

Software-Architektur I

TU-Wien, Sommersemester 2007
Rudolf Lewandowski

Software-Architektur

I am more convinced than ever. Conceptual integrity is central to product quality. Having a system architect is the most important single step toward conceptual integrity... After teaching a software engineering laboratory more than 20 times, I came to insist that student teams as small as four people choose a manager, and a separate architect.

Fred Brooks, The Mythical Man-Month (20th Anniversary Edition. 1995)

Überblick



- Motivation
- Einführung, Begriffe
- Architektursichten
 - Facharchitektur
 - Anwendungsarchitektur
 - Systemarchitektur
- Architekturmuster
 - Layered Architecture
 - Distribution
- Distribution
 - Phoenix
 - Generali Bank

Motivation: nach dieser Vorlesung ...



- Kennen Sie die Probleme, die die Beschäftigung mit Software-Architektur nötig machen
- Kennen Sie Begriffe, die in der „Forschungsrichtung“ Software-Architektur verwendet werden und wissen, warum man sich damit beschäftigt
- Wissen Sie, dass man für das Design von großen Projekten noch viel mehr Entwurfsmuster benötigt, als die heute vorgestellten
- und freuen sich hoffentlich auf den Teil Software Architektur 2

Motivation: Ein typisches EDV-Großprojekt ..



- 60-70 Domainobjects,
 - wie Kunde, Auftrag, Auftragsposition, Mitarbeiter etc.
- 100-200 Dialoge
- Projektdauer ca. 2-3 Jahre
- Teamstärke 2 -> 5 -> 10-20 -> 4
- Budget 3 - 10 Mio. €
- potentiell hunderte Benutzer im Dialogbetrieb
- entscheidend für das Kerngeschäft der Organisation, die das Projekt beauftragt hat

Motivation:

Warum braucht man Software-Architektur?



Stellen Sie sich bitte vor

- 15 Entwickler starten gleichzeitig mit der Implementierung
- 12 der 15 Entwickler sind Uni-Absolventen, die keine Erfahrung mit MVS, COBOL, CICS, Smalltalk u.ä. haben
- 3 der 15 Entwickler haben Projekterfahrung in mehreren Projekten
- Trotzdem wird das Projekt ein Erfolg!
- Warum?

Motivation:

Warum braucht man Software-Architektur?



- Wenige Architekten entwerfen ein Gebäude
 - der Bauplan ist generisch und kann in vielen Situationen analog wiederverwendet werden
- Viele Spezifikateure entwerfen die Detailpläne
 - sie bringen die funktionalen Anforderungen des Kunden ein
- Noch mehr “Bauarbeiter” realisieren das Gebäude

- Ein solches Vorgehen ist sinnlos bei Kleinstgebäuden



Einführung / Begriffe: Software-Architektur



- Definition
- Nichtfunktionale Anforderungen
- Architektonische Stile & Entwurfsmuster
- Balancieren von Kräften

Einführung / Begriffe: Definition Software-Architektur



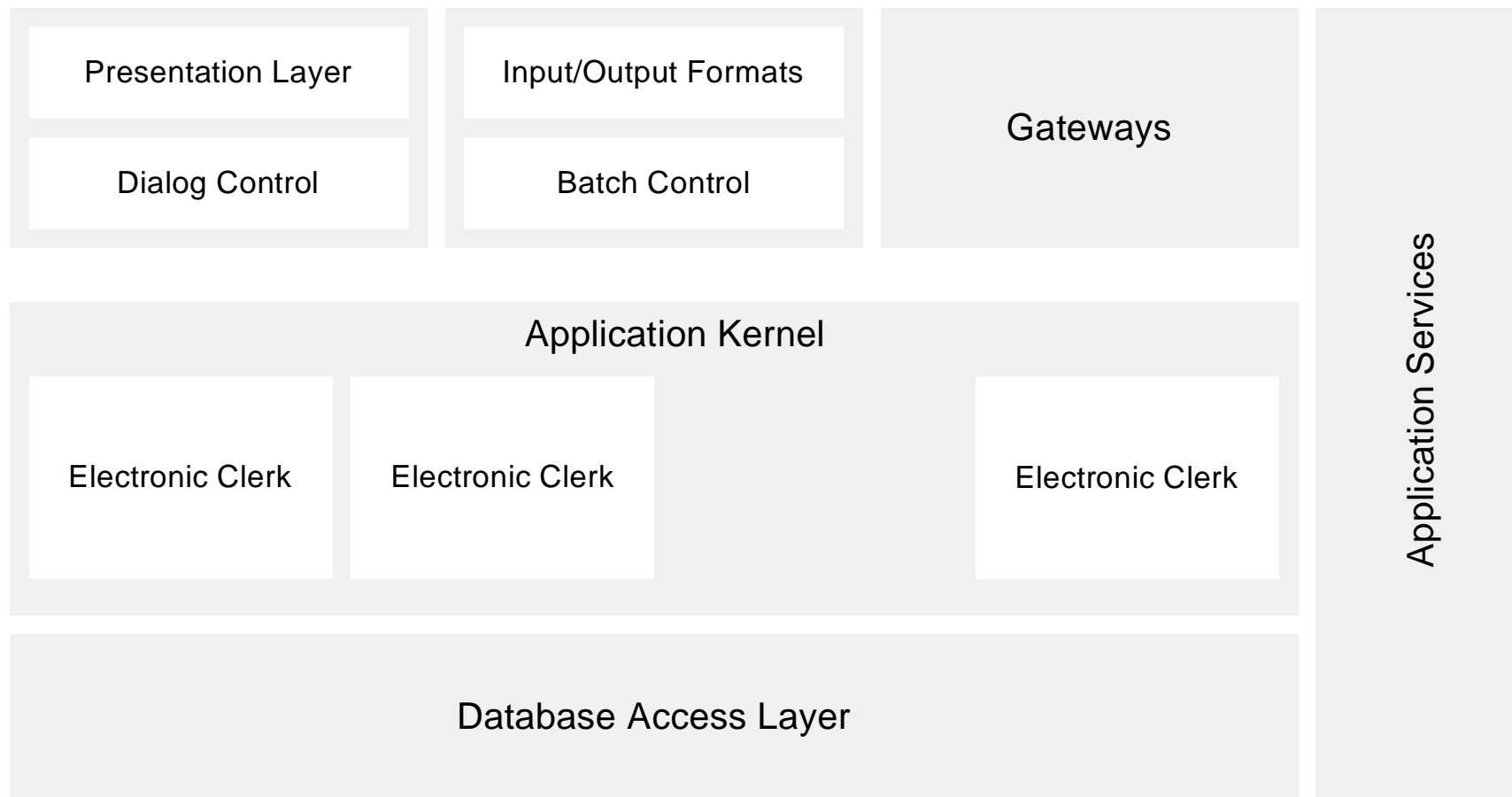
A software architecture provides a model of a whole software system that is composed of internal behavioral units (i.e. components) and their interaction, at a certain level of abstraction. All postulated requirements that are relevant to the later construction of the system have to be incorporated in this model.

Mehr gefällig? -> <http://www.sei.cmu.edu/architecture/definitions.html>

Dort finden sie ca. 50 Kilobytes an Definitionen :-)



Einführung / Begriffe: Beispiel: 3-Schichten-Architektur ...



Einführung / Begriffe: Was ist Software-Architektur?

- es geht also um die Komponenten eines Software-Systems und deren Interaktion
- aber wie und wann und was soll ich denn nun designen?
- Woher kommen diese Kästen?



Einführung / Begriffe: Nichtfunktionale Anforderungen



Beispiele

- Performance
 - Time to Market
 - Gesamtkosten der Lösung
 - Verfügbarkeit
 - Robustheit (Fehlertoleranz)
 - Wartbarkeit
 - Veränderbarkeit und Flexibilität
 - Einfachheit
-
- die gewünschte Ausprägung solcher Eigenschaften beeinflusst wesentlich den Aufbau eines Software-Systems

Wie entwickelt man eine Software-Architektur?

- Und wie bitte macht man aus nichtfunktionalen Anforderungen eine Software-Architektur?



Mehrere Faktoren wichtig ...

- Architekturmuster
 - man verwendet bekannte „Architectural Styles“ und „Architectural Patterns“
- Ausbalancieren von Kräften
 - das kann man durch den Umgang mit Mustern (Patterns) lernen.
- Herleitung
 - wenn man ein Design kennt, kann man es meist auch aus einem „big ball of mud“ herleiten

Architekturmuster: ein kleiner Katalog



- Distribution
- Event driven
- Reflection
- Pipes & Filters
- Batch
- Blackboard
- Interpreter
- Rule Based
- Layered
- MVC (JSP Model 2)
- Broker
- Service Oriented Architecture

Architekturmuster :

- Sehr viele davon haben wir in einem großen System
- Man kann sie kombinieren
 - ein „geschichtetes System“ (layered system) ist „objektorientiert“ implementiert und verwendet teilweise auch einen regelbasierten Ansatz (rule based system).
 - Daneben gibt es noch Systemteile, die einen Interpreter darstellen (Beispiel: Produktsystem VP/MS - Laufzeitsystem)

Architekturmuster :

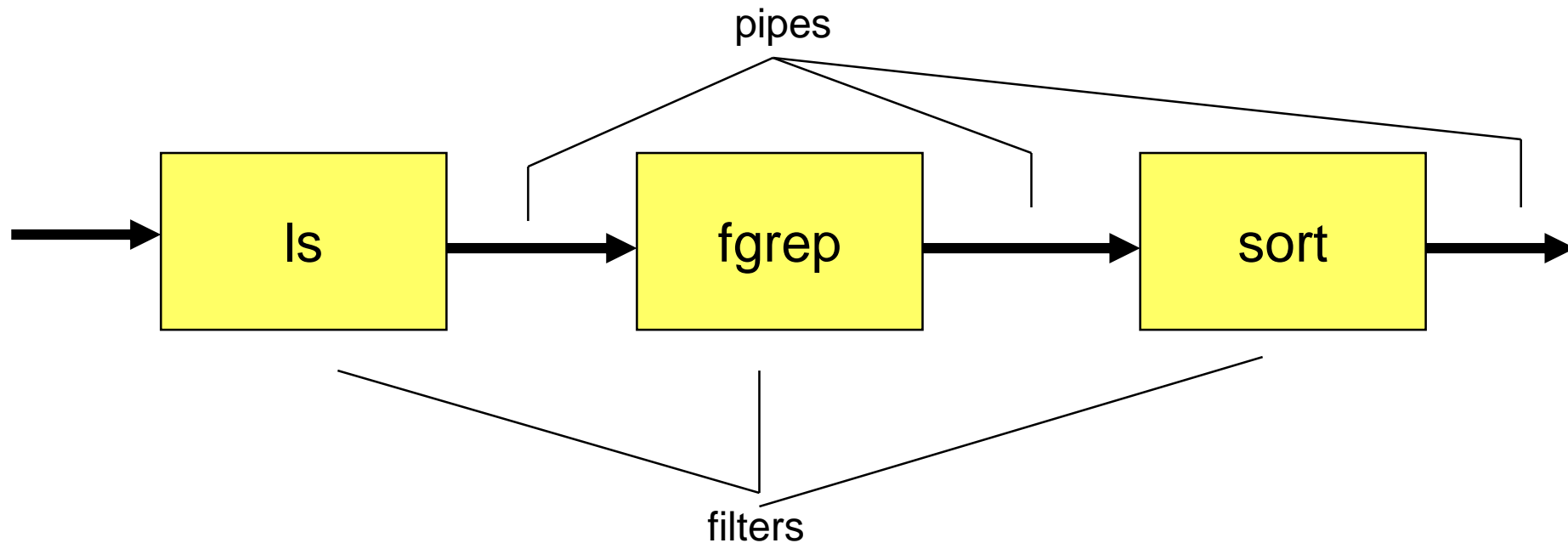
Etwas formaler definiert - man benötigt ...

