



# **Darstellung und Vergleich mehrerer Möglichkeiten zur Umsetzung eines sequentiellen HR-Prozesses im RESTful API-Umfeld**

## **Projektarbeit 1**

im Rahmen der Prüfung zum  
**Bachelor of Science (B.Sc.)**

des Studienganges Wirtschaftsinformatik  
an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe

von

**Tom Wolfrum**

- Sperrvermerk -

Abgabedatum:	4. September 2023
Bearbeitungszeitraum:	05.06.2023 - 03.09.2023
Kurs:	WWI22B5
Ausbildungsfirma:	SAP SE Dietmar-Hopp-Allee 16 69190 Walldorf, Deutschland
Betreuer der Ausbildungsfirma:	Steven Rösinger
Gutachter der Dualen Hochschule:	Paul Peitz

# Sperrvermerk

Die nachfolgende Arbeit enthält vertrauliche Daten der:

SAP SE  
Dietmar-Hopp-Allee 16  
69190 Walldorf, Deutschland

Der Inhalt dieser Arbeit darf weder als Ganzes noch in Auszügen Personen ausserhalb des Prüfungs- und Evaluationsverfahrens zugänglich gemacht werden, sofern keine anders lautende Genehmigung des Dualen Partners vorliegt.

# Selbstständigkeitserklärung

Ich versichere hiermit, dass ich die vorliegende Projektarbeit 1 mit dem Thema:

*Darstellung und Vergleich mehrerer Möglichkeiten zur Umsetzung eines sequentiellen HR-Prozesses im RESTful API-Umfeld*

selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Ich versichere zudem, dass die eingereichte elektronische Fassung mit der gedruckten Fassung übereinstimmt.

Karlsruhe, den 12. Juli 2023

---

Wolfrum, Tom

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>IV</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>V</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>VI</b>
<b>1 Einleitung T-Shirt Size: L</b>	<b>1</b>
1.1 Unternehmensprofil und Anwendungsbezug T-Shirt Size: S	1
1.2 Motivation und Problemstellung T-Shirt Size: S	2
1.3 Abgrenzung T-Shirt Size: S	3
1.4 Methodisches Vorgehen T-Shirt Size: S	4
<b>2 Theoretische Grundlagen T-Shirt Size: XL</b>	<b>5</b>
2.1 RESTful Application Programming Interface (API) T-Shirt Size: L	5
2.2 ABAP Restful Application Programming Model T-Shirt Size: L	9
2.3 SAP Fiori Elements T-Shirt Size: L	12
<b>3 Praktischer Teil T-Shirt Size: XL</b>	<b>13</b>
3.1 Lösungsansätze	13
3.1.1 Workflows T-Shirt Size: L	13
3.1.2 Business Events T-Shirt Size: L	13
3.1.3 Background Processing Framework (bgpf) T-Shirt Size: L	13
3.2 Entscheidungsmatrix T-Shirt Size: M	14
<b>4 Schlussbetrachtungen T-Shirt Size: L</b>	<b>15</b>
4.1 Zusammenfassung T-Shirt Size: M	15
4.2 Handlungsempfehlung T-Shirt Size: S	15
4.3 Reflexion der Arbeit und Ausblick T-Shirt Size: S	15

# Abkürzungsverzeichnis

<b>SaaS</b>	Software-as-a-Service
<b>AIS</b>	Application Innovation Services
<b>HCM</b>	Human Capital Management
<b>API</b>	Application Programming Interface
<b>REST</b>	Representational State Transfer
<b>URI</b>	Uniform Resource Identifier
<b>URL</b>	Uniform Resource Locator
<b>RAP</b>	Restful Application Programming Model
<b>ABAP</b>	Advanced Business Application Programming
<b>CDS</b>	Core Data Service
<b>BO</b>	Business Object

