SNMP auf der entsprechenden IP verfügbar ist. Ist dies nicht der Fall wird das Auslesen des vermeindlichen Switches mit einer Fehlermeldung abgebrochen und der Thread beendet. Im Anschluss dieser Überprüfung werden alle Informationen bezüglich des Switchs ausgelesen. Das heißt Hersteller, Modell, IOS-Version, Uptime, Alias usw. . Im Anschluss wird die Switch spezifische SQL Abfrage generiert um die Informationen in die Datenbank abzuspeichern. Jedoch wird diese nicht direkt durchgeführt sondern in einem Stapel ersteinamlt gesammelt, der Grund hierfür liegt in der Reduzierung der Last des Datenbankservers wie bereits in Kapitel X bei den Benchmarks entdeckt wurde, dass das Absetzen mehrerer Einträge auf einmal die Performance erhöht. Im Anschluss werden alle Port relevanten Informationen inkl. der zugehörigen MAC-Host Liste abgefragt.

3.6.5. ERM

Aufgrund der vorherigen Analysen ist ein Entity Relationship Model erstellt worden. Zum Erstellen wurde das Programm Dia verwendet, welches nicht der Chen Notation folgt, aber eine einfache und schnelle Erstellung einer schemenhaften Abbildung ermöglicht und auch flexibel gegenüber Veränderungen ist. Der Entwurf der Datenbank als ERM ist in Abbildung X zu sehen.

3. Praktische Umsetzung

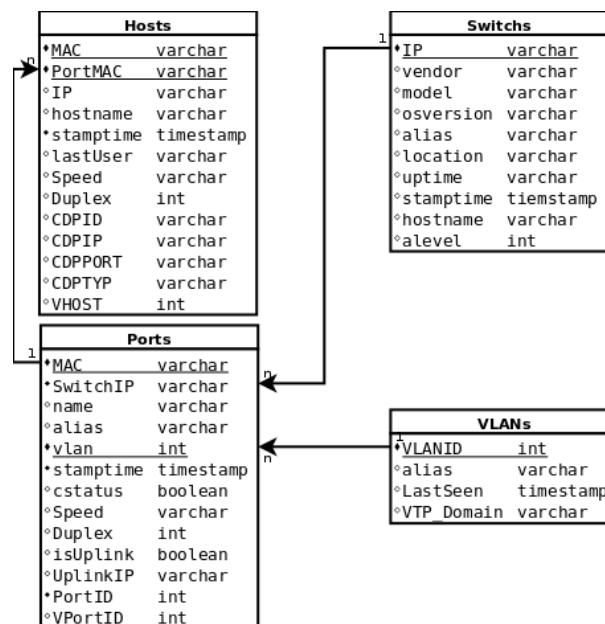


Abbildung 3.10.: ERM

Um alle Daten verwalten zu können werden vier verschiedene Tabellen benötigt. Zunächst wird eine Tabelle zum Speichern der VLAN-Informationen benötigt. Hierzu existiert die Tabelle VLANs mit dem Primary Key VLANID, welcher für jedes VLAN im Network eindeutig ist und somit auch als PrimaryKey geeignet ist. Über diesen Schlüssel werden alle VLAN relevanten Informationen abgelegt, neben dem Namen bzw. Alias des VLANs auch die VTP-Domain und ein Zeitstempel, um unterscheiden zu können, welche VLANs eventuell in der Vergangenheit aktiv waren und in der Gegenwart nicht mehr existieren.

Die Tabelle Switchs dient dazu, alle Switch relevanten Informationen zu speichern. Um den Switch eindeutig zu identifizieren reicht die IP Adresse des Switches aus. Über diese werden anschließend Informationen über den Switch gespeichert. Dazu gehören Dinge wie IOS-Version, Modell, Ort, Uptime, aber auch Hostname, sofern vorhanden und die entsprechende Hierachiestufe, welche anhand de Nagios-Systems ausgelesen wurde.

In der Port Tabelle werden alle Ports der Switchs gespeichert. Die Ports selbst sind eindeutig über ihre jeweilige MAC-Adresse identifizierbar, jedoch soll ein neuer Eintrag angelegt werden, sofern sich die VLAN Einstellung ändert. Daher dient nicht nur die MAC-Adresse als Primary Key, sondern auch die VLAN ID. Neben dem Namen des Ports und der MAC-Adresse gibt es auch ein Foreign Key, welcher die IP des angehörigen Switch enthält um eine eindeutige Zuordnung des Ports an einen Switch zu ermöglichen. Zusätzlich sind Attribute des Ports bezüglich des Status untergebracht. So ist zum Beispiel zu sehen ob der Port gerade Up oder Down ist, mit welcher Geschwindigkeit auf dem Port kommuniziert wird und welcher Duplex Modus aktiv ist. Auch wird gespeichert, ob es sich bei dem Port um einen Uplinkport handelt.

3. Praktische Umsetzung

In der Host Tabelle werden alle im Netzwerk befindlichen Hosts gespeichert. Zur eindeutigen Identifikation der Hosts genügt die MAC-Adresse, jedoch geht aus der Anforderungsdefinition hervor, dass sofern der Host an einen anderen Port angeschlossen wird ein neuer Eintrag angelegt werden muss, daher wurde nicht nur die MAC-Adresse der Hosts sondern auch die MAC-Adresse des Ports am Switch als Primary Key genommen. Neben den üblichen Informationen wie IP und DNS-Hostname, werden auch Teile des Port Status abgespeichert, da man, sofern der Host an einem anderen Switch angeschlossen wird (z.B. ein Notebook der den Accesspoint wechselt), immernoch wissen möchte, mit welcher Geschwindigkeit dieser PC ursprünglich angeschlossen war. Es reicht aber auch schon das Suchen eines PCs der gerade ausgeschaltet ist. Um trotzdem herauszufinden mit welcher Geschwindigkeit dieser angeschlossen war ist diese Differenzierung notwendig. Zusätzlich dazu werden Informationen abgespeichert, sofern CDP Informationen über den Host bekannt sind. Hier werden dann CDP-Gerätetyp und der CDP-Port gespeichert, dies ist vor allem hilfreich bei Switchs, Routern und Firewalls die das CDP Protokoll unterstützen um eine bessere Einordnung zu erhalten. Neben diesen Informationen wird im Feld VHOST zusätzlich vermerkt ob es sich bei diesem Host um einen physikalischen Host oder um einen logischen Host handelt. Das heißt, handelt es sich bei dem Host um einen Virtuellen Server wird dieser explizit als Vhost markiert. Erkannt werden alle gängigen Virtuellen Hosts. Dazu zählen mit VMWare, Virtualbox, VirtualPC, aber auch mit Parallels (Virtual Desktop, Server, Virtuozzo) oder Xen erzeugte Hosts. Zu beachten ist jedoch das z.B. das spezielle VMWare Esxi Server Betriebssystem selbst über eine virtuelle Schnittstelle kommuniziert, also das physikalische Host-System selbst und nicht die Guest-VMs.

3.7. Design Entscheidungen

Für die Umsetzung des Projektes müssen verschiedene Entscheidungen bezüglich der Umsetzung getroffen werden. Einige der Entscheidungen sind entweder durch die Anforderungen spezifiziert oder müssen unter Abwägung der Vor- und Nachteile ausgewählt werden.

Zuerst muss eine Entscheidung fallen, welche Programmiersprache gewählt wird. Nach dem Abgleich der Anforderungen und mit Absprache der Fachabteilung standen Perl und Java zur Auswahl. Da einer der Anforderungen auch die Geschwindigkeit betrifft wurde zuerst eine Test Applikation in beiden Sprachen geschrieben, die einen Switch mit wenig Netzwerk-Traffic zum Zweck eines Benchmarks mit einer Vielzahl von SNMP Abfragen beschäftigt.

Im Benchmark-Programm wird die Zeit gemessen wie lange es dauert um 1000 Abfragen durchzuführen. Der in Millisekunden gemessene Wert wird in die nachfolgende Formel eingesetzt:

3. Praktische Umsetzung

Anzahl der Requests*1000/Benötigte Zeit in ms= Abfragen pro Sekunde

Daraus resultiert dann die jeweilige Anzahl der Abfragen pro Sekunde, welche es ermöglicht einen Vergleich zu machen.