- Eine Menge von „Komponententypen“
 - Beispiel: Objekte organisiert in Schichten
- Eine topologische Anordnung dieser Komponenten
 - Schichten übereinander
- Eine Menge semantischer einschränkender Bedingungen (Constraints).
 - Es dürfen nur Services der nächst tieferen Schicht aufgerufen werden oder solche derselben Schicht - keine Calls nach oben (Law of Demeter)
- Eine Menge möglicher Konnektoren
 - Prozeduraufrufe, RMI

...und erhält z.B. den Style „layered architecture“

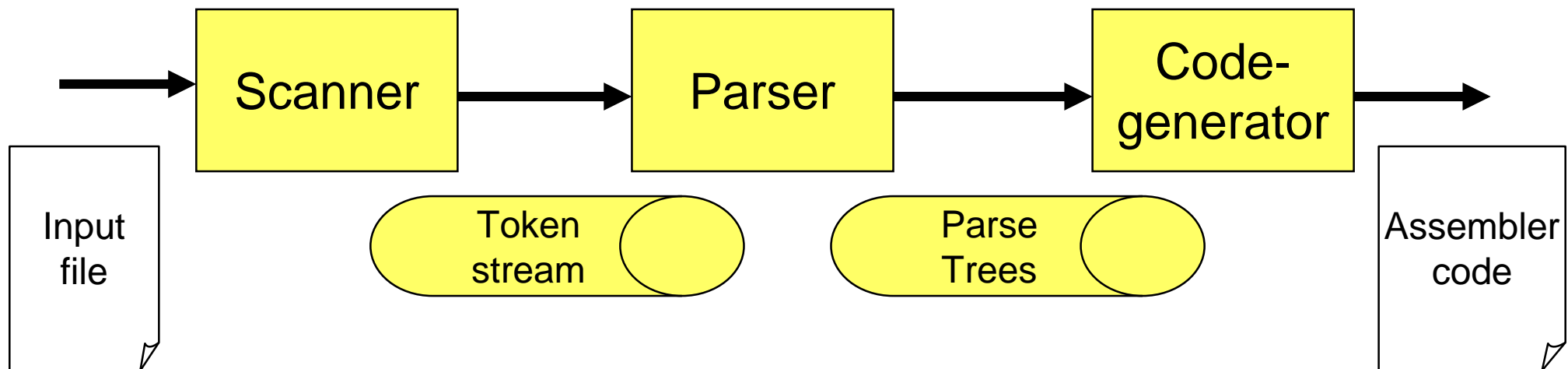
Architekturmuster : Pipes and Filters

Aus Unix bekannt: `ls -l | fgrep 'acme' | sort`

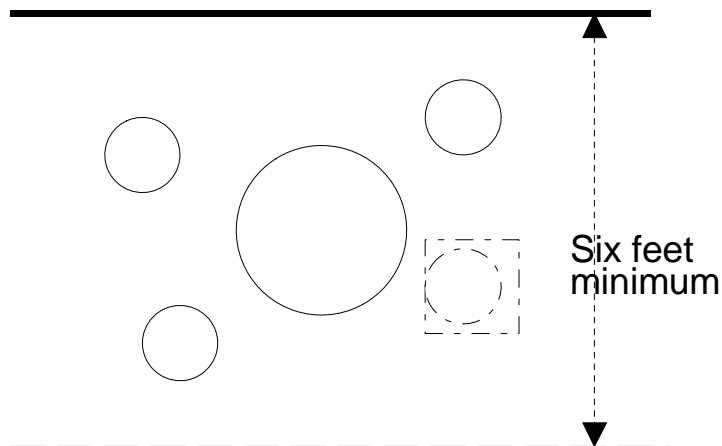


Architekturmuster : Pipes and Filters

...findet man auch in Compilern



Architekturmuster : Beispiel aus der „Bau“architektur



Pattern #167, Alexander, Ishikawa, Silverstein,
A Pattern Language, Oxford University Press 1977

Balconies and porches which are less than six feet deep are hardly ever used

Balconies and porches made very small to save money; but when they are too small, they might as well not be there.

A balcony is only used properly when there is enough room for a small table where they can set down glasses, cups, and the newspaper. ...

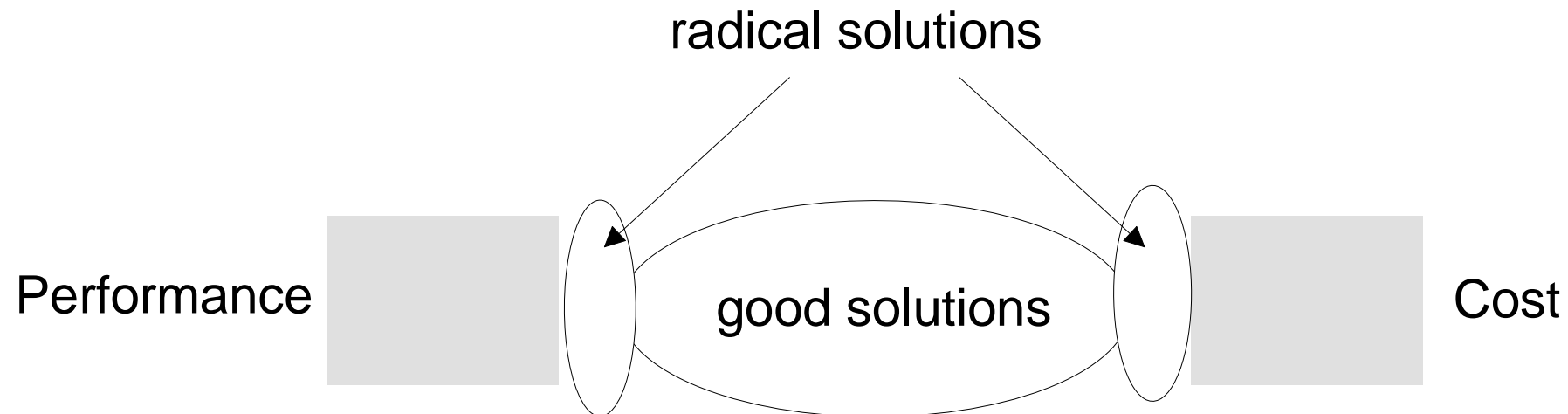
Architekturmuster :

Beispiele aus der Software-Architektur



- Die meisten „Architekturstile“ gibt es auch in Form von „Architekturmustern“ beschrieben (Buschmann et al. und auch Garlan/Shaw)
 - Layers
 - Pipes & Filters
 - Blackboard
 - Reflection

Balancieren von Kräften

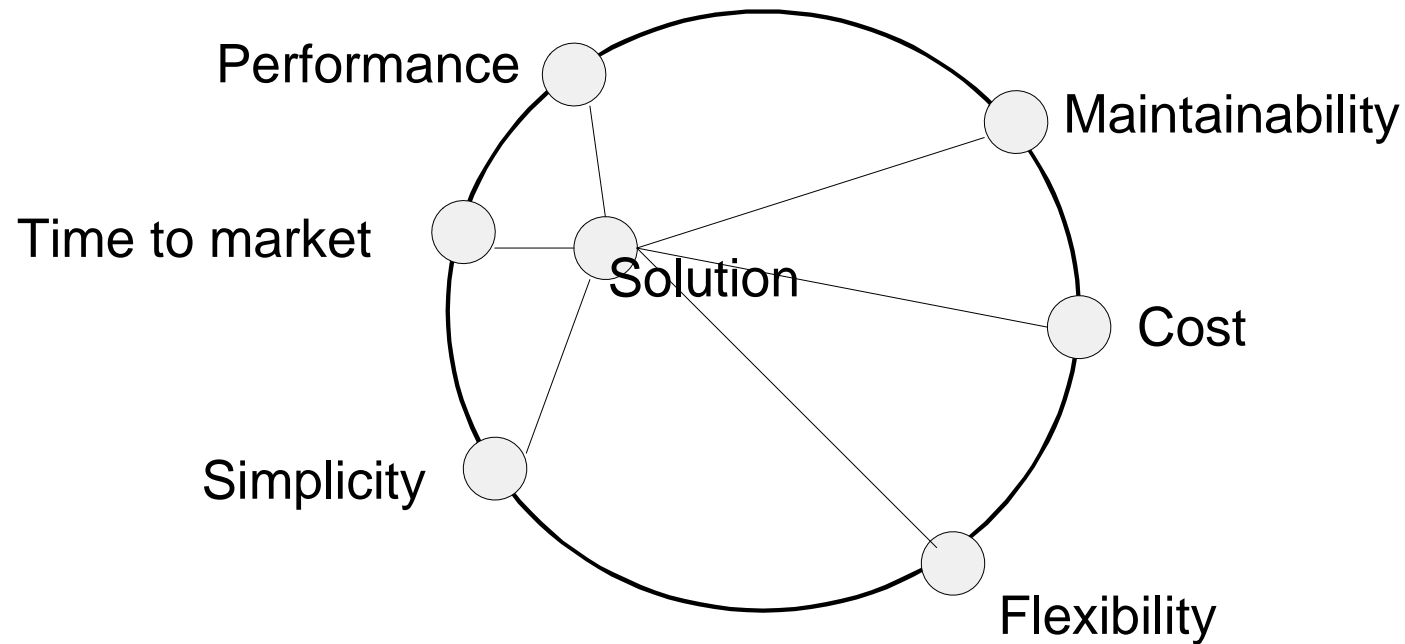


Balancing Forces is similar to politics: The most radical solution is seldom ever the best solution

Bad solutions can be found “near the walls”

Balancieren von Kräften

Conflicting Goals



Wie stellt man eine Software-Architektur dar?

- Kästchen und Pfeile - ist das alles?



Architektonische Sichten:

- Ein Architekt kennt nicht nur *eine* Planungsansicht von einem Haus, sondern es gibt z.B.
 - Gesamtansichten
 - Entwässerungspläne
 - Stromversorgungspläne
 - Statik-Pläne
- Analog gibt es auch verschiedene Sichten auf ein Software-System - man nennt diese „architektonische Sichten“ (architectural views)

Architektonische Sichten: Beispiele Literatur



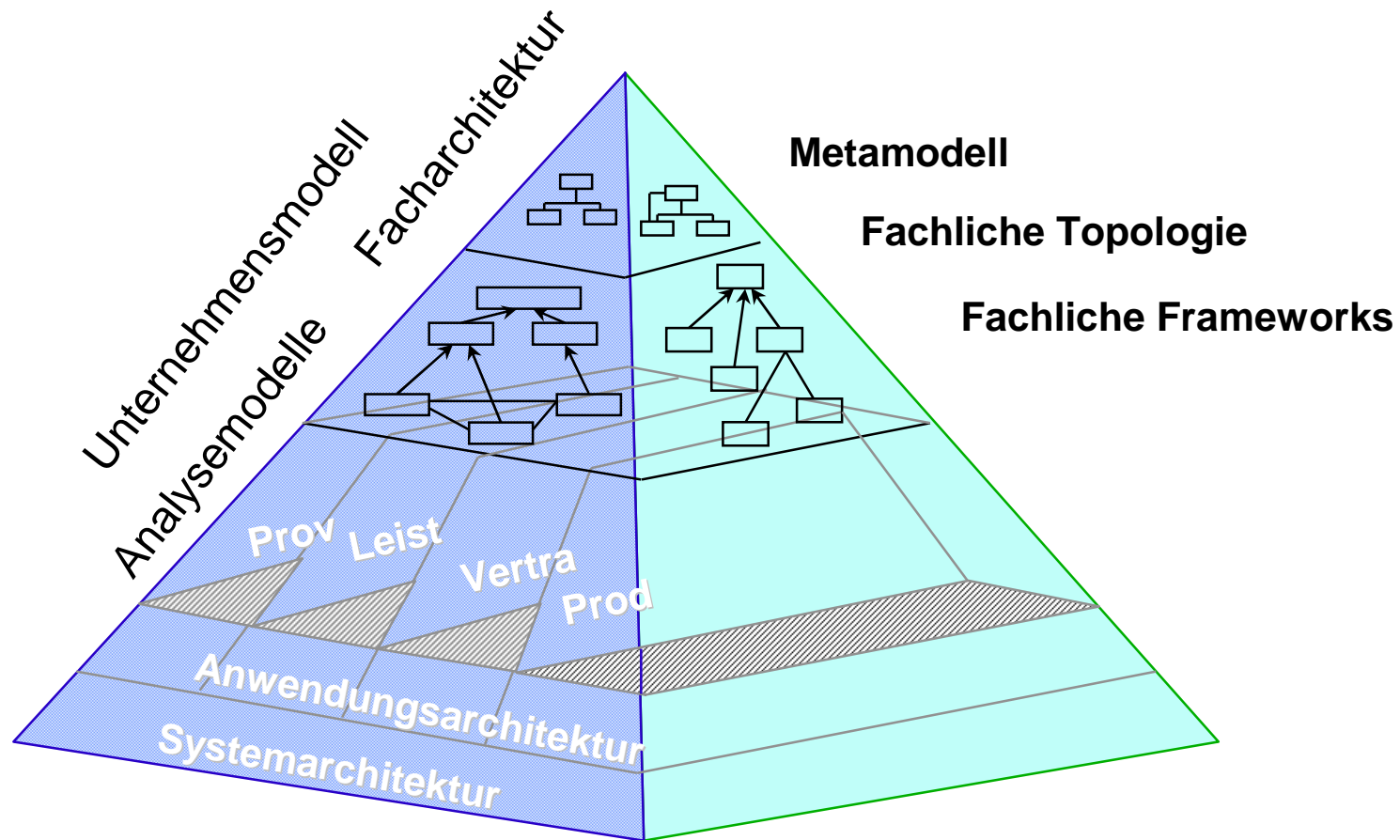
Architektonische Sicht	Gegenstände in der Sicht	Konnektoren
Konzeptuelle Architektur	Komponenten	allg. Beziehungen
Modul-Architektur	Subsysteme, Module	Export- / Import- Beziehungen
Code-Architektur	Files, Directories, Libraries	Include- / Contains- Beziehungen
Ausführungs-Architektur	Tasks, Threads	Inter-Prozess- Kommunikation, (Remote) Procedure Calls

