

Fakultät für  
Informatik  
und Mathematik



ARCHITEKTUR  
FÜR SKALIERBARE WEBANWENDUNGEN

(Architecture for scalable Web Applications)

**Bachelor-Thesis**

zur Erlangung des akademischen Grades

*Bachelor of Science (B.Sc.)*

im Studiengang Wirtschaftsinformatik

an der

Hochschule für angewandte Wissenschaften München  
Fakultät für Informatik und Mathematik

BETREUER: Prof. Dr. Oliver Braun  
VORGELEGT VON: Vladislav Faerman, (7W)  
MATRIKELNUMMER: 02929612  
BEARBEITUNGSZEIT: 3 Monate  
EINGEREICHT AM: 24. April 2017

# Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit 'Architektur für skalierbare Webanwendungen' selbstständig und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen sind, habe ich als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit ist bislang keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt worden und auch nicht veröffentlicht worden.

München, 24. April 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Faerman".

Vladislav Faerman

# Inhalt

|   |          |
|---|----------|
| <b>1 Einleitung</b>                                     | <b>1</b> |
| 1.1 Motivation und Ziel der Arbeit . . . . .            | 1        |
| <b>2 Theorie</b>  | <b>3</b> |
| 2.1 Skalierbarkeit und Wartbarkeit . . . . .            | 3        |
| 2.1.1 Skalierbarkeit . . . . .                          | 3        |
| 2.1.1.1 Vertikale Skalierbarkeit . . . . .              | 3        |
| 2.1.1.2 Horizontale Skalierbarkeit . . . . .            | 4        |
| 2.1.1.3 ACID-Prinzip . . . . .                          | 4        |
| 2.1.1.4 Das CAP-Theorem . . . . .                       | 5        |
| 2.1.1.5 Das BASE-Prinzip . . . . .                      | 8        |
| 2.1.2 Wartbarkeit . . . . .                             | 8        |
| 2.1.2.1 Die SOLID-Prinzipien . . . . .                  | 9        |
| 2.1.2.2 Dependency Injection (DI) . . . . .             | 10       |
| 2.1.2.3 Dependency Injection und Mock-Objekte . . . . . | 11       |
| 2.1.2.4 MVC-Pattern . . . . .                           | 11       |
| 2.1.2.4.1 Workflow . . . . .                            | 12       |
| 2.1.2.4.2 Beobachter Muster . . . . .                   | 13       |
| 2.2 Relevante Technologien . . . . .                    | 14       |
| 2.2.1 NoSQL-Datenbanken . . . . .                       | 14       |
| 2.2.1.1 MongoDB . . . . .                               | 16       |
| 2.2.1.1.1 Datensätze in Form von Dokumenten . . . . .   | 17       |
| 2.2.1.1.2 CRUD = IFUR-Operationen . . . . .             | 17       |
| 2.2.1.1.3 Indizes . . . . .                             | 18       |
| 2.2.1.1.4 Aggregation . . . . .                         | 19       |
| 2.2.1.1.5 Aggregation Framework . . . . .               | 19       |

|                                    |   |           |
|------------------------------------|---|-----------|
| 2.2.1.1.6                          | Replikation ( <i>Replication</i> ) . . . . .                    | 20        |
| 2.2.1.1.7                          | Horizontale Skalierung ( <i>Sharding</i> ) . . . . .            | 22        |
| 2.2.1.1.8                          | Fragmentierung nach <i>Shard-Keys</i> . . . . .                 | 24        |
| 2.2.1.1.9                          | GridFS . . . . .  | 25        |
| 2.2.1.1.10                         | Treiber für MongoDB . . . . .                                   | 26        |
| 2.2.1.2                            | Apache Cassandra . . . . .                                      | 26        |
| 2.2.1.2.1                          | Architektur . . . . .   | 26        |
| 2.2.1.2.2                          | Datenmodell . . . . .   | 27        |
| 2.2.2                              | Spring Framework . . . . .                                      | 28        |
| 2.2.2.1                            | Module des Spring Frameworks . . . . .                          | 28        |
| 2.2.2.2                            | Konfiguration mit Maven . . . . .                               | 29        |
| 2.2.3                              | <b>R</b> <i>Epresentational State Transfer</i> (REST) . . . . . | 30        |
| 2.2.4                              | AngularJS 2 - JavaScript Framework . . . . .                    | 31        |
| <b>3</b>                           | <b>Architektur</b>  | <b>32</b> |
| 3.1                                | Konzept . . . . .   | 32        |
| 3.1.1                              | Backend . . . . .   | 33        |
| 3.1.2                              | Datenbank . . . . .   | 34        |
| 3.2                                | Umsetzbarkeit . . . . .   | 34        |
| <b>4</b>                           | <b>Implementierung</b>  | <b>36</b> |
| 4.1                                | Datenbank . . . . .   | 36        |
| 4.1.1                              | Replikation ( <i>Replication</i> ) . . . . .                    | 37        |
| 4.1.2                              | Skalierung ( <i>Sharding</i> ) . . . . .                        | 41        |
| 4.2                                | Web-Server . . . . .  | 42        |
| 4.2.1                              | <i>Core Container</i> . . . . .                                 | 42        |
| <b>Fazit</b>                       |   | <b>45</b> |
| <b>Literaturverzeichnis</b>        |   | <b>A</b>  |
| <b>Verzeichnis der Webadressen</b> |   | <b>B</b>  |
| <b>Abbildungen</b>                 |   | <b>D</b>  |
| <b>Quelltextverzeichnis</b>        |   | <b>E</b>  |

|  |          |
|--|----------|
| <b>A Anhang</b>  | <b>G</b> |
| A.1 Fachliche Spezifikation . . . . .                        | G        |
| A.2 Skript zur Erstellung einer Replikationsgruppe . . . . . | L        |
| A.3 Skript zur Erstellung von <i>Shards</i> . . . . .        | M        |

# 1 Einleitung

Internetnutzer erwarten heutzutage von Webanwendungen, dass diese kurze Ladezeiten, flüssige selbsterklärende Bedienung und ständige Verfügbarkeit aufweisen. Viele Webanwendungen sind nicht in der Lage, mit rasant steigender Anzahl von Anfragen und großen Datenmengen effizient umzugehen.

Dies ist für erfolgreiche Projekte, die rapide populär werden und ein exponentielles Anwenderwachstum erleben, ein ernsthaftes Problem. Um von dem Projekterfolg profitieren zu können und diesen auszubauen, ist es überlebenswichtig, den Wachstumsanforderungen gerecht zu werden. Die Hardware stellt gegenwärtig kein großes Problem mehr dar: Die Cloud-Services wie z. B. *Amazon* oder *Microsoft Azure* ermöglichen den Zugang zu den fast unbegrenzten Hardwareressourcen. Die Herausforderung für Entwickler besteht darin, die Webanwendung so zu bauen, dass diese von dem Hardwareangebot Gebrauch machen kann. Die Wartungs- und Erweiterungsfähigkeit sind zwei weitere wichtige Punkte, die für den Erfolg unabdingbar sind. Um die Internetnutzer beizubehalten, sollen die neuen Features schnell implementiert und ausgerollt werden können, auch wenn das Projekt größer wird.

## 1.1 Motivation und Ziel der Arbeit

Das Ziel dieser Arbeit ist, eine solche Architektur für Webanwendungen vorzustellen, die die Entwicklung von skalierbaren, wartungs- und erweiterungsfähigen Webanwendungen ermöglicht. Es wird des Weiteren ein Software- und Framework Stack vorgeschlagen, der diese Architektur abdeckt. Die vorgeschlagenen Software/Frameworks sind unter freien Lizzenzen verfügbar.

Um die Realisierbarkeit und das Zusammenspiel aller Komponenten zu untersuchen, wird ein Prototyp implementiert und über eigene Erfahrungen aus dem Entwicklungsprozess berichtet. Für den Prototyp wird der webbasierte Foto-Verwaltungs-Service gewählt. Diese Anwendung zeichnet sich dadurch aus, dass jeder Internetnutzer eigene Daten unabhängig von den anderen Nutzern verwalten kann, was bei vielen Webanwendungen der Fall ist. Andernfalls sollen nicht nur triviale Textdaten verwaltet werden, sondern auch mehrere Dateien.

# 2 Theorie

## 2.1 Skalierbarkeit und Wartbarkeit

In diesem Kapitel wird der Begriff *Skalierbarkeit* erklärt sowie die notwendigen Kompromisse erläutert, die bei der Entwicklung einer verteilten skalierbaren Anwendung eingegangen werden müssen. Das **CAP**-Theorem beschreibt die Grenzen eines verteilten Systems und **BASE** fasst größtmögliche Anforderungen an ein verteiltes System zusammen. Danach werden die *Best Practices* und *Patterns* beschrieben, deren Einhaltung die Entwicklung einer modularen Webanwendung mit austauschbaren Komponenten ermöglicht.

### 2.1.1 Skalierbarkeit

Der Begriff *Skalierbarkeit* [1] beschreibt die Fähigkeit eines Systems, aufgrund der wachsenden Anforderungen, entweder die Leistung der vorhandenen Ressourcen zu verbessern oder zusätzlich die neuen Ressourcen hinzufügen.

Bei der Skalierung sind zwei Arten zu unterscheiden, eine *vertikale* und eine *horizontale Skalierung*, die demnächst näher erläutert wird.

#### 2.1.1.1 Vertikale Skalierbarkeit

Die *vertikale Skalierbarkeit (scale-up)* strebt eine qualitative Steigerung der Leistungsfähigkeit an, bei der die bereits eingesetzten Ressourcen, beispielsweise durch die Speichererweiterung oder CPU-Steigerung, verbessert werden.

Die vertikale Skalierbarkeit hat den Vorteil, dass die Daten nicht verteilt werden müssen. Die Nebenläufigkeit kann mit *Threads* realisiert werden. Jedoch hat die vertikale Skalierbarkeit ihre Grenzen - ein Rechner kann nicht endlos vergrößert werden.

### 2.1.1.2 Horizontale Skalierbarkeit

Im Gegensatz zur vertikalen Skalierbarkeit wird bei der *horizontalen Skalierbarkeit (scale-out)* die Last auf zusätzliche Rechner verteilt. Die Anwendung wird auf einem verteilten System (Cluster) ausgeführt. In dem verteilten System können mehrere weniger leistungsfähige, nicht so teure Rechner eingesetzt werden. Die Daten müssen auf die Knoten im Cluster verteilt werden und bei manchen Anwendungen ist die Synchronisation der Zwischenergebnissen notwendig. Dabei entstehen zusätzliche Kommunikationskosten, weil die Kommunikation per Netzwerk viel teurer ist als das Lesen vom Arbeitsspeicher. Deswegen wäre es falsch, die zusammengesetzte Leistung eines Clusters mit der Leistung eines leistungsstarken Rechners zu vergleichen. Jedoch kommt es immer auf die Anwendung an, wie viel davon überhaupt parallelisierbar ist und wie viel Synchronisation notwendig ist. Ein Cluster kann sehr groß werden und wenn auch jeder zusätzlicher Core in dem Cluster nicht so viel bringt im Vergleich zu dem, was ein zusätzlicher Core in einer Applikation auf einem Rechner bringen würde, dadurch dass es im Cluster viel Ressourcen verfügbar sind, können die Applikationen besser skalieren.

Allerdings unterscheidet sich die Entwicklung eines verteilten Systems von den klassischen Anwendungen, die auf einer Maschine laufen, da die Daten in dem Cluster verteilt sind. Die *Trade-offs* einer verteilten Anwendung wurden bereits im CAP-Theorem formalisiert.

### 2.1.1.3 ACID-Prinzip

Des Weiteren sind sinnvolle Regeln zum effektiven und effizienten Umgang mit Transaktionen unvermeidbar. Solche Regeln sind in einem **ACID-Prinzip** definiert.

**ACID** steht für **A**tomicity (Atomarität), **C**onsistency (Konsistenz), **I**solation (Isolation) und **D**urability (Dauerhaftigkeit) und beschreibt somit die Eigenschaften eines Datenbankmanagementsystems zur Sicherung der Datenkonsistenz bei Transaktionen.

- **Atomicity** (Atomarität): Die *Atomarität* einer Transaktion bedeutet, dass sie entweder ganz oder gar nicht ausgeführt wird. Falls eine Transaktion abgebrochen wird, werden alle im Laufe der Transaktion schon durchgeführte Änderungen rückgängig gemacht, um Konflikte mit der Ausführung neuer Transaktionen zu vermeiden.
- **Consistency** (Konsistenz): Die *Konsistenz* besagt, dass vor und auch nach dem Ablauf einer Transaktion die Integrität und Plausibilität der Datenbestände gewährleistet werden. Mit den Integritätsbedingungen<sup>1</sup> kann die Integrität der Datenbank gesichert werden.
- **Isolation** (Isolation): Die *Isolation* dient zu Kapselung von Transaktionen, um unerwünschte Nebenwirkungen zu vermeiden. Die Transaktionen müssen unabhängig voneinander ablaufen.
- **Durability** (Dauerhaftigkeit): Die *Dauerhaftigkeit* gewährleistet nach einer erfolgreichen Transaktion die Persistenz aller Datenänderungen. Im Falle eines Systemfehlers oder Neustarts müssen die Daten nichtsdestotrotz zur Verfügung stehen, daher müssen sie in einer Datenbank dauerhaft gesichert sein.

#### 2.1.1.4 Das CAP-Theorem

Im Jahr 2000 präsentierte Eric A. Brewer das **CAP**-Theorem - ein Ergebnis seiner Forschungen zu verteilten Systemen. Das Ergebnis zeigte, dass bei den verteilten Systemen alle drei folgenden Anforderungen **Consistency** (Konsistenz), **Availability** (Hochverfügbarkeit) und **Partition Tolerance** (Partitionstoleranz) gleichzeitig nicht zu erfüllen sind.

---

<sup>1</sup>Unter Integritätsbedingungen (Zusicherungen, Assertions) sind Bedingungen zu verstehen, die die Korrektheit der gespeicherten Daten sichern. Diese werden in SQL zum Beispiel mithilfe von CONSTRAINTS formuliert. Folgende CONSTRAINTS sind möglich: NULL, NOT NULL, PRIMARY KEY, FOREIGN KEY etc.

