

意图

寻找架构的来处

周爱民

@aimingoo

blog.csdn.net/aimingoo

aiming@gmail.com

内容

- 架构是什么？
- 什么是意图？
- 如何获得与确认意图？

不包括的内容

- 设计问题
- 架构、框架与库的实作问题
- 语言及其细节问题
- 软件工程、组织及其相关问题

- 1、领域
- 2、架构
- 3、架构意图

Concept

概念

层次或领域的不同



业务架构

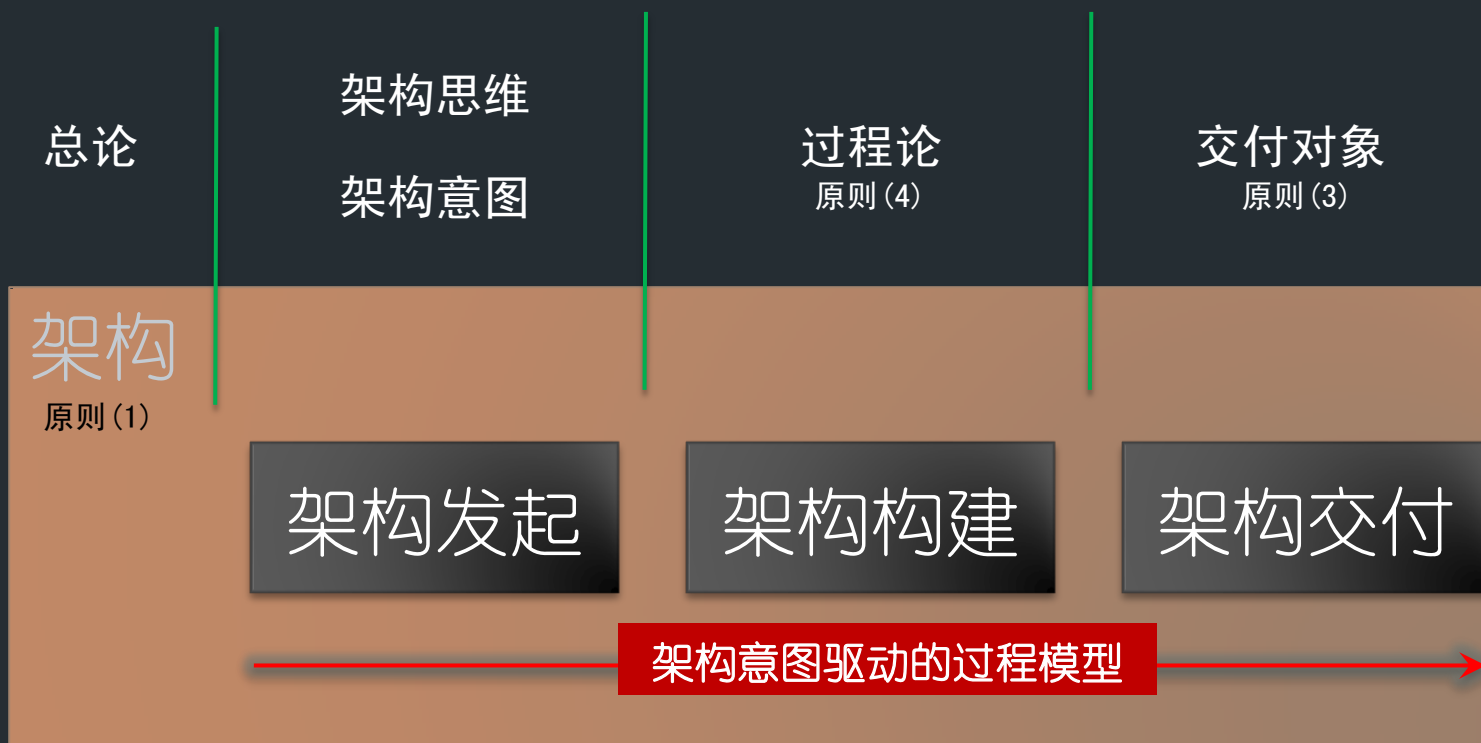
系统架构

平台架构

技术架构

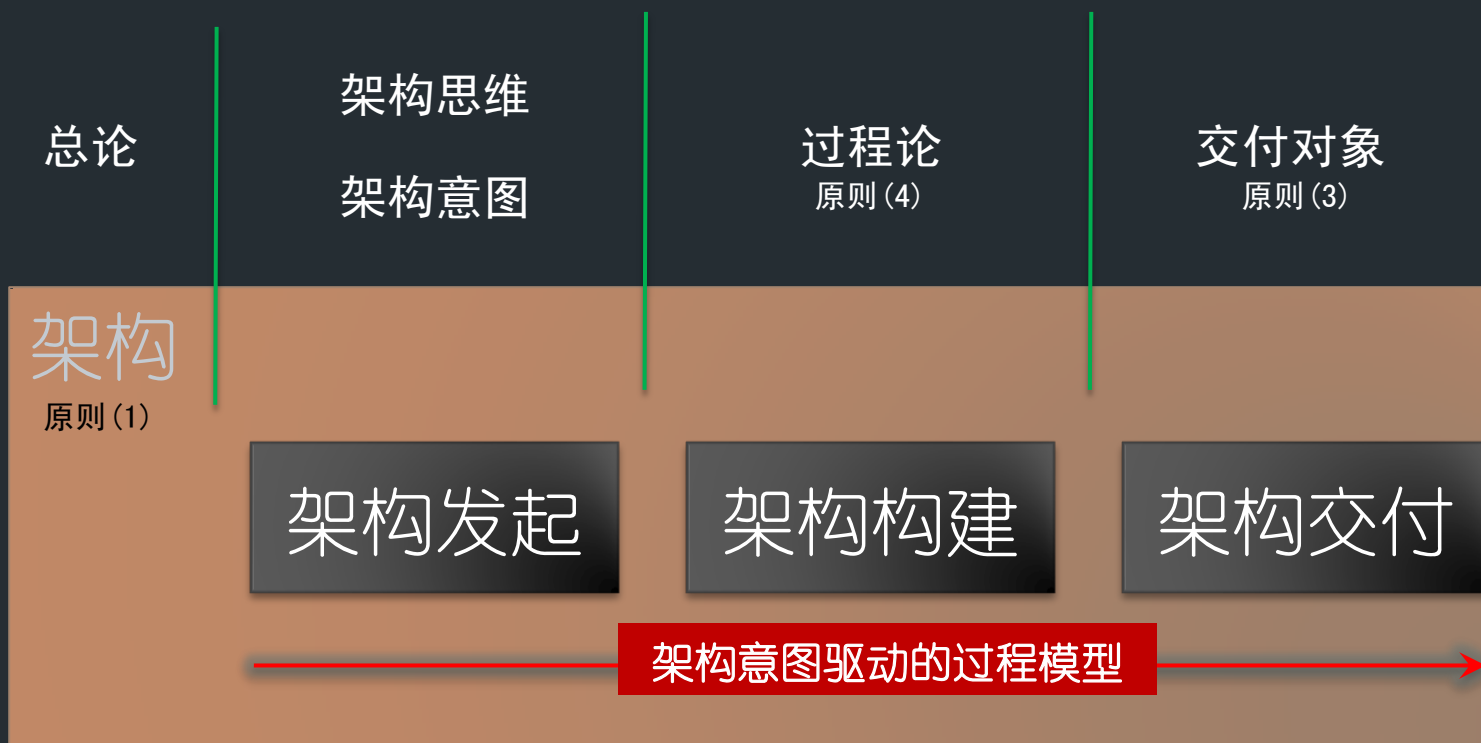
知识结构与定位

架构的核心指导原则(1~5)



知识结构与定位

架构的核心指导原则(1~5)



