

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

Software	Daten			
	Anwendungssoftware			
	Betriebssysteme			
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 unten stehenden Text und erkläre anschließend das in der Tabelle dargestellte Schichtenmodell der Software.

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>