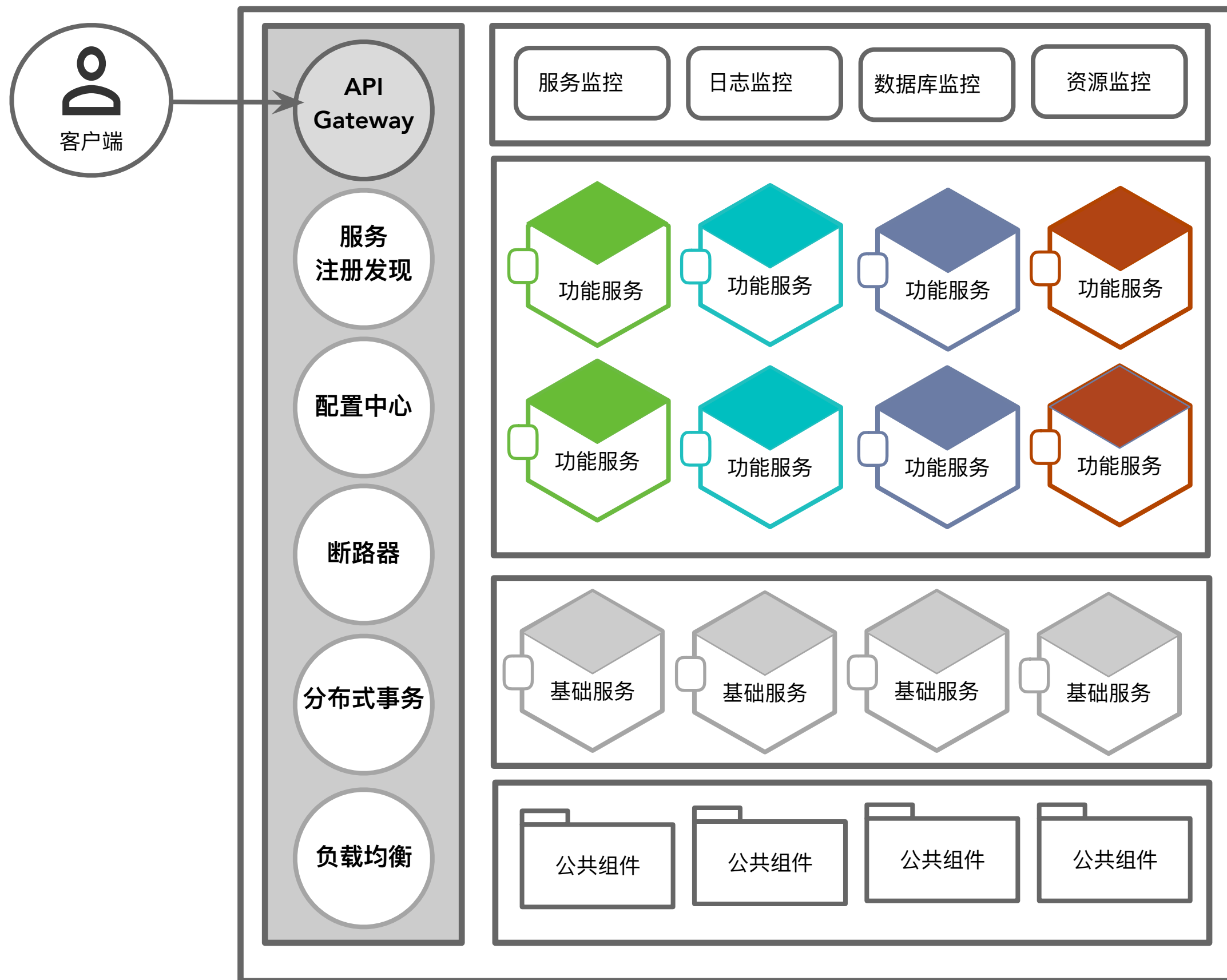


微服务中的领域驱动设计

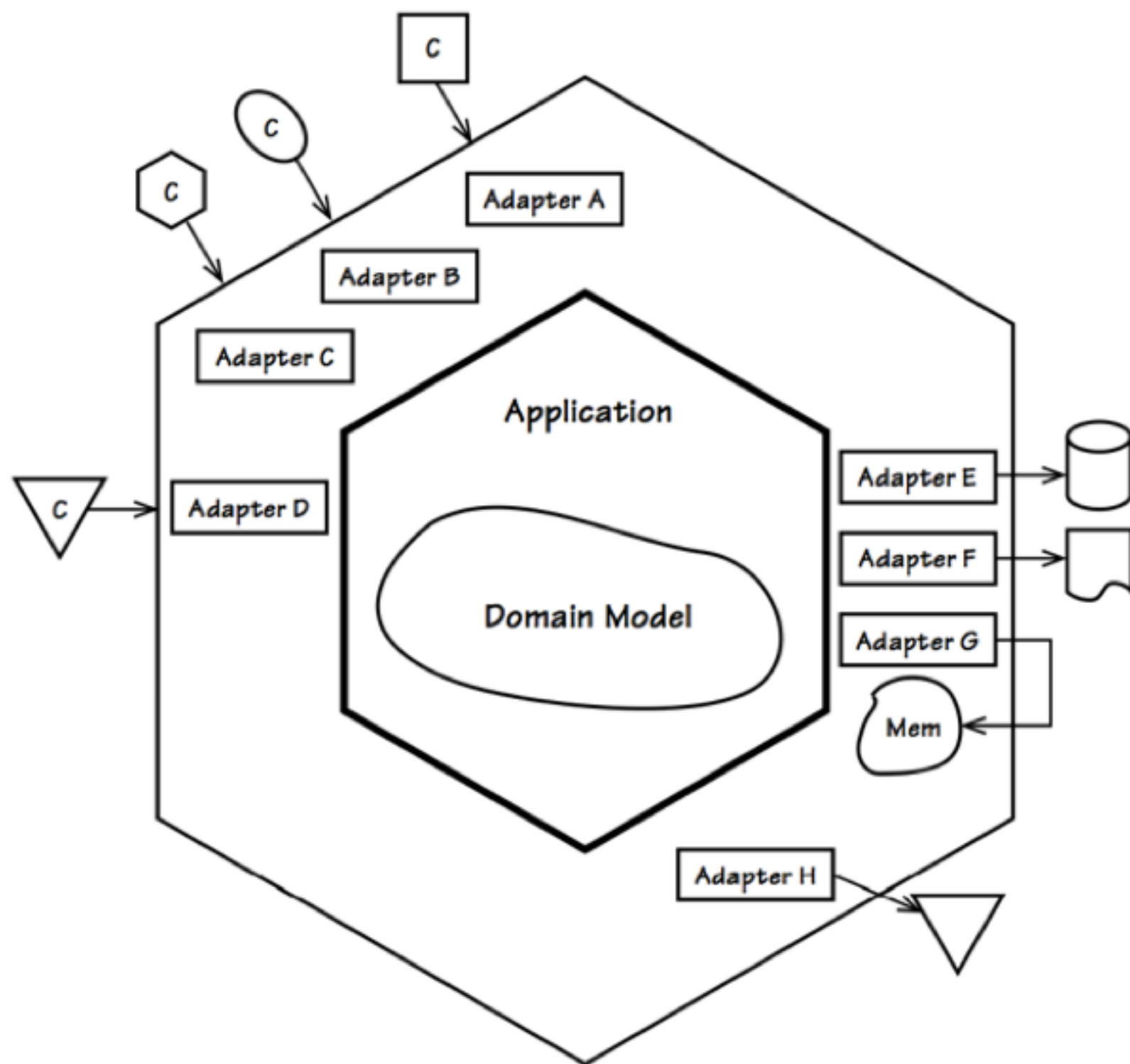
张逸



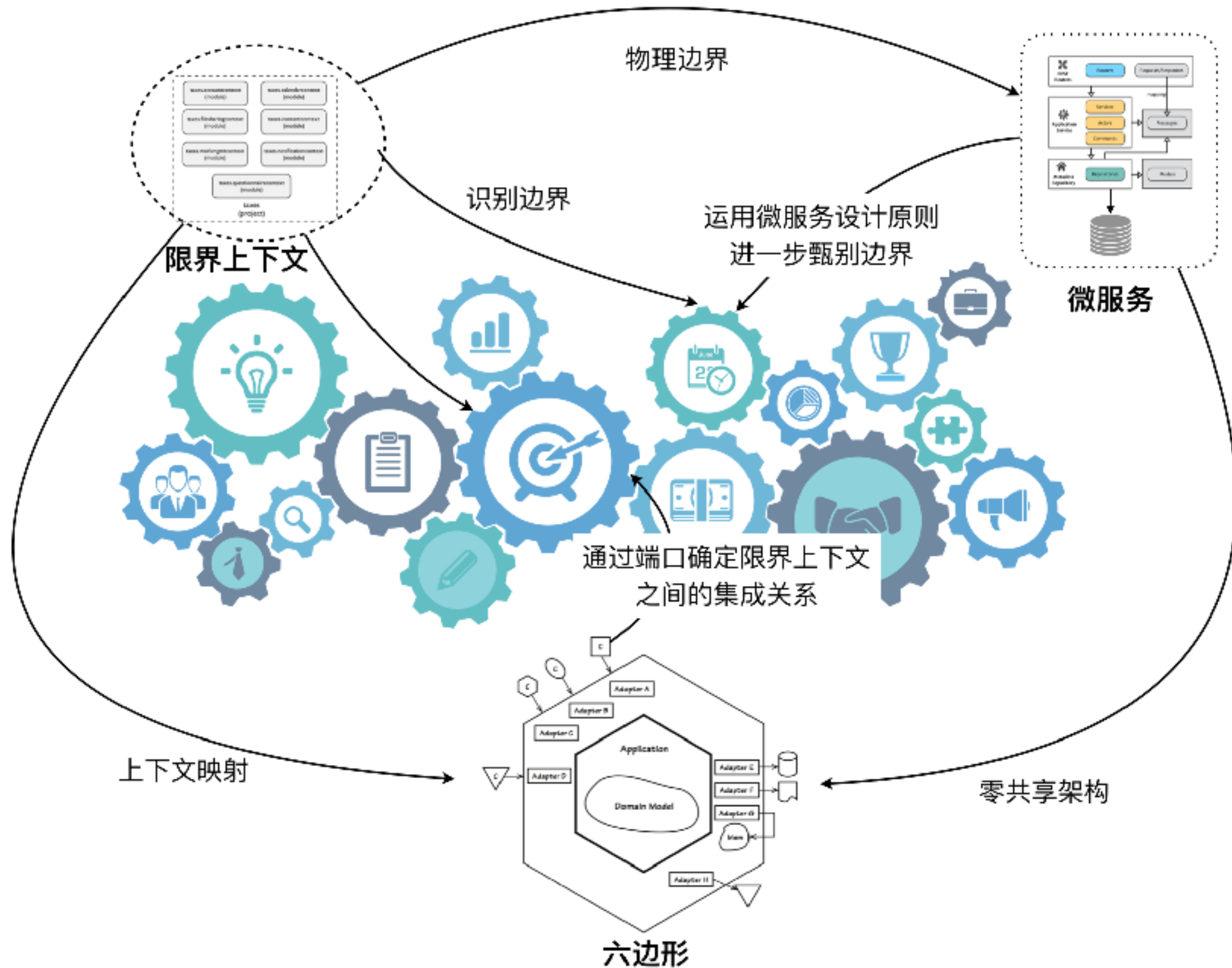
