

Advanced Software Engineering Zusammenfassung Simon

Patterns

Definition

Design Patterns sind bewährte Lösungsschablonen für wiederkehrende Entwurfsprobleme.

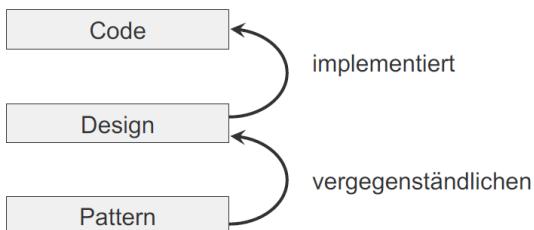
Für Simon => Patterns sind low level also Proxy z.B. ist keine API weil das schon viel zu weit Abstrahiert ist

Eigenschaften

- ein oder mehrere Probleme lösen
- ein erprobtes Konzept bieten
- auf realen Designs basieren
- über das rein Offensichtliche hinausgehen
- Beziehungen aufzeigen, die tiefergehende Strukturen und Mechanismen eines Systems umfassen

Implementierung

Ein Pattern ist ein abstrakter Lösungsentwurf, welcher verschiedene Designs haben kann. Diese können unterschiedlich designet werden und diese Designs können jeweils wieder unterschiedlich implementiert werden.



Einteilung von Patterns

Patterns können in drei Kategorien unterschieden werden

- Creational
- Structural

- Behavioral

Creational Patterns

Dienen der Erzeugung von Objekten => Entkoppeln die Konstruktion eines Objekts von seiner Repräsentation

Structural Patterns

Bieten vorgefertigte Schablonen für Beziehungen zwischen Klassen

Behavioral Patterns

Modellieren komplexes Verhalten der Software und erhöhen damit die Flexibilität der Software hinsichtlich ihres Verhaltens

Patterns manifestieren sich auf Klassenebene (Benutzung von Vererbung) und auf Objektebene (Benutzung von Interfaces)

Patterns auf Objekt-Ebene sind viel gebräuchlicher, da sie zu pflegbarerem Code führen

- Replacement Principle = Interna der Implementierung können jederzeit geändert werden

Die Verwendung von Patterns erhöht meist die Komplexität des Entwurfs bzw. der Implementierung

- Durch Hilfsklassen/Interfaces => Führt (oft) zu schwer wartbarem Code

Der Entwurf sollte immer so einfach wie möglich sein, aber nicht einfacher und nur so komplex wie unbedingt nötig!

Creational Patterns

Der Vorteil objektorientierter Sprachen sind Klassen und verwendung von Polymorphie (Bsp. abstrakte Schnittstellen)

Problem: Polymorphie funktioniert nicht bei der Erzeugung von konkreten Objekten. Hier muss jedes mal Explizit der Typ angegeben werden.

```
List<String> list = new ArrayList<>();  
list.add("Hello");
```

Factory Pattern

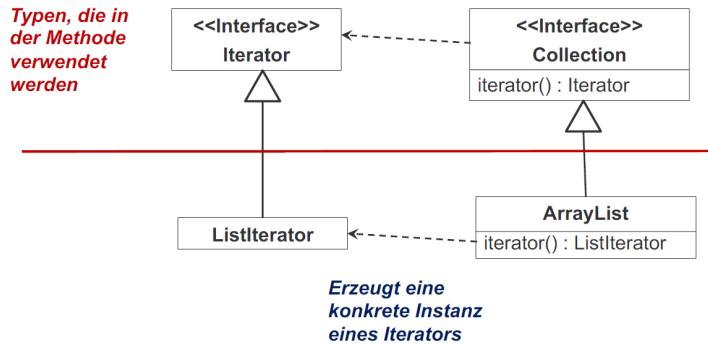
Eine einfache Variante ist die Bereitstellung von Erzeugungsmethoden, welche ein Objekt des gewünschten Typs zurückgeben

```
public final class ListFactory
{
    private ListFactory( ) {}
    public static <T> List<T> newArrayList()
    {
        return new ArrayList<T>();
    }
    public static <T> List<T> newLinkedList()
    {
        return new LinkedList<T>();
    }
}
```

Abstract Factory Pattern

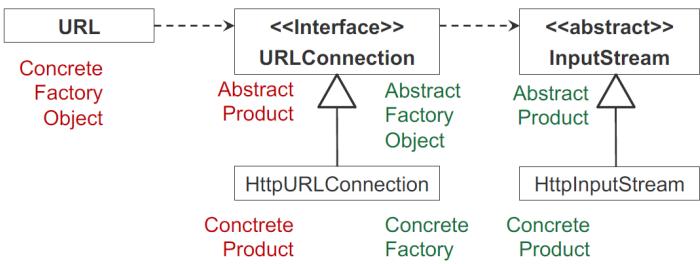
Über spezielle Objekte (sogenannte abstract Factories) soll der Erzeugungskontext automatisch ermittelt werden

Dabei wird per Interface eine Methode welche das Objekt bereitstellt erzeugt und jedes Objekt welches von diesem Interface erbt stellt die jeweilig benötigte Implementierung bereit.



Beispiel zwei überlappende Factories

```
URL location = new URL("http://www.hs-kl.de");
URLConnection con = location.openConnection();
InputStream in = con.getInputStream();
```



Builder Pattern

Das Builder Pattern soll die Konstruktion eines Objektes von seiner Repräsentation trennen. Dadurch kann das gleiche Erstellungsverfahren unterschiedliche Arten und Darstellungen von Objekten erzeugen.

Problem: Wenn mehrere ähnliche Konstruktorparameter gesetzt werden sollen müssen diese im Konstruktor klar definiert sein! Gerade in Java kann der Konstruktor die unterschiedlichen Parameter nicht anhand des Namens sondern nur anhand des Datentyps unterscheiden.

```
class A{
    A(int a, b){}
    A(int b, c){} //Fehler
    A(int a, c){} //Fehler
}
```

Per Setter Methoden könnte jeder Parameter einzeln gesetzt werden, was jedoch eine große Fehlerquelle darstellt, da die Initialisierung eines Objektes über mehrere Zeilen geschehen müsste.

Das Builder Pattern löst dieses Problem indem es innerhalb einer Klasse eine interne Builderklasse erzeugt wird. Diese erhält für jeden Parameter der Klasse ein äquivalent und wird an den Konstruktor der zu bauenden Klasse übergeben.

Dadurch ist es möglich die Hauptklasse immutable zu halten und jedem Parameter unabhängig voneinander konfigurieren zu können.

```

Class A{
    private int a;
    private int b;
    private int c;
    A(ABuilder builder){
        this.a = builder.a;
        this.b = builder.b;
        this.c = builder.c;
    }
    class ABuilder{
        int a = 0;
        int b = 0;
        int c = 0;
        public ABuilder setA(int a){
            this.a = a;
            return this;
        }
        public ABuilder setB(int b){
            this.b = b;
            return this;
        }
        public ABuilder setC(int c){
            this.c = c;
            return this;
        }
        Public A build(){
            return new A(this);
        }
    }
}

```

Daraus ergibt sich der Aufruf

```
A a = new A.ABuilder().setA(1).setB(2).setC(3).build();
```

Singleton

Das Singleton-Pattern besagt, dass höchstens ein Objekt der Klasse existieren darf.

In der Regel soll von überall auf das Objekt zugegriffen werden können(Global Accessible) => **Das Singleton ist keine globale Variable!**

Lazy Implementierung

nicht thread-safe!

```
public class Singleton {  
    private static Singleton instance;  
    private Singleton() { }  
    public static Singleton getInstance()  
    {  
        if( instance == null )  
        {  
            instance = new Singleton();  
        }  
        return instance;  
    }  
}
```

Eager Implementierung

thread-safe

Instanziierung an das Laden der Klasse gebunden

```
public class Singleton  
{  
    private static Singleton instance = new Singleton();  
    private Singleton() { }  
    public static Singleton getInstance()  
    {  
        return instance;  
    }  
}
```

Implementierung mit Holder-Klasse

Java only

Erzeugung des Singletons an das Laden der internen Klasse gebunden

```
public class HolderSingleton
{
    public static class Holder
    {
        private static HolderSingleton instance = new HolderSingleton();
    }
    public static HolderSingleton getInstance()
    {
        return Holder.instance;
    }
    private HolderSingleton() { }
}
```

Prototype Pattern

| Copy & Paste & Modify

Es existiert ein vorgefertigtes Objekt, welches entsprechend seiner angezielten Nutzung konfiguriert wird.

Structural Patterns

Structural Patterns kommen zur Compilezeit und beschreiben die Beziehungen zwischen Objekten

Adapter Pattern

Den Adapter gibt es in zwei Versionen(Objekt-Adapter / Klassen-Adapter)

| Lollipop Schnittstelle -o)-

Adapter werden verwendet um zwei nicht miteinander kompatible Objekte/Schnittstellen miteinander kompatibel zu machen.

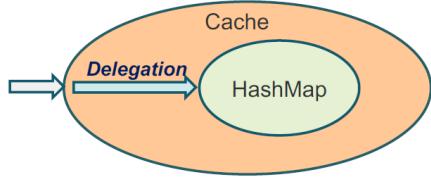
|)-o)-[]-o)-[]

| **Kompatibilität zwischen Schnittstellen => Keine neue Funktionalität => Nur eine Delegation**

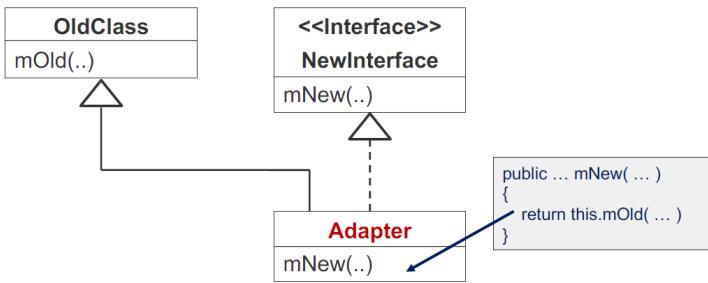
Objekt-Adapter

```
Map<Integer, String> map = new HashMap<>();
Cache<String> cache = new MapAdapter<>(map);
System.out.println( cache.Lookup(42) );
cache.store(42, "Hallo");
System.out.println( cache.Lookup(42) );
```

Adapter wird über die Map-Implementierung übergestülpt



Klassen-Adapter



Decorator

"Ich habe ein Objekt welches ich funktional erweitere => Ich füge Funktionalität hinzu behalte aber den Typ bei"

Unterschied zu Wrapper = Wrapper fügt in Java keine Funktionalität hinzu
Wrapper = Typkonvertierung

Decorator erweitert Objekt und bestimmte Funktionalitäten => Pizza/Visierbeispiel da das Objekt beliebig "Dekoriert" werden kann

Problem bei Decorator => **Großer Vererbungszweig/Vererbungsbäume entstehen**

Dekoratoren werden oft in Ketten Organisiert

(Dekorator 1) -> (Dekorator 2) -> (Dekorator 3) -> (Konkretes Objekt)

Wichtig ist, dass jeder Operator so behandelt werden kann wie das Objekt **Austauschbarkeit**

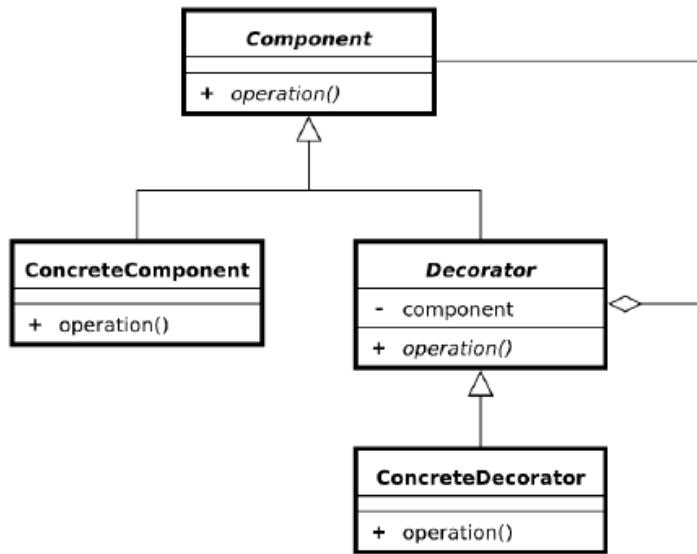
Kein Referenzvergleich == mehr möglich

Gleichheit und Hashvalue müssen angepasst werden.

Das hat den Hintergrund da hier die Fragestellung aufkommt was wird verglichen (Das Originalobjekt oder die Decoration)

Erzeugung von Decoratoren wird meist durch Factories implementiert

Dekoratoren verdecken die Objekt-ID des ursprünglichen Objekts



Decorator vs Adapter

Dekorator erweiter Funktionalität der Schnittstelle

Adapter verbindet zwei nicht kompatible Schnittstellen (interface mix-in)

Proxy

Stellvertreter Objekt um zu verhindern, dass ein direkter Zugriff auf ein Objekt entsteht

Remote Proxy: Bsp. Remote Zugriff auf ein Objekt

P1 Netzwerk P2

[] - () - []

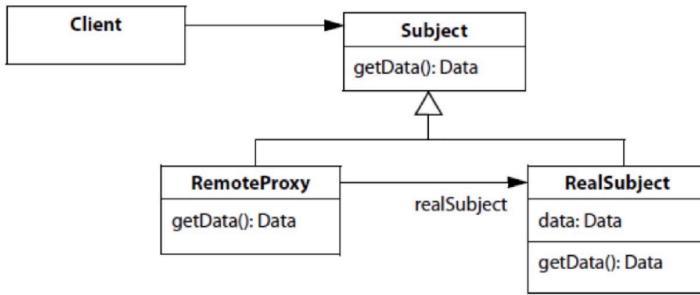
Um von P1 in Daten von P2 Zugriff zu bekommen baue ich einen Stellvertreter in P1 welcher auf die Objekte in P2 per Netzwerkrequest zugreifen kann

Nicht Read-Only Per Set Methode können die Daten in P2 auch bearbeitet werden

Es geht also nur um den stellvertretenden Zugriff auf ein Fremdes Objekt ohne direkten Zugriff auf das Objekt zu haben.

(alt)RMI / (neu)REST

"Transportiert die Schnittstelle wo anders hin. Schreiber/Leser merkt nicht, dass er mit dem Proxy kommuniziert"



Adapter vs. Decorator vs. Proxy

Adapter = Überbrückung zweier Schnittstellen

Decorator = Erweitert Verhalten des ursprünglichen Objekts

Proxy = Besitzt selbe Schnittstelle und zeigt selbes Verhalten wie das "abgeschirmte" Objekt

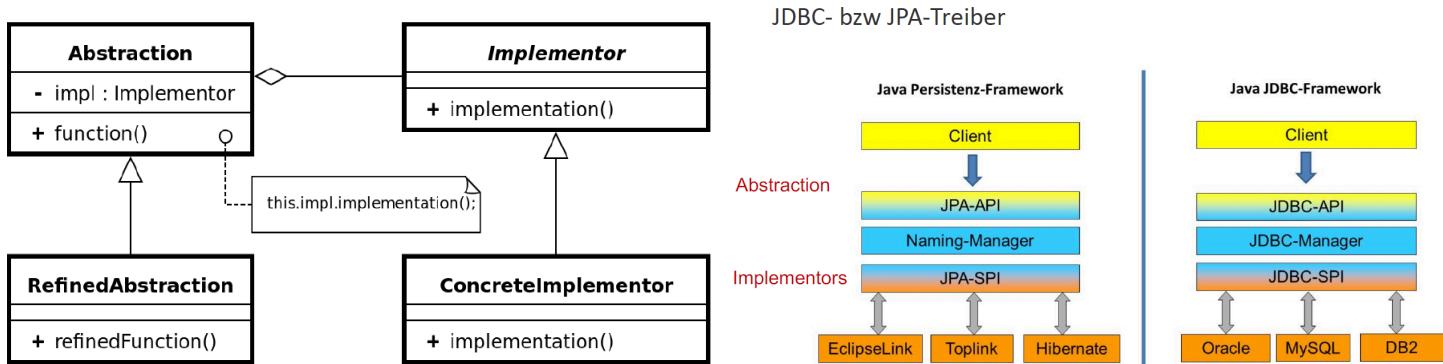
Bridge Pattern

"Wenn sie Bridge Pattern hören denken sie immer an die golden gate Brigde, sie verbinden zwei Landzungen" => "Adapter für Klassenhierarchien"

Das Bridge Pattern wird dafür verwendet größere Schnittstellen miteinander zu verbinden.

"Sind nichts anderes als Treiber wie zum Beispiel JPA oder JDBC also ein Großer Adapter zwischen Abstraktion und bestimmten Implementierungen"

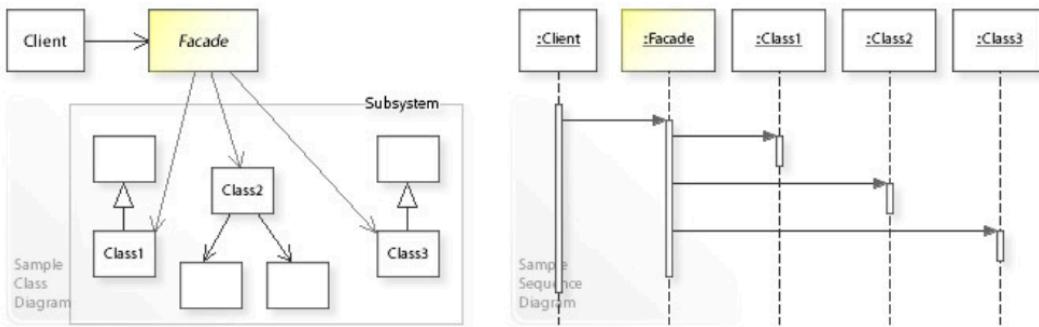
"Schnittstelle auf der einen Seite mit einer großen Hierarchie wird adaptiert durch Implementierungen"



Facade / Fassade

"Man baut was schönes und verbirgt dahinter was anderes. Also man macht nach außen was schönen hin weil man nach innen was verbergen möchte"

Konkret Komplizierte Klassenkonstrukte die nach außen hin schön erreichbar gemacht werden soll => Schnittstelle



Vorteile

Vereinfacht:

- komplexes Domain Model
- Austausch von Implementierungen

Nachteile

- Mutieren oft zu Monsterklassen

Facade = Keine Isolierung des Sub-Systems "Concevience Einstellung" => Soll idR. Zugriffe auf dahinterliegende Objekte zulassen und erleichtern

Einfache Zugriffsschnittstelle für komplexe Aufrufe

Composit

Composite-Pattern = hierarschischer Aufbau einer Datenstruktur (Repräsentation einer Teil-Ganzes-Hierarchie)

Einsatzzweck:

- Aufbau einer flexiblen hierarchischen Struktur, deren Gestalt sich ändern kann
- Bestandteile können einheitlich behandelt werden, da sie einen algemeinen Typ repräsentieren

Knoten kann wieder Knoten enthalten Bsp. Baum-Datenstruktur, Dateisystem

Behavioral Patterns

Helfen das komplexe Verhalten von Software besser zu modellieren => erhöht Flexibilität der Software

Command

Implementierung von Arbeitsanweisungen als Objekt anstatt als Methode. Wenn es also eine abstrakte Klasse Command gibt die eine Methode execute() vorgibt können alle erstellten Commands übergeben werden. Meistens

gibt es einen Invoker, welcher den Befehl ausführt und einen Receiver welcher die Arbeit "verrichtet".

