

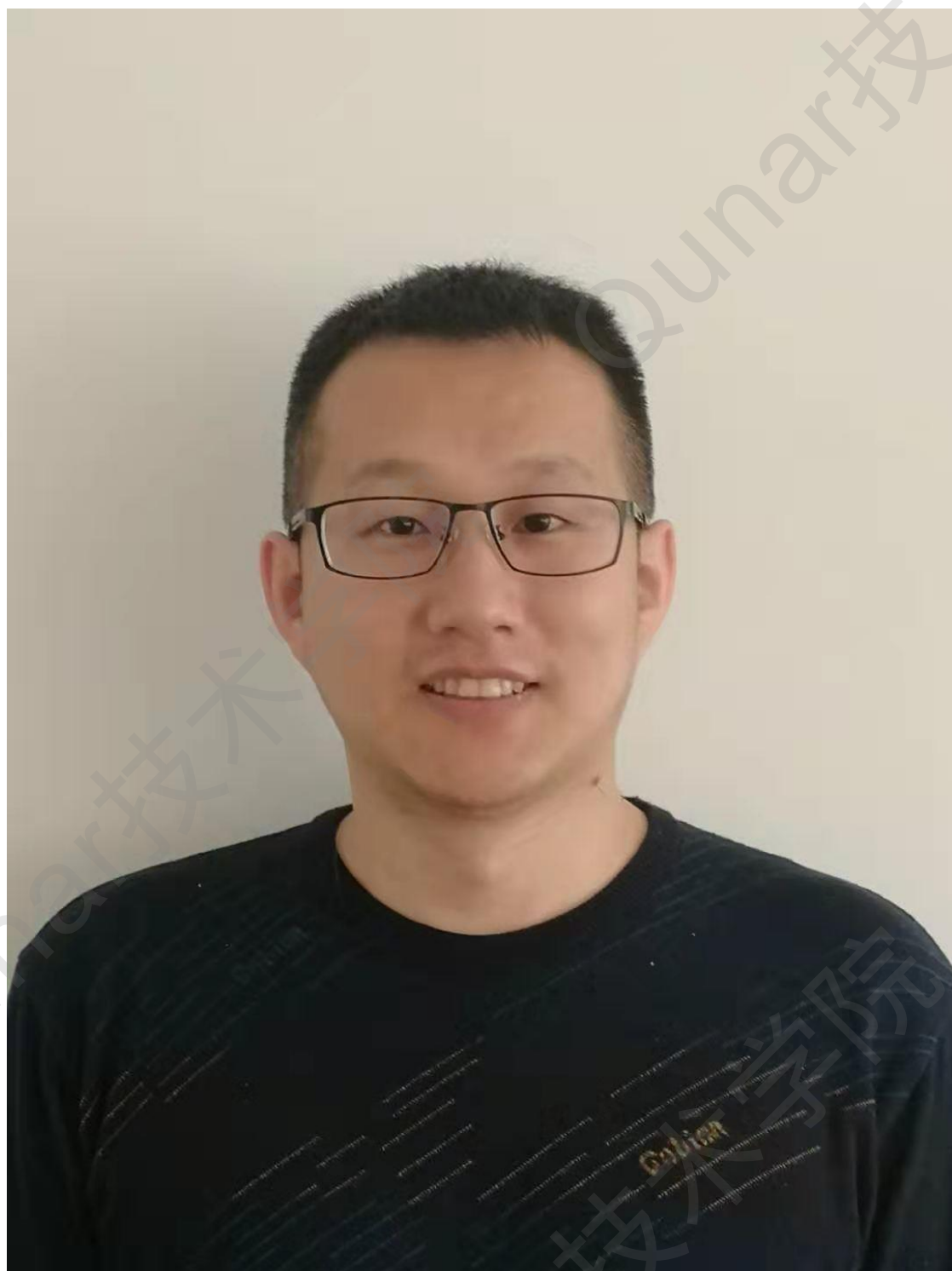
请扫码签到



DDD实践的基本流程-战术设计

张海光/机票目的地事业群

个人简介



姓名：张海光

部门：业务研发-报价中心-报价组

简介：2017年7月加入去哪儿
从事酒店研发6年
