ПОРА ТОРГОВАТЬ

MAIF

ПОРА ТОРГОВАТЬ

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[MVP]

Получите свой ** Минимальный жизнеспособный продукт **, чтобы проверить свою концепцию.

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[MVP]

** периметр ** вашего MVP должен быть ** уменьшен **, позволяя вам продавать ваш продукт.

Сделайте ставку на ** Early Adopter ** и получите максимум ** обратную связь **.

Ваш MVP развертывается и может использоваться в ** производстве **.

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[СБОЙ-FAST]

** Fail ** fast ** ** ** быстро.

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[СБОЙ-FAST]

** Быстро испытать ** решение (несколько недель), собрать ** обратную связь ** от своих пользователей и узнать о своих ошибках.

Не бойтесь все менять **.

Не забывайте, ** вы потерпите неудачу! **

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[ПОЦЕЛУЙ]

** K ** eep ** I ** t ** S ** imple и ** S ** tupid.

- Почему сложнее, когда это может быть просто? *

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[ПОЦЕЛУЙ]

** Избегайте чрезмерной инженерии **, если достаточно «бумажной» модели или формы Google для проверки вашей концепции, не ходите дальше.

Оставайтесь просто! Технически и функционально.

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[ЭФФЕКТИВНОСТЬ]

Указать меньше, **
расширить подробнее **.

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[ЭФФЕКТИВНОСТЬ]

Ограничьте свои спецификации до нужных предметов, ** сосредоточьтесь на «чем» **, а не на «как».

Продукт должен быть максимально ** самодокументированным **.

Документация должна быть версирована так же, как и код.

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[SAAS]

Систематически изучать ** решения SaaS **.

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[SAAS]

** Решения SaaS ** являются устойчивыми и экономически эффективными **.

В некоторых случаях ** SaaS ** может ** ускорить ** реализацию ** MVP **.

Подумайте об экономическом видении ** в отношении альтернатив с точки зрения ** общей стоимости ** (** TCO **: ** T ** otal ** C ** ost of ** O ** wnership) и не только с точки зрения стоимости ли[illegible]нзии.

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[СЕРДЦЕ БИЗНЕСА]

** Основной бизнес ** не должен быть помехой для строительства новых услуг и приложений.

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[СЕРДЦЕ БИЗНЕСА]

Темпы эволюции и доставки основного бизнеса должны быть ** совместимы с гибкостью ** услуг, которые его потребляют.

Основной бизнес должен ** предоставлять услуги **.

Основной бизнес должен принять принцип ** Event-Driven **, он сообщает о действиях руководства в форме событий.

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[НЕПРЕРЫВНОЕ РАЗВЕРТЫВАНИЕ]

** Развертывание в производстве ** является не-событием.

MAIF

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[НЕПРЕРЫВНОЕ РАЗВЕРТЫВАНИЕ]

Воспользуйтесь ** непрерывным развертыванием **, чтобы адаптировать ** ** производство ** к ** бизнес-требованиям **, а не наоборот.

** Развертывания ** в разных средах, вплоть до ** производства **, должны быть ** автоматизированы ** и ** частыми **.

MAIF

ПОРА ТОРГОВАТЬ

[ПЕРСПЕКТИВНАЯ БЕТА]

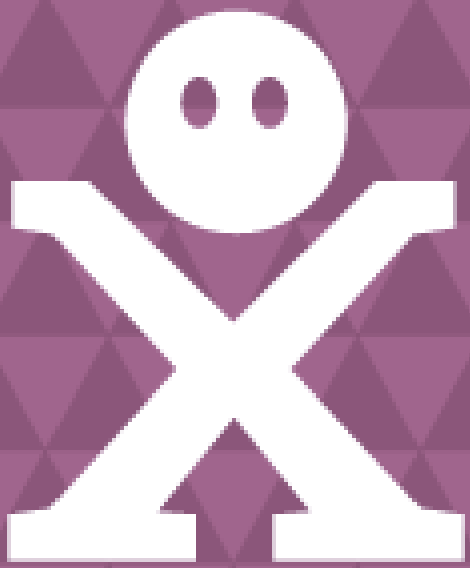
** Постоянный бета-метод
** позволяет привлекать ваших пользователей к процессу разработки.