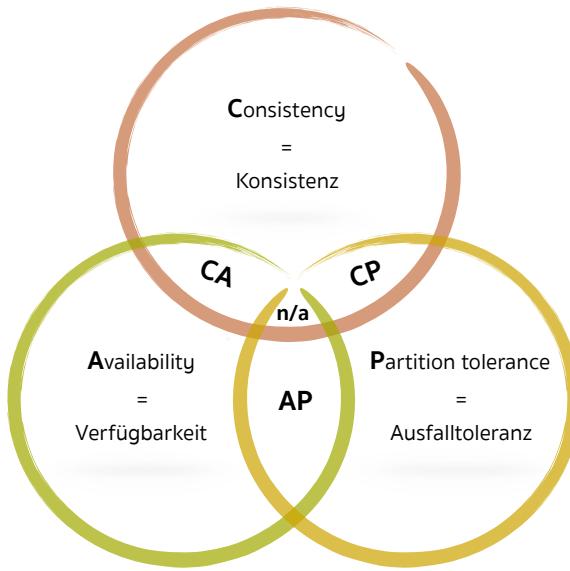


Abb. 2.1: Anforderungen an verteilte Systeme gemäß dem **CAP**-Theorem

Das Akronym **CAP** steht für die englischsprachigen Begriffe **Consistency** (Konsistenz), **Availability** (Hochverfügbarkeit) und **Partition Tolerance** (Partitionstoleranz). Diese sind mögliche Anforderungen an eine verteilte Anwendung.

- **Consistency** (Konsistenz): Diese Anforderung ist erfüllt, wenn nach Abschluss einer atomaren<sup>2</sup> Transaktion (oder Interaktion mit dem System) nicht nur die manipulierenden Datensätze, sondern auch alle replizierenden Knoten in einem großen Cluster über die gleichen Daten verfügen. Wenn ein Wert auf einem Knoten geändert wird und die Interaktion mit dem System abgeschlossen wird, muss der aktualisierte Wert von anderen Knoten zurückgeliefert werden können. Dies hat zur Folge, dass ein System erst dann die Interaktion abschließen darf, wenn sichergestellt ist, dass die Änderungen auf alle Datenkopien angewendet wurden. Für die verteilten Systeme, die Daten replizieren, resultiert es in langen Antwortzeiten für die Schreiboperationen.
- **Availability** (Hochverfügbarkeit): Die *Hochverfügbarkeit* ist eine weitere Anforderung, die besagt, dass immer alle gesendeten Anfragen durch User an das System mit einer

<sup>2</sup>Eine atomare Transaktion bedeutet, dass sie entweder ganz oder gar nicht ausgeführt wird. Falls eine atomare Transaktion abgebrochen wird, werden alle im Laufe der Transaktion bereits durchgeführte Änderungen rückgängig gemacht.

akzeptablen Reaktionszeit beantwortet werden müssen.

- Partition Tolerance (Partitionstoleranz): Die *Partitions- oder Ausfalltoleranz* bedeutet, dass der Ausfall eines Knoten bzw. eines Servers aus einem Cluster das verteilte System nicht beeinträchtigt und es weiterhin fehlerfrei funktioniert. Falls einzelne Knoten in so einem System ausfallen, wird deren Ausfall mit den verbleibenden Knoten aus dem Cluster kompensiert, um die Funktionsfähigkeit des Gesamtsystems aufrecht zu halten.

Die graphische Darstellung für das Brewer's **CAP**-Theorem ist aus der Abbildung 2.1 zu entnehmen. Wie die Abbildung 2.1 erkennen lässt, können in einem verteilten System gleichzeitig und vollständig nur zwei von drei Anforderungen **Consistency** (Konsistenz), **Availability** (Hochverfügbarkeit), **Partition Tolerance** (Partitionstoleranz) erfüllt werden. Konkret aus der Praxis bedeutet das, dass es für eine hohe Verfügbarkeit und Partitions- oder Ausfalltoleranz notwendig ist, die Anforderungen an die Konsistenz zu lockern [2, S. 31].

Die Anforderungen in Paaren klassifizieren gemäß dem **CAP**-Theorem bestimmte Datenbanktechnologien. Für jede Webanwendung muss daher individuell entschieden werden, ob sie als ein **CA-**, **CP-** oder **AP**-System zu realisieren ist.

- **CA** (Consistency und Availability): Die klassischen relationalen Datenbankmanagementsysteme (RDBMS) wie Oracle, DB2 etc. fallen in **CA**-Kategorie, die vor allem auf **Consistency** (Konsistenz) und **Availability** (Hochverfügbarkeit) aller Knoten in einem Cluster hinzielen. Hierbei werden die Daten nach dem **ACID**-Prinzip verwaltet. Die relationalen Datenbanken sind für Ein-Server-Hardware konzipiert und vertikal skalierbar. Das bedeutet, dass solche Systeme mit hochverfügbaren Servern betrieben werden und **Partition Tolerance** (Partitionstoleranz) nicht unbedingt in Frage kommt.
- **CP** (Consistency und Partition tolerance): Ein gutes Beispiel für die Webanwendungen, die zu der **CP**-Kategorie zuzuordnen sind, sind Banking-Anwendungen. Für solche Anwendungen ist es wichtig, dass die Transaktionen zuverlässig durchgeführt werden und der mögliche Ausfall eines Knotens verschmerzt werden kann.
- **AP** (Availability und Partition tolerance): Für die Anwendungen, die in die **AP**-Kategorie fallen, rückt die Anforderung **Consistency** (Konsistenz) in den Hintergrund.

Beispiele für solche Anwendungen sind die Social-Media-Sites wie Twitter oder Facebook, da die Hauptidee der Anwendung nicht verfällt, wenn zum gleichen Zeitpunkt die replizierten Knoten nicht die gleiche Datenstruktur aufweisen.

#### 2.1.1.5 Das BASE-Prinzip

**BASE** steht für **B**asically **A**vailable, **S**oft **S**tate, **E**ventually **C**onsistent und beschreibt eine Alternative zu den strengen **ACID**-Kriterien. Bei den Systemen, die nach dem **BASE**-Prinzip gestaltet sind, wird bewusst in Kauf genommen, dass die Daten nach Schreiboperationen eine absehbare Zeit inkonsistent sein können.

Bei solchen Systemen ist viel mehr die permanente Verfügbarkeit des Systems für die Clients wichtig, als die Möglichkeit, die gleichen Daten zu dem sofortigen Zeitpunkt zu sehen. Nach Ablauf einer gewissen Zeit muss das System den inkonsistenten Zustand der Daten wieder in einen konsistenten Zustand bringen, so dass alle Clients die gleichen Daten sehen können [3].

- **Basically Available** bedeutet, dass ein System immer verfügbar ist und eine Antwort immer zurückkommt. Die gelieferten Daten müssen nicht konsistent sein. Es können inzwischen Updates geben, die zwar den Datenstand geändert haben, allerdings mit dem Knoten, der geantwortet hat, noch nicht synchronisiert wurden.
- **Soft State** kennzeichnet, dass der Datenzustand nicht unbedingt alle Updates abbildet, die bisher eingegangen sind. Es können Updates geben, die noch nicht überall angewendet wurden.
- **Eventually Consistent** besagt, dass sich das System in einem konsistenten Zustand befindet, wenn alle eingegangenen Update-Operationen auf den Daten überall angewendet wurden und keine neuen Daten zwischenzeitlich eingegangen sind.[4]

#### 2.1.2 Wartbarkeit

Um die Wartungs- und Erweiterungsfähigkeiten von der Software zu gewährleisten, sollen die grundlegenden Designprinzipien eingehalten werden.

### 2.1.2.1 Die SOLID-Prinzipien

Das von Martin Fowler geprägtes Akronym **SOLID** [5] steht für fünf Prinzipien des objektorientierten Designs. Bei korrekter Anwendung dieser Prinzipien erfolgt eine höhere Wartbarkeit am Softwareprodukt. Die Software, die mit der Einhaltung von **SOLID** Regeln entwickelt wird, besteht aus vielen kleinen Modulen. Jedes Modul übernimmt bei der Entwicklung eine klare Funktion und die Interaktion zwischen diesen Modulen erfolgt über die explizit definierten Schnittstellen.

Im Einzelnen beschreibt **SOLID** folgende Regeln:

- **Single responsibility principle** - Eine Klasse (oder Modul) soll nur eine bestimmte Funktion abdecken und eine Funktion soll von einer Klasse implementiert werden. Martin Fowler [6] nach, kann es für die Änderung einer Klasse nur einen Grund geben. Im Kontext der Prototypanwendung könnte der Backend-Teil beispielsweise zwei Funktionen haben, die Bearbeitung von Frontend-Anfragen und Verwaltung der Daten in der Datenbank. Demnach wäre das Design schlecht, wenn eine Klasse beide diese Funktionalitäten implementieren würde. In diesem Fall gäbe es mehrere Gründe für die Änderung dieser Klasse - z. B. eine Änderung in Kommunikation mit Frontend oder in der Datenhaltung.
- **Open/closed principle** - Die Klassen/Module sollen für die Erweiterung offen sein, die bestehenden Klassen sollen jedoch nicht geändert werden. Die Idee, die dahinter steht, kann folgendermaßen zusammengefasst werden. Sofern die neuen Funktionalitäten eingeführt werden, darf der bestehende Code nur minimal geändert werden. Beispielsweise wurden die Daten der Foto-Verwaltungs-Anwendung bisher in der relationalen Datenbank abgelegt und zusätzlich soll die Datenhaltung in der NoSQL-Datenbank implementiert werden. Die NoSQL-Datenhaltung soll in eigenem Modul implementiert werden, dadurch darf die Codebasis für die Interaktion mit relationaler Datenbank nicht geändert werden.
- **Liskov substitution principle** - Die Subklassen dürfen das Verhalten der Elternklassen nicht ändern. Der Code, der auf bestehenden Funktionen der Elternklassen aufgebaut ist, muss auch mit Subklassen fehlerfrei funktionieren.

Wenn z. B. die Foto-Verwaltungs-Anwendung erweitert wird und z. B. die Videos verwaltet werden sollen, wäre es falsch, die Klasse ‘*Video*‘ aus der Klasse ‘*Foto*‘ abzuleiten, weil Videos andere Eigenschaften als Bilder haben.

- ***Interface-segregation principle*** - Die Interfaces sollen so klein wie möglich sein und nur einzelne Funktionen abdecken.
- ***Dependency inversion principle*** - Die Abhängigkeiten zwischen Modulen sollen über Abstraktionen (*Interfaces*) gekoppelt werden. Ein Modul soll eine direkte Abhängigkeit zu den anderen Modulen vermeiden, die Abhängigkeiten werden zu den Interfaces definiert. Demzufolge können die Module die Interfaces implementieren und ohne großen Aufwand ausgetauscht werden.

Für die Module sind nur die Interfaces sichtbar, die zu implementieren sind. Es können keine Annahmen getroffen werden, welche Teile der Anwendung diese Module verwenden werden. Sie sollen überall einsetzbar sein, wo sie ihre Funktion, die in dem Interface definiert ist, erfüllen können. Als Beispiel wird erneut Backend der Foto-Verwaltungs-Anwendung genommen und die Interaktion zwischen dem *Service*-Modul betrachtet, das mit Frontend interagiert und dem Modul, das Daten in der relationalen Datenbank verwaltet. Anstatt eine Referenz zu diesem spezifischen Datenbankmodul zu deklarieren, wird eine Referenz zu einem Interface deklariert, das die Datenhaltungskomponente beschreibt. Aus der Sicht des *Service*-Moduls gibt es eine Menge von notwendigen Operationen zum Speichern oder zum Abrufen der Daten. Diese Operationen sind unabhängig von der Art der Daten ähnlich aufgebaut und deswegen werden sie in einem *Interface* zusammengefasst. Das *Service*-Modul deklariert eine Abhängigkeit zu diesem *Interface*. Dieses *Interface* kann von verschiedenen Dateihaltungskomponenten implementiert werden.

### 2.1.2.2 Dependency Injection (DI)

*Dependency Injection* [7] ist der nächste Schritt nach *Dependency Inversion*. Das *Dependency Injection Pattern* basiert auf dem *Inversion of Control Konzept* [8]. Das bedeutet, dass sich die verwendeten Klassen nicht mehr selbst um Ablauf und Abhängigkeiten kümmern, sondern diese werden an eine externe Komponente ausgelagert. Die Klasse gibt vermeintlich die Kontrolle ab und lässt sich von außen steuern. Konkret bedeutet es, dass

die Klassen nur die Abhängigkeiten zu den Interfaces deklarieren müssen und die konkrete Implementierung zur Laufzeit eingefügt (injected) wird.

Die genauere Zusammensetzung einer Anwendung wird deklarativ definiert, sodass verschiedene Konfigurationen existieren können.

Die Einhaltung des *Dependency Inversion* Prinzips zusammen mit der Anwendung des *Dependency Injection (DI)* Patterns ermöglicht den Entwicklern, den Arbeitsaufwand für die Entwicklung großer Anwendungen stark zu reduzieren. Es wird eine **lose Kopplung** der Anwendungskomponenten erreicht, die dem Entwickler die Konzentration auf die Entwicklung einzelner Komponenten unabhängig voneinander ermöglicht. Die Unabhängigkeit der Programmteile erleichtert dem Entwickler nicht nur die Anwendungskomponenten unabhängig voneinander zu entwickeln, sondern auch diese leichter zu testen.

### 2.1.2.3 Dependency Injection und Mock-Objekte

Enge Kopplung von Abhängigkeiten erschwert nicht nur die Erweiterung oder Änderung von Codebasis, sondern auch die Testbarkeit. Beispielsweise sollten die Komponenten unabhängig von den anderen Komponenten mit *UnitTests* getestet werden. Dafür werden die Abhängigkeiten zu anderen Komponenten simuliert. Falls die zu testende Methode die Daten aus der Datenbank für die Berechnung benötigt, kann die Datenbankverbindung simuliert und die Testdaten zurückgegeben werden. Solche Klassen, die die Abhängigkeiten simulieren, nennt man **Mock-Klassen**.

Die lose Kopplung des *DI* Patterns ermöglicht die Verwendung von Mock-Objekten. Die entsprechenden Abhängigkeiten werden zur Laufzeit von Tests von dem entsprechenden Framework injiziert, sodass seitens des Entwicklers keine weiteren Schritte notwendig sind.

### 2.1.2.4 MVC-Pattern

**MVC**[9] ist ein Prinzip der modernen Programmierung und ist nach wie vor das wichtigste und verbreitetste Muster für die Architektur von GUI-Anwendungen. Solche Architektur kommt fast bei allen GUI-Frameworks zum Einsatz.

Das Ziel des **MVC**-Musters ist, die Geschäftslogik einer Anwendung von der Benutzeroberfläche abzutrennen, so dass ein Entwickler einen Bereich bequem verändern kann und der Rest der Anwendung dadurch nicht beeinflusst wird. Es soll einen flexiblen Programmierentwurf geben, der eine spätere Änderung oder Erweiterung erleichtert und eine Wiederverwendbarkeit und Austauschbarkeit einzelner Komponenten ermöglicht.