微服务架构风格



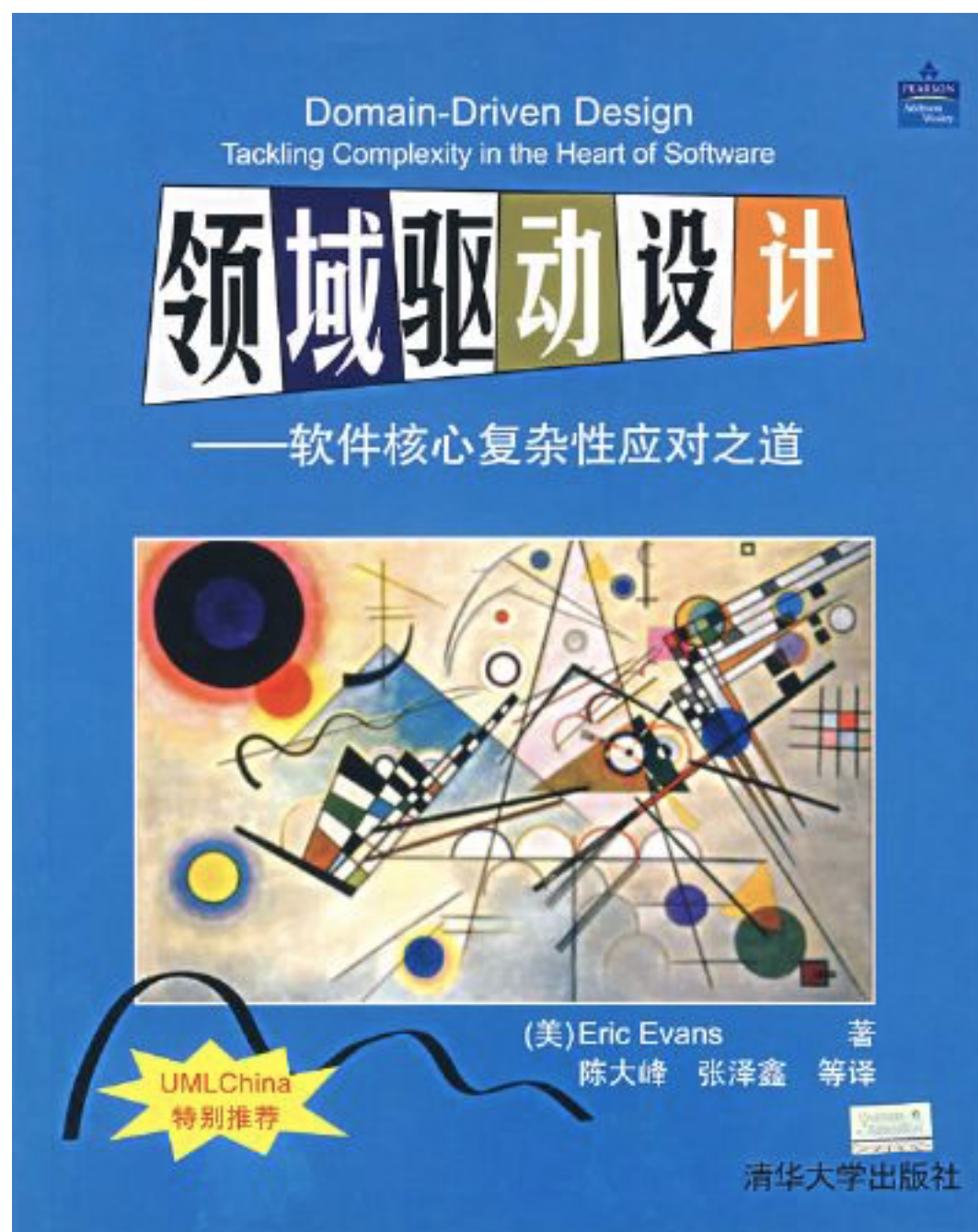
六边形架构



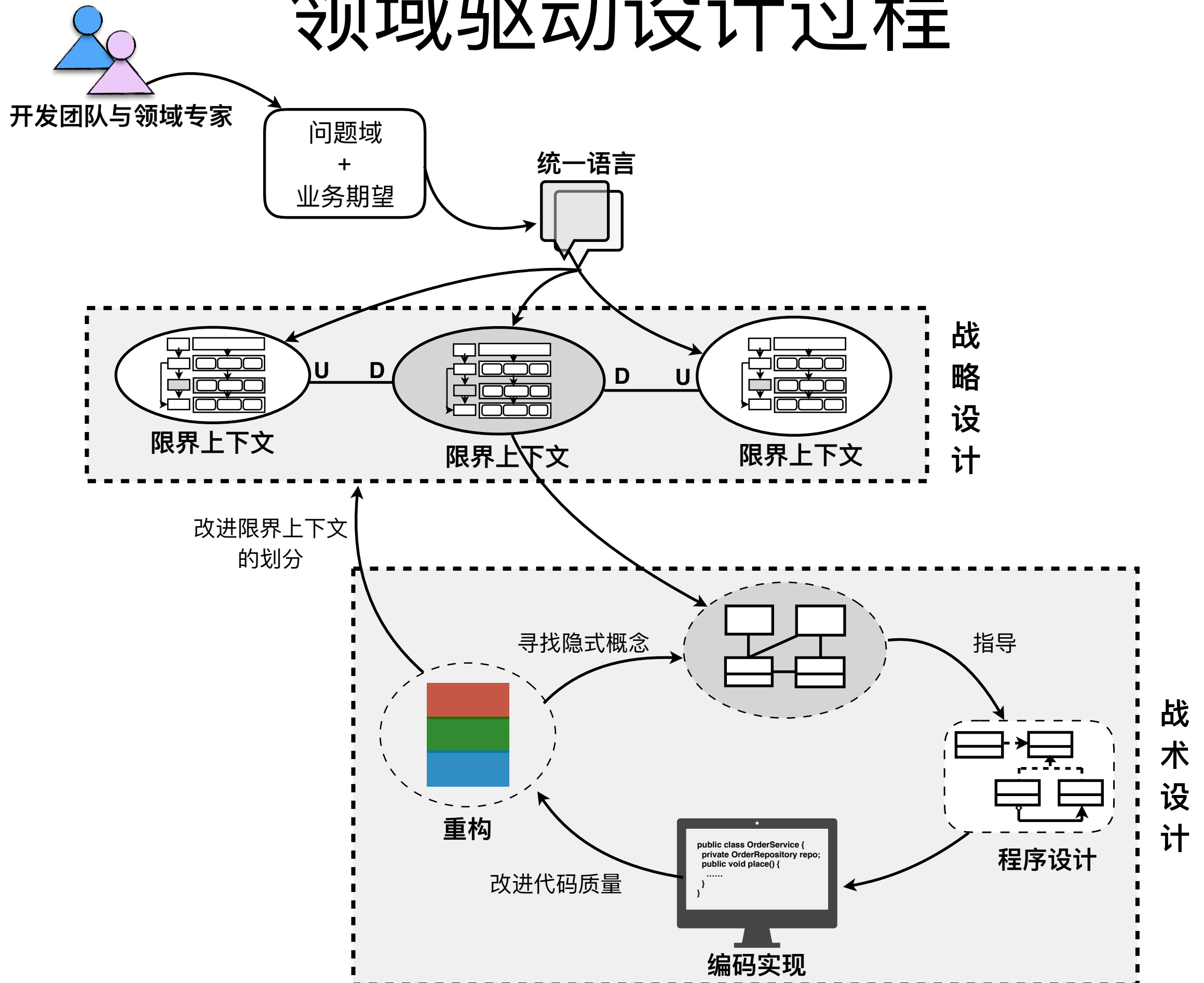
Bounded Context = 微服务