Architektonische Sichten Generali



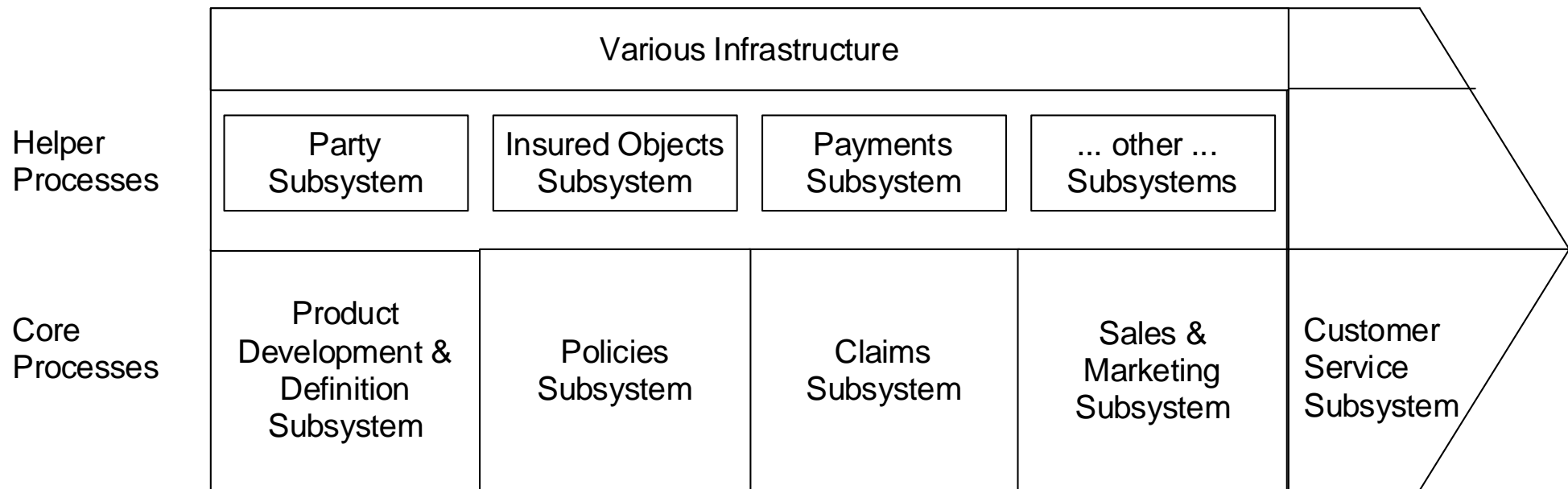
- Facharchitektur (Domain)
- Anwendungsarchitektur (SW Komponenten)
- Systemarchitektur (HW Geräte, Verteilung)

Architektonische Sichten Beispiel Phoenix



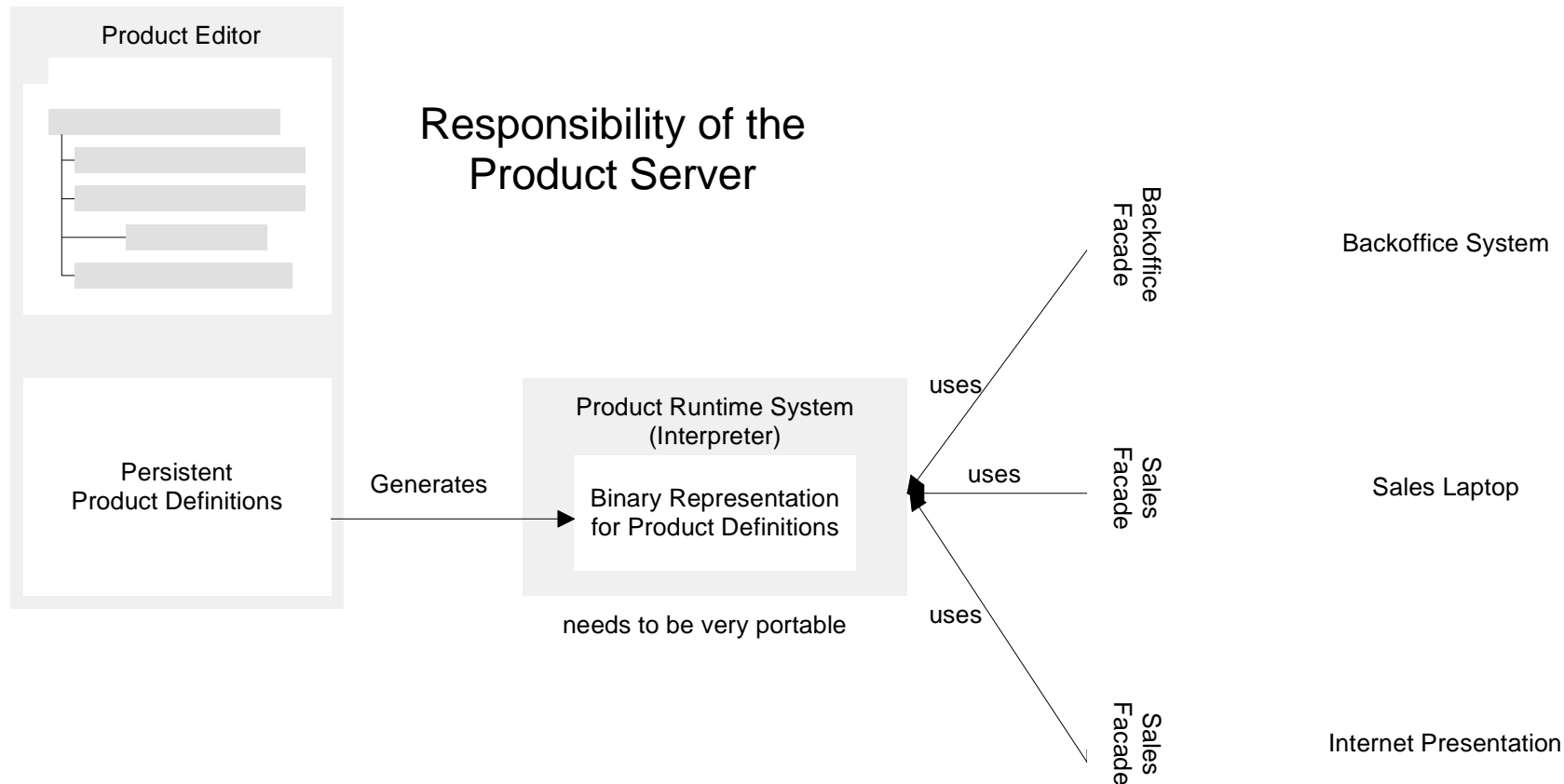
Facharchitektur

Beispiel: Wertkette für Versicherungen



Facharchitektur

Beispiel: Produktserver

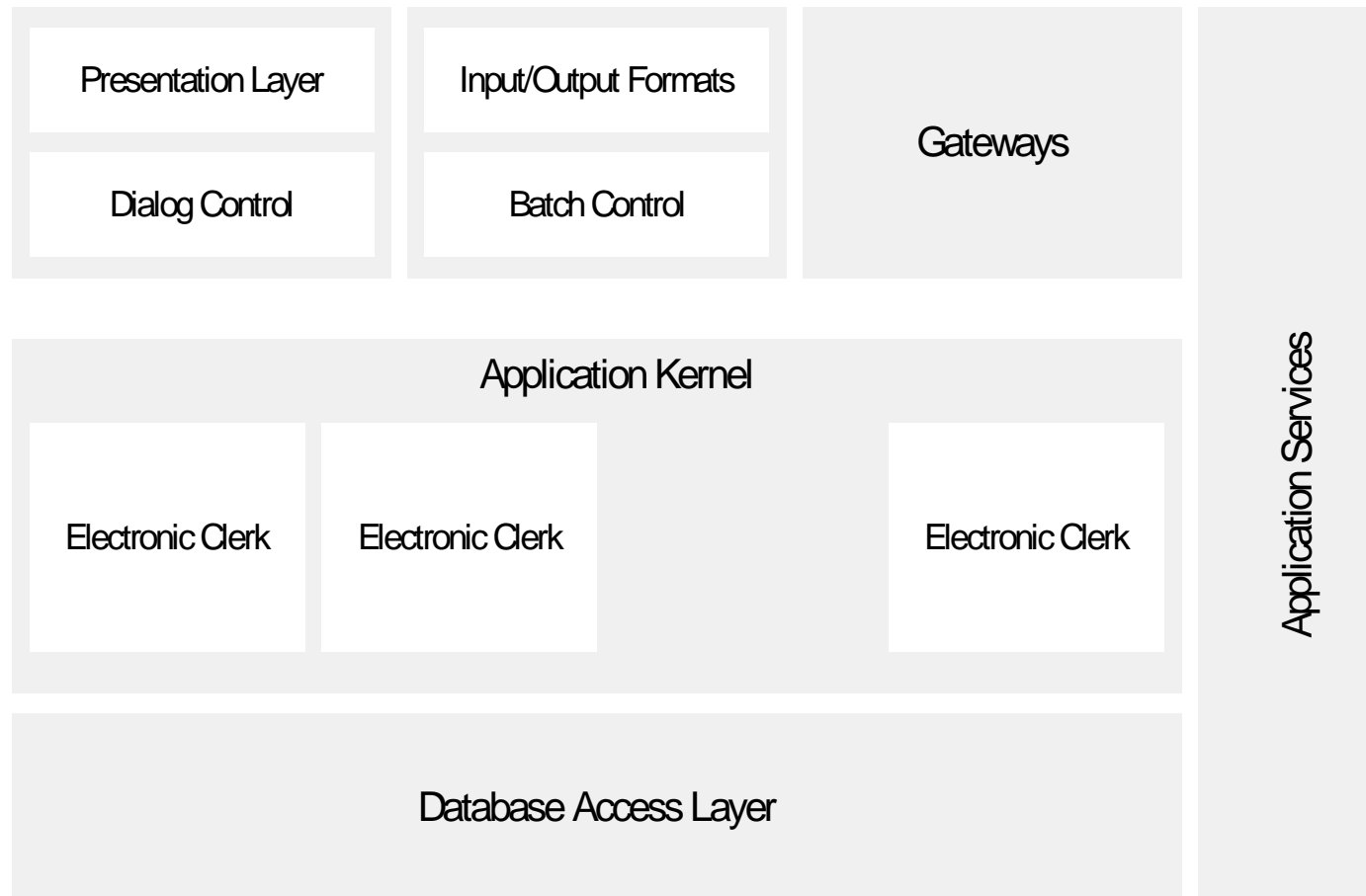


Facharchitektur: In der Facharchitektur finden Sie nicht ..

- Security
- Authorization
- Database Access Layer
- Dialog Control

Dafür aber in der Anwendungsarchitektur

Anwendungsarchitektur: Beispiel: Anwendungskomponenten

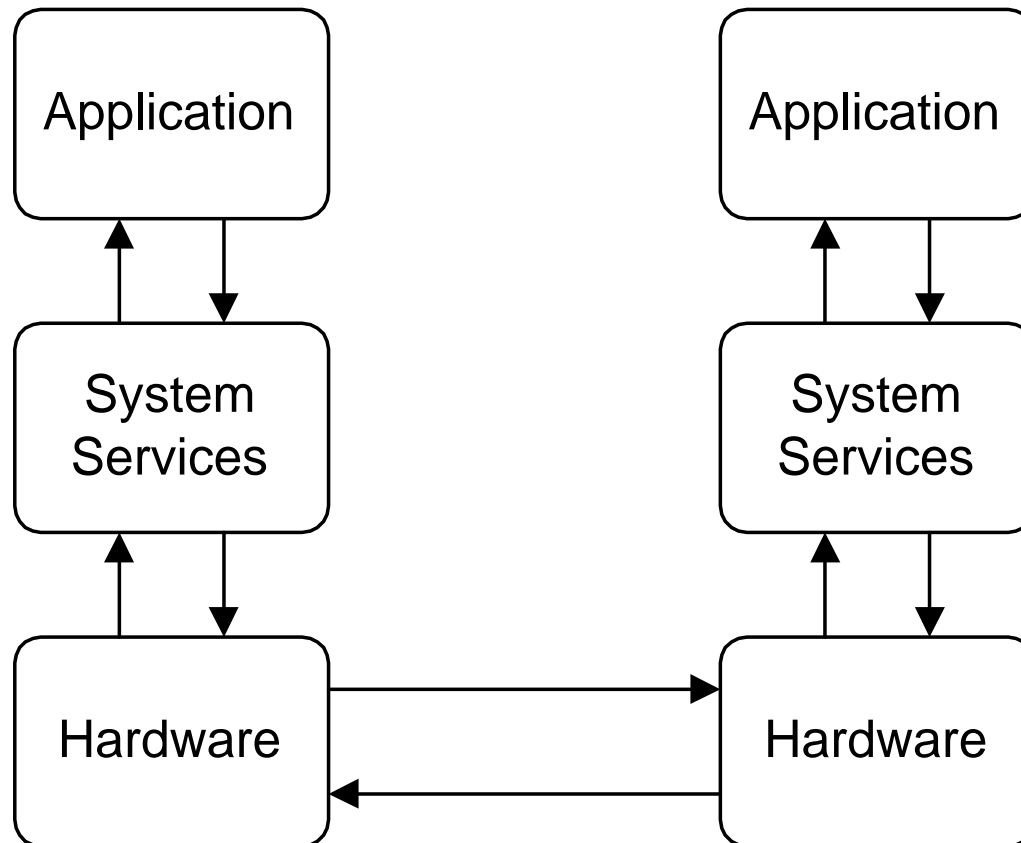


In der Anwendungsarchitektur finden Sie nicht ..