In der nachfolgenden Grafik sind die beide Programmiersprachen aufgezeichnet:

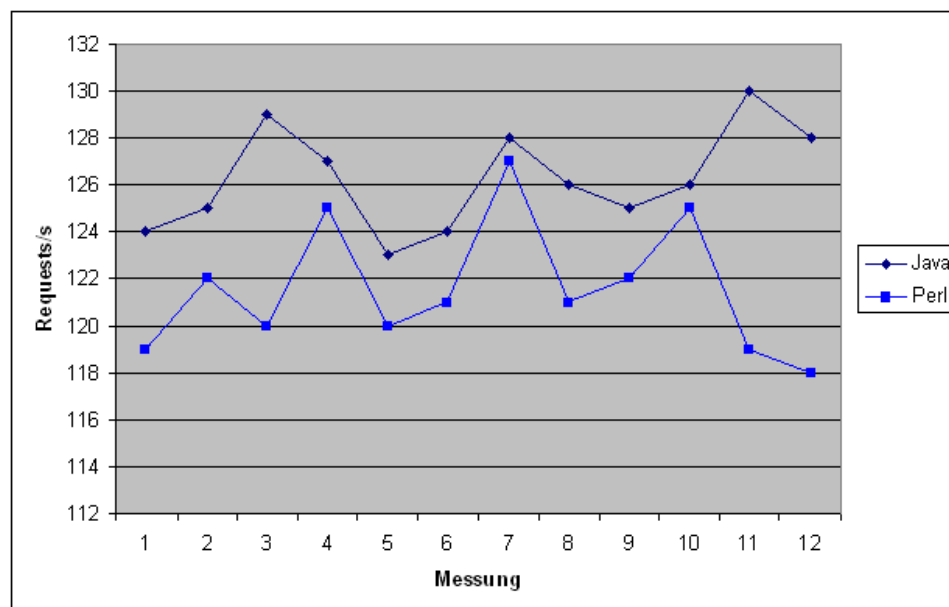


Abbildung 3.11.: Benchmark - Perl, Java

Wie sich in der Grafik feststellen lässt liegt Java ein Bruchteil vor Perl, der geringe Unterschied zwischen den beiden Programmiersprachen lässt sich dadurch erklären, dass die Implementierung des SNMP Abfragen minimal anders sind, der bei beiden fast gleich hohe Wert lässt darauf schließen, dass der Flaschenhals des Benchmarks der Router selbst ist. Dies konnte dadurch validiert werden, dass beide Benchmarks gleichzeitig gestartet wurden und dann eine Halbierung beider Benchmark Werte erfolgte.

Da es somit kein Unterschied macht, welche der beiden Sprachen zum Einsatz kommt, wird die Entscheidung anhand der Möglichkeiten beider Sprachen und deren Modularität gefällt und somit fällt die Wahl auf Java.

Da unter anderem eine Vielzahl an Switchs abgefragt werden müssen, empfiehlt es sich eine Parallelisierung anzustreben, da jeder Switch nur eine begrenzte Geschwindigkeit an Requests

3. Praktische Umsetzung

aufweist. Hierfür eignet sich die Verwendung von Threads um den Teil der Abfragen zu parallelisieren der unabhängig voneinander Laufen kann. Um den Nutzen einer Parallelisierung zu erkennen wurde wiederum ein Benchmark durchgeführt. Diesmal wurde die Anzahl der Threads variiert und jeweils wiederum die Zeit gemessen.

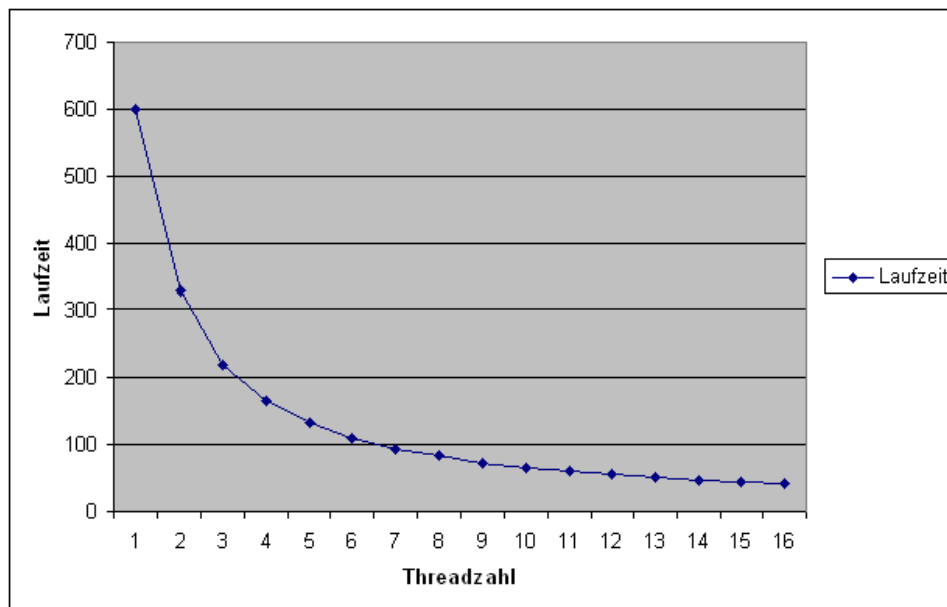


Abbildung 3.12.: Benchmark - Parallelisierung

Wie in der Grafik zu erkennen ist lässt sich feststellen, dass durch die Parallelisierung ein bedeutender Geschwindigkeitszuwachs zu messen ist. Für die Abfragen pro Switch wurden jeweils 2000 Abfragen angenommen was ein maximalwert pro Switch später darstellen sollte.

Bei der Durchführung dieses Benchmarks wurde aber zugleich ein Problem erkannt und zwar kommt es zu Problemen bei Thread-Zahlen über 20, da hierbei der UDP-Puffer für die SNMP Abfragen nicht mehr ausreicht und somit der Empfang aller SNMP-Pakete nicht mehr sicher gestellt ist, daher empfiehlt es sich bei der Implementierung ein niedrigeren Wert zu wählen und auf Nummer sicher zu gehen.

Da es bei SNMP-Protokoll der Version 2 ein speziellen Abfrage Modus "BULKGET" gibt musste auch überprüft werden, in welchem Umfang dieser dem normalen GET ein Geschwindigkeitsvorteil gibt. Hierfür wurden der erste Benchmark angepasst und die Liste der Ports von einem Switch abgefragt, einmal alle Ports sequentiell und einmal per BULK.

Die Ergebnisse des Benchmarks lassen sich im nachfolgenden Bild erkennen.

3. Praktische Umsetzung

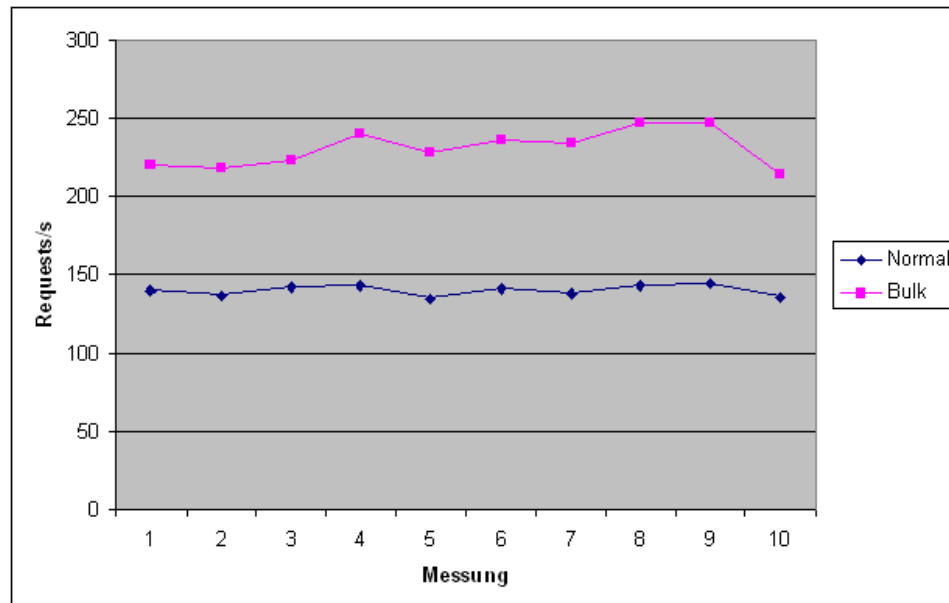


Abbildung 3.13.: Benchmark - SNMP Bulk

Es lässt sich feststellen, dass der BULK Modus einen deutlichen Geschwindigkeitsvorteil gibt. Jedoch muss beachtet werden, dass im Falle einer größeren Anzahl von Antworten (ab 50) diese nicht vom BULK Modus zurückgegeben werden, daher ist der Einsatz nur partiell sinnvoll.

Hierbei muss bei der Implementierung dann genauestens beachtet werden, wann welche Methode eingesetzt werden kann.

Eine weitere Sache die überprüft werden muss ist ob es sinnvoller ist die SQL Abfragen, welche neue Datensätze hinzufügen, zuerst zu sammeln und mit einem Commit abzusetzen oder jeden einzelnen Datensatz separat abzusetzen. Hierfür wurde wiederum ein Benchmark durchgeführt um eine Entscheidung in dieser Hinsicht treffen zu können.

