L'ARCHITECTURE PROGRESSIVE

DISCLAIMER

LA COURSE

PHP

```
<?php
$result = mysql_query('SELECT * FROM users WHERE Actif = 1');
while ($rs = mysql_fetch_row($result)) {
   suserID = srs[0];
   $userName = $rs[1];
   suserMail = srs[2];
   ?>
   <?php
          echo '<a href="mailto:' . $userMail . '">Ecrire</a>';
          ?>
```

CLASSES

```
class DatabaseConnector {
        protected static $objet;
    /**
     * Retourne un objet PDO
     * @return objet PDO pour communiquer avec la BD
     */
        public static function getHandle() {
            // Vérifie si l'objet est déjà chargé
            if (isset(self::$objet)) {
                    return self::$objet;
            $host = DB_HOST;
            $database = DB_NAME;
            self::$objet = new PDO("mysql:host=$host;dbname=$database", DB_USER, DB_PASSWORD);
```

MVC

```
class MVCParent extends MVCBase {
    // Recherche parent
    function recherche_adresse() {
        // Retrouve les coordonées géographiques à partir de l'adresse
        $this->adresses = get_coordonees_from_adresse($_REQUEST['adresse']);
        if (count($this->adresses) == 0) {
                $this->RedirectControler('recherche_adresse_error');
                return;
        // Recherche les parents
        $latitude = $this->adresses[0]['latitude'];
        $longitude = $this->adresses[0]['longitude'];
        $this->parents = UtilisateurParent::getParentsInSquare($latitude, $longitude);
```

ORM

```
class Article
    /** @Id @Column(type="integer") @GeneratedValue */
    private $id;
    /** @Column(type="string") */
    private $title;
    /** @ManyToOne(targetEntity="User") */
    private $author;
    /** @OneToMany(targetEntity="Comment", mappedBy="article") */
    private $comments;
```

SOA

```
class OrderService
    public function createOrder(User $user, Cart $cart)
    {
        $items = $cart->getItems();
        $order = new Order($user, $items);
        $this->entityManager->persist($order);
        $this->entityManager->flush();
        $this->catalogService->updateProductsStock($items);
        $this->sendConfirmationMail($order);
```

DDD

```
Application/
Controller/
Domain/
Entity/
ValueObject/
Service/
Repository/
```

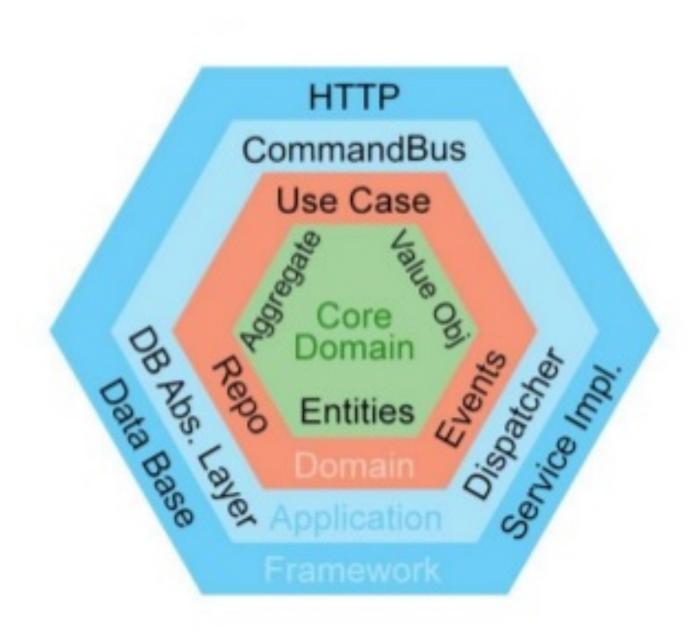
DDD

```
Application/
    Controller/
    Service/
    DTO/
Domain/
    Entity/
    ValueObject/
    Service/
    Repository/
Infrastructure/
    Service/
    Repository/
```

CQRS. EVENT SOURCING

```
Application/
    Controller/
    Service/
    DTO/
Domain/
    Entity/
    ValueObject/
    Service/
    Repository/
    Command/
    CommandHandler/
    Event/
Infrastructure/
    Service/
    Repository/
```