- Fat-Client
- Load Balancing
- Distribution

Dafür aber in der Systemarchitektur

Systemarchitektur: Beispiel: Distribution



Systemarchitektur: Beispiel: Distribution

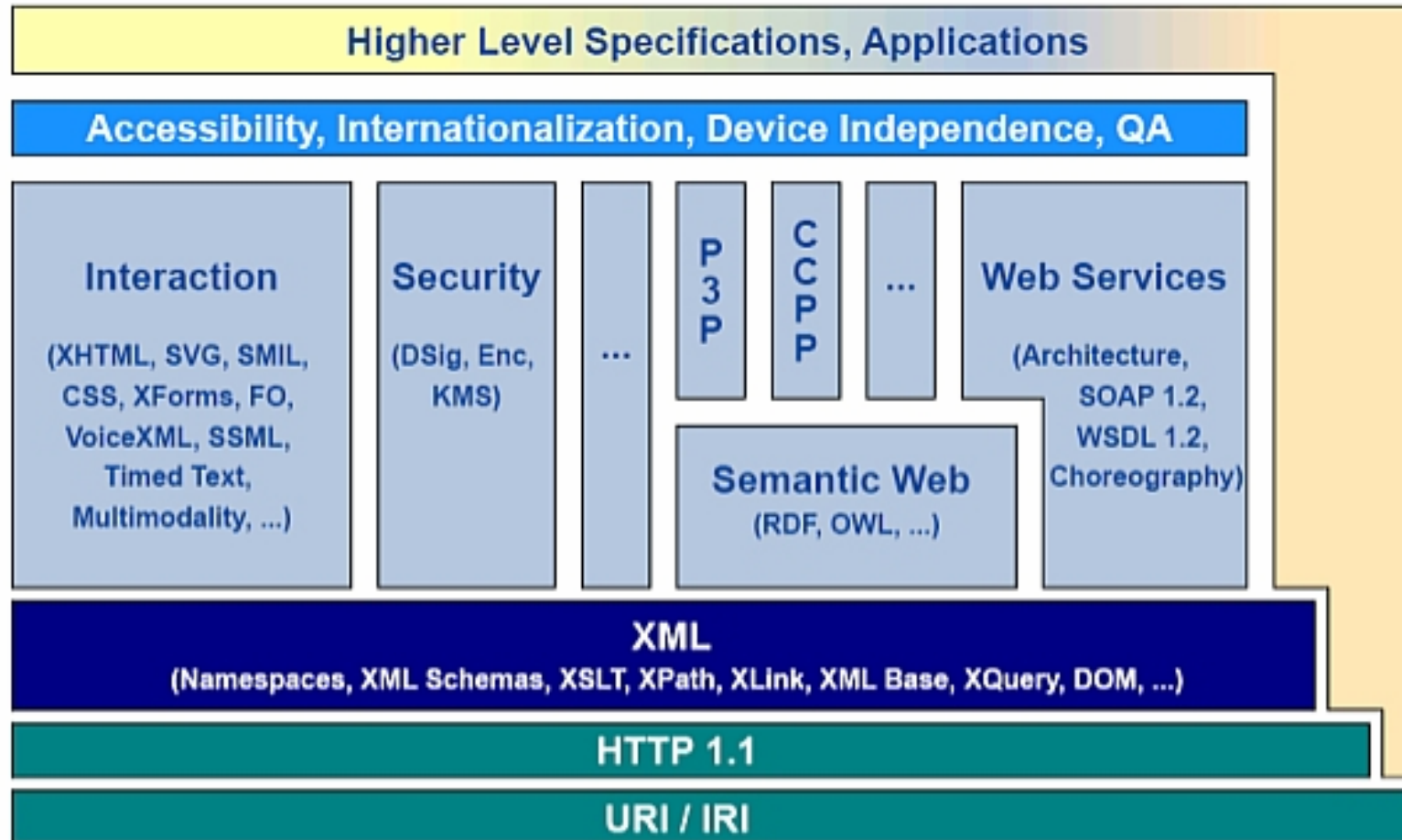
OSI Schicht

Internet Protokoll Suite

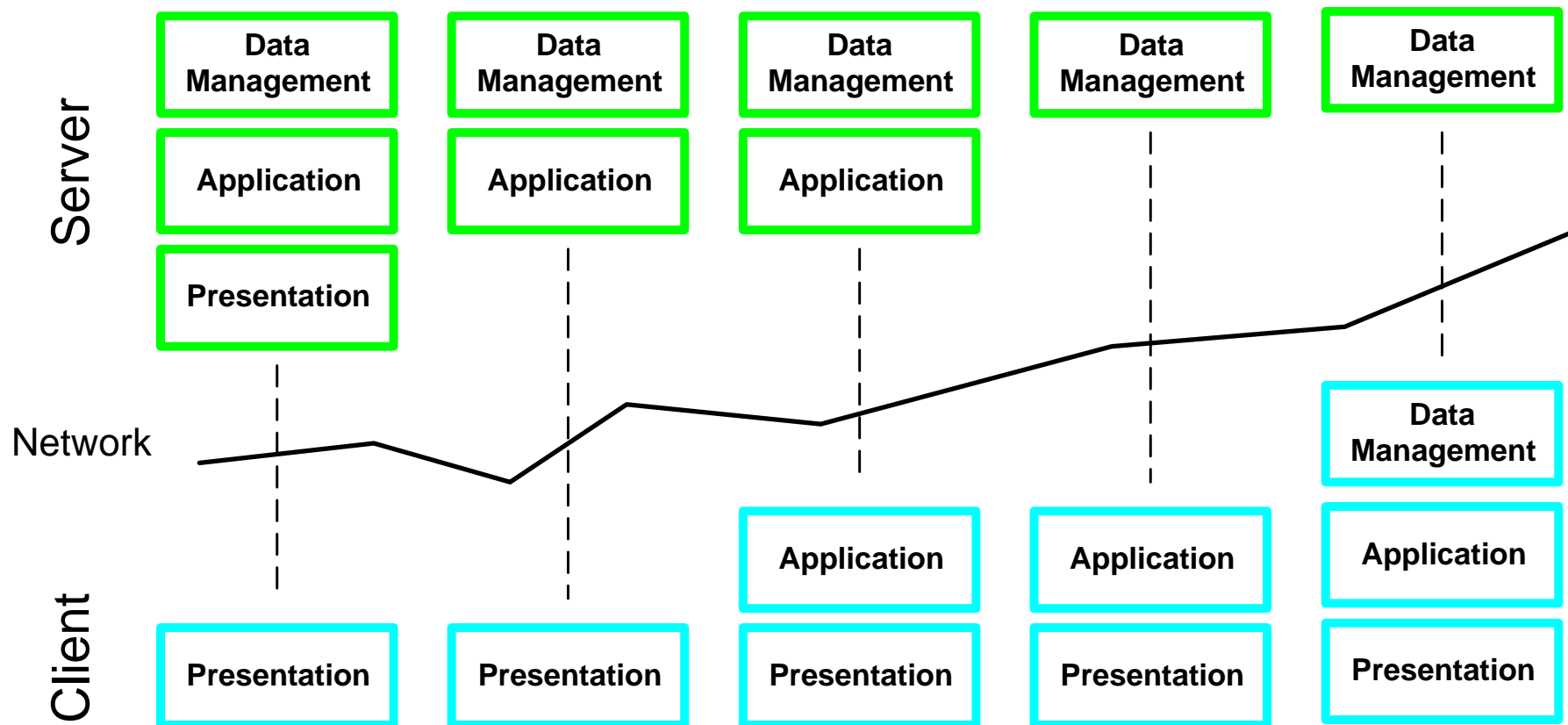
DOD Schicht

Anwendung	File Transfer	Electronic Mail	Terminal Emulation	Usenet News	Domain Name Service	Trivial File Transfer	Prozess / Applikation
Darstellung	File Transfer Protocol	Simple Mail Transfer Protocol	Telnet Protocol	Network News Transfer Protocol	Domain Name System	Trivial File Transfer Protocol	
Sitzung	(FTP) RFC 959	(SMTP) RFC 821	(Telnet) RFC 854	(NNTP) RFC 977	(DNS) RFC 1034	(TFTP) RFC 1350	
Transport	Transmission Control Protocol (TCP) RFC 793				User Datagram Protocol (UDP) RFC 768		Host-to-Host
Netzwerk	Address Resolution Protocol (ARP) RFC 826	Internet Protocol (IP) RFC 791			Internet Control Message Protocol RFC 792		Internet
Sicherung	Ethernet, Token Ring, DQDB (802.X), FDDI						lokales Netzwerk oder Netzzugriff
Bit- übertragung	Übertragungsmedium Doppelader, Koaxkabel, Lichtwellenleiter, drahtlose Übertragung						

Systemarchitektur: Beispiel: Distribution

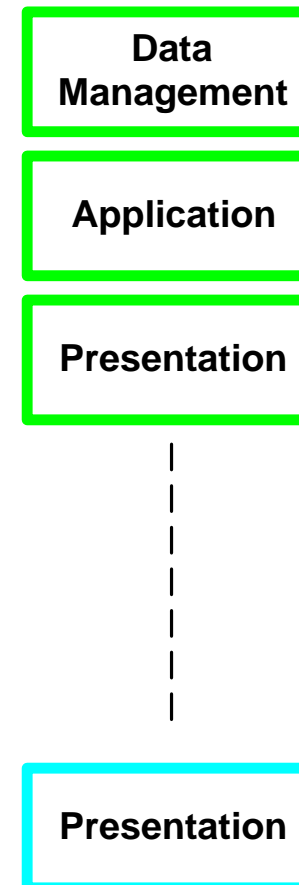


Systemarchitektur: Gartner Styles für Distribution



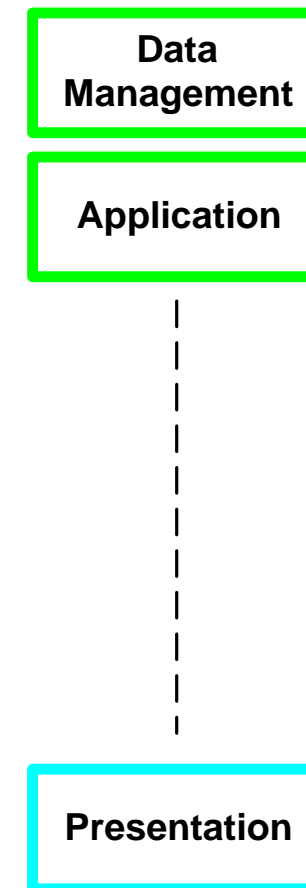
Systemarchitektur: Distributed Presentation

- X-Windows
- 3270 Terminal
- Web browser with HTML
- No drag / drop
- No responsive UI



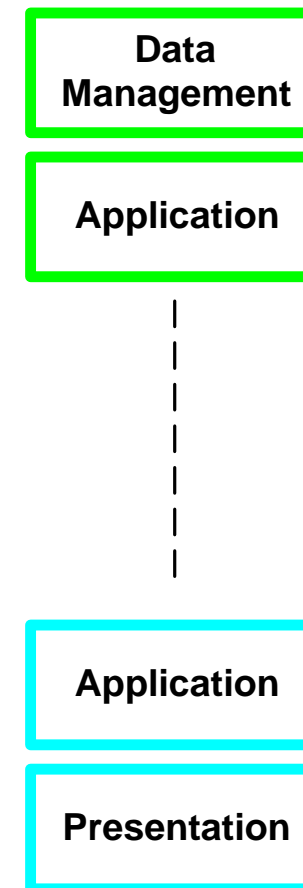
Systemarchitektur: Remote Presentation

- Client is responsible for complete UI
- screen scraping



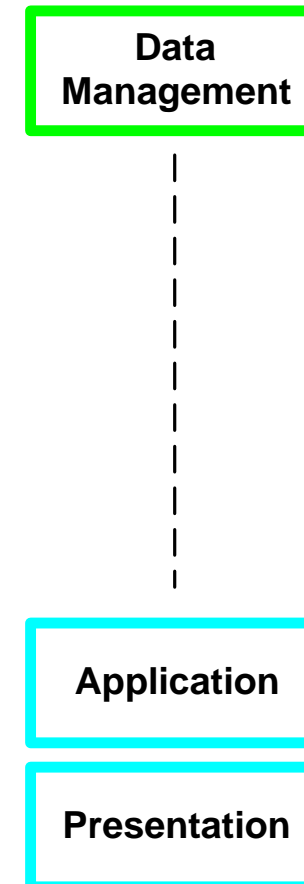
Systemarchitektur: Distributed function

- Application logic split between client and server
- DCE (remote procedure call)
- Microsoft DCOM
- SOAP
- Java EJB / Applets
- Common Object Request Broker Architecture