知识结构与定位

架构

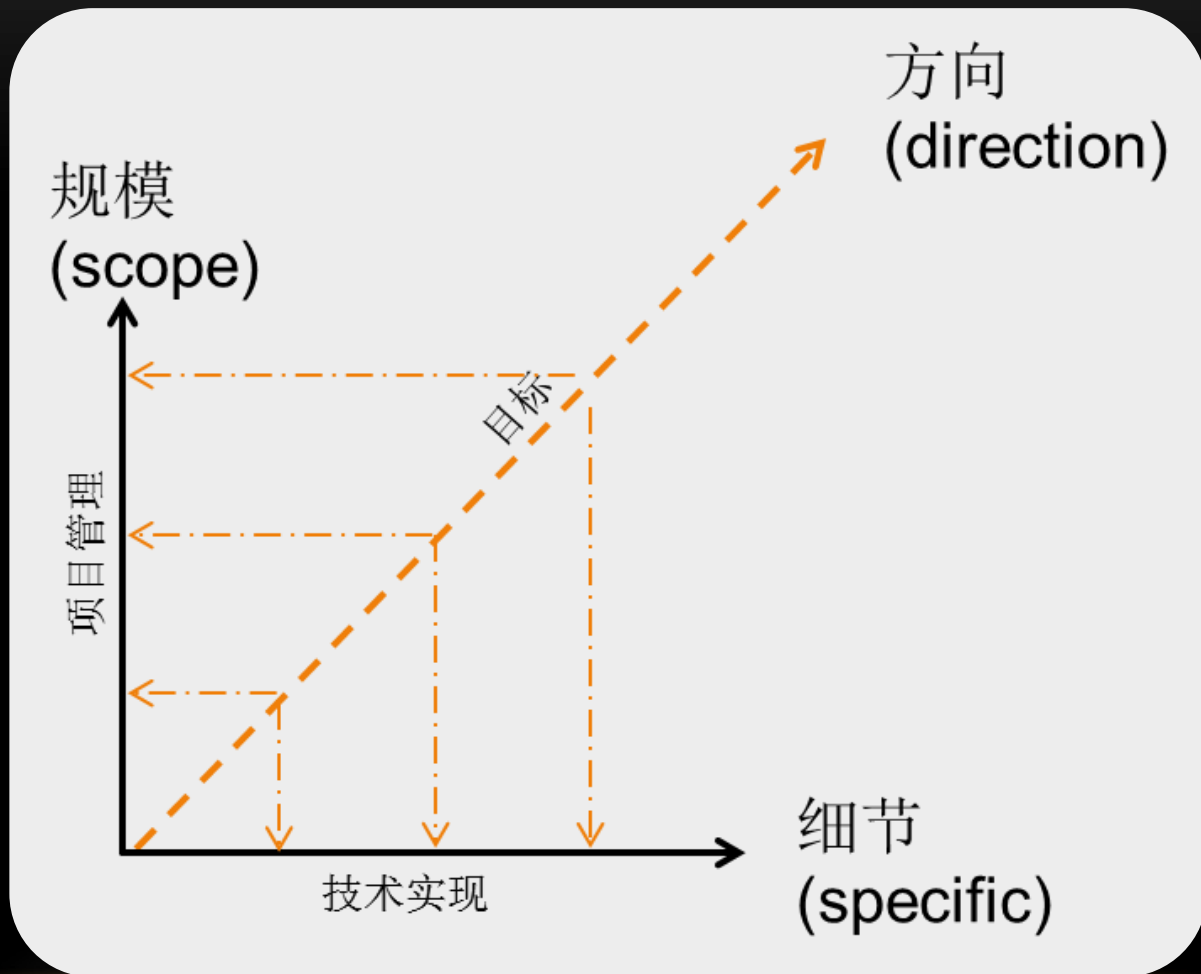
架构意图

架构发起

架构意图驱动的过程模型



架构是什么



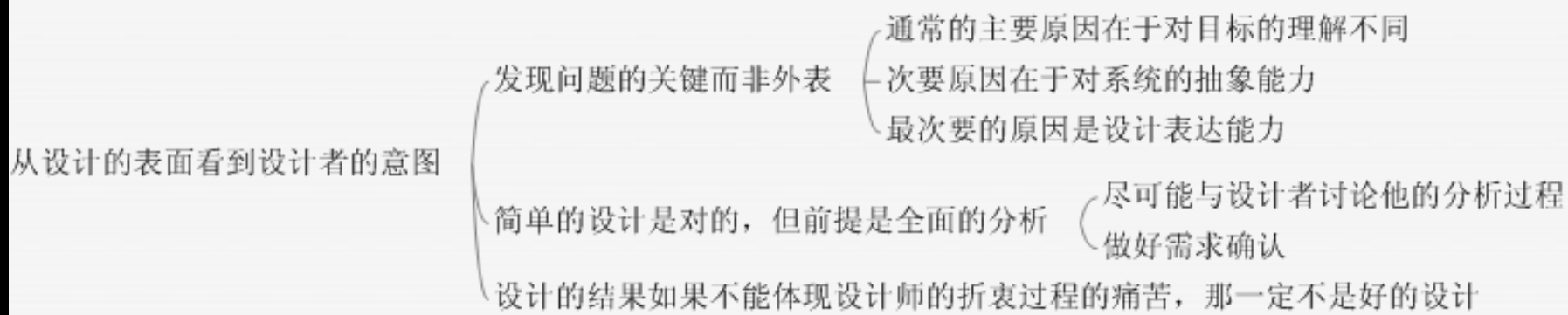
- 1、产出
- 2、意图

Intention

意图

意图：出发点

➤ /架构师的能力模型/技术技能/实现能力/设计能力/设计评估



从结果看到意图

➤ 从架构能力模型开始，讲HTML5中的意图

序号	标签	描述	HTML4.01	HTML5
1	<!--...-->	定义注释。	4	5
2	<!DOCTYPE>	定义文档类型。	4	5
3	<a>	定义超链接。	4	5
4	<abbr>	定义缩写。	4	5
5	<acronym>	不支持。定义首字母缩写。	4	
6	<address>	定义地址元素。	4	5
7	<applet>	不支持。定义 applet。	4	
8	<area>	定义图像映射中的区域。	4	5
9	<article>	定义 article。		5
10	<aside>	定义页面内容之外的内容。		5
11	<audio>	定义声音内容。		5
12		定义粗体文本。	4	5
13	<base>	定义页面中所有链接的基准 URL。	4	5
14	<basefont>	不支持。请使用 CSS 代替。	4	
15	<bdo>	定义文本显示的方向。	4	5
16	<big>	不支持。定义大号文本。	4	
17	<blockquote>	定义长的引用。	4	5
18	<body>	定义 body 元素。	4	5
19	 	插入换行符。	4	5
20	<button>	定义按钮。	4	5
21	<canvas>	定义图形。		5