3. Praktische Umsetzung

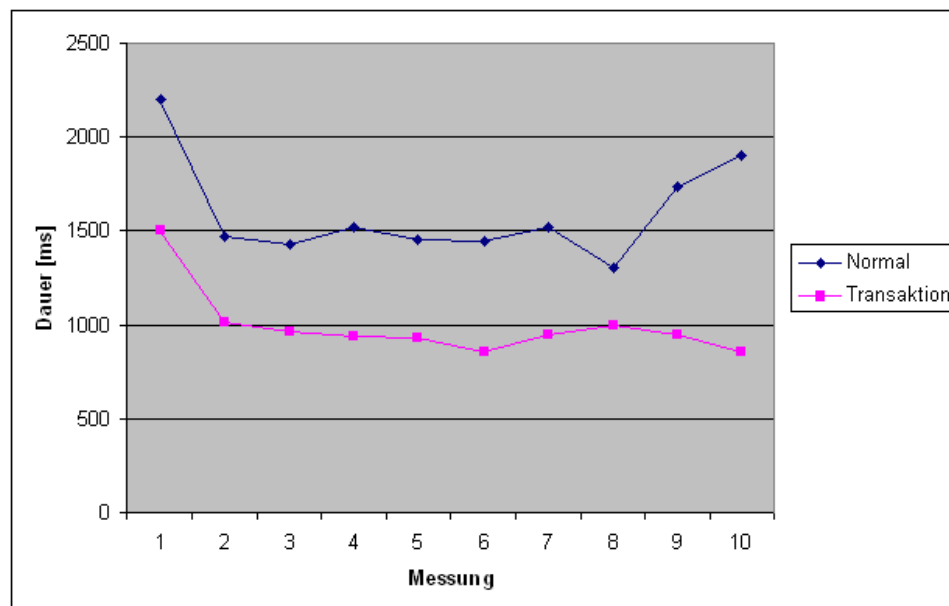


Abbildung 3.14.: Benchmark - Oracle Transaktionen

Wie in der Grafik zusehen ist es von Vorteil die Commits zu sammeln und erst dann abzusetzen. Während des Benchmarks wurde jedoch erkannt, dass bei einer Vielzahl von vorgehaltenen Abfragen, die durch die Parallelisierung entstehen, die Anzahl der gleichzeitig offenen Tabellen Einträgen das Limit der Datenbank überschreitet. Zwar wurde anschließend das Limit der maximal offenen Einträge erhöht, jedoch kam es selbst dann zu Überschreitungen, daher wurde der Algorithmus so angepasst, dass er immer in 100 Abfrage-Paketen die Abfragen absetzt. Durch diese Maßnahme ist es trotzdem möglich einen Geschwindigkeitsvorteil zu erhalten, bei gleichzeitiger Einhaltung der Limits.

3.8. Auswahl der Hilfsmittel

Für die Umsetzung des Projektes sind verschiedene Hilfsmittel notwendig.

Zum einen wird eine Entwicklungsumgebung benötigt. Da die Wahl der Programmiersprache auf Java gefallen ist und kommerzielle Lösungen nicht zur Auswahl gehören wurde sich für Eclipse entschieden, da es neben NetBeans zu den einzigen Open Source IDEs gehört welche eine Vielzahl von Erweiterungsmöglichkeiten bietet und interaktive Funktionen wie Code-Vervollständigung oder Code-Vorlagen unterstützt aber auch standardmäßige Dinge wie Syntaxhervorhebung.

3. *Praktische Umsetzung*

Zur Softwareversionverwaltung wurde Subversion verwendet. Dies ist eines der in der Praxis sehr weit verbreiteten Systeme. Zusätzlich gibt es noch CVS, Git und viele weitere.

Die Auswahl wurde auf ein Open-Source System gelegt und zusätzlich auf ein zentrales System um ein großes Maß an Interpolität zu erreichen. Die Wahl fiel speziell auf Subversion, da es im Gegensatz zu CVS das Versionsschema nicht auf einzelne Dateien sondern auf das ganze Projekt bezieht. Das hat den Vorteil, dass das Hinzufügen einer neuen Funktion nicht in der Hauptklasse Version 50 und in der Methodenklasse Version 70 gespeichert wird. Somit wäre kein Zusammenhang erkennbar. Bei Subversion hingegen kann dies direkt erkannt werden, da die neue Funktion in der Revision 33 in beiden Dateien erkennbar ist.

3.9. Schnittstellen

Um ein Projekt mit vielen Einlese und Export Funktionalitäten erstellen zu können, wird eine Vielzahl an Schnittstellen benötigt. Zum einen wird bei diesem Projekt eine Schnittstelle für die SNMP Abfragen benötigt, zum anderen wird eine Anbindung an das Active Directory angestrebt. Zusätzlich müssen aber auch alle Datenbankzugriffe sowohl vom Einleseprogramm, als auch von der Website koordiniert werden.

Im folgenden wird auf die jeweiligen Schnittstellen eingegangen, wie sie sequentiell im Ablauf des Ausleseprogramms verwendet werden, diese sind im folgenden zusammengefasst:

Einlesen aller benötigten Konfigurationsdaten

Auslesen per SNMP

Rekursive DNS Abfragen

Auslesen per LDAP

Datenbankverbindung Java

Datenbankverbindung Webserver

Die erste Schnittstelle ist beim Start des Programmes zum Auslesen der Daten anzutreffen. Hierbei muss der Benutzer dem Programm eine Großzahl von Informationen übergeben.

Es existiert eine spezielle XML-Datei in der die Switchs, welche ausgelesen werden müssen, die Router, welche den ARP-Cache enthalten, sowie die notwendigen Zugangsdaten für die Datenbank(en), enthalten sind.

Das Programm selbst bietet dem Nutzer keine Möglichkeit Übergabe Parameter zu definieren, um einen möglichst einfachen Ablauf zu ermöglichen und zusätzliche Fehleingaben des Benutzers zu vermeiden.

Die nächste Schnittstelle ist die Kommunikation mit den Switchs per SNMP. Um nicht die

3. Praktische Umsetzung

komplette SNMP-Kommunikation selbst in per UDP implementieren zu müssen empfiehlt es sich hierbei eine bereits vorhandene API zu nutzen.

Speziell für Java gibt es hierfür mehrere Möglichkeiten (keine vollständige Liste):

SNMP4J

jSNMP

WebNMS SNMP

iReasoning SNMP API

net-snmpj

Schließt man nun alle kommerziellen Lösungen aus, so bleiben lediglich SNMP4J und net-snmpj übrig. Da mehrere SNMP Abfragen später gleichzeitig durchgeführt werden müssen ist die Wahl auf SNMP4J gefallen, da dieses Thread-sicher ist und auch einen größeren Funktionsumfang wie net-snmpj bei der Implementierung mit sich bringt.

Um anhand der ermittelten IP-Adressen die dementsprechende DNS-Namen zu erhalten ist es notwendig einen Reverse DNS Lookup zu machen. Hierfür muss das sogenannte JNDI verwendet werden, welches einem erlaubt selbstdefinierte DNS Abfragen zu erstellen.

Um beispielsweise den DNS Namen der IP 192.168.0.1 herausfinden zu können muss dieser aber erst in ein spezielles Format gebracht werden. Hierzu wird die IP Adresse umgekehrt zu 1.0.168.192 und der Zusatz ".in-addr.arpa" angehängt. Daraus folgt dann:

1.0.168.192.in-addr.arpa

Diese Adresse wird inklusive dem Modus "PTR", welche für einen Reverse DNS Lookup steht, an den DNS Service Provider übermittelt und das Resultat wiederum zurückgegeben.

Für das Auslesen des zugehörigen Benutzers muss das Active Directory befragt werden, hierzu gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten, die jedoch dadurch eingeschränkt werden, dass diese nur unter Windows lauffähig sind. Daher muss auf Ansätze zurückgegriffen werden bei denen es möglich ist plattformunabhängig zu agieren. Hierzu muss man die Architektur vom Active Directory von Windows genauer untersuchen.

Generell lässt sich das Active Directory in folgende Komponenten unterteilen:

LDAP-Verzeichnis

Kerberos-Protokoll

Common Internet File System

3. *Praktische Umsetzung*

Domain Name System (DNS)

Hiervon interessiert uns vor allem das LDAP-Verzeichnis, welches uns ermöglichen soll den Benutzer des jeweiligen Computers herauszufinden. Da LDAP per RFC genauestens spezifiziert ist (aktuell im RFC 4511) und Microsoft diesen Standard ebenfalls nutzt kann mit einer LDAP API auf das Verzeichnis zugegriffen werden.

Hierfür bietet Java mit seinen enthaltenen Bibliotheken ebenfalls eine Schnittstelle ähnlich der DNS-Abfragen an. Über diese können die Attribute eines Objektes im Verzeichnis abgefragt und gesetzt werden. In diesem Verzeichnis befinden sich auch die einzelnen Computer als Objekte. Diese wiederum haben diverse Attribute welche unter anderem auch den aktiven Nutzer enthalten.

Für die Verbindung des Java-Programms zur Oracle und MySQL Datenbank gibt es verschiedene Möglichkeiten. hierzu zählen die verschiedenen Arten von Treibern, die eine Datenbankverbindung ermöglichen. Zu allererst ist die ODBC Schnittstelle zu nennen welches es ermöglicht unabhängig von der eingesetzten Datenbank, die Anbindung an das Programm immer auf die gleiche Art zu realisieren zu können. Da diese Unabhängigkeit dadurch erreicht wird, dass Befehle erst in die Datenbankspezifischen umgewandelt werden müssen und somit ein Overhead entsteht, ist diese Lösung meist langsamer wie eine native Lösung. Daher ist es von vorteil spezielle vom Hersteller angebotene JDBC Treiber einzusetzen, welche anstelle des JDBC-ODBC Brücken-Treibers den zusätzlichen Overhead meiden und direkt mit dem DBMS kommunizieren.

