

EVA(S)-Prinzip der Hardware und Schichtenmodell der Software

Daten				
Software	Anwendungssoftware			
	Betriebssysteme			
		Treiber		
Hardware		Eingabe	Verarbeitung	Ausgabe
			Speicher	

1. Trage die Begriffe zu Hard- und Software in die Tabelle ein. Ergänze beim EVA-Prinzip die Pfeile zur Datenflussrichtung.
2. Lies den Text und erkläre das in der Tabelle dargestellte Schichtenmodell der Software.
3. Füge jeder Kategorie ein weiteres Beispiel hinzu. Recherchiere dazu, wenn nötig.

Die **Schichtenarchitektur** (auch **Schichtenmodell** oder **Schichtenmuster**) ist ein häufig angewandtes Strukturierungsprinzip für die Architektur von (Software)systemen. Dabei werden einzelne Aspekte des Softwaresystems konzeptionell einer Schicht (engl. *tier* oder *layer*) zugeordnet. Die erlaubten Abhängigkeitsbeziehungen zwischen den Aspekten werden bei einer Schichtenarchitektur dahingehend eingeschränkt, dass Aspekte einer „höheren“ Schicht nur solche „tieferer“ Schichten verwenden dürfen.¹

¹ <https://de.wikipedia.org/wiki/Schichtenarchitektur>