HEXAGONAL ARCHITECTURE





APPROCHE PLUTOT QUE SOLUTION

CA DEPEND

- > -
- > -

> METIER

- **>** -
- **>** -

- > DIFFERENTS NIVEAUX DE COMPLEXITE
 - > DIFFÉRENTS NIVEAUX DE CRITICITÉ

DDD IS AN APPROACH TO SOFTWARE DEVELOPMENT FOR COMPLEX NEEDS

> CRUD

- > CRUD
 - > SQL

- > CRUD
 - > SQL
- > HARDCODER

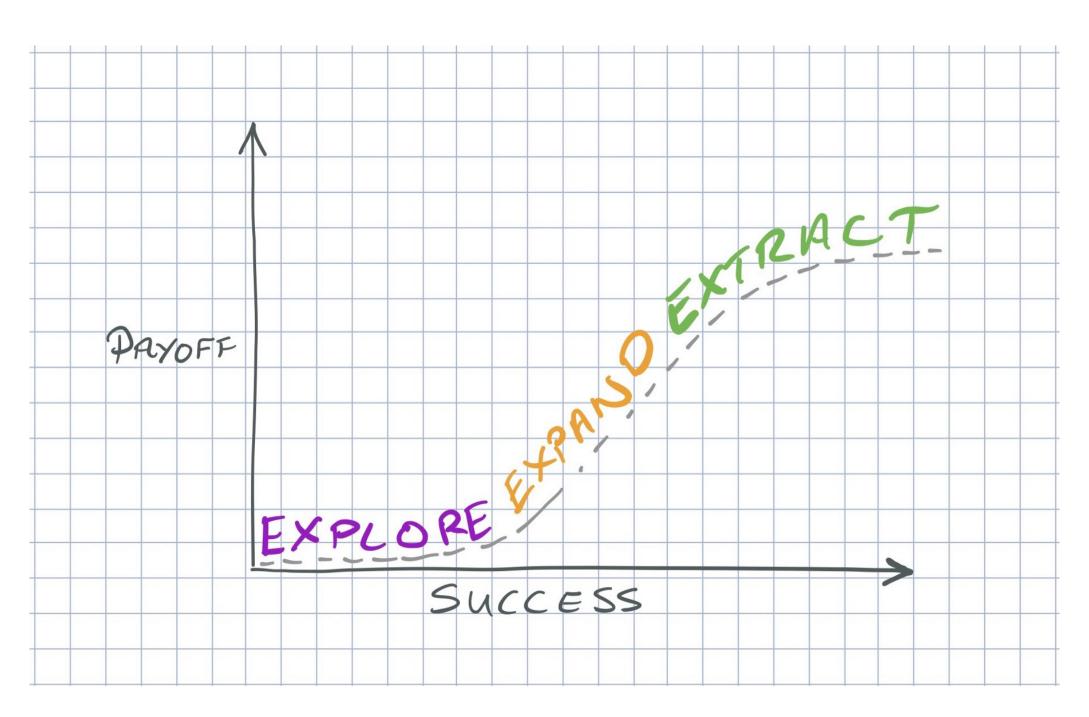
COMPLEXITÉ TECHNIQUE COMPLEXITÉ MÉTIER

> METIER

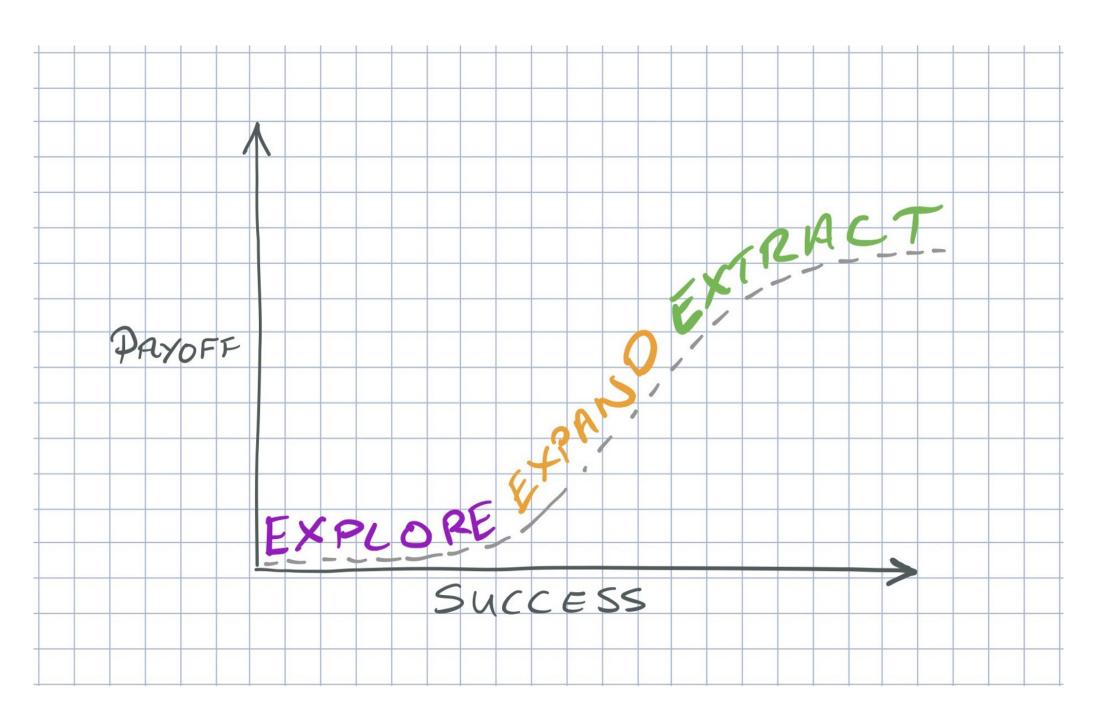
- > -