# Abbildungsverzeichnis

1	RESTful Application Programming Model Architektur . . . . .	10
---	---	----

# Tabellenverzeichnis

# 1 Einleitung **T-Shirt Size: L**

## 1.1 Unternehmensprofil und Anwendungsbezug **T-Shirt Size: S**

SAP ist ein börsennotierter Softwarekonzern mit Sitz in Walldorf. Das Unternehmen wurde 1972 von 5 IBM-Mitarbeitern, darunter Hasso Plattner und Dietmar Hopp gegründet. Das Hauptgeschäft ist die Entwicklung von Unternehmenssoftware zur Abwicklung von Geschäftsprozessen, unter anderem in den Bereichen Buchführung, Controlling, Vertrieb, Einkauf, Produktion, Lagerhaltung, Transport und Personalwesen. Für das Unternehmen arbeiten heute 105.000 Mitarbeiter an Standorten in 157 Ländern und erwirtschaften einen Umsatz von ca. 29,5 Mrd. €. Erfolgreich wurde das Unternehmen mit seinem Standardsoftwarepaket SAP R/2 für Großrechnersysteme und später mit SAP R/3 für Client-Server-Systeme. Die Vorstellung der Mittelstandslösung SAP ByDesign im Jahr 2007 als Cloud-Produkt läutete die bis heute andauernde Transformation der gesamten Produktpalette in Richtung Cloud/ SaaS ein, die 2015 mit der Einführung von S/4 HANA als Hauptprodukt noch einmal verstärkt wurde.

Die Abteilung AIS HCM ist Teil des Unternehmensbereichs Product Engineering und zuständig für 2nd-Level-Support und Eigenentwicklungen für die on-premise Variante der SAP Personallösung HCM. Die Kunden der Abteilung sind Unternehmen die HCM verwenden und zusätzlich Wartungsverträge mit der SAP abgeschlossen haben. Somit ist das Hauptgeschäft tiefergehende Probleme, die durch den 1st-Level Product-Support nicht gelöst werden können, zu beheben und kleinere Features für Kunden mit speziellen Anforderungen umzusetzen. Zudem stellt die Abteilung mehrere SAP Fiori Apps als Self-Service für Mitarbeiter z. B. um Urlaub zu beantragen und Manager z. B. um Urlaubsanträge zu bearbeiten, bereit. Auch diese Fiori Apps sind vom technologischen Wandel der SAP betroffen und dadurch ergeben sich hier relevante Änderungen, die im nachfolgenden Kapitel noch genauer beschrieben werden. Durch das hohe Nutzungsvolumen dieser Apps und der somit großen betriebswirtschaftlichen Relevanz, sind diese



und auch der Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit für das Produkt HCM von großer Bedeutung.

## 1.2 Motivation und Problemstellung *T-Shirt Size: S*

Im Folgenden Kapitel soll dargestellt werden, welche Probleme sich durch gewisse technische Veränderungen der SAP Produkten ergeben und sich somit für eine wissenschaftliche Untersuchung im Rahmen dieser Arbeit anbieten.

Die von der Abteilung betriebenen Fiori Apps, die schon im Zusammenhang der Einleitung angesprochen wurden, sind auf Basis des Frameworks SAP UI5 auf HTML5 Basis für ein älteres Produkt - SAP ERP - entwickelt worden. In diesem Produkt sind viele relevante Funktionen, die mit der neuen ERP-Lösung S/4 HANA eingeführt werden, nicht vorhanden. Da der Support für diese Anwendung 2027 ausläuft, ist der Umstieg von auf S/4 HANA für viele Kunden ein relevantes Thema. Im neuen S/4 HANA System ("S/4" abgekürzt) finden somit auch die S/4-Design-Guidelines Anwendung. Das sind Vorgaben die gewisse Aspekte, wie z. B. Oberflächen-Design oder Technologien, die bei der Entwicklung in diesem System verwendet werden müssen, festlegt. Die in den Richtlinien festgelegten neueren Technologien stimmen jedoch nicht mit denen überein, die zur Entwicklungszeit von HCM verwendet wurden.

Dieser Umstand war ursprünglich kein Problem, da vom Management die strategische Entscheidung getroffen wurde, dass HCM nicht in S/4 HANA integriert wird und durch die neuere Personallösung SuccessFactors ersetzt werden soll. Aufgrund fehlender Funktionalitäten in SuccessFactors und hoher verlässlicher Einnahmen durch Wartungsverträge für HCM wurde diese Entscheidung revidiert und HCM ist Bestandteil von S/4 als "HCM for S/4 HANA" bzw. "H4S4". Somit finden jetzt auch auf die Fiori Apps für HCM die Design-Guidelines von S/4 Anwendung und jegliche neue Apps, die entwickelt werden müssen die Technologie Fiori Elements verwenden. Da es einen erheblichen Entwicklungsaufwand darstellen würde, alle bestehenden Apps, die somit auch Fiori Elements verwenden müssten dahingehend umzubauen, dürfen aus Praktikabilitätsgründen bereits existierende Apps mit den notwendigen Anpassungen auf Basis der älteren Fiori Freestyle Technologie in S/4 weiterbetrieben werden.