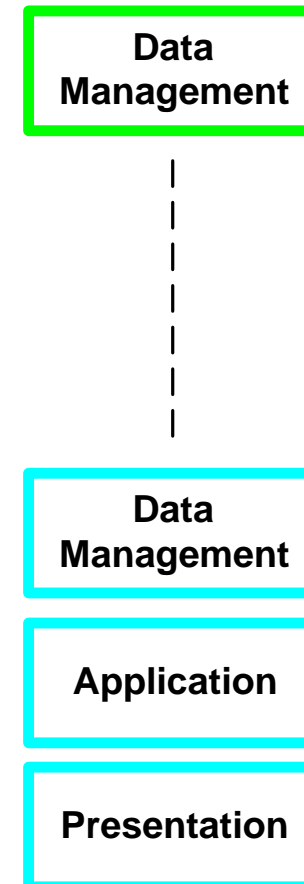
Systemarchitektur: Remote Data Access

- Presentation and Logic on the Client (Fat Client)
- E.g. SQL APIs to access a remote DB



Systemarchitektur: Distributed Database

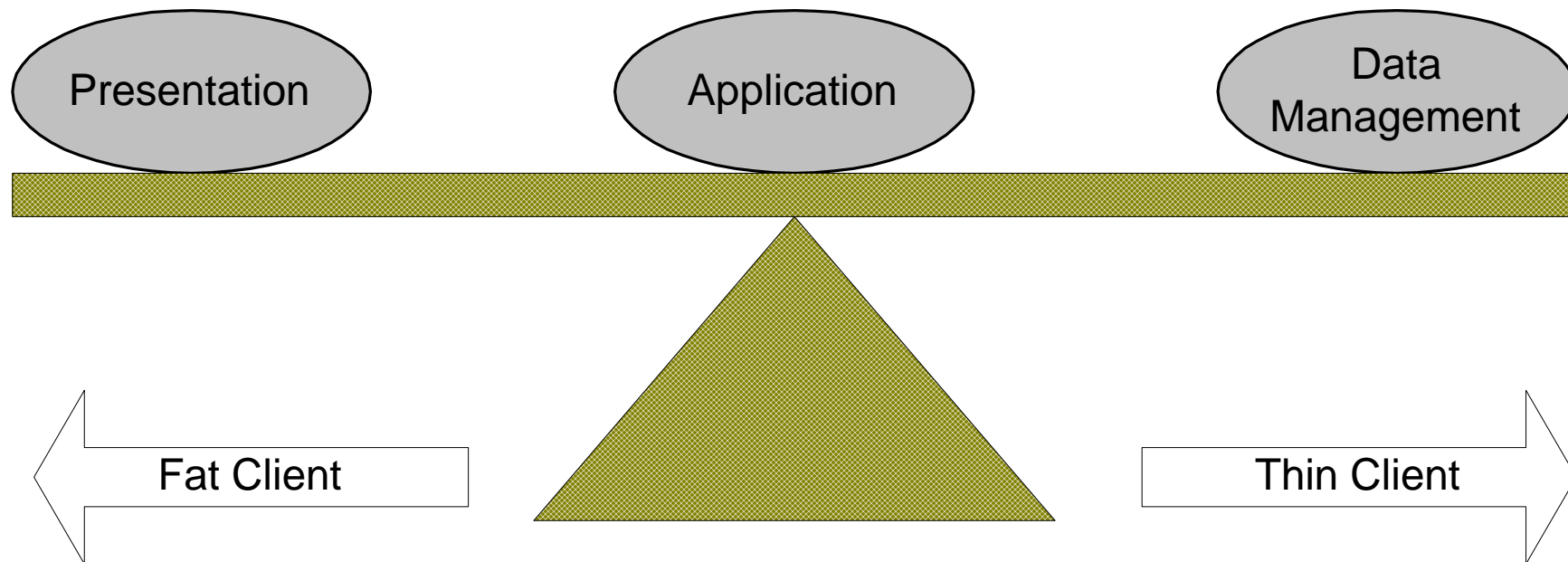
- IBM Distributed Relational Database Architecture (DRDA)
- DB2 Satellite
- Webcasting



Distribution: Fat Client - Thin Client

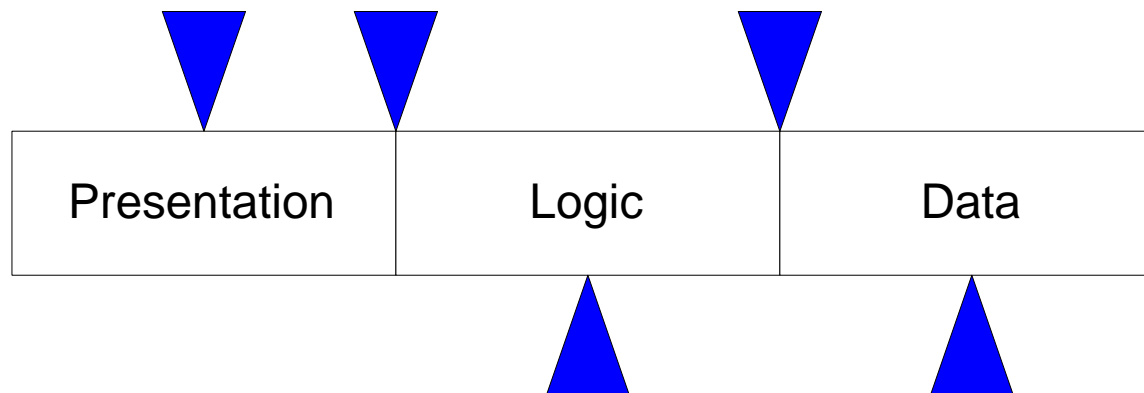
Client

Server



Distribution: Two-Tier, Three-Tier

- One or two cuts?



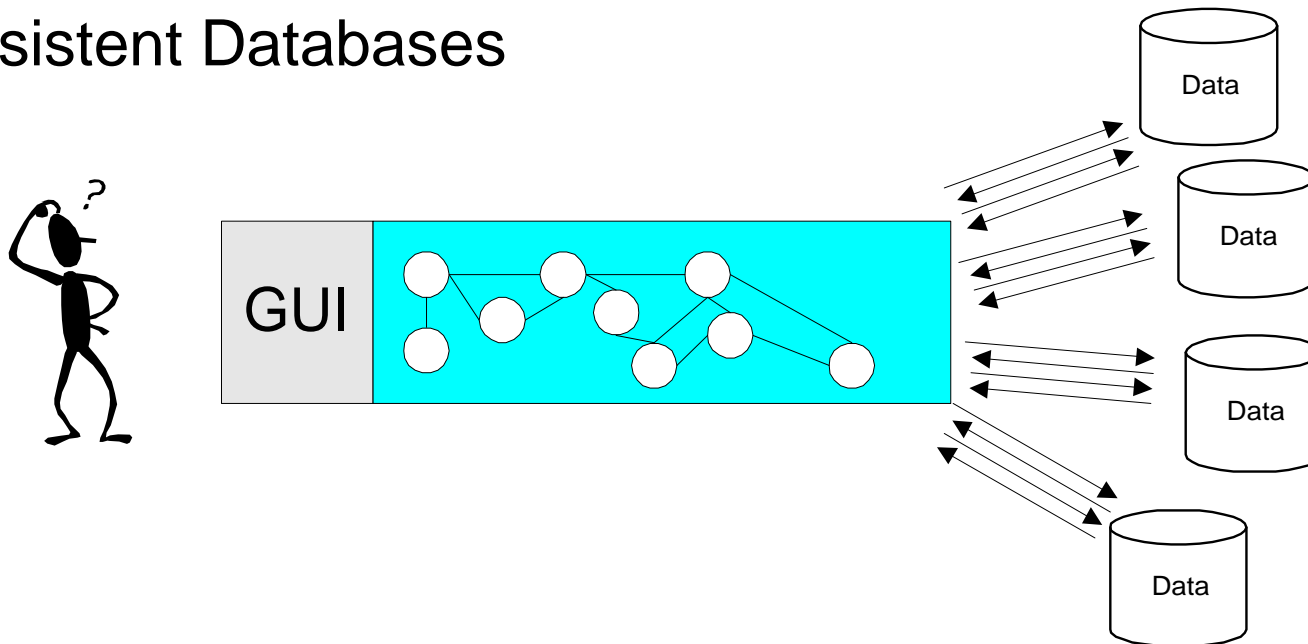
Distribution: Fat Clients



- Responsiveness
 - Entry verification (e.g. Date)
 - fast checking possible
- Fine grained feedback
 - The user has not to wait until form is complete
 - Feedback during typing, mouse movement
- Error Correction expensive/slow
- Minimized network traffic?
 - client side verification
 - saved bandwidth -> more clients

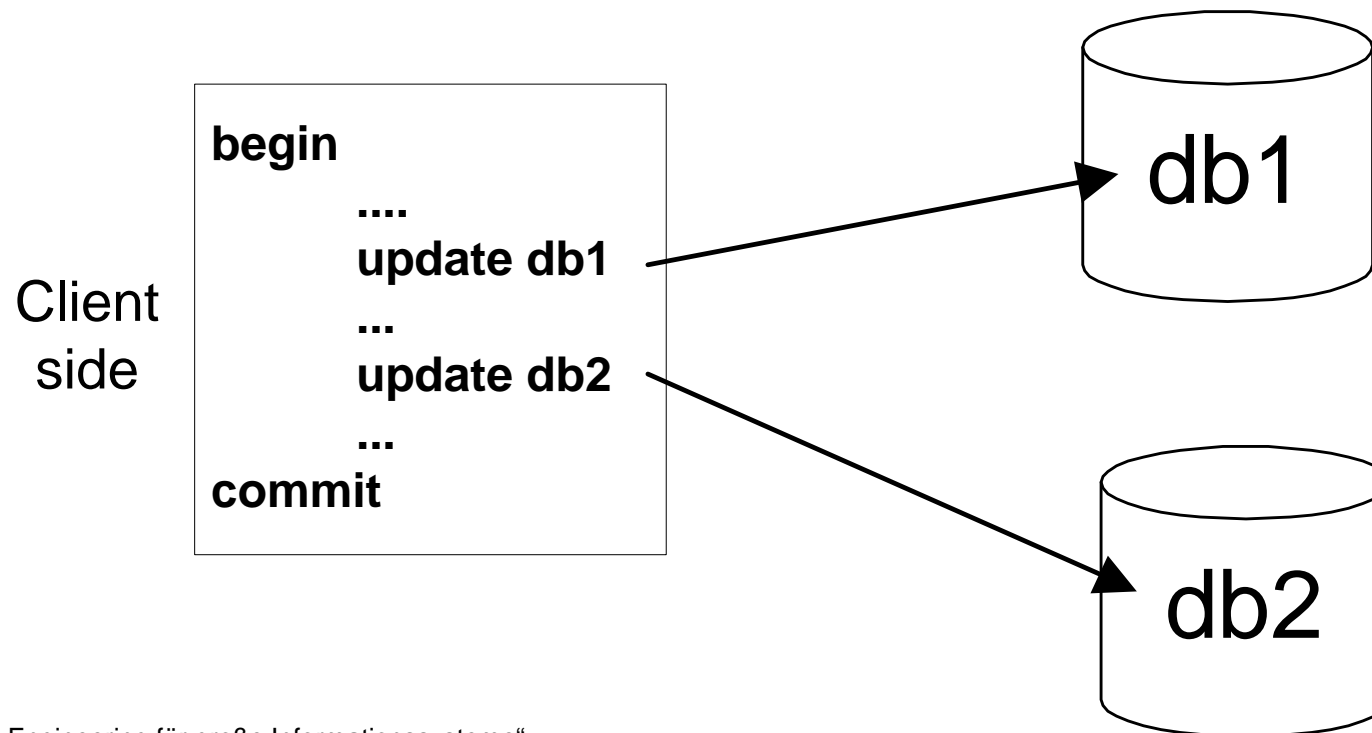
Distribution: Can Clients Be Too Fat?