- > METIER
- > BUSINESS
 - **>** -

3X



EXPLORE



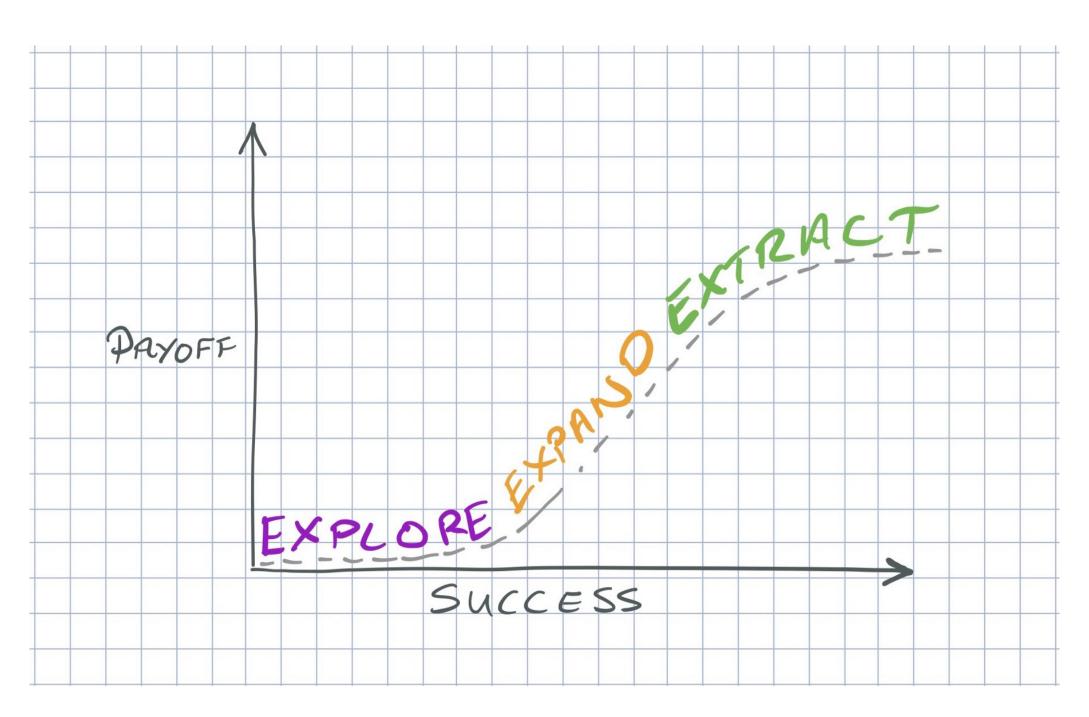
> TWITTER

- > TWITTER
- > YOUTUBE

- > TWITTER
- > YOUTUBE
 - > SLACK

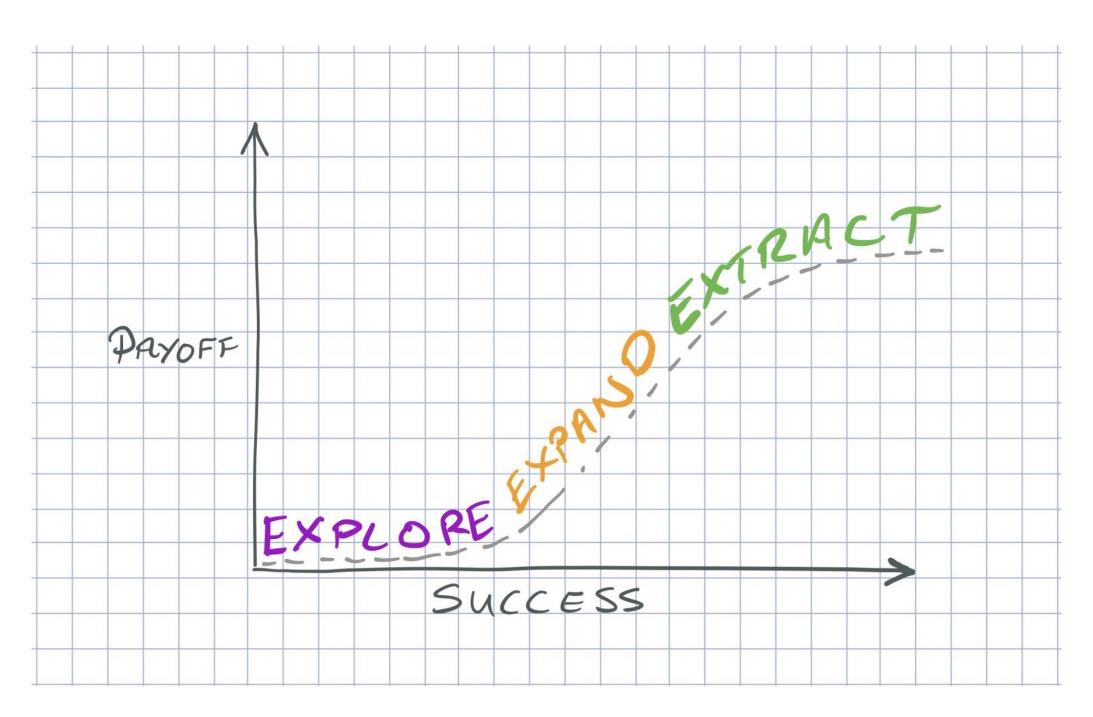
- > TWITTER
- > YOUTUBE
 - > SLACK
- > SHOPIFY

EXPAND



DU CODE LEGACY C'EST UN PROJET QUI A RÉUSSI

EXTRACT



ET VOUS?

- > EXPLORE
- > EXPAND
- > EXTRACT

- > METIER
- > BUSINESS
 - > -

- > METIER
- > BUSINESS
 - > HUMAIN

LES GENS SONT ...