Bei der Verbindung mit dem Webserver kann wiederum ein ODBC Treiber eingesetzt werden oder speziell für die Programmiersprache PHP geschriebene Bibliotheken, die es erlauben, ähnlich wie bei Java direkt mit dem DBMS zu kommunizieren um unnötigen Overhead zu vermeiden.

3.10. Zeitplan

Für die Umsetzung eines Softwareprojektes ist nicht nur ein Entwurf notwendig, sondern auch die Planung über den zeitlichen Ablauf. Der Faktor Zeit spielt eine wichtige Rolle, da er die beiden Variablen Qualität und Kosten begrenzt. Da bei diesem Projekt keine externen Kosten anfallen werden, kann dieser Punkt des magischen Dreiecks außenvor gelassen werden. Aufgrund der sehr knappen Zeit war es vor allem wichtig einen zuvor definierten Plan zu haben, welcher die genauen Schritte spezifiziert. Um einen Überblick über den Umfang des Projektes zu bekommen, lohnt sich wiederum ein Blick auf die Usecases in Kapitel X, sowie die Anforderungsdefinition in Kapitel Y. Diese bilden eine gute und wichtige Basis um einen

3. Praktische Umsetzung

Projektstrukturplan zu erstellen, welcher im Projektmanagement eine wichtige Rolle spielt. Aufgrund dieses Planes ist es möglich die einzelnen Arbeitspakete zu definieren. Eine Zuordnung der Arbeitspakete zu einer Person muss nicht erfolgen, da die Software nur von einer Person entwickelt und umgesetzt wird. Nachdem die Arbeitspakete definiert wurden, mussten diesen jeweils eine Dauer zugewiesen und die jeweiligen Abhängigkeiten angegeben werden. Bei den Zeitangaben wurden Näherungswerte von bereits umgesetzten Projekten verwendet, jedoch muss bedacht werden, dass neben dem kompletten Verlauf der Entwicklung gleichzeitig immernoch ein Lernprozess, sowie das Dokumentieren und das Schreiben der Bachelor-Arbeit stattfindet. Normalerweise kann eine Ressource (in diesem Fall ein Mitarbeiter) nur immer einem Arbeitspaket aktiv zugewiesen werden, alle anderen Arbeitspakete können immer nur einzeln und nacheinander abgearbeitet werden, nie aber parallel. Aus diesem Grund wurde auch auf eine ausgiebige Planung der Ressourcen verzichtet. Viel wichtiger war hingegen die Terminplanung, welche aufgrund der Angaben (Dauer und Abhängigkeiten) anhand der Arbeitspakete erstellt werden kann.

Im nachfolgenden sieht man in Abbildung X den Terminplan für das Projekt.

	①	Name	Dauer	Start	Ende	Vorgänger
1		Aufgabenstellung	2 tage	15.11.10 08:00	16.11.10 17:00	
2		Analyse der Situation	2 tage	17.11.10 08:00	18.11.10 17:00	1
3		SNMP Tests	4 tage	19.11.10 08:00	24.11.10 17:00	2
4		SVN Einrichtung	1 tag	25.11.10 08:00	25.11.10 17:00	3
5		SNMP Benchmarks	2 tage	26.11.10 08:00	29.11.10 17:00	4
6		Switch Auslesevorgang	2 tage	30.11.10 08:00	01.12.10 17:00	5
7		DNS Abfrage	1 tag	02.12.10 08:00	02.12.10 17:00	6
8		Oracle DB	2 tage	03.12.10 08:00	06.12.10 17:00	7
9		Switch Klasse	1 tag	07.12.10 08:00	07.12.10 17:00	8
10		Port Ausleseprozess	5 tage	08.12.10 08:00	14.12.10 17:00	9
11		Host Ausleseprozess	5 tage	15.12.10 08:00	04.01.11 17:00	10
12		Ausleseskript Optimierung	2 tage	05.01.11 08:00	06.01.11 17:00	11
13		Erstellen der Views auf die DB	2 tage	07.01.11 08:00	10.01.11 17:00	12
14		Zusätzliche SQL Abfragen (Webseite)	3 tage	11.01.11 08:00	13.01.11 17:00	13
15		Implementierung der Sichten in PHP	5 tage	14.01.11 08:00	20.01.11 17:00	14
16		Implementierung der Top Down Funkt	3 tage	21.01.11 08:00	25.01.11 17:00	15
17		Implementierung der Suche	2 tage	26.01.11 08:00	27.01.11 17:00	16
18		Implementierung der Sortieroptionen	2 tage	28.01.11 08:00	31.01.11 17:00	17
19		Test Ausleseprogramm	3 tage	01.02.11 08:00	03.02.11 17:00	18
20		Tests Weboberfläche	3 tage	04.02.11 08:00	08.02.11 17:00	19
21		Dokumentation	55 tage	15.11.10 08:00	11.02.11 17:00	
22		Bachelor-Arbeit	55 tage	15.11.10 08:00	11.02.11 17:00	

Abbildung 3.15.: Zeitplan - Arbeitspakete

Anhand des Terminplans kann wiederum ein Gantt-Diagramm erzeugt werden, welches einen grafischen Überblick über alle Arbeitspakete, sowie deren zeitliche Einordnung, ermöglicht. Das passende Gantt-Diagramm zum Projekt ist in Abbildung X zu sehen

3. Praktische Umsetzung

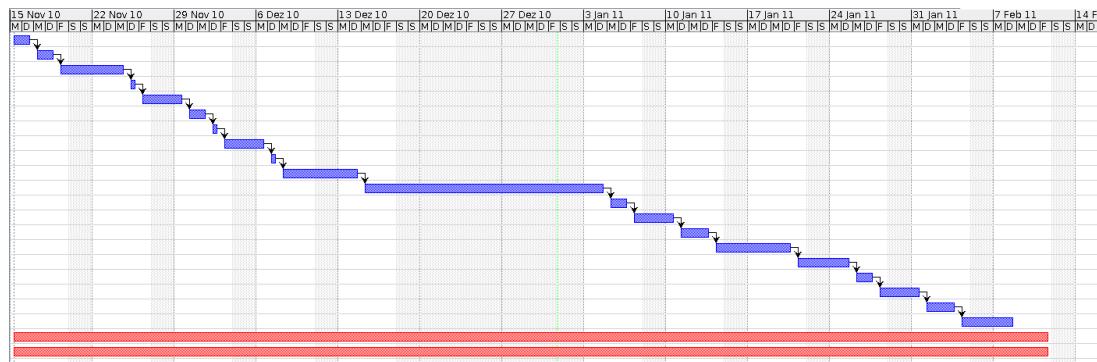


Abbildung 3.16.: Zeitplan - Gantt diagramm

In diesem ist sehr leicht erkennbar, dass das Projekt einen konstanten sequentiellen Ablauf hat. Zwar hätte die Möglichkeit bestanden ein paar einzelne Arbeitspakete parallel aufzuführen, jedoch in Verbindung mit dem bereits angesprochenen Problem, dass nur eine Person an der Umsetzung arbeitet und diese ein Arbeitspaket nach dem anderen abarbeitet, keine zeitliche Möglichkeit für eine Parallelisierung gegeben ist. Zu beachten sind auch die zwei rot gefärbten Balken am unteren Ende des Diagramms, welche als kritischer Pfad angedeutet sind. Hierbei handelt es sich um die Dokumentation und das Schreiben der Bachelor-Arbeit. Diese werden zwar als kritische Pfade angezeigt aber da die Umsetzung des Projektes sequentiell voranschreitet, ist diesem keine weitere Betrachtung zu schenken. Die Bachelor-Arbeit hat ein fest definierten End-Zeitpunkt und ist als solcher nicht verschiebbar. Die Zeiten der einzelnen Arbeitspakete hingegen sind flexibler anzusehen, jedoch gibt es hierbei auch die Einschränkung, dass diese in Summe nicht den Endtermin überschreiten dürfen.

3.11. Realisierung

Nachdem sowohl die Umsetzung als auch der zeitliche Ablauf im Detail geplant wurden, konnte mit der Implementierung und somit mit der Realisierung des Projektes begonnen werden. Zu erst wurde ,wie im Zeitplan definiert, das Ausleseprogramm umgesetzt und im Anschluss die dazugehörige Webseite.

Realisiert wurde das System auf einem Virtuellen VMWare Server mit dem Betriebssystem OpenSuse (Linux). Als Webserver diente Apache 2 in Verbindung mit PHP 5.3.2. Die PHP Version wurde speziell mit einer Oracle Datenbank Anbindung kompiliert. Auf diesem Server lief zusätzlich neben dem Webserver ein Oracle Datenbankserver in der Enterprise Edition in Version 11g r2.