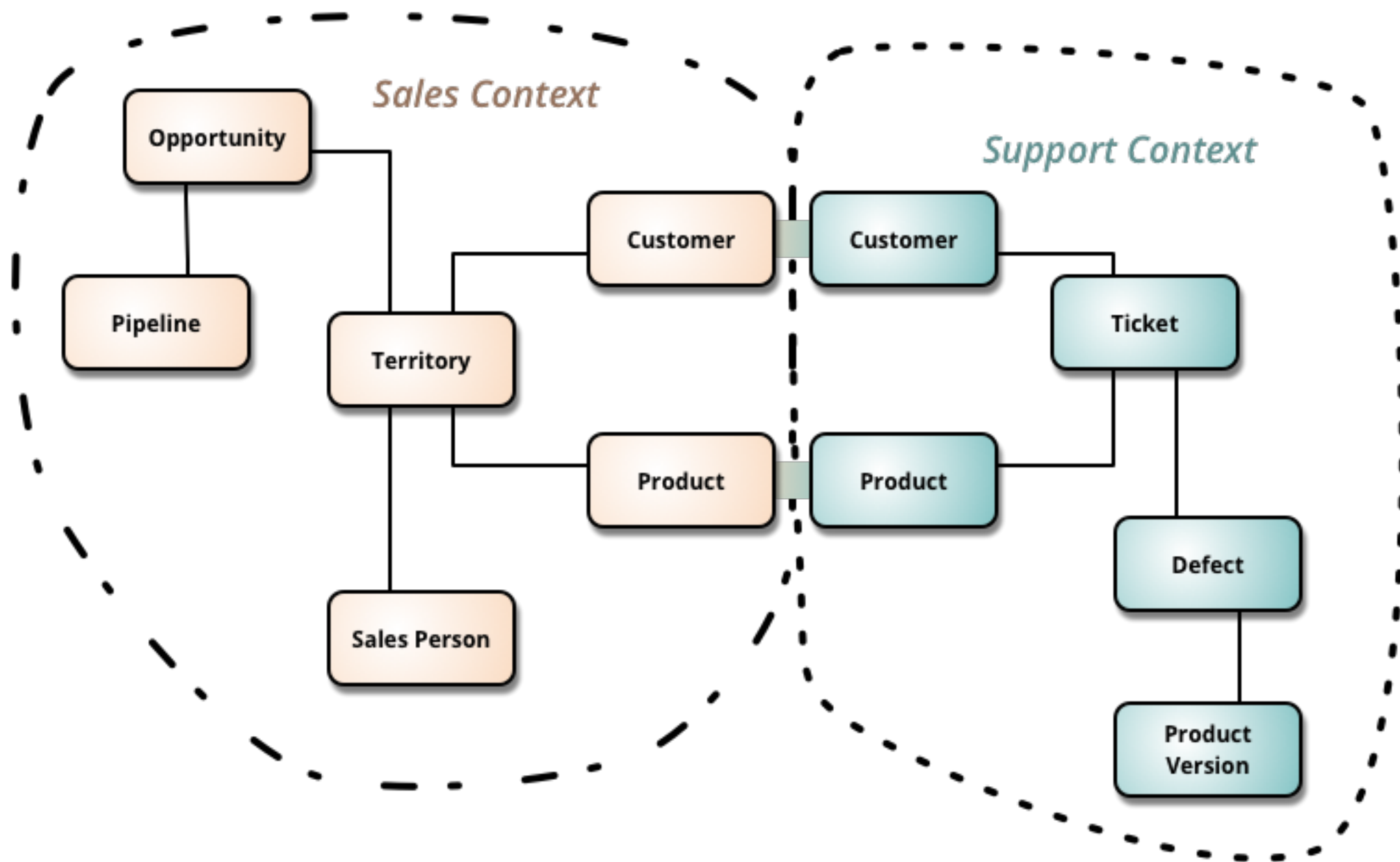
领域驱动设计



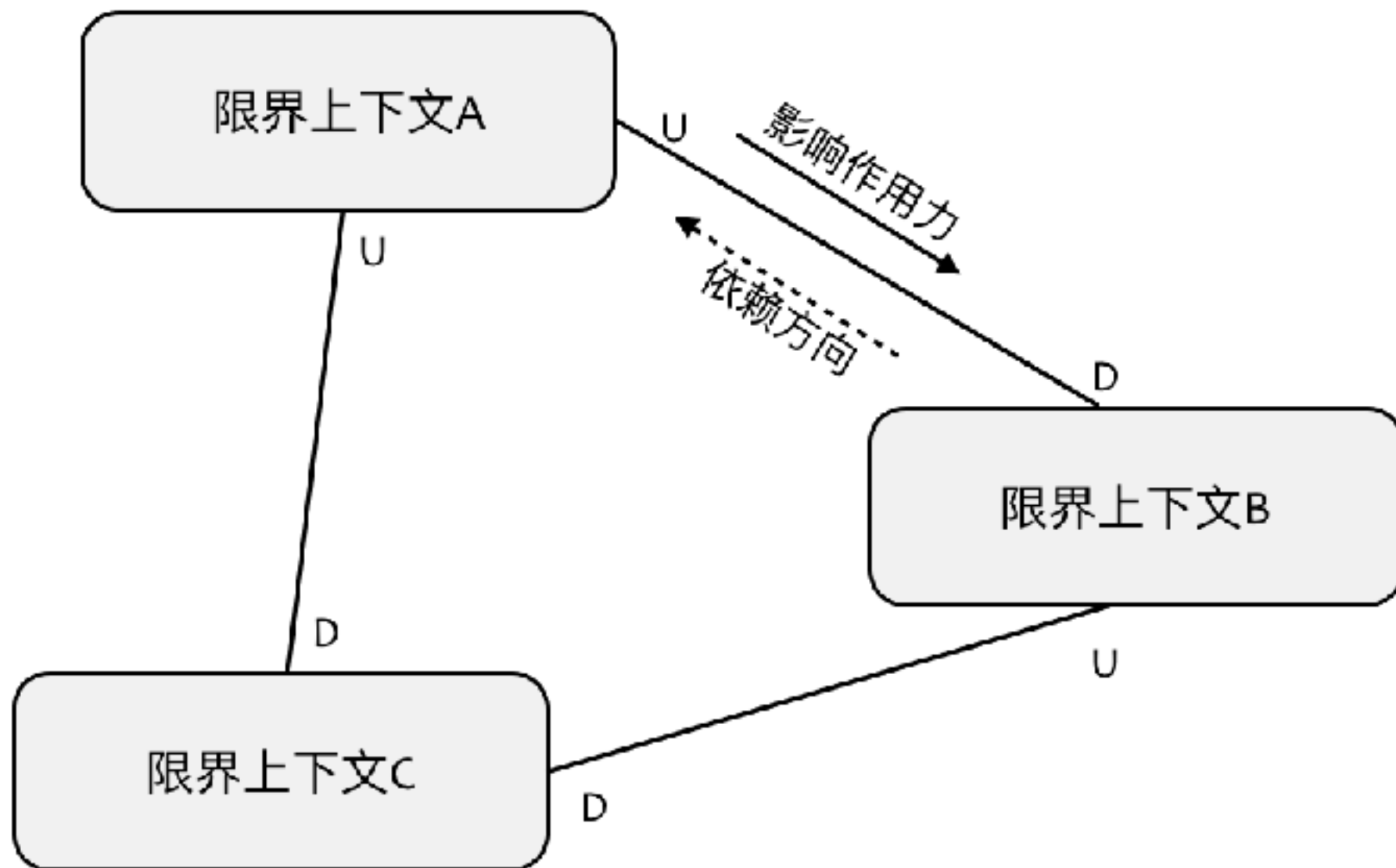
领域驱动设计过程



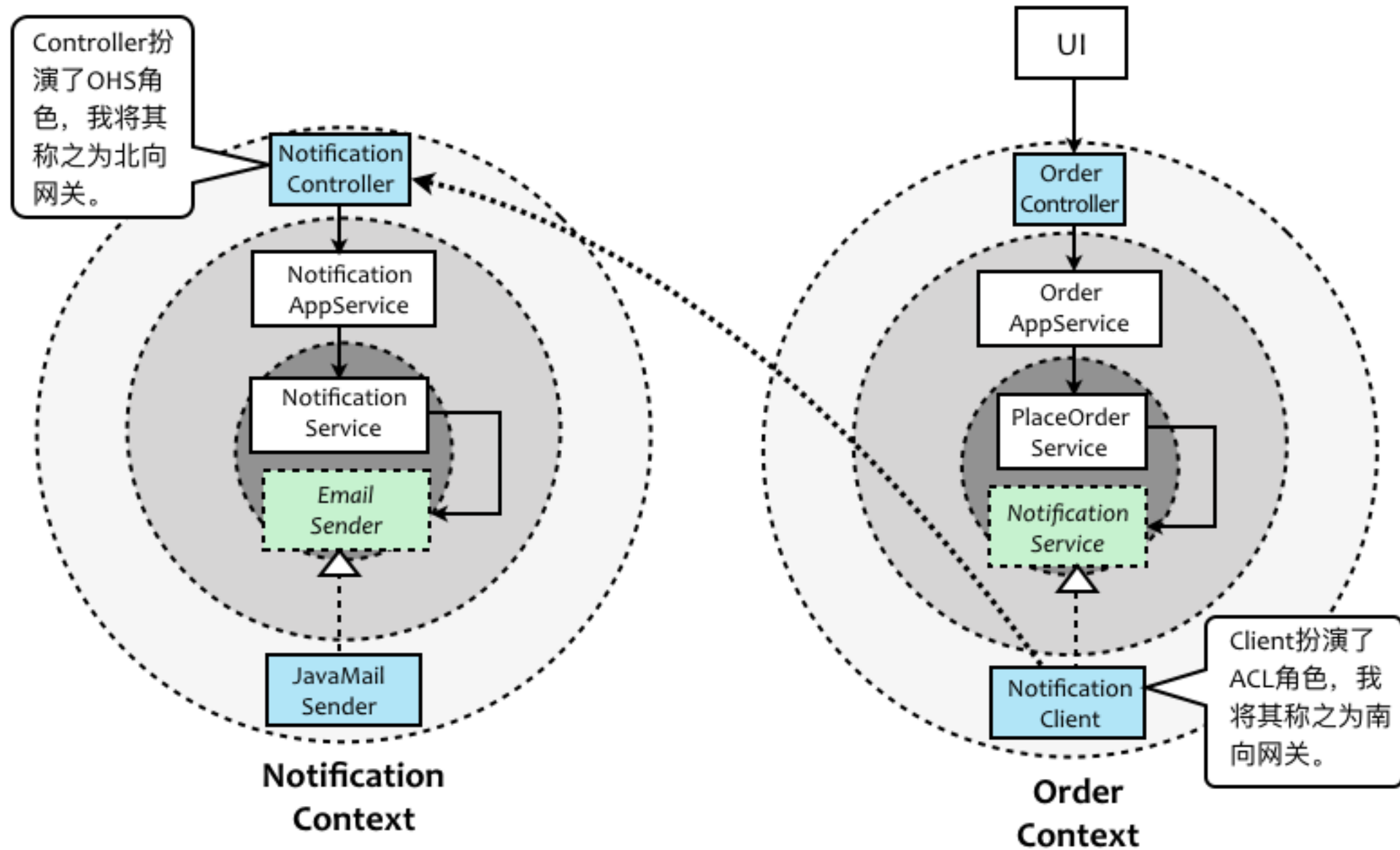