| **IntUnaryOperator** = Damit können Lambdaausdrücke genutzt werden

```
public static void main(String[] args)
{
    System.out.println("Summe " + sum(0,10, i -> i) );
    System.out.println("Summe Quadratzahlen " + sum(0,10, i -> i*i) );
}

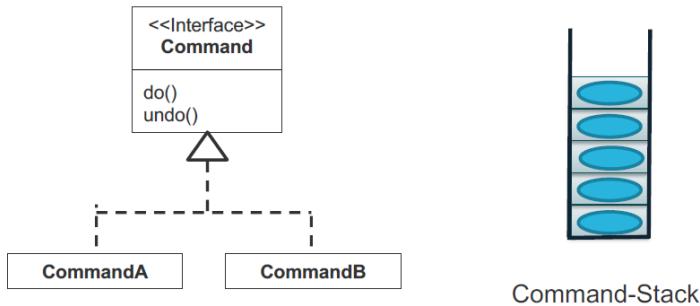
private static int sum(int start, int end, IntUnaryOperator function)
{
    int sum = 0;
    for(int i=start; i < end; i++)
    {
        sum += function.applyAsInt(i);
    }
    return sum;
}
```

Erweiterungen

Command Stack

Bsp. Realisierung einer Undo Funktionalität

| Im Kontext von Tastatureingaben würde der CommandStack per undo dann per Strg+Z zurückabgearbeitet

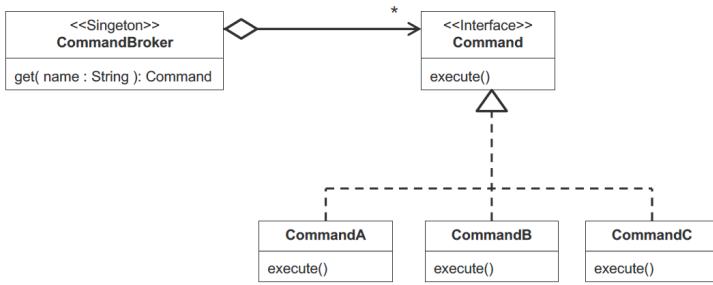


Command-Broker

Es gibt einen Command Handler dieser sucht sich einen passenden Commandhandler aus und übergibt diesem die Aufgabe

In manchen Implementierungen übernimmt Commandbroker Aufgabe selbst
In manchen übergibt er diese Aufgabe an einen Commandhandler

Executoren entsprechen Execution-Brokers
=> Executor Service = Command Pattern



State Pattern

Endlicher Automat (Einfach nur eine endliche Menge von Zuständen die halt bei Input wechseln)

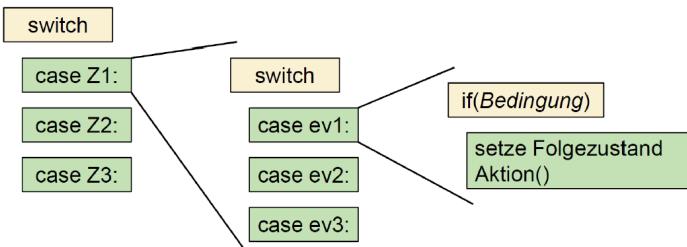
Beispiele für State Machines:

- TCP = Wird als State Machine erzeugt
- Digitaluhr

Prozedurale implementierungsvariante

Aktueller Zustand => Ereignis => Bedingung/Folgezustand

Aktueller Zustand Ereignis Bedingung



Vorteil = Ablauforientiert "Das Bild (der Zustandsautomat) verschwindet"

```

while (index < eventSequenz.length()) {
    char event = eventSequenz.charAt(index);
    switch (state) {
        case "Q1":
            switch (event) {
                case 'a': state = "Q2"; break;
                case 'b': state = "Q1"; break;
                default: System.err.println("Falsches Event");
            }
            break;
        case "Q2":
            ...
        case "Q3":
            ...
        default: System.err.println("Falscher Zustand");
    }
}

```

Dieser Ansatz ist jedoch Zeitaufwendig, da jede Verzweigung angepasst werden muss, sobald ein neuer Zustand dazu kommt.

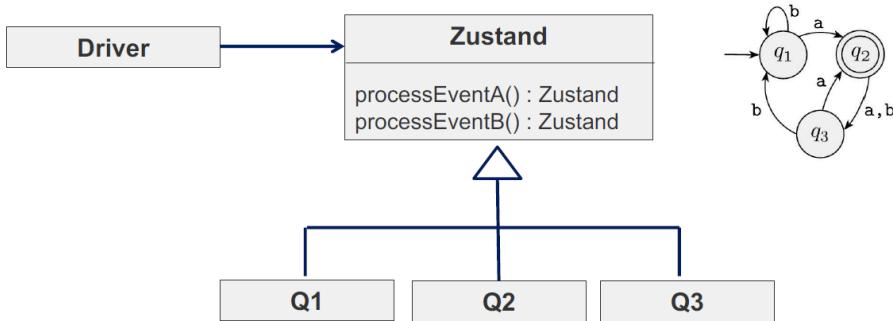
Implementierungsart mit Zustandsklassen

"Das Bild (Zustandsklassen) bleibt" => Man ist näher am Bild dran was es leichter/verständlicher macht

Implementierungsvariante als Graph

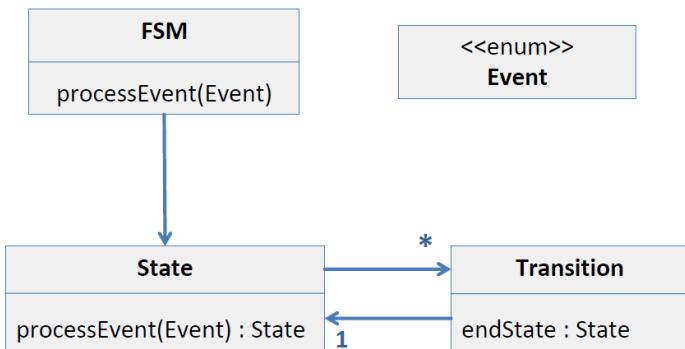
Knoten und Kanten => Zustand hat mehrere Knoten für jedes Event

- Knoten = Zustandsübergänge
- Kanten = Zustände
- Hier baut man dann die Struktur nach Also State a hat Übergang zu B, C, D
- Bsp Web oder Webframework => Wenn ich auf Taste drücke geh ich da hin



```
public class Q1 extends Zustand
{
    @Override
    public Zustand processEventA() { return new Q2(); }
    @Override
    public Zustand processEventB() { return this; }
}
public static void main(String[] args)
{
    Zustand state = new Q1();
    state = state.processEventA().processEventB().processEventA();
    System.out.println( state.getClass().getSimpleName() );
}
```

Graph Implementierung



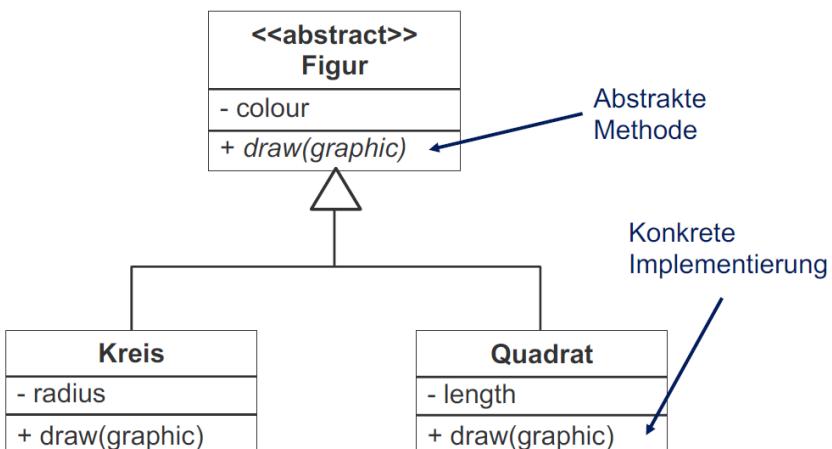
Wenn man von außen Parameter konfigurieren will nimmt man die Graph Implementierung

Hier müssen erstmal die Grundlagen gemacht werden, Transitionsmodelle, etc.

Template Method

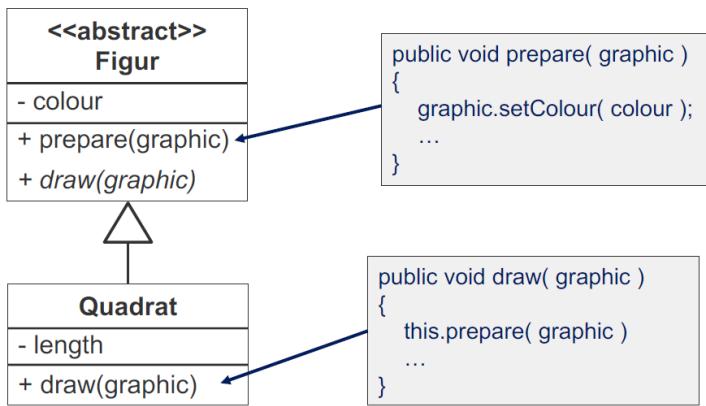
Die Template Methode ist ein Basisbeispiel der Polymorphie [1].

Hier implementiert eine abstrakte Klasse **Figur** eine Methode um diese Figur zu zeichnen. Da jedoch alle Klassen die von **Figur** erben eigene Formen darstellen müssen diese unterschiedlich gezeichnet werden. Dafür wird die in **Figur** deklarierte `draw`-Methode in jeder erbenden Klasse konkret implementiert.



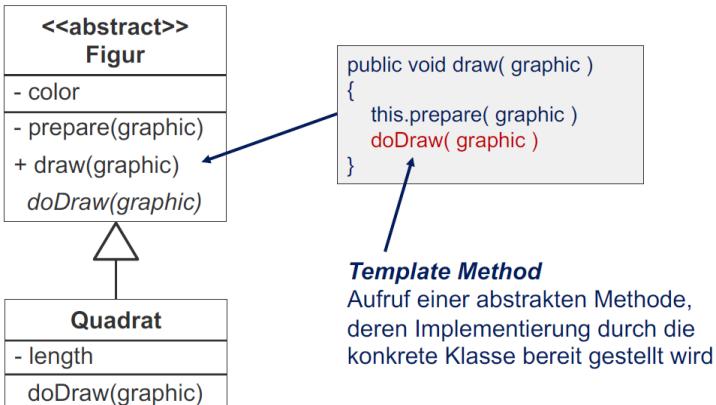
Problem 1: Die konkrete Implementierung von draw() benötigt einen Zugriff auf den Farbwert

Lösung 1: Implementierung eines Farbattributes



Hier ergibt sich der Nachteil, dass in jeder Implementierung von draw der prepare-Aufruf vergessen werden kann
=> Komplexität wird erhöht

Lösung 2: Implementierung einer getColor() Methode



Die Oberklasse gesaltet hier den allgemeinen Ablauf des Zeichnens, beschreibt aber nicht das spezifische Zeichnen der einzelnen Figuren.

- Durch die **prepare()** Methode, welche in der Oberklasse implementiert wird werden alle Parameter(Farbe) gesetzt, diese bleibt den Unterklassen verborgen.
- **doDraw()** ist eine abstrakte Methode die von den Unterklassen überschrieben werden muss, hier wird die Logik für die spezifischen Figuren definiert.
=> Simpel gesagt es wird nur die **draw()**-Methode der Oberklasse aufgerufen welche "versteckt" die abstrakte Methode **doDraw()** aufruft. Da **doDraw()** abstract ist muss jede Klasse die von **Figur** erbt diese für sich implementieren. Dadurch ist es möglich **draw()** immer aufzurufen, da bei Aufruf die Farbwerte von der Oberklasse gesetzt und die **doDraw** von der erbenden Klasse bereitgestellt wird.

Beispiel aus der Vorlesung: Temperatursensor der sich immer wieder von Version zu Version verändert

Lösung abstrakte Funktion getTemp()

Jeder Sensor implementiert getTemp() so wie er funktioniert. Dadurch kann jeder Sensor verwendet werden ohne bei Versionswechsel immer wieder den Code ändern zu müssen

Template Pattern basiert auf Polymorphie / Baut darauf auf

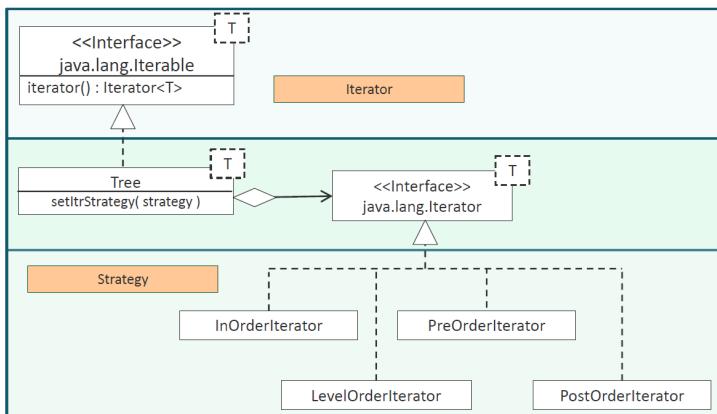
Strategy

Erlaubt den Austausch/Konfiguration eines Algorithmus oder Verfahrens zu Laufzeit.

Machbar wenn mehrere Algorithmen-Verfahren zur Verfügung stehen.

"Wenn sie etwas sortieren wollen können sie den Sortieralgorithmus austauschen"

1. Bsp Comparator => Anhand des Vergleichs bzw der Implementierung des Comparators ist die Logik verändert
 - Man übergibt dem Sortieralgorithmus eine Strategie => Die Entscheidung wann etwas größer/kleiner ist wird verändert
2. Bsp. Baum-Beispiel
 - Wie durch den Baum iteriert("Traversiert") wird kann anhand einer übergebenen Strategie festgelegt. => Man gibt einem Algorithmus eine Strategie mit und verändert dadurch die Logik/Ausführung



Observer

"Das wichtigste und komplizierteste Pattern"

"Ihr Code den sie lesen wird nicht in der Reihenfolge ausgeführt wie sie ihn lesen. Durch Callback Methoden die Aufgerufen werden wenn ein Event ausgelöst wird"

Es gibt ein Observable

- `register()` => Dort registrieren sich die Listener "adListener"
- `deregister()` => Deregistrierung
- `notify()` => Läuft durch alle Observer und ruft dort eine Methode (meistens `action()` o.ä.) auf

Das Observer-Pattern dient der automatischen Weitergabe von Änderungen an einem Objekt an von diesem Objekt abhängige Strukturen

Man unterscheidet in drei Arten das Observer-Pattern umzusetzen

- Push Notification
 - Observer bekommt Nachricht es hat sich was geändert und muss aktiv nachfragen was/wie sich etwas geändert hat
- Push Update
 - Push Update => Die geänderten Informationen werden mitgeschickt
- Pull Notification
 - Beobachter fragt selbstständig nach dem Zustand des Objektes

"MCV Pattern ist Observer => View ist Observer von Model"

Model kennt View nicht dadurch sind die Views austauschbar
Dadurch lose Kopplung

Controller = Zuständig für Eingaben

Lambdas = Kurzschreibweise um Interfaces mit nur einer Funktionalität aufzurufen

```
public interface TickerStateChangeListener {  
    public void StateHasChanged();  
}  
  
// Dieser Aufruf ist dasselbe wie  
this.ticker.registerStateChangeListener(new TickerStateChangeListener() {  
    @Override  
    public void StateHasChanged() {  
        setDisplay(ticker.getValue());  
    }  
});  
  
// dieser Aufruf  
this.ticker.registerStateChangeListener(() -> setDisplay(ticker.getValue()));
```

Design Prinzipien

SOLID

S = Single Responsibility Only

O = Open-Closed Prinzip

L = Liskovsches Substitutionsprinzip

I = Interface Segregation Prinzip

D = Dependency Inversion Prinzip

Wenn jemand im Bewerbungsgespräch fragt muss man wissen, dass es ein Akronym ist und für Designprinzipien steht. Noch bessern wenn man diese Kennt

SRP: Single Responsibility Principle

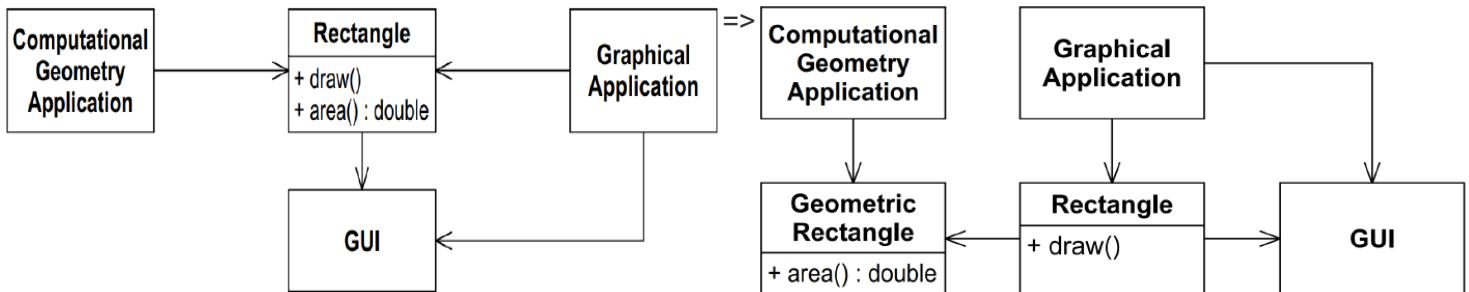
- "Für was ist was zuständig"
- Eine Klasse/Funktion hat nur eine Funktionalität

"Es sollte nie mehr als einen Grund dafür geben, eine Klasse zu ändern"

=> Vermeidung von Seiteneffekten

Kann auf Klassen-, Methoden- und Komponentenebene angewendet werden.

Dies ist wichtig, da wenn eine Klasse mehr als eine Zuständigkeit hat, dann werden auch diese welche bei der Nutzung dieser Klasse nicht benötigt werden implizit gekoppelt. Wenn nun eine dieser Zuständigkeiten verändert wird kann die Zuständigkeit der anderen beeinträchtigt oder behindert werden.



Auf Komponentenebene wird SRP zum Common-Closure-Prinzip

Auf Architekturebene wird SRP zum Axis-of-Change-Modell

OCP = Open Closed Principle

"Wie baue ich meine Software offen für Erweiterungen aber geschlossen für Veränderungen"

Open -> Erweiterung

Das Verhalten eines Moduls bzw. einer Klasse soll erweitert werden können, wenn sich die Anforderungen der Anwendung ändern.

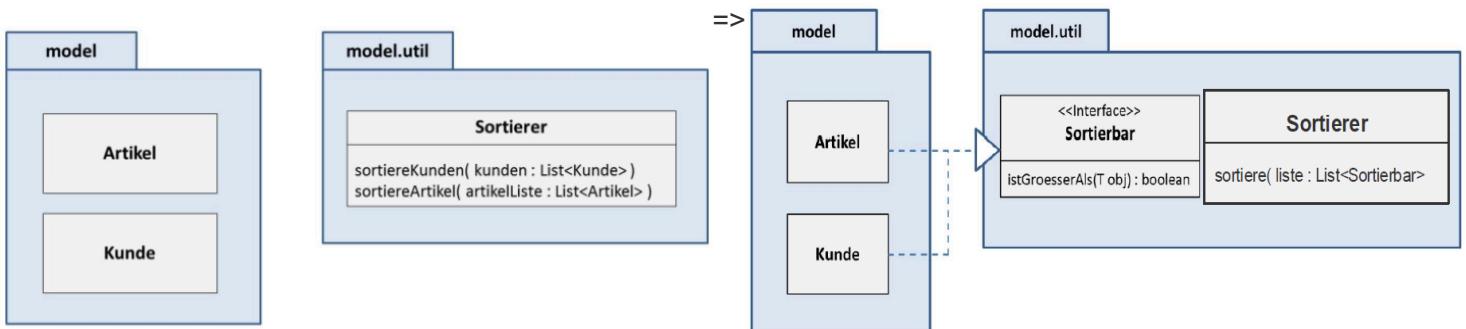
Closed -> Veränderungen

Das Erweitern des Verhaltens eines Moduls bzw. einer Klasse soll keine Änderungen am bestehenden Quellcode des Moduls beinhalten => Die ausführbare Version des Moduls/der Bibliothek bleibt unangetastet

| Die Erweiterungen sollen die Klasse nicht kaputt machen.