对酒店相关的技术有浓厚的兴趣
2020年参加酒店报价基于DDD重构，是其
技术负责人

关键阶段

战略设计

战术设计



CONTENTS 目录

▲ 架构

▲ 微服务拆分原则

▲ 案例

01

架构

架构

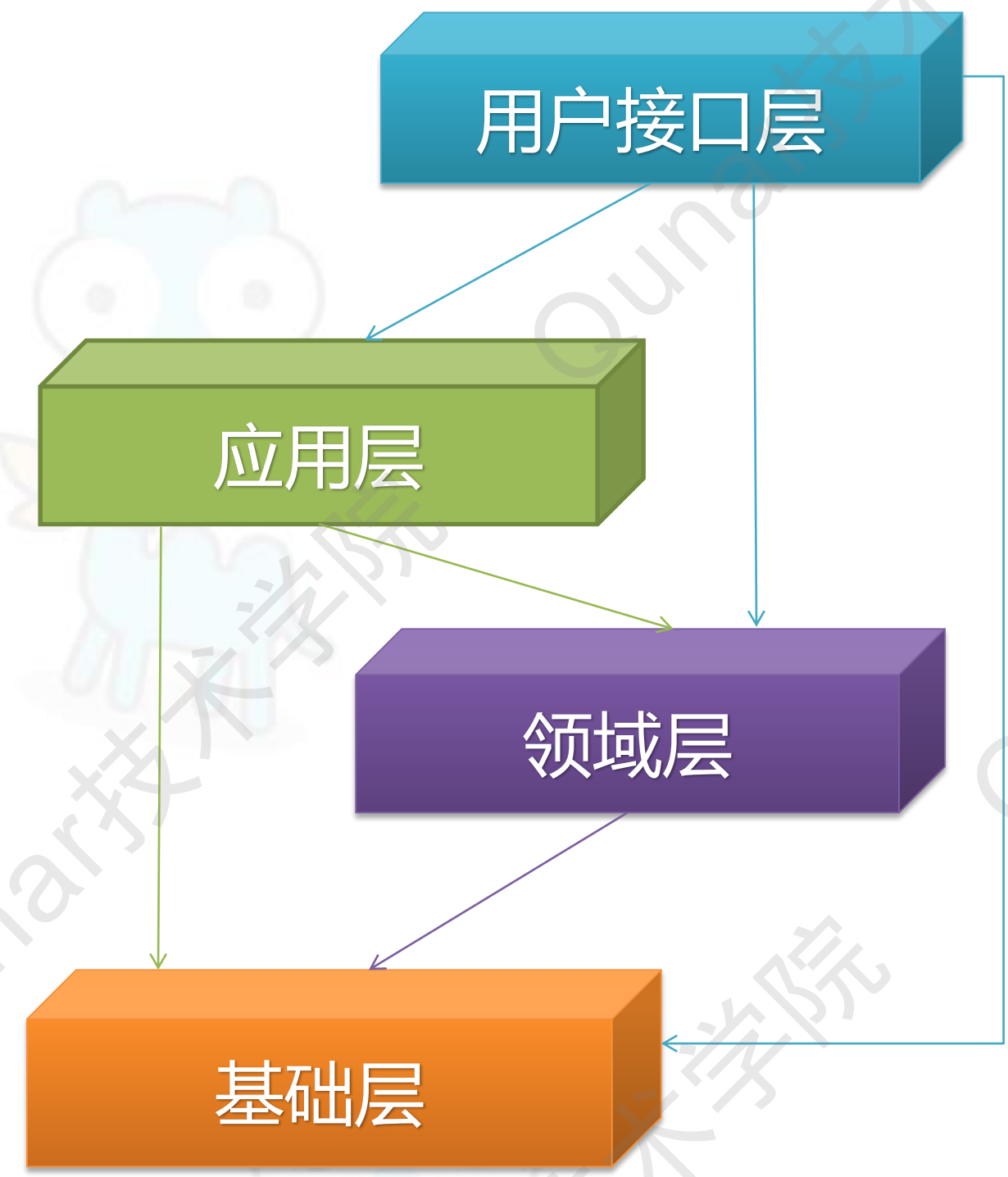


