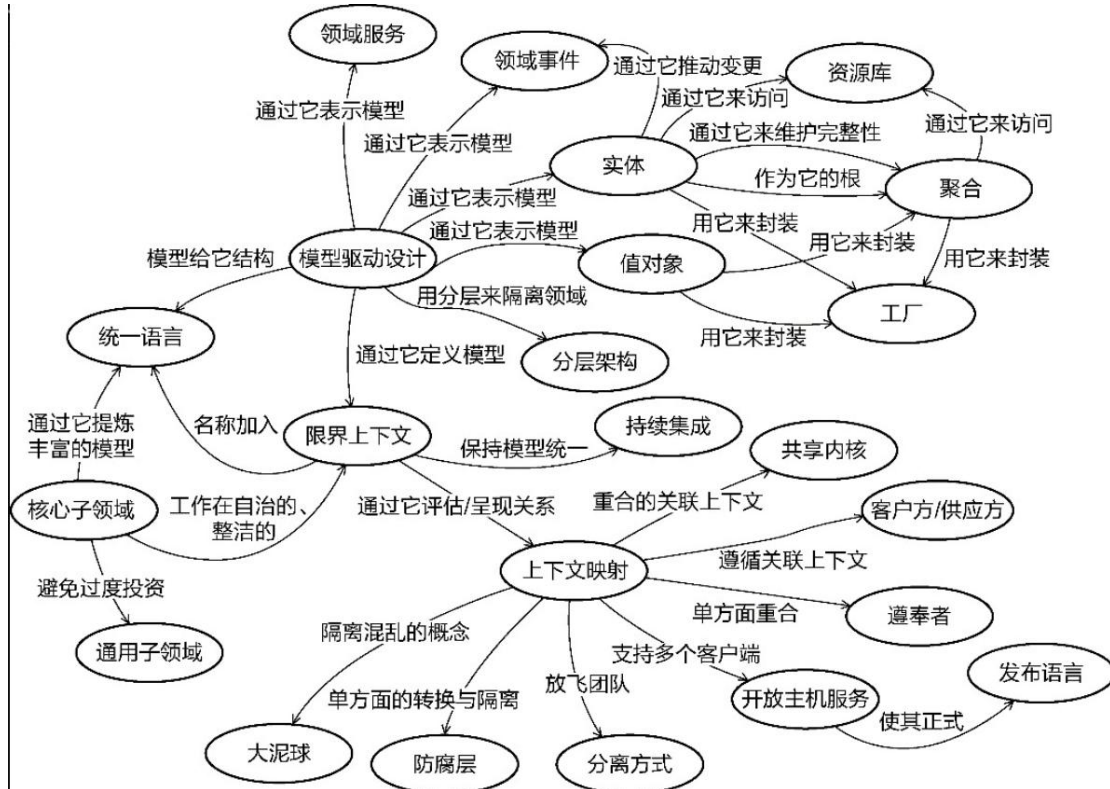


领域驱动设计应对的问题

- 1、降低软件复杂度
- 2、应对变化

01

一、领域驱动元模型



1、领域驱动的核心是模型驱动设计，在统一语言的指导下将问题空间划分为子领域(核心子领域、通用子领域、支撑子领域)

