

Frameworks, Daten und Dienste im Web

Web Development
Vertiefungsmodul im Medieninformatik Bachelor

27.05.2021, Dirk Breuer

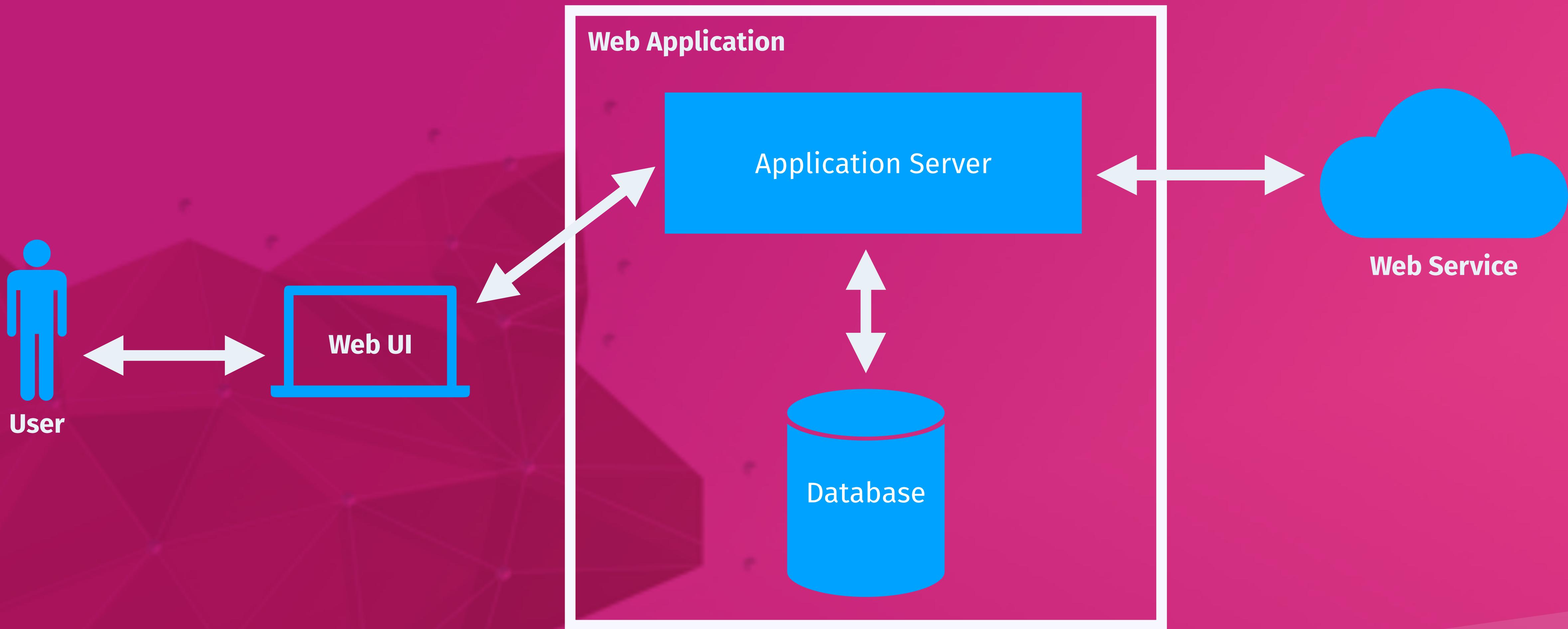
HELO

- Dirk Breuer
- Medieninformatik Alumni (Master)
- Über 12 Jahre Erfahrung als Software Entwickler in unterschiedlichen Projekten
- Disclaimer: Verdiene mein Geld mit synchronen Anwendungen 😅

Was sind Ihre Erwartungen?

<https://miro.com/welcomeonboard/hICj6pZgUj51ktFw4o5Psmvw37y3kbUj7rzHUkGjFE4VxmwbEE5amiXmA93bYDrk>

Motivation



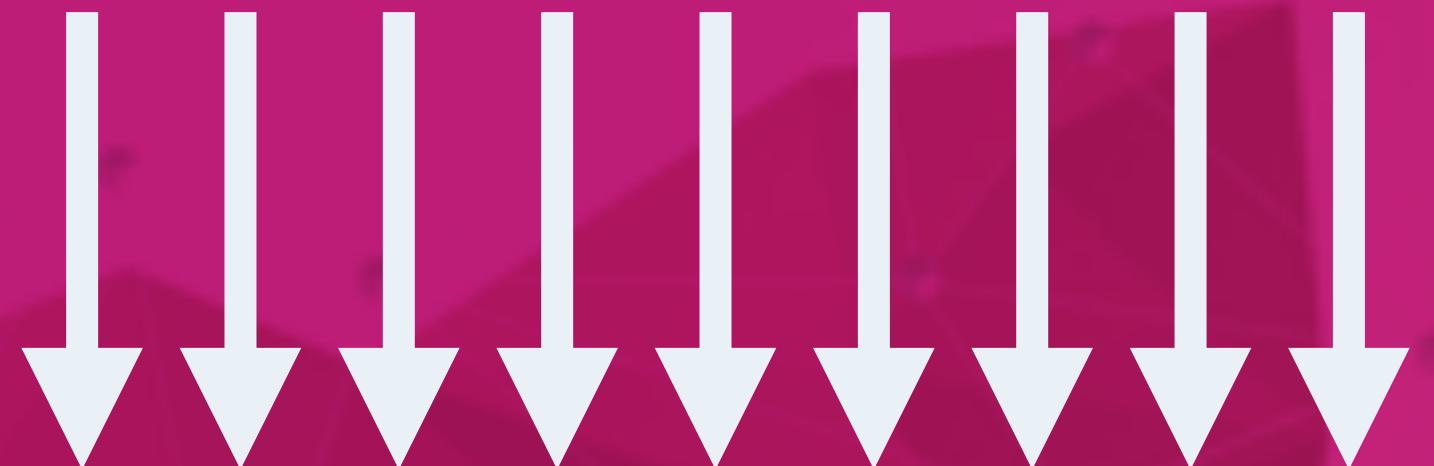
Synchrone Kommunikation



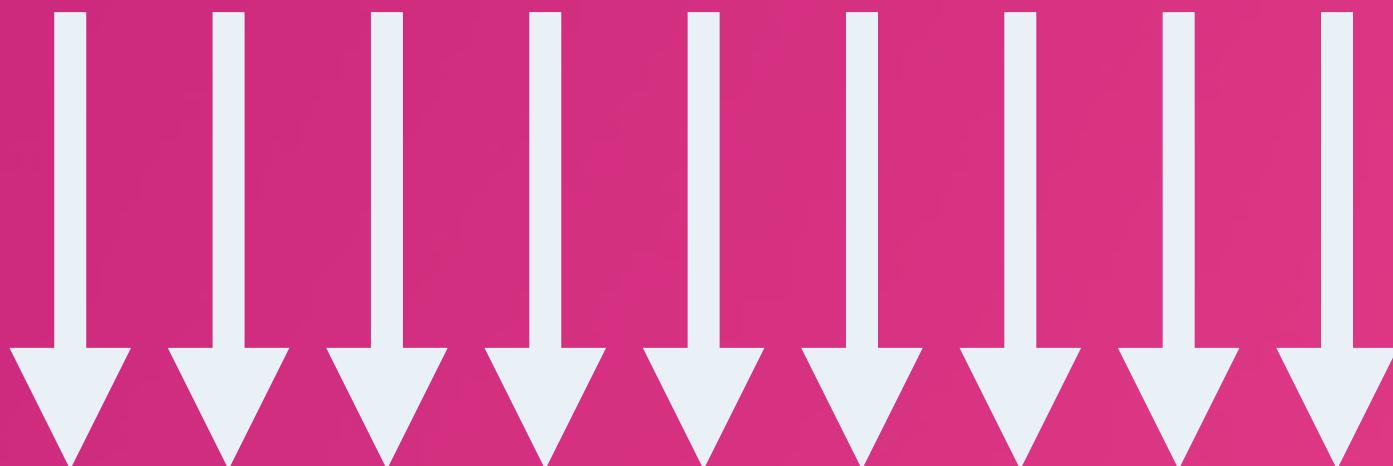
“Unter **synchroner Kommunikation** versteht man in der Informatik und Netzwerktechnik einen Modus der Kommunikation, bei dem die Kommunikationspartner (Prozesse) beim Senden oder beim Empfangen von Daten immer synchronisieren, also **warten (blockieren)**, bis die **Kommunikation abgeschlossen** ist.”