ПОРА ТОРГОВАТЬ

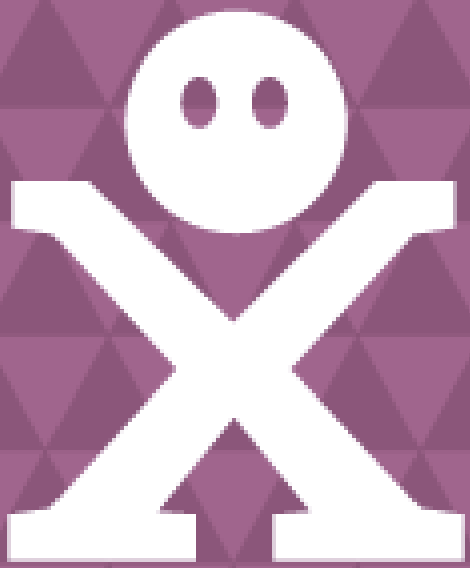
[ПЕРСПЕКТИВНАЯ БЕТА]

Не стесняйтесь использовать принцип вечной беты, в котором ** пользователи участвуют в разработке **.

Термин «вечная бета» относится к приложению, разработанному точно в срок, ** постоянно развивается **, а не к неполному продукту.



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ВОСПРИЯТИЕ]

** Опыт, воспринимаемый пользователем, является основополагающим.

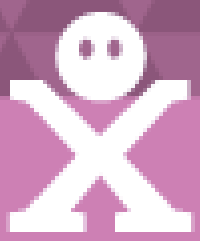
** эргономика ** не подлежит обсуждению.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ВОСПРИЯТИЕ]

Не пренебрегайте работой ** дизайнеров UX **, это имеет фундаментальное значение при разработке приложения.

Интеграция ** отзывов ** ваших пользователей, это важно.



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ПРЕДСТАВЛЕНИЕ]

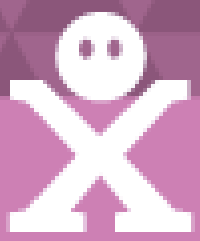
Используйте ** мощные интерфейсы ** для внутреннего и внешнего использования.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ПРЕДСТАВЛЕНИЕ]

Интерфейсы ориентированы на ** эффективность **.

** производительность ** интерфейса экономит время **, увеличивает удовлетворенность пользователей ** и, следовательно, ** сохраняет их разочарование **.



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ПЕРВАЯ МОБИЛЬНАЯ]

Примите стратегию ** Mobile First **.

MAIF

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ПЕРВАЯ МОБИЛЬНАЯ]

Мобильные устройства являются ** самой важной ** частью ** рынка **.

Мышление, мобильное, думает о ** существенном **.

** Ревизионный дизайн ** является нормой, он является источником сбережений (** MVP **).

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[OMNI-КАНАЛ]

Адаптация к использованию, ** omni-канал ** является нормой.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[OMNI-КАНАЛ]

Многоканальный подход предоставляет пользователю ** объединенный опыт ** (пример: Netflix).

Различные ** каналы ** ** синхронизированы ** и ** когерентные ** (в отличие от пакетных процессов).

Все участники (клиенты, консультанты) получают доступ к одной и той же информации.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[SELF-DATA]

** ** пользователи ** являются ** владельцами ** своих данных и их курса.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[SELF-DATA]

Оставьте ** индивидуумов **, в любое время **, ** ** на ** своих ** личных ** данных.

Установите ** уверенность **, позволяя отслеживать и контролировать пользователей в режиме реального времени.

** подсистемы ** должны отвечать тем же требованиям.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[CRM / SFA]

Клиентские отношения должны быть унифицированы и контекстуализированы с помощью гибкого, унифицированного и управляемого событиями

** CRM / SFA. **

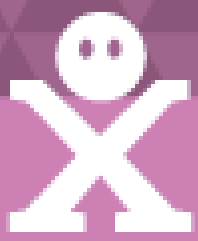
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[CRM / SFA]

Выбирайте ** CRM **, который управляет как отношениями с клиентами, так и лидерами продаж (** SFA **: ** S ** ales ** F ** orce ** A ** utomation **).**

** CRM ** должен быть ** открыт ** для новых возможностей.

** CRM ** производит ** события **, соответствующие действиям руководства, вписывающимся в логику ** платформы Event-Driven **.**



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[БОЛЬШИЕ ДАННЫЕ]

Платформа Big Data позволяет централизовать ** и обрабатывать пользовательские данные, чтобы наилучшим образом обслуживать ** путешествие **.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[БОЛЬШИЕ ДАННЫЕ]

Централизовать ** Группу Maif **, ** Партнер ** и ** Данные поставщика ** в логике ** пути **.

