

Web-Services

Motivation

Web Services Description Language (WSDL)

Hypertext Transfer Protocol (HTTP)

SOAP

Representational State Transfer (REST)

Zusammenfassung



- Ziel: Universeller Zugriff auf Cloud-Dienste durch
 - Endnutzer einer Anwendung
 - Administrator des Cloud-Diensts
 - Andere (Cloud-)Anwendungen
- Web-Services (mögliche Definition)

„A **Web service** is a software system designed to support **interoperable machine-to-machine interaction over a network**. It has an interface described in a machine-processable format (specifically **WSDL**). Other systems interact with the Web service in a manner prescribed by its description using **SOAP messages**, typically conveyed using **HTTP with an XML serialization** in conjunction with other Web-related standards.“

[Web Services Architecture – W3C Working Group Note 11, <http://www.w3.org/TR/ws-arch/>]

- Herausforderungen
 - Woher weiß ein Nutzer, wie er mit einem Dienst kommunizieren soll?
 - Welcher Teil der Kommunikation lässt sich automatisiert implementieren?
 - Wie lässt sich ein Web-Service skalierbar realisieren?



Web Services Description Language (WSDL)

■ Überblick

- Beschreibungssprache für die Funktionalität von Web-Services
- Repräsentation als XML-Dokument
- Ziel: Automatische Erzeugung von Stubs für Zugriff auf Web-Services

■ Bestandteile einer WSDL-Beschreibung (*Description*)

- Datentypen (*Types*)
- Schnittstellen (*Interfaces*)
- Abbildung auf Kommunikationsprotokolle (*Bindings*)
- Dienste (*Services*)

[Hinweis: Zwischen den WSDL-Versionen 1.1 und 2.0 wurden einige Elemente neu benannt. Des Weiteren wurde das message-Element entfernt. Die im Rahmen der Vorlesung verwendeten Begriffe sind der Version 2.0 entnommen.]

■ Literatur



Web Services Description Language (WSDL) Version 2.0

<http://www.w3.org/TR/wsd120/>



David C. Fallside and Priscilla Walmsley

XML Schema Part 0: Primer Second Edition, 2004.



■ Standarddatentypen aus der XML Schema Definition (XSD)

```
<types>
  <xsd:schema xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
              targetNamespace="[URI des Typ-Namensraums]">
    [Definitionen dienstspezifischer Datentypen]
  </xsd:schema>
</types> [xmlns: XML namespace]
```

■ Dienstspezifische Datentypen

- Spezifizierung komplexer Datenstrukturen
- Beispiel: Zusammengesetzter Datentyp aus Zeichenkette und Double

```
<xsd:element name="[Name des Datentyps]">
  <xsd:complexType>
    <xsd:sequence>
      <xsd:element name="[Variablenname]" type="xsd:string">
      <xsd:element name="[Variablenname]" type="xsd:double">
    </xsd:sequence>
  </xsd:complexType>
</xsd:element>
```



■ Beschreibung der Methoden und Fehlermeldungen

```
<interface name="[Schnittstellename]">
  <operation>[...]</operation>
  <fault [...]/>
  [Definitionen weiterer Operationen und Fehlermeldungen]
</interface>
```

■ Methoden

- Festlegung des Kommunikationsmusters (z. B. in-out, in-only,...)
- Zuordnung von Nachrichtenformaten zu Operationen
- Beispiel: Methode mit Anfrage-Antwort-Interaktion

```
<operation name="[Methodenname]"
  pattern="http://www.w3.org/ns/wsdl/in-out">
  <input messageLabel="In" element="[Datentyp der Anfrage]"/>
  <output messageLabel="Out" element="[Datentyp der Antwort]"/>
</operation>
```

■ Fehlermeldungen

```
<fault name="[Fehlername]" element="[Datentyp der Fehlermeldung]"/>
```