**2.1.2.4.1 Workflow** Der Workflow-Prozess (**Abb. 2.2**) stellt eine vollständige Beschreibung aller Aktivitäten, der den Einsatz des **MVC**-Patterns voraussetzt. Die Abbildung 2.2 stellt einen groben Workflow des **MVC**-Patterns anhand einer Beispielinteraktion und ihres Ergebnisses dar.

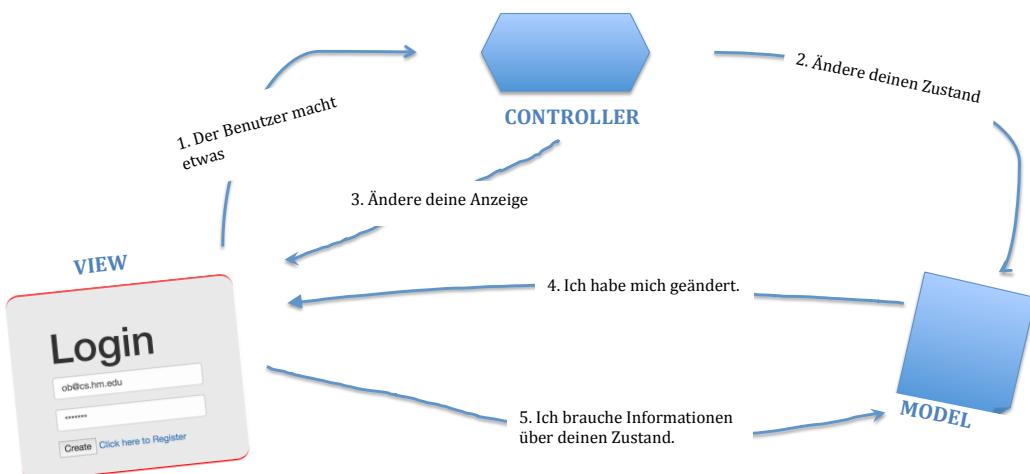


Abb. 2.2: Workflow zum MVC-Konzept

#### Beschreibung des Workflow-Prozesses:

##### 1. Der Benutzer interagiert mit der View

Der Benutzer führt eine Aktion an der View aus. Dadurch teilt die View dem Controller mit, was zu tun ist. Erst dann ist die Aufgabe des Controllers, entsprechende Steuerungsmaßnahmen zu ergreifen.

##### 2. Der Controller fordert das Model auf, seinen Zustand zu ändern

Nach der Ausführung einer Aktion an der View durch den Benutzer, nimmt der Controller diese Aktion an und interpretiert sie. Bei der Interpretation stellt der Controller fest, was gemacht werden muss und wie das Model aufgrund dieser Aktion beeinflusst werden kann.

### 3. Der Controller kann auch die View auffordern, ihren Zustand zu ändern

Der Controller kann bei der Ausführung einer Aktion auch die View auffordern, sich zu ändern. Zum Beispiel, beim Klick auf einen Button durch den Benutzer kann die gerade eingeblendete View ausgeblendet und eine andere View eingeblendet werden.

### 4. Das Model informiert die View über seine Zustandsänderung

Dem Model selbst sind Views und Controller nicht bekannt bzw. diese sind an dem Model nicht festprogrammiert. Aber das Model kann diejenigen, die sich beim Model registriert haben, über seine Zustandsänderungen informieren.

### 5. Die View erfragt den Zustand des Models

Das Model stellt weitere Methoden zur Verfügung, über die der aktuelle Zustand des Models erfragt werden kann. Jede View kann sich somit durch den Aufruf dieser Methoden über den Zustand des Models informieren.

Um die Benachrichtigung über Modelsänderungen an Views oder auch an Controller zu realisieren, nutzt MVC das sogenannte Beobachter Muster.

**2.1.2.4.2 Beobachter Muster** Beobachter Muster (engl. Observer-Pattern) ist eines der am meisten genutzten und bekanntesten Patterns. In diesem Muster teilt die Komponente Model allen Interessenten proaktiv mit, dass ihr Zustand geändert wurde.

Würde man ohne das **Observer**-Pattern eine solche ‘Beobachtung‘ implementieren, so müssten die Interessenten die Komponente Model regelmäßig abfragen, ob ihr Zustand geändert wurde.

Beim **Observer**-Pattern gibt es eine Komponente (Observable), deren Zustand sich ändern kann und andere Komponenten (Observers), die über Zustandsänderung informiert werden sollten. Das **Observer**-Pattern sieht vor, dass sich die Observers beim Observable registrieren und bei einer Zustandsänderung alle registrierte Objekte informiert.

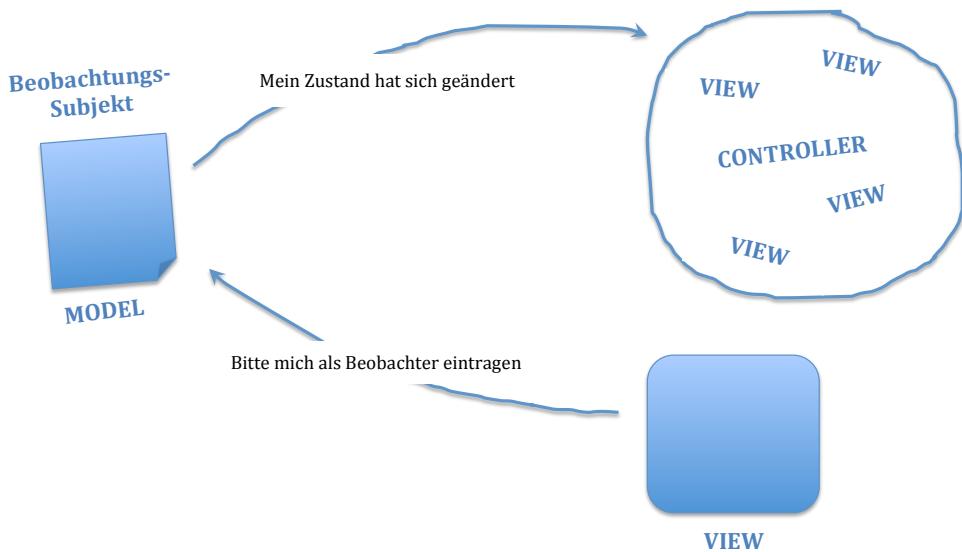


Abb. 2.3: Observer Pattern

### Beschreibung des Observer-Pattern Prinzips:

Die Abbildung 2.3 zeigt, wie **Observer**-Pattern im **MVC** verwendet wird. Wenn eine View bei einer Zustandsänderung des Models informiert werden möchte, registriert sie sich beim Model. Die View wird somit in die Liste hinzugefügt, in der sich bereits andere Observers befinden können. Im Fall einer Zustandsänderung läuft das Model die Liste durch und informiert somit alle, die sich als Beobachter eingetragen haben.

## 2.2 Relevante Technologien

Dieser Abschnitt widmet sich den aktuellen Technologien, die für den Prototyp relevant sind.

### 2.2.1 NoSQL-Datenbanken

Im Vergleich zu den relationalen Datenbanken, die sich als eine strukturierte Sammlung von Tabellen (den Relationen) erweisen und in welchen Datensätze abgespeichert sind,

eignen sich *NoSQL*-Datenbanken zu unstrukturierten Daten, die einen nicht-relationalen Ansatz verfolgen.

Der Begriff *NoSQL* steht nicht für 'kein SQL', sondern für 'nicht nur SQL' (*Not only SQL*). Das Ziel von *NoSQL* ist, Defizite von relationalen Datenbanken sinnvoll zu ergänzen. Entstanden ist dieses Konzept in erster Linie als Antwort auf Unflexibilität, sowie auf relativ schwierigen Skalierbarkeit von klassischen Datenbanksystemen, bei denen die Daten nach einem stark strukturierten Modell gespeichert werden müssen. [10] Dokumentdatenbanken gruppieren die Daten in einem strukturierten Dokument, typischerweise in einer *JSON*-Datenstruktur.

**MongoDB** ist eine von vielen *NoSQL*-Datenbanken, die auch diesen Ansatz verfolgt und darauf aufbauend eine reichhaltige Abfragesprache und *Indexe* auf einzelne Datenfelder bietet. Die Möglichkeiten der *Replikation* und des *Shardings* zur stufenlosen und unkomplizierten Skalierung der Daten und Zugriffen macht **MongoDB** auch für stark frequentierte Websites äußerst interessant. ([11], Kapitel 14, Seite 435)

Beispiele für *NoSQL*-Datenbanken:

- CouchDB
- MongoDB
- Redis
- Google BigTable
- Amazon Dynamo
- Apache Cassandra
- Hbase (ApacheHadoop)
- Twitter Gizzard
- weitere ...

Jede *NoSQL*-Datenbank verfolgt ihre eigenen Ziele und ist kategorisiert. Die möglichen Kategorien werden demnächst näher erläutert.

- Eine Key-Value-Datenbank (*Key-Value Store*) ist eine Datenbank, in der die Daten in Form von Schlüssel-Werte-Paaren abgespeichert werden. Der Schlüssel verweist dabei auf einen eindeutigen (meist in Binär- oder Zeichenketten-Format vorliegenden) Wert [12]. *Value* kann oft ein beliebiger Datentyp wie Arrays, Dokumente, Objekte, Bytes etc. sein.

- In einer spaltenorientierten Datenbank (*Column Store*), wie der Name vermuten lässt, werden die Datensätze spaltenweise statt zeilenweise abgespeichert. Durch die spaltenorientierte Abspeicherung der Daten wird der Lesezugriff stark beschleunigt, da keine unnötigen Informationen mehr gelesen werden, stattdessen nur diejenigen, die wirklich benötigt werden. Sofern die schreibenden Daten aus mehreren Spalten bestehen werden, auf die entsprechend zugegriffen werden muss, wird sich der Schreibprozess etwas verlangsamen.
- Die Graphen-Datenbank (*Graph database*) ist eine weitere Kategorie aus der *NoSQL* Gruppe, in der die Daten anhand eines Graphen dargestellt und abgespeichert werden.

Die Graphen bestehen grundsätzlich aus Knoten (*Node*) und Kanten (*Edge*). Dabei stellen die Kanten die Verbindungen zwischen den einzelnen Knoten dar.

- Eine Datenbank, in der die Daten in Form von Dokumenten abgespeichert werden, ist als eine dokumentenorientierte Datenbank (*Document Store*) zu definieren. In diesem Zusammenhang ist ein Dokument als eine Zusammenstellung von bestimmten Daten zu verstehen, das mit einem eindeutigen Identifikator angesprochen wird. Da die Daten in der dokumentenorientierten Datenbank nicht in Form von Tabellen, sondern in Form von Dokumenten abgespeichert werden, ergibt sich daraus für Dokumente keinen Strukturzwang.

Möchte man ein bestimmtes Dokument erweitern, so kann man dies einfach tun, da eine dokumentenorientierte Datenbank strukturfrei ist.

Weitere Datenformate sind beispielsweise YAML (angelehnt an XML) oder XML selbst.

### 2.2.1.1 MongoDB

**MongoDB** ist eine schemalose, dokumentenorientierte Open-Source-Datenbank. Der Name stammt von dem englischen Begriff *h*uMONG*O*us, der ins Deutsche als *gigantisch* oder *riesig* übersetzen lässt.

**MongoDB** präsentiert sich als eine quelloffene, dokumentenorientierte *NoSQL*-Datenbank mit solchen Konzepten wie *Ausfallsicherheit* und *horizontale Skalierung* (**Kap. 2.1.1.4**).

**2.2.1.1.1 Datensätze in Form von Dokumenten** Die Daten speichert **MongoDB** in Form von Dokumenten im **BJSON**-Format. Die Dokumente selbst werden in sogenannten Kollektionen (*Collections*) gespeichert, die grob mit den Tabellen einer relationalen Datenbank vergleichbar sind. Ein Zugriff auf Daten mehrerer Kollektionen (*Collections*), wie es aus dem *Joins*-Konzept relationaler Datenbank bekannt ist, ist nicht möglich. Die *CRUD*-Operationen sind auf Ebene der *Collection* durchzuführen. Jedes Dokument ist an keine vordefinierte Struktur gebunden und kann eine beliebige Anzahl an Feldern besitzen. Die Dokumente aus einer *Collection* sind vollständig unabhängig voneinander.

Die Speicherung von Daten in Form von Dokumenten bietet den Vorteil, dass sowohl strukturierte, als auch semi-strukturierte und polymorphe Daten gespeichert werden können. Dokumente, die jedoch das gleiche oder ein ähnliches Format haben, sollten zu einer Kollektion (*Collection*) zusammengefasst werden [13].

**2.2.1.1.2 CRUD = IFUR-Operationen** Die *CRUD*-Operationen aus *SQL* heißen in **MongoDB** *Insert*, *Find*, *Update* und *Remove*. Bei **MongoDB** wird eine Datenbank bzw. eine Collection erst zur Laufzeit und beim ersten Einfügen des ersten Dokuments von **MongoDB** selbst erzeugt. Die gesonderte Erstellung einer Datenbank oder einer Collection kann somit erspart werden.

- Für die Speicherung von neuen Dokumenten in der Datenbank bietet **MongoDB** drei Funktionen an, welche als Parameter die Aufnahme von Einzelnen beziehungsweise mehreren Dokumenten in einen Array ermöglichen.

Listing 2.1: Dokument(e) speichern

```
> db.<collection>.insert(<...>)
> db.<collection>.insertMany(<...>)
> db.<collection>.insertOne(<...>)
```

**MongoDB** generiert für jedes neue Dokument eine *ID* mit dem Feldnamen *\_id*, falls keine konkrete *Dokument\_ID* angegeben ist.

- Zum Suchen nach Dokumenten mit bestimmten Eigenschaften bietet **MongoDB** drei weitere Funktionen (**Listing 2.2**) an. Das Ergebnis beim Abruf einer der folgenden Funktionen ist ein Cursor, der auf alle passenden Dokumente zeigt.

Listing 2.2: Dokument(e) finden

```
> db.<collection>.find(<...>)
> db.<collection>.findOne(<...>)
> db.<collection>.findOneAndDelete(<...>)
```

- Die drei nächsten Funktionen (**Listing 2.3**) ermöglichen, anhand des Inhalts bestimmte Dokumente zu filtern und in diesen Änderungen durchzuführen. Die Änderungen umfassen Hinzufügen, Entfernen oder Umbenennen von Feldern.

