

实战化领域驱动设计工作坊

概念讲解
(DDD China 2019 Conference)

讲师团队



胡皓



王岩



钟健鑫



朱海波



王瑞鹏



林宁

ThoughtWorks®

为何需要领域驱动设计？

现实世界的挑战

难以理解的代码

编程中最难的事情之一就是命名

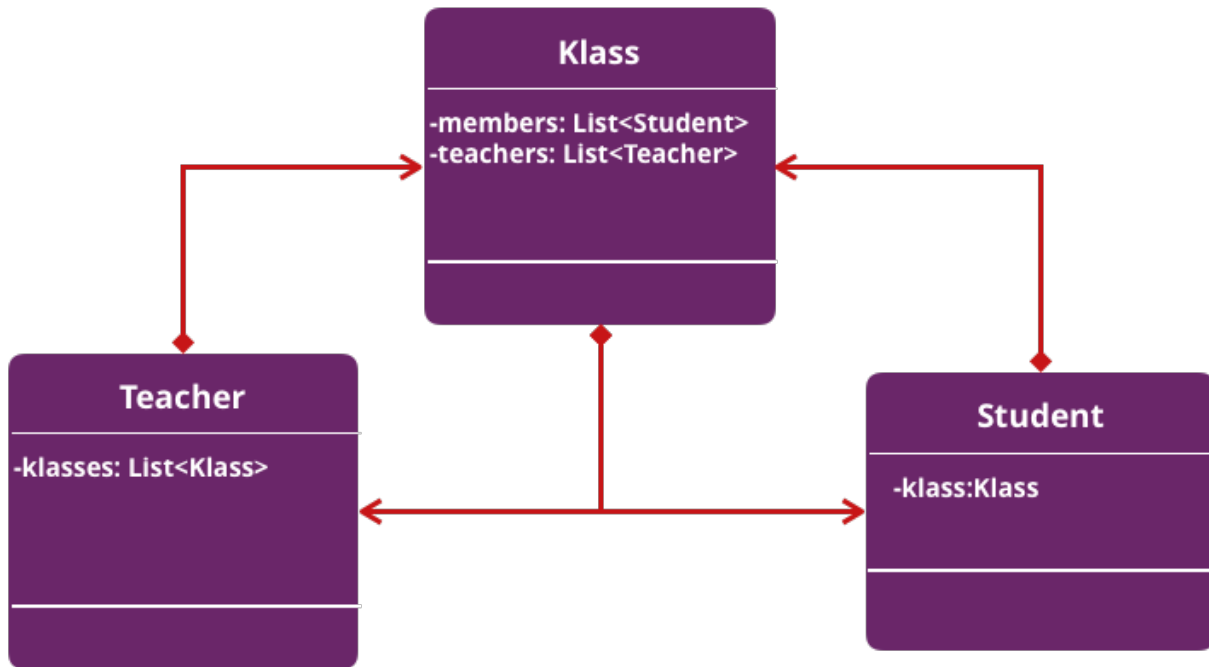
```
int setContactInfofun2(ContactInfo contactInfo, int flag, String num)
{
    int len;
    int tmp1 = contactInfo.getCityId();
    String tmp2 = "";

    if (flag == 1) {
        tmp2 = contactInfo.getTelNum2();
        len = getfun(tmp1, tmp2);
        System.out.println( tmp2 + len + "-" + num);
    } else if (flag == 2) {
        tmp2 = contactInfo.getTelNum3();
        len = getfun(tmp1, tmp2);
        System.out.println( tmp2 + len + "-" + num);
    } else if (flag == 3) {
        tmp2 = contactInfo.getTelNum1();
        System.out.println( tmp2 + "-" + num);
    } else {
        return -1;
    }

    return 0;
}
```

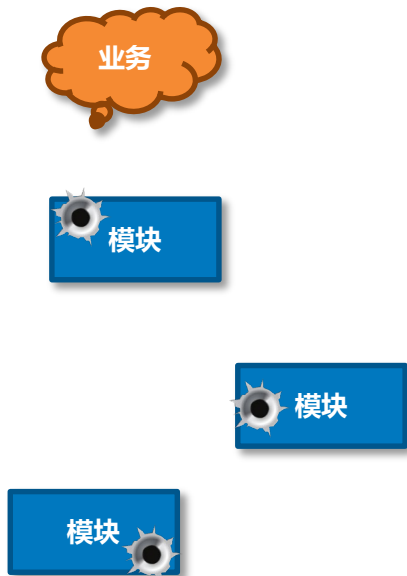
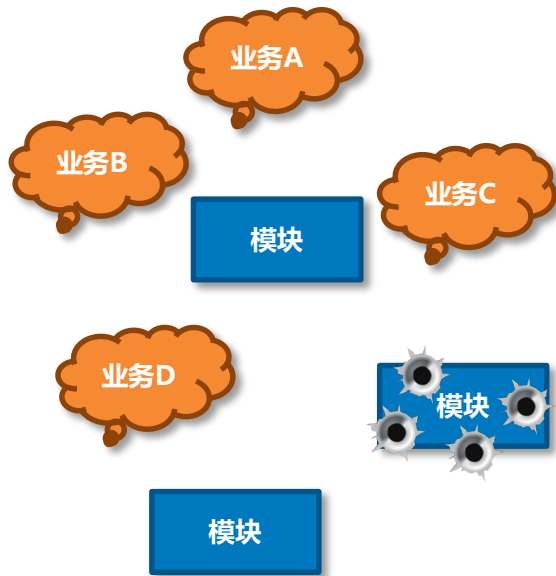
混乱不堪的模型