■ Beispiel: Abbildung auf SOAP über HTTP

```
<binding name="[Abbildungsname]"
  interface="tns:[Schnittstellename]"
  type="http://www.w3.org/ns/wsdl/soap"
  wsoap:protocol="http://[...]/soap/bindings/HTTP/">

  <operation ref="tns:[Methodenname]"
    wsoap:mep="http://[...]/soap/mep/request-response"/>
[Auflistung weiterer Operationen]

  <fault ref="tns:[Fehlername]" wsoap:code="[SOAP-Fehler-Code]"/>
[Auflistung weiterer Fehlermeldungen]
</binding>
```

- Festlegung des Kommunikations- und Transportprotokolls
- Angabe des Kommunikationsmusters für Methoden [mep: message exchange pattern]
- Abbildung der Fehlermeldungen

■ Weiteres Beispiel: Verwendung von HTTP als Anwendungsprotokoll





- Beschreibung der Kommunikationsendpunkte des Web-Service

```
<service name="[Web-Service-Name]"
  interface="tns:[Schnittstellename]">
  <endpoint name="[Endpunktname]"
    binding="tns:[Abbildungsname]"
    address="[URL des Web-Service]"/>
  [Definitionen weiterer Endpunkte]
</service>
```

- Angabe der Kommunikationsprotokolle der Endpunkte
 - Bekanntmachung der zu kontaktierenden Endpunktadressen
- WSDL-Dokumente enthalten also Antworten auf folgende Fragen:
 - Welche Methoden bietet der Dienst an?
 - An wen muss sich ein Client wenden, um die Methoden zu verwenden?
 - Welche Nachrichten muss ein Client hierfür senden?
- Automatisierte Generierung von Stubs für Web-Services möglich



Hypertext Transfer Protocol (HTTP)

- Protokoll für Zugriff auf *Ressourcen* über ein Netzwerk
 - Zumeist TCP/IP als zuverlässiges Transportprotokoll
 - Textbasierter Nachrichtenaustausch
- Aufbau der Anfrage- und Antwortnachrichten
 - Header
 - Methodenname und Ressourcen-ID (Anfrage) bzw. Statusmeldung (Antwort)
 - HTTP-Versionsnummer
 - Liste von Schlüssel-Wert-Paaren (z. B. Content-Length: 4711)
 - Body (optional): Nutzdaten
- Literatur
 -  Tim Berners-Lee, Roy Fielding, and Henrik Frystyk
Hypertext Transfer Protocol – HTTP/1.0, RFC 1945, 1996.
 -  Roy Fielding, Jim Gettys, Jeffrey Mogul, Henrik Frystyk, Larry Masinter et al.
Hypertext Transfer Protocol – HTTP/1.1, RFC 2616, 1999.



■ Überblick über die wichtigsten HTTP-Methoden

Methode	Beschreibung
GET	Lesender Zugriff auf die adressierte Ressource
HEAD	Unterschied zu GET: Antwort enthält keinen Body
POST	Modifizierender Zugriff auf die adressierte Ressource (Beispiele) – Übermittlung von Formulardaten – Anfügen eines Datensatzes an eine Datenbank
PUT	Registrieren von Daten unter der übergebenen Ressourcenadresse
DELETE	Löschen der adressierten Ressource

[RFC 2616]

■ Kategorien von Statusmeldungen

Klasse	Kategorie	Beschreibung
1xx	Informell	Anfrage wurde empfangen, Bearbeitung erfolgt
2xx	Erfolg	Anfrage wurde empfangen, verstanden und akzeptiert
3xx	Weiterleitung	Weitere Aktionen notwendig
4xx	Client-Fehler	Anfrage war fehlerhaft
5xx	Server-Fehler	Anfrage war korrekt, aber im Server lag ein Fehler vor

[RFC 2616]



■ Überblick

- Standard-Kommunikationsprotokoll für Web-Services
- Versand von Nachrichten mittels separatem Transportprotokoll
- Hinweis zur Namensgebung
 - Ursprünglich: *Simple Object Access Protocol*
 - Inzwischen nur noch als Abkürzung verwendet

■ Bestandteile des SOAP-Nachrichten-Frameworks

- Nachrichtenaufbau
- Verarbeitungsmodell
- Abbildung auf Transportprotokolle
- Erweiterbarkeitsmodell