Listing 2.3: Dokument(e) aktualisieren

```
> db.<collection>.update(<...>)
> db.<collection>.updateMany(<...>)
> db.<collection>.updateOne(<...>)
```

- Das Löschen von ganzen Dokumenten in **MongoDB** erfolgt, indem beim Aufruf entsprechende Informationen für die Dokumente angegeben werden.

Listing 2.4: Dokument(e) löschen

```
> db.<collection>.remove(<...>)
```

**2.2.1.1.3 Indizes** Um die Laufzeit von Datenbankabfragen zu optimieren bzw. zu beschleunigen, können Indexe verwendet werden. Indexe in MongoDB werden als *B-Tree*-Datenstrukturen [14] verwaltet.

Neben dem obligatorischen Primär-Index auf dem Feld `_id` ist es möglich, beliebige Sekundärindexe anzulegen. Insgesamt erlaubt **MongoDB** pro Collection auf einzelnen Feldern oder einer Gruppe von Feldern bis zu 64 Indexe zu definieren.

Auf der Kommandozeile ist es möglich, das Administrationswerkzeug *Mongo Shell* zu verwenden, um sich mit einer *Collection* aus einer Datenbank verbinden zu können. Indexe anzulegen, erfolgt in **MongoDB** mit dem folgenden Befehl:

Listing 2.5: Index auf ein Feld anlegen

```
> db.<collection>.createIndex( {<field>: 1} )
```

**2.2.1.1.4 Aggregation** **MongoDB** bietet eine Menge von Aggregationsoperationen an, die die Datensätze wunschmäßig verarbeiten und die berechneten Ergebnisse zurückliefern. Die Aggregationsoperationen gruppieren Werte aus mehreren Dokumenten zusammen. Des Weiteren existiert eine Vielzahl von Operationen, die auf den gruppierten Daten ausgeführt werden können, um ein einziges Ergebnis zurückzuliefern. **MongoDB** bietet drei Möglichkeiten, Datenaggregation durchzuführen. Diese sind

- Aggregation Framework
- Map/Reduce und
- Single purpose aggregation.[15]

**2.2.1.1.5 Aggregation Framework** Analog zu *GROUP BY* in SQL ist in **MongoDB** ein eigenes Konzept entwickelt worden, das im eigenen *Aggregation Framework* modelliert ist. Die einzelnen Aggregationsoperationen mit entsprechender Beschreibung sind aus der Tabelle 2.1 zu entnehmen.

| MongoDB   | SQL              | Beschreibung  |
|-----------|------------------|---|
| \$match   | WHERE,<br>HAVING | Der <code>\$match</code> -Operator funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie <code>db.&lt;collection&gt;.find()</code> .   |
| \$group   | GROUP BY         | Der <code>\$group</code> -Operator gruppiert berechnete Ergebnisse nach bestimmten Feldern.   |
| \$skip    | -                | Der <code>\$skip</code> -Operator ermöglicht, eine gewünschte Anzahl an Dokumenten zu überspringen.   |
| \$limit   | -                | Der <code>\$limit</code> -Operator formuliert eine limitierte Anzahl an zurücklieferenden Dokumenten.   |
| \$sort    | ORDER BY         | Der <code>\$sort</code> -Operator sortiert Dokumente.   |
| \$project | SELECT           | Der <code>\$project</code> -Operator schafft Voraussetzung, die Form der berechnenden Ergebnisse zu manipulieren, bzw. das zurückzulieferende Ergebnis wunschmäßig zu formen. |
| \$unwind  | -                | Der <code>\$unwind</code> -Operator dekonstruiert ein Array-Feld aus einem Dokument, falls so ein Array-Feld existiert.   |

Tab. 2.1: Aggregationsoperationen

**2.2.1.1.6 Replikation (*Replication*)** Manchmal kann es dazu kommen, dass ein Server ausfällt und dadurch die Schreib- und Lesezugriffe für eine kurze Zeit verweigert werden. Um Schreib- und Lesezugriffe auch im Fall eines Serverausfalls durchgehend gestatten zu können, hat **MongoDB** einen Replikationsmechanismus, basierend auf das CAP-Theorem, entwickelt. Der Replikationsmechanismus dient zur Replikation bzw. zum Spiegeln der Daten auf mehreren Servern und funktioniert nach einem *Master-n-Slaves-Prinzip*.

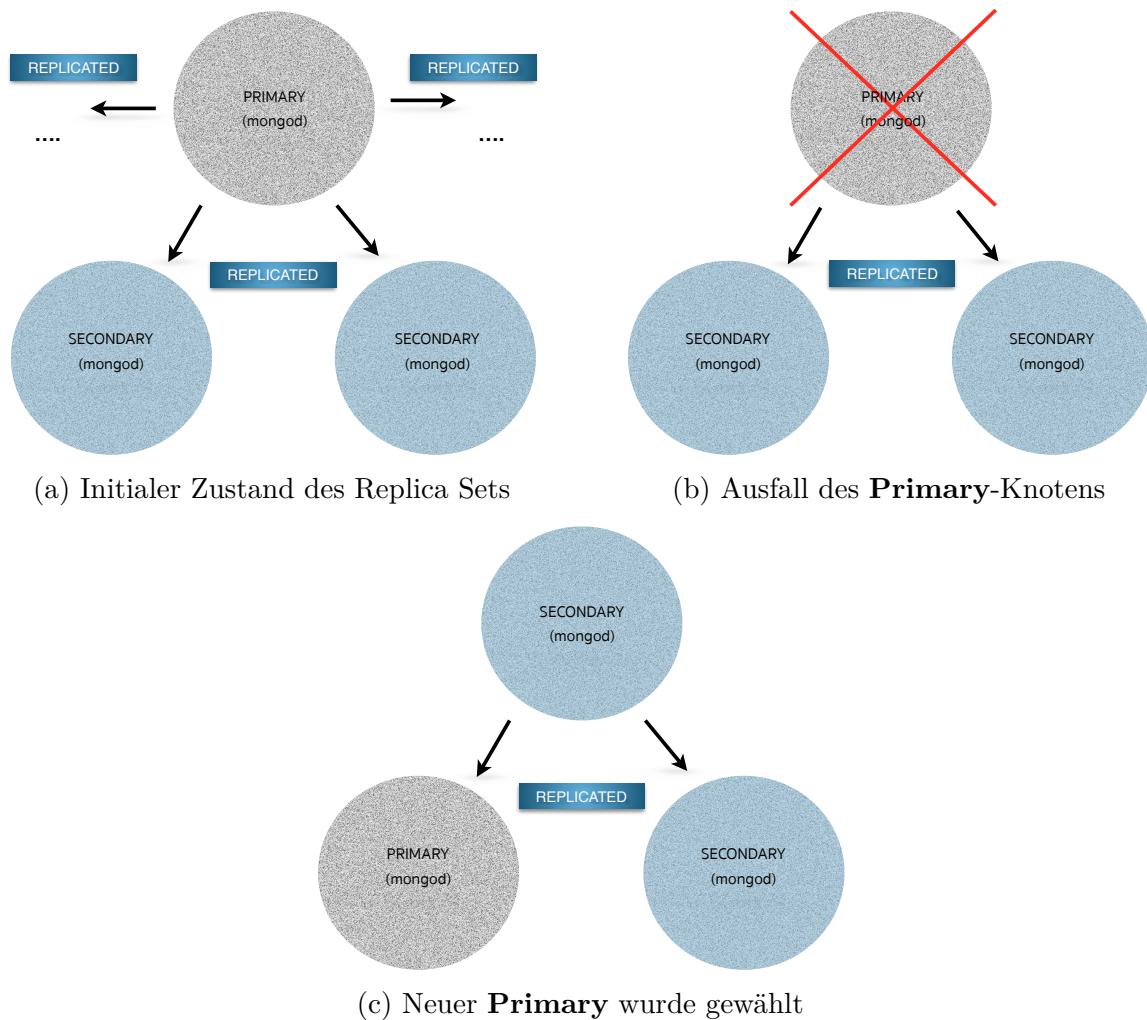
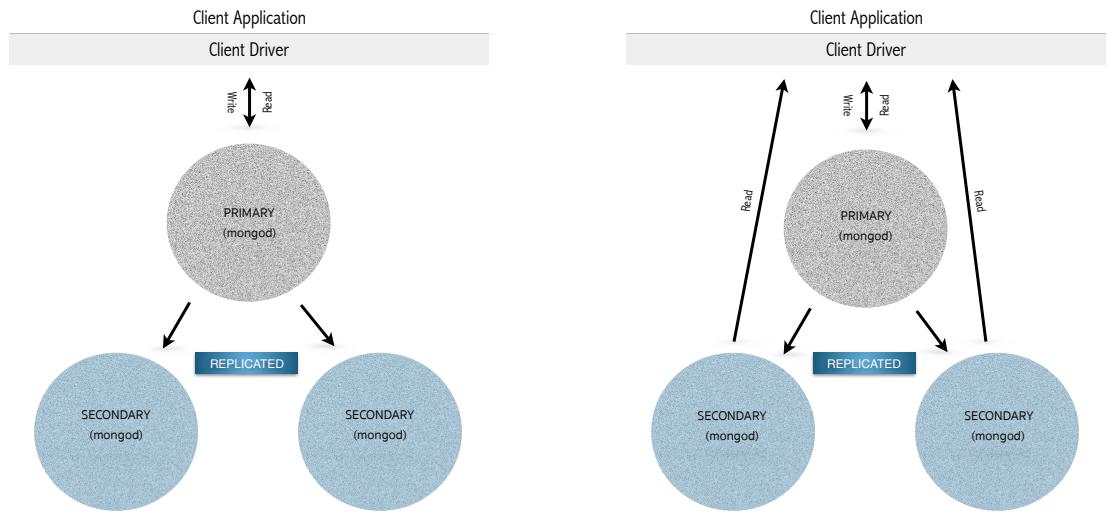


Abb. 2.4: Szenario für eine Replikationsgruppe mit drei Servern in einer *Shard*

Ein *Master*, auch ein *Primary* genannt, besitzt Schreib- und Leserechte. Dieser repliziert die Daten auf *n-Slaves*, die auch als *Secondaries* bezeichnet werden. Ein *Primary* mit *n-Secondaries* bilden gemeinsam eine *Shard*. Eine *Shard* kann aus mindestens einem Server bestehen. Falls eine *Shard* aus mehreren Servern besteht, so kann **MongoDB** die Server in Replikationsgruppe (*Replica set*) anordnen, damit bei Ausfall eines Servers die Verfügbarkeit der Datenbank trotzdem gewährleistet wird. Mit Replikationsgruppen will **MongoDB** die Ausfallsicherheit sicherstellen. Die Abbildung 2.4 veranschaulicht ein Szenario für eine Replikationsgruppe mit drei Knoten. Jeder Knoten aus der Gruppe ist als ein eigener Server vorzustellen.



(a) Lesezugriffe nur über **Primary** möglich      (b) Lesezugriffe auch über **Secondaries** freigeschaltet

Abb. 2.5: Freischaltung der Lesezugriffe

Im Gegenteil zu dem *Primary* sind bei *Secondaries* die Schreib- und Leserechte von Anfang an nicht möglich. Falls der Kontext der Anwendung dies verlangt, können ausschließlich die Leseberechtigung auch bei *Secondaries* entsprechend freigeschaltet werden. Bei der Freischaltung der Leseberechtigung durch *Secondaries* muss jedoch in Kauf genommen werden, dass das Lesen durch *Secondaries* den konsistenten Zustand von Daten nicht garantiert. Der Grund dafür ist, dass die Schreiboperationen nur über den *Master* erfolgen und die Replikation der Daten etwas Zeit in Anspruch nimmt.

**2.2.1.1.7 Horizontale Skalierung (*Sharding*)** Um eine kostengünstige Lösung für eine Steigerung der Leistung von Systemen zu gewährleisten, gestattet das Datenbanksystem von **MongoDB** eine horizontale Skalierung. Die horizontale Verteilung der Daten geschieht bei **MongoDB** auf Ebene der *Collections* nach *Sharding-Keys*. Die *Sharding-Keys* dienen dazu, spätere Zugriffe auf einzelne Dokumente zu ermöglichen, die auf verschiedenen Servern abgelegt sind.

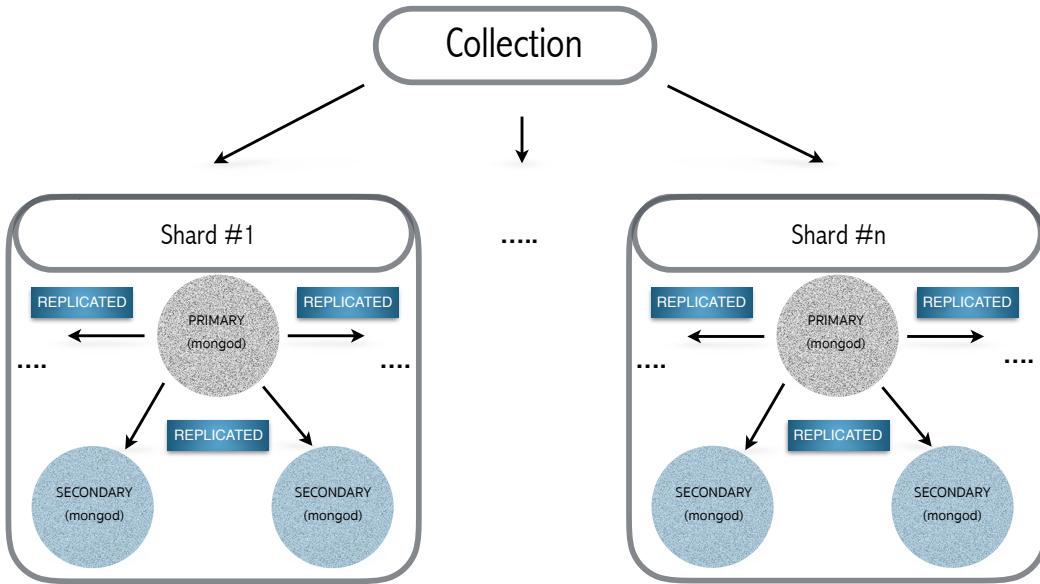


Abb. 2.6: Ein Beispiel für Verteilung einer *Collection* auf mehreren *Shards*

Die Aufteilung der *Collections* erfolgt in Blocks, auch *Chunks* genannt. Ein *Chunk* ist ein Teil einer bestimmten *Collection*. Gespeichert werden *Chunks* auf Servern, die in diesem Zusammenhang als *Shards* bezeichnet werden.