2、引入限界上下文，限定的领域模型能够到达的知识语境边界，上下文映射表达了限界上下文之间的协作关系

3、领域模型的设计要素包括：实体、值对象、领域服务和领域对象，领域逻辑就封装在这些对象中。

4、聚合，封装至少一个实体和值对象的一种边界，维持边界内的业务完整性，实体作为聚合的聚合根

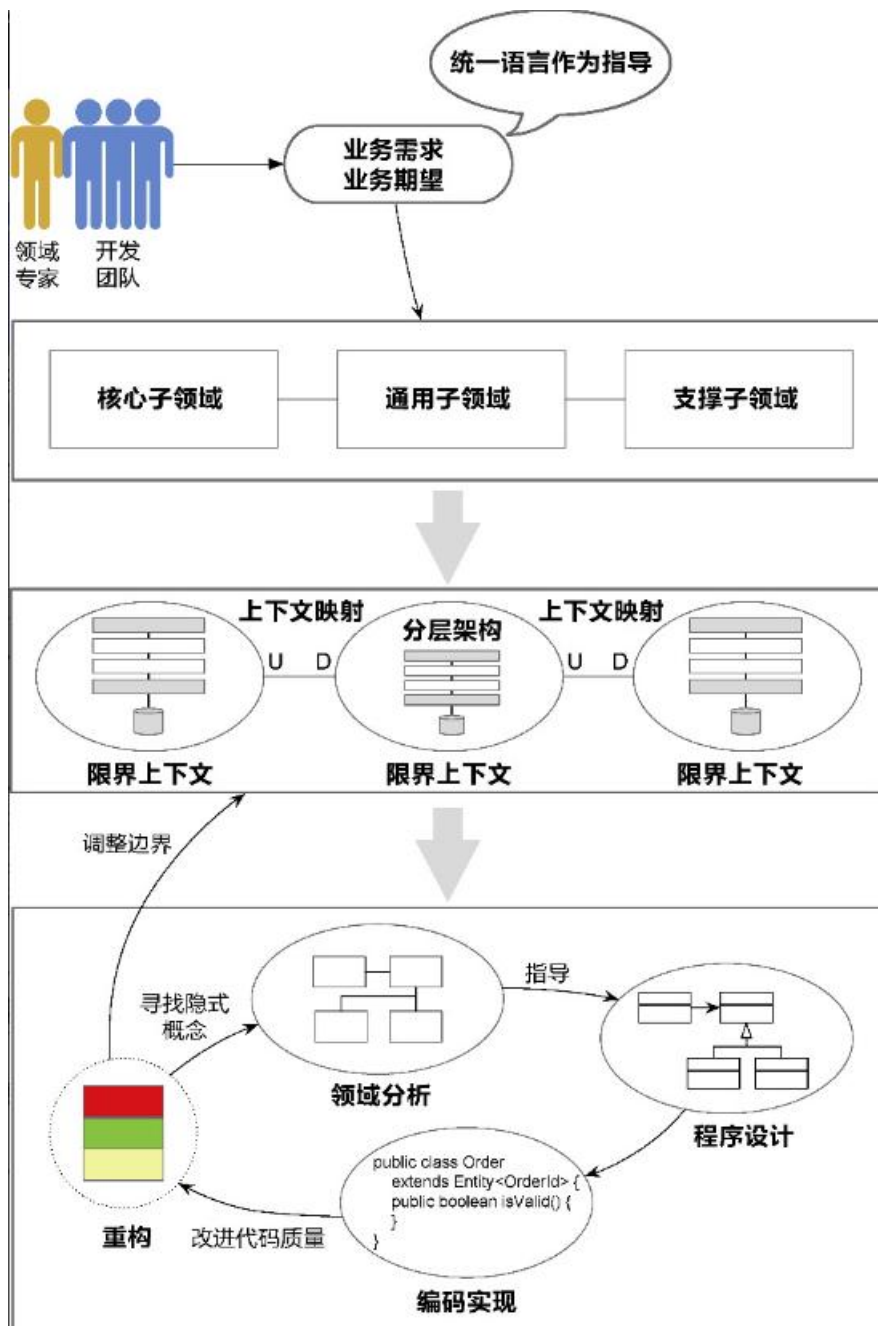
二、战略设计和战术设计

1、战略设计：分解问题空间划分出子领域，并确定各个子领域的目标、边界和建模策略

2、战术设计：划分限界上下文，并进行领域建模

3、子领域映射为限界上下文

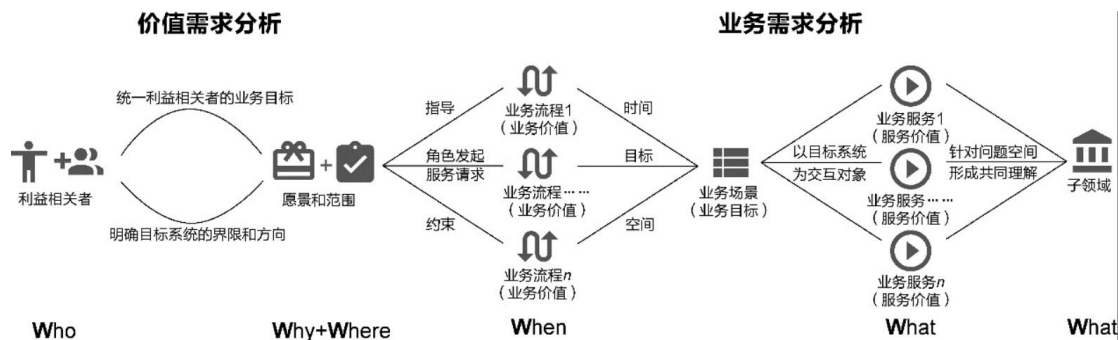