■ Literatur



SOAP Version 1.2

<http://www.w3.org/TR/soap12/>



■ Repräsentation als XML-Dokument

```
<?xml version="1.0"?>
<soap:Envelope xmlns:soap="http://www.w3.org/2003/05/soap-envelope">
  <soap:Header>
    [Header-Blöcke]
  </soap:Header>
  <soap:Body>
    [Body-Daten]
  </soap:Body>
</soap:Envelope>
```

■ Kapselung von Informationen im Wurzelement soap:Envelope

- Header (optional): SOAP-Header-Blöcke mit
 - Kontextinformationen für Nutzdaten
 - Kontrollflussinformationen für Kommunikationspartner
- Body
 - Nutzdaten
 - Fehlermeldungen



- SOAP-Knoten
 - Kategorien
 - Sender (*Initial SOAP sender*)
 - Zwischenstation (*SOAP intermediary*)
 - Empfänger (*Ultimate SOAP receiver*)
 - Adressierung über Universal Resource Identifier (URI)
- Weitergabe von Nachrichten entlang eines Pfads aus SOAP-Knoten
 - Zwischenstationen dürfen Header-Blöcke lesen, hinzufügen oder löschen
 - Festlegung des Adressaten eines Header-Blocks mittels `role`-Attribut
 - Endgültiger Empfänger (`ultimateReceiver`)
 - Nächste Zwischenstation bzw. endgültiger Empfänger (`next`)
 - Kein Adressat (`none`)
- Schritte zur Verarbeitung eines Header-Blocks
 - Entfernen des Blocks von der ursprünglichen Nachricht
 - Verarbeitung der im Block enthaltenen Informationen gemäß der referenzierten Block-Spezifikation → Semantik ist anwendungsabhängig
 - Bei Bedarf: Hinzufügen eines Blocks für die nächste Zwischenstation



- Fault-Element im Body einer SOAP-Nachricht

```
<soap:Body>
  <soap:Fault>
    <soap:Code>[Fehler-Code]</soap:Code>
    <soap:Reason>[Fehlerbeschreibung]</soap:Reason>
    <soap:Detail>[Anwendungsspezifische Informationen]</soap:Detail>
  </soap:Fault>
</soap:Body>
```

- Fehler-Code

```
<soap:Code>
  <soap:Value>[Hinweis auf Fehlerursache]</soap:Value>
  <soap:Subcode>[Fehler-Subcode]</soap:Subcode>
</soap:Code>
```

- Beispiele für Fehlerfälle
 - * Header-Block wurde nicht verstanden
 - * Aufbau eines Header-Blocks entspricht nicht den Regeln
- Angabe von untergeordneten Fehler-Codes möglich



■ HTTP

- Übertragung der SOAP-Nachrichten im Body von HTTP-Nachrichten
- Eigener Content-Type: `application/soap+xml`
- Methoden
 - HTTP-GET
 - * SOAP-Nachricht als Teil der Antwort
 - * Rein lesende Anfragen
 - HTTP-POST
 - * Anfrage-Antwort-Interaktion: Implizite Zuordnung der SOAP-Nachrichten
 - * Modifizierende Anfragen
- Signalisierung von SOAP-Fehlern: 500 Internal Server Error

■ SMTP

- Übertragung der SOAP-Nachrichten im E-Mail-Text oder als Anhang
- Explizite Zuordnung der Nachrichten bei Anfrage-Antwort-Interaktion erforderlich, z. B. durch Hinzufügen der Message-Id der Anfrage-Mail im `In-reply-to`-Feld des E-Mail-Header der Antwort-Mail



Representational State Transfer (REST)

■ Intention

Entwicklung eines Regelwerks für hochskalierbare Systeme zur Bereitstellung von Anwendungen und Diensten über das Internet

„The name „**Representational State Transfer**“ is intended to evoke an image of **how a well-designed Web application behaves**: a network of web pages (a virtual state-machine), where the user progresses through the application by selecting links (state transitions), resulting in the next page (representing the next state of the application) being transferred to the user [...]“

[Fielding, Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures.]