–Wikipedia, https://de.wikipedia.org/wiki/Synchrone_Kommunikation, abgerufen 27.05.2021

Verbindungen



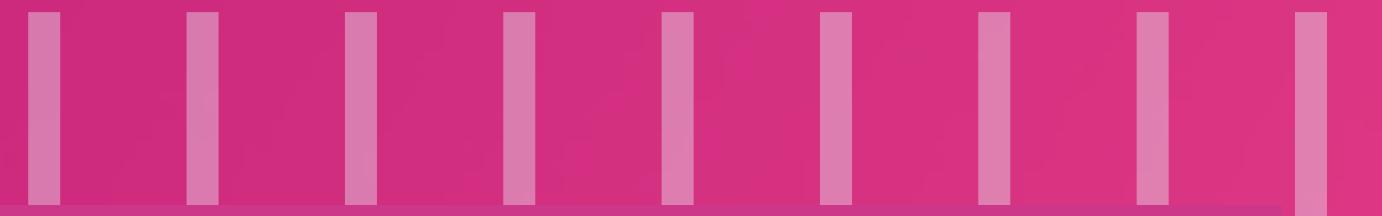
Verbindungen



Verbindungen



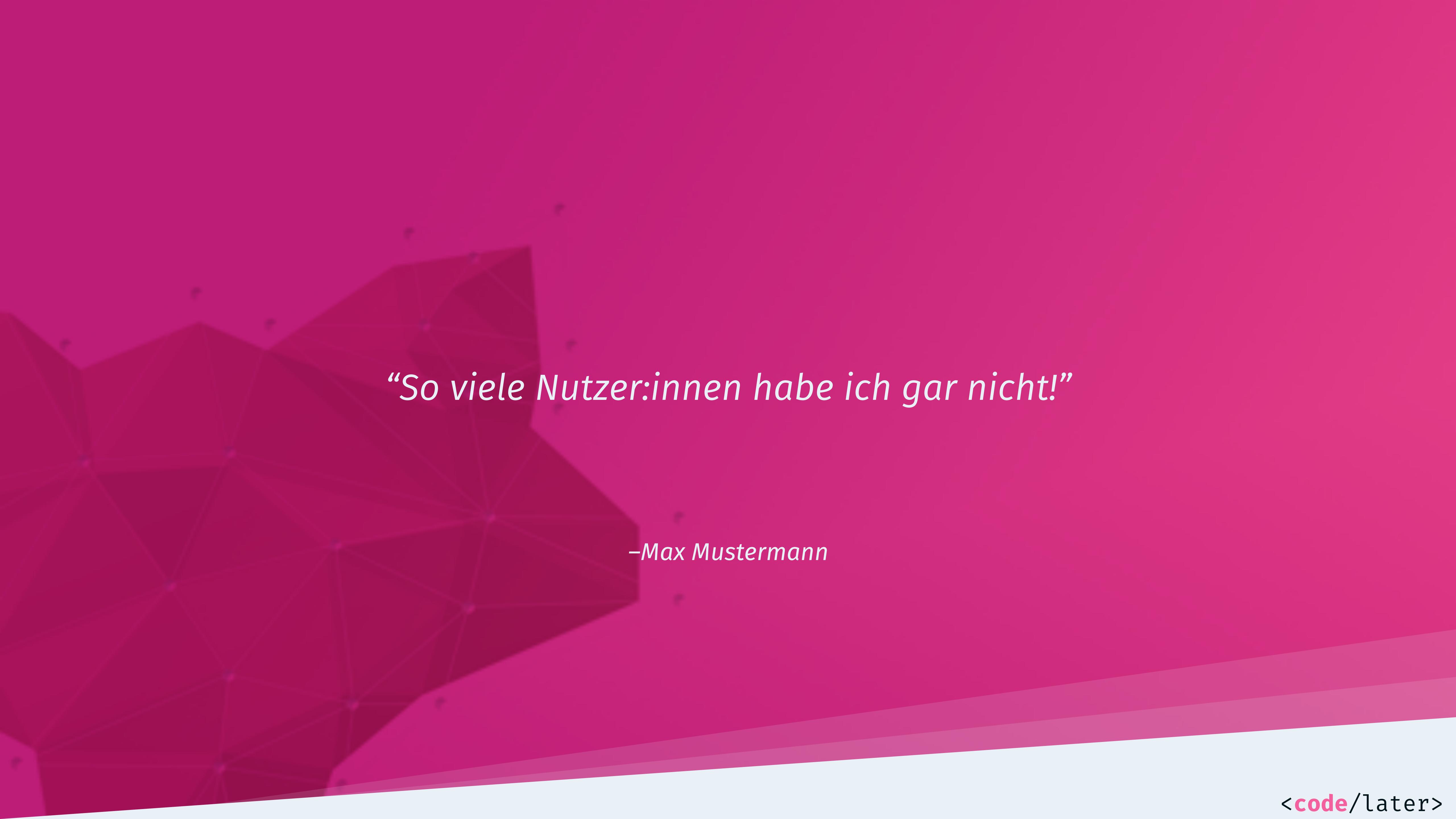
Verbindungen



Verbindungen (Connections)
sind endlich!