Änderungen sollten Lokal bleiben und keine Seiteneffekte haben.

Wenn ein starres Design vorliegt kann eine Änderung zu einer Kaskade von Änderungen führen.



> In Beispiel 2 Liegt das Interface Sortierbar im model.util, da es zu dem Sortierer gehört. Wenn die Klassen den Sortierer nutzen wollen müssen sie auch das Interface unter dessen Hoheit implementieren.

Zielsetzung ist es, das System so zu gestalten, dass es leicht erweiterbar ist, ohne einen zu hohen Einfluss durch Modifikatoren zuzulassen.

Wird erreicht durch:

- Unterteilung des Systems in Komponenten
- Anordnung der Komponenten in einer Abhängigkeitshierarchie
- Komponenten niedrigerer Ebenen durch Änderungen von Komponenten höherer Hierarchien schützen

Liskovsches Substitutionsprinzip

- "Leitlinie für Vererbung"
- Unterklassen müssen immer Oberklassen substituieren können

Vererbung bedeutet Substituierbarkeit und sollte nicht als eine ist-ein Beziehung interpretiert werden.

| Untergeordnete Klassen einer Vererbungshierarchie können die überliegenden vollständig ersetzen

ISP = Interface Segregation Principle

"Clients sollten nicht gezwungen sein von Interfaces abzuhängen, die sie nicht verwenden"

Unnötige Interfaceverkettungen oder große/riesige Interfaces vermeiden!

| Machen sie kleine Interfaces => Interfaces sollten immer eine Rolle haben, welche das Objekt spielen kann

Simpel heruntergebrochen soll vermieden werden, dass eine Klasse ein großes Interface mit zu vielen Eigenschaften implementieren muss obwohl nur eine Eigenschaft dieses Interface implementiert werden soll.
Lösung = Implementierung mehrerer kleiner Interfaces die jeweils nur eine Eigenschaft verkörpern so, dass eine Klasse nur das implementiert was sie auch braucht.

DIP = Dependency Inversion Principle

Ganz wichtig!

"Module hoher Ebenen sollten nicht von Modulen niedrigerer Ebenen abhängen. Beide sollten von Abstraktionen abhängen."

"Abstraktionen sollten nicht von Details abhängen => Details sollten von Abstraktionen abhängen!"

Beispiel für dieses Principle = Abstract Factory

=> Iterator weiß welche Datenstruktur vorliegt und kann passend zur Datenstruktur einen Iterator auswählen

DIP besagt, dass Systeme, in welchen sich Quellcode-Abhängigkeiten ausschließlich auf Abstraktionen beziehen anstatt auf konkrete Realisierungen, am flexibelsten sind.

=> "High-Level"(Layer) sollen nicht von "Low-Level"(konkrete Implementierungen) abhängig sein

Dieses Prinzip ist nicht durchzuhalten! => Abhängigkeiten von stabilem konkreten Code sind erlaubt.

API-Design

Benutzbarkeit = Leicht verständlich und erlernbar sein

Effizienz = geringe Übertragung von Datenvolumen

Zuverlässigkeit = Wie wird mit Fehlern umgegangen? => Ein Fehler bei Verwendung sollte nicht in einem Absturz resultieren!

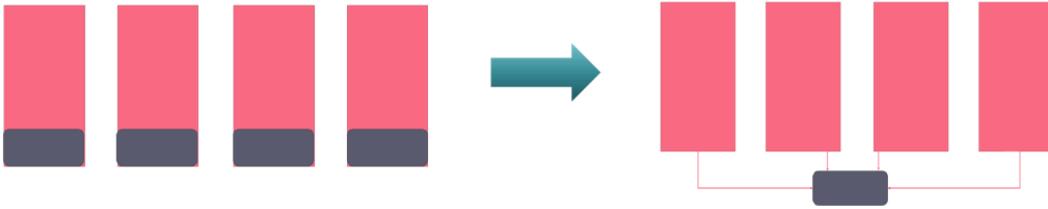
Wichtig:

- Konsistenz = Durchgängige Namensgebung
- Verständlichkeit = Konventionen
 - Getter und Setter sollten auch so benannt sein (getId(), setId(int id))
- Eine gute API sollte schwer falsch zu benutzen sein!
 - Eine gute API sollte nicht nur einfach zu benutzen sein, sondern auch schwer sein sie falsch zu verwenden
- Leaking References vermeiden
 - Eine API sollte keine Referenzen zurückgeben (modifizierbare Interna)
 - Wenn eine beispielsweise eine Liste zurückgegeben wird sollte entweder eine Kopie dieser zurückgegeben werden oder eine unmodifizierbare Version.
- Keine null Rückgaben!
 - Lieber ein eigenen Typ/Fehler zurückgeben als stumpf null

Weitere Konzepte

DRY = Dont Repeat Yourself

Ziel Redundanz vermeiden und Funktionalität zentralisieren



Vorsicht: Kann Abhängigkeiten einführen

YAGNI = You Aren't Gonna Need It

Unnötiges weglassen => Erst implementieren wenn es benötigt wird

KISS = Keep It Simple And Stupid

Einfachheit ist eine erforderliche Eigenschaft von Softwaresysteme

- Gilt für Gestaltung und Implementierung

Wenn Software kompliziert ist als sie sein muss sinkt ihre Qualität

=> höhere Komplexität verringert Wartbarkeit, behindert Wiederverwendbarkeit und kann zu Zunahme der Anzahl von Fehlern führen.

Fazit von Design Prinzipien

Die Anwendung der Prinzipien führt nicht automatisch zu besserer Software. Meistens landet man bei "es kommt darauf an!" abhängig von dem jeweiligen Fall.

Architekturen für Verteilte Systeme

Verteiltes System = Zusammenschluss unabhängiger Computer, die sich für den Benutzer als ein einziges System präsentieren.

- Menge interagierender Prozesse (oder Prozessoren), welche über keinen gemeinsamen Speicher verfügen und daher mit Nachrichten miteinander kommunizieren.

Client-Server-System

Viele Clients greifen auf einen oder mehrere Server zu.

Verteilte Anwendung

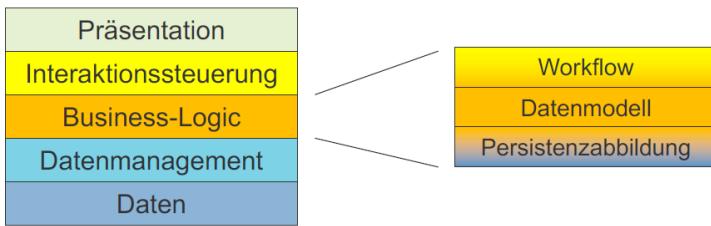
Durch die Programmierung der Anwendung wird das verteilte System erstellt.

Verteiltes Betriebssystem

Das Betriebssystem selbst ist verteilt, für Benutzer und Anwendungen ist dies nicht sichtbar.

Schichtenarchitektur

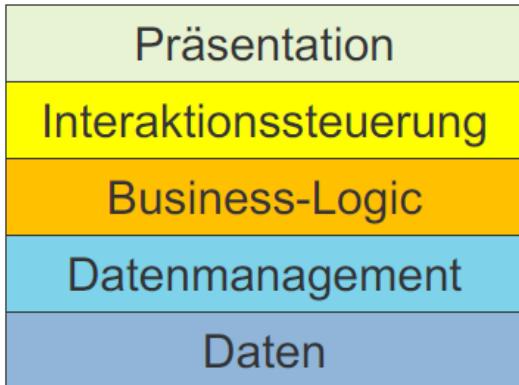
- Graphische Präsentation (Benutzeroberfläche)
- Benutzungsinterface (Interaktionssteuerung)
- Datenverarbeitung (Business-Logic)
- DBMS = Datenbankmanagementsystem
 - Datenmanagement
 - Daten



Verstecken von Komplexität nach unten (Obere Schichten können nur auf Schicht untendrunter zugreifen (z.B. durch Observer))

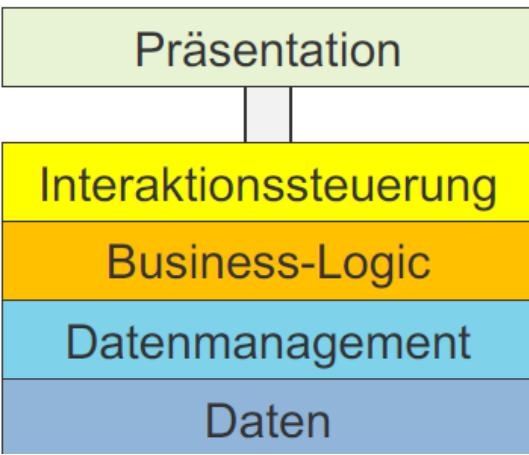
Monolithische Systeme

Standalone-Systeme = Alles auf einem Rechner



Komplette Anwendung läuft zentral auf einem Server

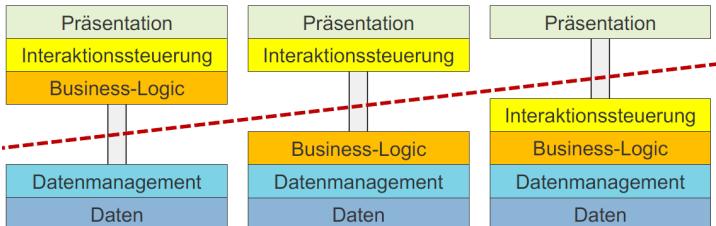
Interaktive Benutzung nur über "dumme" Terminals



Client/Server-Systeme

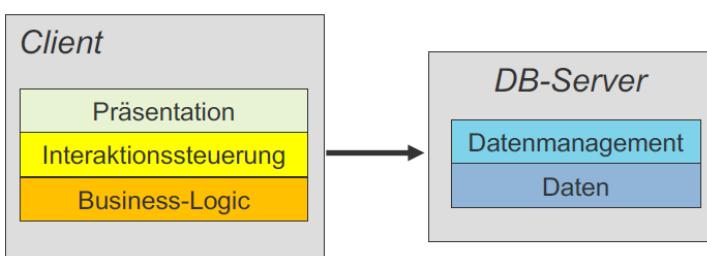
Leistungsfähige PCs ermöglichen Ausführung auf Nutzerrechnern

- Bsp. Fileserver, Datenbank-Server, Workflow-Engines



1. Logik auf Client
2. Logik in der Datenbank (Stored Procedures)
3. Logik und Anwendungssteuerung innerhalb des DBMS

Klassische Two-Tier Architektur



Vorteile

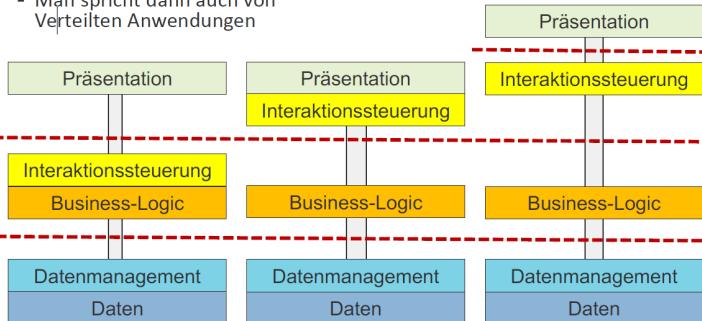
- Einfaches Programmiermodell
- Applikationslogik liegt hauptsächlich auf dem Client

Nachteile

- Hohe Anforderungen an die Client-Rechner (hohe Kosten)
- Nicht unbegrenzt skalierbar
- Softwareverteilungsproblem: Client-Versionen müssen alle synchron gehalten werden

Verteilte-Anwendungen / Three-Tier / n-Tier Architekturen

- Man spricht dann auch von Verteilten Anwendungen

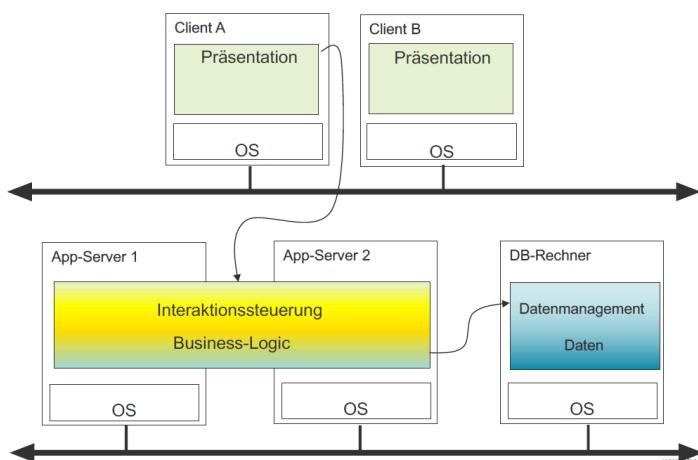


Verteilung bedeutet einfach nur, dass das Programm auf diverse Rechner verteilt wird.

Verteilung kann sowohl Vertikal, Horizontal als auch in beiden Dimensionen erfolgen.

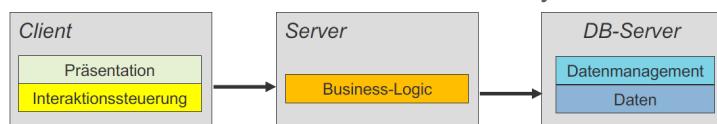
Vertikale Verteilung = Schichten liegen auf unterschiedlichen Rechnern

Horizontale Verteilung = Anzahl der Schichten



Aufteilung in DB, Logik(Backend) und Presentation(Frontend)

So funktionieren die meisten Webseiten/Systeme



Middleware

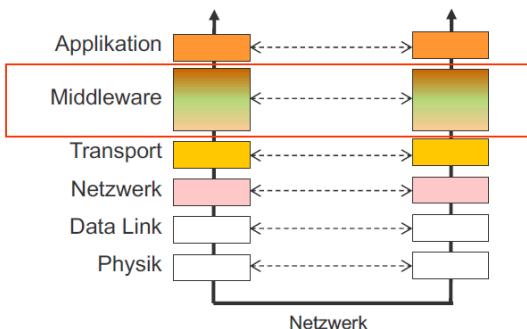
Die Middleware liegt zwischen den Betriebssystemen (OS) der Rechner (Rechner A, B, C) und der verteilten Anwendung. Sie bietet Middleware-Services, die die Kommunikation und Koordination zwischen verschiedenen Rechnern in einem verteilten System ermöglichen.

- Namensdienst
- Kommunikationsdienst
- Filedienst
- Zeitdienst

- Konkurrenzdienst
- Transaktionsdienst
- Sicherheitsdienst

Zusammengefasst bieten Middleware-Services die Infrastruktur, die die Entwicklung und den Betrieb verteilter Anwendungen durch Standardfunktionen vereinfacht.

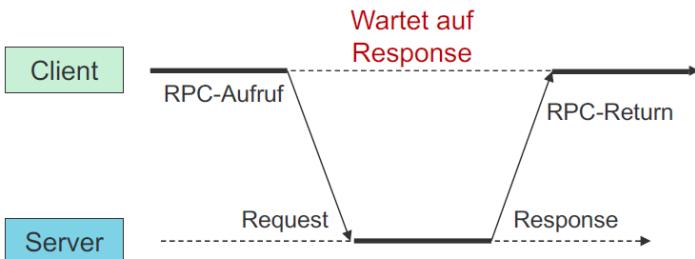
Die Middleware kapselt die Anwendung von den benutzten Protokollsichten



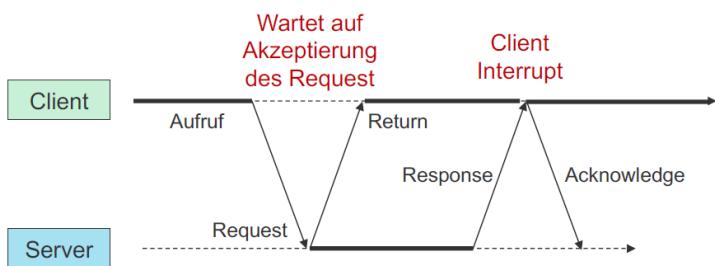
Kommunikationsarten

Synchron	Asynchron
http, REST	fetch(JavaScript), JMS(Messaging)
One-to-One	One-to-Many
http, Rest, fetch, JMS mit Queues	Eventauslieferung beim Observer, JMS mit Topics

Synchrone Kommunikation



Asynchrone Kommunikation



Kommunikationsfehler

Mögliche Fehler:

- Request geht verloren oder wird verzögert
- Response geht verloren oder wird verzögert
- Client oder Server sind zwischenzeitlich nicht verfügbar

Hier ist wichtig wie damit umgegangen wird. Wird ein Request erneut gesendet, wie lange wartet man auf die Antwort, etc.

RMI (Remote Method Invocation)

RMI = Java-Mechanismus zur Realisierung der Interprozesskommunikation

Mit Hilfe von RMI können Methoden entfernter Objekte aufgerufen werden

Ziel: Aufruf sollte dabei möglichst transparent sein

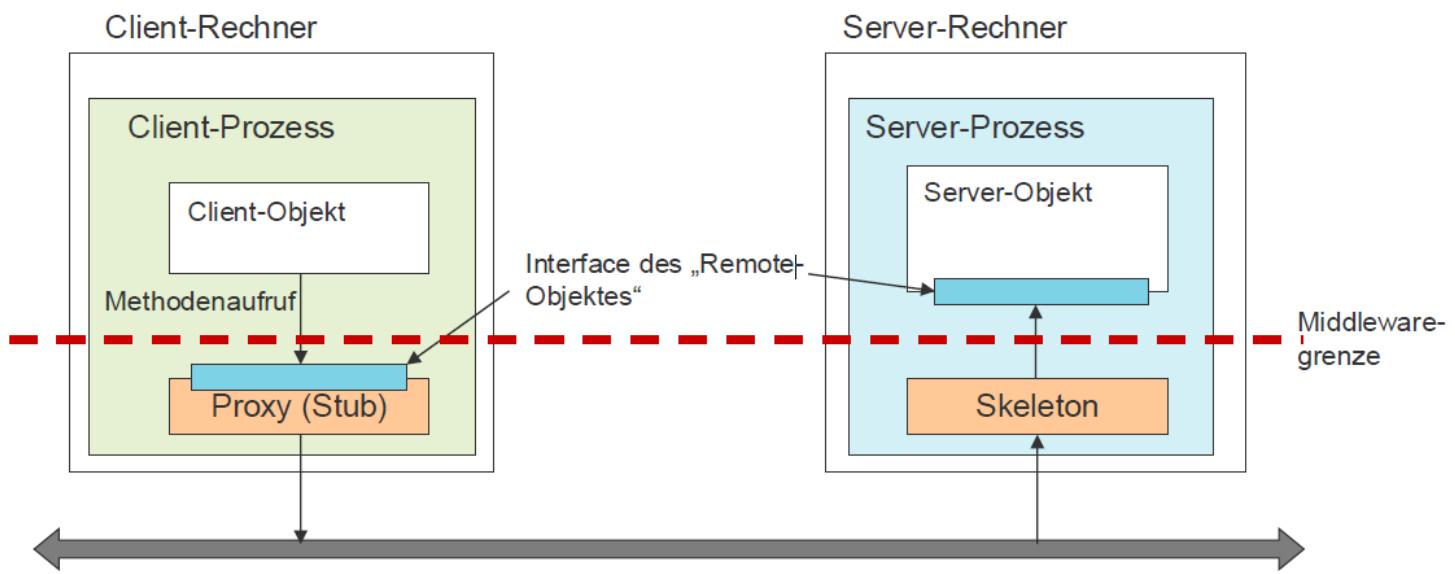
RMI nutzt Proxy Pattern

Stub und Skeleton Repräsentieren die Platzhalter => Proxy

Architektur von RMI

Server = Dienstanbieter

Client = Dienstnehmer



Codebeispiel: Server

```

public class ServerMain{           | Registrierung im Naming-Service (RMIServer)
public static void main(String[] args)
{
try
{
    Implizite Erzeugung der Skeletons
    Hello helloObj = new HelloImpl();

    UnicastRemoteObject.exportObject(helloObj,0);
    Registry registry = LocateRegistry.getRegistry();
    // Registry registry = LocateRegistry.createRegistry(1088);
    registry.rebind("rmi://Hello", helloObj);
    System.out.println("Server is ready and waiting");
}
catch( Exception exce){
    exce.printStackTrace();
}
}
}

```

Mit rebind(..) werden Einträge überschrieben.
Weitere Methode wäre bind(..)