«Подготовка данных» и обработка могут ** консолидировать ** данные.

** Команды «Большие данные» сотрудничают ** с функциональными группами для обеспечения ** данных ** управления.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[DESKTOP]

Рабочая станция адаптирована и адаптируется к ** использует ** и ** современные каналы **.

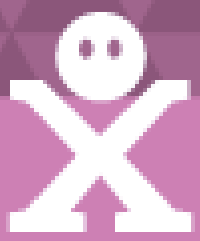
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[DESKTOP]

Примите ** федерацию идентичности ** для унифицированного опыта.

** ** ** ** позволяет ** предлагать ** обзор **, он не заменяет приложения.

Рабочая станция должна быть ** мобильной **, ** многоканальной ** и ** стандартной **, чтобы разрешить открытие в ** расширенном предприятии **.



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[АВТОРЫ]

Не забывайте, что ваши ** партнеры ** используют современные приложения дома в UX.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[АВТОРЫ]

Лечите ** всех своих пользователей как «клиентов» **: пользователи Интернета, менеджеры, операторы, разработчики и т. Д.

Не стоит недооценивать ** усилие UX ** для внедрения приложений управления внутренним использованием.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ВСЕ ИЗМЕРЕНИЕ]

Все, что можно измерить, должно быть.

** Без меры все это только мнение **.

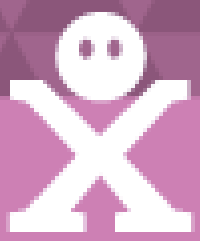
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ВСЕ ИЗМЕРЕНИЕ]

Подумайте о показателях во время ** разработки ** приложения. ** журналы ** должны иметь ** бизнес, а также технические ** измерения.

Не пренебрегайте характеристиками ** **, они фундаментальны.

Функциональная группа обеспечивает ** операцию **: она отвечает за использование ** приложения **



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[Тестирование A / B]

** Тестирование A / B ** экономит ваше время, позволяя решить ** обратную связь **.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[Тестирование A / B]

Вместо того, чтобы произвольно решать два решения, не стесняйтесь настраивать ** A / B тестирование **.

Этот шаблон состоит из представления ** двух разных версий ** одного и того же приложения и выбора одного из них на основе ** объективных мер ** активности пользователя.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ИЗНОС]

** Учитывайте деградацию **, а не прерывание обслуживания в случае сбоя.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ИЗНОС]

В ** сбое ** одной из подсистем ** ненормальная ** версия службы должна ** считаться ** в первую очередь, а не прерыванием.

С ** Автоматическими выключателями **, ** изолируйте пробой **, чтобы ** избегать ** его ** удара ** и ** распространения ** по всей ** системе **.

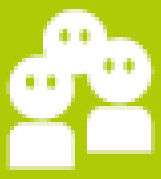
ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[КОММЕНТАРИЙ FEATURE]

Команда организована вокруг ** продукта ** или ** услуги **, оказанной.



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[КОММЕНТАРИЙ FEATURE]

Команды - ** Feature Feature **, организованные вокруг согласованного функционального набора и состоящие из всех ** навыков **, необходимых для этого набора.

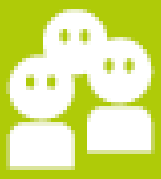
Например: Business Expert + Web Developer + Java Developer + Architect + DBA + Operational.

** Ответственность ** является ** коллективной **, функциональная группа обладает полномочиями,

ответственный человеческий

[КОМАНДА 2-ПИЦЦЫ]

Ограничьте ** размер функциональных групп **
(от 5 до 12 человек).



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[КОМАНДА 2-ПИЦЦЫ]

Ограничьте размер функциональной группы: ** от 5 до 12 человек **.

