

# 97 Things Every Software Architect Should Know

<https://product.kyobobook.co.kr/detail/S000001535543>

고객의 요구사항보다 여러분의 이력에 더 우선순위를 두지 말라

본질적인 복잡성을 단순화시키고 예상치 못한 복잡성을 줄여라

요구된 기능에서 가치 추구하기

여러분은 생각보다 더 자주 협상한다

한 줄의 실행되는 코드가 500줄의 명세(스펙)만한 가치를 한다

한번에 딱 맞는 해결책은 없다

성능은 조기에 고려해야 한다

한 가지 이상의 방식이 존재할 수 있다

일반화 이전에 단순화, 재사용성 이전에 사용성

아키텍트는 직접 실무를 담당해야 한다

지속적으로 통합하라

요새 같은 데이터베이스를 구축하라

설계의 기준으로써 불확실성을 사용하라

결정하기 전에 시도하라 비즈니스 도메인 이해하기

프로그래밍은 새로운 제품을 설계하는 행위와 같다

개발자에게 자율성을 부여하라

시간은 모든 것을 바꾼다

모든 것은 성능에 관한 것이다

반복 작업과 싸워라

제어하지 말아라. 대신 관찰하라

결정에 대한 근거를 남겨라

경험과 지식을 공유하라

운영과 유지 보수에 집중하라

데이터가 핵심이다

간단한 것은 간단하게 하라

설계하기 전에, 그것을 먼저 코드화할 수 있어야 한다.

단 하나의 솔루션만 있다면, 다른 의견을 구하라

변화의 충격을 이해하라

손쉬운 방법은 훗날 이자가 붙어 되돌려 받게 된다

훌륭한 콘텐츠는 훌륭한 시스템을 만든다

시스템을 검증하기 위해 범위를 늘려라

구현 가능한 것만 설계해야 한다

자신의 결정에 책임감을 가져라

영악하지 말자

주의깊게 무기를 선택하고, 신중하게 내려 놓아라

여러분의 고객은 여러분의 진정한 고객이 아니다

보이는 것처럼 그렇게 되지 않는다

다른 프레임워크와 잘 어울리는 프레임워크를 선택하라

코드뿐만 아니라 데이터도 제어하라

편리한 시스템을 구현하라

열정적인 문제 해결사들을 찾고 유지하라

최종사용자에게는 인터페이스가 시스템이다

훌륭한 소프트웨어는 만들어지는 것이 아니라 성장하는 것이다

소통하는 아키텍처가 되자

개발에 있어 형식에 얽매이는 행위야말로 삽질이다