Bounded Context



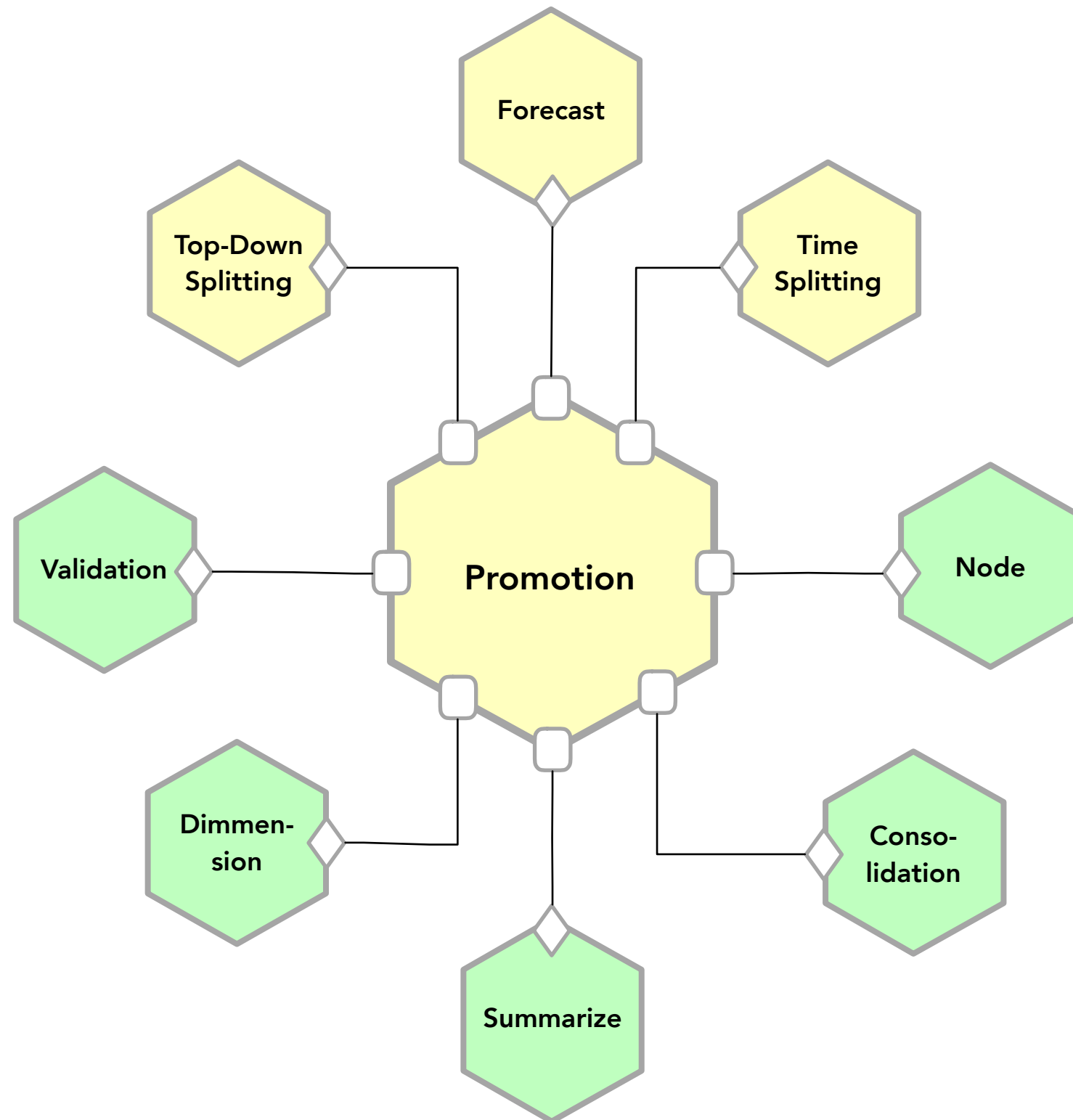
Context Map



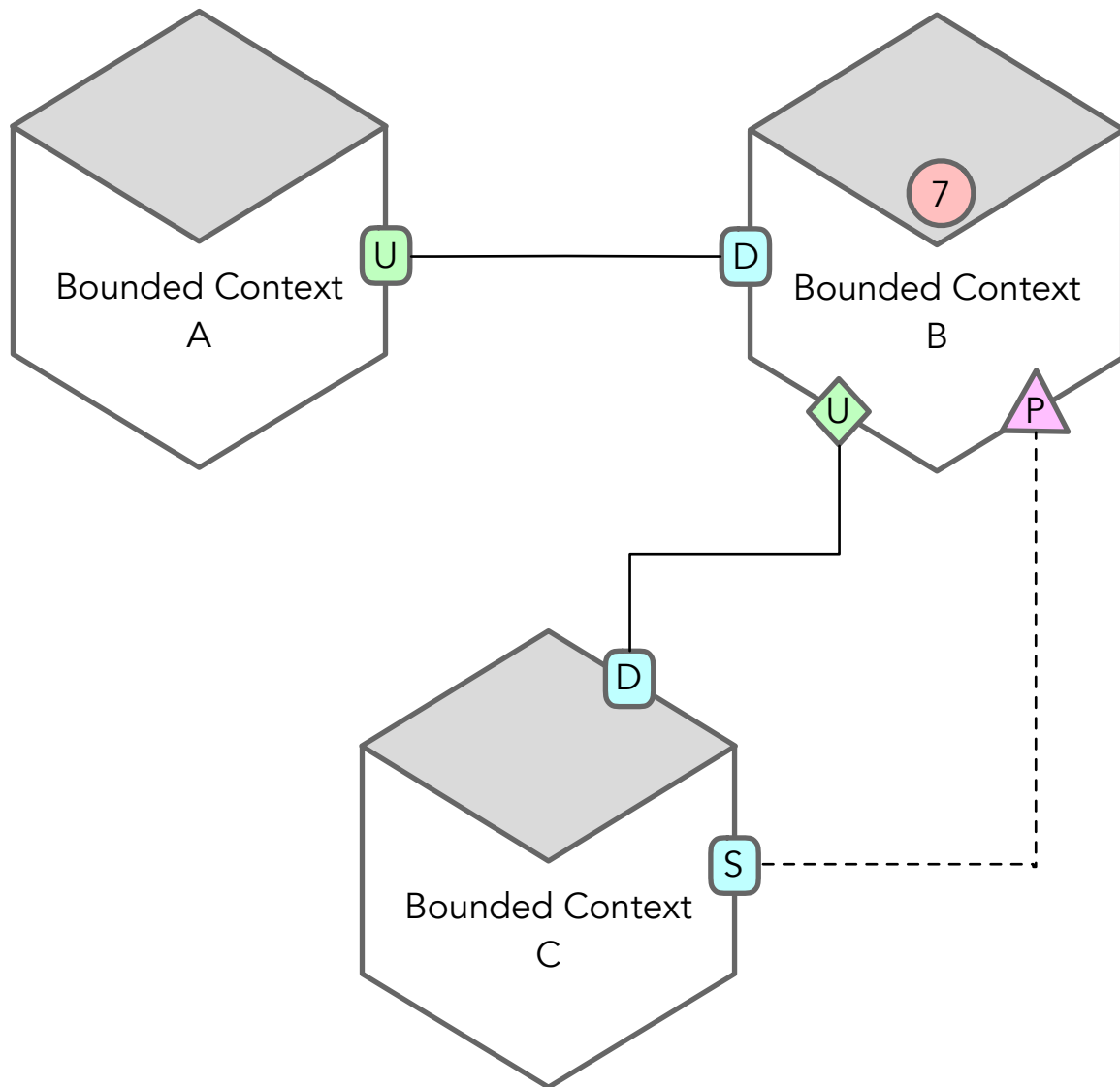