Endliche Ressourcen

- Verbindungen
- Rechenleistung
- Speicherkapazität
- Netzwerkbandbreite



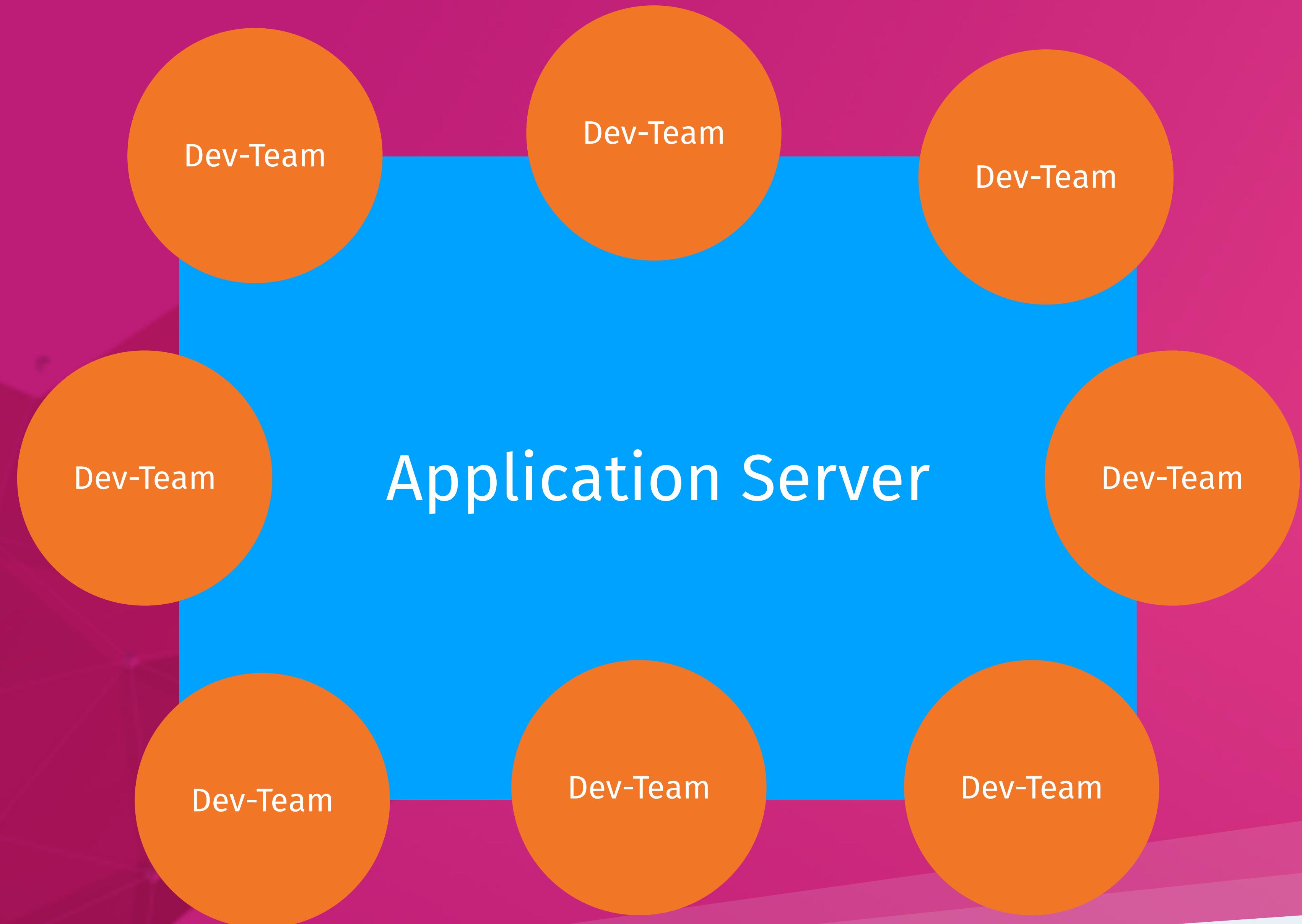
“So viele Nutzer:innen habe ich gar nicht!”

-Max Mustermann

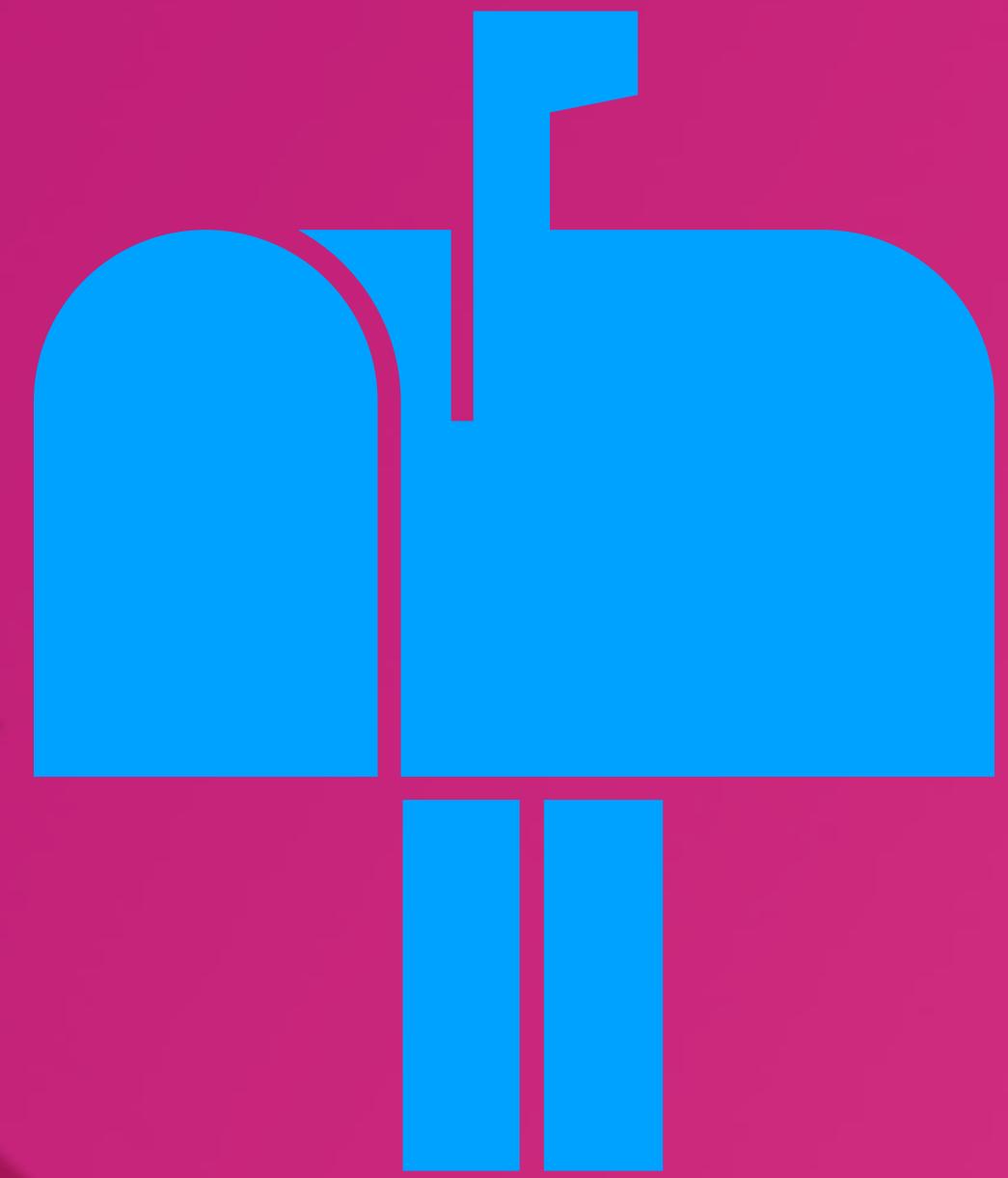
Software Lebensdauer

- < 100.000 LOC: 6-8 Jahre
- < 1.000.000 LOC: 8-12 Jahre
- > 1.000.000 LOC: 12-14+ Jahre

Application Server



```
const apiUrl = 'https://my-awesome-web-shop.com/api/cart';  
  
document.querySelector("a").addEventListener("click", loadContent);  
  
let loadContent = function (event) {  
    fetch(apiUrl)  
        .then(response => response.text())  
        .then(text => {  
            this.outerHTML = text;  
  
            return null;  
        })  
        .catch((err) => {  
            console.error(`Failed to embed link ${apiUrl}`, err);  
        });  
}
```



E-Mail Versand

Asynchrone Prozesse in synchronen Systemen

- JavaScript in Web-UI
- E-Mail Versand
- Langlaufende Prozess
 - Import von Daten
 - Export von Daten
 - ...

Asynchrone Kommunikation



“Unter **asynchroner Kommunikation** versteht man in der Informatik und Netzwerktechnik einen Modus der Kommunikation, bei dem das Senden und Empfangen von Daten **zeitlich versetzt** und **ohne Blockieren** des Prozesses durch bspw. Warten auf die Antwort des Empfängers ”

–Wikipedia, https://de.wikipedia.org/wiki/Asynchrone_Kommunikation, abgerufen 27.05.2021

Here be Dragons



Inhalte

- Fokus auf Anwendungslogik "hinter" Endgeräten (bspw. Browser, App)
- Alternativen zu "klassischer" Client-Server-Architektur
- Nutzung von "Reactive Systems"
- Nutzung "Offener Daten", um Unabhängigkeit von "Daten-Monopolisten" zu erreichen

Ziel

In der Lage sein fundierte
Architekturentscheidung für ein webbasiertes
Softwaresystem treffen zu können!