Ниже 5 она слишком чувствительна к внешним событиям и испытывает недостаток в творчестве. Выше 12, он теряет производительность.

Термин ** «2-Pizza Team» ** указывает, что размер Feature Team не должен превышать количество людей, которым можно кормить двумя пиццами.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ARTISAN]

Ставка на универсальных людей, которые ** умеют делать ** и которые ** любят делать **.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ARTISAN]

Самой важной является ** культура развития **, ** масштабируемость ** и ** адаптивность **.

Рекрутинг ** разработчиков программного обеспечения и разработчиков полных стеков **, они приносят реальную добавленную стоимость благодаря их ноу-хау и их общему видению.

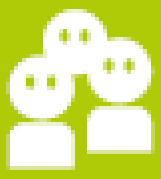
разработчики - например, - обычно ** специализированные разработчики **

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[КАДРОВЫЙ]

Будьте ** привлекательны **, чтобы набрать ** лучший **.

MAIF



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[КАДРОВЫЙ]

Предложить рабочие режимы, адаптированные к сотрудникам: ** мобильность **, ** домашняя работа **, *CYOD* (**C**hoose **Y**our **O**wn **D**evice.

Дайте время для экспериментов и сделайте это ** в рабочее время **.

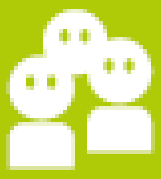
ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[ЕВА]

Организация должна быть

** двигателем сна **

Накануне это часть работы.



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[EBA]

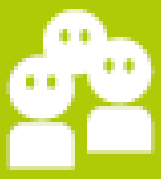
Организация должна быть ** дневным движком **, создавая такие системы, как ** непрерывное образование ** или ** бизнес-университеты **.

Не стесняйтесь сочетать их с другими более неформальными ** способами, такими как: ** Кодирование Dojos **, ** Кофейные обеды **, ** Внешние ** Конференции.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[СО-КОНСТРУКЦИЯ]

Преодолейте барьеры между сделками, сделайте ставку на цели ** конвергенции **.



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[СО-КОНСТРУКЦИЯ]

Чтобы преодолеть барьеры между сделками, недостаточно объединить людей вокруг общего продукта в общем месте.

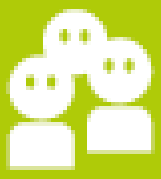
** Гибкие подходы ** устраняют эти барьеры, чтобы обеспечить ** сближение целей **.

Эти методы являются неотъемлемой частью ключей к успеху, организация является гарантом.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[DevOps]

** Методы DevOps **
позволяют стенам упасть
между Build и Run.



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[DevOps]

Принять ** DevOps ** для сближения ** Dev ** и ** Ops ** в направлении общей цели: ** служить организации **.

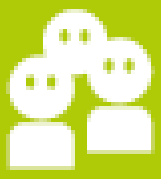
** Торги остаются разными **! DevOps не означает, что один и тот же человек выполняет задачи Dev и Ops. ** Разработчики ** и ** Операционные ** обязаны ** сотрудничать **, чтобы ** извлечь выгоду ** из ** ** навыков ** и улучшить ** эмпатию **.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[PAIN]

** Жесткие задания ** выполняются ** Группой разработчиков **.

Затем следует автоматизация.



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[PAIN]

В традиционной организации ** отсутствие понимания ** между командами обычно связано с расстоянием и ** отсутствием связи **.

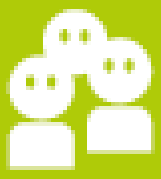
** Члены функциональной группы ** ** несут ответственность ** и ** солидарны ** для всех задач.

** Боли ** - ключевой фактор в ** Непрерывном улучшении **.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[CDS]

Сервисные центры трудно согласовать с ** коллективным обязательством **.



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[CDS]

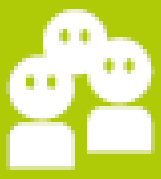
Функциональные группы построены на принципах, которые в значительной степени зависят от сотрудничества ** и ** коллективного участия **.

Сервисные центры продвигаются к рационализации и консолидации ИТ по бизнесу, что противоречит этому понятию коллективной ответственности.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[ПРОВЕРКА]

Организация имеет ** роль валидации **, не будучи догматической.



