

# Praca inżynierska

Mikołaj Kuszowski

8 sierpnia 2024

## 1 Spotkanie z biznesem

Pierwszym etapem stworzenia aplikacji jest konfrontacja IT z Biznesem. W naszym wypadku Biznesem mogą być klienci czyli zewnętrzne firmy lub inne działy wewnątrz firmy. Biznes przychodzi z problemem, przedstawia swoje cele i wymagania. Dział IT musi więc dobrze rozumieć cele i potrzeby biznesowe, natomiast biznes musi wiedzieć, czy organizacja dysponuje zasobami niezbędnymi do ich realizacji. [https://cyfrowa.rp.pl/technologie/art40278241-konieczna-wspolpraca-miedzy-it-i-biznesem] Łącznikiem między Biznesem, a IT jest analityk biznesowy, który ma wiedzę techniczną oraz jest w stanie w przejrzysty sposób zrozumieć wymagania biznesu.

Proces wytwarzania oprogramowania możemy rozpocząć od warsztatu o fachowej nazwie "Event Storming". Jest to proces na styku biznesu i produkcji oprogramowania. Takie spotkanie ma na celu przedstawienie przez biznes jak działa albo jak ma działać domena. Do domeny nie zalicza się tylko aplikacja, ale też ludzie wykonujący jakiś proces czy inne zewnętrzne aplikacje. Dzięki poznaniu domeny można poznać wszystkie procesy występujące docelowo wokół naszej aplikacji co ułatwia zrozumienie całego procesu. Finalnie tylko fragment z przedstawionego podczas event stormingu procesu będzie należał do wytwarzanej aplikacji. Zaletą Event Stormingu jest również lepsze zrozumienie domeny przez biznes, który wcześniej mógł nie być świadomy, że oczywiste według nich procesy mogą być bardziej skomplikowane co mogłoby utrudnić pracę programistyczne. Podczas takiego spotkania uczestniczą:

- Eksperti domenowi - od strony biznesu
- Eksperti techniczni - np. analitycy biznesowi

Sama forma warsztatu wydaje się dość prosta – do dyspozycji mamy dużą tablicę czy ścianę oraz mnóstwo różnokolorowych karteczek. Każdy z uczestników identyfikuje zdarzenia („Domain Events”), które występują w trakcie działania programu – np. „Utworzono konto użytkownika”, „Zamówiono towar”, czy „Wygenerowano fakturę”. Zdarzenia te zapisuje się na karteczkach i umieszcza na tablicy. [https://bulldogjob.pl/readme/event-storming-pierwszy-krok-do-ddd]. Celem takiego spotkania jest klarowne poznanie domeny (biznesu) i zrozumienie potrzeb oraz wymagań.

Wytwarzanie aplikacji zaczniemy od procesu Event Stormingu. Aby ją lepiej zrozumieć zdefiniujemy co oznaczają poszczególne kolory karteczek.

- Żółty: Aktor (ang. Actor) - Admin, Klient, Sprzedawca
- Niebieski: Polecenie (ang. command) - planujemy coś zmienić
- Zielony: Model odczytu (ang. read model) - dane, które wykonują decyzję (np. dane z formularza)
- Fioletowy:
- Złoty: Zdarzenia domenowe (ang. domain event) - polecenie zakończone z sukcesem

Karteczki opcjonalne

- Różowy: Problemy (ang. Issues)

## 2 TDD - Test-driven development

## 3 CQRS