

Technology Day 2025

Von fachlich sauberen Zwiebeln und hexagonalen Adaptern





Disclaimer

Kontext

- Fokus auf Geschäftsprozessanwendungen in Java
- Keine Gameengines, Kryptographie-Bibliotheken, Embedded-Systeme
- Unterschiedliche Settings von 1 bis N Entwicklungsteam(s)
- Java / JVM -> Objektorientierung, Architektur Clean-, Onion- und Konsorten,
 DDD taktisch und strategisch
- Von der Arbeit mit Code zur Arbeit mit Menschen



Motivation

"Wozu zum ***** sollte man eine hexagonale Architektur brauchen?"



"Architektur soll Probleme lösen!"

Was ist Software-Architektur (für mich)?

ISO 42010 (frei übersetzt):

"Die grundsätzliche Organisation eines Systems, wie sie sich in dessen Komponenten, deren Beziehung zueinander und zur Umgebung widerspiegelt, sowie die Prinzipien, die für dessen Design und Evolution gelten."

Quelle: INNOQ / ISAQB Foundation Training

"<...> Prinzipien, die für dessen Design und Evolution gelten."

Warum will ich diese Prinzipien ausarbeiten und ein Design festhalten?

Qualitäten!

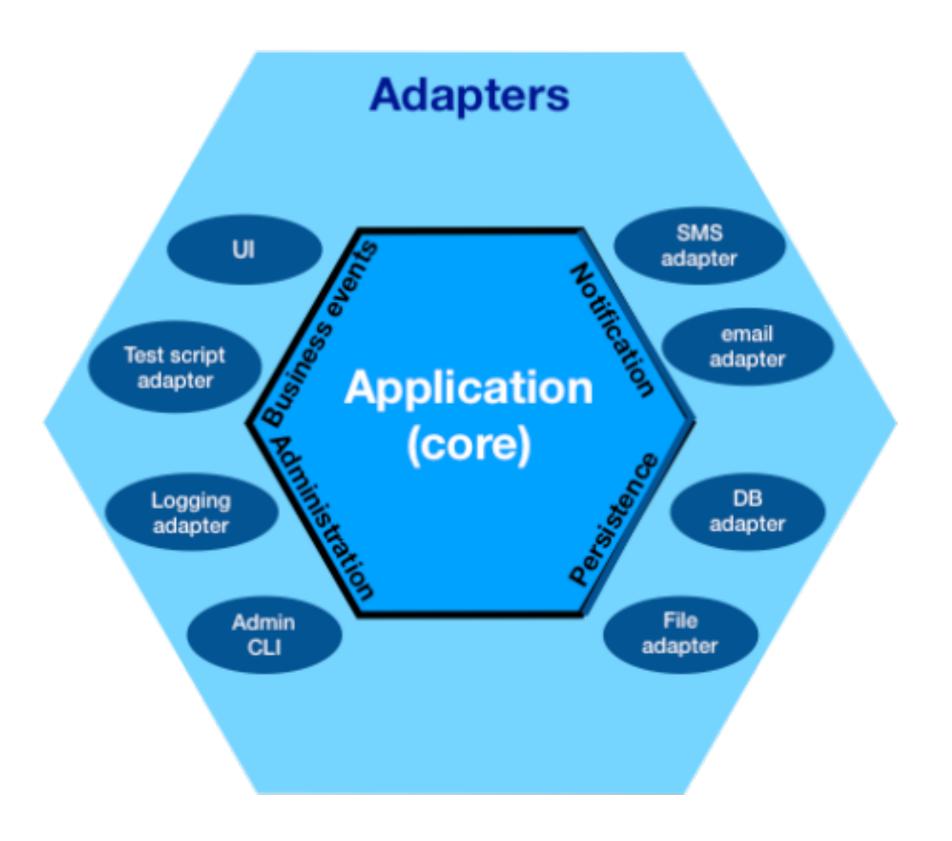
Domänenzentrische Architekturstile

Die Geschichte

- 1. Hexagonal (Ports & Adapters) Alistair Cockburn ~2005
- 2. Onion Jeffrey Palermo ~2008
- 3. Clean Robert C. Martin ~2012