Diese Situation sorgt für ein Problem für manche Geschäftsprozesse, die über solche Apps abgebildet werden sollen. Das Framework Fiori Elements generiert das gesamte Front-End der Anwendung selbstständig. Das erleichtert auf der einen Seite die Entwicklung der Apps, da lediglich die benötigten Daten bereitgestellt und je nach Anwendungsfall aggregiert und auf bestimmte Art und Weise dargestellt werden müssen. Auf der anderen Seite kann dadurch jedoch keine eigene Programmlogik mehr im Front-End eingebaut werden. Zudem wird die Kommunikation mit dem Back-End über eine RESTful API, die zustandslos angelegt ist, abgewickelt. Auch wenn eine RESTful-API viele Vorteile mit sich bringt, birgt die angesprochene Zustandslosigkeit jedoch den Nachteil, dass Anwendungen, deren Prozesse asynchrone Kommunikation benötigen nur noch schwer abbildbar sind.

Es ist dennoch wichtig die Möglichkeit zu haben solche asynchronen Geschäftsprozesse abzubilden, da z.B. ein Urlaubsantrag eines Mitarbeiters nicht direkt persistent in der Datenbank gespeichert werden soll, sondern erst wenn er zeitlich asynchron vom jeweiligen Manager genehmigt wurde. Diese Situation ist ein Beispiel für die Limitation einer zustandslosen API, da die Genehmigung des Urlaubs zeitlich versetzt als eigene, vom Urlaubsantrag getrennte Anfrage an die API geschickt würde und der Prozess sich so nicht abbilden ließe. Dieses Beispiel ist eines von vielen, weshalb eine Lösung für asynchrone Prozesse in diesem Umfeld dringend benötigt wird.

In der vorliegenden Arbeit soll nun untersucht werden, wie sich solche asynchronen Prozesse, trotz den eben dargelegten Einschränkungen trotzdem im neuen S/4 HANA Umfeld mit den neueren Technologien umsetzen lassen.

## 1.3 Abgrenzung *T-Shirt Size: S*

Hier die Arbeit klar abgrenzen, also was genau behandelt wird und eben was auch nicht betrachtet wird (z.B. ) das keine Implementierung der vorgestellten Ansätze erfolgen soll, (wenn dann nur kleiner Prototyp) Ggf. auch kurz darauf eingehen welche Ansätze auch nicht beleuchtet werden

## **1.4 Methodisches Vorgehen T-Shirt Size: S**

Wie werden die Ansätze betrachtet? Wie kommt die Handlungsempfehlung zustande?

Nachdem zunächst im theoretischen Teil der Arbeit die Grundlagen für die verschiedenen Ansätze sequentielle Prozesse im RESTful-API Umfeld abzubilden gelegt werden,

## 2 Theoretische Grundlagen **T-Shirt** **Size: XL**

Im Folgenden sollen die theoretischen Grundlagen für die nachfolgende vergleichende Darstellung der Umsetzung sequentieller Prozesse im REST-Umfeld gelegt werden. Zuerst wird grundsätzlich erklärt, was eine RESTful-API ist und danach wird auf die Umsetzung von REST in ABAP näher erleutert. Abgeschlossen wird der theoretische Teil der Arbeit mit einer Darstellung von Fiori Elements, dem Framework zur Entwicklung von Fiori Apps.

### 2.1 RESTful Application Programming Interface (API) **T-Shirt Size: L**

Erstmal die theoretischen Grundlagen einer RESTful-API zu legen.

Eine API ist eine Schnittstelle, über die verschiedene Softwareanwendungen miteinander kommunizieren können. Die API definiert die Methoden, Protokolle und Tools, die für den Zugriff auf die Funktionen und Daten einer Softwareanwendung verwendet werden können. Somit standardisiert eine API die Kommunikation verschiedener Anwendungen und ermöglicht den Zugriff auf bereitgestellte Daten ohne dass die zugreifende Anwendung die interne Logik oder Implementierung der anderen Anwendung kennen muss.