- Middleware becomes bottleneck
- Server might optimize e.g. shared memory
- DB Locking Problems
- Inconsistent Databases



Distribution: Transactions

- Corba
- EJB
- XTA



Distribution Glue- Plumbing



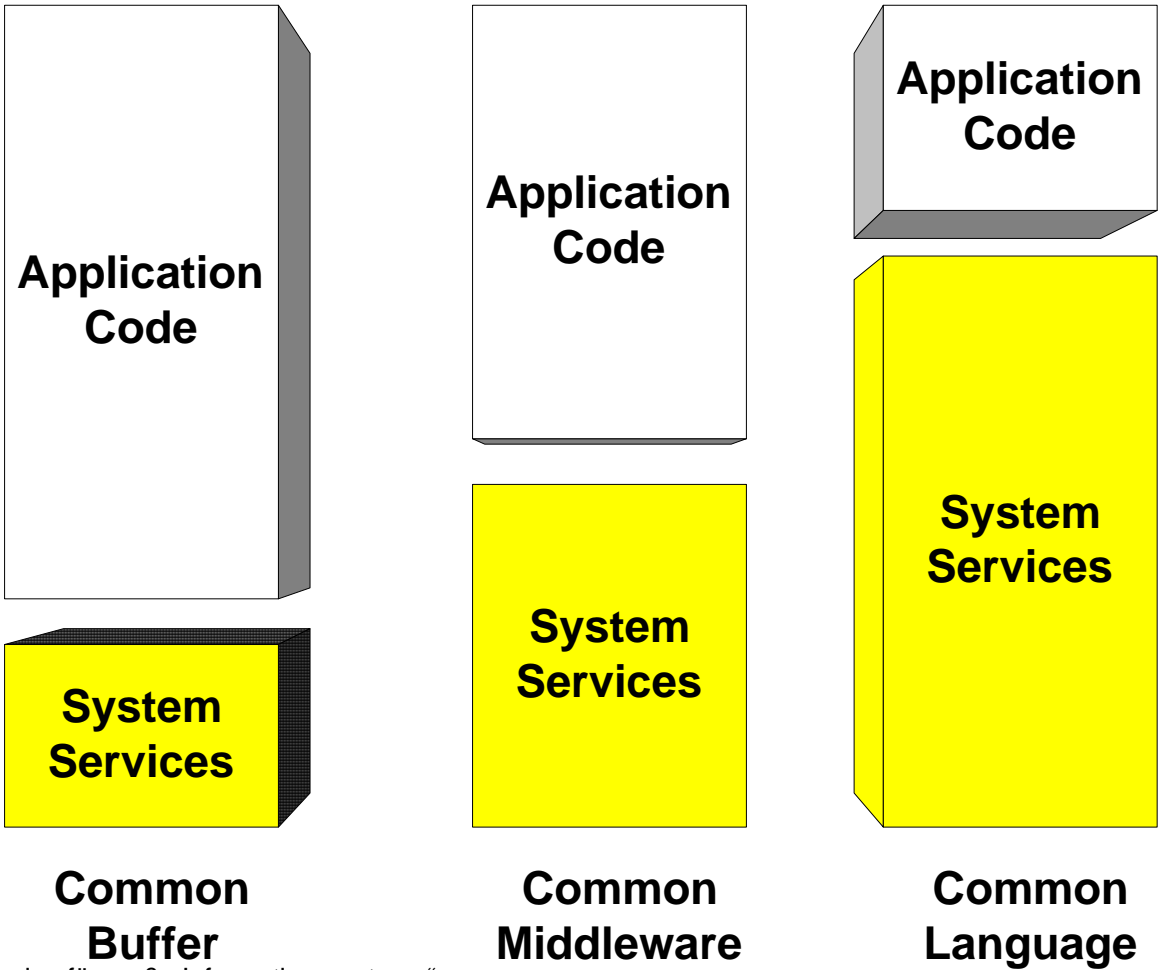
- TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)
- usually hidden by programming model

Distribution Glue- Programming Models



- RPC
- Message Queuing
- peer-to-peer

Distribution Glue- Communication Levels



Distribution Glue- Types

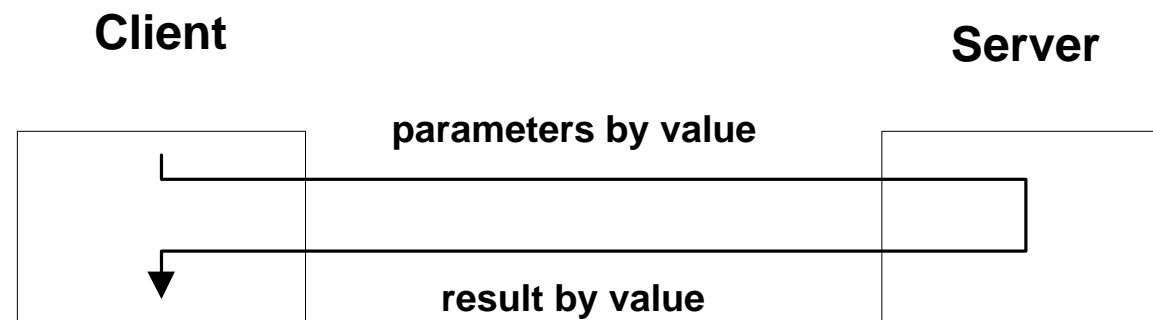


- Local Glue
 - COM/OLE/DDE
 - OpenDoc
- Distributed Glue
 - DCOM .NET
 - CORBA
 - EJB
 - SOAP