Um die Aufteilung der *Collections* in *Chunks* auf *Shards* realisieren zu können, verwendet **MongoDB** folgende Komponenten:

- *shards*: Die *Shards* enthalten letztendlich die Daten. In einer *Shard* ist es möglich, Replikationsgruppen zu verwenden.
- *mongos*: Der *mongos* gilt als ein *RoutingService*, der die Anfragen der Anwendungsschicht entgegennimmt und diese an eine entsprechende *Shard* weiterleitet, die die erforderlichen Daten enthält.
- *config servers*: Die Konfigurationsserver speichern Metadaten für einen *Sharded-Cluster*. Im Fall einer Schreiboperation entscheiden die Konfigurationsserver, in welchen *Chunk* und auf welchem *Shard* das entsprechende Dokument eingefügt wird. Bei der Leseoperation geben die Konfigurationsserver die Auskunft darüber, welcher *Shard* die gewünschten Daten enthält. Bei den Konfigurationsservern handeln es sich um eine *mongod*-Instanzen.

Die Abbildung 2.7 veranschaulicht die Interaktion von den oben genannten Komponenten innerhalb eines *Sharded-Cluster*:

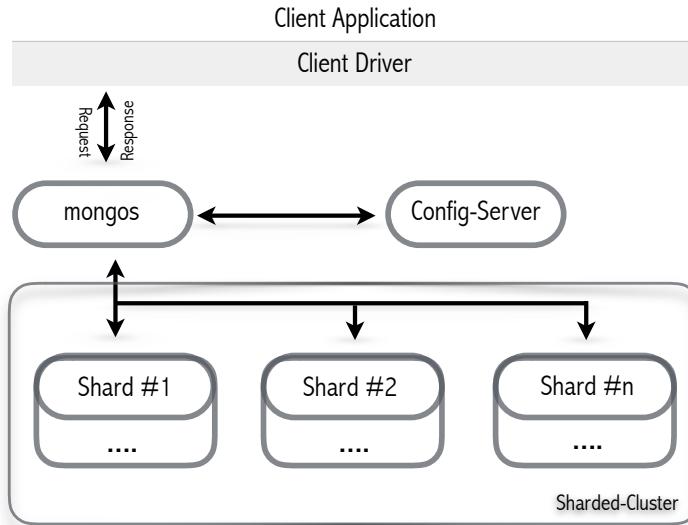


Abb. 2.7: Horizontale Skalierung (*Sharding*)

Das Ziel der eben dargelegten Thematik ist die horizontale Skalierbarkeit der Datenmengen zur Steigerung der Performance des Datenbanksystems.

**2.2.1.1.8 Fragmentierung nach *Shard-Keys*** Die Fragmentierung der Daten erfolgt auf Ebene der *Collections* nach *Shard-Keys*. In jeder *Collection* muss ein Schlüssel als sogenannter *Sharding-Key* definiert sein, der entsprechend in jedem Dokument derselben *Collection* existiert. *Sharding-Key* kann entweder aus einem einzigen indexierten Feld oder aus einem zusammengesetzten Index bestehen. Die Dokumente werden dann nach *Shard-Key* alphabetisch oder nummerisch sortiert und anschließend in  $n$ -Blocks gleicher Größe eingeteilt. **MongoDB** garantiert die gleichmäßige Verteilung der Blocks an *Shards*.

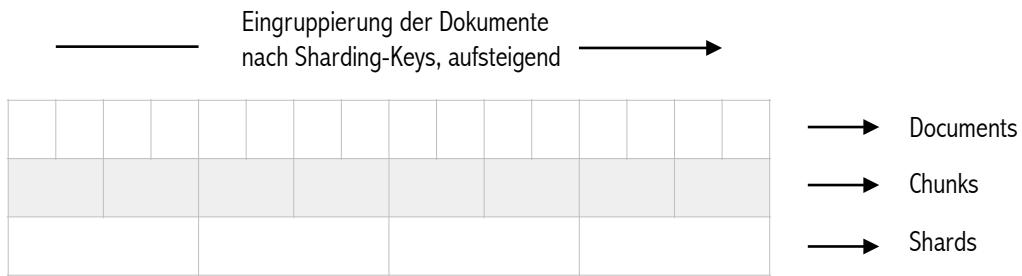


Abb. 2.8: Eingruppierung der Dokumente in Blocks (=*Chunks*) unter Verwendung des *Shard-Keys*. Mehrere Blocks bilden dementsprechend eine *Shard*.

Bei der *Shard-Keys* Konfiguration müssen folgende *Constraints* [16] berücksichtigt werden:

- *Shard-Keys* sind nicht veränderbar
- *Shard-Keys* verfügen über eine hohe Kardinalität
- *Shard-Keys* sind eindeutig
- *Shard-Keys* existieren in jedem Dokument
- *Shard-Keys* sind bis zum 512 bytes limitiert
- *Shard-Keys* gestatten keine *Multi-Key*-Bildung

**2.2.1.1.9 GridFS** Für die Daten, die eine Größe in Höhe von 16MB überschreiten, stellt **MongoDB** ein Dateisystem namens **GridFS** zur Verfügung. Abgelegt werden solche Daten in zwei speziellen *Collections*:

- *fs.files* - die *fs.files*-Collection enthält die Metainformationen zu den einzelnen Dokumenten. Listing 2.1 veranschaulicht ein Beispiel dazu.
- *fs.chunks* - in *fs.chunks*-Collection werden die eigentlichen Daten gespeichert.

Listing 2.1: Beispiel für ein Dokument in *fs.files-Collection*

```
{
  "_id" : ObjectId("58f5f0056ce5d24528e152c3"),
  "filename" : "Bicycle.jpeg",
  "aliases" : null,
  "chunkSize" : NumberLong(261120),
  "uploadDate" : ISODate("2017-04-18T10:52:53.974Z"),
  "length" : NumberLong(68090),
  "contentType" : "image/jpeg",
  "md5" : "85a866edfc999c0163e7bbc7cd5269b"
}
```

**2.2.1.1.10 Treiber für MongoDB** Alle möglichen Operationen, die **MongoDB** zur Verfügung stellt, sind nicht nur auf *Shell*-Ebene, sondern auch in vielen gängigen Programmiersprachen, wie zum Beispiel Java, C++, C#, PHP, Python etc. durch bereitgestellte **MongoDB**'s Treiber [17] durchführbar.

### 2.2.1.2 Apache Cassandra

In diesem Kapitel wird ein weiterer wichtiger Vertreter der NoSQL-Datenbanken vorgestellt, nämlich **Apache Cassandra**.

**Apache Cassandra** war ursprünglich eine proprietäre Datenbank von Facebook und wurde 2008 als Open-Source-Datenbank veröffentlicht. Konzipiert ist **Apache Cassandra** als ein skalierbares, ausfallsicheres System für den Umgang mit großen Datenmengen auf verteilten Systemen (Clustern) und, im Gegensatz zu **MongoDB** (C++), in Java geschrieben.

Im Vergleich zu der **MongoDB**-Datenbank, die in Replikation nach dem *Master-Slave-Prinzip* funktioniert, beruht **Apache Cassandra** auf einem komplett anderen Prinzip.

#### 2.2.1.2.1 Architektur

- **Apache Cassandra** ist nach dem *peer-to-peer*<sup>3</sup> verteilten System aufgebaut. Ein

<sup>3</sup>Peer-to-Peer-Netze (P2P) sind Netze, bei denen alle Knoten im Netz dezentral sind.

*peer-to-peer* verteiltes System beschreibt ein Cluster, bestehend aus mehreren gleichberechtigten Knoten.

- Jeder Knoten ist in so einem Cluster dezentral, unabhängig und akzeptiert sowohl Schreib- als auch Leseoperationen.
- Falls ein Knoten aus dem definierten Cluster ausfällt, werden die Schreib- und Leseanforderungen von einem anderen verfügbaren Knoten erfüllt.

**Apache Cassandra** rangiert die Verfügbarkeit und Partitionstoleranz über die Konsistenz.

**2.2.1.2.2 Datenmodell** Die Hauptbestandteile des Datenmodells von **Apache Cassandra** veranschaulicht die Abbildung 2.9.

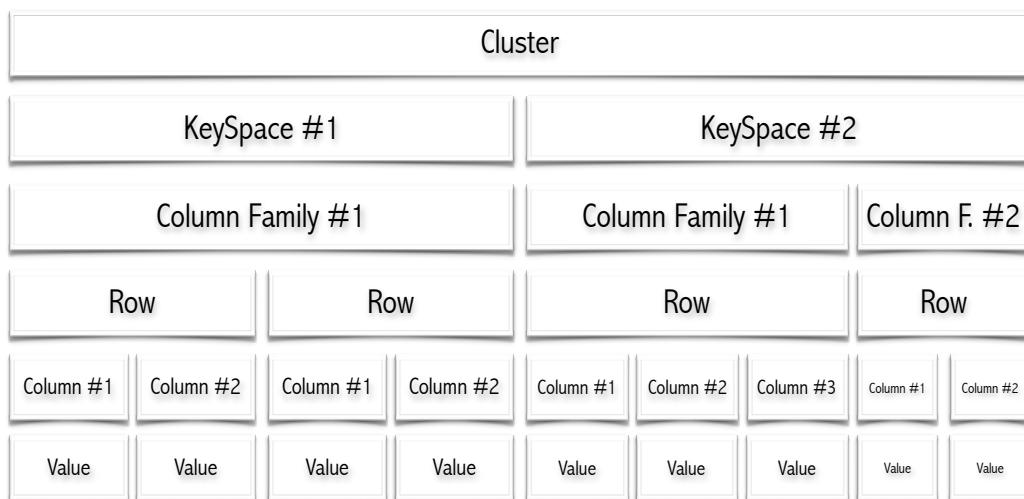


Abb. 2.9: Datenmodell

**Apache Cassandra** definiert den Datenbankserver als ein Cluster, auf dem mehrere Datenbanken (*Keyspaces*) angelegt werden. Eine Spaltenfamilie (*Column Family*) entspricht einer Tabelle und enthält Zeilen (*Rows*), welche mit einer eindeutigen *Id* zu identifizieren sind. In Zeilen (*Rows*) werden die Datensätze gespeichert, wobei jede Zeile bis zu 2 Milliarden Spalten (*Columns*) enthalten kann. Die Spalten (*Columns*) dagegen enthalten jeweils ein Paar „Schlüssel - Wert“ (*Key-Value-Paar*). Um bei Leseoperationen einen effizienteren

Zugriff erreichen zu können, müssen die Spalten (*Columns*) *Super Columns* definieren, indem mehrere Spalten zusammengesetzt werden.

### 2.2.2 Spring Framework

Das Spring Framework ist ein Open Source Java Framework, welches einfache Java Objekte, sogenannte *Plain-Old-Java-Objects (POJO)*, als **Spring-Beans** verwaltet. Dabei stellt das Spring Framework unter Anderem einen *Inversion of Control Container* zu Verfügung, der per *Dependency Injection* abhängige *Spring-Beans* miteinander verknüpft und konfiguriert.

Die wesentlichen Funktionen des Spring Frameworks sind:

- *Plain-Old-Java-Objects* basierendes Programmiermodell
- Verknüpfungen durch *DI* über den *Inversion-of-Control Container*.

#### 2.2.2.1 Module des Spring Frameworks

Spring Framework besteht aus Modulen, die den Entwicklern unabhängig zur Verfügung stehen. Die folgenden drei Module werden für die Umsetzung der Architektur vorgeschlagen.

- *Spring Core Container* - Das Basismodul, das den *Inversion of Control Container* [18] und die Funktionen für die *Dependency Injection* [19] bereitstellt. Die Anwendungsobjekte existieren in einer Spring-basierten Anwendung in einem *Spring Core Container* (**Abb. 2.10**). Der *Spring Core Container* erstellt Objekte, verschaltet und konfiguriert sie. Weiterhin übernimmt der *Spring Core Container* die Kontrolle über den Lebenszyklus der Objekte. In der Spring Terminologie heißen die von einem *Spring-Container* verwalteten Objekte **Spring-Beans** oder gekürzt **Beans**.

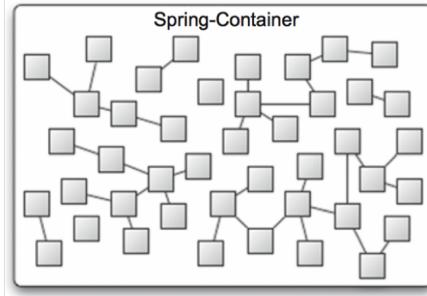


Abb. 2.10: *Spring Core Container* für Beans

Seit dem Erscheinen der Springs-Version 1.0 im Jahr 2004 musste man den Container mit XML konfigurieren. Ausgehend von Springs-Version 2.5 im Jahr 2007 wurde der Aufwand der XML-Konfiguration in einer Spring-basierten Anwendung durch die Kombination mit *@-Annotationen* extrem reduziert. Mit der Springs-Version 3.0 ist es endlich möglich geworden, den Spring-Container vollständig ohne XML-Konfiguration zu erzeugen. Diese Konfiguration ohne XML-Konfiguration nennt man **Java-basierte Konfiguration**.

- Spring Web - Das MVC-Framework mit der Möglichkeit *REST*-Webanwendungen umsetzen zu können. Dazu wird das MVC-Pattern implementiert. Zusätzlich werden allgemeine Web-Technologien wie *HTTP* zu Verfügung gestellt.
- Spring Boot - Mit diesem Module können *Self-Contained* Anwendungen erstellt werden. Diese Art von Anwendungen werden in einem einzelnen *JAR/WAR* ausgeliefert, abhängig von Konfiguration. Zusätzlich werden die Abhängigkeiten aller benötigten Bibliotheken durch *Spring Boot* verwaltet. [20]

### 2.2.2.2 Konfiguration mit Maven

Um Spring Framework in einer Java Anwendung verwenden zu können, müssen die entsprechenden Bibliotheken dem Java Projekt hinzugefügt werden. Listing 4.1 zeigt ein Beispiel für eine Maven-Konfigurationsdatei [21], in der erforderliche Bibliotheken für Spring deklariert sind.

Listing 2.2: Konfiguration mit pom.xml

```
<!-- Spring Core Container Modul -->
<dependency>
    <groupId>org.springframework</groupId>
    <artifactId>spring-core</artifactId>
</dependency>

<!-- Spring Web Modul -->
<dependency>
    <groupId>org.springframework</groupId>
    <artifactId>spring-web</artifactId>
</dependency>

<!-- Spring Boot Starter Modul -->
<dependency>
    <groupId>org.springframework.boot</groupId>
    <artifactId>spring-boot-starter-web</artifactId>
</dependency>
```

Maven wird verwendet, um die Abhängigkeiten zu den externen Bibliotheken zu verwalten. Die benötigten Bibliotheken werden von User in der Maven-Konfigurationsdatei `pom.xml` als Abhängigkeiten (engl. `dependencies`) deklariert und das Tool lädt die Bibliotheken automatisch herunter, speichert diese in einem lokalen Repository und fügt sie dann dem Projekt hinzu.

