

Spis treści (podsumowanie)

Wprowadzenie	xxi
1 Architektura oprogramowania bez tajemnic. <i>Zaczynamy!</i>	1
2 Cechy architektury. <i>Znaj swoje właściwości</i>	39
3 Dwa prawa architektury oprogramowania. <i>Kompromisy... nic, tylko kompromisy!</i>	77
4 Komponenty logiczne. <i>Elementy konstrukcyjne</i>	117
5 Style architektury. <i>Kategoryzacja i filozofie</i>	159
6 Architektura warstwowa. <i>Separując zagadnienia</i>	175
7 Modularne monolity. <i>Bazujące na dziedzinie</i>	203
8 Architektura mikrojądra. <i>Konstruowanie dostosowań</i>	233
9 Zrób to sam. <i>Aplikacja podróżnicza LuzTravel</i>	261
10 Architektura mikrousług. <i>Kawałek po kawałku</i>	287
11 Architektura sterowana zdarzeniami. <i>Asynchroniczne przygody</i>	331
12 Zrób to sam. <i>Sprawdzanie swojej wiedzy</i>	383
Dodatek A: pozostałości. <i>Sześć najważniejszych zagadnień, których nie opisaliśmy</i>	407
Skorowidz	421