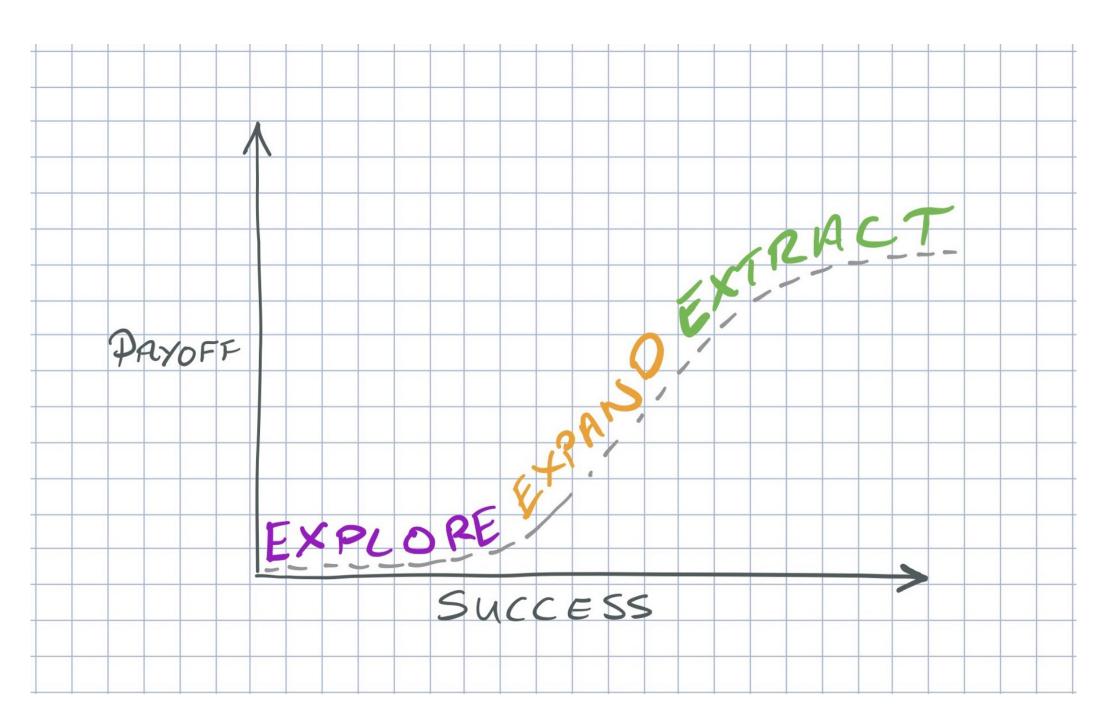
> COMPETENCES

- > COMPETENCES
 - > PÉRENNITÉ

- > METIER
- > BUSINESS
 - > HUMAIN

DDD

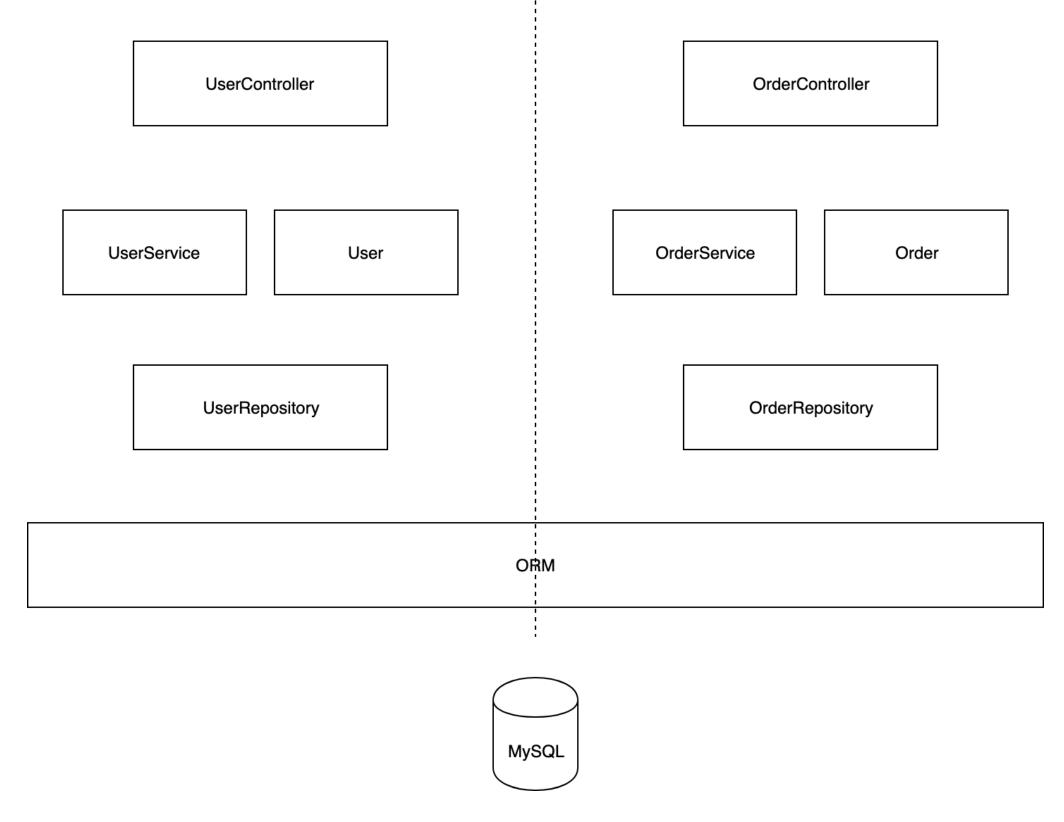
- > CORE DOMAIN
- > SUPPORTING SUBDOMAIN
 - > GENERIC SUBDOMAIN



DIVERSITE

DECOUPER

	UserController				OrderController					
	UserService		User			OrderService		Order		
	UserRepository						OrderRe	pository		
ORM										
					MySQL					