ExportObjekt => Erzeugt Skeleton und macht Sockel auf

LocateRegistry.getRegistry() => Sucht Naming Service (falls dieser nicht läuft startet dieser).

Konvention Protokoll vorne anfügen (Bsp. "rmi://Hallo" und nicht "//Hallo")

rebind() überschreibt falls es den Aufruf schon gibt

bind() versucht Aufruf zu setzen und wirft Fehler, falls schon belegt

Codebeispiel: Client

```

public class ClientMain{
public static void main(String[] args)
{
try
{
    Registry registry = LocateRegistry.getRegistry();

    Hello hello = (Hello) registry.lookup("rmi://Hello");
    System.out.println(hello.getHello());
}
catch(Exception exce)
{
    exce.printStackTrace();
}
}

```

Anfrage an den Naming-Service

Hello = Name des entfernten Objekts

LocateRegistry.getRegistry() => Sucht Naming Service
registry.lookup("rmi://Hello"); => Ruft Hello von Remote Objekt auf

Reihenfolge der Ausführung

- Starten der rmiregistry (in Shell)
 - rmiregistry repräsentiert Naming-Service
 - Remote-Interfaces müssen im rmiregistry-Classpath stehen
 - Am einfachsten startet man die rmiregistry im "Serververzeichnis"
- Starten des Servers (in Shell)
- Starten des Clients (in Shell)

Middleware bei RMI

- Stub = Proxy => Macht Netzwerkrequest
- Skeleton = Socketlistener = Nimmt Netzwerkrequest entgegen und verwaltet das Serverobjekt

Middleware = Vermittlungsschnittstelle welche möglichst transparent weggekapselt werden soll.

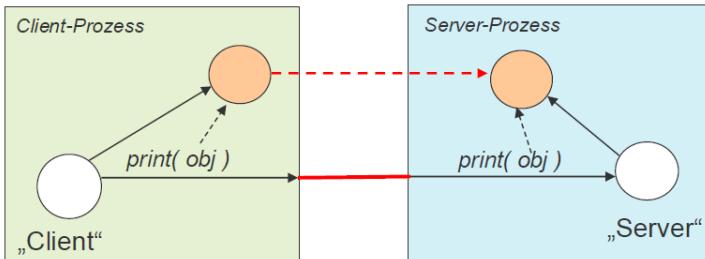
Wichtig ist, dass man bei RMI bei mehreren parallelen Zugriffen auf den Server direkt im Multithreading ist und damit Concurrency Konflikte vermeiden muss!!!

=> Nebenläufige Programmierung

Grund dafür ist, dass alle Threads Zugriff auf den Heap haben D.h. Heap-Variablen werden gemeinsam benutzt!

Parameterübergabe

Bei RMI findet ein Remote Aufruf statt also ein Call by Value => Es werden Kopien des Objekts erzeugt



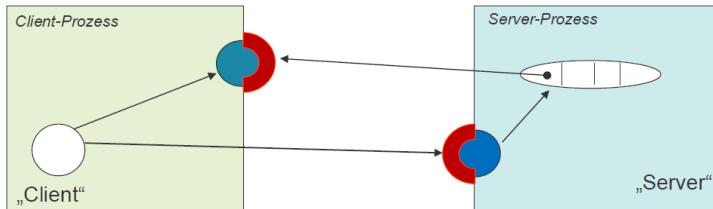
Problem mit RMI: Request-Response

Request-Response Muster= Client stellt Request, Server reagiert darauf (Response)

- Server Kann Client nicht aktiv benachrichtigen

Workaround: Callback Design Pattern

Callback Design



Client stellt auch Remote-Objekt zu Verfügung und gibt Server eine Referenz darauf

Distributed Garbage Collection

Objekt darf erst gelöscht werden, wenn:

- keine lokalen Referenzen existieren
- keine entfernten Referenzen existieren

Zusätzlich kann mit Timeout gearbeitet werden.

Java Naming and Directory Service

Bsp. für Naming Service = RMI_Registry

Naming Service enthält Name-Wert-Paare

- Namen sind eindeutig
- Werte stellen Ressourcen bzw. Objekte dar, welche gemeinsam genutzt werden sollen.

JNDI = Java Naming and Directory Interface

- API welches die Möglichkeit bietet, Naming und Directory Service Funktionalitäten in Java Anwendungen zu nutzen.

```
Properties prop = new Properties();
prop.put(Context.PROVIDER_URL,
    "rmi://servername:1099");
prop.put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
    "com.sun.jndi.rmi.registry.RegistryContextFactory");

Context ctxt = new InitialContext(prop);

Hallo halloObj = new HalloImpl();
ctxt.rebind("Hallo", halloObj);
```

Default Port der RMI-Registry.

Falls ein Objekt unter dem Namen schon existiert, wird es ersetzt.

Alternativen für RMI

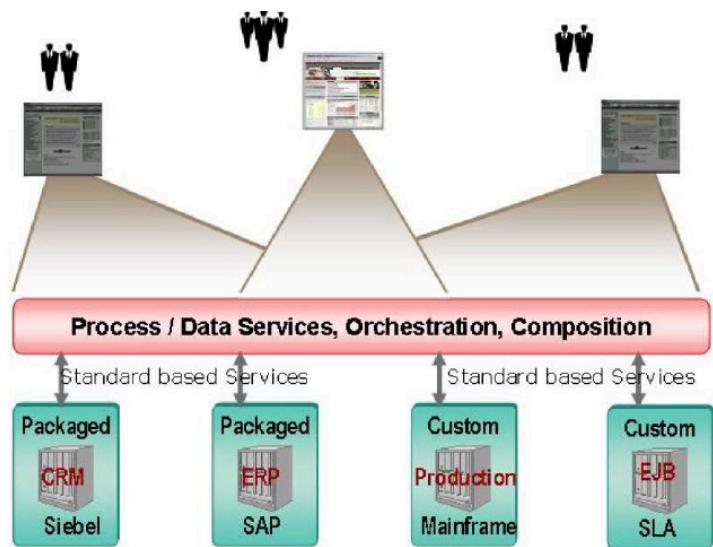
CORBA (Common Object Request Broker Architektur)

Probleme mit CORBA => nicht Internettauglich

Service Oriented Architektur (SOA)

Idee der SOA = Schnittstellen werden zu standardisierten Services umfunktioniert

- allgemeine Mechanismen zur Beschreibung von Finden und Kommunikation mit Services benötigt
- Middleware orchestriert Services und ist selbst als Service erreichbar



Allg. Definition SOA

SOA = Paradigma für die Strukturierung und Nutzung verteilter Funktionalität, die von unterschiedlichen Benutzern verantwortet wird.

SOA = Architekturmuster, welches den Aufbau einer Anwendungslandschaft aus einzelnen Anwendungen beschreibt.

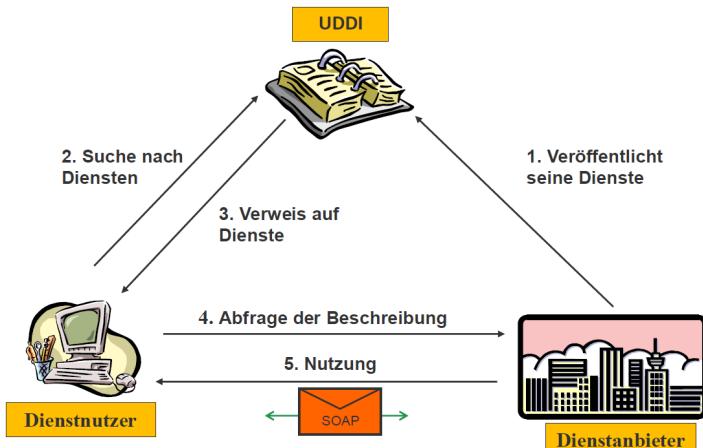
- Die Anwendungen sind lose gekoppelt, indem sie ihre Funktionalitäten durch Services anbieten.

Web Services

- XML Standards
 - Web-Services stellen eine Technologieplattform dar, mit deren Hilfe Servicearchitekturen realisiert werden können.
- Web Services basieren auf Text ("Jede Programmiersprache kann Text")

- Unabhängiger Aufbau durch Serialisierung/Deserialisierung von Textnachrichten

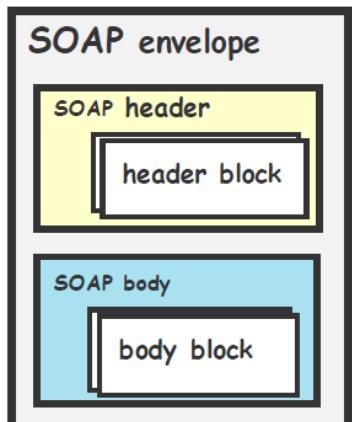
Web Service Dreieck



UDDI = Universal Description, Discovery, and Integration => Naming Service

SOAP = Simple Object API (SOAP)

SOPA-Spezifikation legt fest, wie Nachrichten aufgebaut sein müssen um als SOAP-Nachricht zu gelten.
 SOAP = Kommunikationsprotokoll (textbasiert)



Aufbau einer SOAP Nachricht

```
<s:envelope xmlns:s="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/">
  <s:body>
    <ns2:isCreditworthy xmlns:ns2="http://bank/">
      <arg0>Hans</arg0>
      <arg1>100.0</arg1>
    </ns2:isCreditworthy>
  </s:body>
</s:envelope>
```

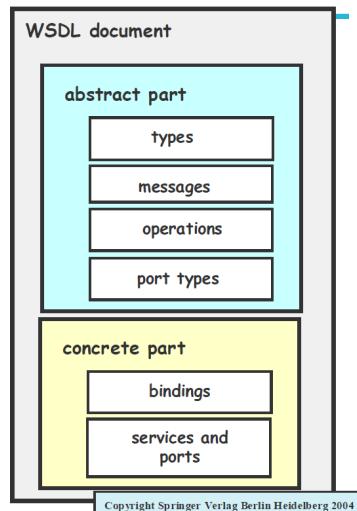
Beispiel einer SOAP Nachricht für einen Kreditdienst

WSDL = Web Service Definition Language

XML-Vokabular zur Beschreibung von Schnittstellen

WSDL beschreibt:

- bereitgestellte Funktionen
- Datentypen der Nachrichten (Request und Response)
- Für Protokoll relevante Informationen
- Adressen unter denen Dienste erreichbar sind



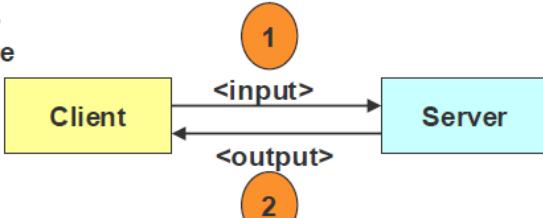
Element	Definition
definitions	Wurzelement
types	Definiert Benutzerdefinierte Datentypen
messages / operations	Benennt Nachrichten
portType	Definiert Ein- und Ausgabenachrichten
binding	Beschreibt Details, wie Nachrichten über das Netzwerk übertragen werden
service	Beschreibt die Adressierung des Web Service

Arten des Nachrichtenaustauschs

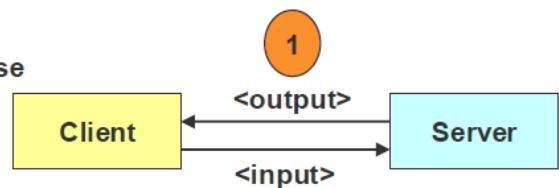
One-way



Request-Response



Solicit-Response

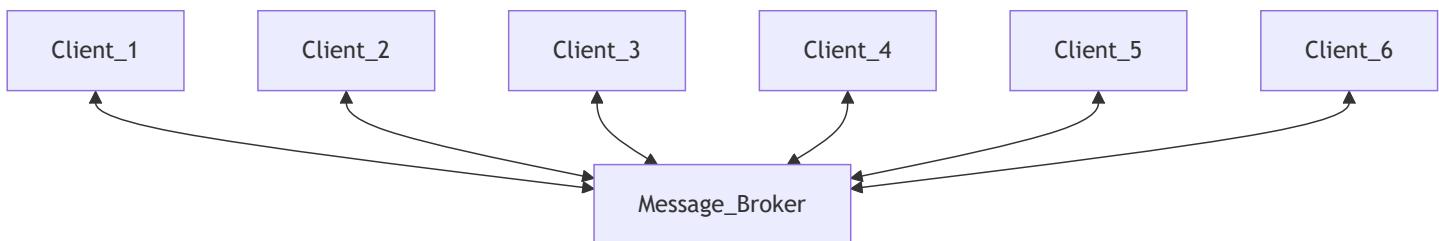


Notification



- One Way
 - Nur eine Input-Nachricht
- Request-Response
 - eine Input-, eine Output-, ggf. fault-Nachricht
- Solicit-Response
 - Operation hat Output- und Input-Nachricht => Aktion geht von Server aus!
- Notification
 - Notification von Server an Client
 - Hat nur eine Output-Nachricht

Java Messaging System (JMS)



Eine Anwendung, die auf einem Messaging System beruht, wird oft als loses gekoppeltes System bezeichnet.

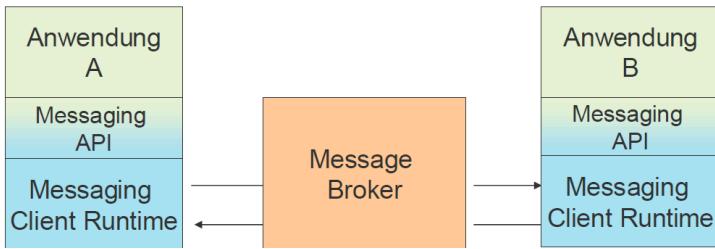
Messaging System wird dazu verwendet, dass mehrere Anwendungen Informationen als Nachrichten austauschen.

- Nachricht = Paket aus Daten und Routing Informationen
- Nachrichtenversand über MOM

Nachricht an Message Broker = Synchron
Asynchron durch zeitliche Entkopplung

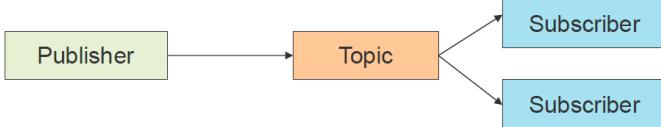
Kommunikation zwischen Teilelementen = Asynchron

MOM = Message Orientated Middleware

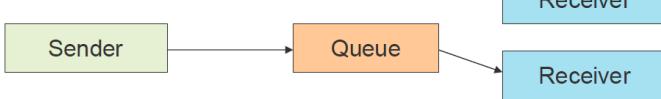


Messaging Modelle

- Publish and Subscribe (Pub/Sub) (1 → Viele)



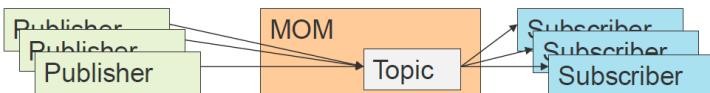
- Point-to-Point (P2P) (1 → 1)



Publish Subscribe (Pub/Sub)(1 -> Viele)

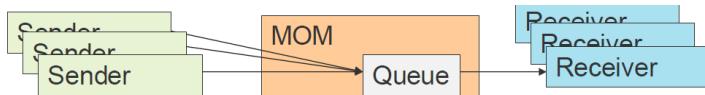
Vergleichbar mit Newsletter

- Einer oder mehrere Publisher(Quellen) senden Messages an ein Topic
- MOM leitet Messages an alle Subscriber(Empfänger) weiter
 - Information wird an alle, welche das Topic abonniert haben ausgeliefert
 - Subscriber registrieren sich bei MOM für Topics



Point to Point (P2P) (1->1)

- Ein oder Mehrere Sender stellen Messages in eine Queue
 - Nachricht kann von einem Receiver abgeholt werden (aus Queue rausnehmen)
 - Alternativ liefert MOM Nachricht an einen Empfänger aus
- **Eine Message wird an genau einen Empfänger ausgeliefert**



Gut skallierbar, da beliebig Receiver hinzugefügt/entfernt werden können.

1. Erzeugung einer Connection
2. Auf Connection wird eine oder mehrere Sessions erzeugt

3. Auf Session werden eine oder mehrere Sender/Receiver erzeugt
4. Registrierung and Queue (Nachrichten empfangen/ausliefern)

Asynchrones Lesen per Observer

- Registrierung von Listenern (onMessage)
 - Beim Aufruf wird ein neuer Thread gestartet (dadurch asynchron)

Broker Varianten

- Internal Broker = Der Message Broker ist direkt innerhalb der Anwendung oder des Application Servers integriert
- External Broker = Der Message Broker wird als eigenständiger externer Service betrieben. Anwendungen verbinden sich über das Netzwerk mit diesem Broker.
- Embedded Broker = Der Broker ist in die Anwendung selbst eingebettet, d. h., er läuft im selben Prozess wie die Anwendung.

Zusammenspiel der Komponenten (Client, JNDI, Messagebroker und Messageserver)

1. Client schaut wo liegt das Messaging service (lookup) => Referenz auf JMS-Client Runtime
2. Erzeuge Connection
3. Erzeuge Session (Auf einer Connection können mehrere Sessions liegen)
 - Senden/Empfangen kann unterschiedliche Quality of Service unterstützen. Diese QOS werden an der Session festgelegt.
 - Je höher QOS ist desto aufwendiger diese Nachrichten zu senden
4. Lookup Topic/Queue => Womit möchte ich kommunizieren
 - Man kann auch dynamisch Topics/Queues erzeugen
5. Erzeuge Publisher/Subscriber (Sender/Receiver)
 - Topic Publisher/Subscriber
 - Queue Sender/Receiver
6. Message Handling

Kontaktaufnahme zu MOM

1. MOM-System registriert einen Naming-Service
 - sogenannte Connection-ListFactory
 - (optional) eingerichtete Queues
2. Über Connection-Factory wird Connection zu MOM-System erzeugt
3. Von MOM-System wird eine Session angefordert
 - Bei Session wird **QOS** spezifiziert

Quality of Service (QOS)

- AUTO_ACKNOWLEDGE
- DUPS_OK_ACKNOWLEDGE
- CLIENT_ACKNOWLEDGE

Message Typen

Text	Test Payload = String
Object	Objekte welche serialisiert/deserialisiert werden. Klassendefinition muss bei Sender und Empfänger definiert sein.
Byte	primitive Datentypen(nummerisch)
Stream(Streaming)	Sequenz von primitiven Typen => StreamMessage respektiert die Einfügsreihenfolge
Map	Name/Value-Paare-Paare

Aufbau einer Message

Message besteht aus drei Teilen (Header, Properties und Payload)

Header = wird automatisch von MOM gesetzt (Destination, DeliveryMode, Message ID, Priority ...)

Properties = Benutzerdefinierte Properties

Payload = Inhalt (Text, Byte, Object, etc.)

Features

Selektoren

Selektoren "Filtern" die Nachrichten auf bestimmte eigenschaften => Vorsortierung anhand der Properties =>
Client empfängt nur Nachrichten "wie er möchte"

Temporäre Queue

Zwischen Sender und Empfänger kann jederzeit ein "privater" Kanal eingerichtet werden, welcher nicht im JNDI sichtbar ist.

Die temporäre Queue wird mit in Session gegeben.