Eine RESTful-API ist eine spezielle Schnittstelle, die den Designkonventionen nach REST folgt.

Das erste Prinzip ist die Client-Server-Architektur. Das bedeutet, dass die Benutzeroberfläche von den gespeicherten Daten getrennt wird. Die Benutzeroberfläche und Sitzung existiert nur auf dem Client und die gespeicherten Daten oder zur verfügung gestellten Funktionen existieren nur auf dem Server. Somit wird die Portierbarkeit und Skalierbarkeit des Gesamtsystems verbessert. Zudem wird die Möglichkeit einer unabhängigen Weiterentwicklung der verschiedenen Komponenten sichergestellt.

Zudem soll eine RESTful-API zustandslos angelegt sein. Das heißt im Genaueren, dass die Kommunikation der verschiedenen Parteien zustandslos sein muss. Es muss für den Server somit möglich sein, die Anfrage des Clients vollständig zu verstehen und zu verarbeiten, ohne zusätzlich auf vergangene Anfragen zugreifen zu müssen. Auf der anderen Seite bedeutet das auch, dass der Client jede Antwort des Servers ohne zusätzliche Informationen, die eventuell zu einem früheren Zeitpunkt angefordert wurden verstehen können muss. Das heißt, dass in jeder Anfrage immer alle notwendigen Informationen mitgeschickt werden müssen und von keinem "Vorwissen" ausgegangen werden darf. Das hat wiederum zur Folge, dass Sitzungsinformationen ausschließlich auf dem Client gespeichert werden. Durch diese Bedingung verbessert sich die Skalierbarkeit weiter, da der Server Ressourcen, die ansonsten für die Speicherung der Stati der Requests benötigt würden, nicht freihalten muss. Zudem steigt die Zuverlässigkeit der Schnittstelle, da bei einem Fehler immer nur eine Request betrachtet werden muss. Somit ist ein Fehler einfacher behebbar und hat keine Auswirkungen auf andere Anfragen. Damit einher geht auch ein vereinfachtes Monitoring, da immer nur eine Request betrachtet werden muss und nicht erst eine Kette zusammenhängender Anfragen nachvollzogen werden muss.

Die dritte Designkonvention besagt, dass auf der Client Seite ein Cache vorhanden sein muss. Durch das implizite oder explizite Markieren von Daten als cache-fähig dürfen die Anfrage-Daten vom Client für spätere identische Requests wiederverwendet werden. Durch dieses Caching von Daten ist es möglich manche Client-Server Interaktionen teilweise oder ganz zu vermeiden, wodurch die Netzwerkauslastung und Skalierbarkeit verbessert wird. Jedoch birgt die Verwendung eines Caches das Risiko, dass die Daten im Cache im Vergleich zu den auf dem Server gespeicherten Daten schon veraltet sind, was gegebenenfalls zu Fehlern in der weiteren Verarbeitung führen könnte.

Das vierte Prinzip und zentrales Unterscheidungsmerkmal von REST ist das einheitliche Interface zwischen den verschiedenen Komponenten. Hierdurch wird die Systemarchitektur durch das Prinzip der Generalität vereinfacht. Die Schnittstelle ist einfacher benutzbar. Zudem wird eine unabhängige Weiterentwicklung der verschiedenen kommunizierenden Komponenten gewährleistet, da die Implementierung der einzelnen Komponenten von den angebotenen Services getrennt wird. Jedoch entsteht durch die einheitliche Schnittstelle auch ein Effizienzverlust, da diese nicht an die Bedürfnisse einer speziellen Anwendung angepasst werden kann. Um ein einheitliches Interface zu erreichen, finden mehrere Beschränkungen auf die Schnittstelle Anwendung: Ressourcen der Schnittstelle