分层架构

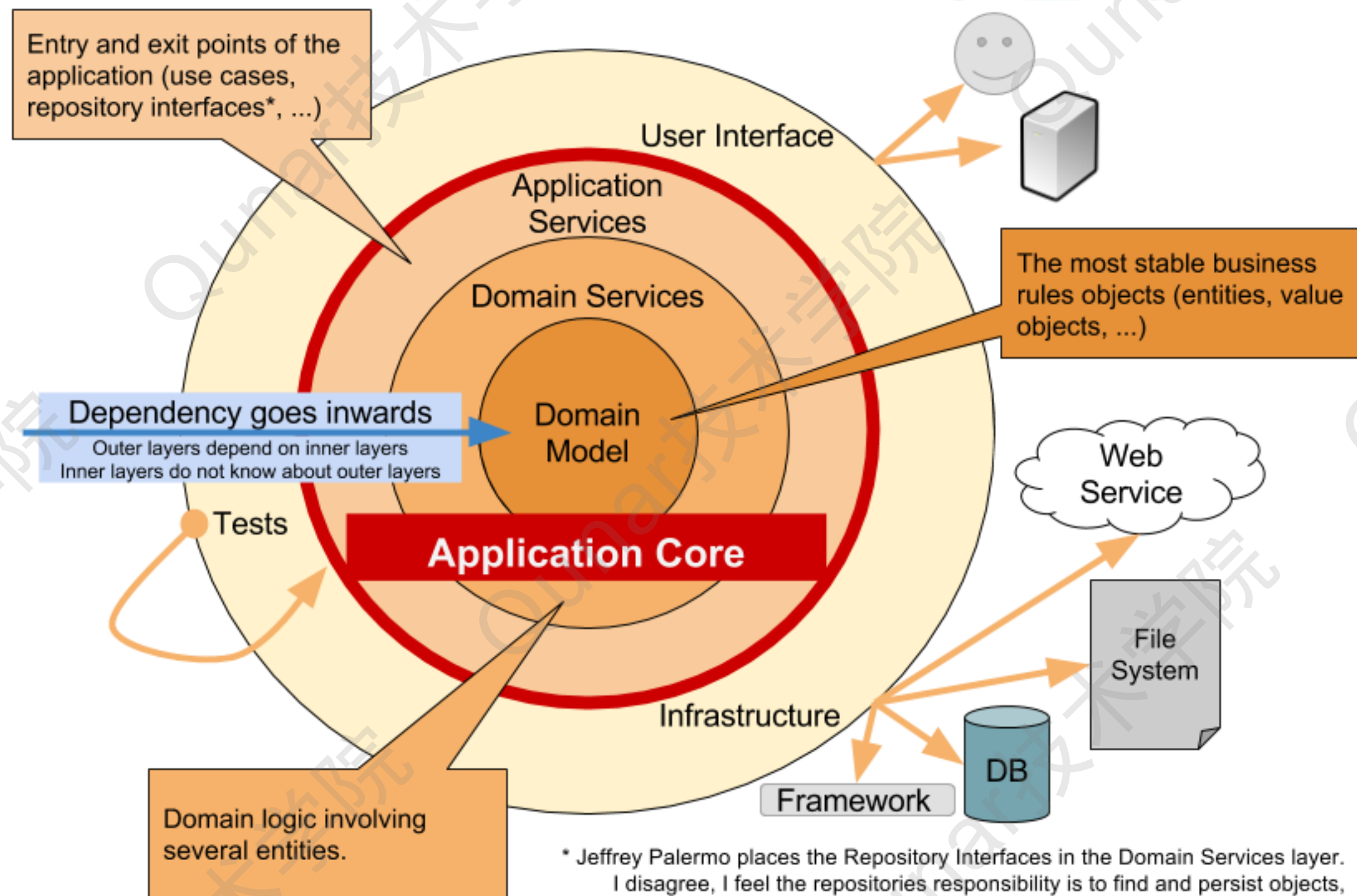


CQRS

架构-四层架构



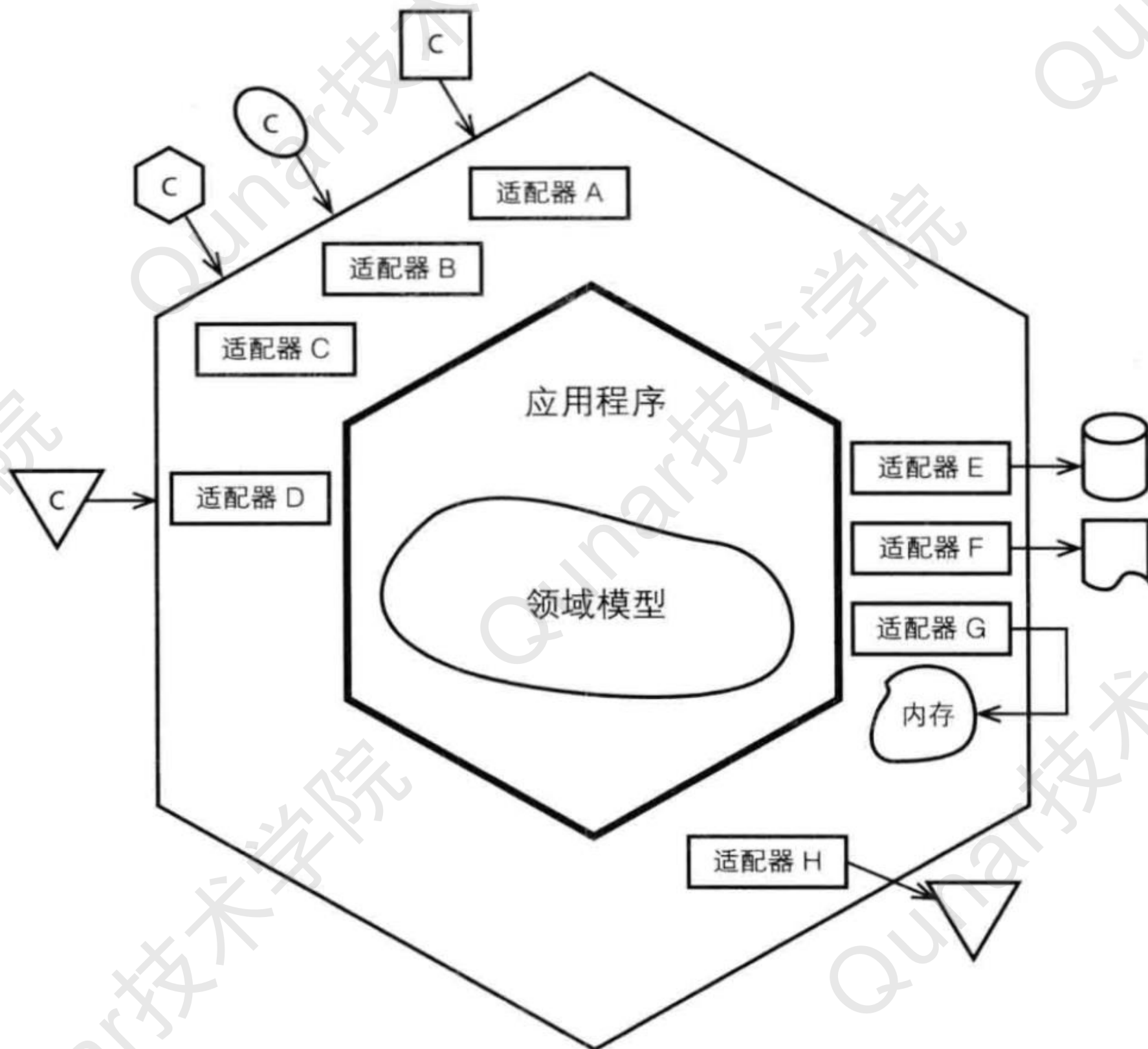
架构-洋葱架构