■ Architekturkonzept

- Sammlung von Grundprinzipien, keine konkrete Systemimplementierung
- Netzwerkbasierter Ansatz
- Anwendungsbeispiel: World Wide Web (WWW)

■ Literatur



Roy Fielding

Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures, *Dissertation*, 2000.



- An- und Herausforderungen
 - Geografische Verteilung
 - Weltweite Skalierbarkeit
 - Hohe Anzahl von Dienst Anbietern und -nutzern
 - Unabhängiges Hinzufügen und Entfernen von Komponenten
 - Heterogene Hardware, Software, Datenformate,...
 - Organisationsübergreifende Architektur
 - Vollständige Verfügbarkeit des Gesamtsystems nicht gegeben
 - Verwaltung unterschiedlicher Informationen

- Formulierung von Grundprinzipien für den Aufbau eines Systems
 - Aufteilung in Client und Server
 - Zustandslose Interaktion
 - Zwischenspeicherung von Antwortnachrichten
 - Einheitliche Schnittstellen
 - Transparente indirekte Kommunikation
 - Code-on-Demand



- Trennung der Belange
 - Server
 - Bereitstellung des Diensts
 - Verwaltung der Nutzdaten
 - Client
 - Schnittstelle für Zugriff auf den vom Server angebotenen Dienst
 - Nutzung des Diensts mittels Senden von Anfragen an den Server
- Vorteile
 - Beide Seiten können unabhängig voneinander (von potenziell unterschiedlichen Organisationen) weiterentwickelt werden, solange die Schnittstelle zwischen ihnen stabil bleibt
 - Erhöhte Portabilität in heterogenen Umgebungen
- Nachteile
 - Asymmetrische Aufgaben-/Lastverteilung nicht für alle Dienste geeignet
 - Server-Seite kann bei schlechter Skalierbarkeit zum Flaschenhals werden



- Kommunikation per Nachrichtenaustausch
 - Verwendung von bidirektionalen Datenströmen
 - Kleine bzw. mittelgroße Nachrichten für Kontrollflussdaten
 - Große Nachrichten für Anwendungsdaten
- Zustandslose Kommunikation
 - Zustandstragende Nachrichten
 - Kein Vorhalten von Kontextinformation auf Server-Seite
 - Zustand der Interaktion wird vollständig in den Nachrichten selbst verwaltet
 - Vorteile
 - Geringerer Ressourcenverbrauch und bessere Skalierbarkeit auf Server-Seite
 - Einfachere parallele Bearbeitung von Anfragen
 - Bessere Unterstützung für indirekte Kommunikation (z. B. mittels Proxies)
 - Nachteile
 - Eventuell Mehraufwand durch vielfaches Senden von Kontextinformationen
 - Server kann nur in begrenztem Umfang konsistentes Verhalten der Anwendung garantieren → Problematisch bei unterschiedlichen Client-Versionen



Zwischenspeicherung von Antwortnachrichten

- Ziele
 - Entlastung der Server-Seite: Minimierung der Client-Server-Interaktionen
 - Reduzierung der über das Netzwerk zu übertragenden Daten
- Grundprinzip
 - Speichern von Antworten mit Vermerk zu welcher Anfrage sie gehörten
 - Wiederverwendung von Antwortnachrichten bei äquivalenten Anfragen
 - Antwortnachrichten enthalten implizite oder explizite Hinweise, ob sie zwischengespeichert werden können/dürfen oder nicht
- Mögliche Speicherorte
 - Client
 - Server
 - Dedizierte Cache-Server
- Probleme
 - Identifizierung von äquivalenten Anfragen
 - Semantikunterschiede zwischen geteilten und Client-spezifischen Caches



- Identifizierung von *Ressourcen*: Universal Resource Identifiers (URIs)
 - Ressource als abstraktes Konzept
 - Referenz ist nicht an die Existenz eines Objekts gebunden
 - Zwei URIs können auf dasselbe zeigen, jedoch nicht dasselbe meinen
[Beispiel: neuester Sicherungspunkt vs. Sicherungspunkt von letzter Woche]
 - URIs sollten sich so selten wie möglich ändern
 - Unabhängigkeit vom Inhalt einer Ressource
 - Unabhängigkeit vom Ort einer Ressource