Hexagonal Alistair Cockburn 2005

Ports & Adapters



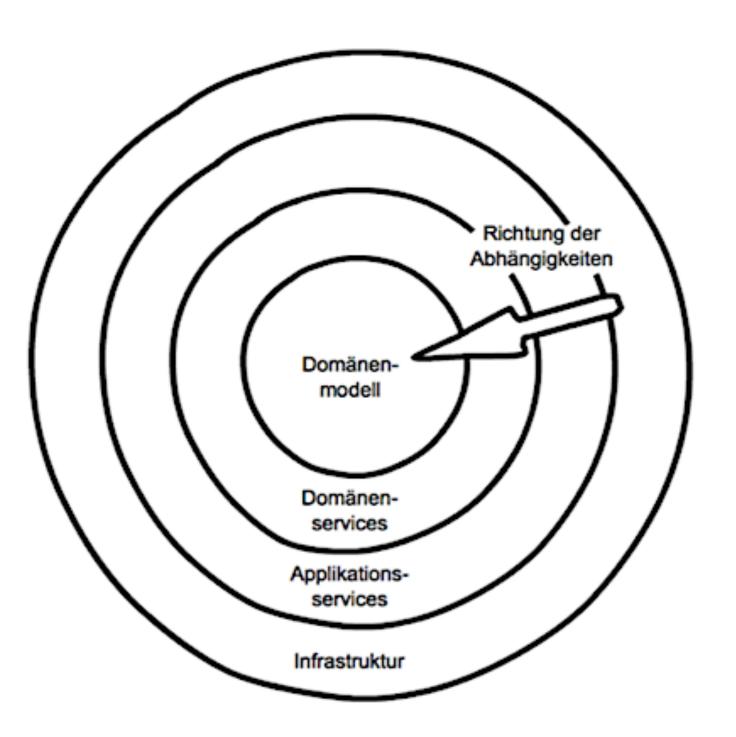
Hexagona Alistair Cockburn 2005

Ports & Adapters

- Innenwelt (Domäne) bietet Ports
- Außenwelt (Infrastruktur) implementiert Adapter
- UI, Persistence, Kommunikation sind extern
- Besonders: Die Daten(Banken) stehen nicht im Zentrum, sondern Fachlogik
- Testbarkeit ohne Infrastruktur

Onion Jeffrey Palermo 2008

Mehr Domäne



Onion Jeffrey Palermo 2008

Mehr Domäne

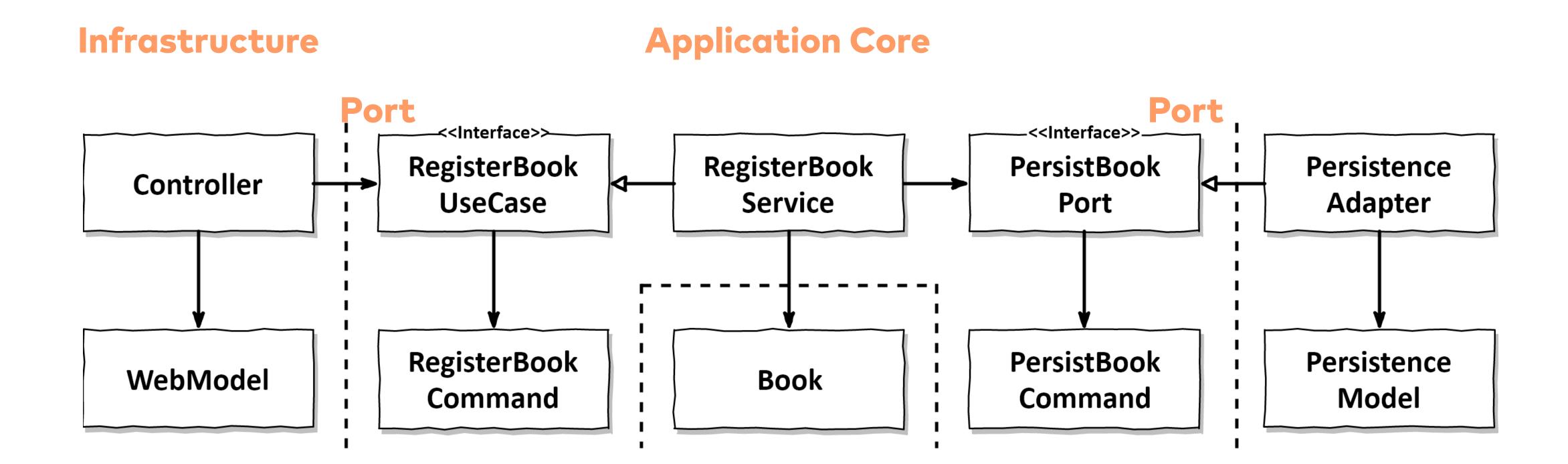
- The application is built around an independent object model
- Inner layers define interfaces.
 Outer layers implement interfaces
- Direction of coupling is toward the center
- All application core code can be compiled and run separate from infrastructure