拍脑袋建模



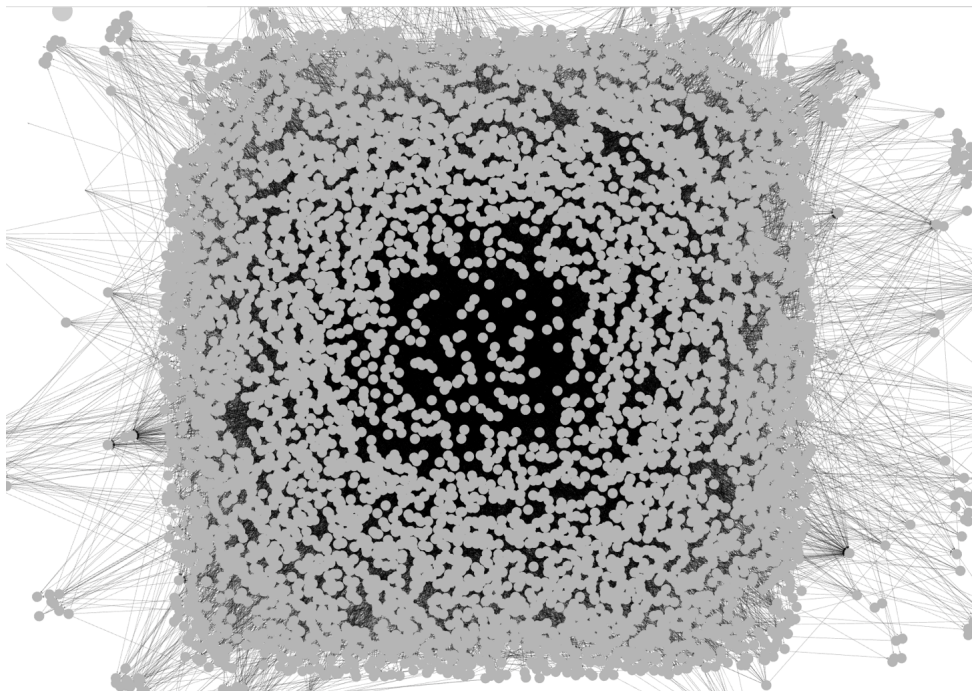
发散式变化 & 散弹式修改

依据变化的边界进行架构和编程——最简单也最困难



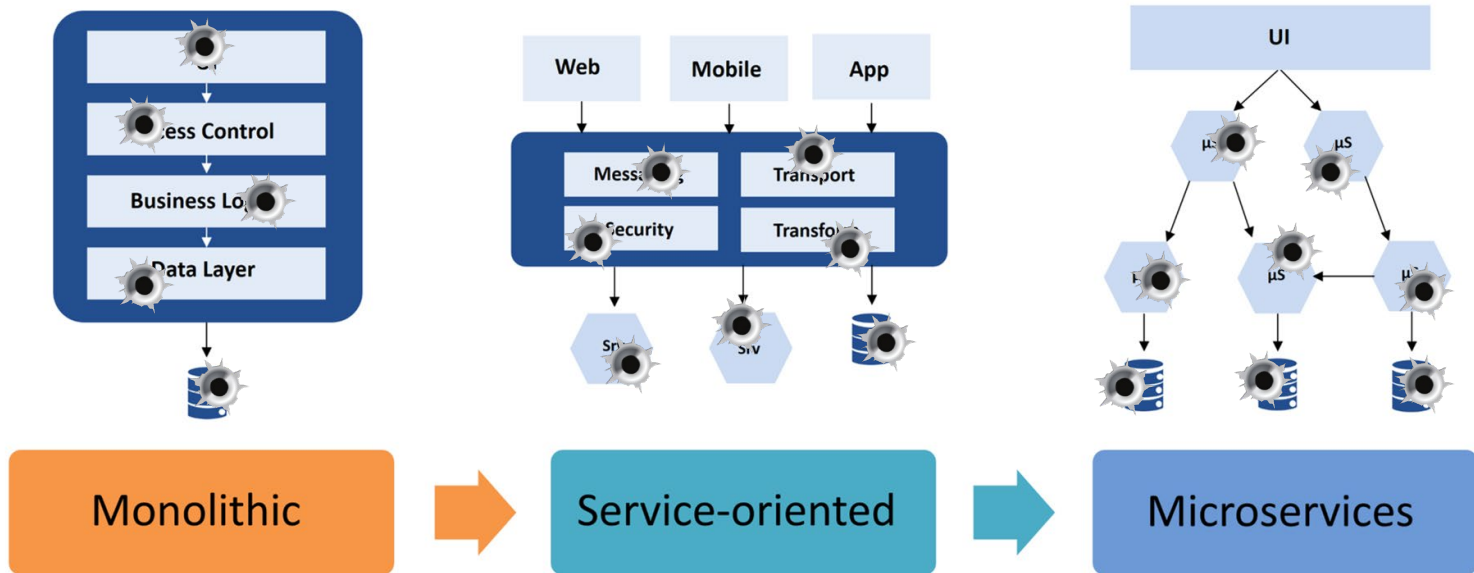
大泥球架构

技术与业务不能匹配的最终结果



微服务压垮了最后一根稻草

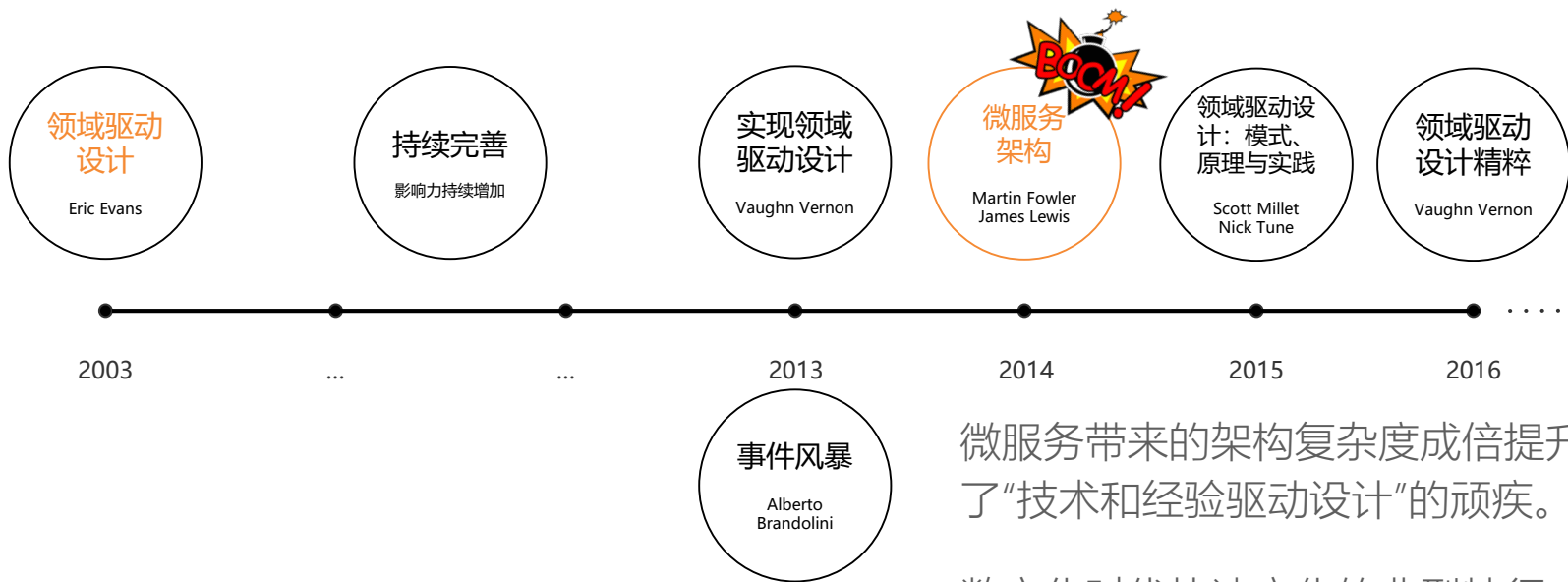
从大泥球到分布式泥坑