Softwarearchitektur

“[...] eine strukturierte oder hierarchische Anordnung der Systemkomponenten sowie Beschreibung ihrer Beziehungen [...]”

-Helmut Balzert: Lehrbuch der Softwaretechnik. Bd. 2: Entwurf, Implementierung, Installation und Betrieb, Spektrum Akademischer Verlag, 2011

Softwarearchitektur

“Architektur ist die Menge der wichtigen Entscheidungen [...], deren Änderungen [sehr] teuer sind.”

-Stefan Tilkov, <https://geekstammtisch.de/8-gst031-corba-in-cool>



Werkzeugkasten

Oder: Wenn das einzige Werkzeug ein Hammer ist, dann ist jedes Problem ein Nagel.



Ziele

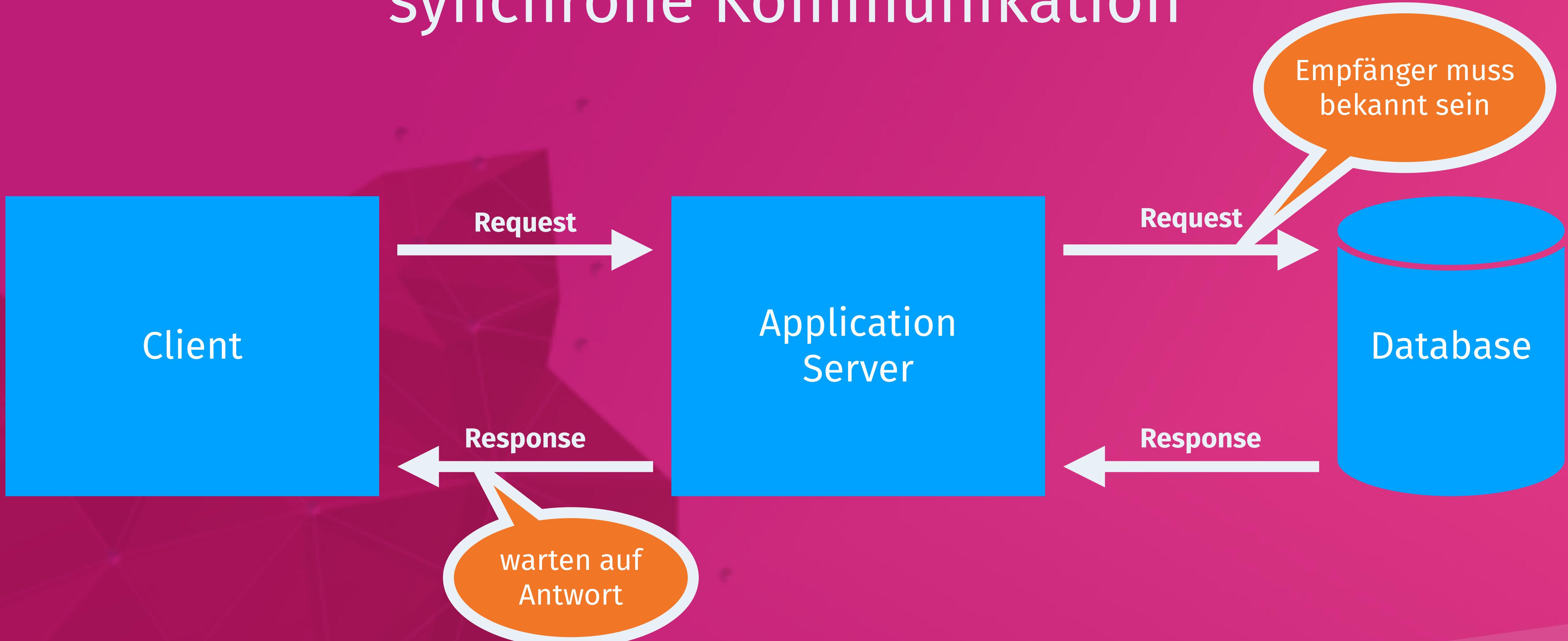
- Den Grundgedanken der asynchronen, serverseitigen Kommunikation und die zugehörigen Standards, Frameworks und Protokolle erklären und im Fachdiskurs vertreten können
- Projektbezogen den Einsatz von Frameworks für die asynchrone, serverseitige Kommunikation recherchieren, bewerten und programmieren können
- Den Grundgedanken und die Standards, Frameworks und Protokolle für offene Daten erklären und im Fachdiskurs vertreten können
- Projektbezogen die Nutzung von offenen Daten und Services im Web recherchieren, bewerten und den Zugang programmieren können
- Zugang zum gezielten, selbstständigen Wissenserwerb durch Literatur, Webinars und Recherchen im Web gewonnen haben
- Für die Implementierung von serverseitige Anwendungen Frameworks auswählen, installieren, programmieren können; dabei Schwierigkeiten überwinden können
- Deployment von serverseitigen Anwendungen durchgeführt haben und Grundlegende Konzepte des Betriebs benennen können

Voraussetzungen

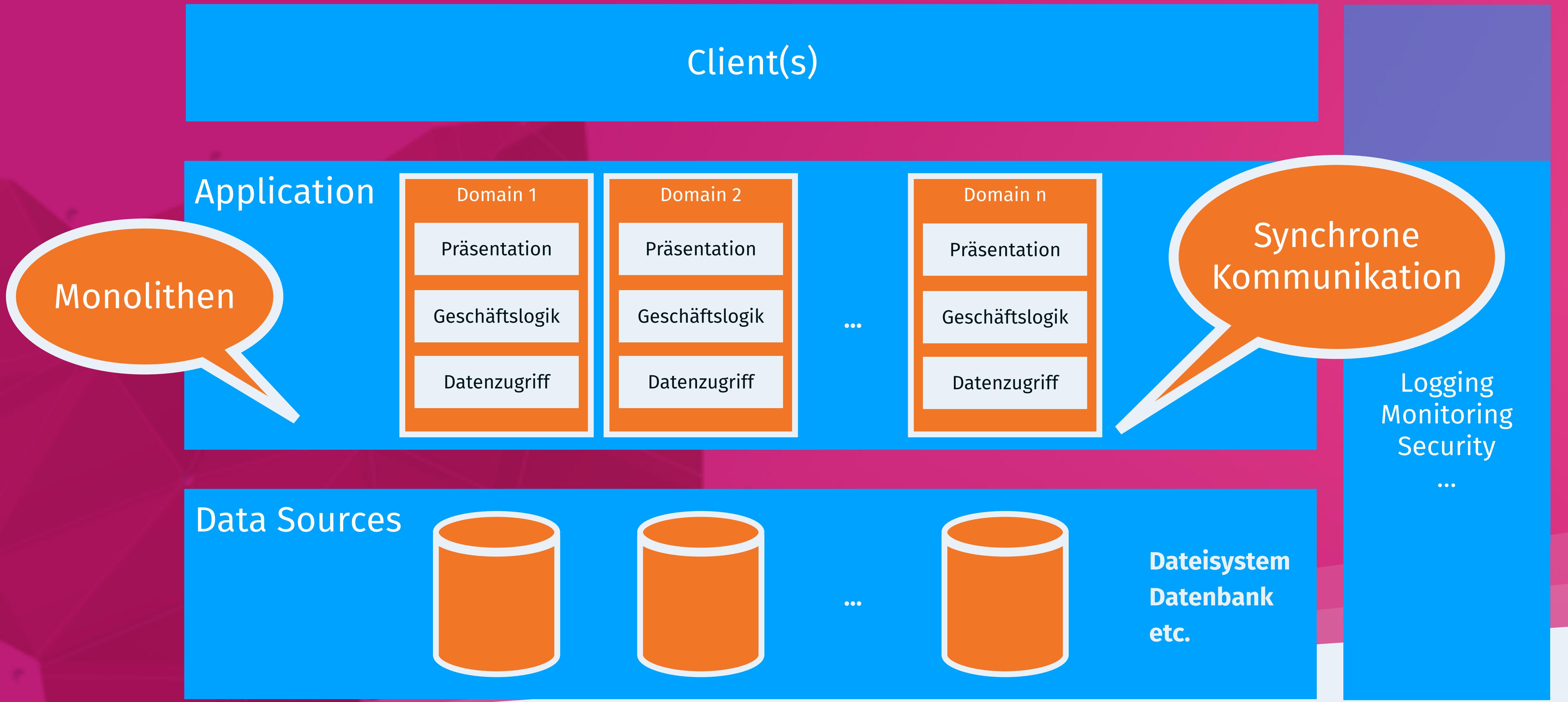
- Die Inhalte von AP1, AP2 und GDW
- Die Kompetenz zur Entwicklung von Code in JS, insbesondere auch der Umgang mit Asynchronität (Promises)
- Die Bereitschaft und Fähigkeit zum selbstständigen Wissenserwerb