### 2.2.3 *REpresentational State Transfer* (REST)

**REST** ist ein Designkonzept für Web Services. Die Daten werden in der Form von Resourceneinheiten ausgetauscht. Jede Ressource ist eindeutig und mit einer *URI* identifizierbar.

Der Zugriff auf Ressourcen erfolgt auf Basis des *HTTP*<sup>4</sup>-Protokolls. Um Ressourcen lesen, aktualisieren, löschen oder anlegen zu können, werden die gängigen *HTTP*-Methoden

---

<sup>4</sup>*HTTP* ist ein zustandloses Protokoll zur Übertragung der Daten zwischen Web-Clients (=Browser Anwendungen) und Web-Servers. Jede neue Anfrage, die von einem Web-Client erfolgt, erfordert einen neuen Verbindungsauflauf und erneute Datenbeschaffung.

gebraucht. Diese sind:

- *GET* - ist ein lesender Zugriff auf Daten.
- *PUT* - aktualisiert bestehende Daten.
- *DELETE* - löscht vorhandene Daten.
- *POST* - legt neue Daten an.

Die Rückmeldung des Web-Servers erfolgt im *JSON*-Format in Kombination mit einem Code, der zusätzlich den Status der Rückmeldung mitteilt. **REST** ist eine beliebte Technologie, wenn es um den reinen Datenaustausch zwischen Web-Clients und Web-Servers geht.

#### 2.2.4 AngularJS 2 - JavaScript Framework

Angular 2 ist ein JavaScript-basiertes Frontend Framework, das die Entwicklung von so genannten *Single-page*-Anwendungen zulässt. In einer *Single-page* Webanwendung werden die *HTML*-Seite mit dem ganzen Inhalt nur einmal geladen und die Teile davon dynamisch nachgeladen oder upgedated, z. B. als Ergebnis einer Nutzerinteraktion. Weder das Neuladen der Seite noch die Weiterleitung zu den anderen Seiten ist notwendig. Alle Informationen werden auf einer Seite dargestellt.

Bei der Entwicklung mit dem AngularJS Framework werden die *HTML*-Seiten mit speziellen Tag Attributten erweitert. Diese Tag Attribute sind mit JavaScript Variablen assoziiert. Falls die Variablen geändert werden, werden die entsprechenden Teile der Seite upgedated. Die entsprechenden JavaScript Variablen können z. B. infolge einer WebService-Anfrage entsprechend aktualisiert werden.

Angular 2 ist vollständig in TypeScript entwickelt worden. TypeScript ist eine JavaScript-Erweiterung, die durch die Benutzung von Interfaces, Klassen, Modulen und Vererbung eine typisierte und klassenbasierte JavaScript-Programmierung ermöglicht. [22]

# 3 Architektur

## 3.1 Konzept

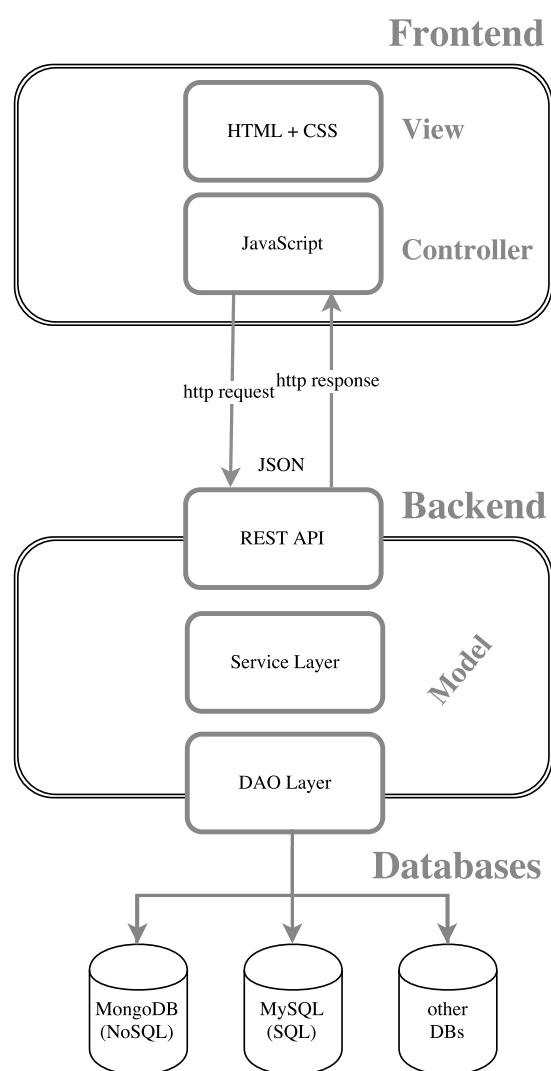


Abb. 3.1: Architektur-Prototyp

Die vorgeschlagene Architektur ist auf der Abbildung 3.1 zu sehen. Die Auswahl dieser Architektur hat zum Einen das Ziel, ein möglichst gutes Skalierungsverhalten der Anwendung zu erreichen. Die für die Performance zwei kritischen Komponenten - Backend-Server und die Datenbank - werden auf mehreren Rechnern verteilt. Der entscheidende Faktor für das Skalierungsverhalten beider Komponenten ist, wann und wie viel Synchronisation notwendig ist.

Zum Anderen wird das Ziel verfolgt, die Antwortzeit sowohl für die Anfragen, die Leseoperationen in der Datenbank benötigen, als auch für die Anfragen, bei denen die Daten gespeichert werden müssen, bei steigender Anzahl der Internetnutzer konstant zu halten.

### 3.1.1 Backend

Der Backend stellt seine Funktionalität als eine Menge von Webservices mit *REST*-Interface zu Verfügung.

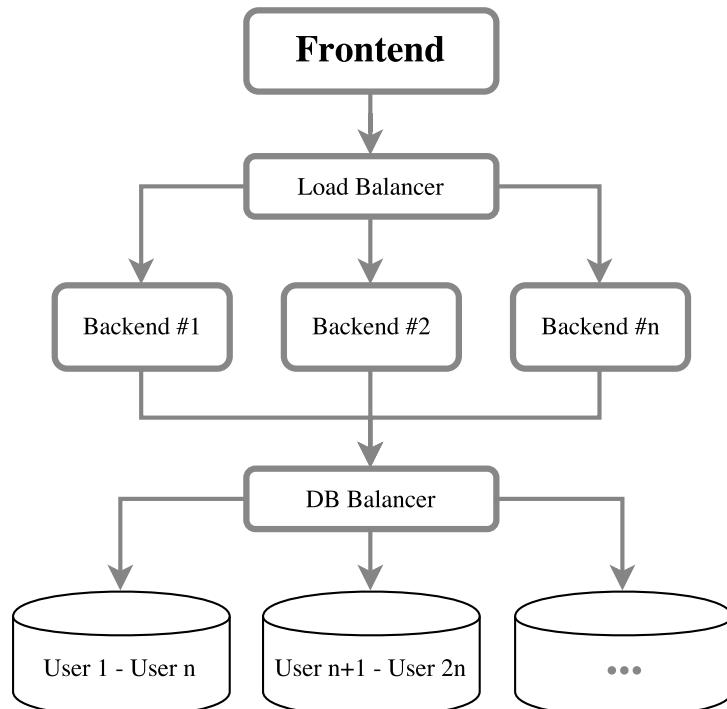


Abb. 3.2: Vorgeschlagene Architektur im Überblick

Um ein gutes Skalierungsverhalten zu erreichen, wird jede Anfrage unabhängig von den anderen Anfragen bearbeitet. In dem Backend werden keine Informationen zwischengespeichert. Alles was gespeichert werden muss, wird in die Datenbank geschrieben. Solche Abläufe nennt man *stateless*, weil sie keinen Zustand speichern. Somit ist keine Synchronisation zwischen den Maschinen des Backends notwendig, sogar die Anfragen innerhalb einer User-Session können von verschiedenen Maschinen bearbeitet werden. Ein *Load Balancer* kann die Anfragen auf verschiedenen Maschinen in Backend verteilen ohne Rücksicht darauf nehmen zu müssen, welcher Maschine die jeweilige Anfrage entstammt.

Die Webservices sind unabhängig voneinander und können auch auf verschiedenen Maschinen ausgeführt werden. Diese Architektur ist auch als *Microservice* Architektur bekannt.

### 3.1.2 Datenbank

Das Skalierungskonzept für die Datenbank basiert auf der Annahme, dass die Webanwendung auf *Multi-User* Betrieb ausgelegt ist und jeder User seine Daten unabhängig von den anderen Usern verwaltet. Daher ist es möglich, die Daten so aufzuteilen, dass sich alle Daten eines bestimmten Users nur in einem Teil der Daten wiederfinden. So kann jeder Teil der Daten getrennt von allen anderen Teilen, z. B. auf eigener Maschine, gespeichert werden. Wenn der Backend-Server eine Anfrage bearbeitet, sind die Daten nur eines Nutzers betroffen. Damit fragt der Backend-Teil nur die Komponente ab, die entsprechenden Teil der Daten verwaltet. Es ist notwendig, diese Komponente zu identifizieren. Jedoch ist es eine billige *Mapping*-Abfrage, z. B. von dem UserID zu der IP-Adresse der Maschine, die die Daten verwaltet. Während des *Live*-Betriebs ist auch keine Synchronisation erforderlich. Die Synchronisation ist nur dann relevant, wenn die Daten neu aufgeteilt werden müssen.

## 3.2 Umsetzbarkeit

Diese Architektur kann mit bereits beschriebenen Frameworks und Tools realisiert werden.

Der Frontend-Teil der Webanwendung kann als *Single-page* Webanwendung mit dem Einsatz des modernen Angular 2 - JavaScript Frameworks implementiert werden. Damit kann auch in Frontend objektorientiert entwickelt werden und die modulare Entwicklung wird durch *Dependency Injection* unterstützt.

Für *Load Balancer* kommt beispielsweise der Einsatz von *Nginx* [23] infrage. *Load Balancer* verteilt die Last auf mehrere Maschinen des Backends. Die Last wird auf dem Level der einzelnen Abfragen verteilt.

Bei der Umsetzung des Web-Servers kann das Spring Framework benutzt werden. Mit dem Spring Framework werden mehrere Konzepte umgesetzt, so wie *REST API*, *Dependency Injection Pattern* und die Möglichkeit den Backend-Teil des Prototyps als ein *Self-Contained* System zu betrachten.

Die **MongoDB**-Datenbank bietet alle Features an, die für die Implementierung von Datenhaltungskomponenten gebraucht werden. Die Aufteilung der Daten basierend auf einem bestimmten Schlüssel wird von **MongoDB** mit *Sharding out-of-the-box* implementiert. Zusätzlich zum *Shardings*-Konzept wird ein *Replikations*-Konzept für den möglichen Serverausfall vorgesehen. Realisiert wird dieses Konzept mit Replikationsgruppen. Für jede Replikationsgruppe sind mindestens drei Server notwendig. Die Schreibzugriffe werden über einen einzigen Server erfolgen, die weiteren zwei Server stehen nur für die Replikation der Daten. Damit kann ein inkonsistenter Zustand nur dann auftreten, wenn der Server ausfällt und die Daten noch nicht auf die *Slaves* repliziert worden.

# 4 Implementierung

Um die Anwendbarkeit vorgeschlagener Konzepte zu prüfen, wurde eine Web-Anwendung implementiert. Die fachliche Spezifikation der implementierten Anwendung ist im Anhang A.1 zu finden. Im Folgenden werden einige wichtige Punkte der Implementation erläutert.

## 4.1 Datenbank

Der Backend-Teil des Prototyps wird in Java implementiert. Um alle verfügbaren **MongoDB**-Operationen in Java nutzen zu können, muss zuerst der entsprechende Treiber geholt werden.

Der Java **MongoDB**-Treiber kann beispielsweise durch Maven-Konfigurationsdatei `pom.xml` als Abhängigkeit deklariert werden, um benötigte Bibliotheken automatisch herunterzuladen. In Fall des Prototyps wird der MongoDB Java Treiber benötigt.

Listing 4.1: MongoDB Java Treiber als Maven Dependency, Version 3.4.2

```
<!-- Mongo Java Driver -->
<dependency>
    <groupId>org.mongodb</groupId>
    <artifactId>mongo-java-driver</artifactId>
    <version>3.4.2</version>
</dependency>
```

In dem Listing 4.2 ist zu sehen, wie die Verbindung mit der Datenbank aufgebaut und eine konkrete *Collection* geladen wird.

Listing 4.2: Verbindungsauftbau mit einem Server

```
1 public static void main(String[] args) {  
2  
3     MongoClient mongoClient = new MongoClient("localhost", 27017);  
4     MongoDatabase db = mongoClient.getDatabase("qwertz");  
5     MongoCollection<Document> collectionOfUsers = db.getCollection("users");  
6  
7     // weitere CRUD-Operationen mit der ausgewählten Collection  
8 }
```

#### 4.1.1 Replikation (*Replication*)

Eine Replikationsgruppe wird über *Mongo Shell* angelegt. In dem Skript (**Anhang A, Listing A.1**) ist dargestellt, wie eine Replikationsgruppe angelegt werden kann.

Nach der erfolgreichen Skript-Ausführung veranschaulicht das Ergebnis (**Listing 4.1**), dass eine Replikationsgruppe mit insgesamt 3 Mitgliedern angelegt worden ist.

Listing 4.1: Einer Replikationsgruppe wurde erzeugt

```
{  
    "_id" : "replicaSet",  
    "members" : [  
        {  
            "_id" : 0,  
            "host" : "localhost:27017"  
        },  
        {  
            "_id" : 1,  
            "host" : "localhost:27018"  
        },  
        {  
            "_id" : 2,  
            "host" : "localhost:27019"  
        }  
    ]  
}  
{ "ok" : 1 }
```

Die Mitglieder der Replikationsgruppe nehmen nun Kontakt miteinander auf und wählen den *Primary*-Server aus. Beim Ausfall des *Primary*-Servers wählen die *Secondaries* untereinander entsprechend einen neuen *Primary*-Server aus. Damit kann die Ausfallsicherheit des Servers erreicht.

Den Zustand der Replikationsgruppe ist möglich, mit `rs.status()` zu überprüfen. Listing 4.2 zeigt das entsprechende Resultat, welches beispielsweise zeigt, wer aktuell die Rolle des *Primary*-Servers übernimmt.