Context Map



Bounded Context = 六边形



微服务的协作



命令：一个动作，是一个要求其它服务完成某些操作的请求，它会改变系统的状态。命令会要求响应。

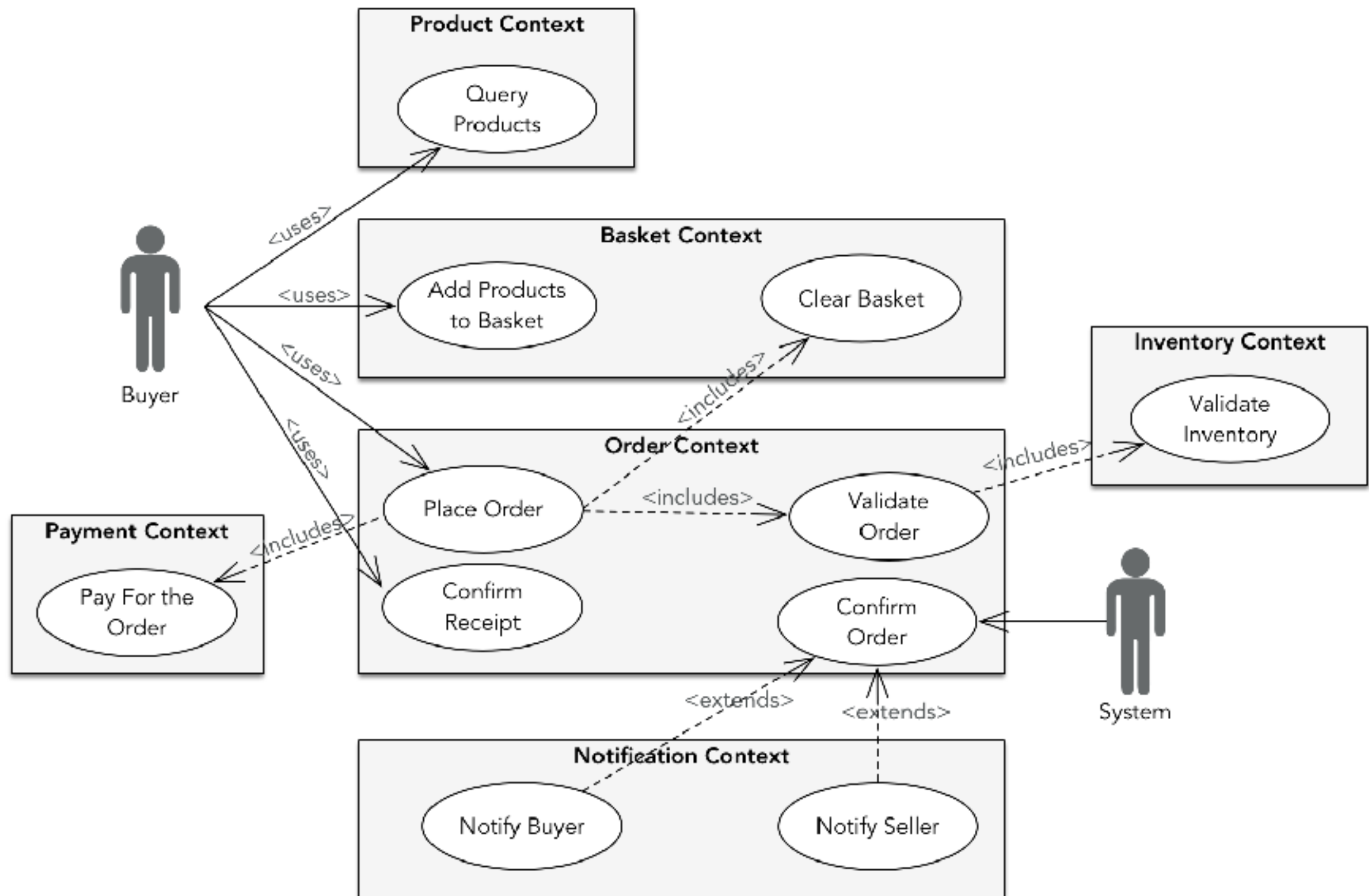