- 1、架构是生产
- 2、架构是建筑
- 3、架构是艺术

Soul

架构意图是架构的灵魂

过程论下的架构的本质问题



过程论下的架构的本质问题

- 架构是一个过程，而非一个结果
- 一滴水滴落的过程中，有多少个形态的变化？



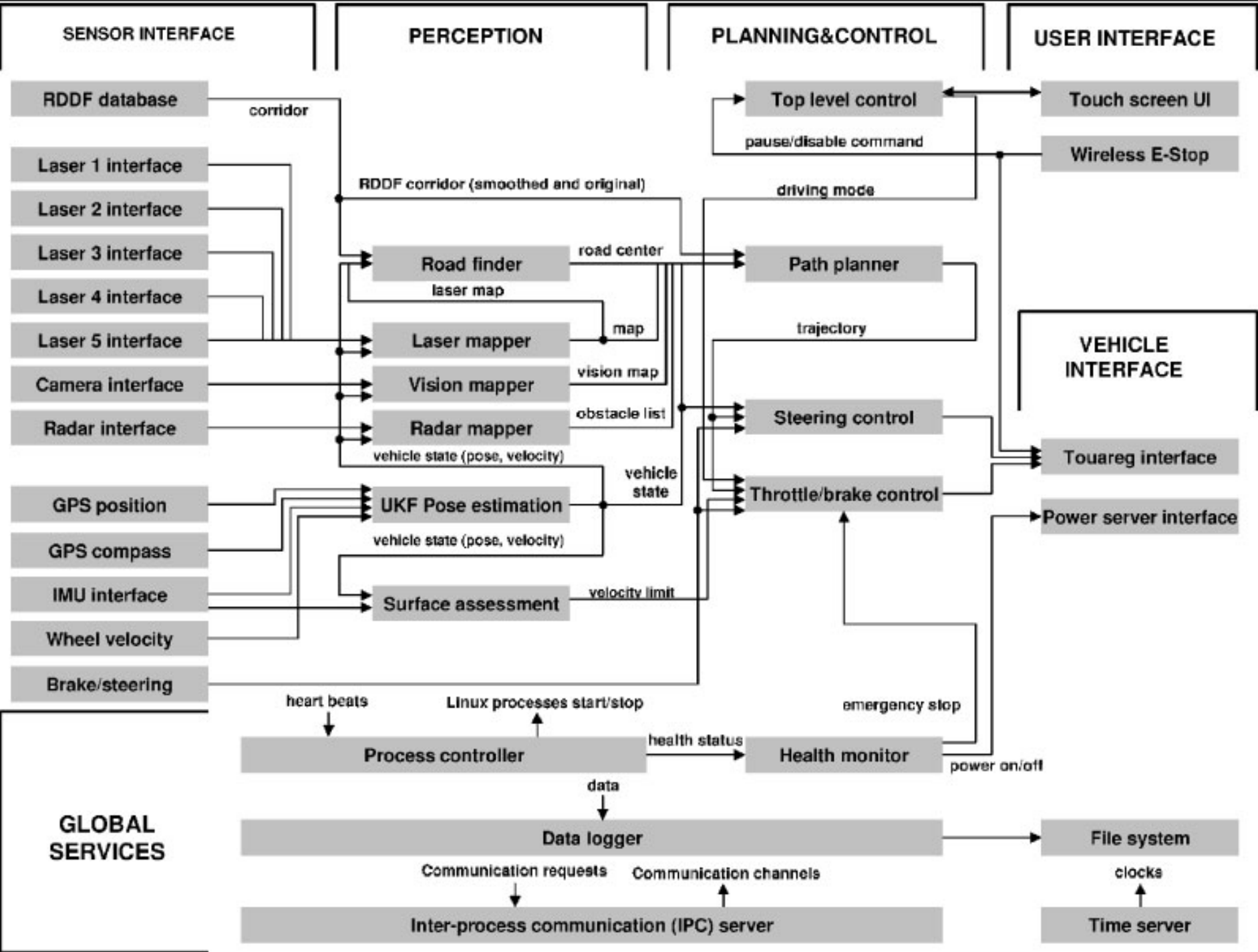
过程论下的架构的本质问题

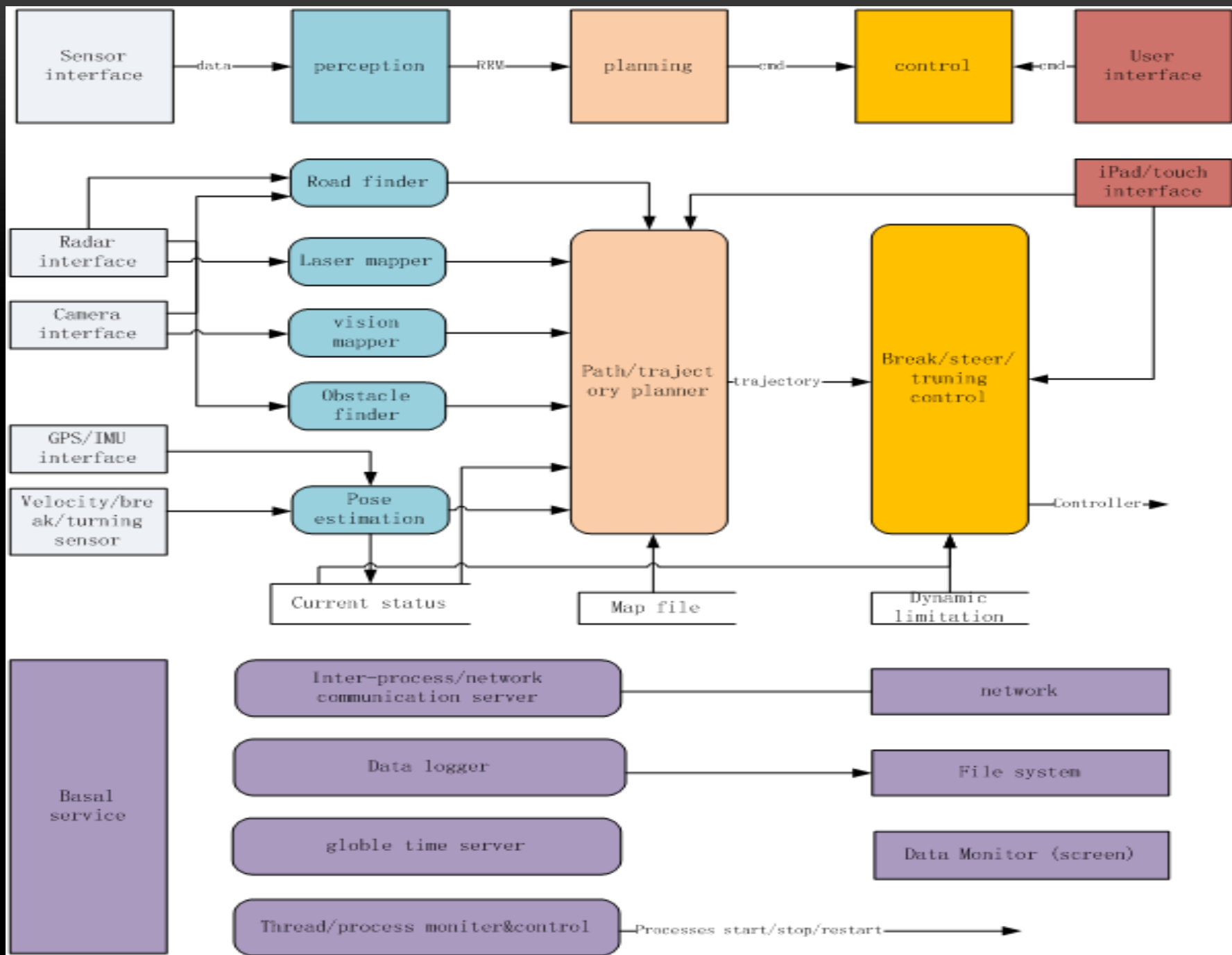
- 过程的本身和结果，是没有灵魂的
 - 架构是生产
 - 架构是建筑
 - 架构是艺术



