

Strategiczne monolity i mikrousługi : jak napędzać innowacyjność za pomocą przemysłanej architektury / Vaughn Vernon, Tomasz Jaskuła. – Gliwice, copyright © 2023

Spis treści

Przedmowa	11
Wstęp	15
Podziękowania	21
O autorach	25
Część I. Strategiczne uczenie się poprzez eksperymenty na potrzeby transformacji	27
Streszczenie	29
Rozdział 1. Cele biznesowe i transformacja cyfrowa	33
Transformacja cyfrowa — co jest jej celem?	34
Architektura oprogramowania — szybki przegląd	36
Dlaczego oprogramowanie się nie sprawdza?	37
Metafora długu	38
Entropia oprogramowania	39
Wielka kula błota	39
Bieżący przykład	40
Twoje przedsiębiorstwo a prawo Conwaya	44
Komunikacja dotyczy wiedzy	44
Głuchy telefon	46
Trudno dojść do porozumienia	47
Lecz nie jest to niemożliwe	47
(Nowe) podejście do strategii oprogramowania	49
Myślenie	49
Przemyślenie na nowo	51
Czy monolity są złe?	54
Czy mikrousługi są dobre?	55
Nie obwiniaj Agile	57
Wyrwać się z błota	59
Podsumowanie	60
Źródła	61
Rozdział 2. Podstawowe narzędzia strategicznego uczenia się	62
Decyzje: właściwe i niewłaściwe, wczesne i późne	63
Kultura i zespoły	66

Porażka to nie koniec	67
Kultura porażki to nie kultura zrzucania winy	68
Jak właściwie rozumieć prawo Conwaya?	69
Umożliwianie bezpiecznego eksperymentowania	73
Najpierw moduły	73
Wdrożenie na koniec	77
Wszystko pomiędzy	79
Zdolności biznesowe, procesy biznesowe i cele strategiczne	79
Celowe dostarczanie	83
Podejmowanie decyzji za pomocą Cynefin	86
Gdzie jest spaghetti i jak długo się je gotuje?	90
Architektura strategiczna	90
Zastosowanie narzędzi	92
Podsumowanie	95
Źródła	96

Rozdział 3. Eksperymentowanie i odkrywanie zorientowane na zdarzenia **98**

Polecenia i zdarzenia	99
Stosowanie modeli oprogramowania	101
Szybkie uczenie się przy użyciu EventStormingu	102
Kiedy konieczne są sesje zdalne	104
Prowadzenie sesji	105
Modelowanie ogólnej wizji	109
Zastosowanie narzędzi	111
Podsumowanie	117
Źródła	118

Część II. Wspieranie innowacji biznesowych **119**

Streszczenie **121**

Rozdział 4. Ukierunkowanie na dziedzinę **125**

Dziedziny i poddziedziny	127
Podsumowanie	130
Źródła	131

Rozdział 5. Wiedza kontekstowa **132**

Kontekst ograniczony i język wszechobecny	132
Dziedzina główna	136
Poddziedziny pomocnicze, generyczne i mechanizmy techniczne	138
Poddziedziny pomocnicze	138
Poddziedziny generyczne	139
Mechanizmy techniczne	139
Zdolności biznesowe i konteksty	140
Nie za dużo, nie za mało	142
Podsumowanie	143

Źródła	144
Rozdział 6. Mapowanie, porażka i sukces — wybierz dwa	145
Mapowanie kontekstów	145
Partnerstwo	147
Wspólny rdzeń	149
Klient - Dostawca	150
Konformizm	152
Warstwa przeciwuszkodzeniowa	154
Usługa open-host	155
Język opublikowany	160
Osobne drogi	163
Modelowanie topografii	163
Ponoszenie porażek i odnoszenie sukcesów	166
Zastosowanie narzędzi	169
Podsumowanie	173
Źródła	174
Rozdział 7. Modelowanie konceptów dziedzinowych	175
Encje	176
Obiekty wartości	176
Agregaty	178
Usługi dziedzinowe	179
Zachowania funkcyjne	179
Zastosowanie narzędzi	181
Podsumowanie	182
Źródła	182
Część III. Architektura zorientowana na zdarzenia	183
Streszczenie	185
Rozdział 8. Architektura podstaw	189
Style architektoniczne, wzorce i czynniki decyzyjne	191
Porty i adaptory (architektura heksagonalna)	191
Modularyzacja	197
Zapytania/odpowiedzi REST	201
Atrybuty jakości	203
Bezpieczeństwo	203
Prywatność	206
Wydajność	208
Skalowalność	210
Wytrzymałość — niezawodność i odporność na błędy	211
Złożoność	212
Zastosowanie narzędzi	213
Podsumowanie	213
Źródła	214

Rozdział 9. Architektury oparte na komunikatach i zdarzeniach	216
REST oparty na komunikatach i zdarzeniach	220
Dzienniki zdarzeń	221
Subscriber polling	222
Server-Sent Events	223
Zarządzanie procesami i oparte na zdarzeniach	224
Event Sourcing	227
CQRS	231
Serverless i Function as a Service	232
Zastosowanie narzędzi	234
Podsumowanie	234
Źródła	235
 Część IV. Tworzenie przemysłowej architektury — dwie ścieżki	 237
Streszczenie	239
 Rozdział 10. Monolity na poważnie	 243
Zarys historyczny	245
Poprawnie od samego początku	248
Zdolności biznesowe	248
Decyzje architektoniczne	251
Od chaosu do ładu	256
Zmiany na zmianach	258
Rozerwanie sprzężenia	261
Utrzymanie stanu właściwego	265
Podsumowanie	266
Źródła	267
 Rozdział 11. Od monolitu do mikrousług	 268
Przygotowanie mentalne	268
Od modularnego monolitu do mikrousług	271
Od monolitu wielkiej kuli błota do mikrousług	275
Interakcje użytkowników	276
Harmonizacja zmian danych	278
Co należy udusić?	283
Odłączanie starszego monolitu	285
Podsumowanie	286
Źródła	287
 Rozdział 12. Równowaga i strategia	 288
Równowaga a atrybuty jakości	288
Strategia i cel	289
Cele biznesowe kierują transformacją cyfrową	289
Używanie narzędzi strategicznego uczenia się	290
Lekkie modelowanie oparte na zdarzeniach	291

Wspieranie innowacji biznesowych	292
Architektura zorientowana na zdarzenia	292
Monolity jako najważniejsze zagadnienie	293
Tworzenie mikrouслуг z monolitu	293
Równowaga wymaga bezstronności, innowacja jest niezbędna	294
Podsumowanie	295
Źródła	296

oprac. BPK