查询：一个请求，查看是否发生了什么事。重要的是，查询操作没有副作用，它们不会改变系统的状态。

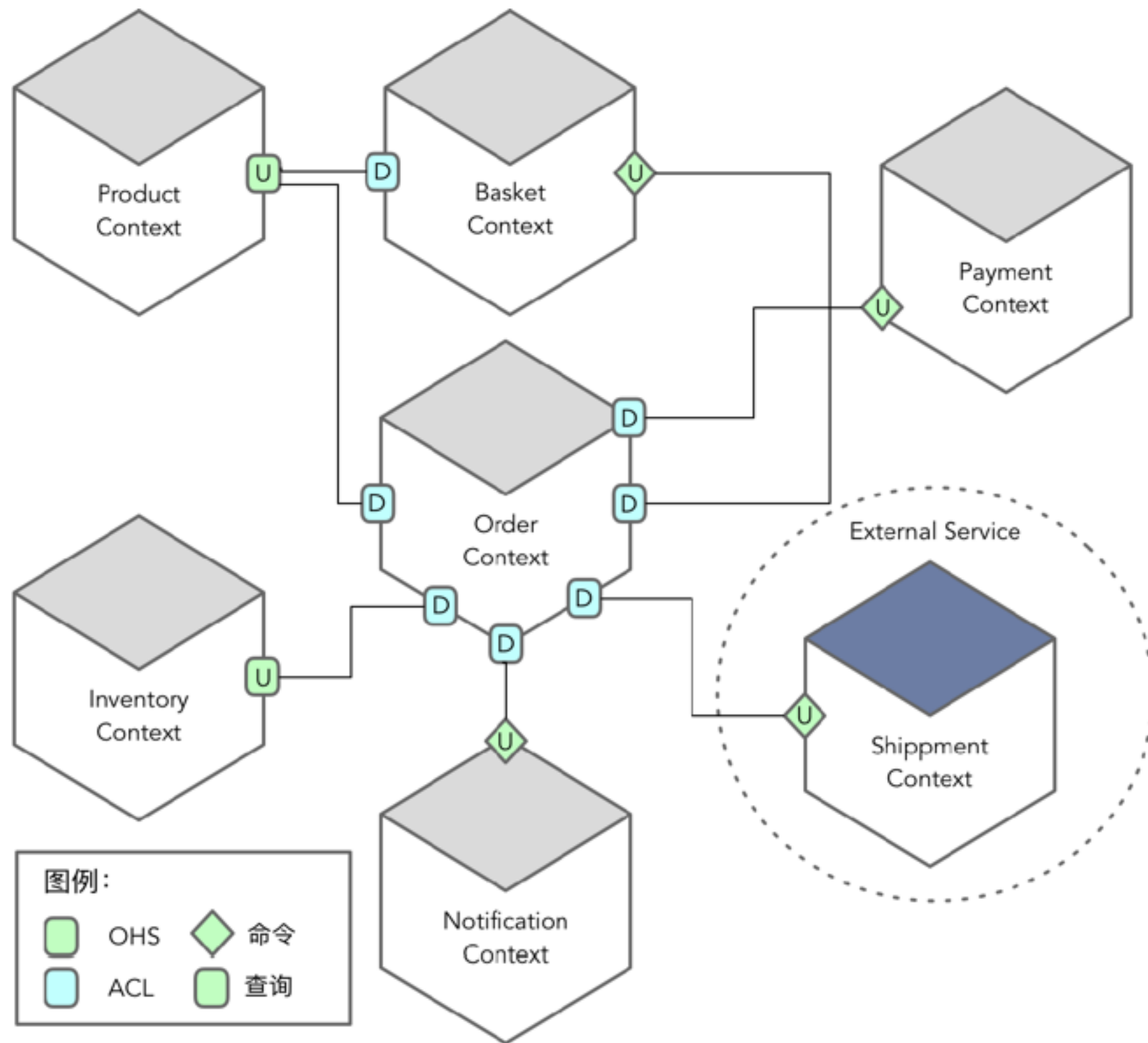


事件：既是事实又是触发器，用通知的方式向外部表明发生了某些事。