sollen eindeutig identifizierbar sein. Eine Ressource ist eine vom Interface bereitgestellte Information, die eindeutig über einen URI identifizierbar ist. Die Informationen, die durch die Ressourcen repräsentiert werden können statisch festgelegt sein, oder sich auch im Zeitablauf verändern. Zudem kann eine Ressource auch existieren, ohne dass die Information schon existiert. Das erleichtert die Verarbeitung verschiedener Informationsarten, da auf abstrakter Ressourcenebene nicht zwischen bestimmten Typen unterschieden wird. Außerdem kann so die benötigte Information auch noch zu einem späten Zeitpunkt, je nach Inhalt der Anfrage, festgelegt werden. Zudem hat jeder Service, der nach den REST Prinzipien entworfen ist eine URL, also eine eindeutige Adresse. Durch diese URL ist der Zugriffsweg zum Webservice standardisiert. Durch diese eindeutig identifizierbaren Ressourcen und Services wird zudem die Kombinierbarkeit verschiedener Ressourcen eines Services bzw. von verschiedenen Services in einem grösseren System erleichtert. Eine weitere Beschränkung für die Schnittstelle ist die Verwendung von Repräsentationen zur Veränderung von Ressourcen. Eine Repräsentation ist eine Folge von Bytes, die eine Ressource in einer bestimmten Darstellung und zugehörige Metadaten abbildet. Somit kann eine Ressource vom Server in verschiedenen Repräsentationen, je nach Anfrage, zurückgegeben werden. Zudem werden mit der Repräsentation alle Informationen, wie die Ressource verändert werden kann, mitgeschickt. Veränderungen der Ressource finden nur über die Repräsentation statt. Des Weiteren sollen Antworten des Servers auf Anfragen selbsterklärend sein. Das heisst, dass Standard-Methoden und -Datentypen verwendet werden, um die Ressource zu verändern oder Informationen auszutauschen. Diese Standard-Methoden sind zwar in REST selbst nicht festgelegt, werden aber normalerweise durch die Verwendung des Protokolls auf der Anwendungsschicht definiert. Für das meistens im Internet verwendete HTTP-Protokoll sind diese z. B. : GET (gewünschte Ressource vom Server anfordern), POST (neue Ressource unterhalb angegebener Ressource einfügen) oder PUT (angegebene Ressource anlegen bzw. ändern). Die letzte Beschränkung wird als "Hypermedia as the Engine of Application State" bezeichnet. Hiermit ist gemeint, dass die Interaktion mit einer API dynamisch über Hypermedien abläuft. Somit ist auf der Client-Seite nur Basiswissen über Hypertext und fast kein Wissen über die Interaktion mit der spezifischen Schnittstelle nötig. Somit können Client und Server voneinander entkoppelt werden, da der Server dem Client neben den angeforderten Informationen dynamisch mögliche Interaktionen zurückgibt.

die Identifikation von Ressourcen, Ressourcenmanipulation durch Repräsentationen, selbst-erklärende Nachrichten und die Definition des Zustands der API durch die zugrundeliegenden Daten.

Die Systemarchitektur soll zudem in Schichten aufgebaut sein. Das heißt, dass eine Schicht jeweils nur die nächste darunter- und darüberliegende Schicht sehen und mit ihr interagieren kann. Durch diese Architektur wird die Komplexität des Gesamtsystems reduziert und die unabhängige Weiterentwicklung der einzelnen Schichten gefördert. Zudem können veraltete Dienste abgekapselt werden und neue somit von diesen getrennt werden. Durch die Aufteilung der Architektur in Schichten kann zudem redundante oder selten benutzte Funktionalität in eine "Zwischenschicht" ausgelagert werden. Durch diese Aulagerung verbessert sich zudem die Skalierbarkeit des Systems, da load-balancing, also die Lastverteilung eines Services auf mehrere Netzwerke oder Prozessoren, ermöglicht wird. Dennoch bringt die eine Schichtenarchitektur auch Nachteile mit sich. Durch die Kapselung der Dienste und Funktionalitäten in Schichten steigt der Verwaltungs- und Wartungsaufwand des Gesamtsystems. Zudem sinkt auch die Geschwindigkeit, mit der Daten verarbeitet werden, da die Anfrage im Verarbeitungsprozess wesentlich mehr Schnittstellen passieren muss. Dieser Nachteil kann jedoch durch die Verwendung von geteilten Caches in den Zwischenschichten kompensiert werden, da durch diese Caches die Anzahl der Schnittstellen, die die Anfrage passieren muss, reduziert werden kann. Ein weiterer Vorteil der Schichtenarchitektur ist, dass die Anfragen selektiv von den einzelnen Schichten verändert werden können, da der Inhalt dieser selbst-beschreibend und die Bedeutung der Nachricht für die Zwischenschichten sichtbar ist.

