

Event Storming

Od zdarzenia do zrozumienia

Krótko o mnie

- W web developmencie od 10 lat
- Programista, architekt, konsultant, lead
- Senior PHP Developer w norweskim software house
- Miłośnik czystego kodu, architektury, DDD, CQRS/ES

- hobbystycznie lubię zrobić coś z drewna
- mąż i ojciec dwójki

Stalkujecie?

LinkedIn: Maciej Czerpiński

Github: @speccode

Twitter: @mczerpinski

Boring stuff!

Historia

Wymyślone przez Alberto Brandolini do modelowania w domain-driven design (DDD). Przedstawione w 2013, od tego czasu mocno ewoluowało.

<http://ziobrando.blogspot.com/2013/11/introducing-event-storming.html>

Czym jest ES?

Event Storming jest warsztatem, który szybko pomaga nam znaleźć i zamodelować co tak właściwie dzieje się w naszej domenie (nie w systemie). W porównaniu do innych metod jest lekka i nie potrzebuje żadnego oprogramowania. Event Storming może zostać użyty zarówno do modelowania procesu biznesowego jak i inżynierii oprogramowania.

Dobra, ale na czym to polega?

Zbierasz w jednym pokoju programistów oraz ekspertów domenowych po to by zaczęli się od siebie uczyć. Aby było łatwiej - Event Storming zaprojektowany został w taki sposób, aby nie było to nudne. Jak sama nazwa wskazuje, w trakcie warsztatów skupiacie się na zdarzeniach. Działa podobnie Brainstorming lub Agile Modeling Model Storming. Wynik warsztatów to baaaardzo dużo przyklejanych karteczek na szerokiej ścianie. Proces biznesowy “stormowany” jest jako seria domenowych zdarzeń, które przedstawione są jako pomarańczowe karteczki.

Po co to wszystko?

Brandolini powiedział:

“Software development is learning process, working code is side effect.”

Wytwarzając oprogramowanie powinno zależeć nam na dostarczaniu nie tylko działającego systemu, czystego i testowalnego kodu, ale przede wszystkim na rozwiązaniu problemu z którym przyszedł do nas biznes.

“It is not the domain expert's knowledge that goes into production, it is the developer's assumption of that knowledge that goes into production”

Przygotowania

Sprowadź odpowiednich ludzi na warsztaty!

- Potrzebujesz ludzi z biznesu, ekspertów domenowych i IT;
- Czasami lepiej mieć mniej ludzi z IT. Zmniejszy to ryzyko “technicznych dyskusji” przy których biznes zacznie uciekać z pokoju;
- Najlepiej mieć ludzi, którzy mają pytania oraz ludzi którzy znają odpowiedzi.
Takie to proste!
- Nie więcej niż 6-8 osób w pokoju;

Hack the space!

- Stoły i krzesła nie są mile widziane w czasie warsztatów. Potrzebujesz stołu tylko po to żeby postawić na nim “sprzęty”;
- Nie powinno zabraknąć Ci karteczek i mazaków;
- Marker dla każdego z uczestników + kilka dodatkowych;
- Jak największa powierzchnia do pisania. Flipchart przyklejony do ściany, rolki papieru etc.
- Mały kosz na śmieci na “wyrzucone karteczki”.

NIE MOŻE być sytuacji w której ktoś czeka na marker albo karteczki.

Zasady

- Ustal cel warsztatów. Event Storming nie powinien być celem samym w sobie. To jest narzędzie do osiągnięcia czegoś;
- Nie krytykuj - dyskutuj;
- Nie zrywaj i nie wyrzucaj nie swoich karteczek bez dyskusji i wspólnej zgody. Inaczej ludzie przestaną się udzielać;
- Postaraj się być jak najmniej techniczny;
- Nie rysuj po flipcharcie - nie da się tego zmacać i stworzysz barierę;
- Jeśli ktoś mówi, że coś powinno być zapisane - niech sam to zapisze;
- W każdej chwili można coś dodać;
- Bądź “agile”, jak trzeba coś zmienić - zrób to;

Warsztaty - Big Picture

Wyjaśnij czym jest “zdarzenie”:

Kiedy mówimy o “zdarzeniu”, mówimy o zdarzeniu domenowym. Ważnym z biznesowego punktu wydarzenia w procesie. Wypunktowanie tych zdarzeń pomoże Ci w zrozumieniu jak działa system i dlaczego.

Zdarzenie to coś co się wydarzyło w procesie lub systemie. Pamiętaj, że zdarzenia opisywane są w czasie przeszłym.