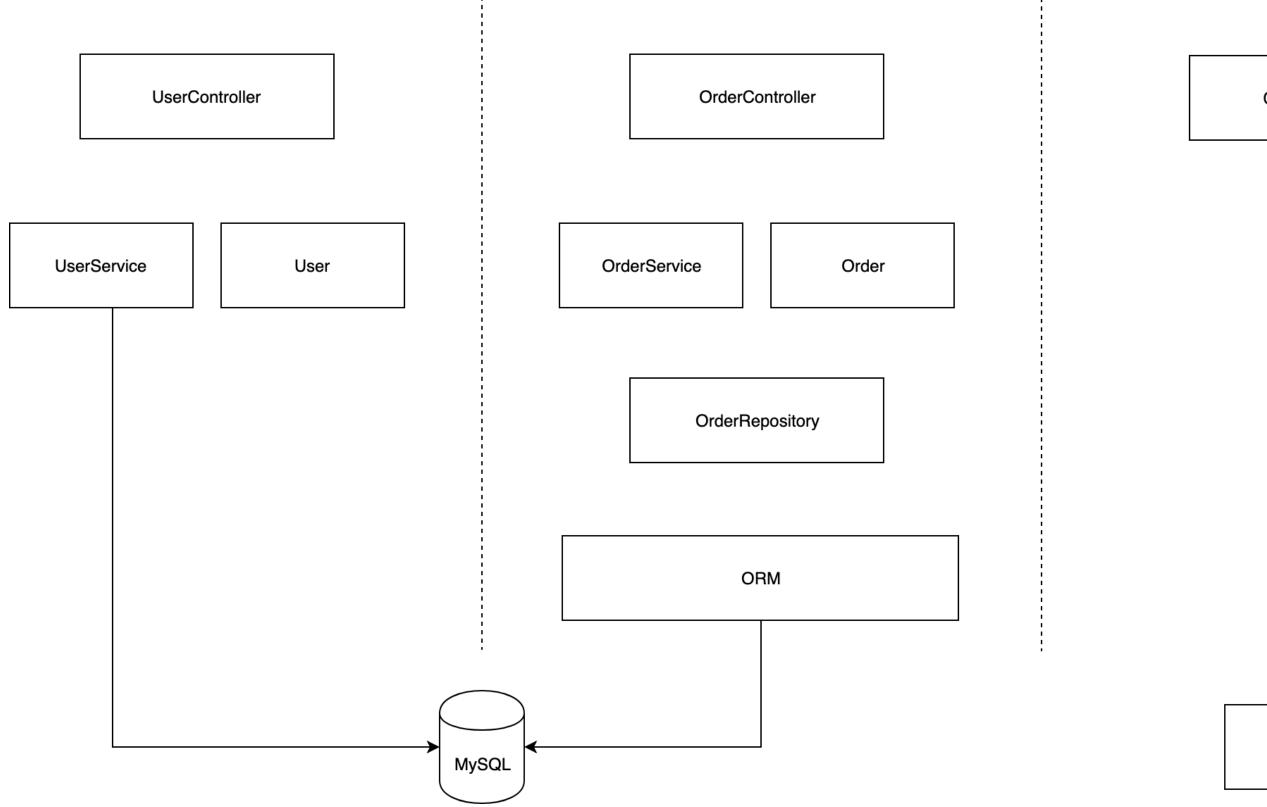
Monolithic big ball of mud

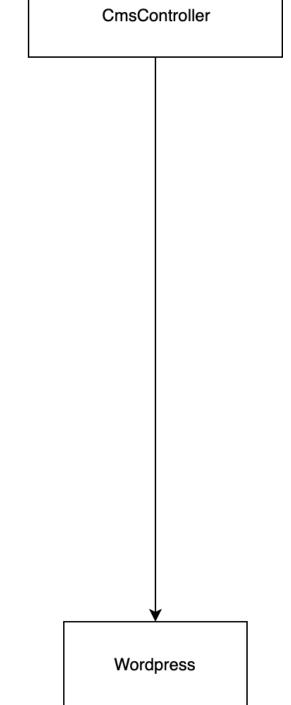


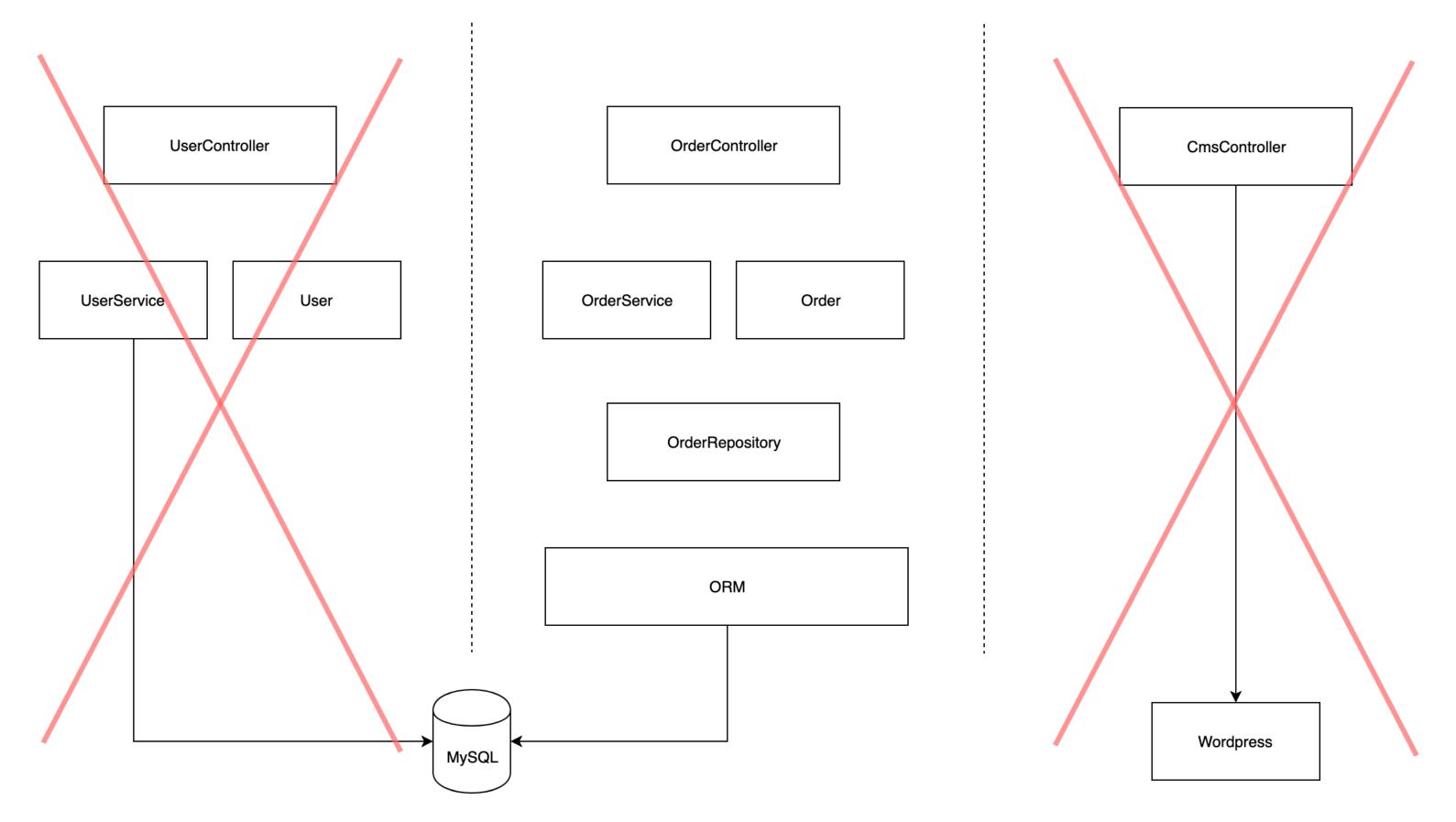
Distributed big ball of mud

Number of deployment units

- > METIER
- > BUSINESS
 - > HUMAIN







IDENTIFIER LES MODULES

> GESTION DES UTILISATEURS

- > GESTION DES UTILISATEURS
 - > CATALOGUE PRODUIT

- > GESTION DES UTILISATEURS
 - > CATALOGUE PRODUIT
 - > COMMANDES

- > GESTION DES UTILISATEURS
 - > CATALOGUE PRODUIT
 - > COMMANDES
 - > CMS

> CATALOGUE PRODUIT

- > CATALOGUE PRODUIT
 - > COMMANDES

- > CATALOGUE PRODUIT
 - > COMMANDES
- > GESTION DES STOCKS

