



Nr. 3)

- a) Als Software Architekturmuster eignet sich die 3-Schichten-Architektur sehr gut. Sie unterteilt Systemkomponenten in drei Hauptschichten: Präsentation, Logik und Daten. Diese Schichten findet man im EDG-System ebenfalls wieder, da das „Frontend“ und Clips jeweils getrennte Systemkomponenten ergänzend zur Logikschicht darstellen.

Diese Aufteilung ist auch sinnvoll, damit man das System leichter warten bzw. erweitern kann, da Änderungen in einer Schicht vorgenommen werden können, ohne die anderen wesentlich zu beeinflussen.

Zudem kann man mit dem Clips-System, als externe Datenquelle, in der Zukunft andere externe Systeme integrieren.

Solches ermöglicht die 3-Schichten-Architektur eine flexible horizontale Skalierbarkeit auf allen drei Schichten unabhängig. So kann man bei einer wachsenden Nutzeranzahl z.B. die Rechenleistung der Logikschicht erhöhen.

b)