Kurze Einführung

Enge Kopplung durch synchrone Kommunikation



Multi-Tier Architekturen



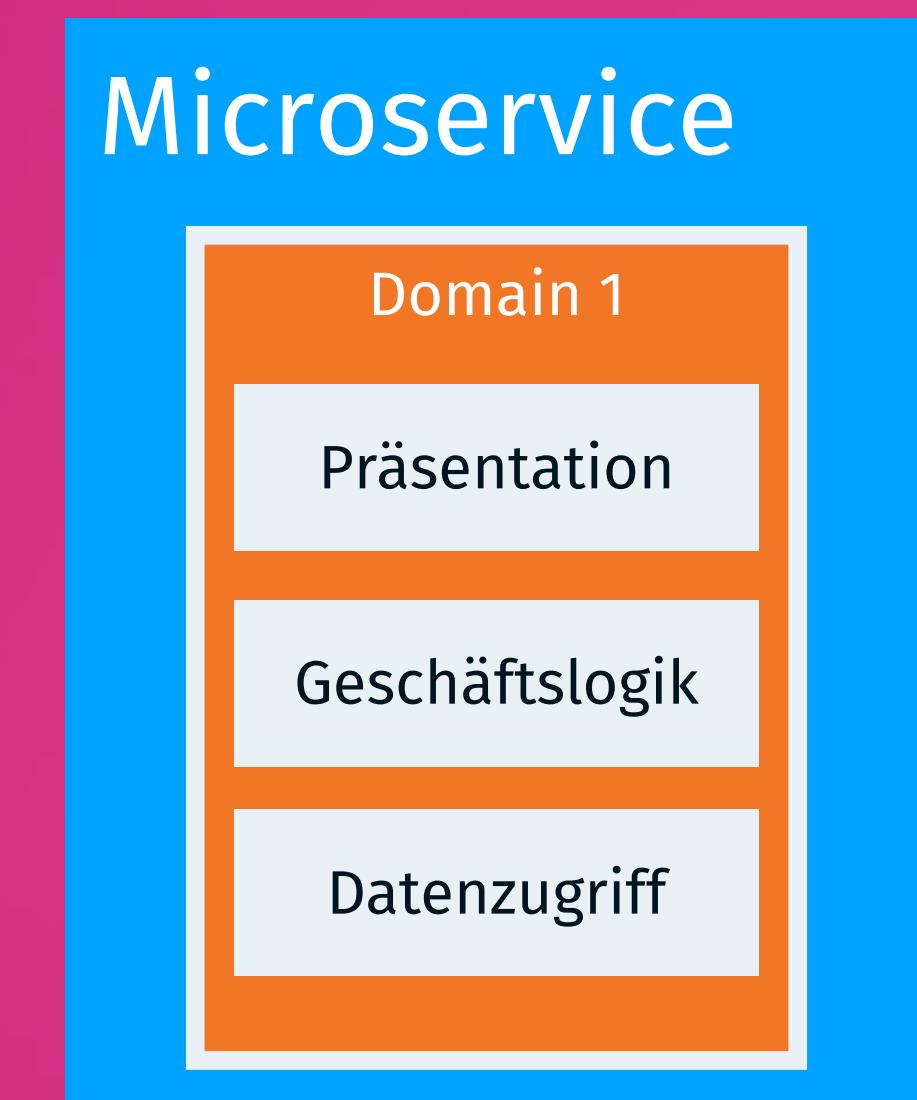
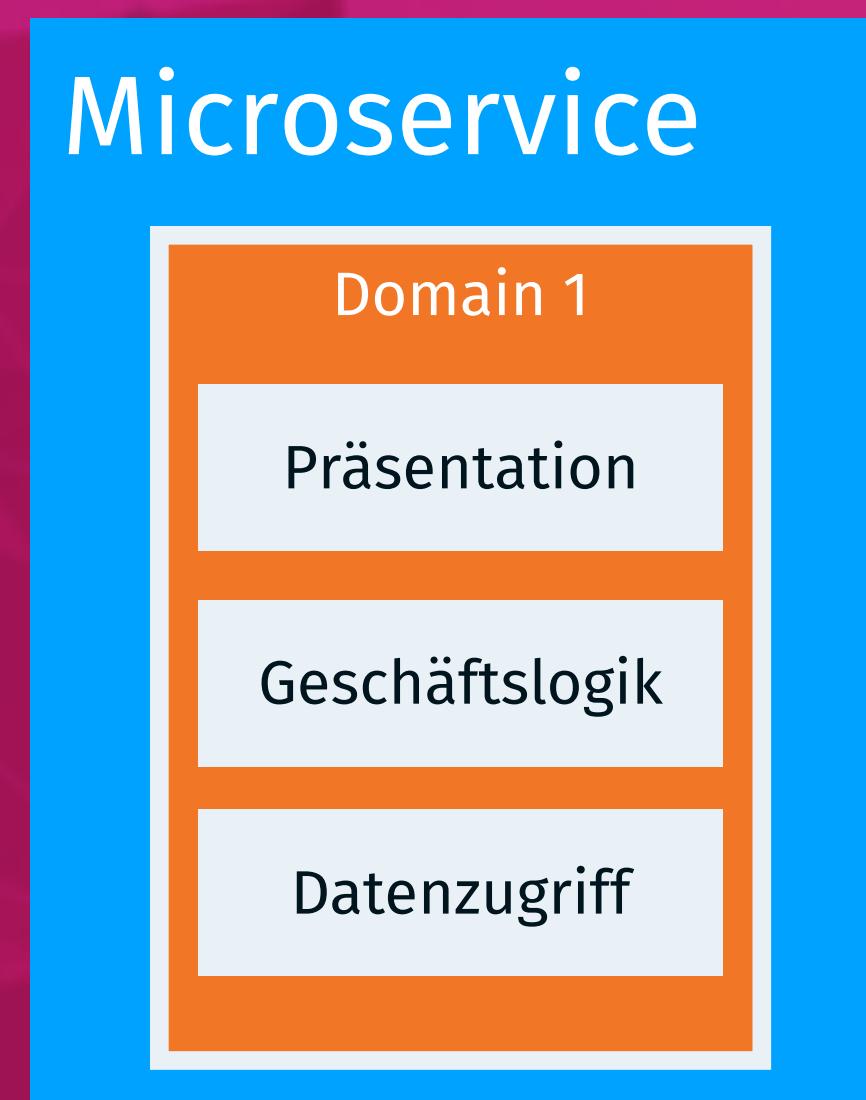
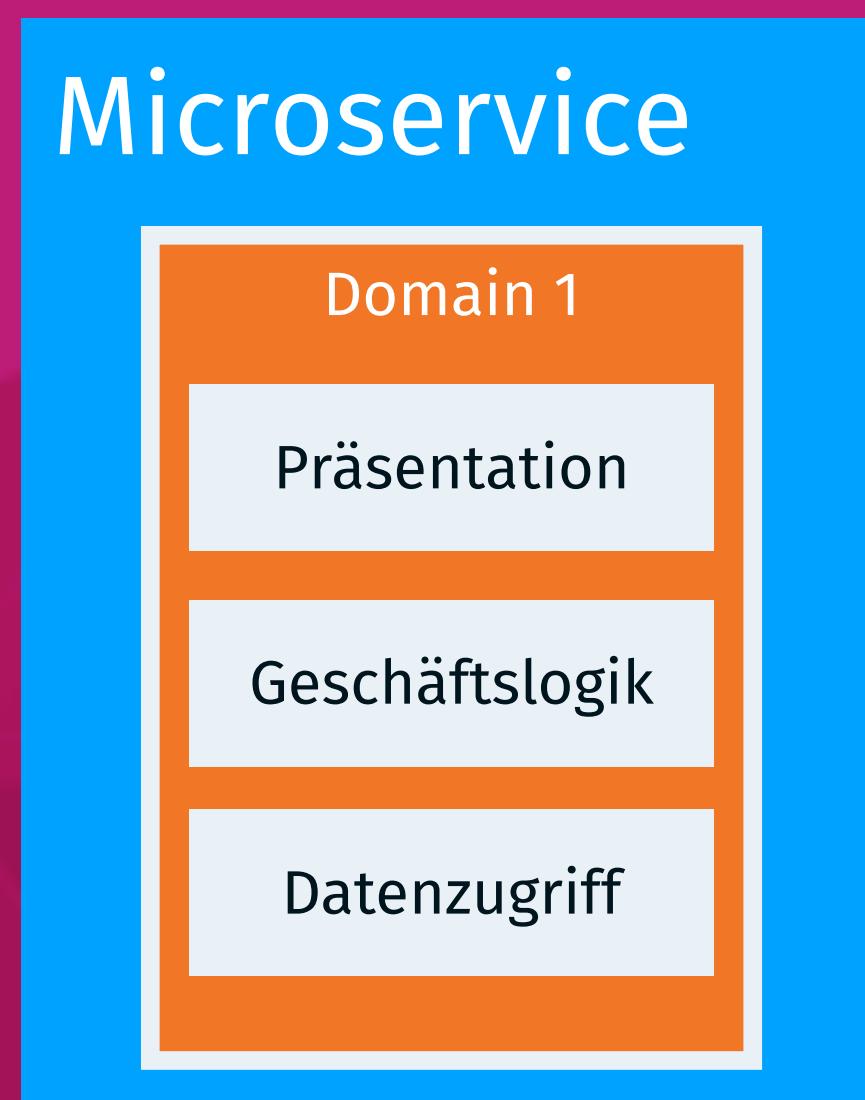
Monolithen