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[ПРОВЕРКА]

Убедитесь, что организация сохраняет свою ** роль проверки ** в инструментах и целях использования. В частности, в ** инструментах, влияющих на наследие ** (пример: управление исходным кодом).

** Предоставить ** Функциональные группы с ** означает ** для поддержки их выбора.

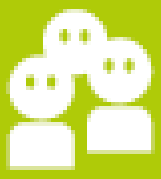
Не будьте ** догматичны ** и обязательно ** сопряйте

**

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[Трансверсальности]

Ожидается, что группы функций ** будут общаться ** и поделиться своим ** опытом ** и ** навыками **.



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[Трансверсальности]

Не создавайте препятствий между ** Feature Groups **.

Настройте ** организацию ** и ** ловкость **, необходимую для функциональных групп, чтобы общаться друг с другом и делиться своими навыками и опытом.

Организация трансверсальности в ** Spotify ** (Tribes, Chapters and Guilds) является красноречивым примером.

СОВМЕСТИМОСТЬ

СОВМЕСТИМОСТЬ

СОВМЕСТИМОСТЬ

[API для всех]

** API для всех видов использования **:
внутренние, клиенты и партнеры, публичные.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[API для всех]

Откройте свою организацию для новых пользователей и новых клиентов с ** Public API **.

В ** коммерческих ** партнерствах **, ** клиенты ** как ** провайдеры **, API являются стандартным обменным форматом.

** API ** также предназначены для использования ** для внутреннего использования ** организации.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[САМООБСЛУЖИВАНИЕ]

Использование API должно быть ** простым ** и ** быстрым **.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[САМООБСЛУЖИВАНИЕ]

Использование API должно быть как можно более простым. Подумайте о ** опыте разработчиков **.

Лучшим решением для проверки адекватности с необходимостью является ** быстрое тестирование API **: достаточно нескольких минут!

Платформа должна предлагать ** графический интерфейс ** для простого тестирования API.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[УПРАВЛЕНИЕ API]

Использование API должно контролироваться ** и ** контролироваться **.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[УПРАВЛЕНИЕ API]

Внедрите решение управления API для управления ** квотами **, ** дросселированием **, ** аутентификацией ** и ** протоколированием **.

Сбор показателей для управления ** мониторингом **, ** фильтрацией ** и ** отчетностью **.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[ТРЕБОВАНИЯ]

Задайте ** требования ** для ** внешних систем и услуг **, встроенных в платформу.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[ТРЕБОВАНИЯ]

Требовать ** внешние системы ** для удовлетворения тех же ** требований ** как ** внутренние системы **.

Внешние системы должны публиковать ** события ** и допускать ** технический ** мониторинг.

В случае, когда данные внешних систем должны быть интегрированы, ** полная ** синхронизация должна быть ** возможной **.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[МНОГОКВАРТИРНЫЕ ДОМА]

Архитектура должна считаться ** мульти-арендатором **.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[МНОГОКВАРТИРНЫЕ ДОМА]

Даже если белая метка не рассматривается в базе, настройте архитектуру с несколькими арендаторами. Ваша ** первоначальная ** заявка является первой ** удержанием **.

Подумайте о ** многофункциональном экземпляре ** системы с самого начала.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[SETTING]

Системы должны быть конфигурируемы ** **.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[SETTING]

** Языки, валюты, бизнес-правила, профили безопасности ** должны быть простыми в установке.

Остерегайтесь ** гипер-ротации **, это часто бесполезно и ** источник затрат **.

** ** установка ** должна быть масштабируемой ** и быстро при необходимости.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[ХАРАКТЕРИСТИКА ПЛАНИРОВАНИЯ]

Создавайте гибкие и общие системы, используя ** функцию flipping **.

СОВМЕСТИМОСТЬ

[ХАРАКТЕРИСТИКА ПЛАНИРОВАНИЯ]

** функция flipping ** заключается в разработке приложения в виде набора ** функций **, которые могут быть ** включены ** или ** отключены ** горячие, ** production **.

В приложении ** multi-tenant ** функция flipping позволяет вам настроить ** сторонников.

Le функция flipping ** simplifie l'A / B тестирование **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ТЕХНИЧЕСКИЕ ВЫБОРЫ]

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ТЕХНИЧЕСКИЕ ВЫБОРЫ]

Функциональная группа должна действовать ** ответственно **, чтобы определить варианты, которые влияют на нее исключительно, и варианты, влияющие на организацию.