=> Dadurch ist asynchrones Request/Response möglich

Weitere

Nachrichten können transient (default) oder persistent(Nachricht wird gehalten bis Empfänger da ist) sein

- Meistens mit Gültigkeitsdatum um nicht ewig zu halten

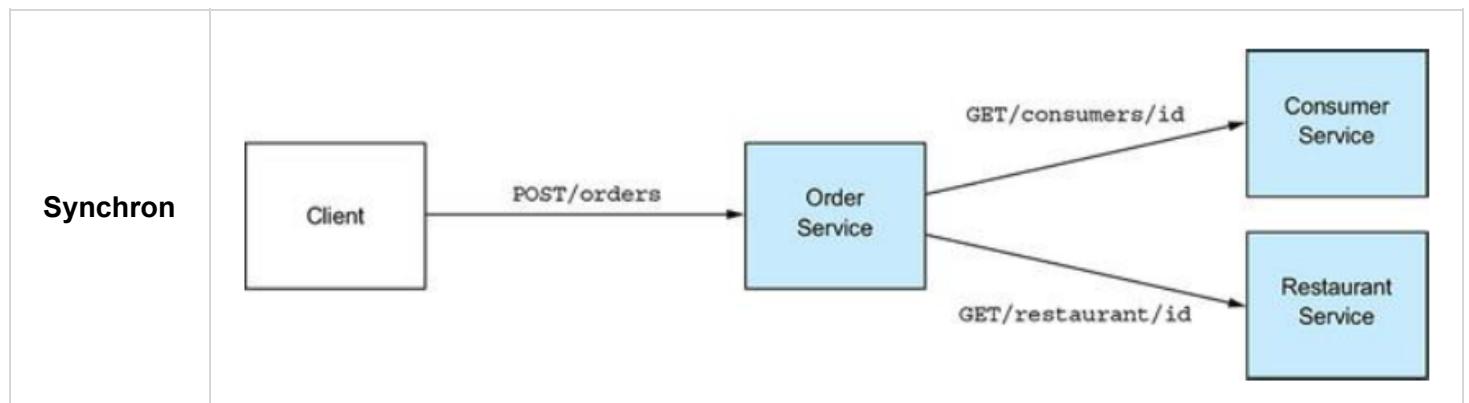
Nachrichtenversand und -empfang kann in Transaktionen eingebettet werden.

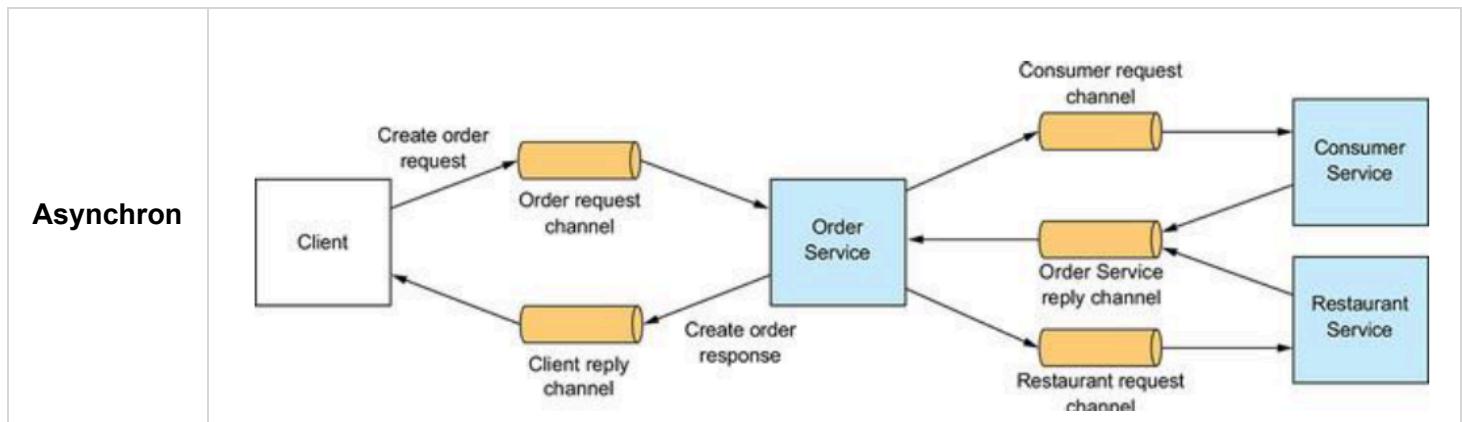
Topics können als dauerhaft gekennzeichnet werden => dasselbe wie persistente Nachrichten.

Anwendungsfälle

Nachrichtenaustausch		Fire-and-Forget
Request/ Async-Response-Pattern		Response ist Asynchron
Messaging-Based Service API		Event-Channel ist eine „One-Way“-Benachrichtigung an alle interessierten Services.

Vergleich Synchron vs. asynchron



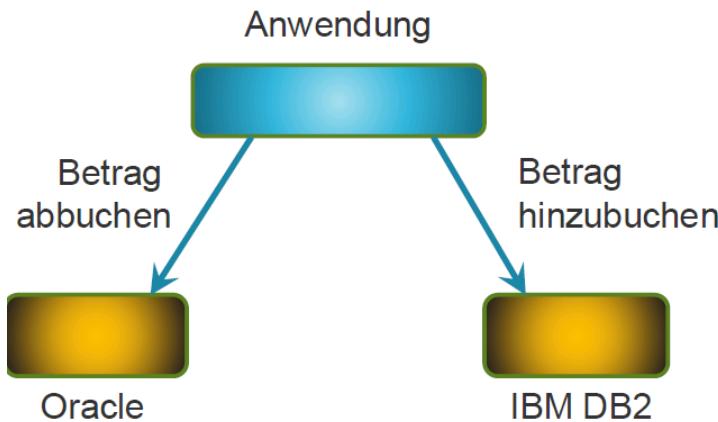


Bei Synchrone API ist Client blockiert, bis die Bestellung/Anfrage abgearbeitet ist.

- Hat jeder Service eine Verfügbarkeit von 99,5% ist die Gesamtverfügbarkeit $(99,5\%)^3 = 98,5\%$
- Bei 1 Services $(99,5)^{10} = 95,1\%$
- usw.

Verteilte Transaktionen

Verteilte Transaktionen sind Transaktionen, welche über mehrere transaktionale Systeme involviert sind.



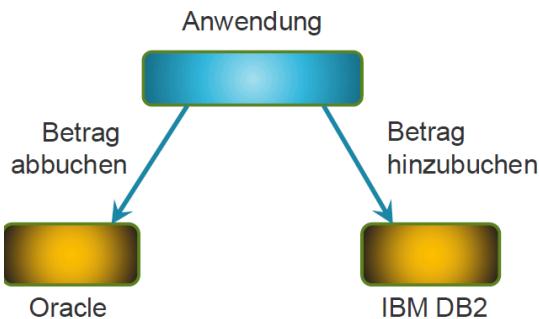
ACID

- A–Atomar
 - Eine Transaktion wird komplett oder gar nicht ausgeführt (commit oder abort)
- C–Konsistent
 - Eine Transaktion überführt einen konsistenten Zustand in einer anderen konsistenten Zustand.
 - Wird durch Transaktionsdesign realisiert
- I–Isoliert
 - Eine Transaktion läuft isoliert, wenn sie den selben Effekt hat, egal ob sie parallel mit anderen Transaktionen oder alleine abläuft.

- Wenn ich eine isolierte Umbuchung mache ist das Ergebnis erst nach Ende der Transaktion sichtbar
- Isolierungsstufen / Isolierungsgrade
 - READ COMMITTED
 - REPEATABLE READ
 - SERIALIZABLE
- D–Dauerhaft
 - Die Änderungen einer Transaktion sind nach der Transaktion dauerhaft gespeichert.
 - Die dauerhafte Speicherung der Daten muss auch nach einem Systemfehler garantiert sein.

ACID kann nur von relationalen Datenbanken garantiert werden. NoSQL-Datenbanken garantieren nicht alle ACID-Funktionalitäten. NoSQL nutzt häufig BASE.

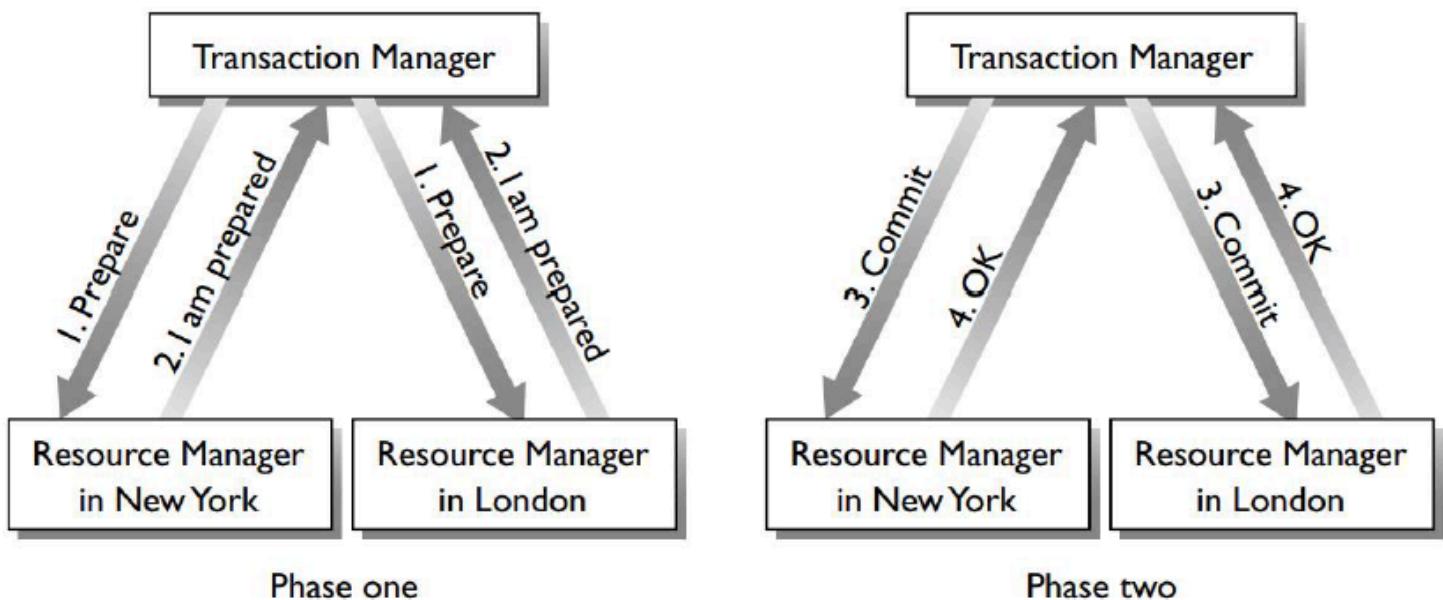
Transaktionsmanager



Ablauf

<pre> graph TD Anwendung[Anwendung] -- "Betrag abbuchen" --> Oracle[Oracle] Anwendung -- "Betrag hinzubuchen" --> IBMDB2[IBM DB2] TM[Transaktions-Manager] --- Oracle TM --- IBMDB2 </pre>	<p>Diese verteilte Transaktion muss von außen gesteuert werden Die beteiligten Systeme, müssen dafür ihre Autonomie über das Transaktionsverfahren aufgeben!</p>
<pre> graph LR subgraph TM [Transaktions-Manager] begin(txn.begin()) try1{try} oracle(txn.oracleDB.abheben("oKN", 1000)) ibm(txn.ibmDB.einzahlen("iKN", 1000)) commit(txn.commit()) catch1{catch Exception exce} abort(txn.abort()) end TM -- (1) --> Oracle[Oracle] TM -- (2) --> Oracle TM -- (3) --> IBMDB2[IBM DB] Oracle -- (4) --> TM TM -- (5) --> Oracle TM -- (5) --> IBMDB2 </pre>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwendung eröffnet Transaktion => Erhält Transaktions-ID 2-3. Beteiligte Ressourcen registrieren sich bei Transaktionsmanager unter der Transaktions-ID 4. Anwendung beendet (commit oder abort) die Transaktion mit Transaktions-ID 5. Transaktionsmanager führt Commit-Protokoll mit den an Transaktions beteiligten Ressourcen durch.

2-Phasen Commit Protokoll



Phasen:

1. Prepare Phase: Alle werden befragt ob sie den Commit machen können
 - Uncertain Phase (Wenn hier was schief läuft ist die Bestätigung da aber die Transaktion nicht durch)
 - Wenn hier was schief läuft "stehen" alle Beteiligten
2. Commit Phase: Er sagt okay vollzieht den Commit oder alle zurückrollen

X/Open-Transaktionsmodell

- Das Anwendungsprogramm initiiert Transaktionen über das TX Interface.
- Der Transaktionsmanager koordiniert alle Transaktionen und stellt sicher, dass sie korrekt abgeschlossen werden.
- Die Resource Manager führen die eigentlichen Operationen (Lesen, Schreiben) aus und werden über das XA Interface in die Transaktion eingebunden.

BASE

- BA = Basically Available
 - Stellt garantiert allen Benutzern Abfragen zur Verfügung => Keine Konsistenz garantiert
- S = Soft State
 - States können sich über äußere Einflüsse andern
- E = Eventually Consistent
 - Nicht eventuell sondern irgendwann Konsistent
 - Zustand des Systems wird schrittweise über alle Knoten repliziert.

- System wird nach und nach konsistent

Beispiel der Microservice Architektur => Nicht mit 2-Phasen-Transaktion umsetzbar => Funktioniert einfach nicht

SAGA - Transaktionsmodell

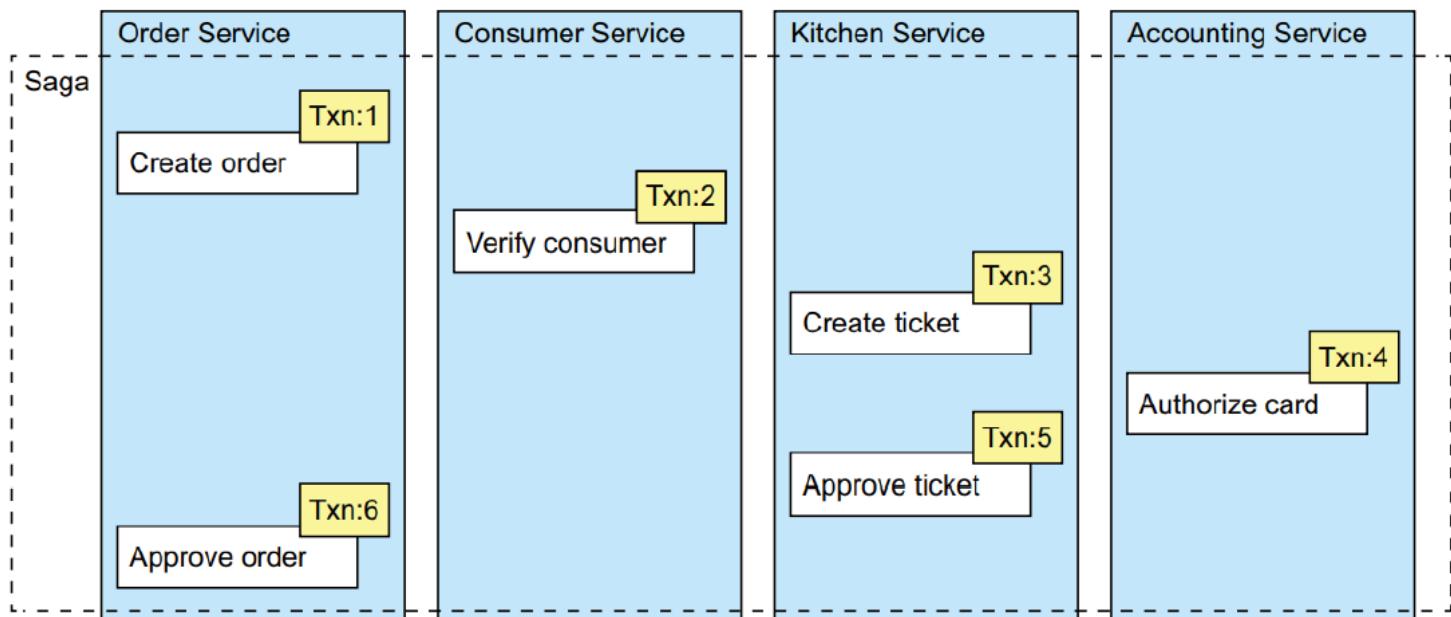
Keine Abkürzung => Geschichte Sage

Sequenz von Transaktionen, welche Dinge aktualisieren

Jede Änderungsoperation die ich habe muss eine Rückgängigkeitsmöglichkeit haben

"Ich muss mich selbst darum kümmern, dass die Dinge rückgängig machbar sind"

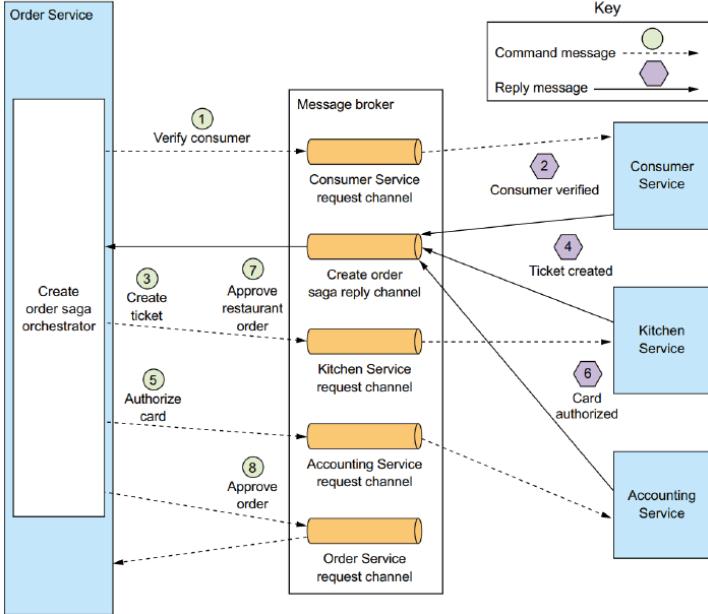
=> Aufteilung einer verteilten Transaktion in lokale Transaktionen.



Die Gesamten kleinen Transaktionen sind die Saga. Wenn etwas schief geht bei Schritt (5) müssen überall Kompensierende Transaktionen aufgerufen werden können, welche Schritt 1-4 rückgängig machen können.