Clean Robert C. Martin 2012

(Noch) Mehr Domäne

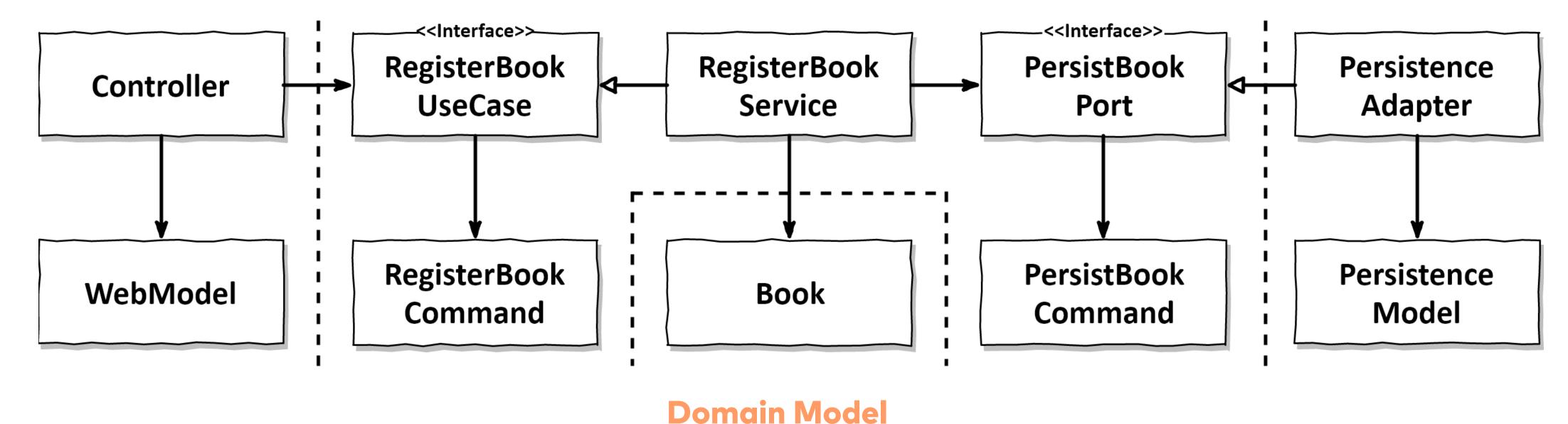
- Baut bewusst auf den vorherigen auf
- Formuliert klare Regeln
- Formalisiert die eher loseren Konzepte
- Starker Fokus auf eigene Use-Case-Schicht
- Lustigerweise hat Cockburn Use-Cases eigentlich geprägt, aber

Alles irgendwie gleich?



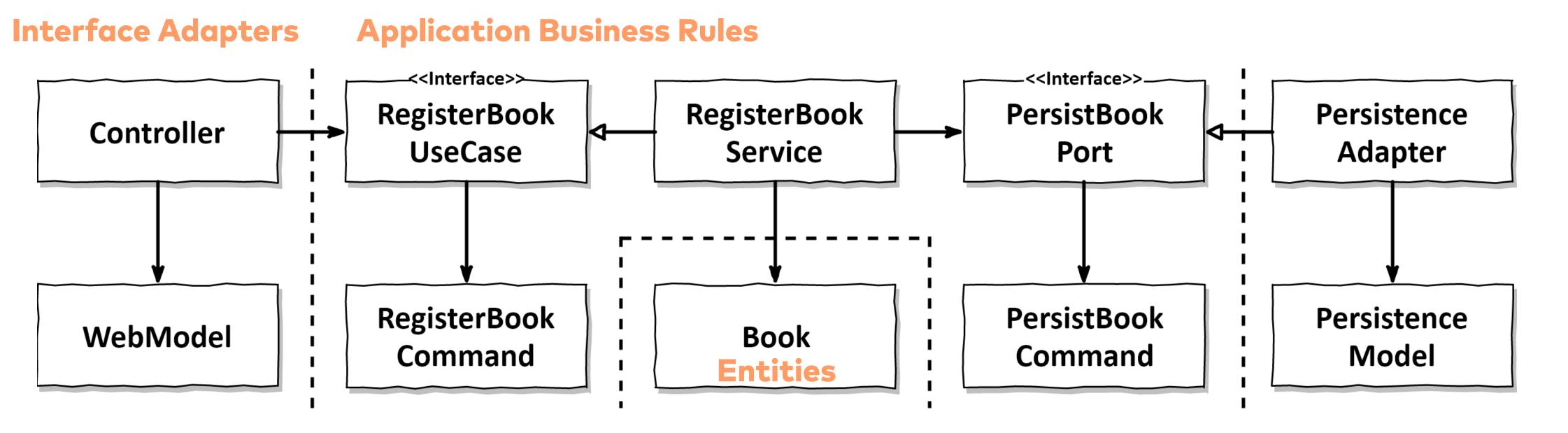
Alles irgendwie gleich?