** выбор **, который ** превышает объем ** функциональной группы (например, лицензия, нечастый язык программирования), должен быть ** подтвержден ** организацией или процессом конвергенции сверстников ,

ПРАВИЛА ИГРЫ

[Хорошее использование]

** Правильный инструмент ** для ** хорошего использования ** является источником экономии.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[Хорошее использование]

** Плохой инструмент **, наложенный на каждого, является ** риском **. ** неправильное использование ** хорошего инструмента может иметь ** очень ** ущерб ** последствия **. Например, опасные методы Agile опасны.

** Инструменты ** должны быть поставлены под сомнение **.

** Excel ** часто является рациональным выбором **, но это не ** инструмент для выполнения

ПРАВИЛА ИГРЫ

[СТРОЙ ВС. КУПИТЬ]

Привилегия ** Сборка **
для основного бизнеса.

Рассмотрим ** Купить **
для остальных, в каждом
конкретном случае.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[СТРОЙ ВС. КУПИТЬ]

Чем больше инструмент использует ** функцию, отличающую ** функцию для организации, тем больше она должна быть построена **. Основной бизнес должен позволять ** специфика ** и ** быстро и часто адаптироваться **. Некоторые ** программные пакеты ** ** иногда адаптируются ** к этой потребности.

Для ** остальное **: SaaS, Open Source, Build или Owner должны быть изучены в каждом случае

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОТКРЫТЫЙ ИСХОДНЫЙ КОД]

** Максимально используйте Open Source **.

Альтернативные варианты должны поддерживаться.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОТКРЫТЫЙ ИСХОДНЫЙ КОД]

** Запатентованные решения ** являются ** риском ** для организации, которая должна иметь возможность возобновить обслуживание, если это необходимо.

Существует несколько проприетарных инструментов, которые не имеют ** альтернатив с открытым исходным кодом **.

Организация ** извлекает выгоду ** из ** Сообщества с открытым исходным кодом **, и может **

ПРАВИЛА ИГРЫ

[MICRO-УСЛУГИ]

Разработка ** автономных ** и ** слабо связанных ** услуг.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[MICRO-УСЛУГИ]

** слабая связь ** должна быть нормой.

Каждая микросервис имеет ** четко определенный интерфейс **.

Этот ** интерфейс ** определяет ** ссылку ** между ** микросервисами **.

** Domain Driven Design ** позволяет, особенно с ** Ограниченными контекстами **, предвидеть эту проблему.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[DATA]

У каждой службы есть своя система хранения данных **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[DATA]

** ** Хранилище данных ** должно быть ** соединено ** только с ** одним микросервисом **.

** Доступ к данным ** с одного микросервиса на другой осуществляется ** исключительно через его интерфейс **.

Этот дизайн подразумевает ** согласованность во времени ** по всей платформе. Он должен быть воспринят на всех уровнях **, включая UX.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ]

Каждое микросервис должно иметь разумный функциональный периметр, который ** «вписывается в голову» **.

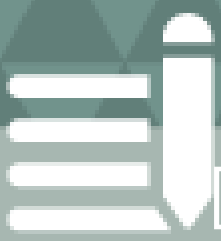
ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ]

Микросервис предлагает ** разумное количество функций **.

** Не стесняйтесь сокращать ** микросервис, когда он начинает расти.

Услуга разумного размера позволяет ** спокойно рассмотреть ** переписывание **, если возникнет такая необходимость.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[отзывчивый]

** Reactive Manifesto **
открывает путь к дизайну
реактивных архитектур.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[отзывчивый]

** Отзывчивое ** программирование фокусируется на потоке данных и распространении изменений. Он основан на схеме «** Наблюдатель **», противоречащей подходу «** Итератор **», более традиционному.

Реактивный манифест устанавливает основные оси: ** доступность ** и скорость, ** устойчивость к ошибкам, ** гибкость **, ** эластичность ** и ** ориентация сообщения **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[АСИНХРОННЫЙ ПЕРВАЯ]

** асинхронные ** процессы предпочитают ** развязку ** и ** масштабируемость ** в пользу ** производительности **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[АСИНХРОННЫЙ ПЕРВАЯ]

Сначала обмен между приложениями должен быть ** асинхронным **.