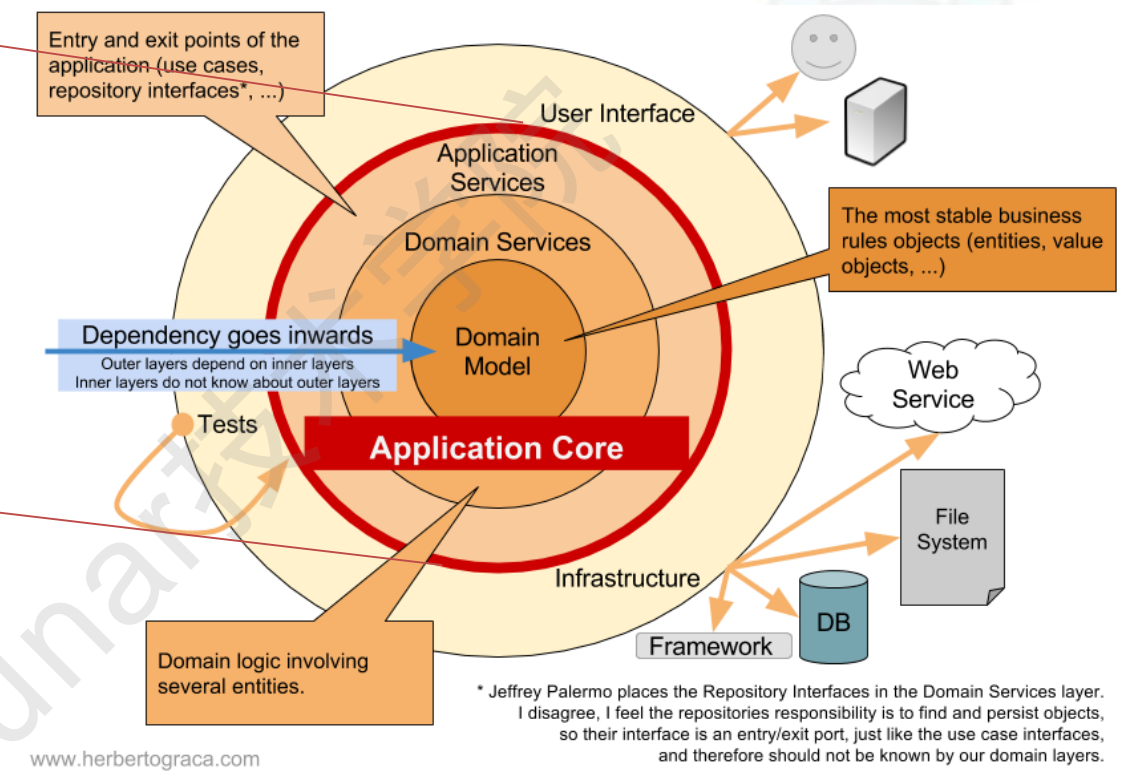
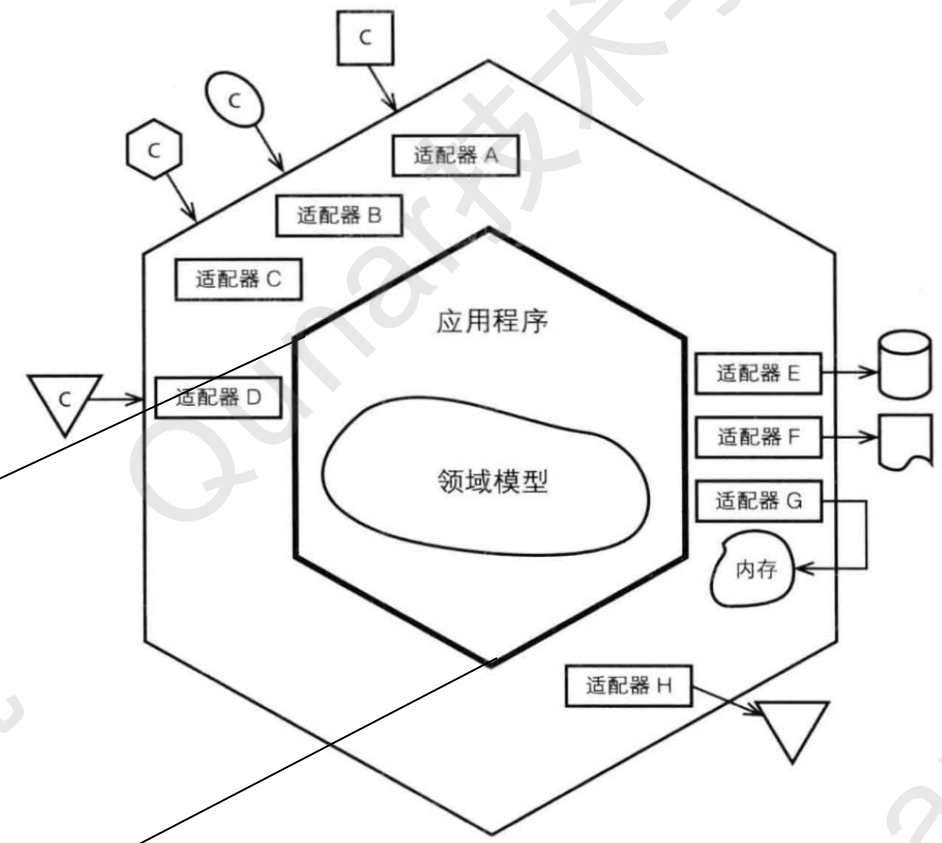
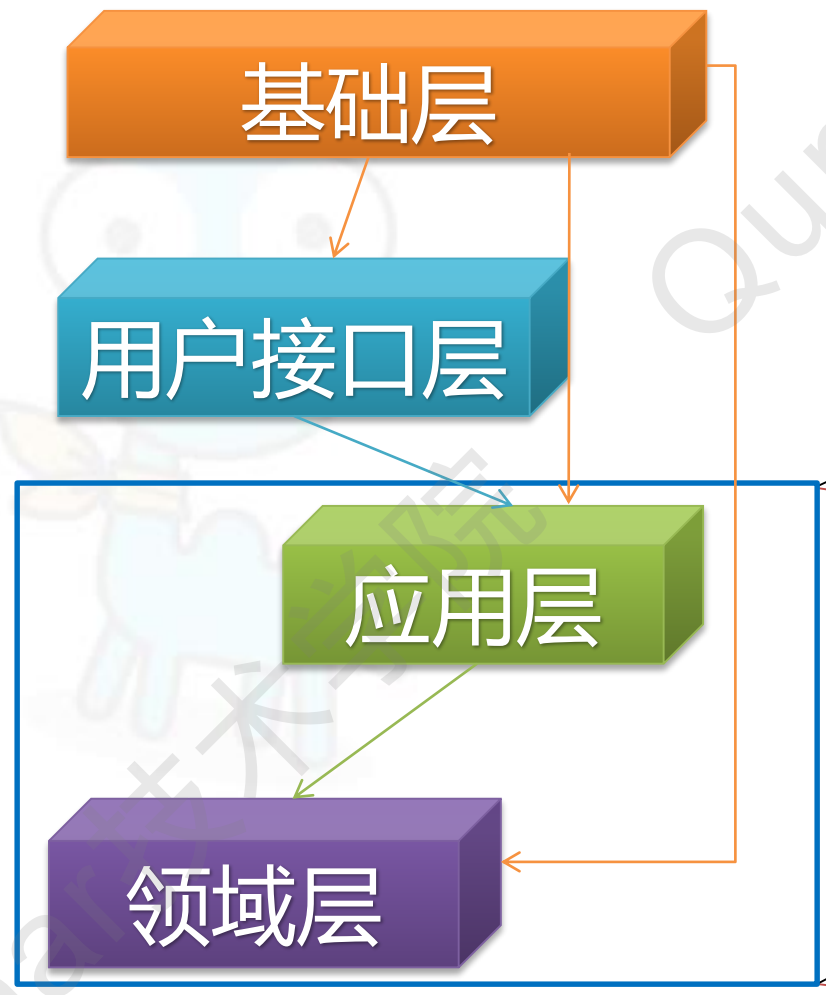
* Jeffrey Palermo places the Repository Interfaces in the Domain Services layer. I disagree, I feel the repositories responsibility is to find and persist objects, so their interface is an entry/exit port, just like the use case interfaces, and therefore should not be known by our domain layers.

