

# Содержание

<b>Предисловие</b>	10
Для кого предназначена эта книга	11
Темы, рассмотренные в книге	12
Соглашения	13
<b>Благодарности</b>	14
<b>Об авторе</b>	15
<u>ГЛАВА 1</u>	
<b>Краткий обзор DDD</b>	17
Вреден ли DDD?	18
Хороший, плохой и эффективный дизайн	19
Стратегическое проектирование	23
Тактическое проектирование	24
Процесс обучения и уточнения знаний	25
Поехали!	26
<u>ГЛАВА 2</u>	
<b>Стратегическое проектирование с помощью ОГРАНИЧЕННЫХ КОНТЕКСТОВ и ЕДИНОГО ЯЗЫКА</b>	27
Эксперты проблемной области и бизнес-факторы	34
Типичный пример	37
Необходимость фундаментального стратегического проектирования	41
Ставьте проблемы и обобщайте	45
Разработка ЕДИНОГО ЯЗЫКА	51
Реализация сценариев	55
Далекие перспективы	57
Архитектура	57
Резюме	59
<u>ГЛАВА 3</u>	
<b>Стратегическое проектирование с помощью ПОДОВЛАСТЕЙ</b>	61
Что такое ПОДОВАСТЬ	62
Типы ПОДОВАСТЕЙ	62
Проблема сложности системы	63
Резюме	66

ГЛАВА 4

<b>Стратегическое проектирование на основе СВЯЗЫВАНИЯ КОНТЕКСТОВ</b>	67
Способы связывания контекстов	69
ПАРТНЕРСТВО	70
ОБЩЕЕ ЯДРО	70
КЛИЕНТ-ПОСТАВЩИК	71
КОНФОРМИСТ	71
ПРЕДОХРАНИТЕЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ	72
СЛУЖБА С ОТКРЫТЫМ ПРОТОКОЛОМ	73
ОБЩЕДОСТУПНЫЙ ЯЗЫК	73
ОТДЕЛЬНОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ	74
БОЛЬШОЙ КОМ ГРЯЗИ	74
Правильное использование СВЯЗЫВАНИЯ КОНТЕКСТОВ	76
Удаленный вызов процедур по протоколу SOAP	77
Протокол RESTful HTTP	78
РАССЫЛКА СООБЩЕНИЙ	80
Пример СВЯЗЫВАНИЯ КОНТЕКСТОВ	85
Резюме	88

ГЛАВА 5

<b>Тактическое проектирование с помощью АГРЕГАТОВ</b>	89
Зачем нужны АГРЕГАТЫ	90
Эмпирические правила проектирования АГРЕГАТОВ	95
Правило 1. Защищайте бизнес-инварианты в границах АГРЕГАТА	95
Правило 2. Проектируйте маленькие АГРЕГАТЫ	97
Правило 3. Ссылайтесь на другие АГРЕГАТЫ только по идентификаторам	98
Правило 4. Обновляйте другие АГРЕГАТЫ, руководствуясь принципом итоговой согласованности	99
Моделирование агрегатов	102
Тщательно выбирайте абстракции	107
Агрегаты правильного размера	109
Тестируемые модули	111
Резюме	112

ГЛАВА 6

<b>Тактическое проектирование с помощью СОБЫТИЙ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ</b>	113
Проектирование, реализация и использование СОБЫТИЙ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ	114

ИСТОЧНИКИ СОБЫТИЙ	121
Резюме	123

## ГЛАВА 7

<b>Инструментальные средства для повышения эффективности проектирования</b>	125
СОБЫТИЙНЫЙ ШТУРМ	126
Другие инструменты	138
Применение принципов DDD для гибкого проектирования	138
Начнем с начала	140
Использование SWOT-анализа	140
Всплески и долги моделирования	142
Идентификация задач и оценивание	143
Моделирование с ограничением времени	145
Реализация	146
Взаимодействие с ЭКСПЕРТАМИ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ	148
Резюме	149
<b>Библиография</b>	151
<b>Предметный указатель</b>	153