领域驱动设计的诞生

领域驱动设计

从低调沉稳到日渐火爆



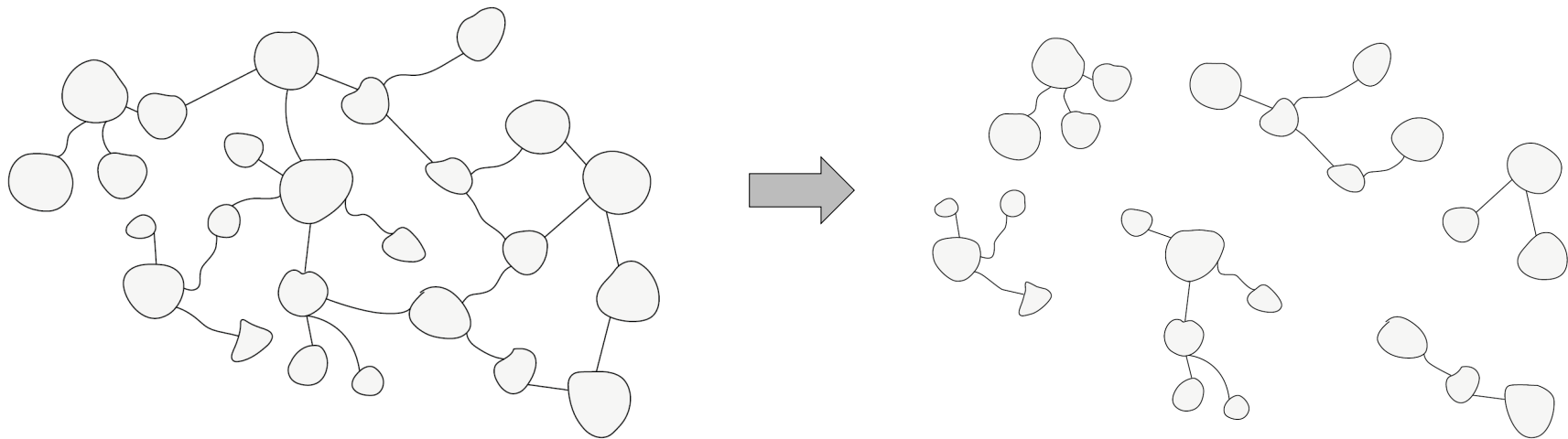
微服务带来的架构复杂度成倍提升，引爆了“技术和经验驱动设计”的顽疾。

数字化时代快速变化的典型特征，进一步敲响了低响应力架构的丧钟。

领域驱动设计解决问题的方式

分解大泥球

以子域、限界上下文为参考，通过聚合的方式进行建模



DDD与传统设计方法的对比