Асинхронные обмены естественно ** позволяют ** слабую ** связь, ** изоляцию ** и ** управление потоком ** (** обратное давление **).

** синхронная связь ** следует рассматривать только **, когда действие требует этого **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[СОБЫТИЯ]

Информационная система должна быть ориентирована на ** события **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[СОБЫТИЯ]

Ориентация ** ** позволяет поддерживать реализацию таких подходов, как ** C ** ommand ** Q ** uery ** R ** Ответственность ** S ** egregation (** CQRS **) и ** Event Sourcing **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[БРОКЕР СООБЩЕНИЯ]

Привилегия ** простого, надежного и мощного ** брокер-сообщения для «умной трубы».

ПРАВИЛА ИГРЫ

[БРОКЕР СООБЩЕНИЯ]

** ESB ** показал ** пределы **: ** масштабируемое обслуживание ** является критическим **, как с ** технической **, так и с ** организационной ** точки зрения.

** ** Брокер ** сообщения, такие как ** Kafka ** предлагают простые **, ** прочные ** и ** упругие ** решения.

** Умные конечные точки ** и ** Простые трубы ** - это архитектура, которая работает в масштабе: это ** Интернет **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[СРОКИ]

** Полная синхронизация ** системы должна учитываться, как только она ** разработана **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[СРОКИ]

Если ** синхронизация ** между двумя системами обеспечивается ** потоком событий **, общая ** пересинхронизация ** этих систем должна быть запланирована ** во время разработки **.

Автоматический ** ** ** синхронный аудит ** (пример: с помощью выборок) позволяет ** измерять ** и ** обнаруживать ** любые возможные ** ошибки синхронизации **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ЦЕНТРАЛИЗАЦИЯ]

** Конфигурация ** услуг ** централизована **, их ** открытие ** обеспечивается ** справочником **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ЦЕНТРАЛИЗАЦИЯ]

** ** ** ** ** ** ** централизованная ** ** для всех ** окружения **.

Центральный справочник ** обеспечивает ** динамическое открытие ** ** микро-услуг **.

** ** глобальная ** масштабируемость ** зависит от этого ** каталога **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ПЕСКИ ЛОТОК]

Группы функций предоставляют ** изолированную среду **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ПЕСКИ ЛОТОК]

Группы функций поддерживают среду ** sandbox ** (текущая версия и предстоящий выпуск), чтобы другие ** команды расширялись **.

В ** некоторых не номинальных ** случаях **

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ДИЗАЙН ДЛЯ НЕИСПРАВНОСТИ]

** Ваша система сработает! **

Создайте его так, чтобы он был терпимым.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ДИЗАЙН ДЛЯ НЕИСПРАВНОСТИ]

Ваша ** система не сработает **, это неизбежно. Он должен быть разработан для этого (** Design For Failure **).

Предсказывать ** избыточность ** на всех уровнях: ** аппаратное обеспечение ** (сеть, диск и т. Д.), ** приложения ** (несколько экземпляров приложений), ** географические ** зоны, ** провайдеры ** (пример: AWS + OVH).

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ToolKits]

Предоставьте ** набор инструментов **, не налагайте строгие рамки.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ToolKits]

** Внимание к техническим компонентам домов и поперечным **! Они являются ограничительными, дорогими и сложными в обслуживании.

** ускорители **, ** набор инструментов **, ** технические стеки ** могут быть объединены **, ** бесплатно ** Команды функций, избегая догматического подхода.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[CLOUD]

Общественный, частный или гибридный, ** облако ** (** IaaS ** или ** PaaS **) является стандартом для производства.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[CLOUD]

** Услуги PaaS ** ** предпочтительны **, ** простые ** и быстро масштабируются.

** Услуги IaaS ** позволяют решать случаи, требующие большей ** гибкости **, но требуют более оперативной работы.

Частное облако не является традиционной средой виртуализации, она полагается на ** товарное оборудование **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

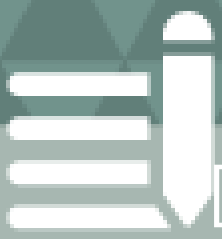
[ИНФРАСТРУКТУРА]