Pattern: Orchestrierung

Merkhilfe => Orchester mit Dirigent => Ohne Dirigent kann Orchester nicht spielen



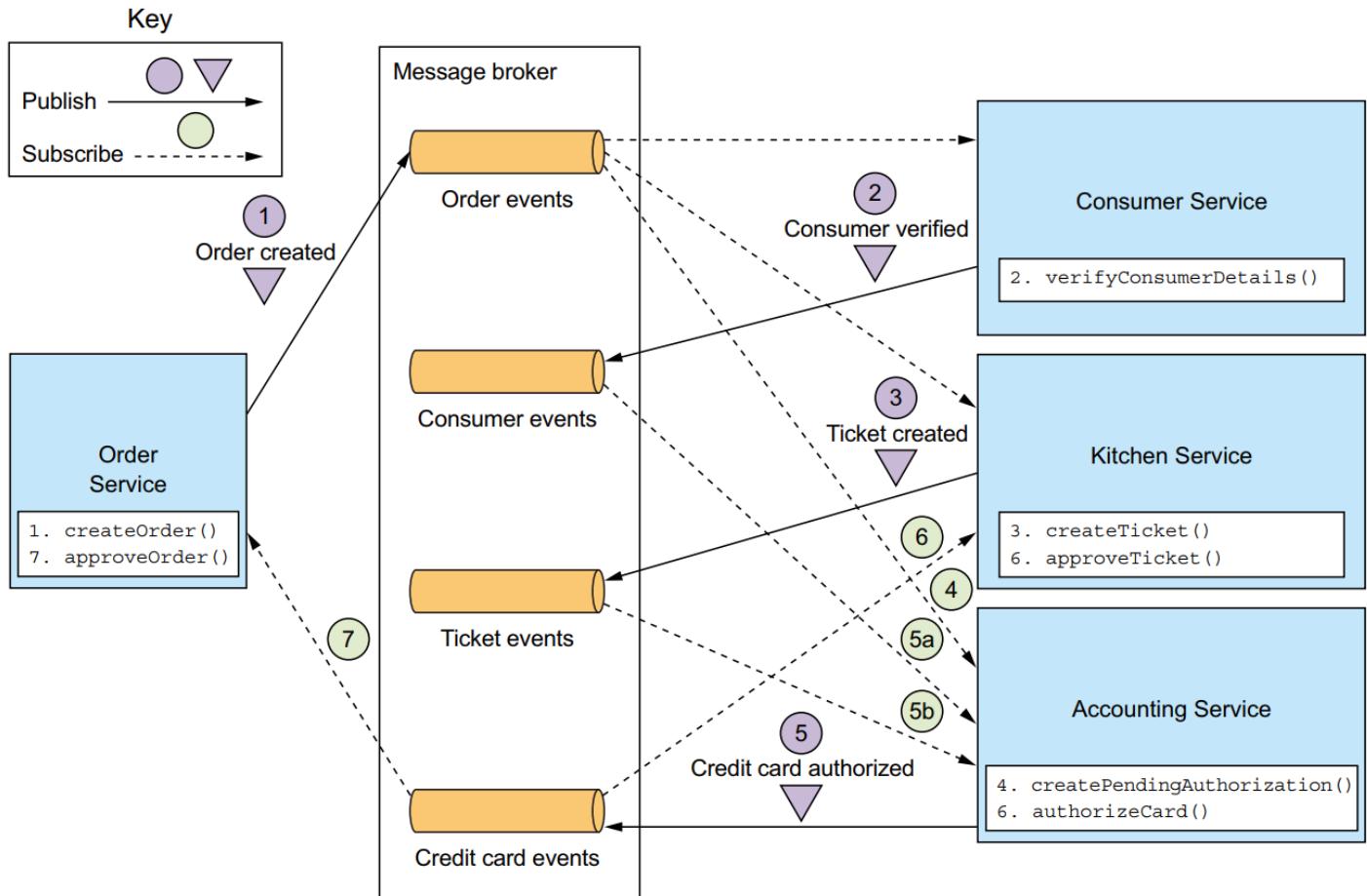
Hier nimmt der OrderService den Platz als Orchestrator/Dirigent ein. Über ihn laufen alle Prozessabläufe.

Nachteile:

- Sollte der Dirigent ausfallen kann das gesamte System nichtmehr korrekt arbeiten, da die Anweisungen fehlen
- Außerdem entsteht durch den Dirigent ein Flaschenhals, da der Dirigent alle Prozesse stattfinden abarbeiten muss, wodurch der Durchsatz ab einem gewissen Punkt sehr wahrscheinlich darunter leidet.

Pattern: Choreographie

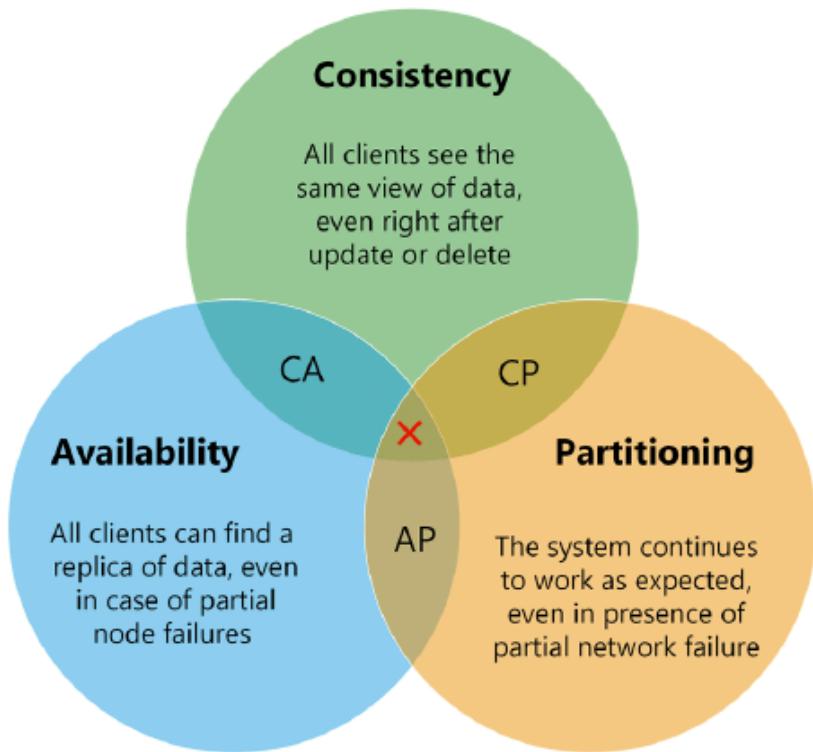
Merkhilfe => Balett => Jeder weiß was er zu tun hat und kuckt nur auf seine Nachbarn ob das klappt
Komponenten organisieren sich selbst



Jeder Service kommuniziert über bestimmte Events/Aufrufe und arbeitet nur eine Aufgabe ab ohne das große Ganze zu kennen.

CAP-Theorem

Sehr wichtig!!!



- C - Consistency (Konsistenz)
 - Alle Clients sehen zum gleichen Zeitpunkt die gleichen Daten
- A - Availability (Verfügbarkeit)
 - Alle Clients können jederzeit Lese- und Schreibzugriffe durchführen, da stets vom System beantwortet werden
- P - Partition Tolerance (Ausfalltoleranz)
 - Das System kann trotz des Ausfalls einzelner Knoten(bzw. wenn einzelne Knoten nicht mehr miteinander kommunizieren können), als Ganzes weiterarbeiten.

Man kann immer nur 2 Haben (CA, CP, AP)

- CP – Anforderung
 - Wenn man Konsistenz und Toleranz gegenüber Ausfällen fordert, kann man keine Verfügbarkeit garantieren.
- CA – Anforderung
 - Wenn man Konsistenz und Verfügbarkeit garantieren möchte, darf es zu keinen (Teil-) Ausfällen kommen.
- AP – Anforderung
 - Wenn ein System verfügbar und tolerant gegenüber (Teil-) Ausfällen (des Netzwerks) sein soll, kann keine Konsistenz zugesichert werden

REST (Representational State Transfer)

Motivation für REST

Motivation = viele Programme innerhalb einer Firma

Benötigt wird ein "einheitliches" Kommunikationsprotokoll, welches von allen Anwendungen unerstüzt wird.

=> Http

=> JSON / XML => Programmiersprachenunabhängig

Rest als Beschreibungsformat

Rest ist keine Architektur, sondern ein Rahmen für einen Architekturstil!

Häufig Client/Server Architektur auf Basis von HTTP als Trägerprotokoll

RESTful HTTP

Rest schreibt kein Protokoll vor, wird aber i.d.R mit HTTP verwendet

Exkurs HTTP

HTTP ist ein einfaches Textbasiertes Client-Server-Protokoll

GET, POST, PUT, DELETE, etc. => HTTP Aufrufe

Rest kennt nur Ressourcenbegriff

Ressource ist alles auf das zugegriffen oder verändert werden kann

Fünf Prinzipien von REST

1. Ressourcen besitzen eine eindeutige ID (adressable resources)
 - Bei RESTful HTTP sind das URLs
2. Ressourcen können unterschiedliche Repräsentationen besitzen
 - Bei RESTful HTTP ist das oft JSON oder XML
3. Standardisierte Methoden
 - Bei RESTful HTTP sind das die HTTP-Methoden GET, POST, PUT, DELETE
4. Statuslose Kommunikation
 - HTTP ist zustandslos
5. Hypermediaverwendung
 - Hypermedia As The Engine Of Application State (HATEOAS)
 - Ressourcen können verknüpft werden über Links
 - Wird von den meisten REST-Anwendungen nicht verwendet

Architekturprinzip: Adressierbarkeit

Adressierung über URI

=> Adressierung über HTTP

<http://example.com/kunde?name=Harry&plz=66482>

- http entspricht Protokoll
- Standard Port ist 80
- Kunde entspricht Ressource bzw. Pad zu Ressource
- name=Harry&plz=66482 ist der Query-String

Da jedes Objekt eine URI besitzt, können Ressourcen verlinkt werden (JSON-FORMAT)

```
{  
    "name": "Luke Skywalker",  
    "hair_color": "blond",  
    "homeworld": "https://swapi.dev/api/planets/1/",  
    "films": [  
        "https://swapi.dev/api/films/2/",  
        "https://swapi.dev/api/films/6/",  
        "https://swapi.dev/api/films/3/",  
        "https://swapi.dev/api/films/1/",  
        "https://swapi.dev/api/films/7/"  
    ]  
}
```

Repräsentationen

Ressource ist eine Abstraktion, von der bei Bedarf eine Repräsentation erzeugt wird

```
{  
    'name' : 'Albert'  
    'id' : '42'  
}
```

Repräsentation einer Person durch ID und Name

Repräsentationsanforderung

Clients können über URLs Ressourcen identifizieren und über HTTP-Methoden abrufen

Clients geben in der Regel die Repräsentationsform an, die sie erwarten

```
GET products/143 HTTP/1.1
Host: www.example.com
Accept: application/xml, application/json => Repräsentationsform, welche akzeptiert wird
```

Standardisierte Methoden

GET, PUT, DELETE sind idempotent

Nur POST ist nicht idempotent

Idempotent => Hat einmal eine Wirkung, beim zweiten mal jedoch keine

Beispiel $|-3| = 3 \Rightarrow ||-3|| = 3 \Rightarrow$ Der zweite Betrag hat keine Wirkung

Als Daumenregel gilt für CRUD(Create, Read, Update, Delete)

Aktion auf der Ressource	HTTP-Methode	RPC-Style Schnittstelle	RESTful HTTP
CREATE	POST	addBook()	POST /books
READ	GET	getBooks()	GET /books
		getAuthorsFromBook()	GET /books/{id}/authors
UPDATE	PUT bzw. PATCH	updateBook()	PUT /books/{id}
DELETE	DELETE	deleteBook()	DELETE /books/{id}

Statuscodes

Der Server kann durch HTTP-Statuscodes Informationen an den Client zurückgeben

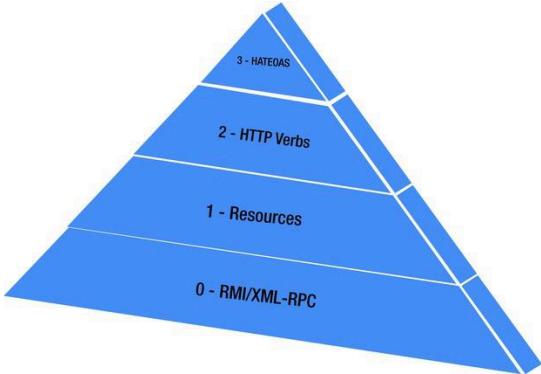
Statuscode	Wirkungsbereich
1xx	dient Informationszwecken und signalisiert, dass die Bearbeitung noch nicht abgeschlossen ist
2xx	signalisiert, dass die Bearbeitung erfolgreich abgeschlossen wurde
3xx	Zeigt Umleitungen an
4xx	wird für Client-seitige Fehler benutzt
5xx	signalisieren Fehler, die bei der Bearbeitung der Anfrage auf dem Server aufgetreten sind.

Wichtige Statuscodes

Statuscode	Nachricht	Bedeutung
200	OK	Die Anfrage war erfolgreich.
201	Created	Ein Ressource wurde neu erzeugt.
202	Accepted	Die Anfrage wurde akzeptiert aber noch nicht angeschlossen
401	Unauthorized	Die Anfrage erfordert eine Authentifizierung
403	Forbidden	Der Server verweigert die Ausführung
404	Not Found	Der Server kennt die Ressource nicht
500	Internal Server Error	Ein nicht näher spezifizierter Fehler
501	Not Implemented	Der Server unterstützt die angeforderte Funktion nicht
503	Service Unavailable	Der Server kann im Moment die Anfrage nicht bearbeiten

Richardson Maturity Model

Kategorisieren klassifizieren RESTful-Anwendungen nach Reifegrad



- Level 0
 - Http als Transportprotokoll
- Level 1
 - Ressourcen-Begriff wird verwendet => Ressourcen über eindeutige URLs angesprochen
- Level 2
 - HTTP-Befehle werden für CRUD verwendet
- Level 3
 - HATEOAS => Ressourcen sind über Links verbunden und "selbstbeschreibend"

Hypermedia

Hypermedia = Hypertext + Multimedia

Links zur Verknüpfung verschiedener Medien

REST als Architekturstil

- Definiert die Anwendung als ein System verteilter Ressourcen, welche über Links miteinander verbunden sind.
- Im Zentrum einer REST-API stehen die Ressourcen, welche über URLs identifizierbar (über Links erreichbar) sind.
- Um Ressource zu verändern muss Repräsentation der Ressource verändert an diese geschickt werden.

Best Practices

1. Nomen für Ressourcen im Plural

- /vehicles => Fahrzeuge
- /vehicles/12 => Fahrzeug nummer 12

2. Keine Verben in URLs

- /getColor Schlecht
- /color Gut

3. Kein / am Ende

- /vehicles/data/power/ Schlecht
- /vehicles/data/power Gut

4. Vorsicht bei Verwendung von Trennzeichen

- /testAPI/dasIstNixGut Schlecht
- /testAPI/das_ist_nix_gut Schlecht
- /testAPI/das-ist-okay Gut

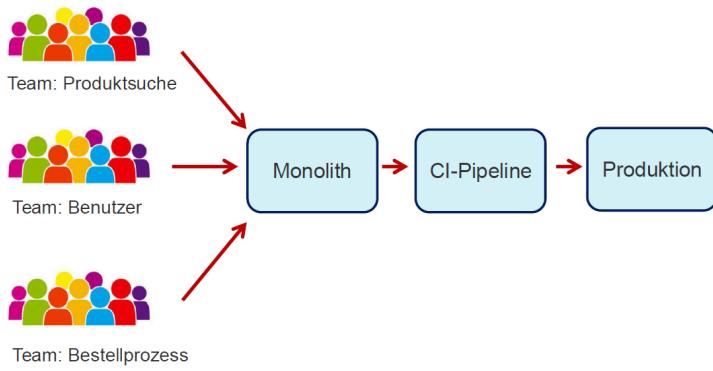
Microservices

Vorteile: Skalierbarkeit, Geschwindigkeit, Kopplung, etc.

Nachteile: Automatisches Build- und Deployment notwendig, Komplexe Infrastruktur und Runtime (Cloud) notwendig

Typisches Implementierungsszenario für Produkt am Beispiel Monolith

Benutzung CI-Pipeline



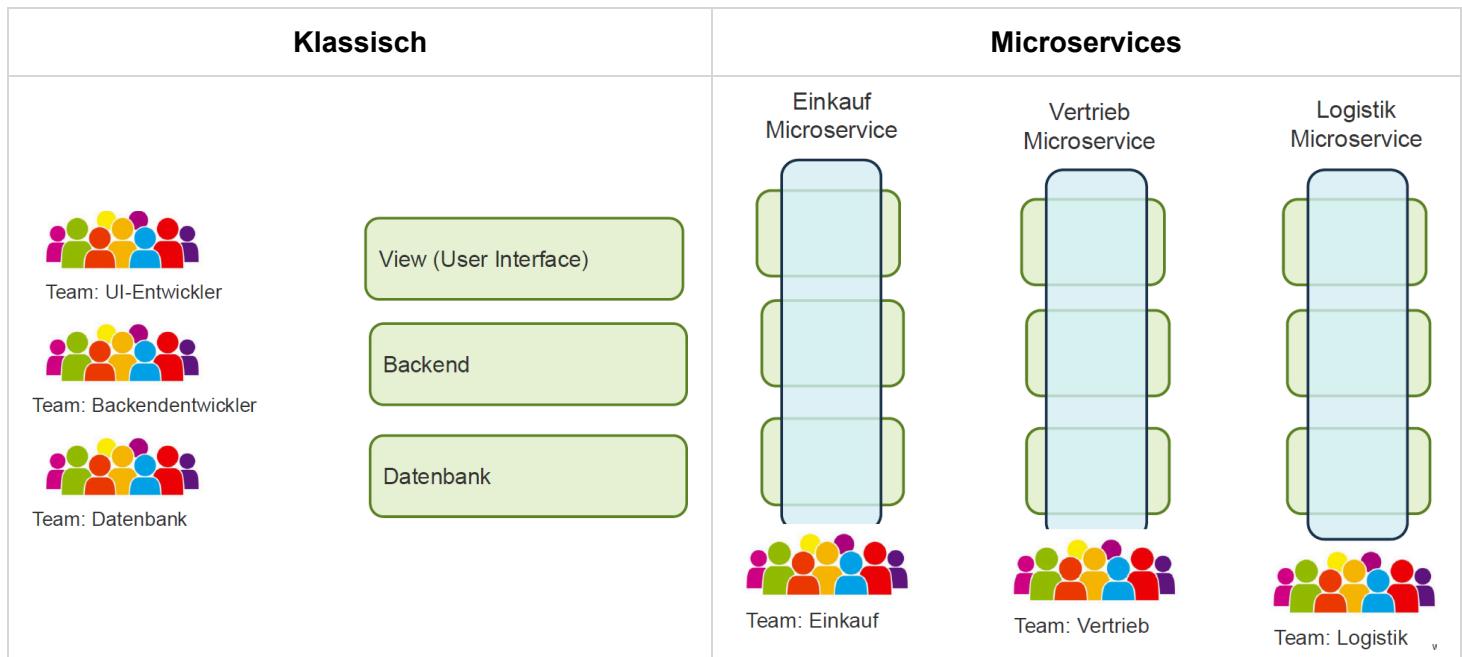
Conways Law

Any organization that designs a system (defined more broadly here than just information systems) will inevitably produce a design whose structure is a copy of the organization's communication structure. - Melvin Conway: "How Do Committees Invent?", Datamation, April 1968

In Simpel: Die Struktur einer Organisation spiegelt sich in den Systemen wider, die sie entwickelt.

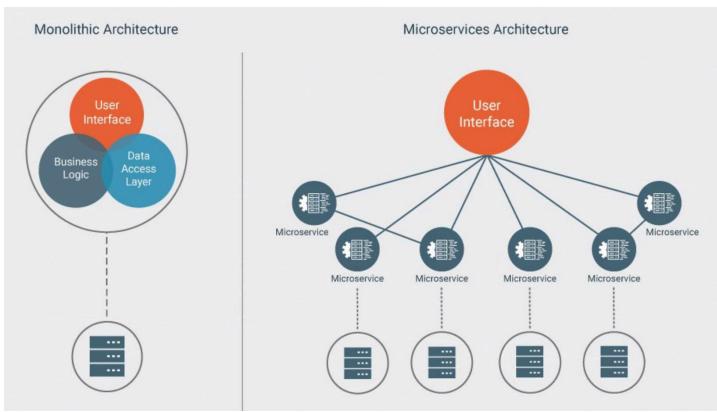
Wie ein Team organisiert ist und miteinander kommuniziert, beeinflusst direkt, wie die von diesem Team entwickelten Produkte und Systeme aussehen.