意图有什么用？

- 意图用于指引架构的全程。
 - 以智能车系统为例。





1、系统

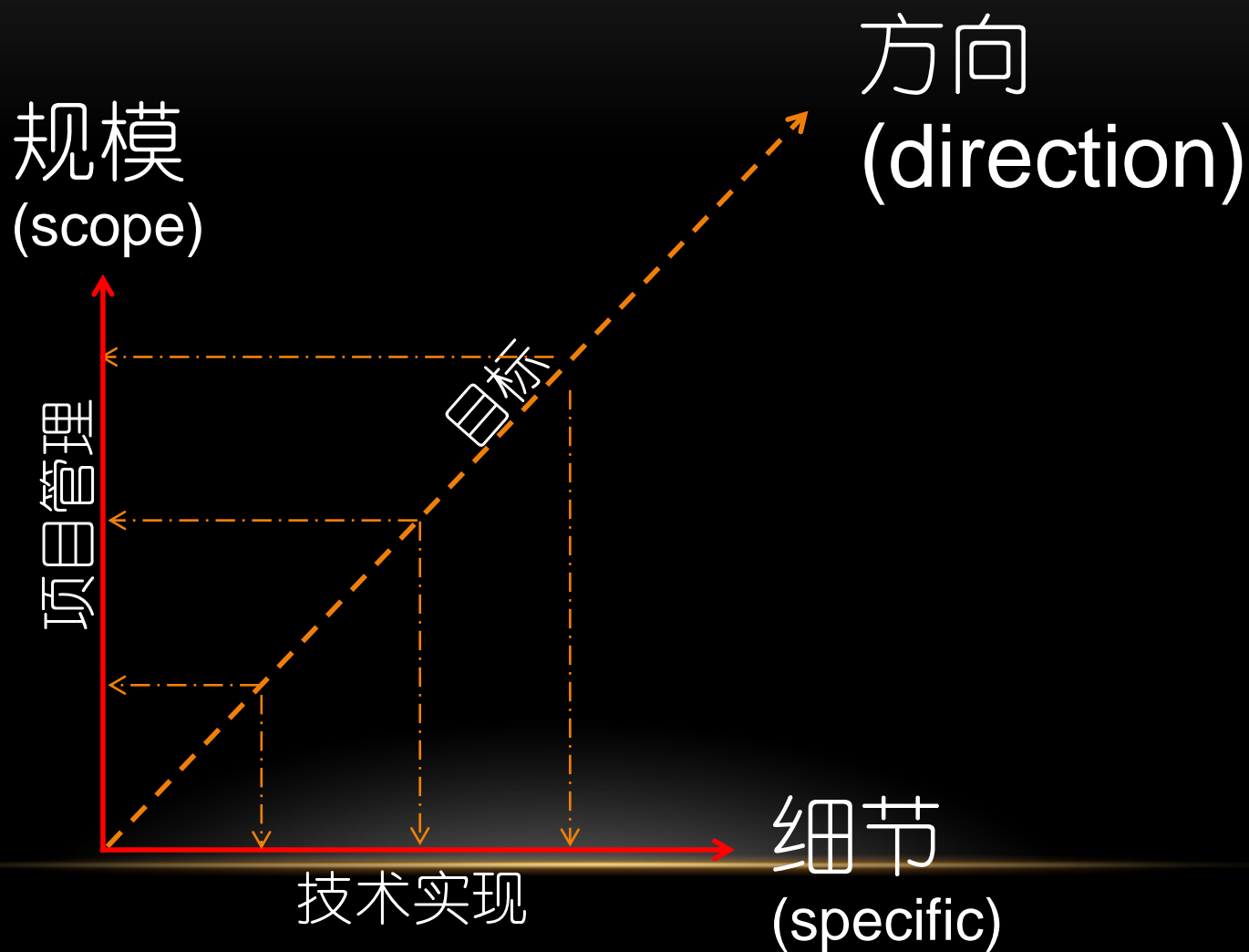
2、需求与问题

3、认识决定了架构

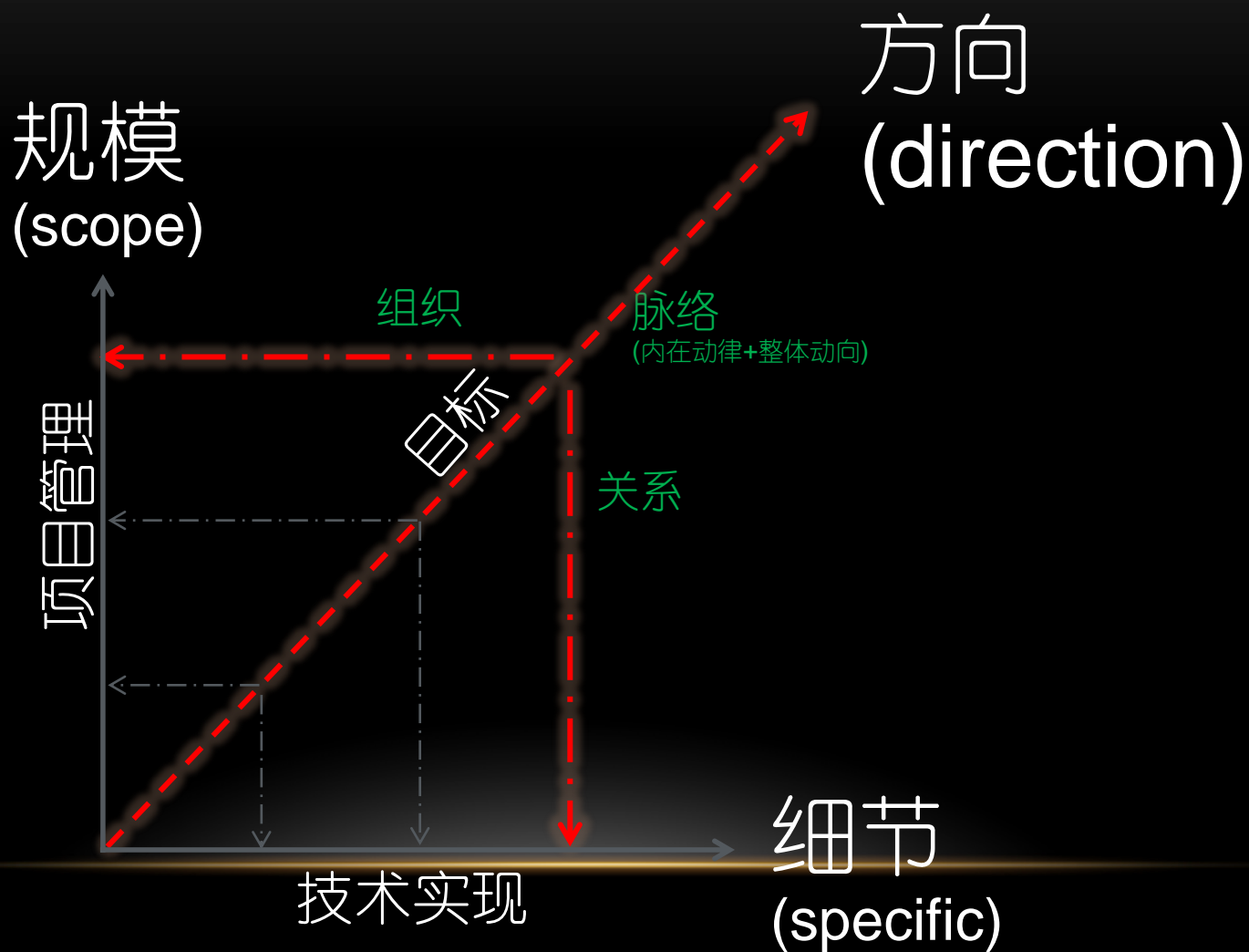
from

架构的来处

怎么得到意图？



怎么得到意图？



怎么得到意图？

其一般过程是什么？

内在动律 = 一般过程+限制条件+基本要素间的流转关系。

其可能的演化方向是什么？

整体动向：长期目标？将是个什么？会是个什么？平台？框架？库？
依赖、复杂性与持续价值的变化？

怎么得到意图？

该系统对于客户战略作何种响应？

整体动向应当是客户战略的一个部分，或其输出

