

Spis treści

Słowo wstępne.....	13
Przedmowa.....	15
Wprowadzenie.....	23
 Część I. Projektowanie strategiczne	 25
1. Analiza Dziedzin Biznesowych.....	27
Co to jest Dziedzina Biznesowa?	27
Co to jest Poddziedzina?	28
Typy Poddziedzin	28
Porównywanie Poddziedzin	31
Identyfikowanie granic Poddziedzin	34
Przykłady analizy Dziedziny	37
Gigmaster	37
BusVNext	39
Kim są eksperci dziedzinowi?	40
Podsumowanie	41
Ćwiczenia	42
 2. Odkrywanie wiedzy dziedzinowej.....	 43
Problemy biznesowe	43
Odkrywanie wiedzy	44
Komunikacja	44
Co to jest Język Wszechobecny?	46
Język biznesu	46
Scenariusze	47
Spójność	47

Model Dziedziny Biznesowej	48
Co to jest „model”?	48
Skuteczne modelowanie	49
Modelowanie Dziedziny Biznesowej	49
Ciągły wysiłek	50
Narzędzia	50
Wyzwania	51
Podsumowanie	52
Ćwiczenia	52
3. Zarządzanie złożonością Dziedziny.....	54
Niespójne modele	54
Co to jest Kontekst Ograniczony?	56
Granice modelu	56
Język Wszechobecny dokładnie	57
Zakres Kontekstu Ograniczonego	57
Konteksty Ograniczone a Poddziedziny	59
Poddziedziny	59
Konteksty Ograniczone	59
Wzajemne oddziaływanie między Poddziedzinami a Kontekstami Ograniczonymi	59
Granice	61
Granice fizyczne	61
Granice własności	62
Konteksty Ograniczone w prawdziwym życiu	62
Dziedziny semantyczne	63
Nauka	63
Kupowanie lodówki	64
Podsumowanie	66
Ćwiczenia	66
4. Integracja Kontekstów Ograniczonych.....	68
Kooperacja	68
Partnerstwo	69
Wspólne Jądro	69
Klient-Dostawca	71
Konformista	72
Warstwa Antykorupcyjna	72
Usługa Otwartego Hosta	73
Różne Drogi	74
Problemy z komunikacją	75
Poddziedziny Ogólne	75
Różnice w modelach	75

Mapa Kontekstu	75
Utrzymanie	76
Ograniczenia	76
Podsumowanie	77
Ćwiczenia	77
Część II. Projektowanie taktyczne	79
5. Implementacja prostej Logiki Biznesowej	81
Skrypt Transakcji	81
Implementacja	82
To nie jest takie proste!	82
Kiedy używać Skryptu Transakcji	86
Aktywny Rekord	86
Implementacja	87
Kiedy używać wzorca Aktywny Rekord	88
Bądź pragmatyczny	89
Podsumowanie	89
Ćwiczenia	89
6. Rozwiązywanie problemów ze złożoną Logiką Biznesową	91
Historia	91
Model Dziedziny	92
Implementacja	92
Blok konstrukcyjny	93
Zarządzanie złożonością	108
Podsumowanie	109
Ćwiczenia	110
7. Modelowanie wymiaru czasu	112
Event Sourcing	112
Wyszukiwanie	117
Analiza	118
Źródło prawdy	119
Magazyn zdarzeń	119
Model Dziedziny ze źródłem w postaci zdarzeń	120
Zalety	122
Wady	123
Często zadawane pytania	124
Wydajność	124
Usuwanie danych	126
Dlaczego nie mogę po prostu...?	126

Podsumowanie	127
Ćwiczenia	127
8. Wzorce architektoniczne.....	129
Logika Biznesowa a wzorce architektoniczne	129
Architektura Warstwowa	130
Warstwa Prezentacji	130
Warstwa Logiki Biznesowej	131
Warstwa Dostępu Do Danych	131
Komunikacja między warstwami	132
Odmiany	132
Kiedy używać Architektury Warstwowej?	136
Porty i Adaptery	137
Terminologia	137
Zasada inwersji zależności	137
Integracja komponentów infrastrukturalnych	138
Odmiany	139
Kiedy używać wzorca Porty i Adaptery?	139
Segregacja Odpowiedzialności za Polecenia i Zapytania	140
Modelowanie poliglotyczne	140
Implementacja	140
Projekcje Modeli Odczytu	141
Wyzwania	143
Segregacja modeli	144
Kiedy używać CQRS?	144
Zakres	145
Podsumowanie	146
Ćwiczenia	146
9. Wzorce komunikacji.....	148
Tłumaczenie modelu	148
Bezstanowe tłumaczenie modelu	149
Stanowe tłumaczenie modelu	151
Integracja Agregatów	153
Skrzynka Nadawcza	155
Saga	157
Menedżer Procesu	160
Podsumowanie	163
Ćwiczenia	163