Listing 4.2: Einer Replikationsgruppe wurde erzeugt

```
{  
  "set" : "replicaSet",  
  ...  
  "syncingTo" : "localhost:27017",  
  "members" : [  
    {  
      "_id" : 0,  
      "name" : "localhost:27017",  
      ...  
      "stateStr" : "PRIMARY",  
      ...  
    },  
    {  
      "_id" : 1,  
      "name" : "localhost:27018",  
      ...  
      "stateStr" : "SECONDARY",  
      ...  
      "syncingTo" : "localhost:27017"  
    },  
    {  
      "_id" : 2,  
      "name" : "localhost:27019",  
      ...  
      "stateStr" : "SECONDARY",  
      ...  
      "syncingTo" : "localhost:27018"  
    }  
  ],  
  "ok" : 1  
}
```

Um sicher zu gehen, dass der Ausfallsicherheit korrekt funktioniert, kann der Ausfall des *Primary*-Servers mit dem Befehl `rs.stepDown()` simuliert werden. Die Folge der Simulation führt dazu, dass alle Mitglieder der Replikationsgruppe untereinander einen neuen *Primary*-Server auswählen. Listing 4.3 veranschaulicht nach der erfolgreichen Simulation des *Primary*-Serverausfalls das entsprechende Ergebnis.

Listing 4.3: Das Ergebnis nach der Simulation des *Primary*-Serverausfalls

```
{  
  "set" : "replicaSet",  
  ...  
  "syncingTo" : "localhost:27019",  
  "members" : [  
    {  
      "_id" : 0,  
      "name" : "localhost:27017",  
      ...  
      "stateStr" : "SECONDARY",  
      ...  
      "syncingTo" : "localhost:27019"  
    },  
    {  
      "_id" : 1,  
      "name" : "localhost:27018",  
      ...  
      "stateStr" : "SECONDARY",  
      ...  
      "syncingTo" : "localhost:27019"  
    },  
    {  
      "_id" : 2,  
      "name" : "localhost:27019",  
      ...  
      "stateStr" : "PRIMARY",  
      ...  
    }  
  ],  
  "ok" : 1  
}
```

Wenn die Verbindung mit einer Replikationsgruppe aufgebaut wird, sollen alle Mitglieder der Replikationsgruppe beim Aufbau der Verbindung angegeben werden, siehe Listing 4.3.

Listing 4.3: Initialisierung einer Replikationsgruppe

```
1 public static void main (String[] args) throws InterruptedException {
2     MongoClient client = new MongoClient(asList(
3         new ServerAddress("localhost", 27017),
4         new ServerAddress("localhost", 27018),
5         new ServerAddress("localhost", 27019)));
6
7     // weitere CRUD-Operationen
8 }
```

Es kann zusätzlich sichergestellt werden, dass alle Servers zu einer Replikationsgruppe gehören, siehe Zeilen 6-8 in Listing 4.4.

Listing 4.4: Sicherung der Zugehörigkeit zu konkreter Replikationsgruppe

```
1 public static void main (String[] args) throws InterruptedException {
2     MongoClient client = new MongoClient(asList(
3         new ServerAddress("localhost", 27017),
4         new ServerAddress("localhost", 27018),
5         new ServerAddress("localhost", 27019)),
6         MongoClientOptions.builder()
7             .requiredReplicaSetName("replicaSet")
8             .build());
```

### 4.1.2 Skalierung (*Sharding*)

Für die horizontale Skalierung wird *Shardings*-Konzept der **MongoDB** benutzt. Im **Anhang A**, **Listings A.2, A.3 und A.4** ist veranschaulicht, wie *Sharding* umgesetzt wird.

Nach der Skript-Ausführung werden insgesamt 3 *Shards* erzeugt, mit je einer Replikationsgruppe inklusive 3 Server. Im Skript wurden zu den einzelnen Schritten die Kommentare passend hinzugefügt.

## 4.2 Web-Server

In der Spring-basierten Webanwendung werden die einzelnen *Beans* von dem *Spring Core Container* in einem *ApplicationContext* verwaltet, Listing 4.5

Listing 4.5: Webanwendung starten

```
1 // imports
2
3 @SpringBootApplication
4 public class Application {
5
6     public static void main(String[] args) throws Exception {
7         SpringApplication.run(Application.class, args);
8     }
9 }
```

Die `@SpringBootApplication`-Annotation fasst insgesamt die drei Annotationen zusammen:

- `@Configuration` - deklariert eine Klasse als Konfigurationsklasse für Springs Java-basierende Konfiguration.
- `@EnableAutoConfiguration` - aktiviert eine automatische Konfiguration durch Spring Boot.
- `@ComponentScan` - scannt die weiteren per `@Controller`- oder `@Service`- annotierte Klassen, die über den `ApplicationContext` erzeugt werden.<sup>1</sup>

### 4.2.1 Core Container

Die `@Autowired`-Annotation wird verwendet, um die *Dependencies* zu injizieren. Diese kann sowohl auf Konstruktorebene als auch auf Methodenebene verwendet werden.

---

<sup>1</sup>Spring Boot, <http://www.torsten-horn.de/techdocs/Spring-Boot.html>, zugegriffen am 29. Januar 2017

## Listing 4.6: @Autowired-Annotation

```
1 import org.springframework.beans.factory.annotation.Autowired;
2
3 public class PhotoAlbumController {
4
5     @Autowired
6     private PhotoAlbumService photoAlbumService;
7
8     public PhotoAlbumController(PhotoAlbumService photoAlbumService) {
9         this.photoAlbumService = photoAlbumService;
10    }
11    // ...
12 }
```

In dem Listing 4.6 ist ein Beispiel für die Verwendung von `@Autowired` zu sehen. Die Klasse `PhotoAlbumController` deklariert die Abhängigkeit zu `PhotoAlbumService`-Interface. Spring findet automatisch passende Implementierung, z. B. Listing 4.7 und injiziert entsprechende Instanz.

## Listing 4.7: @Component-Annotation

```
1 import org.springframework.stereotype.Component;
2
3 @Component
4 public class PhotoAlbumServiceImpl implements PhotoAlbumService {
5
6     // Implementierung
7 }
```

Sollte Spring keine passende *Bean* finden, dann geht das Autowiring schief. Für diesen Fall wird normalerweise eine `NullPointerException` geworfen. Um `NullPointerException` für so einen Fall umgehen zu können, bietet Spring eine optionale Autowiring-Konfiguration an, bei der ein `required`-Attribut auf `false` gesetzt wird.

Listing 4.8: Optionale Autowiring-Konfiguration

```
1 import org.springframework.beans.factory.annotation.Autowired;
2
3 public class PhotoAlbumController {
4
5     @Autowired(required=false)
6     private PhotoAlbumService photoAlbumService;
7     // ...
8 }
```

Als Ergebnis bleibt entweder das Attribut oder Parameter einfach null.

# Fazit

Im Rahmen dieser Abschlussarbeit wurde eine Architektur aufgestellt, die die Entwicklung von gut skalierbaren, wartungs- und erweiterungsfähigen Webanwendungen ermöglicht.

Es wird die horizontale Skalierung ausgewählt, weil die vertikale Skalierung nur auf einen Rechner beschränkt ist. Zwei kritische Komponenten einer klassischen Webanwendung werden identifiziert und in der vorliegenden Architektur ein Skalierungskonzept für beide Komponenten, Serviceschicht oder Backendserver sowie die Datenbank vorgesehen. Die Serviceschicht bearbeitet die Anfragen *stateless*, bei denen kein Status gespeichert wird. Die Anfragen können deswegen unabhängig voneinander bearbeitet und die Services können unabhängig, auch mehrmals auf verschiedenen Knoten angeboten werden. Das Skalierungskonzept der Datenbankkomponente basiert auf der Annahme, dass die Daten aufgeteilt werden können und für die Bearbeitung eines *Requests* nur die Daten aus einem Teil notwendig sind. Damit können die Daten auf verschiedenen Knoten verteilt werden.

Des Weiteren wird ein Software- und Framework Stack zusammengesetzt, das folgende Architektur abdeckt. Die einzelnen Komponenten werden so ausgesucht, dass es Unterstützung für die Einhaltung der wichtigen objektorientierten Designprinzipien gibt. Als Orientierung sollten *SOLID*-Prinzipien zusammen mit *Dependency Injection* gelten. Für die Datenhaltung wird die *Mongo*-Datenbank ausgewählt, weil diese die hier notwendigen Anforderungen an Datenbankkomponente abdeckt. Die Funktionen der *Mongo*-Datenbank werden in dieser Arbeit auch ausführlich behandelt.

Im Ergebnis der erfolgten Konzeption, die auf aufgestellter Architektur basiert ist und die vorgeschlagenen Frameworks nutzt, konnte die Anwendung erfolgreich implementiert werden.

Der nächste Schritt, der in dieser Arbeit nicht behandelt wird, wäre das Skalierungsverhalten der Webanwendung in der Praxis zu evaluieren. Interessant wäre außerdem, die Performance verschiedener *NoSQL*-Datenbanken zu vergleichen.

# Literaturverzeichnis

- [1] S. Springer. *Node.js: Das umfassende Handbuch. Serverseitige Webapplikationen mit JavaScript entwickeln.* Rheinwerk Computing, 2016, S. 560.
- [2] S. Edlich. *NoSQL: Einstieg in die Welt nichtrelationaler Web 2.0 Datenbanken.* 2., aktualisierte und erw. Aufl. München: Hanser, 2011.
- [11] A. Hollosi. *Von Geodaten bis NoSQL: leistungsstarke PHP-Anwendungen: Aktuelle Techniken und Methoden für Fortgeschrittene.* München: Hanser, 2012.

# Verzeichnis der Webadressen

- [3] *BASE*. URL: <https://blog.codecentric.de/2011/08/grundlagen-cloud-computing-cap-theorem/> (besucht am 05.02.2017).
- [4] *ACID vs. BASE*. URL: <http://www.dataversity.net/acid-vs-base-the-shifting-ph-of-database-transaction-processing/> (besucht am 14.02.2017).
- [5] *SOLID*. URL: [https://web.archive.org/web/20150906155800/http://www.objectmentor.com/resources/articles/Principles\\_and\\_Patterns.pdf](https://web.archive.org/web/20150906155800/http://www.objectmentor.com/resources/articles/Principles_and_Patterns.pdf) (besucht am 03.02.2017).
- [6] *Martin Fowler: Inversion of Control*. URL: <http://martinfowler.com/bliki/InversionOfControl.html> (besucht am 12.01.2017).
- [7] *DI Einfuehrung*. URL: <http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Dependency-Injection-dependency-injection-DI.html> (besucht am 15.01.2017).
- [8] *Martin Fowler: Inversion of Control Containers and the Dependency Injection pattern*. URL: <http://martinfowler.com/articles/injection.html> (besucht am 14.01.2017).
- [9] *Objektorientierte Programmierung*. URL: [http://openbook.rheinwerk-verlag.de/oop/oop\\_kapitel\\_08\\_002.htm](http://openbook.rheinwerk-verlag.de/oop/oop_kapitel_08_002.htm) (besucht am 20.01.2017).
- [10] *MySQL vs. MongoDB*. URL: <http://www.computerwoche.de/a/datenbanksysteme-fuer-web-anwendungen-im-vergleich,2496589> (besucht am 03.01.2017).
- [12] *NoSQL: Key-Value-Datenbank Redis im Überblick*. URL: <https://www.heise.de/developer/artikel/NoSQL-Key-Value-Datenbank-Redis-im-Ueberblick-1233843.html> (besucht am 17.01.2017).
- [13] *MongoDB*. URL: <http://www.moretechnology.de/mongodb-eine-dokumentenorientierte-datenbank/> (besucht am 21.01.2017).

- [14] *B - Trees*. URL: [http://btechsmartclass.com/DS/U5\\_T3.html](http://btechsmartclass.com/DS/U5_T3.html) (besucht am 21.01.2017).
- [15] *Aggregation*. URL: <https://docs.mongodb.com/manual/aggregation/> (besucht am 27.02.2017).
- [16] *Introduction to Sharding*. URL: <https://docs.mongodb.com/manual/sharding/> (besucht am 02.02.2017).
- [17] *MongoDB Drivers*. URL: <https://docs.mongodb.com/ecosystem/drivers/> (besucht am 18.02.2017).
- [18] *DI in Spring*. URL: <https://entwickler.de/online/web/mit-dependency-injection-klassenabhaengigkeiten-kontrollieren-134784.html> (besucht am 15.01.2017).
- [19] *DI in Spring*. URL: <https://springframework.guru/dependency-injection-example-using-spring/> (besucht am 21.01.2017).
- [20] *Das Spring Framework*. URL: <https://www.frank-rahn.de/einfuehrung-spring-framework/%5C#toggle-id-1> (besucht am 18.02.2017).
- [21] *Apache Maven*. URL: <https://maven.apache.org> (besucht am 21.02.2017).
- [22] *TypeScript Documentation*. URL: <http://www.typescriptlang.org/docs/handbook/release-notes/typescript-2-2.html> (besucht am 03.03.2017).
- [23] *Using nginx as HTTP load balancer*. URL: [http://nginx.org/en/docs/http/load\\_balancing.html](http://nginx.org/en/docs/http/load_balancing.html) (besucht am 20.03.2017).