www.herbertograca.com

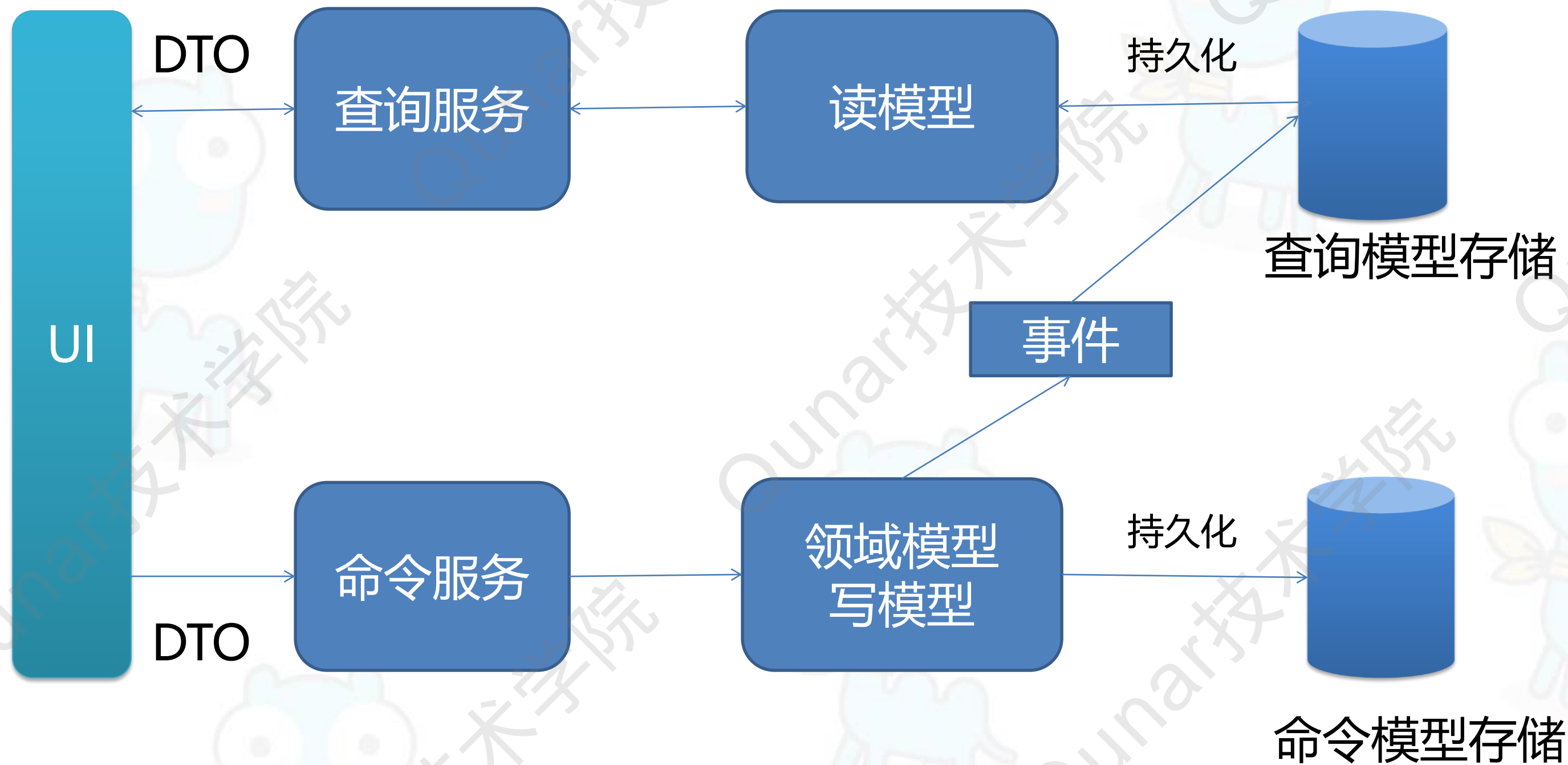
架构-六边形架构



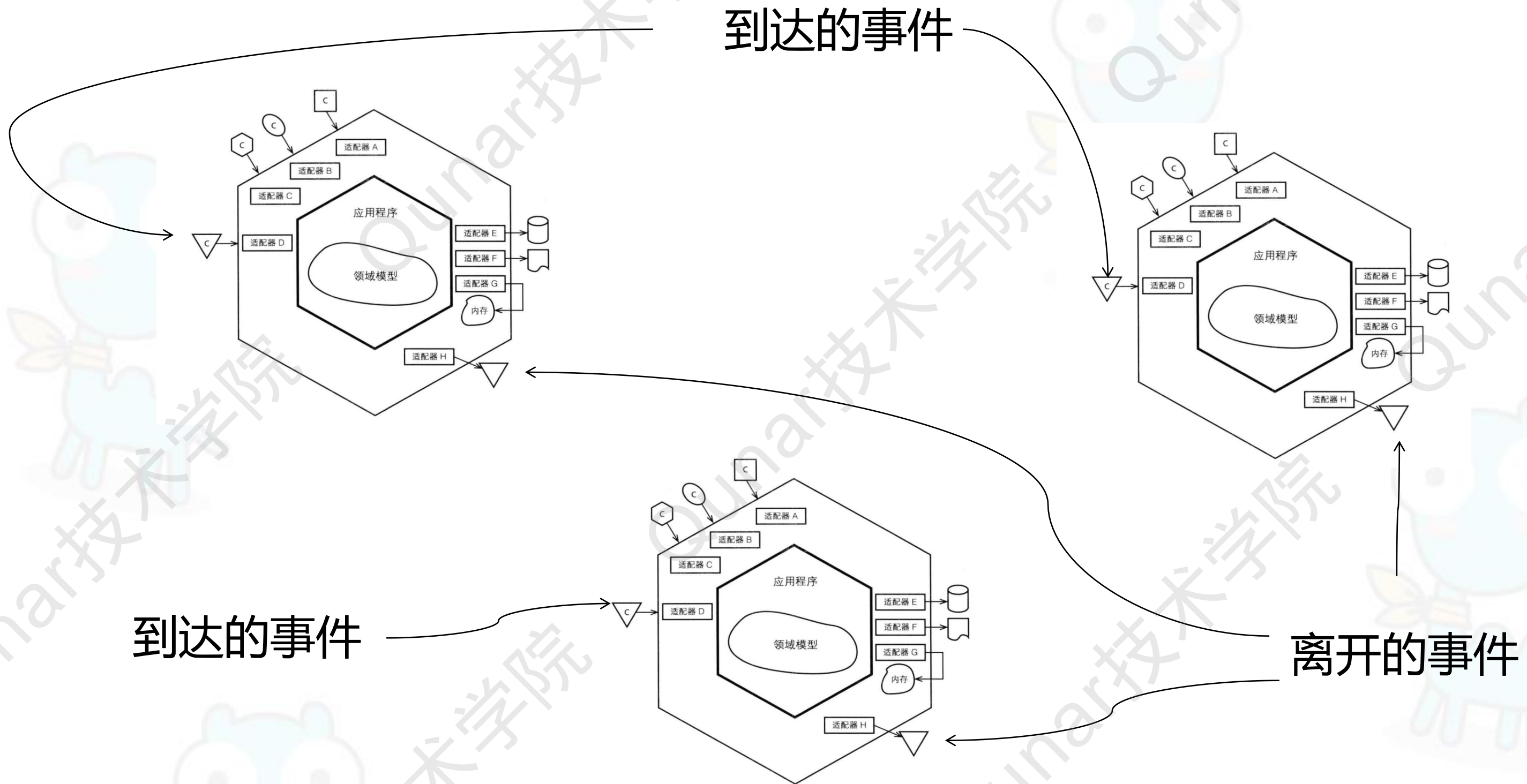
架构-总结



架构-CQRS



架构-微服务化



02

微服务拆分原则

微服务拆分原则

AKF

组织架构和团队规模

单一职责

前后端分离

高内聚，低耦合

DDD

康威定律

演进式拆分

业务变化频率和业务关联

微服务拆分原则-康威定律

1 组织沟通方式会通过系统设计表达出来

1 解决好人与人的沟通问题，才能有一个好的系统设计

2 时间再多一件事情也不可能做的完美，但总有时间做完一件事情

2 一口气吃不成胖子，先抓主线，先搞定能搞定的

3 线型系统和线型组织架构间有潜在的异质同态特性

3 你想要什么样的系统，就搭建什么样的团队，减少沟通成本

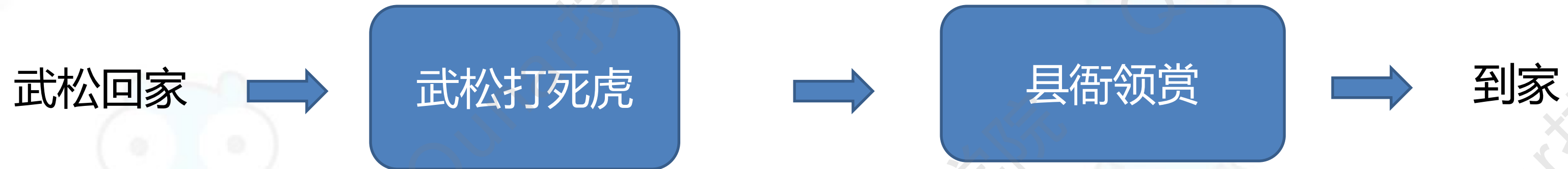
4 大的系统组织总是比小系统更倾向于分解

4 一个大的组织因为沟通成本/管理问题，总为被拆分成一个个小团队

03

案例

代码示例-武松打虎-背景



聚合：人
实体：人
值对象：状态，地址
方法：出拳，出脚，用武器

聚合：老虎
实体：老虎
值对象：状态
方法：咬

聚合：打虎任务
实体：任务
值对象：任务状态，老虎，人
领域事件：打虎后，通知县衙更新奖金
领域服务：根据税收策略计算奖金
方法：打老虎

案例-武松打虎-流程

景阳冈

县衙

县衙

选武松打虎
用武松

获取武松, 老虎
创建打虎任务(武松,老虎)
调打虎任务的打虎方法
调后台保存任务
通知县衙

武松, 老虎, 打虎任务
后台打虎任务操作接口
后台通知接口

调打虎任务操作
发通知:
武松打死老虎

更新打虎任务:
1获取打虎任务
2调领域服务获取奖金
3后台记录保存

后台打虎任务操作接口
打虎奖金领域服务
打虎任务

收到通知:
更新打虎任务(武松)
调打虎任务操作

武松, 打虎任务ID

领赏:
1获取打虎任务
2武松拿到钱
3调后台更新状态

打虎任务
后台打虎任务操作接口

调获打虎任务操作

感谢聆听 欢迎交流

敬请期待下期课程

|  Search

请扫码填写评价