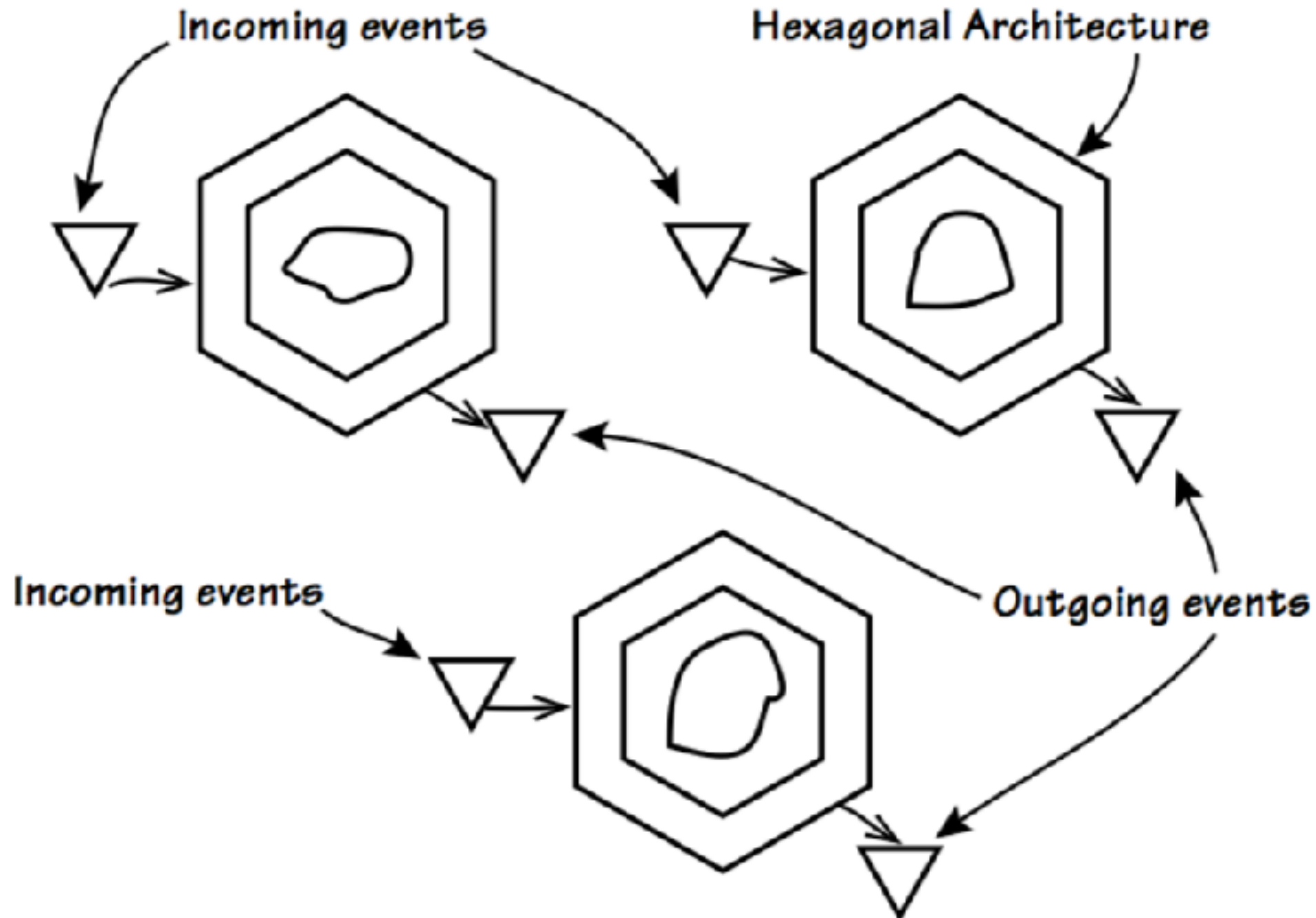
案例：订单流程



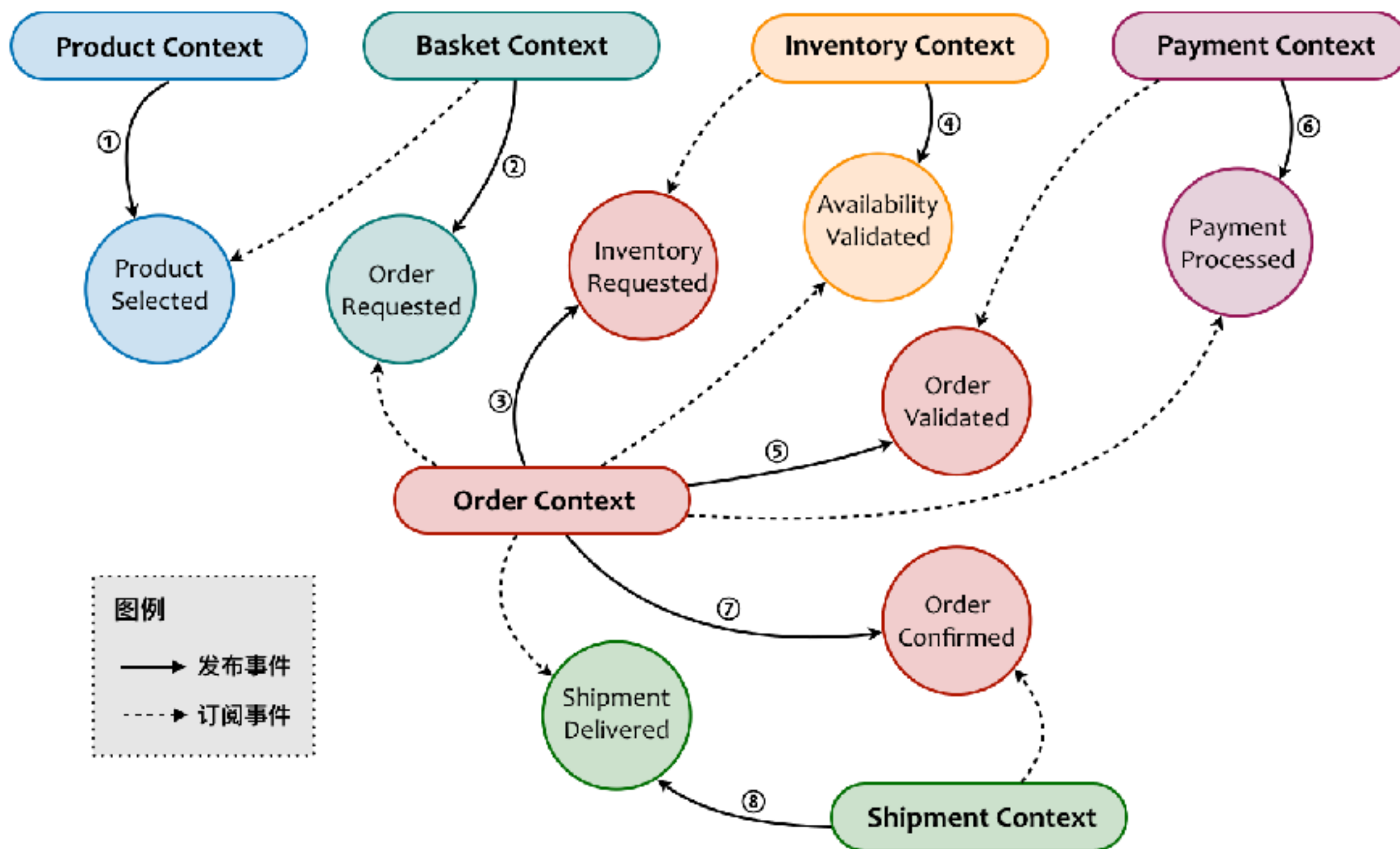
OHS与ACL（命令和查询）



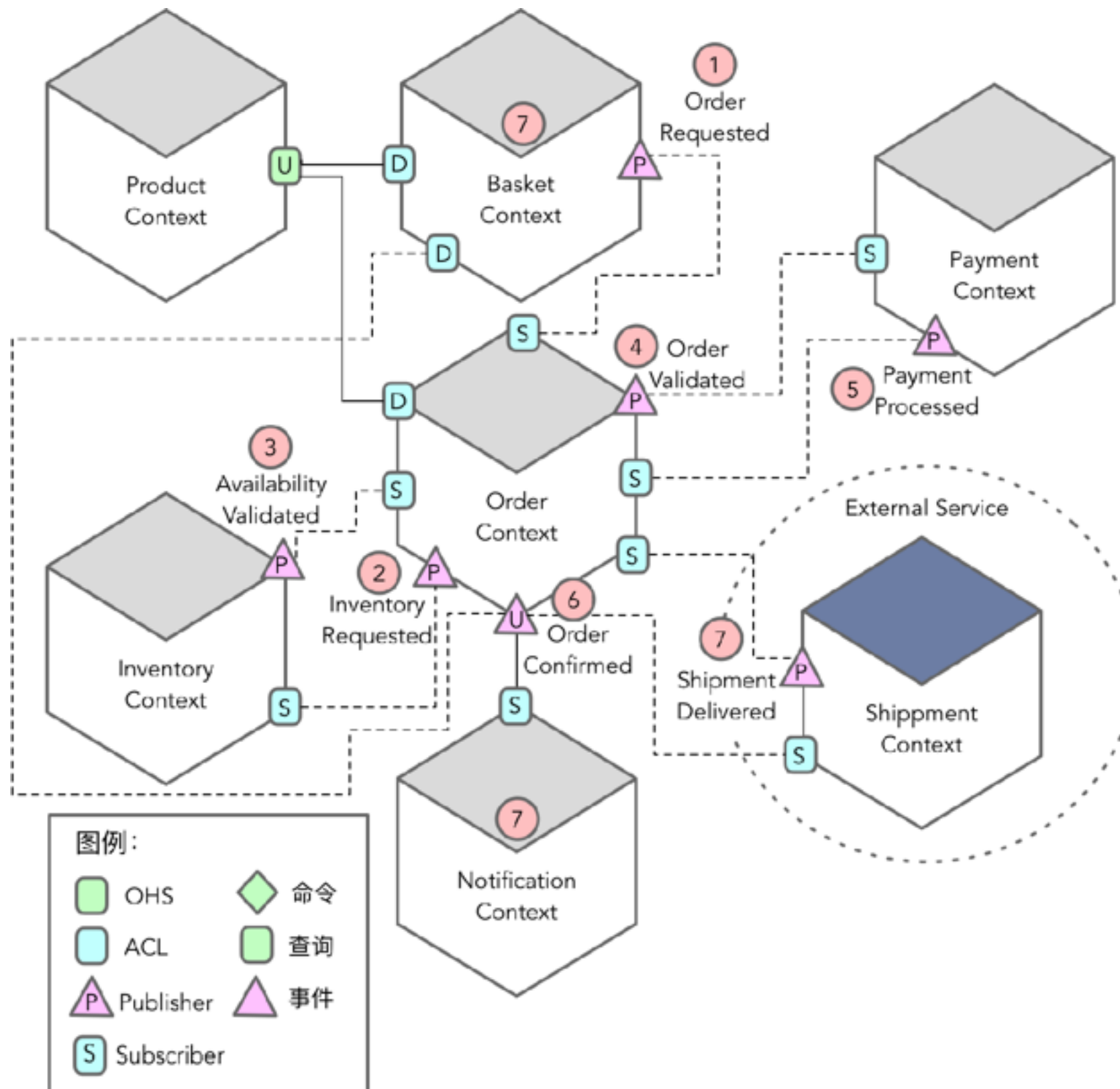
EDA-Event Driven Architecture



事件机制



Publisher-Subscriber(事件)





DDD高端俱乐部

知识星球

长按扫码预览社群内容
和星主关系更近一步



谢谢！