- Manipulation von Ressourcen mittels *Repräsentationen*
 - Repräsentation einer Ressource muss nicht notwendigerweise das Format aufweisen, in dem die Ressource selbst verwaltet wird
 - Vorverarbeitung auf Senderseite
 - Anhängen von beschreibenden Metadaten
 - Bereitstellung von Originaldaten und Prozeduren für deren Verarbeitung
 - Modifikation einer Ressource mittels Weitergabe einer entsprechenden Repräsentation mit den gewünschten Änderungen



- Selbstbeschreibende Nachrichten
 - Jede Nachricht enthält Informationen darüber, wie sie zu interpretieren ist
 - Beispiele
 - Angabe eines MIME-Typs (z. B. `text/html`)
 - Hinweis, ob eine Antwort im Cache zwischengespeichert werden darf
 - Vorteil: Unterstützung von Proxies und Caches
 - Nachteil: Umfangreichere Nachrichten
- Zustandstransitionen mittels Hyperlinks
 - Information zum Voranschreiten in den nächsten Anwendungszustand ist Bestandteil der Repräsentation des vorherigen Anwendungszustands
 - Menge der möglichen Folgezustände von der Anwendung bestimmt
 - Zustandsübergang erfolgt nachdem der Nutzer einen der möglichen Folgezustände ausgewählt hat



- Zugriff auf Ressourcen
 - Web-Seiten, Bilder, Videos,...
 - Referenzierung durch URIs
 - Zustandsübergänge per Hyperlinks
- Einsatz von HTTP
 - Jede Nachricht enthält Host-Name & URI
 - Eigene Header-Felder (z. B. Cache-Control) für Caching-Unterstützung
 - HTTP als Anwendungsprotokoll
 - Beschränkung auf die vorhandenen HTTP-Standardoperationen
 - Einhaltung der spezifizierten Semantiken
 - * GET und HEAD sind rein lesende Methoden
 - * POST, PUT und DELETE sind modifizierende Methoden
- Beispiele für Abweichungen von den REST-Grundprinzipien
 - Einsatz von Client-IDs in URIs
 - Verwendung von Cookies



Entwicklung von Anwendungen im Vergleich

■ SOAP

- Modellierung der verwendeten Nachrichten
- Konzipierung des Nachrichtenaustauschs (synchron/asynchron)
- Auflistung der von der Anwendung angebotenen Operationen (→ WSDL)

■ REST

- Identifizierung der zu referenzierenden Ressourcen
- Entwicklung einer geeigneten URI-Struktur
- Definition der Operationssemantiken für jede Ressource
 - Welche der HTTP-Operationen darf auf der Ressource ausgeführt werden?
 - Welche Auswirkung hat eine bestimmte Operation auf die Ressource?
- Formulierung von Beziehungen zwischen Ressourcen
 - Festlegung der in der Anwendung möglichen Zustandsübergänge
 - Erstellung von Hyperlinks
- Spezifizierung der Datenrepräsentation für jede Ressource

■ Literatur



Cesare Pautasso, Olaf Zimmermann, and Frank Leymann

Restful Web Services vs. “Big” Web Services: Making the Right Architectural Decision
Proceedings of the 17th Intl. World Wide Web Conference (WWW '08), S. 805–814, 2008.

- Web Services Description Language (WSDL)
 - Beschreibung von Datentypen, Nachrichtenformaten und Schnittstellen
 - Abbildung auf Kommunikationsprotokolle
 - Ermöglicht automatisierte Generierung von Stubs für Web-Services
- SOAP
 - XML-basiertes Kommunikationsprotokoll für Web-Services
 - Schrittweise Weiterleitung von Nachrichten über Zwischenstationen
 - Transportprotokolle: HTTP, SMTP,...
- Representational State Transfer (REST)
 - Sammlung von Grundprinzipien für die Entwicklung von Web-Services
 - Grundkonzept des World Wide Web
 - Selbstbeschreibende Nachrichten
 - Hohe Skalierbarkeit durch zustandslose Interaktion
 - HTTP als Anwendungsprotokoll