ACTEURS ET USAGES DIFFÉRENTS

CATALOGUE PRODUIT:

ACTEURS ET USAGES DIFFÉRENTS

CATALOGUE PRODUIT:

> FRONT : LECTURE SEULE, PRODUITS ACTIVES ET EN STOCK UNIQUEMENT...

ACTEURS ET USAGES DIFFÉRENTS

CATALOGUE PRODUIT:

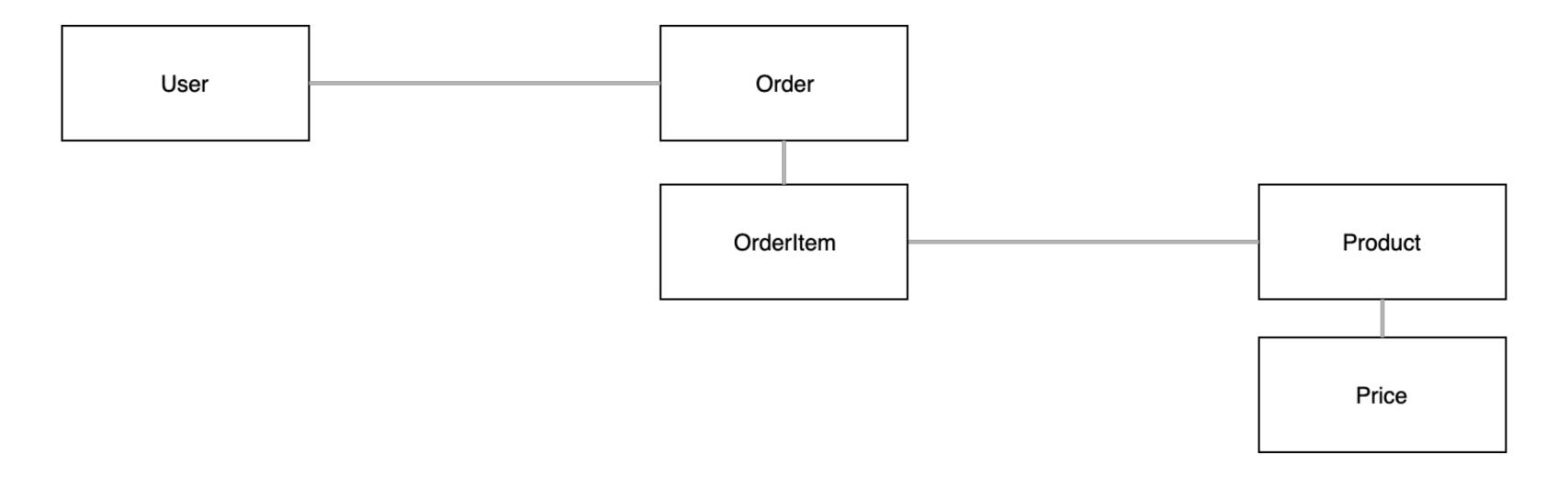
- > FRONT : LECTURE SEULE, PRODUITS ACTIVES ET EN STOCK UNIQUEMENT...
- > BACK-OFFICE : MODIFICATION DE TOUS LES PRODUITS, IMPORTS EN MASSE...

> EVENEMENTS

- > EVENEMENTS
- > ABSTRACTIONS

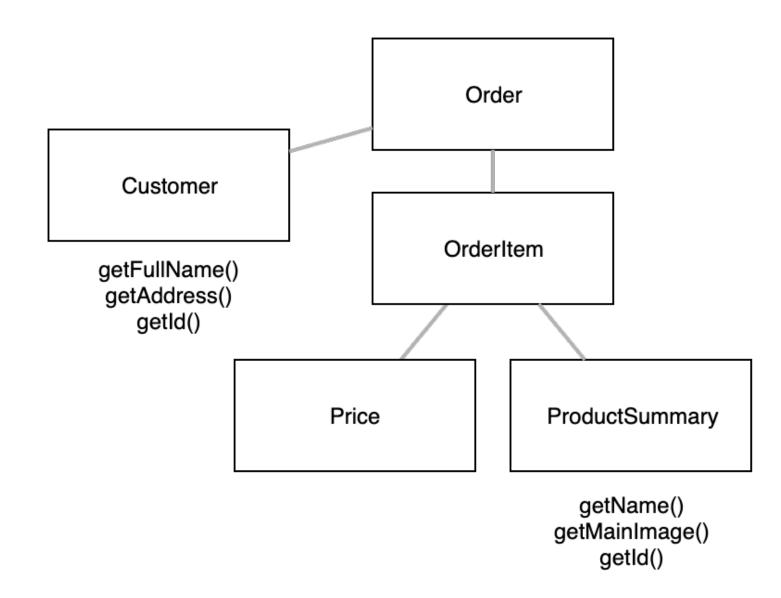
DECOUPLER LES MODULES

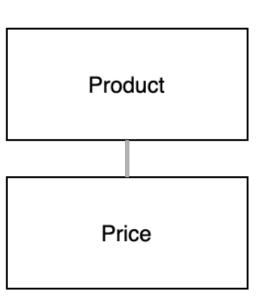
- > EVENEMENTS
- > ABSTRACTIONS
- > DÉPENDANCES UNIDIRECTIONNELLES