Die sechste (optionale) Designkonvention von REST besagt, dass wenn nötig Code in Form von Skripten oder Apps über die Schnittstelle vom Client heruntergeladen und ausgeführt werden kann. Dies vereinfacht die Programmlogik des Clients, da weniger Programme schon im Voraus vorhanden sein müssen. Zudem wird dadurch die Erweiterbarkeit eines Systems verbessert, da auch nach dem initialen Installieren eines Systems, dieses noch durch das Bereitstellen von Code über die Schnittstelle erweitert werden kann.

## 2.2 ABAP Restful Application Programming Model

### **T-Shirt Size: L**

Im Folgenden wird das Restful Application Programming Model für ABAP vorgestellt.

ABAP RAP ist ein Programmiermodell der SAP auf Basis von ABAP, das die Architektur für die Entwicklung von OData-Services, die für die HANA-Datenbank optimiert sind, definiert. Es basiert auf den Designprinzipien nach REST. Mit diesem Modell können sowohl WEB APIs veröffentlicht und Business Events erzeugt als auch Fiori Apps entwickelt werden. RAP ist nach dem "Classic ABAP Programming" und dem "ABAP Programming Model for SAP Fiori" die dritte Evolutionsstufe des ABAP Programming Model. RAP kann sowohl in Cloud-, als auch in on-premise Systemen eingesetzt werden.

RAP baut im Allgemeinen auf drei Säulen auf: Anders als in den vorhergehenden Programmiermodellen, wo mehrere Tools zum entwickeln von z. B. einer Fiori App nötig waren, sind sollen in RAP Implementierungsaufgaben in einer Entwicklungsumgebung integriert werden um einen standardisierteren Entwicklungsprozess zu gewährleisten und diesen für den Entwickler zu vereinfachen. Die zweite Säule ist die Programmiersprache ABAP: Durch Erweiterungen und Anpassungen ist es möglich diese für die Entwicklung mit RAP zu verwenden. Hierbei kommen Technologien wie CDS-Views zum Einsatz um aussagekräftige Daten-Modelle zu definieren. Zudem können vorgefertigte APIs für generische Entwicklungsaufgaben verwendet werden. Die dritte Säule sind umfassende Frameworks, die dem Entwickler helfen, effizient und in kurzer Zeit eine Anwendung zu entwickeln, da einzelne Bausteine automatisch generiert werden können und an bestimmten Stellen noch anwendungsspezifische Logik eingefügt werden kann.

Die Architektur eines OData-Services unter Verwendung von RAP wird nachfolgend beschrieben.

Auf der untersten Ebene werden die benötigten Daten und das beabsichtigte Verhalten modelliert. Dies kann entweder durch CDS-Views oder durch Business Objects geschehen. Core Data Services sind ein Framework um das Datenmodell, basierend auf der HANA-Datenbank, zu definieren und zu organisieren. Es können selektiv die benötigten Daten aus den Datenbanktabellen ausgewählt werden. Genauer werden alle benötigten Spalten aus einer oder mehreren Tabellen ausgewählt und diese bei Bedarf mit Annotationen versehen, um speziellere Anforderungen zu erfüllen. Es kann bei Bedarf auch noch nach Datensätzen,