- Sehr alte und sehr neue Teile enthalten
- Zu groß, um vollständig erfasst zu werden
- Neue Features (oft) schwer umsetzbar
- All-or-nothing: Muss immer vollständig
 - getestet und
 - ausgerollt werden
- Geringe Fehlertoleranz
- Modernisierung riskant und kostspielig
- Skalierung bei wachsenden Anforderungen sehr aufwendig



Microservice Architektur

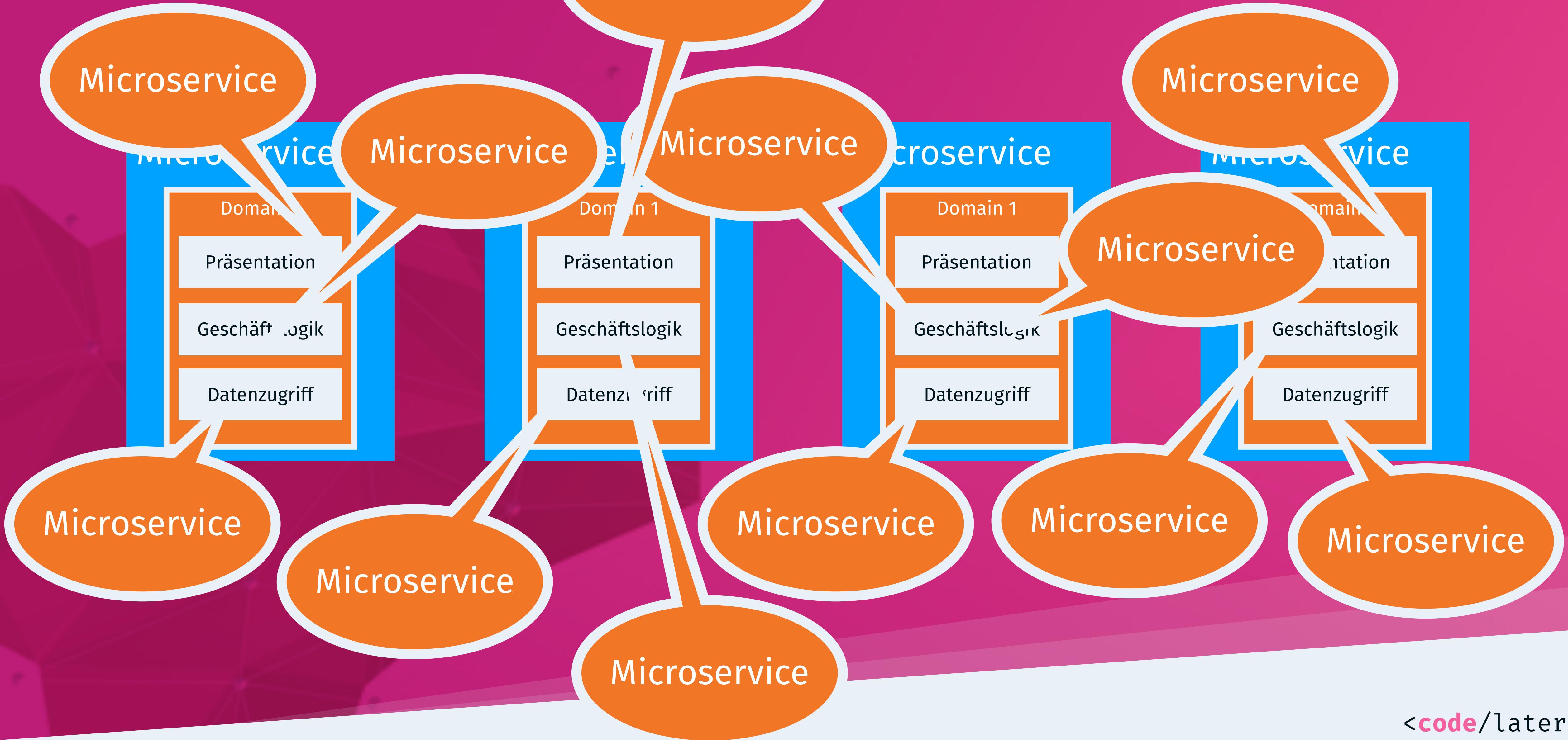
Microservice Architektur



Microservice Architektur

- Klein genug, um vollständig überblickt zu werden
- Technologisch vollständig unabhängig (theoretisch)
- Von einander Isoliert
- Können (müssen) unabhängig getestet und deployed werden können
- Leicht zu skalieren
- Ausfall einzelner Microservices lokal und mit wenig Auswirkungen auf das Gesamtsystem

Microservice Architektur



Microservice Architektur

- Synchrone Kommunikation nicht vertretbar
- Ständige Konsistenz von Daten nicht möglich
- Keine Transaktionen möglich (nur innerhalb eines Microservice)
- Netzwerk ist unzuverlässig
- Umgang mit unterschiedlichen Versionen
- Umgang mit Ausfall / Überlast einzelner Microservices
- Korrekter "Schnitt" einzelner Verantwortlichkeiten nicht trivial

The background features a subtle, semi-transparent watermark of a 3D geometric model, possibly a cube or prism, composed of triangles and lines. It is overlaid on a light gray gradient background.

