## Яндекс.Практикум

Архитектура и организация проектов в Go

Яндекс Практикум

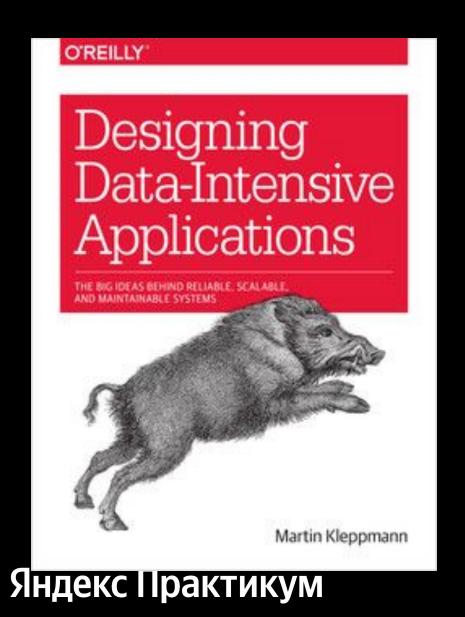
#### Что нас сегодня ждет

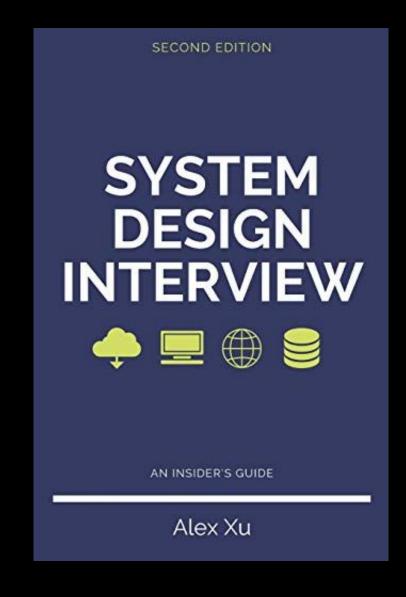
- Рассмотрим популярные подходы к организации архитектуры проектов
- Обсудим варианты структурирования проектов на Go
- Узнаем, что такое циклические зависимости и как их решать
- Разберем ваши вопросы

#### Что нас сегодня не ждет

- Мы не будем обсуждать архитектуру систем (System design)
- Мы не будем обсуждать микросервисы
- Мы сконцентрируемся на standalone проектах, не на библиотеках

#### Что можно почитать об этом:





https://microservices.io/

### Архитектура

Архитектура – набор договоренностей об организации кода.

Архитектура может быть простой (и плоской): https://github.com/appleboy/gorush

Риск отсутствия архитектурных конвенций – неподдерживаемый код:

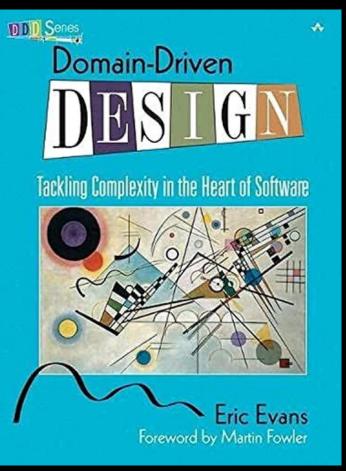
- хрупкий
- сложно расширять
- сложно тестировать
- плохо читается

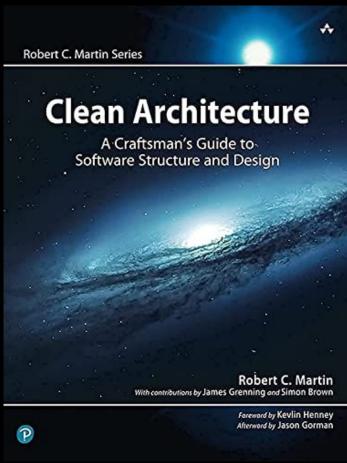
Pasta-theory:

https://www.techtarget.com/searchsoftwarequality/tip/Fix-spaghetti-code-and-other-pasta-theory-antipatterns