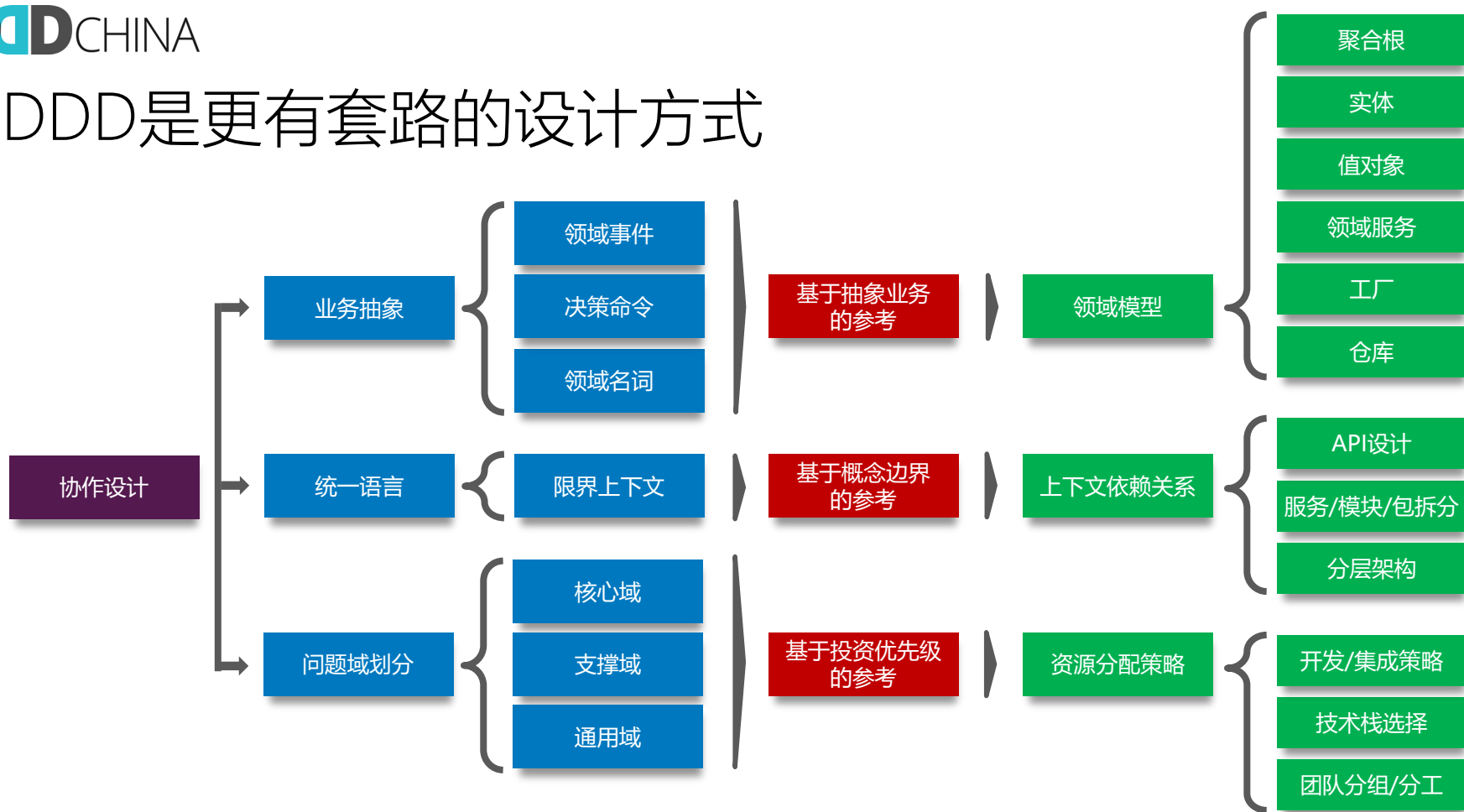


大泥球架构



松耦合架构

DDD是更有套路的设计方式



核心原则

面向业务进行架构



聚焦核心域

澄清问题域，聚焦核心竞争力，优化资源投入

协作设计

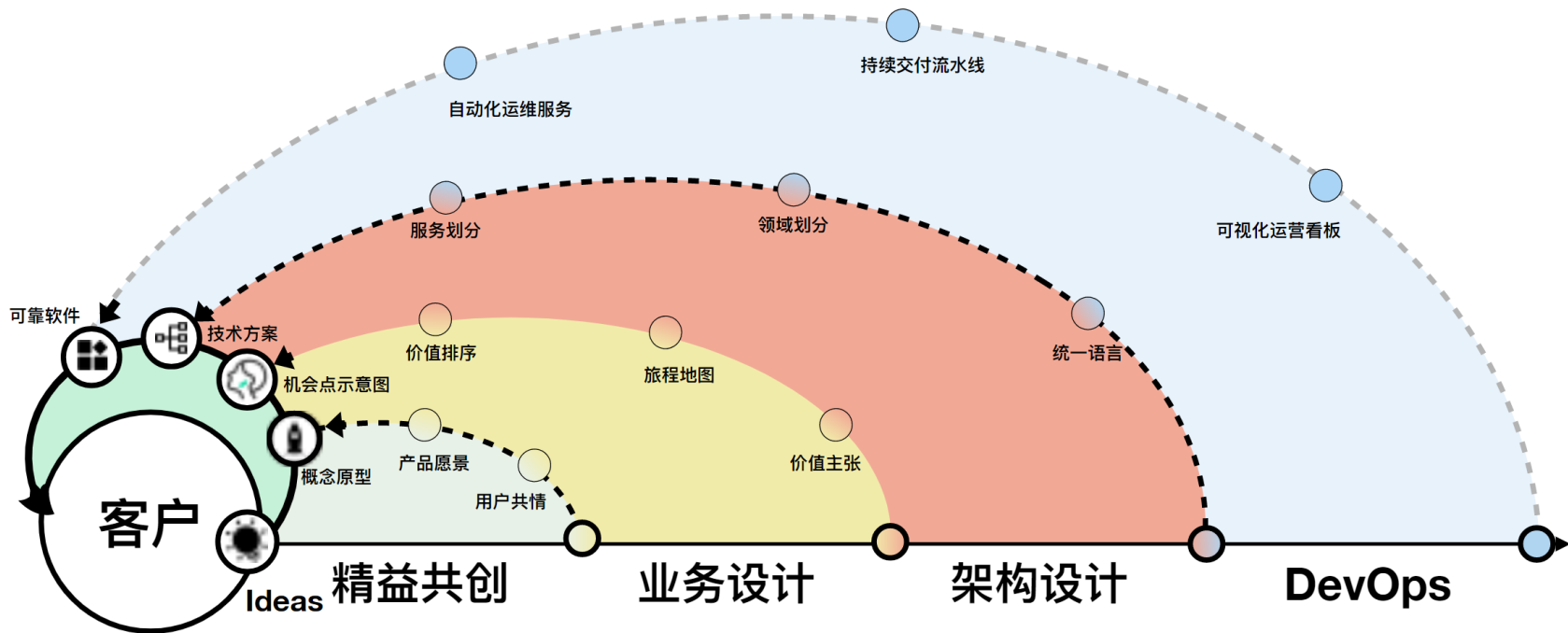
领域专家同软件专家通过创造性协作，迭代式的探索 and 发现模型

统一语言

利用明确且有边界的业务上下文统一语言

DDD在产品研发过程中的位置