《零世界》

零世界（World Zero）是盛大游戏自主研发的3D武侠网游，“玩家创造”是游戏的最大特色。《零世界》允许玩家游戏中自主创建虚拟的二级游戏世界，从而可以无限扩展游戏内容。

怎么得到意图？

什么是系统的本质问题？

问题 = 系统与其要素间的矛盾，或观察与其预期间的矛盾

《再访周有光》

社会的发展规律最简单就是这三样东西：

经济从农业化、工业化到信息化；

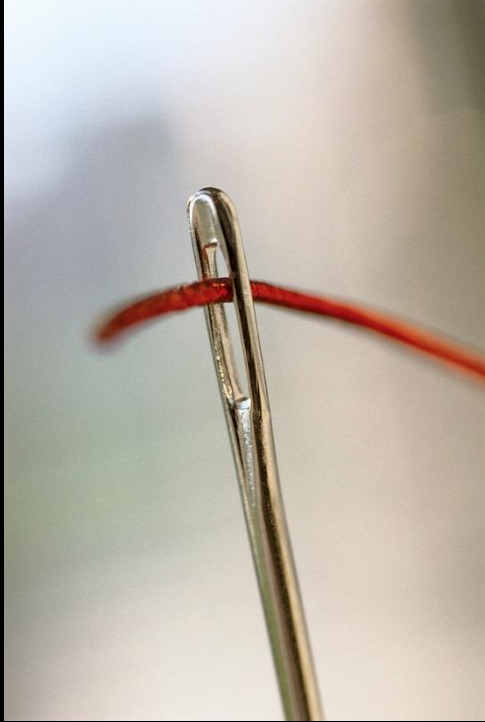
政治是神权政治到君权政治再到民权政治；

文化从神学思想到玄学思想再到科学思想。

怎么得到意图？

能不能不做？

架构应谋求可能解，而非设定单一解。



END.



下载CSDN Share客户端 看更多大会PPT