3. Praktische Umsetzung

Das für

//umgebung apache php oracle

//Ausleseprogramm java (open jdk/sun vm) -Start -> switchs per XML, keine Parameter -db config

//hier das Ergebnis eingehen

3.12. Probleme bei der Implementierung

Während der Implementierung traten verschiedene Probleme auf, welche berücksichtigt werden mussten in der Implementierung, um abschließend trotzdem die gewünschten Anforderungen alle Umsetzen zu können. Die Probleme lassen sich vor allem zu den folgenden Punkten Einordnen:

Zuordnung Host -> Switchport

Verwendete VLANs ("unsichtbare VLANs")

Uplinkport-Identifizierung

Differenzierung der Switchlevels

SNMP Abfragen und CPU-last auf den Switches

Als erstes Problem ist die genaue Zuordnung zwischen Host und Switchport zu nennen. Hierbei hat sich während der Implementierungsphase gezeigt, dass die Daten welche per SNMP erhalten wurden nicht denen gleichen, die lokal auf dem Switch per Telnet über das Cisco System zu erhalten waren. So kann das Cisco System einem direkt anzeigen welche MAC Adressen sich hinter welchem Port verbergen. Über SNMP sind diese Informationen jedoch nicht direkt erhaltbar, hier müssen erst verschiedene "Tabellen" die Abgerufen werden verknüpft werden. Als aller erstes müssen die verwendeten VLANs des Switchs abgefragt werden (zur Problematik der VLAN Abfrage im nächsten Paragraphen mehr). Danach muss eine Liste der MAC Adressen auf den Virtuellen Ports pro VLAN abgefragt werden. Diese einzelnen Listen müssen miteinander kombiniert werden und alle Duplikate entfernt werden. Im Anschluss muss diese Liste mit einer weiteren Liste, welche die Zuordnung zwischen Port und Virtuellen Port enthält verknüpft werden. Aufgrund dieser Liste kann dann eine Verbindung zwischen Mac-Adresse des Ports und der Mac-Adresse des Hosts hergestellt werden. Durch diese Komplexität steigt die Anzahl der Abfragen deutlich um die gleichen Informationen zu erhalten.

Eine weitere Problematik stellte sich beim Auslesen der verwendeten VLANs. Es gibt per SNMP

3. *Praktische Umsetzung*

eine Liste welche einem ermöglicht das verwendete VLAN für den jeweiligen Port zu erhalten. Ports die mehrere VLAN Zuordnungen haben werden nicht angezeigt und sind trunk-ports, welche eigentlich Uplink-Ports sind bzw. an solche angeschlossen sind. In diesem Zusammenhang stellt sich die Problematik, dass es passieren kann, dass zwar ein Port für eine spezielles VLAN festgelegt wurde, jedoch sich dahinter noch ein VOIP-Telefon befindet, dass über ein "nicht sichtbares" VLAN kommuniziert, welches über die Liste im SNMP nicht erkennbar ist. Um dann trotzdem an die MAC Adresse des VOIP-Telefons zu bekommen bleibt einem nichts anderes übrig, als alle im Netzwerk bekannten VLANs an einem Switch abzufragen, was wiederum die Anzahl der Abfragen erhöht, aber auch eine Problematik mit sich bringt. In diesem Zusammenhang gibt es spezielle Cisco spezifische VLANs die sich im Bereich 1002-1005 befinden, welche ausgeschlossen werden müssen, da eine Abfrage der MAC-Adressen dieser VLANs zu einem Timeout führt und unnötig den Ausleseprozess verzögert.

Eine weitere Problematik stellt sich in der Identifizierung der Uplink-Ports an den Switchen. Hier gibt es keine einfache Regel. Zuerst wurde angenommen, dass jeder Trunk Port ein Uplink Port ist. Diese Annahme war jedoch falsch, da in dem Vorher aufgeführten Beispiel sich dahinter auch ein durchgeschleifter Computer an einem VOIP-Telefon befinden kann. Daher scheidet das Attribut "trunk-Port" als solches zu Identifizierung aus. Das nächste Attribut welches ausgewählt wurde ist ein spezielles Cisco spezifisches Protokoll mit dem Namen CDP. Es dient dazu Cisco Geräte an einem Port zu Identifizieren. Um einen Uplink Port zu identifizieren wurde dann angenommen, dass sofern das Protokoll CDP vorhanden ist, es sich hierbei um einen Switch handelt. Hier stellt sich jedoch die Problematik, dass es auch Geräte gibt die auf CDP antworten, welche weder Switchs noch Router sind. Ein Beispiel sind VOIP-Telefone, die es auch von Cisco gibt. Daher wurde zusätzlich die Typerkennung des CDP Gerätes abgefragt, welche Auskunft über diverse Eigenschaften des Gerätes gibt. Über diese kann überprüft werden, ob es sich hierbei um einen Switch handelt. Leider hat sich in der Praxis gezeigt das dieses nicht vollständig ausreicht, da nicht alle Switchs alle Dinge unterstützen, somit musste nach einer zusätzlichen Identifikationsmöglichkeit gesucht werden. Hier wurde auf das Spanning Tree Protokoll gestoßen, welches zur Kommunikation zwischen den einzelnen Switchs dient um unter anderem Pfadkosten der einzelnen Verbindungen auszutauschen. Nun wurde per SNMP die Anzahl der ausgehenden STP-Pakete auf dem jeweiligen Port ausgelesen und dieses als weiteres Kriterium eingeführt, über welches eine Identifikation des Portes ermöglicht wird und zusammen in Kombination mit CDP eine sehr verlässliche Identifikation ermöglicht. Ein weiteres Problem hat die Einordnung der Hierarchie Ebenen der Router dargestellt. Um Duplikate reduzieren zu können, ist es notwendig zu wissen, ob die MAC-Adresse eines Hosts auf einem Uplink/Downlink Port eines Switches erkannt wurde oder an seinem realen Port. Hierzu muss man wissen, ob der Switch ein Access-Switch ist oder ein Switch einer höheren Ebene.

3. Praktische Umsetzung

//das folgende sollte besser zur Situationsbeschreibung

Die Einordnung der Switch in die verschiedenen Hierarchie-Ebenen ist wie folgt:

Access-Switch

Distribution-Switch

Core-Switch

//besser als Grafik

Die Hosts im Netzwerk sind mit einer geringen Anzahl von Ausnahmen, alle an Access-Switches angeschlossen. Zusätzlich gibt es Endgeräte die auch an die Distribution Switches angeschlossen sein können, z.B. das Rechenzentrum.

Um diese Problematik lösen zu können wurde überlegt, die Hierarchie Ebenen jeweils numerischen Äquivalenten Zahlen zuzuordnen. Hierzu wurden die Core Switches mit der Zahl 0, die Distribution Switches mit der Zahl 1 und die Access Switches mit der Zahl 2 definiert.

Da die Information der Ebene des Switchs nicht direkt von diesen selbst auslesbar ist, gibt es effektiv nur zwei Möglichkeiten. Zum einen kann man die komplette Hierarchie anhand der Up-link Ports mit einem Programm logisch abbilden und manuell einen Hauptknoten auswählen anhand dessen dann eine Einordnung der Switches erfolgt, was jedoch äußerst komplex ist und den zeitlichen Rahmen des Projektes sprengt, daher wurde auf die zweite Möglichkeit zurückgegriffen, nämlich diese Informationen extern von einer anderen Quelle einzulesen.

Hierzu wird das bereits existierende Nagios System im Unternehmen verwendet. Zu diesem wird mittels JDBC zu einer MySQL Datenbank eine Verbindung aufgebaut, über diese dann im Anschluss die Gruppen Informationen der zu kontrollierenden Hosts, in unserem Fall der Switches ausgelesen werden. So sind die Switches in verschiedene Host-Gruppen einsortiert, unter anderem auch in die benötigten Access, Distribution und Core Hierarchien. Über diese Gruppen werden die jeweiligen Hosts bzw. Switches in diesem Falle erfasst und deren Hierarchielevel in der Datenbank eingetragen.

Neben den hauptsächlich logischen Problemen zur Identifikation stellte sich unter anderem noch ein weiteres Problem heraus bei der Abfrage der Informationen per SNMP.

Wie bereits in vorherigen Kapiteln angedeutet, werden die auszulesenden Switches besonders belastet bei SNMP Abfragen, weshalb eine Erhöhung der Anzahl der Abfragen sehr kritisch bewertet wurde in den Ausführungen. In der Beschreibung zur Zuordnung zwischen MAC-Adresse des Hosts und der MAC-Adresse des Switches von Cisco, wird diese Problematik nicht angesprochen, jedoch gibt es von Cisco weitere Informationen zu der Problematik, speziell bei einem Artikel zum Auslesen der CPU Last per SNMP. In diesem wird angeführt, dass die Abfrage des Wertes selbst zu einer Verfälschung des Wertes führt. Zudem wird empfohlen

3. *Praktische Umsetzung*

nicht mehr als 1 Abfrage pro Sekunde per SNMP auf einen Switch zu machen, da geringere Intervalle bereits zu Beeinträchtigungen führen. Vergleicht man dies mit den Benchmarks aus Kapitel X, so lässt sich feststellen, dass diese Grenze um ein hundertfaches überschritten wird beim Ausleseprozess. Es muss auch bedacht werden, dass die Switchs nicht für solche Operationen hauptsächlich konzipiert wurden, sondern vielmehr für ihre eigentliche Aufgabe, insofern ist das Ziel die Last auf den Switchs möglichst gering zu halten, um den Netzwerk-Betrieb in keinsten Weise zu beeinflussen. Aufgrund eines logischen Fehlers im Programmablauf kam es während diverser Tests dazu, dass einer der Core-Switchs übermäßig ausgelastet war und dies dazu geführt hat, dass das Überwachungssystem der Switchs anschließend Warnungen versendet hat. Solche Fälle dürfen im Betrieb nicht passieren, da die Ursache für die Hohe Last der Switchs nicht erkennbar ist und neben der Störung des Betriebes auch zusätzlich für Verwirrung sorgt. Daher ist es wichtig, die Anzahl der Abfragen per SNMP auf ein Minimum zu halten und im späteren Verlauf der Implementierung weiter zu optimieren, sofern sich Möglichkeiten ergeben.