Nie dodawaj “aktora” w zdarzeniu (~~UserPublishedPost~~)

Legenda

Notacje wprowadzaj stopniowo poświęcając parę minut na omówienie każdego koloru.

Stwórz legendę w widocznym miejscu.

Faza pierwsza: wild exploration



event

- ważne domenowe zdarzenia;
- czas przeszły;
- fakt z przeszłości;



hotspot

- pytania, na które nie znamy teraz odpowiedzi;
- “zaparkowana” dyskusja;
- możliwy problem;
- ryzyko;

Faza pierwsza: wild exploration

Zachęć ludzi do dodania w dowolnym miejscu jak największej ilości zdarzeń. Nie powinni bać się duplikatów, one też nam o czymś mówią.

Jeśli prowadzisz warsztaty postaraj się wymyślić zdarzenie “z środka” procesu. Umieść karteczkę na środku ściany.

Jeśli widzisz, że ludzie przestali się ruszać - to już koniec. Czas na następną fazę.

(ok. 15 minut)



Faza druga: enforce the timeline

label

- named process fragment for group of events (ex. user registration)

checkpoint

- at the end of process you can write down what “we have” now.

note

- some notes to keep (not a hotspots);
- ubiquitous language;

Faza druga: enforce the timeline

Grupa powinna zacząć grupować zdarzenia w procesy. Po lewej zdarzenie, które występuje jako pierwsze, po prawej to, które występuje jako ostatnie.

W tej fazie występuje najwięcej dyskusji. Tutaj najwięcej się uczymy. Najpewniej będzie to najdłuższa część warsztatów.

Jeśli masz dużo osób - podziel je na grupy.

Jeśli dostrzegacie “proces” - użyjcie “label” do oznaczenia procesu.



Faza trzecia: reverse narrative (opcjonalnie)

Możesz również użyć tego narzędzia w środku drugiej fazy, aby rozwiązać pewne dyskusje. Spróbuj iść krok po kroku, zdarzenie po zdarzeniu od końca procesu. Zadawaj pytania: “Co musi się wydarzyć, aby TO zdarzenie wystąpiło”. Może pomóc w znalezieniu “kłamcy” lub innych zdarzeń.

(ok. 15 minut)

Faza czwarta: users and systems

actor

- person that starting current process;
- try to be as much specific as possible (not general "user" but "customer" or "event attendee");

external system

- external system that have implication in process (ex. email, payment gateway);
- also something we have no influence (ex. weather)

Faza czwarta: users and systems

Dodaj aktorów na początku procesu (grupy zdarzeń). Zewnętrzne systemy powinny być dodane gdzieś blisko powiązanych zdarzeń.

(ok. 15 minut)

Faza piąta: values mappings



+\$

- place where tangible and intangible assets are added
(money, client satisfaction etc.)



-\$

- place where tangible and intangible assets are leaking
(money, client satisfaction etc.)

Faza piąta: values mappings

Biznes uwielbia tą część. Spróbujcie wypunktować miejsca w których firma ma korzyść oraz miejsca gdzie są straty. Np. kiedy użytkownik płaci - dodasz zieloną karteczkę z dolarem na plusie. Przy zwrotach będzie strata z czerwoną karteczką i ujemnym dolarem.

Płacimy za API? -\$

(ok. 15 minut)

Faza szósta: opportunities

opportunity

- place in process where we can improve something;
- idea;

Faza szósta: opportunities

Ta faza jest ważna. Jeśli jest dużo hotspotów na ścianie - ludzie mogą wyjść z warsztatów z poczuciem, że znaleźli więcej problemów niż rozwiązań.

To również czas kiedy ludzie mogą sypać pomysłami z rękawa w gronie innych osób.

(ok. 15 minut)

Faza siódma: arrow voting



- vote for opportunity



- vote for hotspot

Faza siódma: arrow voting

Głosujecie na hotspoty i opportunities. Każdy ma ograniczoną liczbę głosów. Ilość głosów powinna być ograniczona i zależna od ilości opportunities i hotspotów.

(ok. 15 minut)



Co po big picture?

- Pokaż koszt na śmieci;
- Event Storming Design Level;
- Event Modeling;
- Opportunities chart;
- etc...

Źródła

- <https://www.eventstorming.com/resources/>
- <https://github.com/mariuszgil/awesome-eventstorming>
- <https://eventmodeling.org/posts/what-is-event-modeling/>

That's all folks!