Design Thinking + Domain Driven Design + DevOps



ThoughtWorks®

如何开展领域驱动设计？

分段式协作设计

分段式协作设计

三个阶段

从问题出发，逐级抽象，层层深入和细化

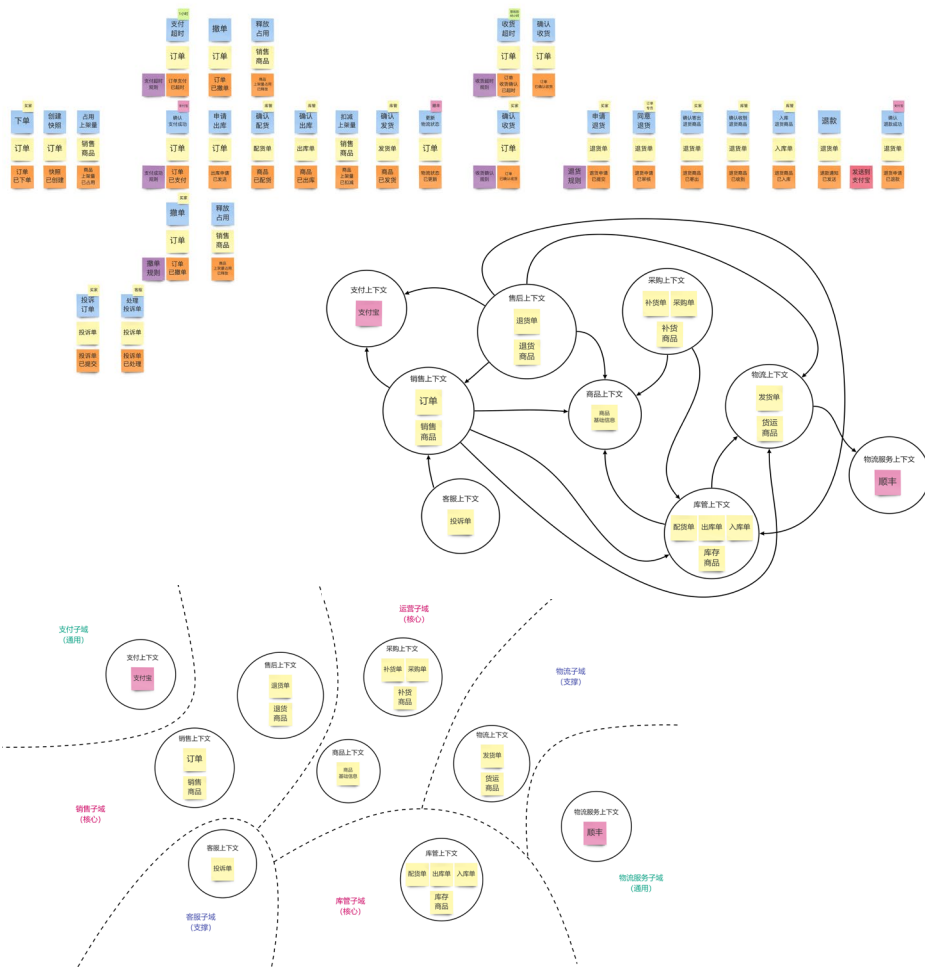
- 战略设计
- 战术设计
- 技术实现

统一语言



多说问题，少说方案

- 业务梳理和抽象