Teamrollen in Microservices



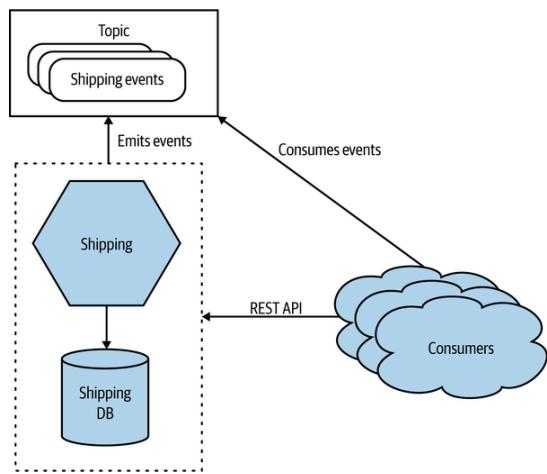
Definition Microservices

Architekturstil bei der Anwendung in kleine Teile aufgeteilt wird, die unabhängig voneinander entwickelt werden und installiert werden

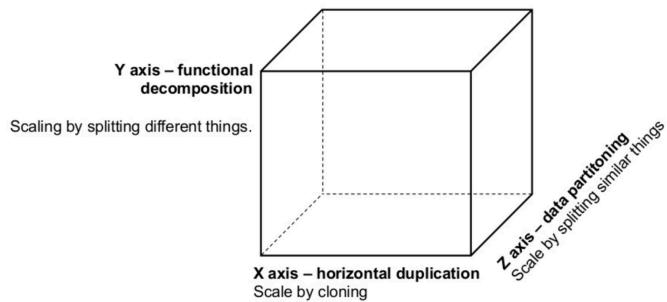


Technische Kommunikation

Ein Microservice stellt seine Funktionalität über eine REST-API und/oder ein Topic zur Verfügung.



Skalierungsmöglichkeiten



Quelle: THE ART OF SCALABILITY, MARTIN L. ABBOTT & MICHAEL T. FISHER

Daraus resultiert CAP-Theorem

The Twelve Factors

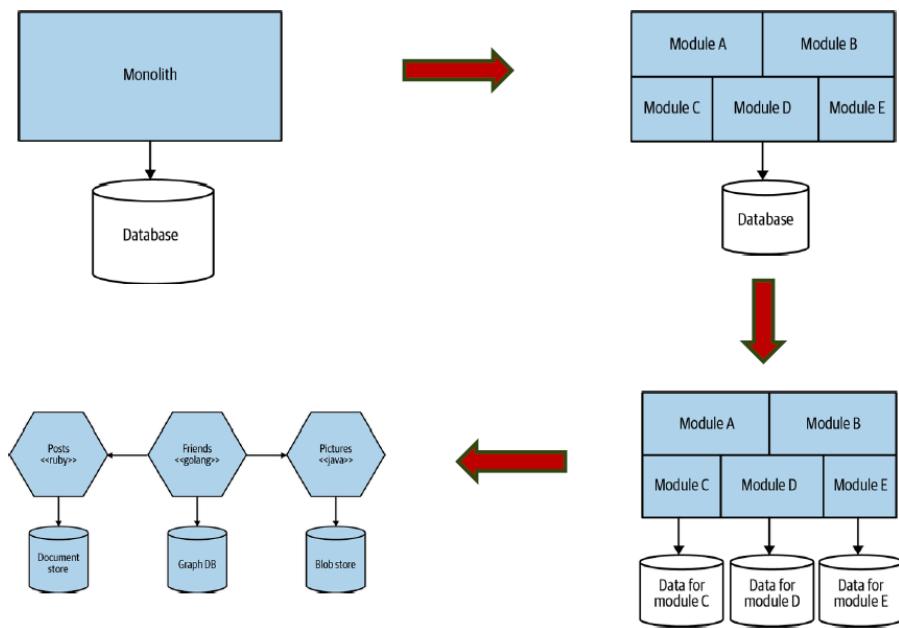
Definiert Best Practices für Anwendungen

Nr	Beschreibung	Definition
1	Codebase	Eine im Versionsmanagementsystem verwaltete Codebase, viele Deployments
2	Abhängigkeiten	Abhängigkeiten explizit deklarieren und isolieren
3	Konfiguration	Die Konfiguration in Umgebungsvariablen ablegen
4	Unterstützende Dienste	Unterstützende Dienste als angehängte Ressourcen behandeln
5	Build, release, run	Build- und Run-Phase strikt trennen
6	Prozesse	Die App als einen oder mehrere Prozesse ausführen
7	Bindung an Ports	Dienste durch das Binden von Ports exportieren
8	Nebenläufigkeit	Mit dem Prozess-Modell skalieren
9	Einweggebrauch	Robuster mit schnellem Start und problemlosen Stopp
10	Dev-Prod-Vergleichbarkeit	Entwicklung, Staging und Produktion so ähnlich wie möglich halten
11	Logs	Logs als Strom von Ereignissen behandeln
12	Admin-Prozesse	Admin/Management-Aufgaben als einmalige Vorgänge behandeln

=> Wichtig für Cloud Anwendungen

=> Je mehr erfüllt sind desto solider die Anwendung

Evolution



1. Matschball wird in Module unterteilt

2. Trennung von Daten
3. Module udn DBs werden geschnitten

Definition Microservice

Das Konzept der Microservices basiert auf der Idee, Anwendungen in kleinere, unabhängig voneinander arbeitende Dienste aufzuteilen. Dies ermöglicht flexibleres Entwickeln und Bereitstellen von Anwendungen, stellt jedoch keine universelle Lösung dar.

Vorteile

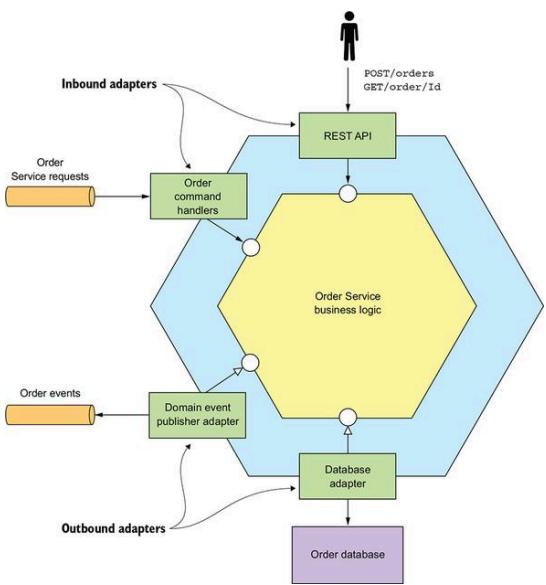
- Ermöglicht die kontinuierliche Bereitstellung und den Einsatz großer, komplexer Anwendungen.
- Dienste sind klein und leicht zu warten.
- Dienste können unabhängig voneinander bereitgestellt werden.
- Dienste sind unabhängig skalierbar.
- Ermöglicht es Teams, autonom zu arbeiten.
- Ermöglicht ein einfaches Experimentieren und die Übernahme neuer Technologien.
- Bietet eine bessere Fehlerisolierung.

Nachteile

- Es ist eine Herausforderung, die richtigen Dienste zu finden.
- Verteilte Systeme sind komplex, was die Entwicklung, das Testen und die Bereitstellung erschwert.
- Die Bereitstellung von Funktionen, die mehrere Dienste umfassen, erfordert eine sorgfältige Koordination.
- Die Entscheidung, ob und wann die Microservice-Architektur eingeführt werden soll, ist schwierig.

Service als hexagonale Architektur

Man nutzt REST für Benutzer und Queues für die Services untereinander
Bsp. MQTT , ActiveMQ oder Kafka

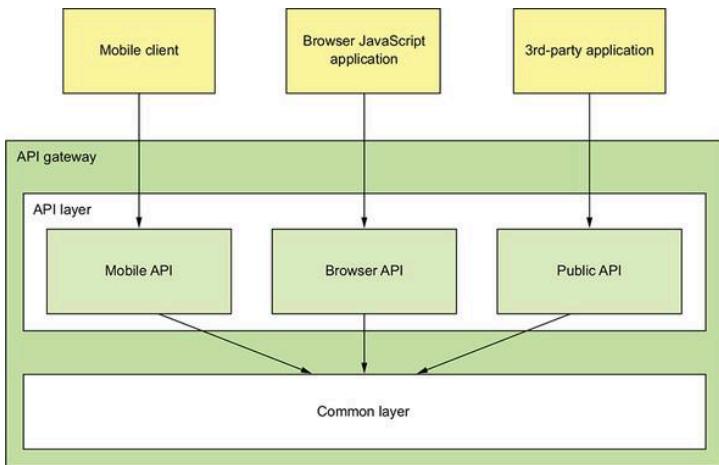


Besteht aus Business-Logik, einem oder mehreren Adaptern, welche Schnittstellungen zu externen Anwendungen und anderen Diensten bilden.

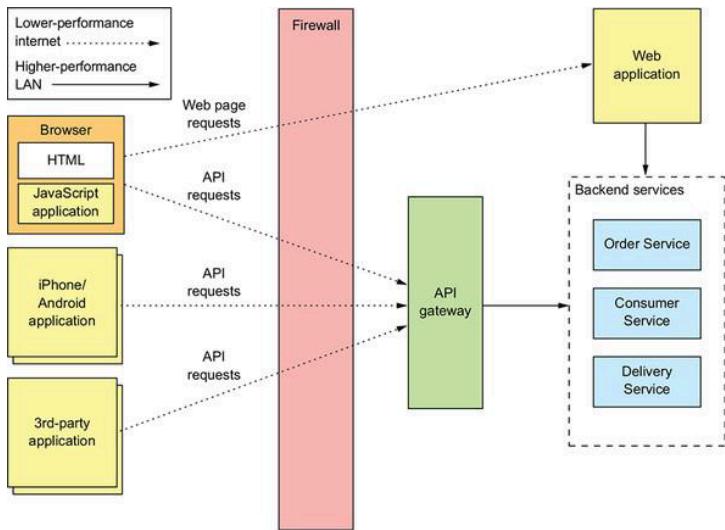
API-Gateway

Ein API-Gateway beschreibt eine Verteilerschnittstelle / Zentrale Schnittstelle, welche auf die anderen Schnittstellen zugreift.

Ein API-Gateway kann eine mehrschichtige modulare Architektur besitzen. Die gemeinsame Schicht implementiert Funktionen, die allen APIs gemeinsam sind, z.B. Authentifizierung



Single Entry Point Gateway-API



Domain Driven Design (DDD)

Domain Driven Design beschreibt eine Vorgehensweise zur Modellierung komplexer Software im Großen und im Kleinen. Das Ziel hierbei ist es Softwarelösungen im Einklang mit den Fachdomänen zu entwickeln. Ein Hauptmerkmal ist die Verwendung einer einheitlichen Sprache (ubiquitous language), welche von Fachexperten genutzt wird, durch welche später die Bounded Contexts erstellt werden können.

Software ist in einer Anwendungsdomäne verankert d.h. Im Kontext einer Bankanwendung geht es bsp. fachlich um Geld, Kredite oder Aktien.

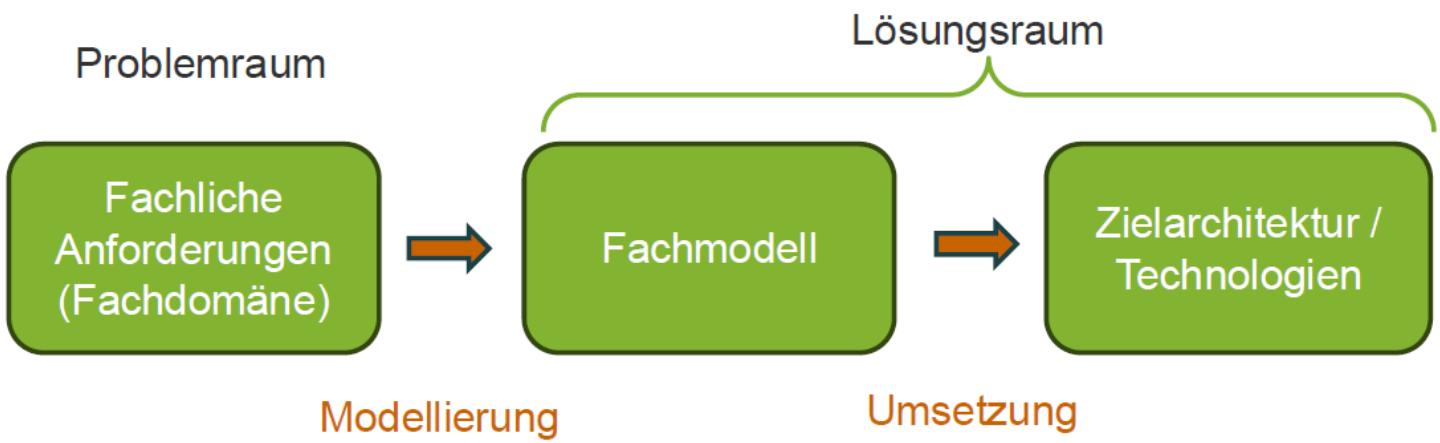
Jede Abteilung hat eigene Sicht auf die Komponenten und Akteure der Software. => Eigene Fachsprache

Im Zentrum steht der Bounded Context

Ablauf Softwareentwicklung

"There is no sense in talking about the solution before we agree on the problem, and no sense talking about the implementation steps before we agree on the solution." - Efrat Goldratt-Ashlag

In verständlich: Erst wenn die Anforderungen genau definiert sind lohnt es sich ein Fachmodell zu entwickeln und erst dann sollte die Zielarchitektur geplant werden.



Arten von Komplexität

1. Essentielle Komplexität

- Innenwohnende Komplexität der Fachdomäne => Software für eine komplexe Domäne ist zwangsläufig komplex
- Software für ein komplexes Bankensystem wird unwahrscheinlich simpel ausfallen

2. Akzidentelle Komplexität

- Entsteht zufällig durch:
 - Misverständnissen bei Analyse der Fachdomäne
 - Schlechtes Design / schlechte Architektur
 - Einsatz von unpassender oder veralteter Technologie
 - Sachen bauen, die nicht benötigt werden (Unnötige Fancy Lösungen etc.)

Arten von Komplexität		Entscheidungs- / Einflussbereiche	
		essenziell	akzidentell
Problemraum	essenziell	inhärente Komplexität der Fachdomäne	Missverständnisse über die Fachdomäne
	akzidentell	inhärente Komplexität der Domänenmodellierung	überflüssige Konzepte schlechter Subdomänenschnitt
Lösungsraum	essenziell	inhärente Komplexität im Domänenmodell und der Architektur	überflüssige Lösungsanteile schlechtes Design/Architektur
	akzidentell	inhärente Komplexität der Technologie	Missverständnisse über die Technologie
Problemraum		Lösungsraum	
		Anforderungsermittlung	
		inhärente Komplexität der Fachdomäne	
		Modellbildung	
		überflüssige Konzepte schlechter Subdomänenschnitt	
		Fachliche Architektur	
		inhärente Komplexität in Domänenmodell + Architektur	
		Technische Architektur	
		inhärente Komplexität der Technologie	
		Missverständnisse über die Technologie	

Strategisches Design

Strategisches Design = Definiert die Bounded Contexte und Kommunikation zwischen diesen

Beschäftigt sich mit dem Großen ganzen (Kontext Mapping , Zusammenarbeit zwischen Teams)

Aufteilung der Fachdomäne in einzelne disjunkte Bounded Contexts

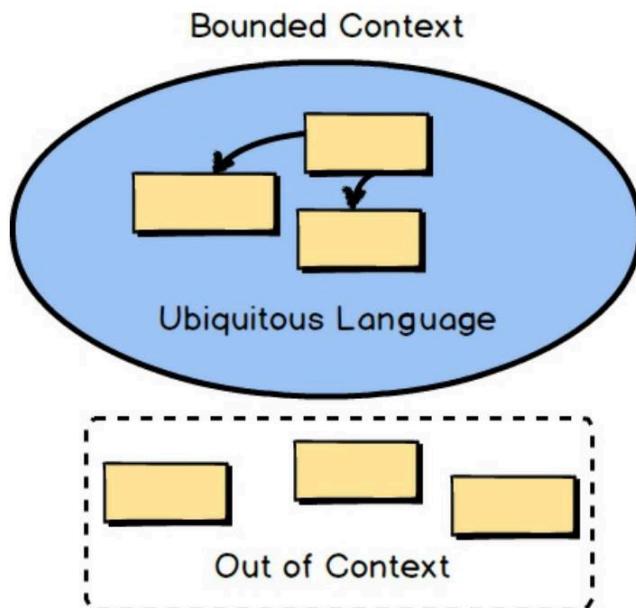
Jeder Context nutzt eigene, der Anwendung entlehnte Sprache (**Ubiquitous Language**)

Die Begriffe dieser Sprache sollten sowohl im Gespräch als auch in den Klassendiagrammen als auch im Sourcecode auftauchen.

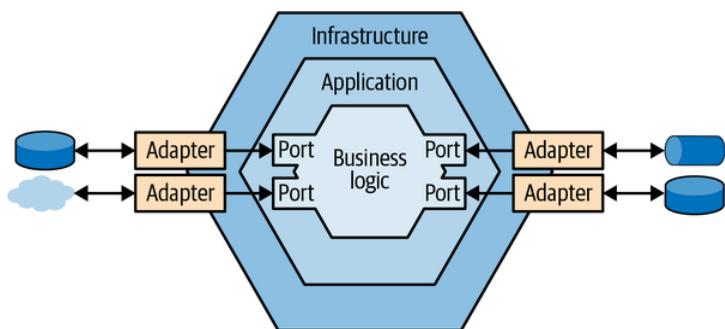
Bounded Context

Der Bounded Context führt einen "geschützten" Raum ein mit einem vollständigen Fach- bzw. Prozessmodell und einer in dem Bereich "gesprochenen" (benutzten) Sprache.

=> Bounded Context repräsentiert abgeschlossenes vollständiges System



Architekturmodell für einen Bounded Context



- Architekturkonzepte = Technologische Lösungskonzepte wie bsp. Software-Architekturen

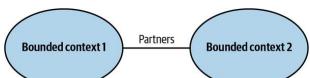
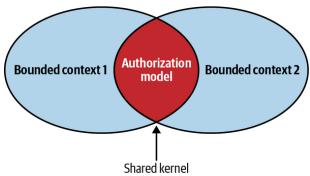
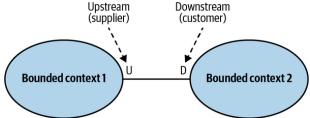
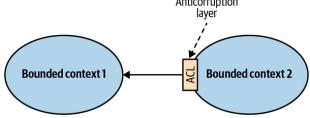
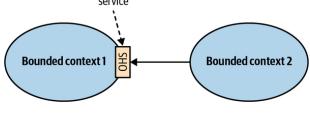
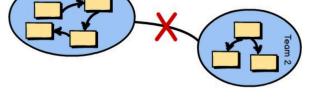
Context Mapping

Teil des Strategischen Designs bei dem die Beziehungen der zuvor definierten Bounded Contexts definiert werden.

Context Mapping = definiert Beziehungen und Datenaustausch zwischen den Bounded Contexts

Faustregel: Ein fachlicher Kontext soll nur zu einem Team gehören, ein Team kann aber mehrere Kontexte besitzen.

Beim Context-Mapping steht Form der Zusammenarbeit zwischen den Teams im Vordergrund:

Form der Zusammenarbeit	Bild	Beschreibung
Partnership		Beide Teams sind voneinander Abhngig und können nur gemeinsam zum Ziel kommen. Verwenden i.d.R. CI
Shared Kernel		Beteiligte Teams teilen sich einen Teil des Modells
Customer-Supplier		Ein Team (Customer) ist direkt von einem anderen Team (Supplier) abhängig Supplier kann auf Bedürfnisse des Customer eingehen Supplier bestimmt letztendlich was Cusomer erhält (Up-Down-Stream-Verhältnis)
Conformist		Spezialfall des Customer-Supplier-Mappings Customer hat keine Möglichkeit auf Supplier einzuwirken => Übernimmt Module 1zu1
Anticorruption Layer		Defensive Mapping-Art Downstream-Team baut "Übersetzungsschicht"(Adapter) um Sprache von Upstreamteam in eigene zu übersetzen
Open Host Service		Customer-Supplier-Mappings Upstream-Team stellt Schnittstelle(API) bereit, über die Informationen abgerufen werden können In der heutigen Zeit: OHS = API
Published Language		Spezialisierung OHS Upstream-Team stellt Schnittstelle zum definierten Dokumentaustausch bereit.
Separate Ways		Jedes Team entwickelt eigene Funktionalität => Häufig nicht rentabel, da viel Code doppelt gebaut werden muss

Taktisches Design

Das taktische Design beschäftigt sich damit das Innere der Bounded Contexts zu definieren.