“Event-Driven Architecture (EDA) is a design paradigm in which a software component executes in response to receiving one or more event notifications.”

-Gartner

Konsumiert
Events



Asynchron

Microservice



Veröffentlicht
Events



Events == Fakten

- Events repräsentieren unverändertere Fakten
- Sie akkumulieren, d.h. "überschreiben" sich nicht
- Können nicht "zurückgezogen", aber vom empfangenden System (Microservice) ignoriert werden
- Können nicht gelöscht werden
- Neue Events (Fakten) können vorherige falsifizieren

Event

Zeitstempel

Daten

- Events finden in zeitlicher Abfolge ab
- Zeit ist in verteilten Systemen nicht absolut
- Konflikte sind keine Ausnahme, sondern sind zu erwarten

Events

- Können in einem Log persistiert werden
- Die Datenbank ist ein Cache des Event-Logs
- Das Log kann jederzeit wieder abgespielt werden
- Beispiele: Apache Kafka

Fehler- und Überlastsituationen

- In verteilten System können (werden) einzelne Komponenten unabhängig von einander ausfallen bzw. überlastet sein
- Schnelle Komponenten dürfen langsame nicht überlasten
- Langsame Komponenten dürfen das System nicht beeinträchtigen
- Daten können inkonsistent sein
- Daten können in unterschiedlichen Versionen vorliegen
- **Die Anwendungslogik muss mit diesen Situationen umgehen können!**

CAP-Theorem

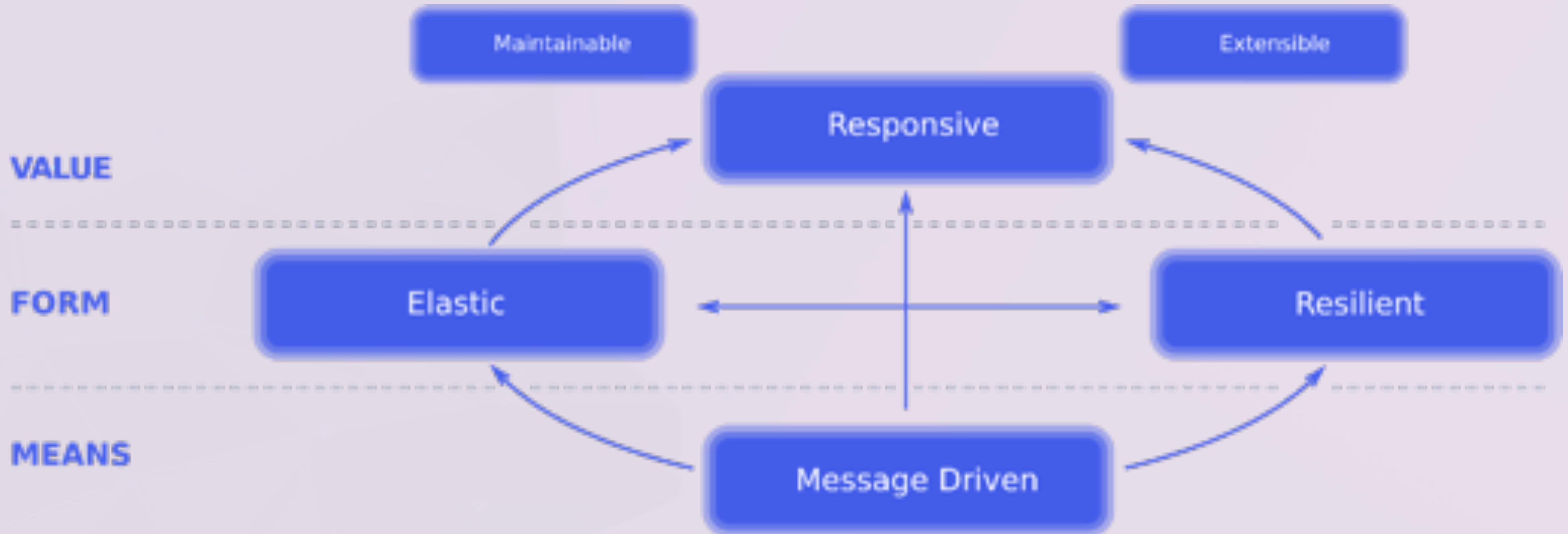
- Ein verteiltes System kann immer nur zwei der folgenden Eigenschaften gleichzeitig erfüllen:
 - **Konsistenz (C consistency)**: Die Konsistenz der gespeicherten Daten.
 - **Verfügbarkeit (A availability)**: Die Verfügbarkeit im Sinne akzeptabler Antwortzeiten.
 - **Partitionstoleranz (P partition tolerance)**: Das System arbeitet auch weiter, wenn es partitioniert wird, d. h., wenn Knoten nicht mehr miteinander kommunizieren können.

Reactive Manifesto

Reactive Manifesto

- **Responsive:** The system responds in a timely manner if at all possible.
- **Resilient:** The system stays responsive in the face of failure.
- **Elastic:** The system stays responsive under varying workload.
- **Message Driven:** Reactive Systems rely on asynchronous message-passing to establish a boundary between components that ensures loose coupling, isolation and location transparency.

Reactive Manifesto



Übergänge Async/Sync

- Wenn eine Systemarchitektur auf asynchroner, event-basierter Kommunikation beruht müssen in der Regel an den Schnittstellen zur Umwelt Übergänge zu synchronen Interaktionen realisiert werden
 - Umwandlung synchroner Datenabrufen (etwa von REST-basierten Diensten) in Events (bspw. durch Polling der Daten)
 - Zusammenführung aller asynchronen Events in einen synchronen Zustand zur Anzeige auf bspw. einer Web-UI

Projekt

Abgabe: Prüfungsphase September 2021

Zielsetzung

- Anwendung die in Microservices / Komponenten aufgeteilt ist
- Asynchrone Kommunikation zwischen Microservices (bspw. durch Events)
- Anbindung mindestens eines externen (offenen) Datendienstes
- Es muss State geben! (Ohne State ist alles möglich)
- Einfache! Web-UI zur Interaktion mit der Anwendung
- Deployment der Anwendung
- Betriebskonzept
- Dokumentation und Nachvollziehbarkeit in GitHub

Thema

- Frei wählbar
- Sehr gerne Synergien mit IoT und/oder Frontend Development!

What's next?

- Grundlagen mit Hilfe der Leitfragen erarbeitet
- Projekt konzipiert haben und im Plenum vorstellen können
 - Welches Ziel wird verfolgt?
 - Welche Herausforderungen sind zu erwarten?
 - Welche Lösungen werden vorgeschlagen?