Infrastructure Ring Application Services Domain Services



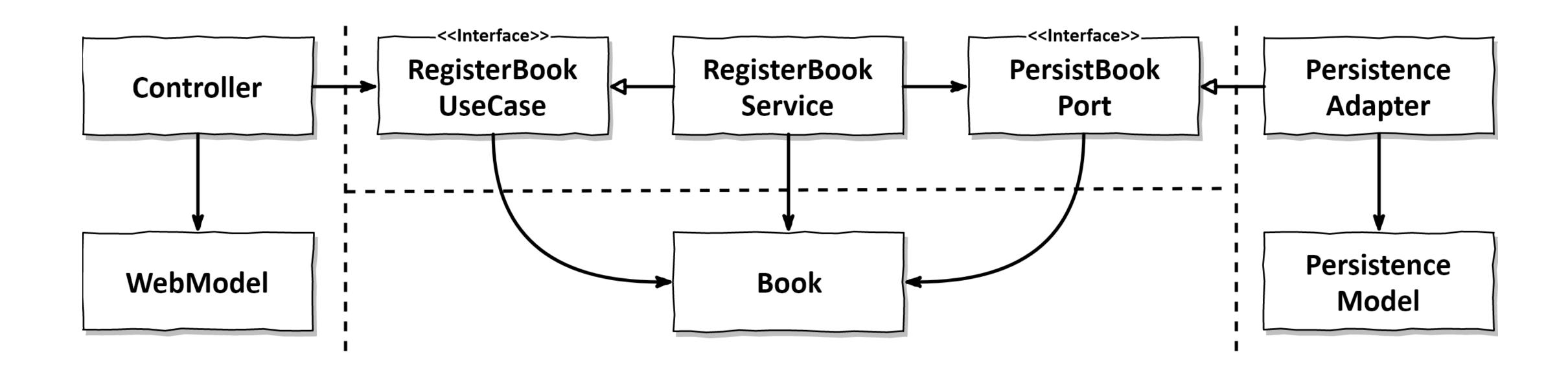
Framework & Drivers

Alles irgendwie gleich?



Enterprise Business Rules

Richtung zählt. Überspringen erlaubt. Kein "Cargo Culting"!



Fokus und Schwerpunkte

Hexagonal: Use-Case
zentriert -> Adapter
nutzen Application mit
Ports und werden genutzt

Onion: Domäne bekommt mehr Raum. Trennung in Fachmodel und Orchestrierung (Domain und Application Layer)

Clean vereint und formalisiert beides, aber setzt explizit auf Use-Cases als leitendes Konzept

Und wenn ich das nun verwenden will?

Wenn der Sinn hinter Entscheidungen nicht verstanden wird, helfen auch keine erzwungenen ArchUnit-Tests

ArchUnit-Fehler sollten nicht nur erklären, welche Regel verletzt wurde...

...sondern warum man es mal für notwendig gehalten hat diese Regel einzuführen.

Was ist ihr Ziel?

Ist das Ziel evtl. nicht mehr gültig?

Gut

```
onionArchitecture()
    .domainModels("com.myapp.domain.model..")
    .domainServices("com.myapp.domain.service..")
    .applicationServices("com.myapp.application..")
    .adapter("cli", "com.myapp.adapter.cli..")
    .adapter("persistence", "com.myapp.adapter.persistence..")
    .adapter("rest", "com.myapp.adapter.rest..");
```

Viel besser!



Lesen!





Lesen!

The Pragmatic Programmers

Domain Modeling Made Functional

Tackle Software Complexity with Domain-Driven Design and F#



Fazit



"Architektur soll Probleme lösen!"