Функциональные группы не управляют инфраструктурой, она ** предоставляется и поддерживается организацией **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ИНФРАСТРУКТУРА]

Проблемы с инфраструктурой не входят в ** Функциональные группы **. Инфраструктура должна быть ** предоставлена ** и ** поддерживается ** ** кросс-функциональной ** услугой.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[КОНТЕЙНЕРЫ]

** Контейнеры **
обеспечивают гибкость,
необходимую для
гетерогенной оснастки.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[КОНТЕЙНЕРЫ]

Контейнеры обеспечивают ** гибкость **, необходимую функциональным группам для включения ** гетерогенной оснастки ** в ** однородном контексте **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОКРУЖЕНИЕ]

Использование ** контейнеров ** позволяет преодолеть проблемы ** технических условий **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОКРУЖЕНИЕ]

Контейнеры (пример: ** Docker **) позволяют ** освобождаться ** от различий в окружающей среде.

Процесс ** развертывания ** должен быть ** агностиком ** для среды.

** Некоторые компоненты **, такие как базы данных, не должны развертываться в контейнерах. Их развертывание по-прежнему автоматизировано.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[метрическая]

Меры должны быть ** централизованы ** и ** доступны ** всем.

ПРАВИЛА ИГРЫ

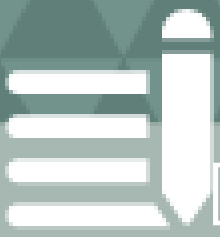
[метрическая]

** ** ** ** доступны ** для всех с разным уровнем детализации: подробное представление для соответствующей функции команды, скопления для других членов организации.

Доступ к ** метрикам не подразумевает доступ к данным о единице **, он должен контролироваться для обеспечения конфиденциальности.

** Все среды ** затронуты.

ПРАВИЛА ИГРЫ



[КАЧЕСТВО]

** качество программного обеспечения ** является ** ключевым фактором **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

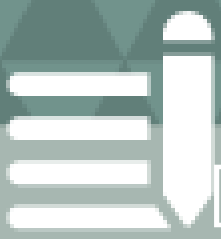
[КАЧЕСТВО]

** обзоры кода ** являются ** систематическими **. Они проводятся членами функциональной группы или другими членами организации в рамках ** Постоянного совершенствования **.

Это ** вы не проверяетесь, а ваш код **: «Вы не ваш код!».

** qualimetry ** может быть частично автоматизирован, но ничто не сравнится с ** «новым глазом» **.

MAIF



ПРАВИЛА ИГРЫ

[АВТОМАТИЗАЦИЯ]

** автоматическое тестирование ** является необратимым предварительным условием для непрерывного развертывания.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[АВТОМАТИЗАЦИЯ]

Автоматизированное ** тестирование ** гарантирует ** качество ** продукта ** со временем **.

Это ** предварительное условие ** для непрерывного развертывания, оно позволяет ** ** изменения ** и ** частое развертывание **.

** Производственный свиток ** становится ** анекдотическим ** событием!

ПРАВИЛА ИГРЫ

[УРОВНИ ТЕСТА]

** Тесты на всех уровнях **:
единица, интеграция,
функциональность,
устойчивость,
производительность.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[УРОВНИ ТЕСТА]

** ** тесты ** подходят для ** разработки **.

** выступление ** тест измерение работоспособность ** со временем **.

** Устойчивость ** тесты помогают прогнозировать ** сбои **.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ПОКРОВ]

** Обложка ** является основным объективным показателем качества теста.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[ПОКРОВ]

** Кодирование ** в тестах является ** хорошим ** метрикой качества кода.

Это ** необходимое условие **, но ** недостаточно **, охват ** плохой тест-теста может быть высоким, не гарантируя хорошего качества кода.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[БЕЗОПАСНОСТЬ]

** security ** - это ** процесс **, он не должен рассматриваться в ответ на проблемы.

ПРАВИЛА ИГРЫ

[БЕЗОПАСНОСТЬ]

** эксперты по безопасности ** могут быть ** интегрированы ** непосредственно в группы функций ** при необходимости **.

** эксперты по безопасности ** доступны в организации для ** аудита **, ** осведомленности ** и ** вперед **.