三、领域驱动设计过程



02 领域驱动统一过程

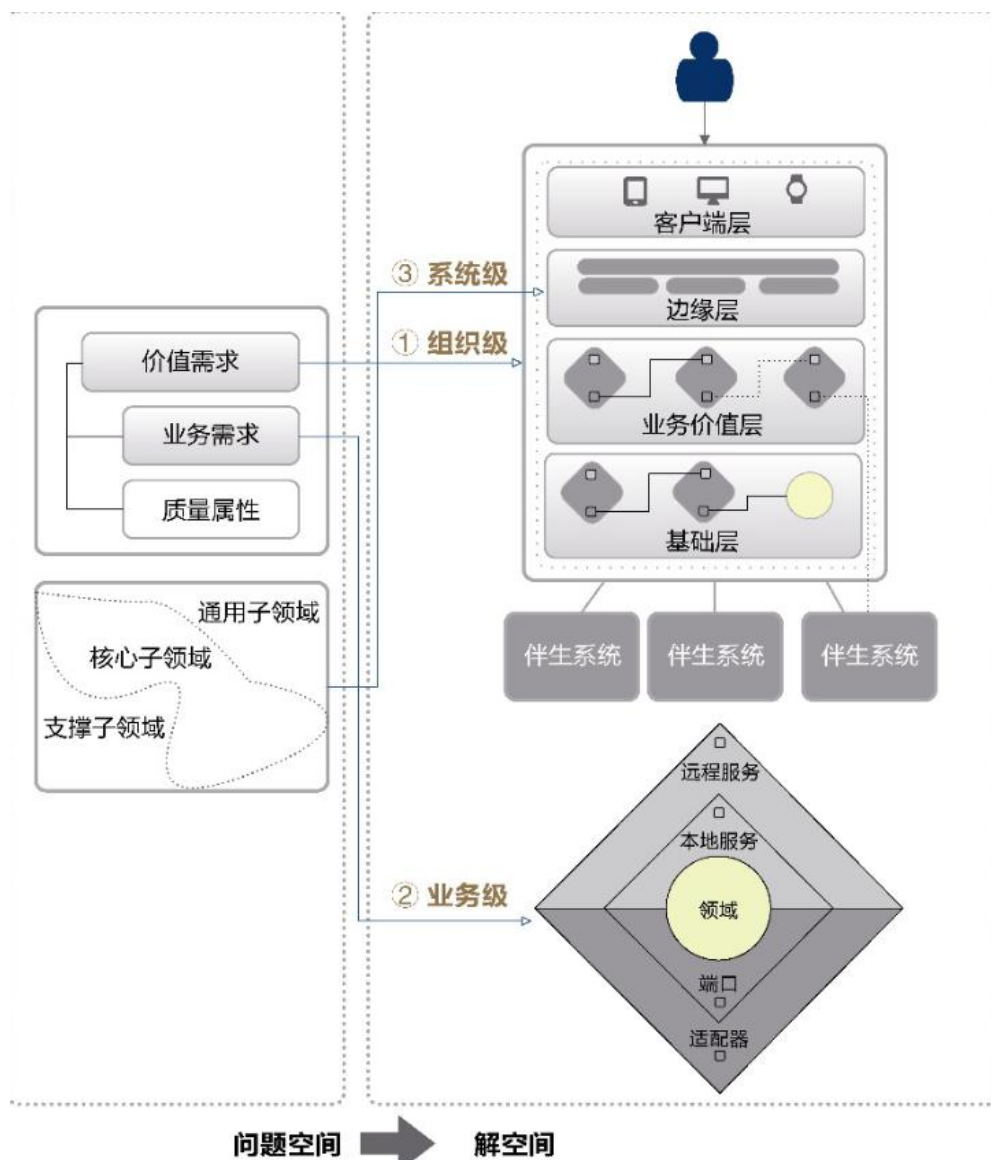
一、可以分为三个阶段，每个阶段都应该有里程碑和产物

1、全局分析阶段



- 价值需求的指导约束下-->对准业务目标-->用户发起应用服务-->梳理出提供业务价值的业务流程-->且分出业务场景-->多个角色经行交互-->获得业务价值-->对应业务服务
- 全局分析阶段的里程碑目标是将业务需求划分不同的子领域,对准系统远景的业务需求划分到核心子领域,支撑作用的业务划分到支撑子领域等。

2、架构映射阶段



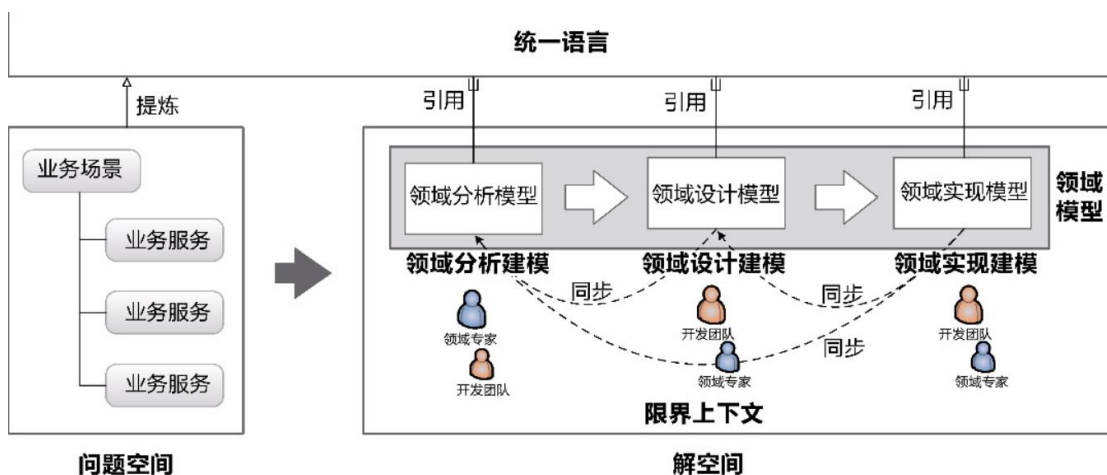
里程碑目标是获得架构映射

组织级映射：通过系统上下文呈现利益相关者、目标系统与伴生系统之间的关系

业务级映射：根据语义相关性对业务服务表达出来的业务知识进行归类 and 归纳，识别出限界上下文

系统级映射：建立在限界上下文之上，在划分的子领域的指导下，在系统上下文的边界内建立系统分层结构，该分层架构将属于核心子领域的限界上下文映射为业务价值层，将支撑子领域和通用子领域的限界上下文映射为基础层，并从前端用户体验的角度考虑引入边缘层

3、领域建设阶段



里程碑目标是模型构建

领域分析模型：业务服务规约和领域模型概念图

领域设计模型：以聚合为核心的静态设计类图和由角色造型组成的动态序列图

领域实现模型：实现业务功能的产品代码和测试代码