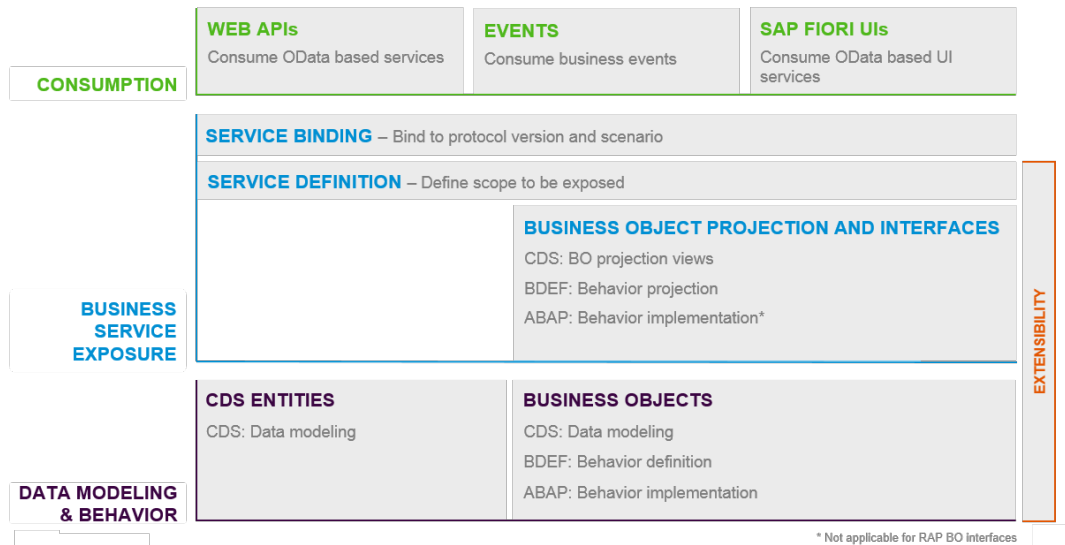
**RAP - The big picture**

Abbildung 1: RESTful Application Programming Model Architektur

die gewisse Bedingungen erfüllen gefiltert werden. Somit strukturiert und gruppiert ein CDS-View die benötigten Daten. Die SQL-Abfrage, um diese Daten von der Datenbank abzurufen ist in dem CDS-View integriert. Der Zweck eines CDS-Views ist jedoch lediglich das Lesen und Strukturieren der Daten; es können hiermit keine Daten verändert werden. Eine andere Möglichkeit ein Datenmodell zu erzeugen sind Business Objects. Diese bieten zudem die Implementierung von Behaviors (Verhalten) und einer Laufzeit. Ein BO ist aus struktureller Sicht ein hierarchisch aufgebauter Baum aus mehreren Knoten, die gewissen Daten entsprechen und durch Eltern-Kind-Beziehungen (sogenannte Kompositionen) miteinander verknüpft sind. Diese Knoten werden durch CDS Entitäten dargestellt. Der hierarchisch oberste Wurzelknoten stellt dabei die Repräsentation des BO an sich dar. Um das Verhalten eines BO zu spezifizieren, muss eine "Business Object Behavior definition" ("Behavior definition" abgekürzt) angelegt werden. Dieses ABAP Objekt beschreibt das gewünschte Verhalten des BO in RAP. Die Behavior definition bezieht sich immer auf die Wurzel-CDS-Entität eines BO. Diese Behavior definition wird als ABAP Klasse implementiert. Ein Verhalten beschreibt welche Operationen und Feldeigenschaften für ein BO verfügbar sein sollen. Es besteht außerdem noch aus der "Behavior characteristic", die zusätzliche Eigenschaften, wie z. B. Autorisierungen für Operationen festlegt. Operationen sind z. B. create() für das Erstellen, update() für das Aktualisieren und delete() für das Löschen eines Datensatzes. Diese modify-Operationen verändern im Gegensatz zu den

read-Operationen auch die tatsächlichen Daten auf der Datenbank. Die Laufzeit eines BO besteht aus 2 Teilen: In der Interaktionsphase werden durch das Ausführen von Operationen Daten gelesen und/ oder verändert. Diese Veränderungen werden zunächst in einem "transactional buffer" (Pufferspeicher) gespeichert und nachdem alle Änderungen durchgeführt wurden in der sog. "save sequence" auf der Datenbank persistiert.