# Abbildungen

|      |  |    |
|------|--|----|
| 2.1  | CAP-Theorem . . . . .  | 6  |
| 2.2  | Workflow zum MVC-Konzept . . . . .   | 12 |
| 2.3  | Observer Pattern . . . . .   | 14 |
| 2.4  | Szenario für eine Replikationsgruppe mit drei Servern in einer <i>Shard</i> . . . . .  | 21 |
| 2.5  | Freischaltung der Lesezugriffe . . . . .   | 22 |
| 2.6  | Ein Beispiel für Verteilung einer <i>Collection</i> auf mehreren <i>Shards</i> . . . . .   | 23 |
| 2.7  | Horizontale Skalierung ( <i>Sharding</i> ) . . . . .   | 24 |
| 2.8  | Eingruppierung der Dokumente in Blocks (= <i>Chunks</i> ) unter Verwendung des <i>Shard-Keys</i> . Mehrere Blocks bilden dementsprechend eine <i>Shard</i> . . . . . | 25 |
| 2.9  | Datenmodell . . . . .  | 27 |
| 2.10 | <i>Spring Core Container</i> für Beans . . . . .   | 29 |
| 3.1  | Architektur-Prototyp . . . . .   | 32 |
| 3.2  | Vorgeschlagene Architektur im Überblick . . . . .  | 33 |

# Quelltextverzeichnis

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 2.1 | Dokument(e) speichern . . . . .   | 17 |
| 2.2 | Dokument(e) finden . . . . .  | 18 |
| 2.3 | Dokument(e) aktualisieren . . . . .   | 18 |
| 2.4 | Dokument(e) löschen . . . . .   | 18 |
| 2.5 | Index auf ein Feld anlegen . . . . .  | 19 |
| 2.1 | Beispiel für ein Dokument in <i>fs.files-Collection</i> . . . . .             | 26 |
| 2.2 | Konfiguration mit <code>pom.xml</code> . . . . .                              | 30 |
| 4.1 | MongoDB Java Treiber als Maven Dependency, Version 3.4.2 . . . . .            | 36 |
| 4.2 | Verbindungsaufbau mit einem Server . . . . .                                  | 37 |
| 4.1 | Einer Replikationsgruppe wurde erzeugt . . . . .                              | 37 |
| 4.2 | Einer Replikationsgruppe wurde erzeugt . . . . .                              | 39 |
| 4.3 | Das Ergebnis nach der Simulation des <i>Primary</i> -Serverausfalls . . . . . | 40 |
| 4.3 | Initialisierung einer Replikationsgruppe . . . . .                            | 41 |
| 4.4 | Sicherung der Zugehörigkeit zu konkreter Replikationsgruppe . . . . .         | 41 |
| 4.5 | Webanwendung starten . . . . .  | 42 |
| 4.6 | <code>@Autowired</code> -Annotation . . . . .                                 | 43 |
| 4.7 | <code>@Component</code> -Annotation . . . . .                                 | 43 |

|  |    |
|--|----|
| 4.8 Optionale Autowiring-Konfiguration . . . . .   | 44 |
| A.1 Skript erstellt eine Replikationsgruppe inklusive 3 Server . . . . .                             | L  |
| A.2 Skript erzeugt drei Shards, mit je einer Replikationsgruppe inklusive 3 Server, Teil 1 . . . . . | M  |
| A.3 Skript erzeugt drei Shards, mit je einer Replikationsgruppe inklusive 3 Server, Teil 2 . . . . . | N  |
| A.4 Skript erzeugt drei Shards, mit je einer Replikationsgruppe inklusive 3 Server, Teil 3 . . . . . | O  |

# A Anhang

## A.1 Fachliche Spezifikation

Die folgende fachliche Spezifikation hat zum Ziel, dem Endbenutzer die Grundprinzipien der geplanten webbasierten skalierbaren Webanwendung für Foto-Verwaltungs-Service zu präsentieren. Die skalierbare Software für den webbasierten Foto-Verwaltungs-Service ist dem Plan nach so zu implementieren, dass jeder Nutzer diese als eigene Fotoalben-Verwaltung nutzen kann, unabhängig von wachsenden Ansprüchen an die Leistungsfähigkeit der Anwendung.

Im Folgenden sind alle möglichen Szenarien dargestellt, die bei der Interaktion zwischen dem Besucher/Benutzer und des betrachteten Systems vorkommen könnten.

### **Vorschau aller öffentlichen Fotoalben (=Preview of all public photo albums)**

---

*Kurzbeschreibung:* Jeder Besucher kann alle vorhandenen öffentlichen Fotoalben sehen

---

*Auslöser:* Der Besucher verwendet den ihm bekannten Link für die Cloud-Fotoalben-Verwaltung

---

*Eingabe:* Den funktionierenden Link für die Cloud-Fotoalben-Verwaltung im Browser

---

*Vorbedingung:* Das System ist deployed

---

---

*Ergebnis:* Der Besucher landet auf die webbasierte Cloud-Fotoalben-Verwaltung und kann alle vorhandenen öffentlichen Fotoalben sehen

---

### Ein Fotoalbum auswählen (= Show a photo album)

---

*Kurzbeschreibung:* Jeder Besucher kann den Inhalt jedes öffentlichen Fotoalbums ansehen

---

*Auslöser:* Der Besucher klickt auf das entsprechende Fotoalbum an, um seinen Inhalt ansehen zu können

---

*Eingabe:* **keine**

---

*Vorbedingung:* mind. ein Fotoalbum existiert

---

*Ergebnis:* Der Besucher kann den Inhalt des Fotoalbums sehen

---

### Registrierung (=Register)

---

*Kurzbeschreibung:* Ein Besucher registriert sich als neuer Benutzer

---

*Auslöser:* Der potentielle Benutzer klickt auf den Button '**Register**' und legt ein neues Benutzerkonto selbst an

---

*Eingabe:* Benutzername, Passwort und E-Mail sind für die Registrierung unbedingt einzugeben

---

*Vorbedingung:* Der potentielle Benutzer ist unter dem eingegebenen Benutzernamen im System noch nicht registriert

---

---

*Ergebnis:* Das Benutzerkonto für den neuen Benutzer wird im System angelegt. Der Benutzer wird nach der '**Registrierung**' an die Startseite weitergeleitet

---

### Anmeldung (=Login)

---

*Kurzbeschreibung:* Der registrierte Benutzer meldet sich im System an

---

*Auslöser:* Für die Anmeldung klickt der Benutzer auf den Button '**Please login**' und meldet sich mit seinem Benutzernamen und Passwort im System an

---

*Eingabe:* Benutzernamen und Passwort

---

*Vorbedingung:* Der Benutzer ist im System schon registriert

---

*Ergebnis:* Der Benutzer wird nach der erfolgreichen Anmeldung an eigene Startseite weitergeleitet

---

### Fotoalbum anlegen (=Create a new photo album)

---

*Kurzbeschreibung:* Der angemeldete Benutzer legt sein neues Fotoalbum an

---

*Auslöser:* Für die Erzeugung eines neuen Fotoalbums klickt der Benutzer auf den Button '**Create a new photo album**'

---

*Eingabe:* Bezeichnung, Beschreibung und Abgrenzungsoption (= privat oder öffentlich) für sein zukünftiges Fotoalbum

---

*Vorbedingung:* Das Fotoalbum mit so einem Namen existiert bei dem angemeldeten Benutzer **nicht**

---

*Ergebnis:* Das Fotoalbum wird erzeugt und die Möglichkeit für das '**Select a photo for upload**' wird gleich freigeschaltet

---

### Foto hochladen (=Upload a photo)

*Kurzbeschreibung:* Ein Benutzer lädt Fotos in ein existierendes Fotoalbum hoch

---

*Auslöser:* Für das Hochladen von Fotos in ein Fotoalbum klickt der Benutzer auf den Button '**Select a photo for upload**' und wählt ein Foto zum Hochladen aus

---

*Eingabe:* Gewünschtes Foto zum Hochladen auswählen

---

*Vorbedingung:* mind. ein Fotoalbum existiert

---

*Ergebnis:* Das ausgewählte Foto wird hochgeladen und die Möglichkeit für das '**Play a slideshow**' wird mit dem 1. hochgeladenen Foto gleich freigeschaltet

---

### Foto löschen (=Delete a photo)

*Kurzbeschreibung:* Nur ein registrierter Benutzer kann die eigenen Fotos aus den Fotoalben löschen

---

*Auslöser:* Für das Löschen von Fotos in einem Fotoalbum wählt der Benutzer bestimmte Fotos aus einem Fotoalbum aus und klickt auf den Button '**Delete n photos**'. **n** steht für die Anzahl von Fotos

---

---

*Eingabe:*                   **keine**

---

*Vorbedingung:*           Die löschen Fotos existieren

---

*Ergebnis:*                 Die markierten Fotos sind gelöscht und sind in dem Fotoalbum  
nicht mehr vorhanden

---

### Fotoalbum löschen (=Delete a photo album)

*Kurzbeschreibung:*       Nur ein registrierter Benutzer kann die eigenen oder für ihn  
sichtbaren Fotoalben mit dem ganzen Inhalt löschen

---

*Auslöser:*                 Für das Löschen von Fotoalben klickt der Benutzer auf den  
Button '**Delete a photo album**'

---

*Eingabe:*                   **keine**

---

*Vorbedingung:*           Das löschen Fotoalbum existiert

---

*Ergebnis:*                 Das Fotoalbum ist gelöscht und ist im System nicht mehr  
vorhanden

---

## A.2 Skript zur Erstellung einer Replikationsgruppe

Listing A.1: Skript erstellt eine Replikationsgruppe inklusive 3 Server

```
#!/usr/bin/env bash

mkdir -p replSet/data/db/rs1 replSet/data/db/rs2 replSet/data/db/rs3 logFiles/

mongod --replSet replSet --logpath "logFiles/1.log" --dbpath replSet/data/db/rs1
--port 27017 --oplogSize 64 --fork --smallfiles
mongod --replSet replSet --logpath "logFiles/2.log" --dbpath replSet/data/db/rs2
--port 27018 --oplogSize 64 --smallfiles --fork
mongod --replSet replSet --logpath "logFiles/3.log" --dbpath replSet/data/db/rs3
--port 27019 --oplogSize 64 --smallfiles --fork

sleep 5
#connect to one server and initiate the set
echo "Configuring a replica set"
mongo --port 27017 << 'EOF'

config = { _id: "replSet", members:[
            { _id : 0, host : "localhost:27017"}, 
            { _id : 1, host : "localhost:27018"}, 
            { _id : 2, host : "localhost:27019"} ]
};

rs.initiate(config);
EOF
```

### A.3 Skript zur Erstellung von *Shards*

Listing A.2: Skript erzeugt drei Shards, mit je einer Replikationsgruppe inklusive 3 Server, Teil 1

```
# sharded_env.sh -> run in Terminal as: bash < sharded_env.sh
# script to start a sharded environment on localhost
# clean everything up
echo "killing mongod and mongos"
sudo killall mongod
sudo killall mongos
echo "removing data files"
rm -rf sharding/data/db/config
rm -rf sharding/data/db/shard*
rm -rf sharding/data/db/logFiles

# start a replica set and tell it that it will be shard0
echo "starting servers for shard 0"
mkdir -p sharding/data/db/shard0/rs0 sharding/data/db/shard0/rs1
sharding/data/db/shard0/rs2 logFiles/

mongod --replSet s0 --logpath "logFiles/s0-r0.log"
--dbpath sharding/data/db/shard0/rs0 --port 27017 --fork --shardsvr --smallfiles
mongod --replSet s0 --logpath "logFiles/s0-r1.log"
--dbpath sharding/data/db/shard0/rs1 --port 27018 --fork --shardsvr --smallfiles
mongod --replSet s0 --logpath "logFiles/s0-r2.log"
--dbpath sharding/data/db/shard0/rs2 --port 27019 --fork --shardsvr --smallfiles

sleep 5
# connect to one server and initiate the set
echo "Configuring s0 replica set"
mongo --port 27017 << 'EOF'
config = { _id: "s0", members:[
            { _id : 0, host : "localhost:27017" },
            { _id : 1, host : "localhost:27018" },
            { _id : 2, host : "localhost:27019" }]};
rs.initiate(config)
EOF
```

Listing A.3: Skript erzeugt drei Shards, mit je einer Replikationsgruppe inklusive 3 Server, Teil 2

```

# start a replicate set and tell it that it will be a shard1
echo "starting servers for shard 1"
mkdir -p sharding/data/db/shard1/rs0 sharding/data/db/shard1/rs1
sharding/data/db/shard1/rs2 logFiles/

mongod --replSet s1 --logpath "logFiles/s1-r0.log"
--dbpath sharding/data/db/shard1/rs0 --port 37017 --fork --shardsvr --smallfiles
mongod --replSet s1 --logpath "logFiles/s1-r1.log"
--dbpath sharding/data/db/shard1/rs1 --port 37018 --fork --shardsvr --smallfiles
mongod --replSet s1 --logpath "logFiles/s1-r2.log"
--dbpath sharding/data/db/shard1/rs2 --port 37019 --fork --shardsvr --smallfiles

sleep 5

echo "Configuring s1 replica set"
mongo --port 37017 << 'EOF'
config = { _id: "s1", members:[
            { _id : 0, host : "localhost:37017" },
            { _id : 1, host : "localhost:37018" },
            { _id : 2, host : "localhost:37019" }]};
rs.initiate(config)
EOF

# start a replicate set and tell it that it will be a shard2
echo "starting servers for shard 2"
mkdir -p sharding/data/db/shard2/rs0 sharding/data/db/shard2/rs1
sharding/data/db/shard2/rs2 logFiles/

mongod --replSet s2 --logpath "logFiles/s2-r0.log"
--dbpath sharding/data/db/shard2/rs0 --port 47017 --fork --shardsvr --smallfiles
mongod --replSet s2 --logpath "logFiles/s2-r1.log"
--dbpath sharding/data/db/shard2/rs1 --port 47018 --fork --shardsvr --smallfiles
mongod --replSet s2 --logpath "logFiles/s2-r2.log"
--dbpath sharding/data/db/shard2/rs2 --port 47019 --fork --shardsvr --smallfiles

sleep 5

echo "Configuring s2 replica set"
mongo --port 47017 << 'EOF'
config = { _id: "s2", members:[
            { _id : 0, host : "localhost:47017" },
            { _id : 1, host : "localhost:47018" },
            { _id : 2, host : "localhost:47019" }]};
rs.initiate(config)
EOF

```

Listing A.4: Skript erzeugt drei Shards, mit je einer Replikationsgruppe inklusive 3 Server, Teil 3

```
# now start 3 config servers
echo "Starting config servers"
mkdir -p sharding//data/db/config/config-a sharding//data/db/config/config-b
sharding//data/db/config/config-c logFiles/

mongod --logpath "logFiles/cfg-a.log" --dbpath sharding/data/db/config/config-a
--port 47040 --fork --configsvr --smallfiles
mongod --logpath "logFiles/cfg-b.log" --dbpath sharding/data/db/config/config-b
--port 47041 --fork --configsvr --smallfiles
mongod --logpath "logFiles/cfg-c.log" --dbpath sharding/data/db/config/config-c
--port 47042 --fork --configsvr --smallfiles

# now start the mongos on a standard port
mongos --logpath "logFiles/mongos-1.log"
--configdb localhost:47040,localhost:47041,localhost:47042 --fork
echo "Waiting 60 seconds for the replica sets to fully come online"
sleep 60
echo "Connnecting to mongos and enabling sharding"

# add shards and enable sharding on the test db
mongo <<'EOF'
db.adminCommand( { addshard : "s0/"+"localhost:27017" } );
db.adminCommand( { addshard : "s1/"+"localhost:37017" } );
db.adminCommand( { addshard : "s2/"+"localhost:47017" } );
db.adminCommand({enableSharding: "qwertz"})
db.adminCommand({shardCollection: "qwertz.users", key: {_id:1}});
EOF
```