- 限界上下文识别
- 子域识别



持续抽象，忽略技术细节

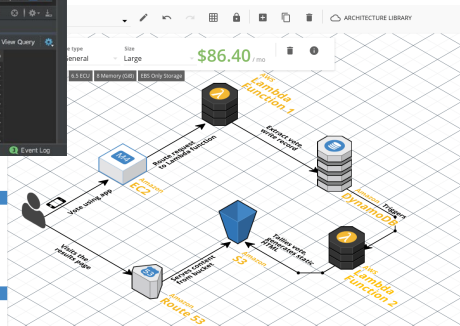
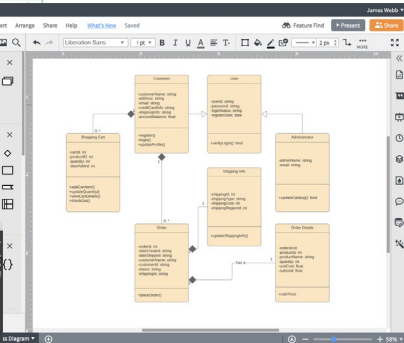
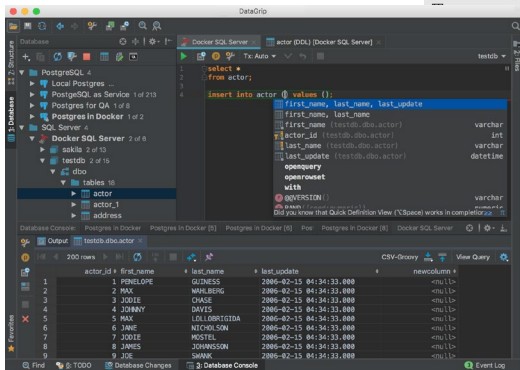
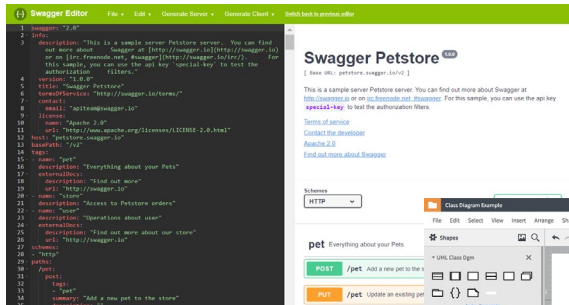
- 领域建模
- 业务服务识别
- 业务服务API能力识别