"Wozu zum ***** sollte man eine hexagonale Architektur brauchen?"

Habe ich "Probleme", die zu den gezeigten Ansätzen passen?

Go!



Bewusst machen, welchen Punkt man adressieren möchte und ...

... bewusst kommunizieren wie man ihn angeht.

Was bringen die Ansätze mir denn nun?

Gemeinsamer Fokus auf Trennung der Technik von Fachlichkeit

Fachlichkeit bleibt, Technik geht?

Beides verändert sich, aber vermutlich nicht im gleichen Rhythmus.

Alle arbeiten aufs gleiche Ziel hin. Mit unterschiedlichem Wording und Methoden.

Was zählt ist das Ziel.

Sidequest Dokumentation

"Einfach nur" Architekturentscheidungen treffen reicht nicht.

Niemand erinnert sich übermorgen an bewusste Entscheidungen.



Bitte dokumentiert nicht was ihr geändert habt.

Bitte dokumentiert nicht was ihr geändert habt. Auch nicht warum.

Bitte dokumentiert nicht was ihr geändert habt. Auch nicht warum.

Sondern: Was war der fachliche Treiber für die Änderung?

Zu häufig gesehen:

int schwellwert = 7;

//Schwellwert nach Rückmeldung Fachbereit angepasst

int schwellwert = 12;



//Schwellwert angepasst, da Ansicht nach 7 Sekunden meist noch nicht geladen.

int schwellwert = 12;

Wiel besser

//Schwellwert angepasst, da Ansicht nach 7 Sekunden meist noch nicht geladen. (Es werden jetzt auch noch die Widgets von Team XY eingebunden. Deshalb dauert länger.)

int schwellwert = 12;

Es reicht niemals zu sagen: "Wir machen hier Onion-Architektur. Hier ist dein Ticket, leg los."

Es ist wie bei: "Willkommen im Team. Wir machen hier SRUM*. Los gehts."

- *
 "Achja, Retros lassen wir weg. Brauchen wir nicht."
- *
 "Der Prozess steht. Wir ändern da nichts. Hat sich bewährt."
- "Um das Daily kurz zu halten, keine technischen Diskussionen. Das bremst nur."

Die Entscheidung für eine Architektur muss erklärt werden. Immer wieder. Und wieder.

Dokumentation ist schön, aber lebendig werden Architekturentscheidungen nur durch gutes Vorbild. Und Begründung. Wirklich.



Zum Schluss: Zurück zu den Qualitäten

"<...> Prinzipien, die für dessen Design und Evolution gelten."

ISO 25010:2011 Qualitätsmodell

Funktionale Eignung

X bietet Funktionalität, die den angegebenen und implizierten Bedürfnissen entspricht

Zuverlässigkeit

X führt Funktionen unter den festgelegten Umgebungen aus

Sicherheit

X schützt Informationen und Daten

Wartbarkeit

X kann modifiziert
werden, um es zu
verbessern, zu
korrigieren oder an
Änderungen anzupassen

Übertragbarkeit

X kann auf verschiedenen Umgebungen betrieben werden

Benutzbarkeit

X kann von festgelegten
Benutzern verwendet
werden, um vorgegebene
Ziele zu erreichen

Kompatibilität

X kann Informationen mit anderen Systemen austauschen

Leistungseffizienz

X liefert angemessene Geschwindigkeit mit den bereitgestellten Ressourcen

Eigene Übersetzung aus dem Englischen X = Produkt, System, Baustein, Artefakt etc.

Weitere Links und Mentions

- https://www.innoq.com/de/articles/2012/04/quality-driven-software-architecture/
- https://www.amazon.de/Clean-Architecture-Praxisbuch-Software-Architektur-Codebeispielen/dp/3747508146
- https://www.amazon.de/Your-Hands-Dirty-Clean-Architecture/dp/180512837X
- https://www.amazon.de/Domain-Modeling-Made-Functional-Domain-Driven-ebook/dp/ BOCY2L7Y1K

Feedback? Contact!





Fabian Walther fabian.walther@innoq.com innoq.social/@fabian

LinkedIn



innoQ Deutschland GmbH

Krischerstr. 100 40789 Monheim +49 2173 3366-0 Ohlauer Str. 43 10999 Berlin Ludwigstr. 180E 63067 Offenbach

Kreuzstr. 16 80331 München Hermannstrasse 13 20095 Hamburg Erftstr. 15-17 50672 Köln Königstorgraben 11 90402 Nürnberg