Część III. Zastosowanie DDD w praktyce	165
10. Heurystyki projektowe	167
Heurystyka	167
Konteksty Ograniczone	167
Wzorce implementacji Logiki Biznesowej	169
Wzorce architektoniczne	171
Strategia testowania	171
Piramida Testowania	172
Romb Testowania	173
Odwrócona Piramida Testowania	173
Drzewo decyzyjne projektu taktycznego	173
Podsumowanie	175
Ćwiczenia	175
11. Zmieniające się decyzje projektowe	176
Zmiany w Dziedzinach	176
Podstawowa na Ogólną	177
Ogólna na Podstawową	177
Pomocnicza na Ogólną	178
Pomocnicza na Podstawową	178
Podstawowa na Pomocniczą	178
Ogólna na Pomocniczą	178
Problemy projektu strategicznego	179
Problemy projektu taktycznego	180
Skrypt Transakcji na Aktywny Rekord	180
Aktywny Rekord na Model Dziedziny	180
Model Dziedziny na Model Dziedziny ze źródłem w postaci zdarzeń	182
Generowanie przeszłych przejść	182
Modelowanie zdarzeń migracji	183
Zmiany organizacyjne	184
Partnerstwo na Klient-Dostawca	185
Klient-Dostawca na Różne Drogi	185
Wiedza dziedzinowa	185
Rozwój	186
Poddziedziny	187
Konteksty Ograniczone	187
Agregaty	188
Podsumowanie	188
Ćwiczenia	189

12. EventStorming.....	191
Co to jest EventStorming?	191
Kto powinien wziąć udział w warsztatach EventStorming?	191
Czego potrzebujesz do zorganizowania sesji EventStorming?	192
Przebieg warsztatów EventStorming	193
Krok 1. Nieustrukturyzowana eksploracja	193
Krok 2. Osie czasu	194
Krok 3. Możliwe problemy	195
Krok 4. Kluczowe zdarzenia	195
Krok 5. Polecenia	196
Krok 6. Reguły	197
Krok 7. Modele Odczytu	197
Krok 8. Systemy zewnętrzne	197
Krok 9. Agregaty	199
Krok 10. Konteksty Ograniczone	199
Odmiany	200
Kiedy korzystać z warsztatów EventStorming?	200
Wskazówki dotyczące facylitacji	201
Obserwuj dynamikę	202
Zdalne sesje EventStorming	202
Podsumowanie	202
Ćwiczenia	203
13. Projekt oparty na Dziedzinie w praktyce.....	204
Analiza strategiczna	205
Opis Dziedziny Biznesowej	205
Poznaj aktualny projekt	206
Strategia modernizacji	207
Modernizacja strategiczna	208
Modernizacja taktyczna	209
Pielęgnuj Język Wszechobecny	210
Praktyczny projekt DDD	213
Promowanie projektu DDD	213
Ujawnij metodologię DDD	213
Podsumowanie	215
Ćwiczenia	216

Część IV. Związki z innymi metodologiami i wzorcami	217
14. Mikrousługi	219
Co to jest usługa?	219
Co to jest „mikrousługa”?	220
Metoda jako usługa: czy to doskonałe mikrousługi?	221
Cel projektu	222
Złożoność systemu	223
Mikrousługi jako usługi głębokie	224
Mikrousługi jako moduły głębokie	225
Projektowanie DDD a granice mikrousług	226
Konteksty Ograniczone	226
Agregaty	229
Poddziedziny	229
Kompresowanie publicznych interfejsów mikrousług	230
Usługa Otwartego Hosta	230
Warstwa Antykorupcyjna	231
Podsumowanie	232
Ćwiczenia	232
15. Architektura sterowana zdarzeniami	234
Architektura sterowana zdarzeniami	234
Zdarzenia	235
Zdarzenia, Polecenia i Komunikaty	235
Struktura	236
Rodzaje zdarzeń	236
Projektowanie integracji sterowanej zdarzeniami	241
Rozproszona Wielka Kula Błota	241
Sprzężenie czasowe	242
Sprzężenie funkcjonalne	243
Sprzężenie implementacji	243
Refaktoryzacja kodu integracji sterowanej zdarzeniami	243
Heurystyka projektu sterowanego zdarzeniami	244
Podsumowanie	246
Ćwiczenia	246
16. Siatka danych	248
Analityczny model danych a transakcyjny model danych	248
Tabela faktów	249
Tabela wymiarów	250
Modele analityczne	251