In der zweiten Ebene werden Teile des relevanten BO, die später für den zu veröffentlichen Service benötigt werden, "projiziert". Diese Zwischenschicht ist notwendig für das flexible Konsumieren des BO, da dieses an sich komplett unabhängig vom OData-Service ist. Das BO an sich stellt die maximal möglichen Funktionen und Daten bereit, die service-unabhängig implementiert und ggf. durch die Projektion auf die für den Service relevanten Aktionen und Daten eingeschränkt werden. Zudem können genauere Anpassungen z. B. im Bezug auf die Darstellung auf einer Benutzeroberfläche über UI-Annotationen erfolgen, die aber nicht Teil des Datenmodells sein sollen. Eine zusätzliche Projektions-Schicht hat mehrere Vorteile: Zum einen kann das zugrundeliegende BO angepasst und erweitert werden, ohne dass der darauf aufbauende Service davon betroffen ist. Zum anderen können verschiedene Projektions-Views für verschiedene Anforderungen erstellt werden, die alle dasselbe BO wiederverwenden. Zudem können die Daten und Funktionen eines Services für eine Fiori App oder WEB API veröffentlicht werden. Des Weiteren können Services auch rollenbasiert veröffentlicht werden, sodass unterschiedliche Daten und Funktionen für unterschiedliche Anwender bereitgestellt werden können. Um eine solche Projektionsschicht zu erstellen, muss zusätzlich eine CDS Projection View erstellt werden, um die speziellen Daten einer Projektion darzustellen. Dieser basiert auf der CDS View des BO und erzeugt selbst keine neue SQL-View, sondern nur eine Repräsentation der dargestellten Entitäten. Um eine CDS-Entität eines BO zu projizieren müssen die Wurzel-Entität sowie alle Eltern-Entitäten ebenfalls projiziert sein. Zudem wird auch eine Projection Behavior Definition benötigt, die alle Verhalten, die für einen speziellen Service veröffentlicht werden sollen projiziert.

Nachdem Teile des BO projiziert wurden und die zugehörigen Artefakte erstellt wurden, muss in der zweiten Ebene ein Service definiert werden. In einer "business service definition" (abgekürzt "Service Definition") wird festgelegt, welche CDS Entitäten eines Datenmodells, also welche Daten, in einen bestimmten Service veröffentlicht werden sollen. Die Service Definition stellt eine protokoll-unabhängige und Konsumenten-spezifische Sichtweise auf das Datenmodell dar.

## **2.3 SAP Fiori Elements** ***T-Shirt Size: L***

Erklären was Fiori Elements ist, auch auf technische Details eingehen (keine Logik im Frontend, Framework)

## 3 Praktischer Teil **T-Shirt Size: XL**

Im Folgenden werden die verschiedenen praktische Lösungsansätze vorgestellt und anhand verschiedener Kriterien gegeneinander abgewogen, sodass am Ende eine Handlungsmatrix erstellt werden kann.

### 3.1 Lösungsansätze

Jetzt werden 3 verschiedene Lösungsansätze vorgestellt, wie man trotzdem sequentielle Prozesse/ asynchrone Kommunikation umsetzen kann

#### 3.1.1 Workflows **T-Shirt Size: L**

Das ist die bisherige alte/ ineffiziente Lösung. Diese wird zwar noch vorgestellt, soll aber überdacht werden.

#### 3.1.2 Business Events **T-Shirt Size: L**

Eine Option wären die Verwendung von Business Events. Hier auch ggf. auf Probleme mit Event-Mesh (Cloud- bzw. BTP-Komponente) für onPremise-Systeme eingehen -> lokale Verarbeitung der Business Events?

#### 3.1.3 Background Processing Framework (bgpf) **T-Shirt Size: L**

Andere Option wäre das Background Processing Framework über Background remote function calls.

## 3.2 Entscheidungsmatrix **T-Shirt Size: M**

Hier soll eine Entscheidungsmatrix entwickelt werden, welchen Lösungsansatz man in Abhängigkeit von mehreren Faktoren am besten verwenden soll (ersetzt auch weng mit die Zusammenfassung)

## 4 Schlussbetrachtungen **T-Shirt Size: L**

Im folgenden sollen die wichtigsten Ergebnisse noch einmal zusammengefasst, bewertet und eingeordnet werden. Zudem soll eine Handlungsempfehlung verfasst und die Arbeit einmal kritisch reflektiert werden. Abgeschlossen wird mit einem Ausblick auf weitere Entwicklungen.

### 4.1 Zusammenfassung **T-Shirt Size: M**

Hier nochmal die ganze Arbeit zusammenfassen

### 4.2 Handlungsempfehlung **T-Shirt Size: S**

Konkrete Handlungsempfehlung für die Praxis abgeben

### 4.3 Reflexion der Arbeit und Ausblick **T-Shirt Size: S**

Ergebnisse reflektieren und einen Ausblick auf zukünftige Entwicklungen geben