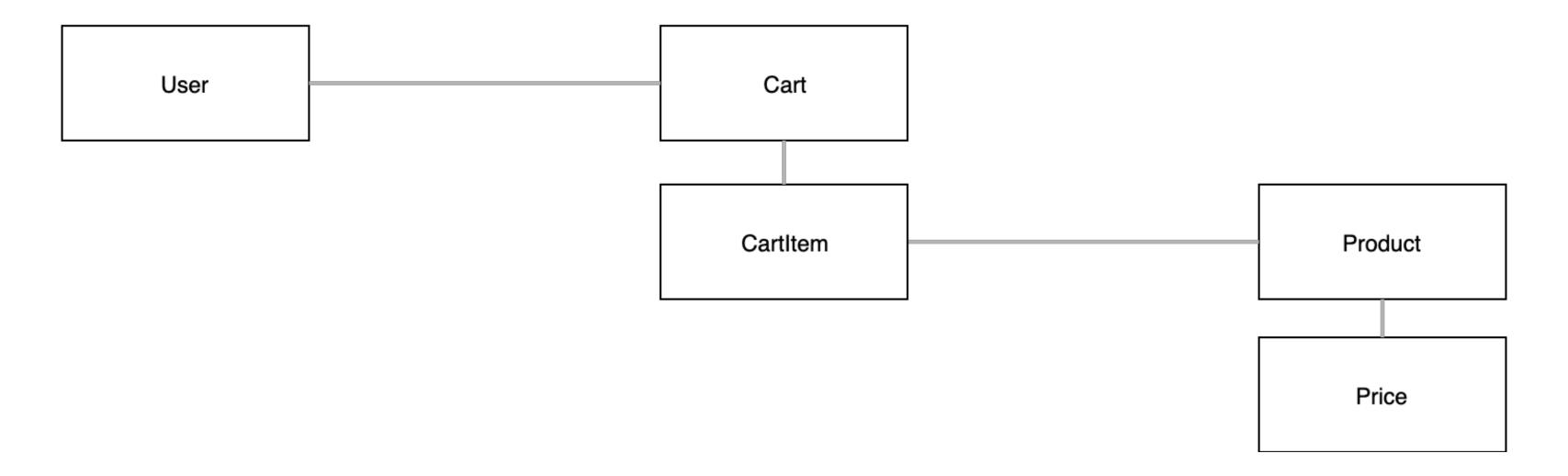


DUPLIQUER L'INFORMATION

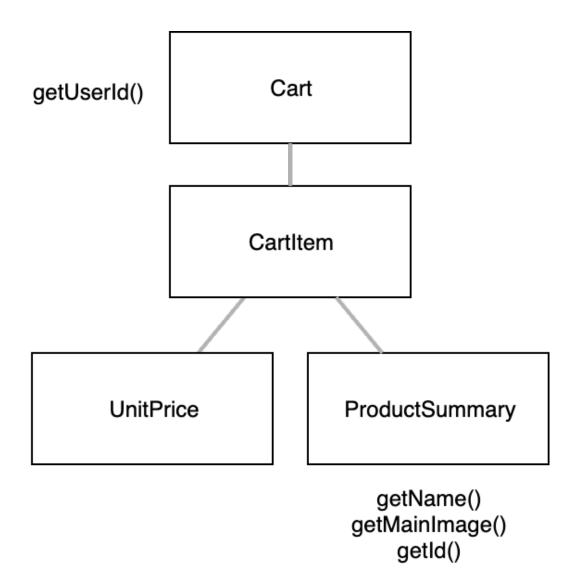
User

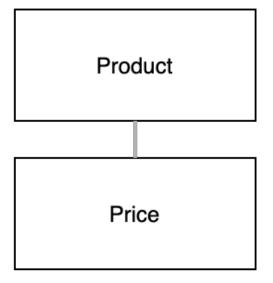






User





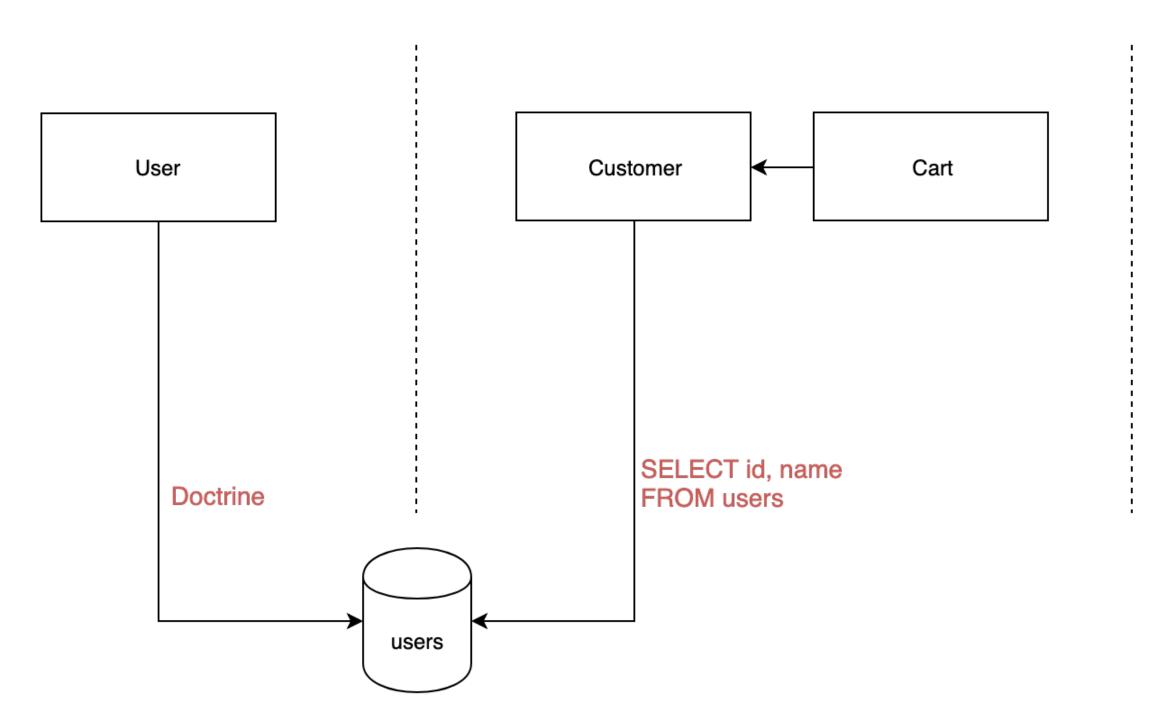
User getUserId() Cart

CartItem Product

Price

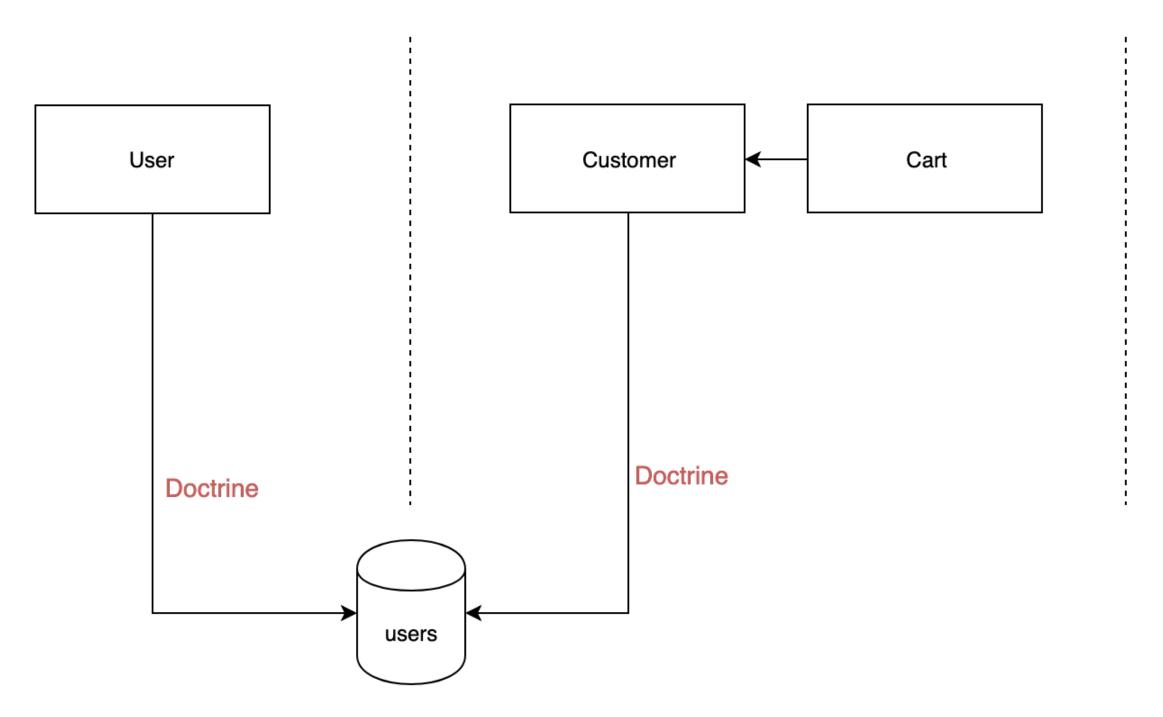
DUPLIQUER LE MODELE SANS DUPLIQUER L'INFORMATION

DTO



```
SELECT * FROM categories;
Virtual Machine
    Debian
    Windows
Network Link
    Satellite (disabled)
    ADSL
    SDSL
SELECT * FROM v_front_categories;
Virtual Machine - Debian
Virtual Machine - Windows
Network Link - ADSL
Network Link - SDSL
```

MULTIPLE ENTITY MANAGER



PROGRESSIF

- > METIER
- > BUSINESS