10. Juni 2021, 13:00 Uhr

Literatur

[https://th-koeln.github.io/mi-bachelor-webdevelopment/
lehrveranstaltungen/fddw-01/](https://th-koeln.github.io/mi-bachelor-webdevelopment/lehrveranstaltungen/fddw-01/)

"Microservice Patterns & Antipatterns" - Stefan Tilkov

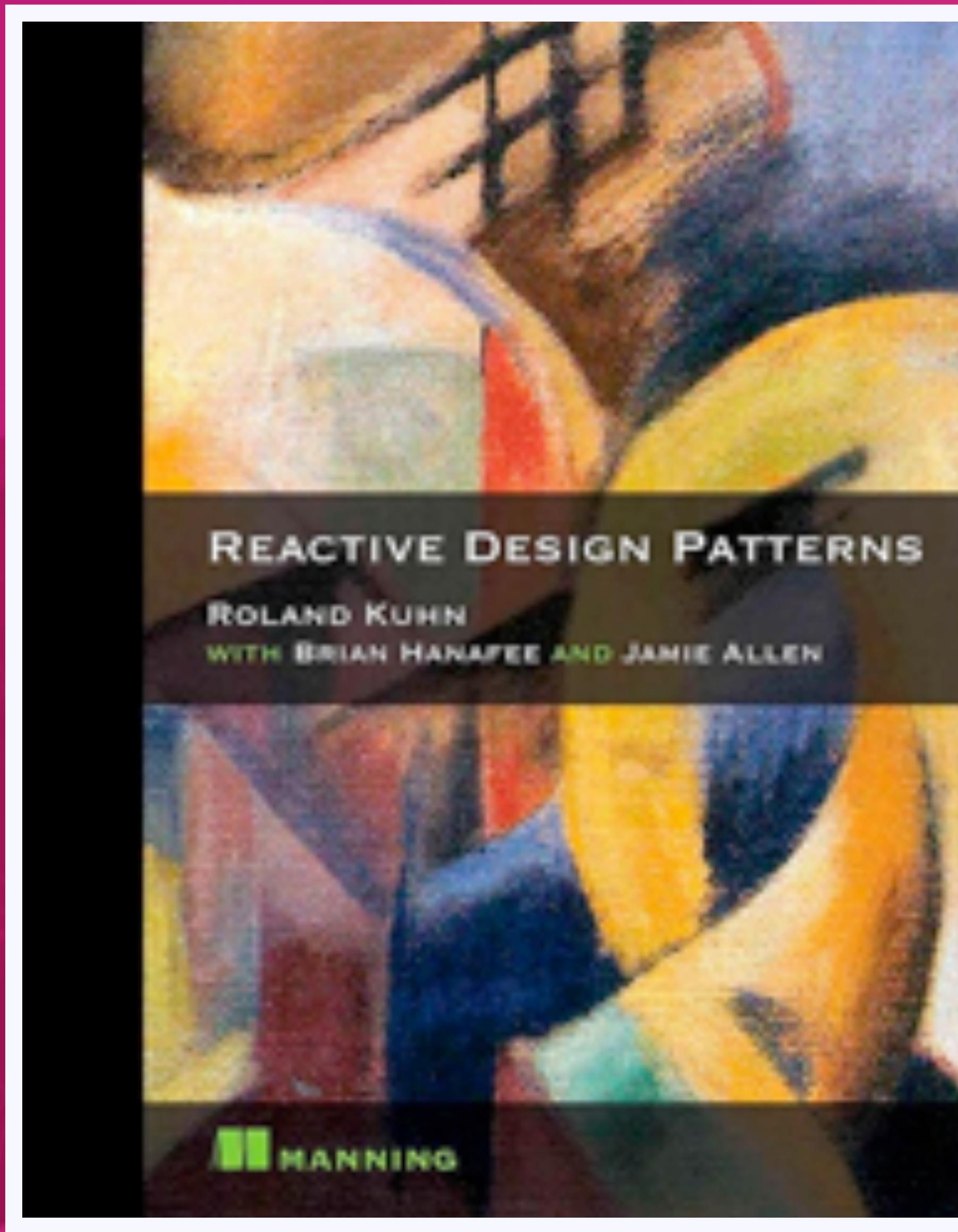


<https://www.youtube.com/watch?v=RsyOkifmaml>

"Reactive Microsystems" - Jonas Bonér



<https://www.youtube.com/watch?v=3hMtjPcU248>



<https://th-koeln.sciebo.de/s/lL0Qmu5Hq3OzNKB>

The Pragmatic Programmer

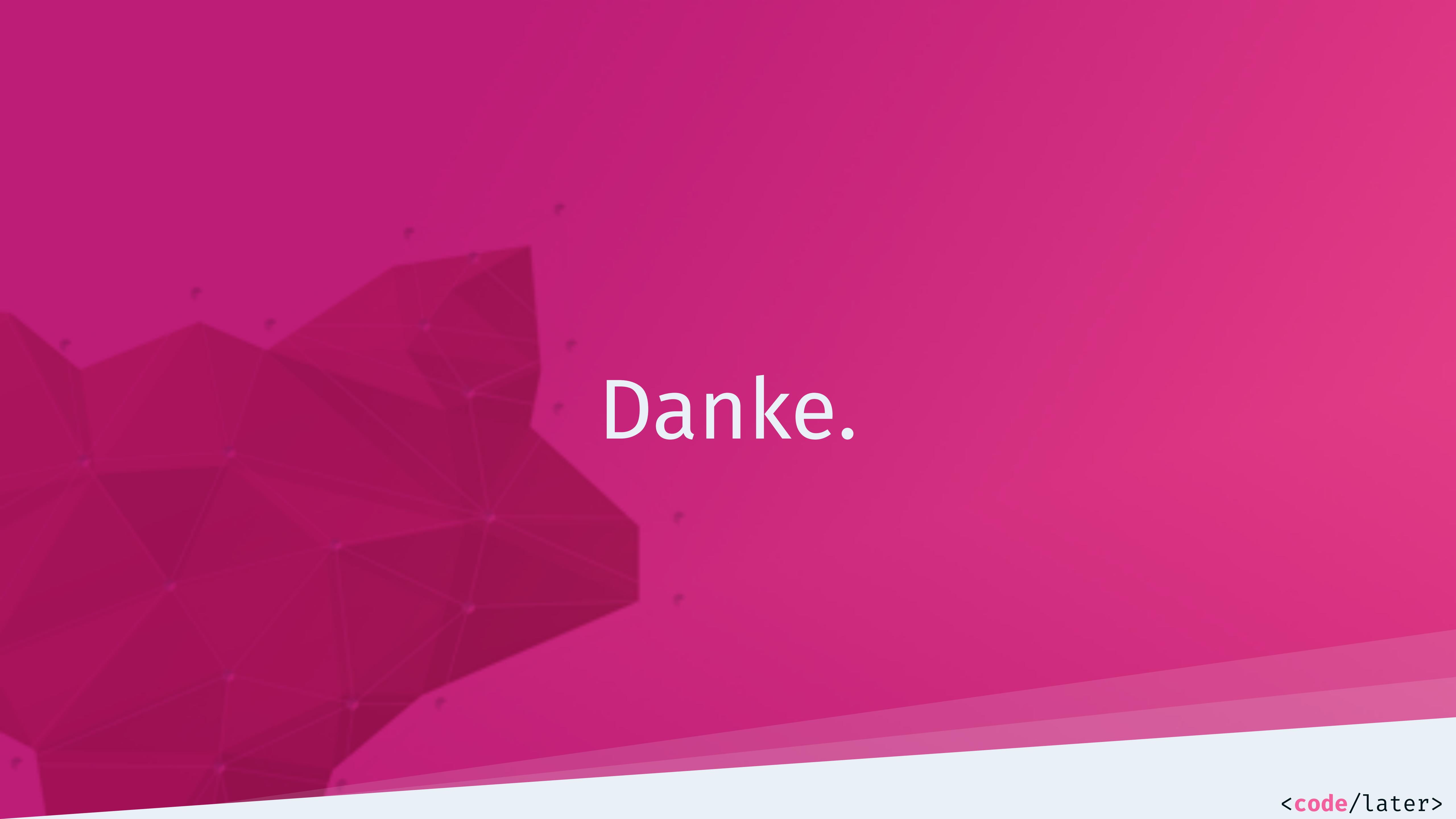


from journeyman
to master

Andrew Hunt
David Thomas

Foreword by Ward Cunningham

<https://pragprog.com/book/tpp/the-pragmatic-programmer>



Danke.