3.13. Tests

Im Zuge der Implementierung müssen diverse Tests durchgeführt werden. Hierzu kommen neben dem obligatorischen Test der kompletten Implementierung, Test welche Teile des Programm testen oder aber auch Tests die als Basis für Entscheidungen dienen. Im Nachfolgenden soll darauf eingegangen werden, welche Tests explizit durchgeführt werden müssen und welche Ergebnisse diese Tests hatten bzw. welche Konsequenz daraus gezogen wurden. Hierbei wird chronologisch vorgegangen, um die Tests in der Reihenfolge aufzuführen, in der Sie für die Realisierung benötigt wurden.

Zu Beginn des Projektes standen diverse Tests an, welche diverse APIs überprüft haben. Diese dienten dazu sicherzustellen, dass eine Kommunikation mit den benötigten Schnittstellen erfolgreich ist. Darunter sind Tests gefallen, wie die Überprüfung von SNMP4J, aber auch die des Programmcodes zum Reserve-DNS-Lookup, Abfrage des Active Directory oder die Überprüfung der Datenbank-Anbindung. Das Ergebnis der Überprüfungen hat dazu geführt, dass eventuell eine andere API verwendet werden musste, sofern ein Test nicht erfolgreich war oder spezielle Einstellungen gemacht werden mussten.

Nachdem die APIs und Grundfunktionalitäten überprüft wurden, kam es zu den nächsten Tests. Diese dienten zur Entscheidungsfindung über die Nutzung von speziellen Algorithmen oder Design-Entscheidungen, wie sie in Kapitel X angeführt wurden. Die erste Entscheidung die getroffen werden musste, war die Wahl der Programmiersprache. Hier zu wurde ein Benchmark des SNMP Aufrufs durchgeführt und die Anzahl der maximalen Abfragen

3. Praktische Umsetzung

pro Sekunde miteinander verglichen. Das Ergebnis dieses Test war, dass die Programmiersprache als solche keinen Einfluss auf die Auslesegeschwindigkeit hat, da der Flaschenhals der Switch selbst darstellt. Der nächste Test der durchgeführt wurde, war die Überprüfung, ob eine Parallelisierung den gewünschten, zuvor prognostizierten Geschwindigkeitsvorteil erbringt. Das Ergebnis dieses Tests war, dass die gleichzeitige Ausführung des Programmcode antiproportional wirkt im bezug auf Anzahl der verwendeten Threads und Laufzeit. Jedoch traten bei einer bestimmten Anzahl zunehmend Fehler aufgrund des Pufferüberlaufs auf. Dies führte dazu, dass die Anzahl der gleichzeitig aktiven Threads auf ein Maximum gesetzt wurde. Neben der Parallelisierung wurden auch die Auslesemethoden von SNMP selbst überprüft. So wurde getestet, ob eine Geschwindigkeitsverbesserung erreicht wird, wenn der SNMP-Bulk Modus, welcher in Version 2c spezifiziert wurde, verwendet wird. Das Ergebnis dieses Tests war eine fünf-fache²¹ Leistungssteigerung, aber auch die Erkenntnis, dass per SNMP-Bulk nur eine begrenzte Anzahl von Tabelleneinträgen abfragbar ist. Diese Information war wiederum wichtig für die Implementierung des Ausleseskripts und hat zur Vermeidung von potentiellen Fehlern im Betrieb geführt. Ebenfalls überprüft wurde die Möglichkeit mehrere Datensätze gesammelt an die Datenbank zu übertragen. Ziel war es zu überprüfen, ob dies den Overhead der einzelnen Verbindungen reduziert und generell für einen Geschwindigkeitszuwachs sorgt. Aufgrund des Benchmark wurde festgestellt, dass dies der Fall ist, jedoch Probleme auftreten, da die Anzahl der gleichzeitig geöffneten Tabelleneinträge stark erhöht wird. Im Fall der einzelnen Abarbeitung und bei einer maximalen Anzahl aktiv arbeitender Switchthreads von N beläuft sich die maximale offene Tabelleneintragszahl auf N.

Bei einer gesammelten Übertragung beträgt die Anzahl der offenen Tabelleneinträge:

$$N * M$$

Wobei N wiederum die Anzahl der maximal aktiven Threads darstellt und M die maximale Anzahl der SQL-Befehle die abgesetzt werden müssen. Eine Näherungszahl für M ist:

$$1 + 52 + 52 * H$$

Wobei hier H die Anzahl der Hosts hinter einem Port ist. Diese liegt in der Praxis durchschnittlich zwischen 1 und 2. Nimmt man hier den Wert 2 an, so ergibt sich für M der Wert:

$$1 + 52 + 52 * 2 = 157$$

Dieser wiederum eingesetzt in die Ursprüngliche Formel ergibt:

$$N * 157$$

²¹hier korrekten Wert nachtragen

3. Praktische Umsetzung

Für N kann der Wert angenommen werden der auf Grundlage der Benchmarks in Kapitel X empfohlen wurde. Das heißt es wird für N der Wert 10 angesetzt und führt somit zu:

$$10 \cdot 157 = 1570$$

Vergleicht man dies mit dem Wert der gleichzeitig offenen Tabelleneinträge bei einzelner Ausführung von 10 ist ein merklicher Unterschied zu erkennen. Vergleicht man nun die erhaltene Zahl mit dem Standard Wert von 50²², so lässt sich feststellen, dass der Wert einer gesammelten Durchführung den Standard-Wert um ein vielfaches überschreitet. Oracle selbst empfiehlt den Wert zu erhöhen und liefert teilweise²³ die Oracle Datenbank mit dem Wert 300 aus. Eine Erhöhung des Wertes bringt keinerlei Performencenachteile mit sich, jedoch dient die Begrenzung dazu, um Applikationen, welche die Tabelleneinträge nicht korrekt schließen daran zu hindern, ein Großteil der Tabellen zu blockieren. Daher wurde der Wert auf 2000 erhöht um auch die Spitzen im Ausleseprozess abzufangen.

Neben diesen Tests, welche zu Design Entscheidungen ausgeholfen haben wurden während der Implementierung durchgängig Tests durchgeführt den Funktionsumfang sicherzustellen bzw. Funktionen an Ort und Stelle zu Überprüfen.

Der Abschließende Test, welcher alle Funktionen des Programms überprüfen soll wird anhand der Usecases bzw. der Anforderungen abgeleitet. Von diesen wiederum kommt man auch auf die technischen Einzelheiten, wie z.B. das Ausleseprogramm. Im groben müssen folgende Programmteile getestet werden:

Webapplikation:

- Hostinformationen anzeigen
- Portinformationen anzeigen
- Switchinformationen anzeigen
- VLANinformationen anzeigen
- Suche anhand von IP/DNS/Benutzername
- Hierarchie Übersicht

Ausleseprogramm:

- Auslesen der SNMP-Informationen
- Zuordnung zwischen Host und Port
- Zuordnung zwischen MAC und IP

²²vgl. http://download.oracle.com/docs/cd/B19306_01/server.102/b14237/initparams138.htm
http://wiki.oracle.com/page/OPEN_CURSORS

²³vgl.

3. Praktische Umsetzung

- Auflösung von IP zu DNS
- Abfrage des Benutzers
- Entfernung von Duplikaten

Nachdem diese jeweils auf Funktionalität und Korrektheit überprüft wurden kann das Programm für die Nutzung übergeben werden.

//Ergebnis der finalen Tests.

3.14. Weitere Anwendungsfelder / Datamining

Neben den Anforderungen die von der Abteilung für das neue System angebracht wurden, gibt es weitere Anwendungsmöglichkeiten. Neben dem Anzeigen der jeweiligen Sichten (VLAN, Switch, Ports, Hosts) und der Suche in diesen ergeben sich weitere Nutzungsmöglichkeiten. Eine bereits erwähnte Möglichkeit ist die sogenannte Top-Down Sicht, welche es ermöglicht die Elemente hierarchisch zu durchsuchen. Ein Klick auf einen Switch öffnet somit die Liste mit allen dessen enthaltenen Ports. Diese sind wiederum auswählbar und führen zu den Hosts, welche an dem jeweiligen Port angeschlossen sind. Da es sich hierbei um mehrere Hosts handeln kann, da eventuell ein WLAN-Access-Point an einen Port angeschlossen ist, muss eventuell einer der Hosts explizit noch einmal ausgewählt werden um dessen Detail Informationen zu erhalten. Die Möglichkeit, die sich hier zusätzlich bietet ist, das Modell ebenfalls in die umgekehrte Richtung zu erweitern, sodass auch ein Ablauf der Hierarchie von unten nach oben ermöglicht wird. So soll über den Host zu dessen zugehörigen Port und von diesem wiederum zum Switch gelangt werden.