 - > HUMAIN

ARCHITECTURE PROGRESSIVE

> APPROCHE PLUTOT QUE SOLUTION

- > APPROCHE PLUTOT QUE SOLUTION
- > ÇA DÉPEND (MÉTIER, BUSINESS, HUMAIN)

- > APPROCHE PLUTOT QUE SOLUTION
- > ÇA DÉPEND (MÉTIER, BUSINESS, HUMAIN)
- > ADAPTER LES SOLUTIONS À L'ÉCHELLE DU MODULE

- > APPROCHE PLUTOT QUE SOLUTION
- > ÇA DÉPEND (MÉTIER. BUSINESS. HUMAIN)
- > ADAPTER LES SOLUTIONS À L'ÉCHELLE DU MODULE
 - > LA COHÉRENCE N'EST PAS UNE PRIORITÉ

- > APPROCHE PLUTOT QUE SOLUTION
- > ÇA DÉPEND (MÉTIER. BUSINESS. HUMAIN)
- > ADAPTER LES SOLUTIONS À L'ÉCHELLE DU MODULE
 - > LA COHÉRENCE N'EST PAS UNE PRIORITÉ
 - > AVANCER PROGRESSIVEMENT

C'EST PLUS COMPLIQUE

@MATTHIEUNAPOLI

NULL