Distribution

Distributed Glue

- Messaging Models
 - one way messaging



- two way messaging
- queued messaging

Distribution

Distributed Glue

- Messaging Models
 - one way messaging

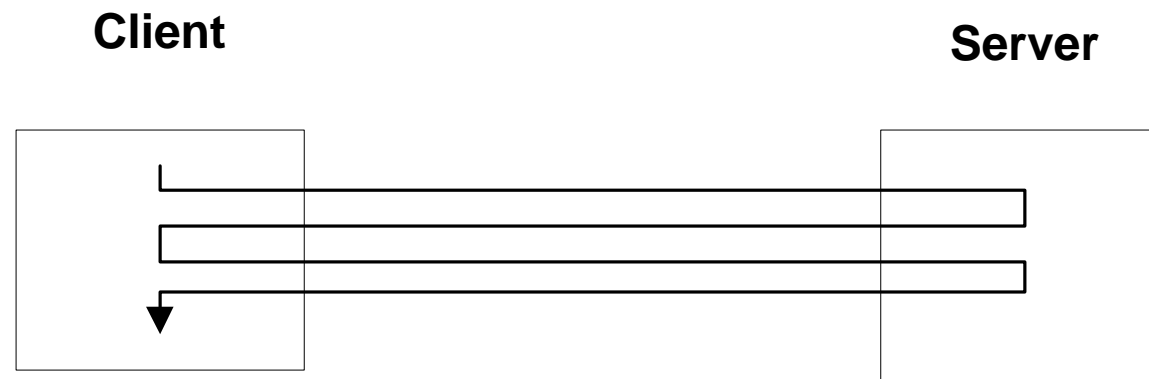


- two way messaging
- queued messaging

Distribution

Distributed Glue

- Messaging Models
 - one way messaging
 - two way messaging



- queued messaging

Distribution

Distributed Glue

- Messaging Models
 - one way messaging
 - two way messaging

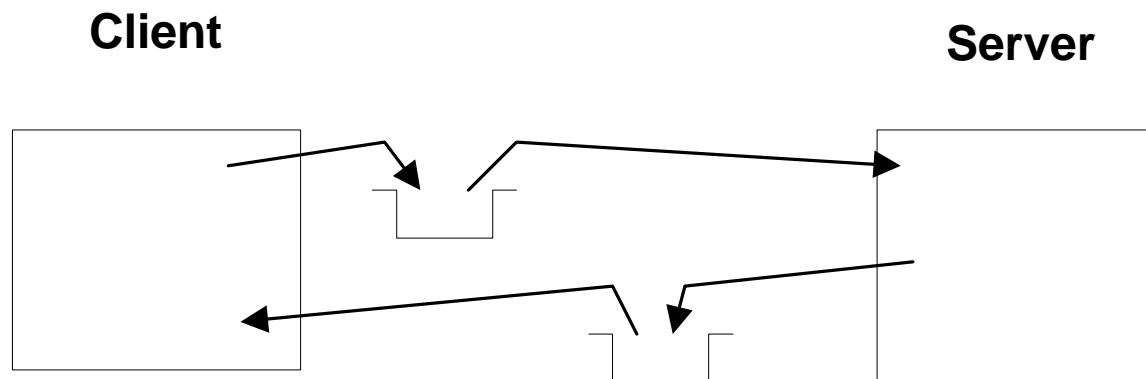


- queued messaging

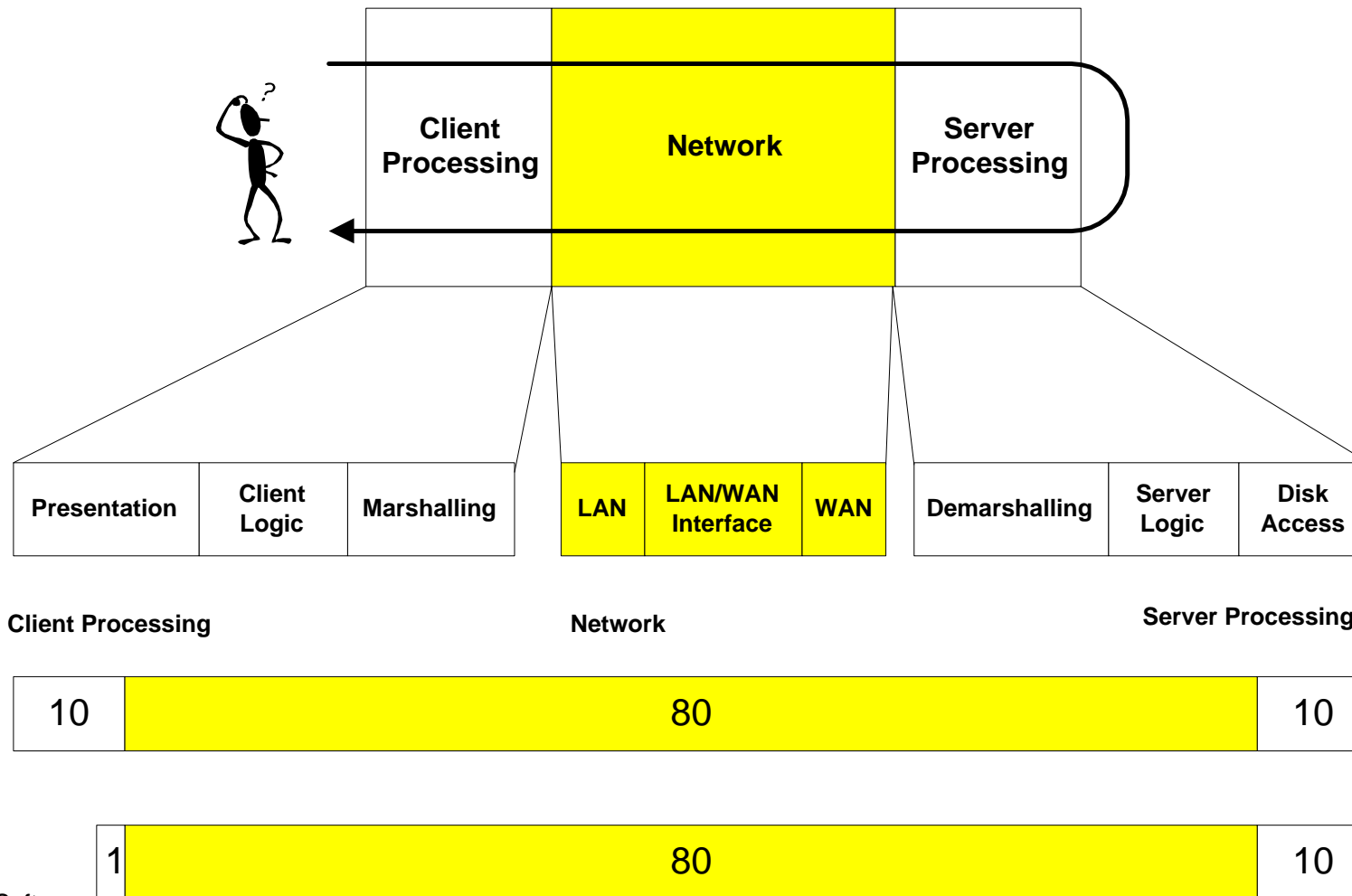
Distribution

Distributed Glue

- Messaging Models
 - one way messaging
 - two way messaging
 - queued messaging

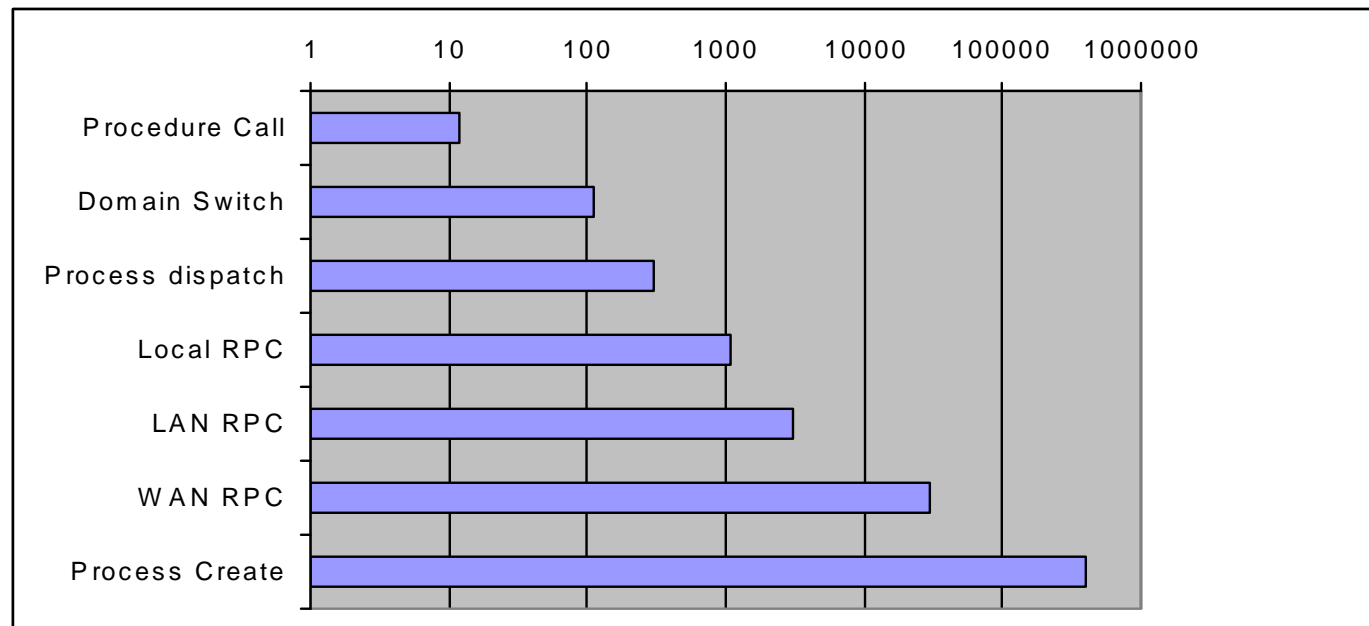


Distribution Performance



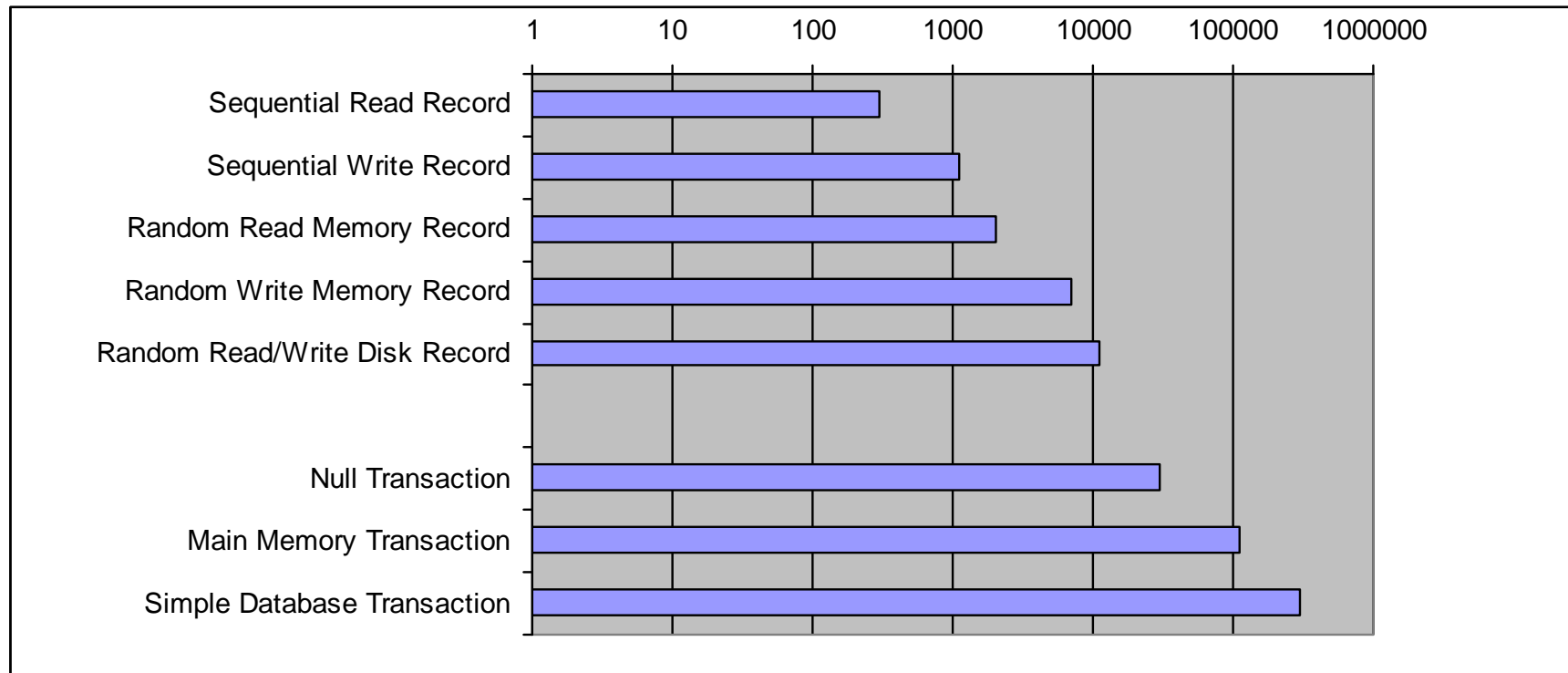
Distribution Performance

- Typical Operations



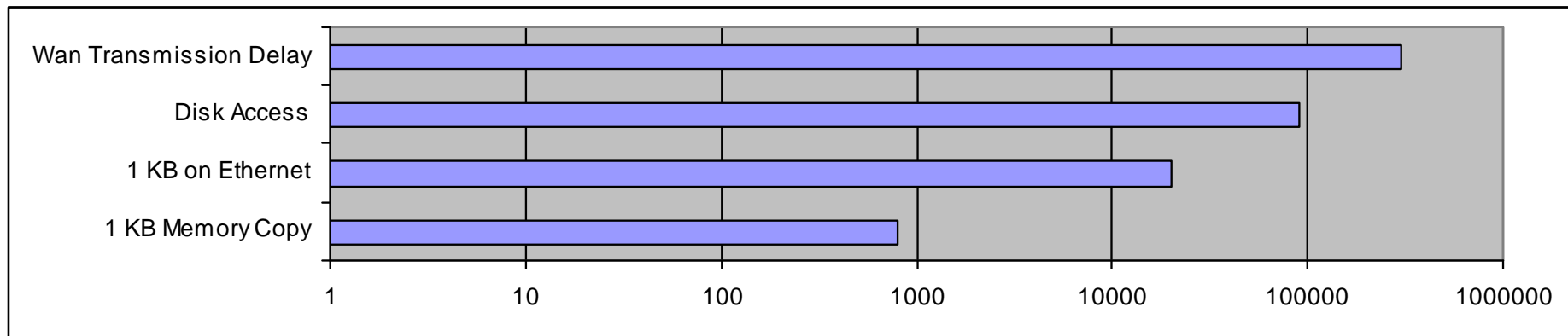
Distribution Performance

- Typical Operations



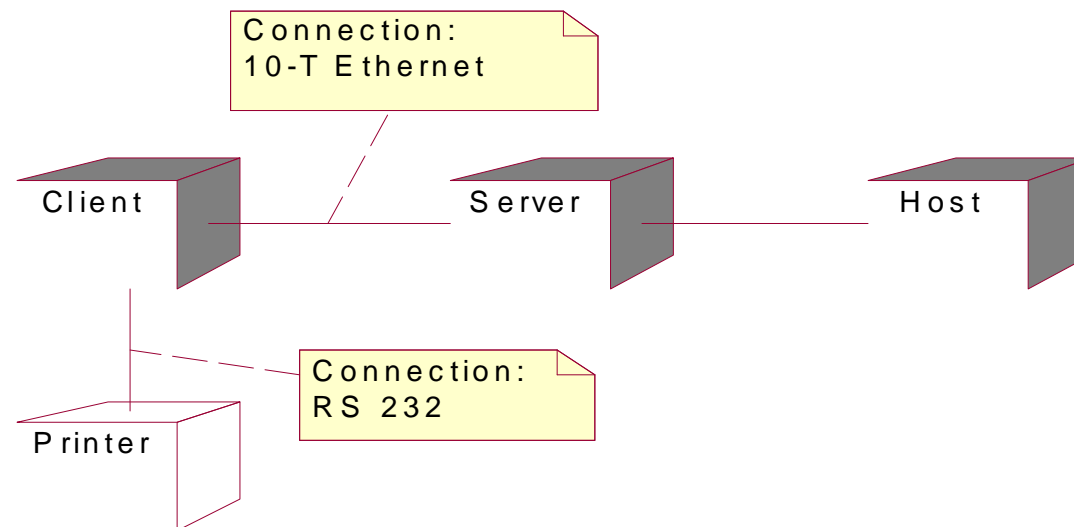
Distribution Performance

- Typical Operations



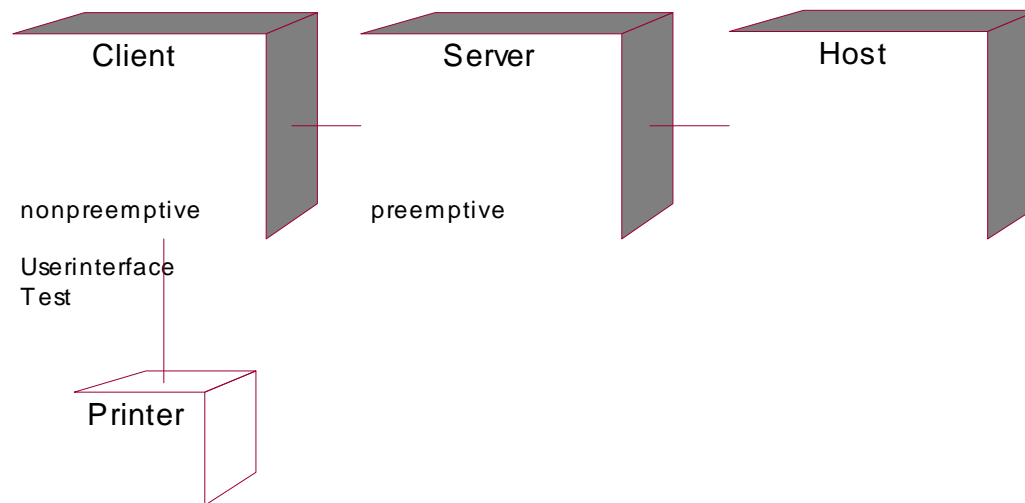
Distribution Modeling in UML

- Node: A node is computational resource having at least memory and often processing capability. Components are deployed on Nodes. Example: Processor or Device
- Connection: Association between Nodes for communication



Distribution Modeling

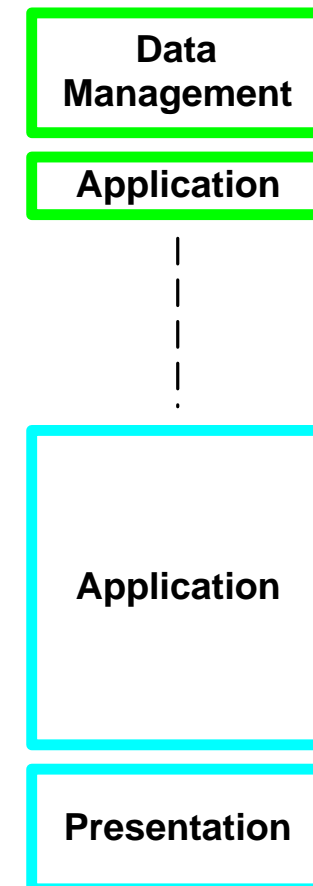
- Deployment: Assignment of Components to Nodes



Distribution

Beispiel: Phoenix

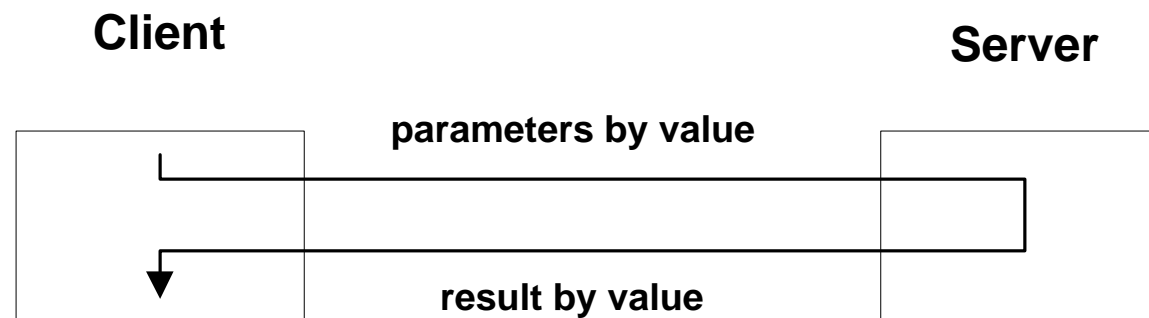
- Server
 - runs under CICS/TP
 - Language: C
- Partitioning:
 - Remote Data Access
 - Distributed function?
(7 Functions on server side)
- Client
 - Language: Smalltalk



Distribution

Beispiel: Phoenix

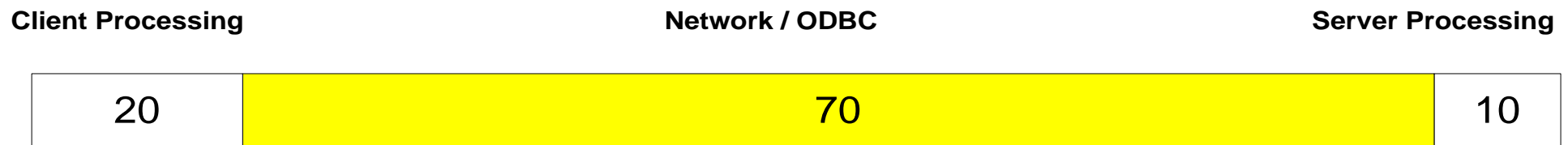
- Middleware DZS (Optimized WAN DB Access)
 - SQL Interface
 - extensions
 - One Way Messaging
 - Simple Messaging (synchronous)