分段式协作设计 技术实现阶段

一切皆是细节

- API详细设计
- UML设计
- 数据库设计
- 部署与运维
-



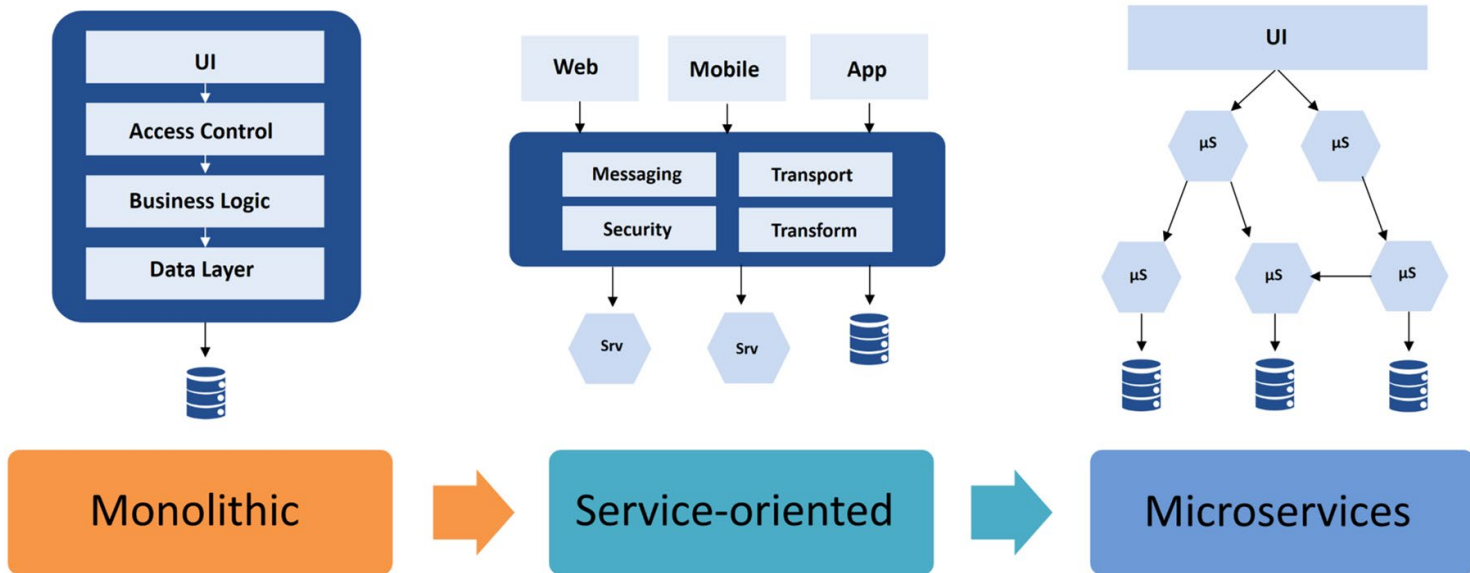
ThoughtWorks®

如何实现领域驱动设计？

松耦合架构

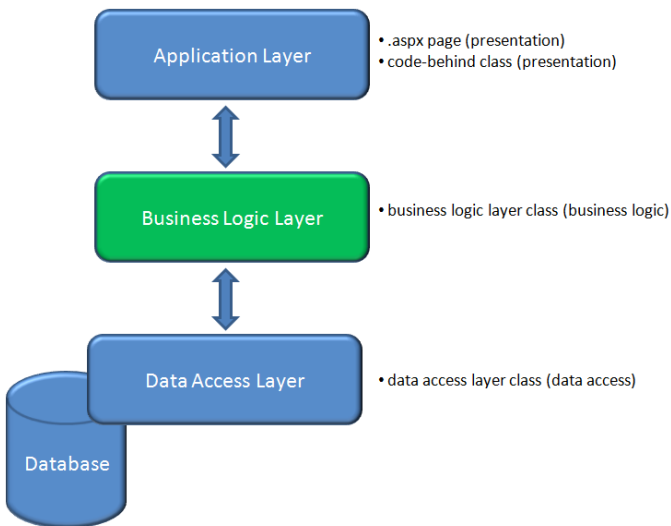
微服务设计

以业务边界为参考，实现架构与业务对齐

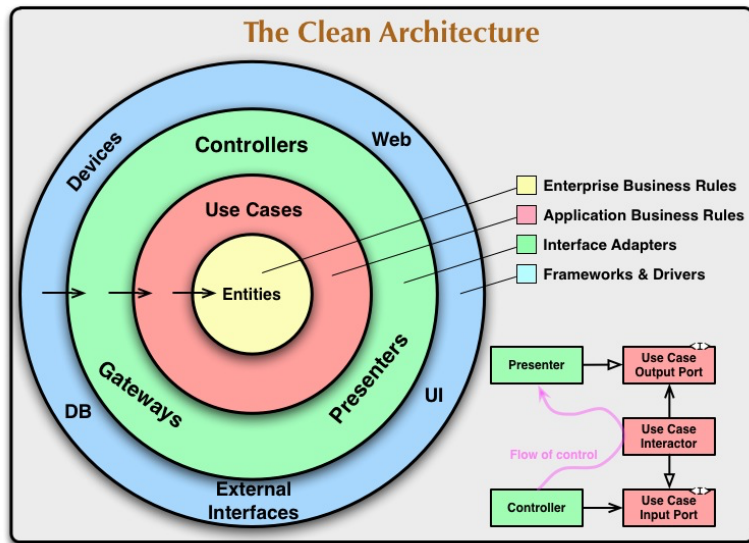


分层架构设计

以领域为核心，以变化的原因和聚合为边界，提供分层守护



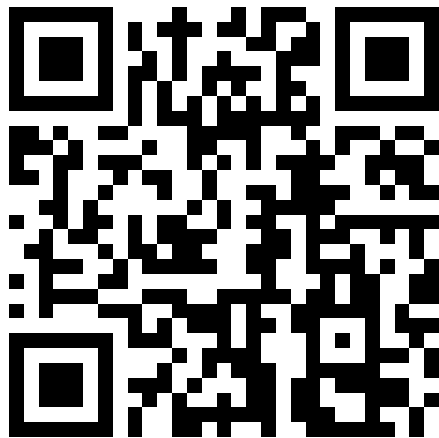
<https://maveric-systems.com/blog/microservices-i-microservices-vs-soa>



<https://blog.cleancoder.com/uncle-bob/2012/08/13/the-clean-architecture.html>

代码实现样例

Talk is cheap, show me the code.



<https://github.com/howiehu/ddd-architecture-samples>

ThoughtWorks®

工作坊开始

通过假想的业务实际操作和体验领域驱动设计

一个简单粗暴的需求

嘿！我是你们的老板！我很有钱！我需要做一个产品干掉市场上那些
倒霉的外卖产品！

电梯演讲 (Elevator Pitch)

- 使用便利贴在白纸上贴出电梯演讲的结构。
- 每个人为电梯演讲的每一行想象一个内容，通过便利贴的方式进行书写（每个人应该写出7个便利贴）。
- 每个人将自己的7个便利贴放在白纸上相应的位置，共同阅读并讨论以形成共同意见，让电梯演讲看上去更有吸引力，更可行且更通顺，必要的时候可以采取投票等方式达成一致（这只是一个练习，所以大家开心优于纠结😊）。
- 利用便利贴修改并调整电梯演讲到最终结果，然后每组将自己的电梯演讲分享给大家。

FOR [*target customer*]

WHO [*statement of the need or opportunity*]

THE [*product name*]

IS A [*product category*]

THAT [*key benefit, compelling reason to use*]

UNLIKE [*primary competitive alternative*]

OUR PRODUCT [*statement of primary differentiation*].

ThoughtWorks®

胡皓

高级技术顾问

hhu@thoughtworks.com | thoughtworks.com/profiles/hao-hu