Eine weitere Anwendungsmöglichkeit stellt das anzeigen von statistischen Daten dar. So könnte berechnet werden, wie viele Switch-Ports aktiv belegt sind oder welche Switchs am meisten freie Ports haben oder die wenigsten. Solche oder ähnliche Abfragen könnte man dazu verwenden, wenn neue Hosts im System an Switchs angeschlossen werden müssen.

Zusätzlich bietet sich auch die Möglichkeit potentiell nicht erwünschte Hardware zu erkennen. Dies ist möglich mit dem Abgleich von diverser Listen gegeneinander.

Eine weitere Anwendungsmöglichkeit ergibt sich die, sich auf die Hosts in Verbindung mit den Ports bezieht und deren Verknüpfung inklusive des Zeitstempels nutzt. So ist es anhand von diesen Möglich eine Historie zu erstellen, die zeigt, an welchen Switchs/ bzw. deren Ports der Host angeschlossen war. Diese Historie ist chronologisch sortierbar und gibt den "Pfad" des Hosts wieder. Im Beispiel könnte dies ein Notebook sein, welcher an verschiedenen Accesspoints angeschlossen war. Somit ist nicht nur dessen aktuelle Position erkennbar sondern auch die vorherig genutzten Ports. Sofern man alle Switchs auf einen Geländeplan

3. *Praktische Umsetzung*

grafisch darstellen würde könnte man farblich den Weg des Notebooks darstellen. Die gleiche Möglichkeit ergibt sich für die Benutzer die teilweise bei den Hosts gespeichert wurden. Jedoch wird diese Möglichkeit aus Datenschutzgründen nicht weiter verfolgt, da ansonsten der Aufenthalt einer Person nachvollzogen werden könnte.

Neben der grafischen Darstellung der Switchs auf dem Werksgelände bietet sich durch die anhand von CDP ausgelesenen Informationen die Möglichkeit die Hierarchien zwischen den Switchs grafisch dazustellen. D.h. durch die jeweils gespeicherten Uplink IPs auf den Ports kann somit eine Verbindung zu dem jeweiligen Nachbar-Switch hergestellt werden. Nimmt man nun die Core Switches als Hauptknoten, so kann man einen grafischen Baum bilden welcher in den Blättern, in diesem Fall den Access Switchen, endet. Theoretisch gesehen könnte man aus den Blättern ein weiteren Knoten machen und den Baum bei den Hosts enden lassen, jedoch leidet in der Praxis vor allem die Übersicht an einer solchen Darstellungsweise und wird daher abgeraten zu verwenden.

3.15. Wirtschaftliche Betrachtung

Möchte man das Projekt wirtschaftlich untersuchen, so muss zuerst die Ausgangssituation betrachtet werden. In dieser existiert die bereits bestehende Lösung Cisco Works, welche in einer veralteten Version vorliegt. Für diese wurde bereits ein Angebot eingeholt, welches sich auf ungefähr 8000€ bewegt. Sofern hier kein Update durchgeführt wird, können alle neueren Switchs nicht unterstützt werden. Ein weiterer Aspekt ist, dass nur ein Bruchteil der Funktionen die von Cisco Works angeboten werden auch tatsächlich genutzt werden.

Im Vergleich dazu hat eine selbst entwickelte Lösung keinerlei Lizenzkosten und kann auch neuere Switchs unterstützen. Betrachtet man beide Möglichkeiten von der monetären Seite, so lässt sich eine Einsparung von 8000€ einsparen. Jedoch muss bedacht werden, dass eine selbstentwickelte Lösung hingegen mit Arbeitszeit verbunden ist. Diese müssen normalerweise als Kosten definiert werden. Jedoch handelt es sich bei diesem Projekt um ein Sonderfall, da die Aufgabenstellung während der Praxisphase des Studenten mit der Bachelorarbeit einhergeht, somit fällt keine zusätzliche Mehrarbeit an, da die betreffende Person in jedem Fall mit dem Projekt beschäftigt sein muss. Trotzdem ist es sinnvoll zu kalkulieren wie viel Kosten bei der eigenständigen Entwicklung entstehen. Um die Personalkosten zu beziffern zu können muss zuerst erst ein Stundensatz definiert werden. Um einen Vergleich erstellen zu können ist es ratsam die Kosten zu berechnen, wenn System von einer externe Person und wenn es von einer internen Person erstellt wird. Vergleicht man die Zahlen für eine Software-Entwickler im externen Umfeld, so lässt sich ein Durchschnittswert von 65€/Stunde festlegen. Neben den Kosten spielt natürlich der Faktor Zeit ebenfalls eine wichtige Rolle. Für die Umsetzung des

3. Praktische Umsetzung

Projektes wurde in Kapitel X eine Annahme getroffen über die Zeit, die benötigt wird, das Projekt umzusetzen. Jedoch muss bei dieser Schätzung bedacht werden, dass hierbei neben einer Einarbeitungszeit, der Tatsache, dass nebenher eine Bachelorarbeit geschrieben wird und dass die Erfahrung des Entwicklers nicht auf dem selben Level eines externen Spezialisten ist. Grob geschätzt ist also die Annahme von 50 Werktagen auf etwas mehr als die Hälfte reduzierbar. Bei einer Annahme von 30 Tagen (zu je 8 Stunden pro Tag) ergibt sich eine Stundenzahl von 240 für das Projekt. Verrechnet man diese Stundenzahl mit dem Stundenlohn, so erhält man 15600€. Dieser Wert liegt deutlich über dem Wert einer neuen Lizenz. Daher ist von einer Umsetzung des Projektes von einem externen Entwickler abzuraten. Für die Umsetzung durch einen Internen Entwickler liegen leider keine genauen Zahlenwerte vor, daher wird ein Beispielhafter Wert angenommen, wie er in jedem Unternehmen Gültig sein könnte. Für einen Mitarbeiter, der mit allen Kosten (inkl. Betrieblicher Anteil der Versicherungen) 5000€ pro Monat Kosten verursacht, lässt sich bei einer durchschnittlichen Zahl von 20 Werktagen pro Monat und einer 40 Stunden Woche, ein Stundenlohn wie folgt berechnen:

$$5000/(20*8)=31,25\text{€}$$

Berechnet man nun die Kosten für das Projekt für einen internen Mitarbeiter, so lässt sich feststellen, dass die Kosten deutlich gesunken sind:

$$31,25\text{€}*240=7500\text{€}$$

Bei anderen Kosten für interne Mitarbeiter schwankt dieser Wert natürlich. Generell lässt sich jedoch feststellen, dass der Wert, welcher die Kosten für einen Mitarbeiter beschreibt nicht über einen Wert X liegen darf, der sich wie folgt bestimmen lässt:

$$(X/(20*8))*250=8000$$

$$(X/160)*250=8000$$

$$X*(25/16)=8000$$

$$X=8000/(25/16)$$

$$X=5120$$

Somit lässt sich feststellen, dass ab einem Kostenpunkt von ca. 5120€ für einen Mitarbeiter pro Monat dieser die Kosten eines Updates der Cisco Software übersteigt. Jeder Wert unter diesem Grenzwert kann als akzeptabel angesehen werden.

In diesem Zusammenhang muss auch betrachtet werden, wie oft ein Update einer Solchen Software ansteht. Generell gibt es bei CiscoWorks verschiedene Versionen. Sofern es sich um

3. Praktische Umsetzung

ein Major-Release handelt (1.0 -> 2.0, 2.0->3.0) muss eine neue Lizenz gekauft werden. Um nun eine Schätzung machen zu können, welche Kosten auf einen zukommen, wenn fortlaufend Updates für CiscoWorks gekauft werden müssen, ist die Versionsgeschichte von CiscoWorks zurate zu ziehen. Diese sieht wie folgt aus:

CiscoWorks 2000 -> 1999

CiscoWorks LMS 1.0 -> April 2000

CiscoWorks LMS 2.0 -> März 2001

CiscoWorks LMS 3.0 -> Juni 2007

CiscoWorks LMS 4.0 -> September 2010

Diese Daten ergeben einen Durchschnittswert von einer Version in 2,5 Jahren. Setzt man diesen auf drei Jahre, ist dies dann auch ein realistischer Wert, wenn die beiden letzten Versionen im Bezug gesehen werden. Somit kann man von einem Kostenpunkt von fortlaufend von $8000/3=2667\text{€}$ pro Jahr ausgehen. Mit diesen Werten lässt sich eine grobe Schätzung für die kommenden Jahre bewerkstelligen. Um ebenfalls der Inflation gerecht zu werden wird eine Inflation von 2% die bei der Wahl der Updates für die nächsten 5 Jahre entstehen:

$$2667 \cdot (1,02)^{(1-1)} + 2667 \cdot (1,02)^{(2-1)} + 2667 \cdot (1,02)^{(3-1)} + 2667 \cdot (1,02)^{(4-1)} + 2667 \cdot (1,02)^{(5-1)} = 13879,18\text{€}$$