Distribution

Beispiel: Phoenix

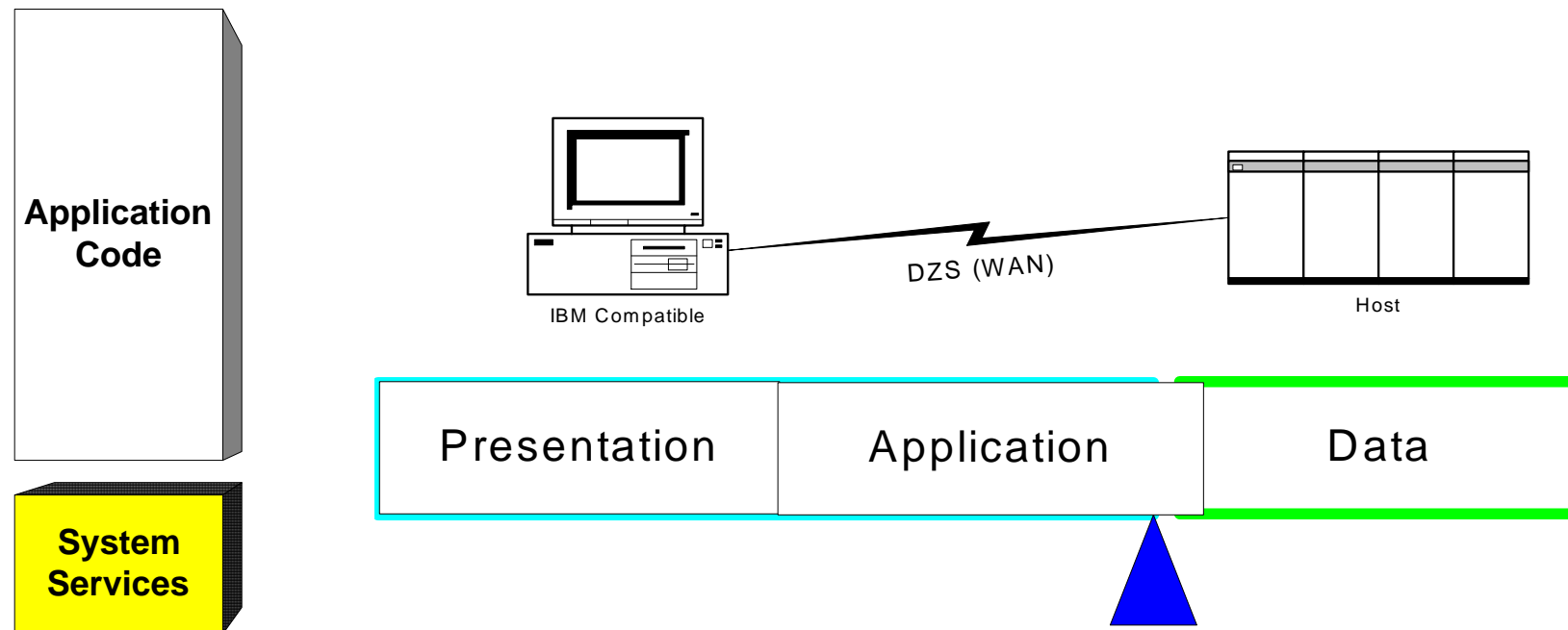
- Performance
 - Static SQL from Client side
 - Clustering SQL Requests
 - Compression
 - Compiled Procedures



Distribution

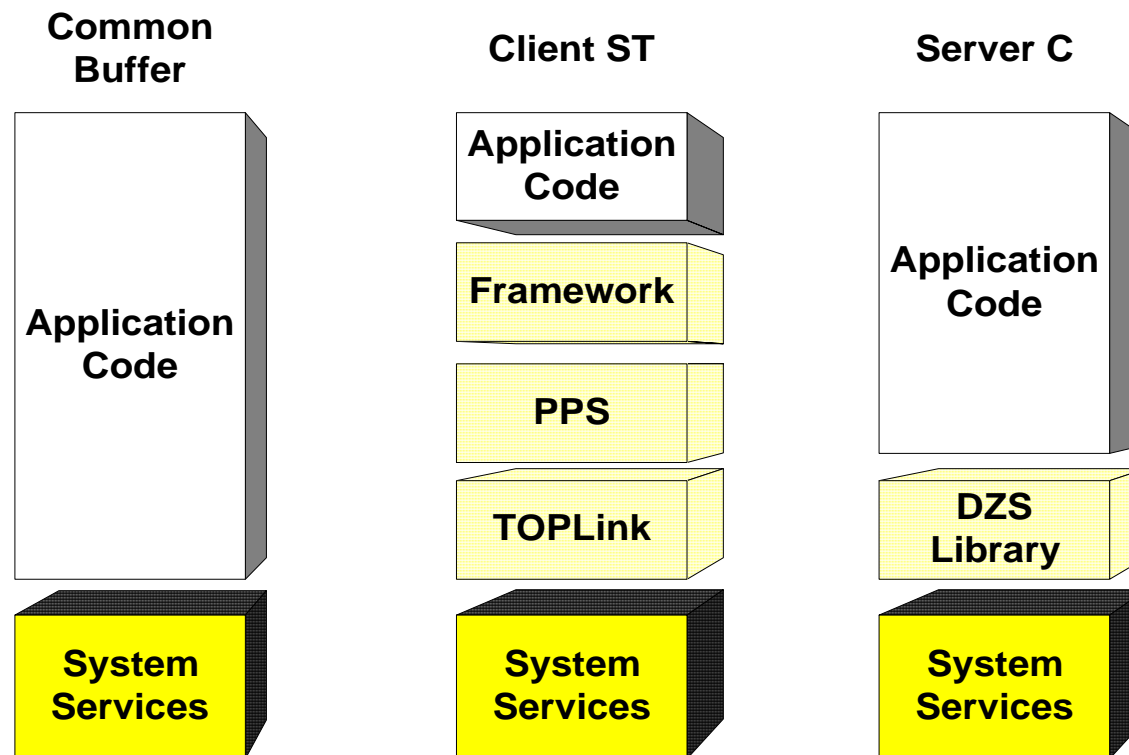
Beispiel: Phoenix

- Communication Level = Common Buffer

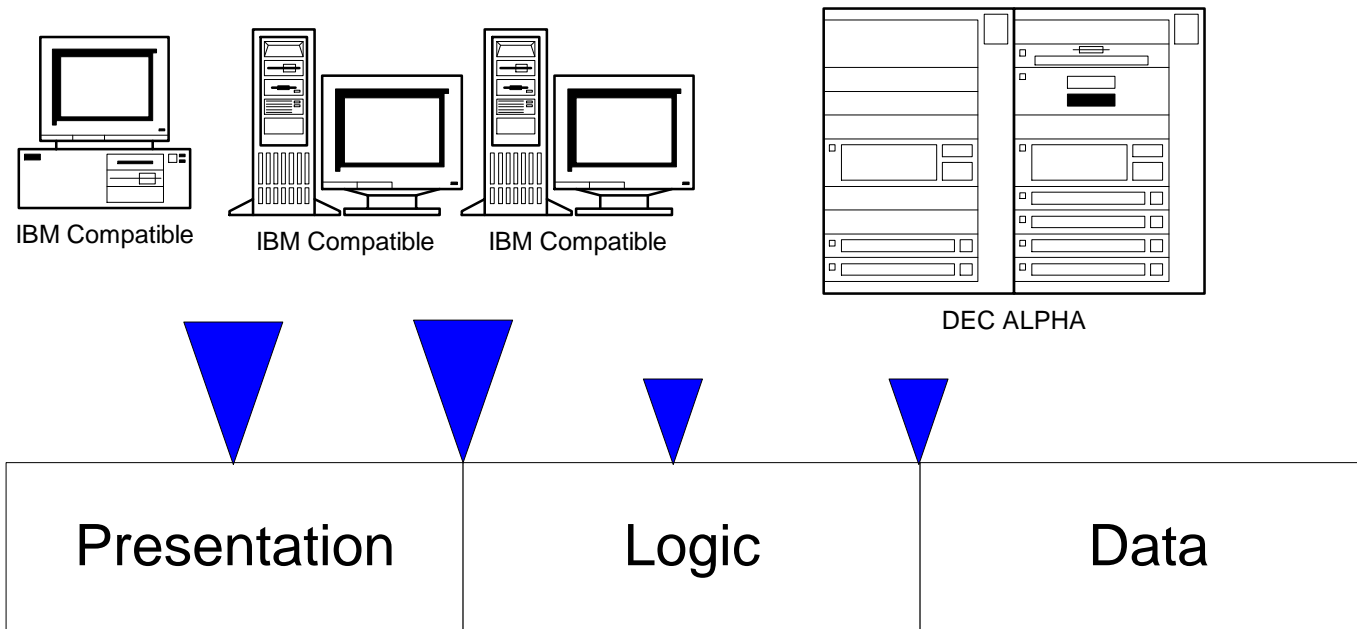


Distribution

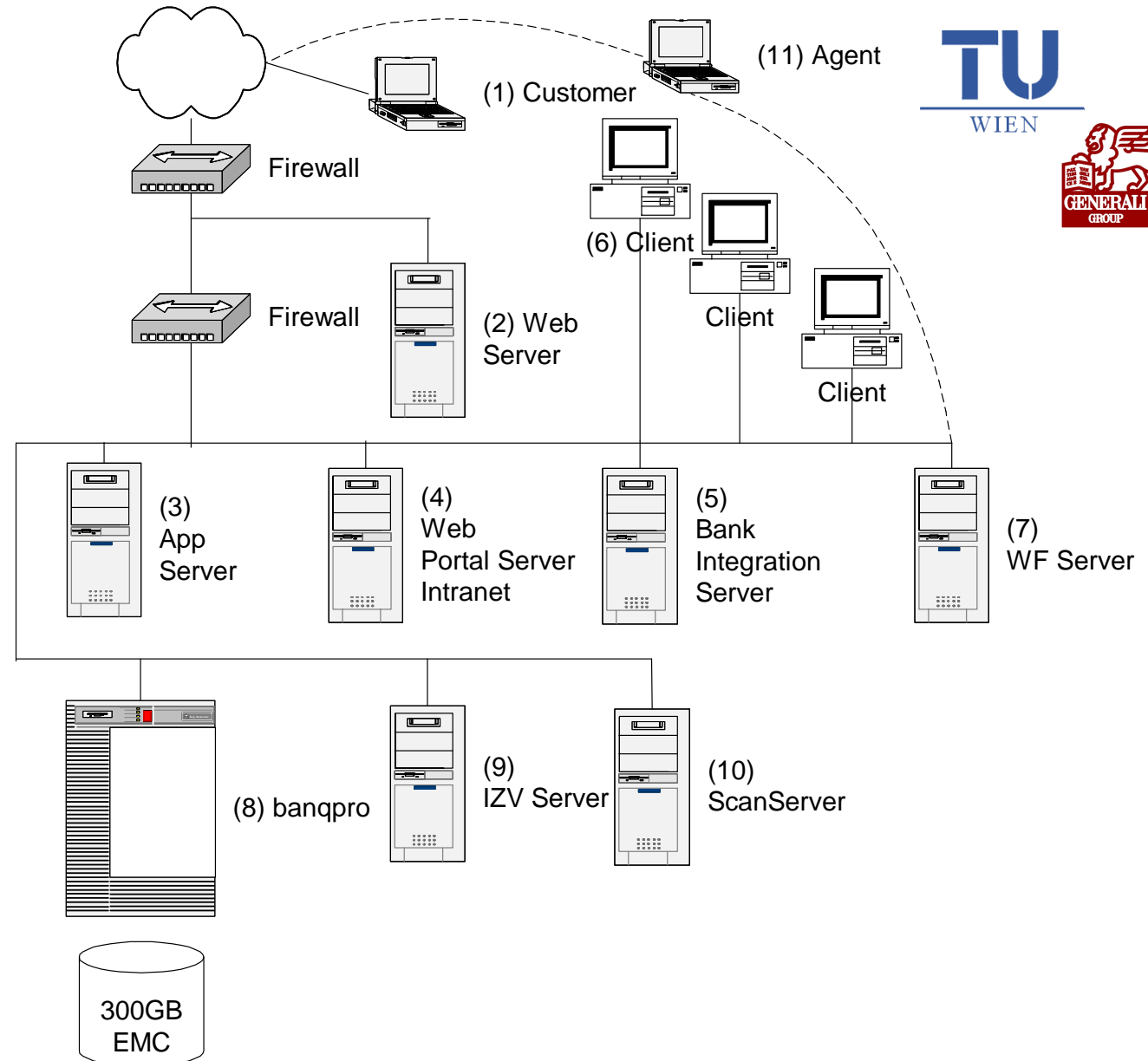
Beispiel: Phoenix



Distribution: Beispiel: Generali Bank



Distribution: Generali Bank



Was ist wichtig?

- Technische Architekturen ändern sich schnell
- Technologiegenerationen von 3-5 Jahren.
 - Beispiele: Internet, CORBA, Componentware, DCOM, Java haben vor 10 Jahren bei Architekturüberlegungen noch keine Rolle gespielt
 - Damit muss sich die Anwendungs- und Systemarchitektur ändern.
- Wichtig ist daher die Facharchitektur
 - sie ändert sich langsamer
 - fachliche Konstruktionsprinzipien sind lange gültig