Taktisches Design = Wie sieht so ein Bounded Context aus

Beschäftigt sich mit der Modellierung innerhalb eines Bounded Contexts

=> Entwurf und Aufbau eines Bounded Contexts

- Zentrales Konstrukt: Aggregates
 - Bestandteile: Entities, Value Objects
- Außerdem
 - Services, Repositories (DBs), Factories

Aggregats

Ein Aggregate besteht aus einem oder mehreren Entities und kann auch Value Objects enthalten

- Entity = Sache, welcher eindeutige ID zugewiesen ist
 - Kann geändert werden
- Value Object = Wert der nicht veränderbar ist
 - Besitzt keine ID
 - Beschreibung einer Sache

Aggregates repräsentieren einen "Zusammenhang", besitzen somit auch Mutationsfunktionalität

- Anemic Aggregates (Bestehen nur aus getter/setter) sollen vermieden werden

Es gelten folgende vier Regeln für den Entwurf von Aggregaten

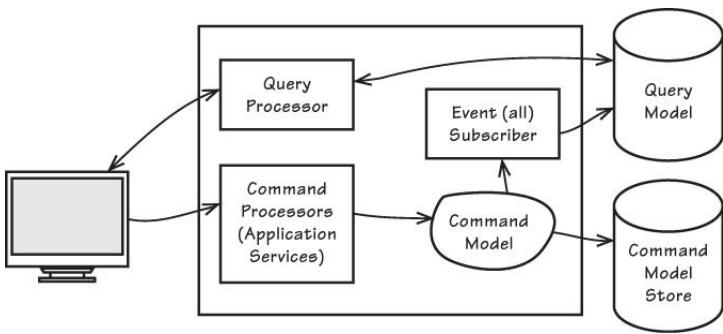
1. Schütze fachliche Invarianten innerhalb von Aggregat-Grenzen
 - Aufbau eines Aggregates muss aus den Geschäftsregeln abgeleitet sein
2. Aggregate sollten "klein" sein
 - Große Aggregate führen leicht zu Konflikten oder Inkonsistenzen
3. Andere Aggregate sollten nur über IDs referenziert werden
 - Alle Aggregate referenzieren das zugehörige Produkt über dessen ID => keine direkten Referenzen!
 - Dadurch soll das unbeabsichtigte Ändern eines Produkts verhindert werden
4. Andere Aggregate werden unter Verwendung von Eventual Consistency geändert
 - **Erinnerung: Eventually Consistent heißt nicht Eventuell Konsistent sondern irgendwann Konsistent**
 - Andere Aggregate werden unter Verwendung von Eventually Consistency geändert

=> CQS-Designprinzip kann helfen

Command Query Responsibility Segregation (CQS)

Aufteilung des Domänenmodells: Änderungen und Abfragen arbeiten auf zwei verschiedenen Repositoryn(DBs)
Queries = Lesende Zugriffe

- Lesen nur aus der Datenbank
Commands = Schreibende Zugriffe
- Das Command löst ein Event aus, welches die Lesedatenbank (irgendwann) aktualisiert



Dies wird häufig beim Event Sourcing verwendet

Collaborative Modeling

Collaborative Modeling = Anforderungsermittlung, identifiziert Geschäftsprozesse, Rollen und Arbeitsgegenstände im Problemraum

- z.B. Domain Story Telling

Wichtige Begriffe

Anticorruptionlayer = Adapter

Open-Host Service = REST-Schnittstelle

PL (Public Language) = JSON oder XML

RPC = Sowas wie RMI oder SOAP

Repository = Datenbank

Value Object = DTO => Datenhalter/Datenobjekte

Entity = Model

Abstraktion = Fachsprache

Invarianten = Schützen vor illegalen Zuständen

Bsp. Artikel darf erst versendet werden wenn alle Bestellungen verarbeitet wurden => Doppelbuchungen vermeiden.

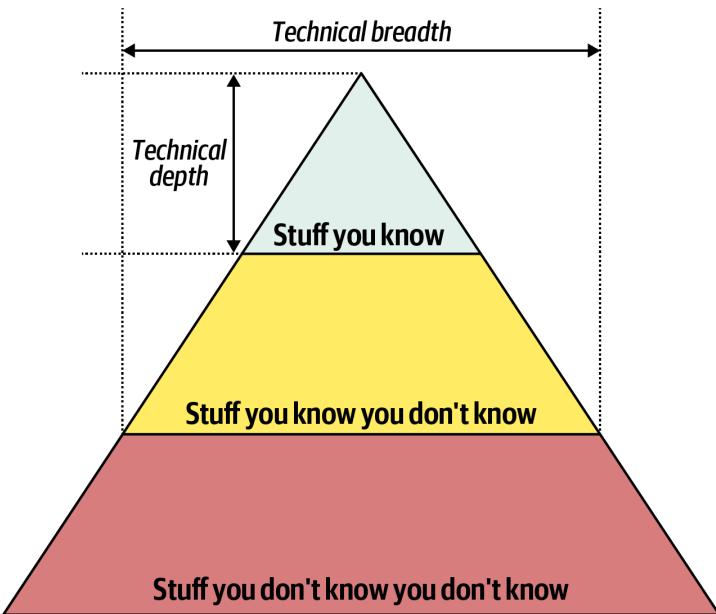
Einführung Softwarearchitekturen

Softwarearchitektur hat keine allgemeine Definition

Softwarearchitekt sollte Projekt komplett begleiten

- Analyse von Geschäftsanforderungen
- Festlegung der architektonischen Merkmalen ("Fähigkeiten")
- Auswahl von Architekturmustern und -stilen
- Erstellung von Komponenten (die Bausteine des Systems)

Architekt	Entwickler
Architekten sollten ein breites Wissen besitzen	Entwickler sollten ein tiefes Wissen Besitzen



Qualitätsattribute

Software-Bewertung nach Qualitätsattributen (*itility)

accessibility	deployability	mobility	safety
accountability	discoverability [Erl]	modifiability	scalability
accuracy	distributability	modularity	seamlessness
adaptability	durability	observability	self-sustainability
administrability	effectiveness	operability	serviceability
affordability	efficiency	orthogonality	securability
agility	evolvability	portability	simplicity
auditability	extensibility	precision	stability
autonomy [Erl]	failure transparency	predictability	standards compliance
availability	fault-tolerance	process capabilities	survivability
compatibility	fidelity	producibility	sustainability
composability [Erl]	flexibility	provability	tailorability
configurability	inspectability	recoverability	testability
correctness	installability	relevance	timeliness
credibility	integrity	reliability	traceability
customizability	interchangeability	repeatability	transparency
debugability	interoperability	reproducibility	ubiquity
degradability	learnability	resilience	understandability
determinability	localizability	responsiveness	upgradability
demonstrability	maintainability	reusability [Erl]	vulnerability
dependability	manageability	robustness	usability

Definition nach iSAQB

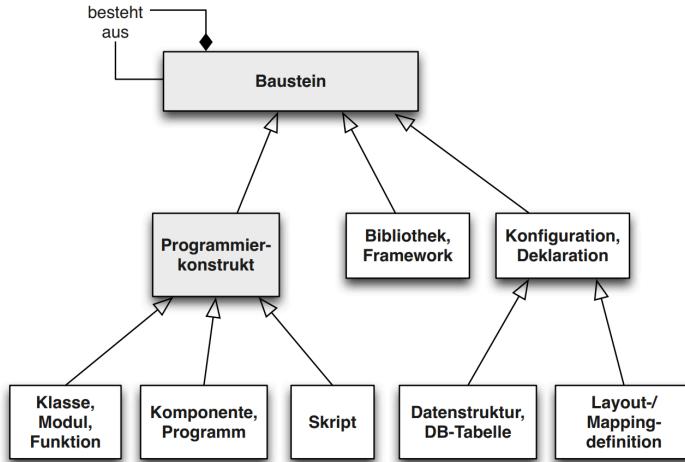
"Softwarearchitektur definiert die grundlegenden Prinzipien und Regeln für die Organisation eines Systems, dessen Strukturierung in Bausteinen und Schnittstellen sowie deren Beziehungen zueinander wie auch zur Umgebung."

Dadurch Richtlinien für den gesamten Systemlebenszyklus.

Baustein / Software Modul / Software Komponente

Baustein bietet Schnittstellen an, die er im Sinne eines Vertrages garantiert.

Garantie gilt erst, wenn die benötigten Schnittstellen im Rahmen einer Konfiguration zur Verfügung gestellt werden(Export- und Import-Schnittstellen).



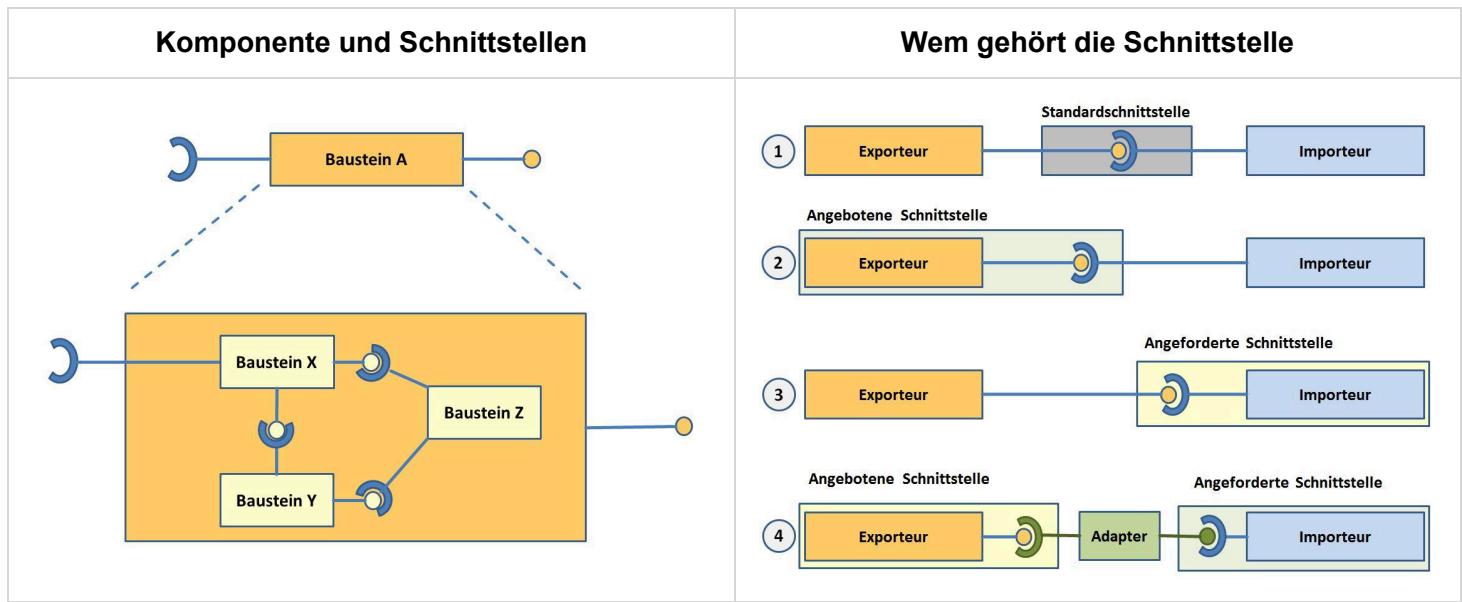
Ein (Super-)Baustein kann aus anderen (Sub-)Bausteinen bestehen und deren Beziehungen implementieren.

Schnittstellen

Eine Schnittstelle repräsentiert einen Zugangspunkt zu einem System oder dessen Baustein. Dabei beschreibt die Schnittstelle die Eigenschaften des Zugangspunktes (Attribute, Daten oder Funktionen).

Ziel ist es diese Eigenschaften möglichst präzise mit allen notwendigen Aspekten zu definieren wie z.B.:

- Syntax
- Datenstrukturen
- funktionales Verhalten
- Fehlerverhalten
- nichtfunktionale Eigenschaften
- Nutzungsprotokolle der Schnittstelle
- Technologien
- Randbedingungen
- Semantik



Modularisierung

Modularisierung = Zerlegung eines Systems in Teilsysteme (Bausteine)

Ziele

- Beherrschbarkeit von Komplexität
- Bessere Erweiterung und Wartbarkeit
- Bessere Veränderung
- Größere Wiederverwendbarkeit durch Rekombination von Modulen

Modul = Zusammenfassung von Operationen und Daten zur Realisierung einer abgeschlossenen Aufgabe

- Realisiert Geheimnisprinzip (Information Hiding)
- Single-Responsibility-Prinzip

Außenwelt kommuniziert über eindeutig definierte Schnittstelle mit dem Baustein (Exportschnittstelle)

- Exportschnittstelle gibt an, welche Operationen und Daten anderen Modulen zur Verfügung gestellt werden

Modul/Baustein hängt i.d.R von anderen Modulen ab (Importschnittstelle)

- Importschnittstelle gibt an, welche Operationen und Daten von anderen Modulen benötigt werden

Entwurf von Softwarearchitekturen

Struktur von Software degeneriert mit der Zeit zu "verfaultem" Design.

Symptome von "verfaultem" Design:

- Starrheit = Änderungen sind schwierig und führen zu Modifikationen an einer Vielzahl von Komponenten bzw. Klassen
- Zerbrechlichkeit = Änderungen an einer Stelle führen zu Fehlern an ganz anderen Stellen

- Schlechte Wiederverwendbarkeit = Komponenten besitzen viele Abhängigkeiten von Programmteilen, welche im neuen Kontext nicht benötigt werden

Grundsätze

1. Stakeholder beurteilt Erfolg einer Lösung => Software ist nur gut wenn der Kunde zufrieden ist
2. Einfachheit gewinnt (KISS)
3. Es gibt kein Patentrezept zur Lösung beliebiger Probleme => Wie gut etwas ist wird sich erst mit der Zeit herausstellen
4. Voraussetzungen und Annahmen sollten explizit sein => Wenn etwas für mich klar ist muss es nicht für den Gegenüber klar sein
5. Erwarte Änderungen und Fehler!

Grundprinzipien

- Strebe nach loser Kopplung
 - Kopplung durch Aufruf (Funktionsaufruf)
 - Kopplung durch Benachrichtigungen (Events o.ä.)
 - Kopplung durch Erzeugung
 - Kopplung durch Daten/Datenstrukturen
 - Kopplung über Zeit
- Strebe nach Kohäsion (Dichte des Bauteils => Zeigt wie gut Baustein ist)
- Trenne Verantwortlichkeiten
- Zerlege Systeme in Module => Modul = in sich geschlossener Baustein
- Nutze Abstraktion, Kapselung und Geheimnisprinzip
- Lösung soll konsistent sein (Nicht 4 verschiedene JSON-Parser sondern einer, welcher Projektweit genutzt wird)
- Vermeide Redundanz (DRY)
- Vermeide Zyklische Abhängigkeiten

| Beachte SOLID

Wichtige Design-Pattern (für Architektur)

- Adapter
- Observer und MVC
- Decorator
- Proxy
- Fassade
- State
- Mediator (Bsp. API-Gateway/Broker)

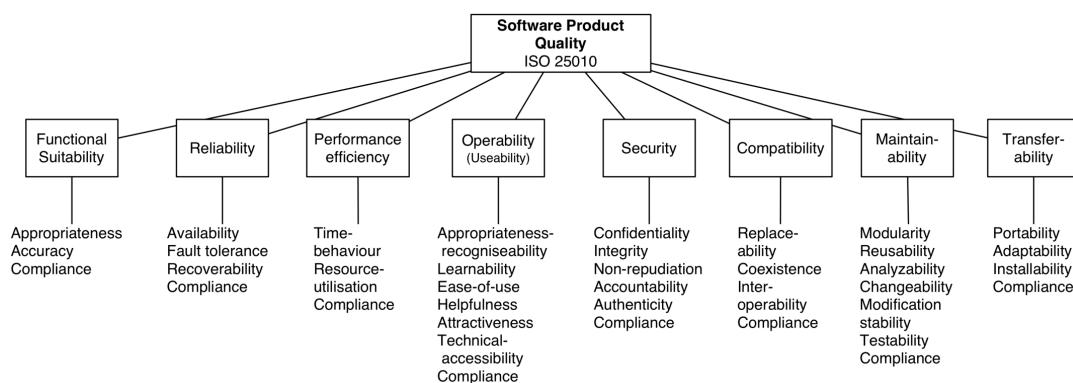
Beschreibung und Kommunikation von Software-Architekturen

Darstellungsart	Beschreibungsmittel	Inhalt
Kontextsicht(Kontextabgrenzung)	UML oder Kompositionsdigramme evtl. Paketdiagramm Listen von Nachbarsystemen und deren Schnittstellen	Inhalt = Beziehungen und Zusammenhänge mit dem Umfeld
Bausteinsicht	UML-Komponenten und -Paketsymbole evtl. high Level Klassendiagramme	Statische Strukturen eines Softwaresystems Beziehungen zwischen Bausteinen
Laufzeitsicht	UML-Aktivitätsdiagramme, - Kommunikationsdiagramme und - Sequenzdiagramme evtl. Flussdiagramme, BPMN-Modelle	Zusammenwirken der Bausteine zur Laufzeit Beziehungen zwischen Bausteinen
Verteilungs- und Infrastruktursicht	UML-Deploymentdiagramme evtl. UML-Paket und - Komponentendiagramme	Technische Ablaufumgebung Beziehungen zwischen Bausteinen

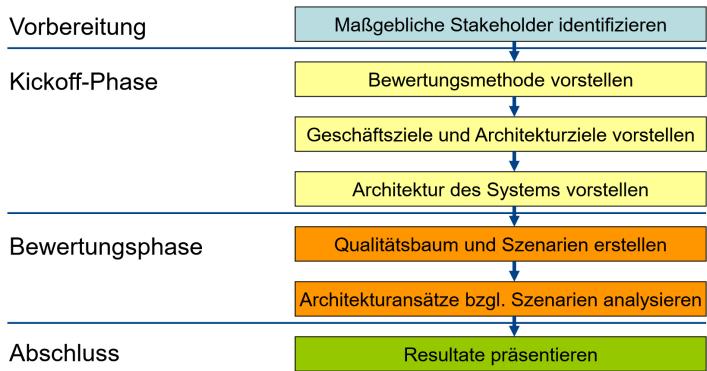
Bewertung von Softwarearchitekturen

Qualitative Bewertung

ISO-Normen definieren Softwarequalität anhand von Merkmalen



Beispiel für eine Solche Bewertung ist ATAM(Architecture Tradeoff Analysis Method)



Weitere Verfahren:

- Technischer Durchstich (Klärung technischer Fragen)
- Prototypen
 - Wegwerfprototyp
 - Analyseprototyp (Proof of Concept)
 - Labormuster (Experiment zur Klärung konstruktionsbezogener Fragen)
 - Pilotsystem (Kern des zukünftigen Systems)

Quantitative Bewertung

Überprüfung von Architekturegeln und Bewertung anhand von Metriken

- Anforderungen
- Quellcode
- Erstellungsprozess einer Software
- Fehler
- Tests
- Design
- System

Wahrscheinlich nicht Prüfungsrelevant aber interessant

API-Gateway = Früher. Session Dispatcher => Verteilt API-Anfragen auf die verteilten Backend-Dienste.

Dispatcher oder Gateway => Verantwortlich für die Verteilung der Last auf die verschiedenen Server

Praktische Begriffe

Resilient = Widerstandsfähig

1. Fähigkeit, dass Funktionen oder Methoden in verschiedenen Objekten unterschiedlich ausgeführt werden können ↛