#### A как же DDD? Clean architecture? ...?

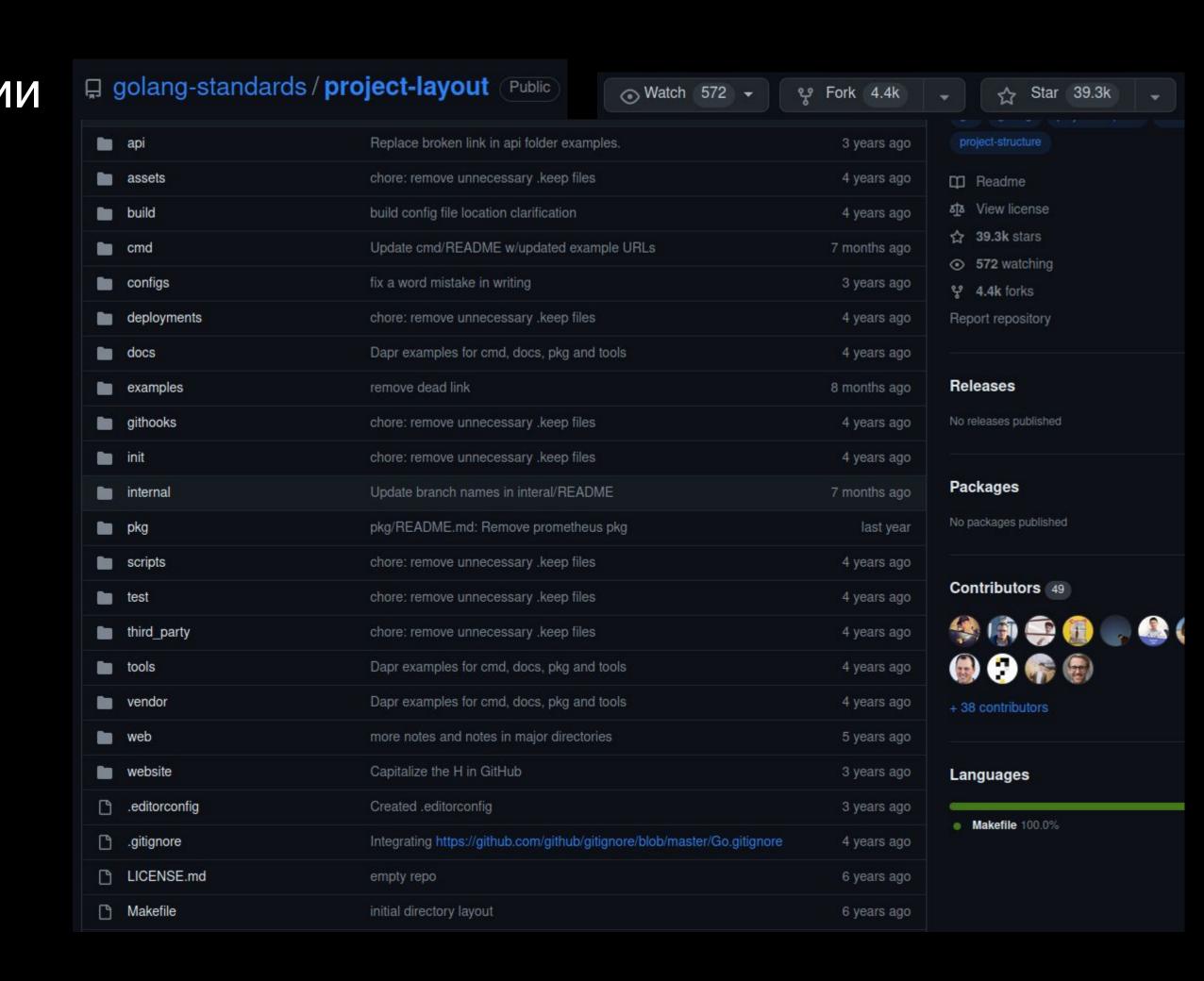
- DDD описывает организацию моделей и сущностей приложения, т.е.
  дополняет подходы к организации архитектуры. Рассчитан на большие приложения
- Clean architecture onion architecture + SOLID + Component principles + ...
- Существующих теоретических подходов очень много, а их практических имплементаций еще больше





### Standard Go Project Layout

- "Это базовый макет организации проектов, разработанных на Golang"
- "... данный макет будет явным перебором"
- многие части стали де-факто стандартом



#### Дополнение

Если мы еще не обсудили, то самое время поговорить о:

- директории internal
- правиле "Accept interfaces, return structures"
- циклических зависимостях
- Dependency injection
- обработке ошибок

# Спасибо за внимание! Вопросы? Яндекс Практикум