Würde man sich für die Selbsterstellung der Software entscheiden muss man zum einen die Entwicklungskosten von 240 Stunden und zusätzlich für jeden neuen nicht unterstützen Router eine Anpassungszeit von maximal 6 Stunden berechnen. Da im Netzwerk nur eine geringe Anzahl von unterschiedlichen Switchs im Betrieb ist, ist die Anzahl der Anpassungen pro Jahr im Durchschnitt maximal auf 2 zu sehen. Die Inflation wird ebenfalls auf den Lohn angerechnet. Für die Kosten auf 5 Jahre gesehen ergibt sich somit:

$$31,25 \cdot 240 + 2 \cdot 6 \cdot 31,25 \cdot (1,02)^{(1-1)} + 2 \cdot 6 \cdot 31,25 \cdot (1,02)^{(2-1)} + 2 \cdot 6 \cdot 31,25 \cdot (1,02)^{(3-1)} + 2 \cdot 6 \cdot 31,25 \cdot (1,02)^{(4-1)} + 2 \cdot 6 \cdot 31,25 \cdot (1,02)^{(5-1)} = 9451,52\text{€}$$

Diese Zahl ist immernoch ein Teil niedriger wie die Kosten für eine neue CiscoWorks Version, zudem besteht auch die Möglichkeit fremdartige Switchs zu unterstützen. Beachtet man nun die realen Kosten, nämlich dass für die initale Entwicklung keine Kosten entstanden sind, so lässt sich die Rechnung wie folgt aktualisieren:

$$2 \cdot 6 \cdot 31,25 \cdot (1,02)^{(1-1)} + 2 \cdot 6 \cdot 31,25 \cdot (1,02)^{(2-1)} + 2 \cdot 6 \cdot 31,25 \cdot (1,02)^{(3-1)} + 2 \cdot 6 \cdot 31,25 \cdot (1,02)^{(4-1)} + 2 \cdot 6 \cdot 31,25 \cdot (1,02)^{(5-1)} = 1951,52\text{€}$$

3. Praktische Umsetzung

Wie sich erkennen lässt, stellt dies nur ein Bruchteil der Kosten eines Updates wieder. Somit ist die Entscheidung für die Entwicklung eines eigenen wirtschaftlich Systems sinnvoll. Jedoch sollte auch bedacht werden, dass die eigene Umsetzung gewisse Risiken mit sich bringt, z.B. könnten unvorhergesehene Probleme auftreten bei der Implementierung und somit die Implementierung verzögern, was zu einer Erhöhung der Stundenzahl der Initialimplementierungsphase (240 Stunden) führt.

4. Fazit

4. Fazit

Zum Abschluss der Arbeit lässt sich bei einem Vergleich des Resultats mit der Ausgangssituation feststellen, dass die Aufgabenstellung soweit erfüllt wurde. Darüberhinaus wurden Ansätze aus der Literatur kritisch anhand von diversen Tests untersucht und aufgrundessen die Entscheidungen getroffen um die optimalsten Ergebnisse zu erzielen. Während den Tests wurde festgestellt, dass sich ein Großteil der Aussagen in der Literatur mit der Praxis abdecken. Jedoch gibt es auch teilweise Unterschiede. Zum Beispiel bei der Parallelisierung von Programmen. In der Literatur wird hauptsächlich auf Threadzahlen im hohen Bereich, sowie die Verwaltung von gemeinsamen Ressourcen eingegangen. Was jedoch weniger Aufmerksamkeit geschenkt wird ist die optimale Threadzahl, bei der es "ökonomisch" nicht mehr sinnvoll ist diese zu erhöhen. Dies ist sehr gut in der Abbildung des Benchmarks zur Parallelisierung zu sehen, in der Werte über 10 keinen nennenswerten Geschwindigkeitsvorteil mehr bringen. Hierbei konzentriert sich die Literatur auch vermehrt auf einzelne Punkte, wenn der Hauptaugenmerk vielmehr auf das komplette System gelegt werden sollte. Daher empfiehlt es sich nicht unreflektiert Ansätze aus der Theorie zu übernehmen, sondern selbständig zu überprüfen, ob die diskutierten Ansätze für ein Projekt passend sind und in wiefern diese eine Auswirkung haben. Zudem sind Empfehlungen von Herstellern nicht einfach als gegeben hingenommen hinzunehmen. So stimmt es sicherlich korrekt, dass bei der Abfrage eines Switchs die CPU Last erhöht wird, jedoch ist eine Begrenzung der SNMP Abfragen auf eine Abfrage in der Sekunde sehr zurückhaltend formuliert, da je nach Switch bis zu über 450 Abfragen in einer Sekunde bearbeitet werden können. Somit kann mit einer Limitierung auf 20 Abfragen pro Sekunde trotzdem ein Kompromiss zwischen Last und Geschwindigkeit getroffen werden.

Interessant ist auch, dass in der Literatur eine scheinbare Lücke zwischen den abstrakten Vorgehensweisen und den einzelnen implementierten Algorithmen zu finden ist. Hier wird sehr detailliert meist auf Einzelfälle eingegangen, jedoch nicht so stark auf Aspekte die eine Anwendung als Ganzes betrachten.

In diesem Zusammenhang ließ sich feststellen, dass für die Umsetzung des Systems eine beachtliche Menge an Technologien zusammenspielt um letztendlich die gewünschten Informationen zu erhalten. Neben Dingen wie MAC-Adresse, IP, DNS, müssen auch Details wie der ARP-Cache, SNMP, LDAP/Active Directory beachtet werden. Diese muss man für die Implementierung eines Systems mit diesem Ausmaß nicht nur kennen und deren Funktionsweise verstanden haben, sondern auch die Transferleistung erbringen wie diese in Kombination einzusetzen sind.

4. Fazit

Bei der Auswertung der Tests wurde vermehrt festgestellt, dass es zur Speicherung von nicht eindeutigen Daten kommen kann. Ein Beispiel hierfür war die umgekehrte Auflösung einer IP Adresse zu einem DNS-Hostnamen. Hier kommt es vor, dass der DNS Server für einen DNS-Hostnamen gleichzeitig zwei IP Adressen hinterlegt hat. In solchen Fällen muss abgewegt werden was mit den Daten passiert. Diese Entscheidung muss jeweils im Einzelfall getroffen werden. Wichtig in diesem Zusammenhang ist vor allem, dass es in der Realität vorkommen kann, dass Daten uneindeutig sind und die sich nicht durch einen Algorithmus lösen können bzw. zu einer Eindeutigkeit gebracht werden können. Hierbei ist es wichtig im Dialog zu stehen mit den betreffenden Personen und eine Lösung zu finden.

Ein weitere Punkt, der als Ergebnis gesehen werden kann, ist in der Aufwandschätzung zu sehen. Durch Erfahrungen, die durch frühere Projekte gesammelt wurden, konnten für das Projekt sehr genaue Zeitschätzungen erstellt werden und damit auch eine bessere Einhaltung der Vorgegeben Parameter gegeben werden.

Im Zusammenhang mit der Planung lässt sich auch feststellen, dass durch das vorherige Modellieren anhand von ERM und UML bedeutend Zeit bei der Implementierung eingespart werden konnte und auch eine deutlich bessere Übersicht über die zu implementierenden Funktionen und der Zusammenhänge der einzelnen Programmteile möglich ist.

Zum Abschluss lässt sich feststellen, dass durch eine gekonnte Kombination aus Theorie und praktischer Erfahrung ein sehr effizientes System erstellen lässt, jedoch muss bedacht werden, dass nur durch eine solide Basis dies ermöglicht wird. Die Basis für ein System liegt immer auf Grundlage der Gespräche und Abstimmungen mit den Beteiligten. Ohne diese wird zwar das vermeintliche Ziel erreicht nicht aber die Anforderungen der Benutzer erfüllt.

Literaturverzeichnis

A. Konfiguration SNMP-Track

A. Konfiguration SNMP-Track

Noch leer.

B. Benchmarkwerte

B. Benchmarkwerte

Noch leer.

Ehrenwörtliche Erklärung

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich erkläre hiermit ehrenwörtlich:

1. dass ich meine Projektarbeit mit dem Thema

Systementwicklung eines Usertracking-Systems bei Pirelli Deutschland GmbH

ohne fremde Hilfe angefertigt habe;

2. dass ich die Übernahme wörtlicher Zitate aus der Literatur sowie die Verwendung der Gedanken anderer Autoren an den entsprechenden Stellen innerhalb der Arbeit gekennzeichnet habe;

3. dass ich meine Projektarbeit bei keiner anderen Prüfung vorgelegt habe.

Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird.

Höchst, den 16. Januar 2011

DENIS HAMANN