

请扫码签到











DDD实践的基本流程

- 战略设计

机票目的地事业群 - 业务研发 - 交易与供应链

潘磊









目的地业务研发/交易与供应链

个人简介-潘磊

2018年5月加入去哪儿机票目的地事业群,担任软件开发工程师,现负责国内酒店酒店直连和基础信息团队,对酒店业务以及解决方案有浓厚兴趣,担任过多个国内酒店核心项目的负责人、技术负责人,对高并发、分布式服务高可用,有建设优化经验

本期课程内容-DDD的基本流程-战略设计

介绍战略设计中的领域、子域、限界上下文、通用语言、上下文映射等核心概念,结合报价DDD实践介绍如何进行战略设计。

回归面向对象的本质、重拾抽象思维的的价值、 专注业务复杂度分离、突破技术复杂性 实现领域驱动设计







CONTENTS 目录

DDD关键阶段

战略设计

事件风暴









关键阶段



技术系列课 DDD领域驱动

关键阶段

战略设计

1 领域分解

输入

- 1 问题空间
- 2 企业业务领域

方法或工具

- 1 企业业务架构方法
- 2 流程及功能分析
- 3 业务场景分析
- 4 领域经验

输出

- 1 子域
- 2 核心子域
- 3 通用子域
- 4 支撑子域

建议参与者

- 1 领域专家
- 2 企业战略规划人员
- 3 业务或应用架构管理人员
- 4 需求分析师
- 5 其他相关人员

2 领域建模

输入

- 1 核心子域
- 2 通用子域
- 3 支撑子域

方法或工具

- 1 事件风暴
- 2 用例分析
- 3 四色建模
- 4 领域故事讲述

输出

- 1 领域模型
- 2 限界上下文
- 3 上下文映射
- 4聚合及领域模型等领域对象

建议参与者

- 1 领域专家
- 2架构师
- 3 项目团队成员
- 4 其他相关人员

3 微服务设计

输入

- 1 领域模型
- 2限界上下文
- 3 上下文地图
- 4聚合、实体、值对象等领域对象

方法或工具

- 1 分层架构模型
- 2 CQRS
- 3 领域事件驱动模型
- 4 微服务拆分和设计原则

输出

- 1 微服务以及外部服务依赖
- 2 微服务内聚合、实体、值对象依赖
- 以及服务分层和依赖关系
- 3 微服务代码结构
- 4 领域模型与代码模型的映射

建议参与者

- 1 架构师
- 2 项目团队成员
- 3 其他相关人员

4 详细设计及技术实现

输入

战术设计

- 1 微服务以及外部服务依赖
- 2 微服务内聚合、实体、值对象依赖 以及服务分层和依赖关系
- 3 微服务代码结构
- 4 领域模型与代码模型的映射

方法或工具

1 软件开发、设计、测试以及运维等 相关方法

输出

- 1 API设计和服务规约
- 2 数据模型设计
- 3 测试和集成
- 4 部署和运维
- 5 其他非功能约束

建议参与者

- 1架构师
- 2 项目团队成员
- 3 其他相关人员















战略设计



战略设计是什么?

战略设计采用的方法是什么?

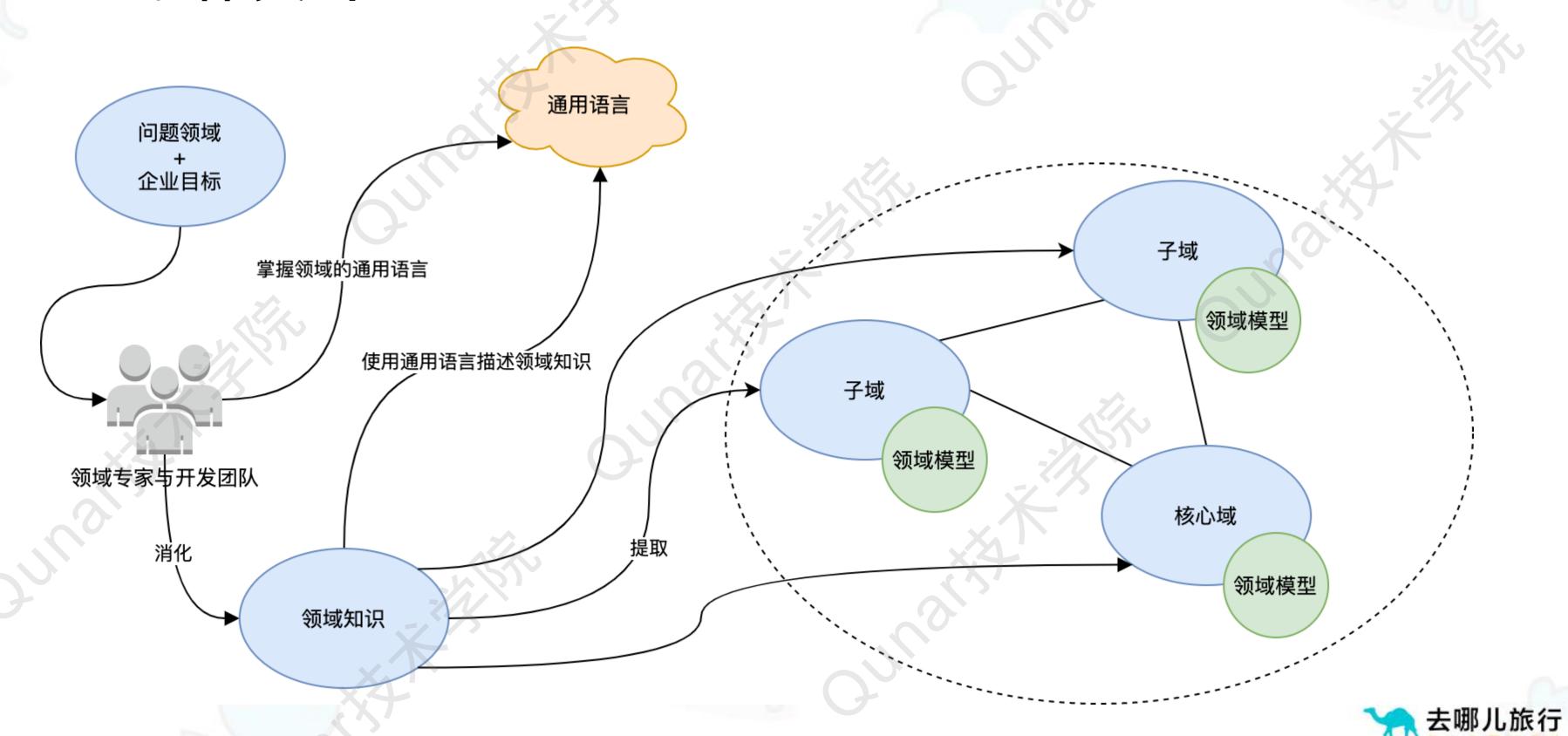
战略设计的参与人员有哪些?







战略设计















核心域

核心域是整个业务领域的一部分,也是业务成功的主要促成因素

领域 分解

支撑域

支撑域对应着业务的某些重要方面,但却不是核心

通用域

通用子域被用于整个业务系统







报价域

促销域

基础信息域

用户域

禁售域

风控域

定价规则域

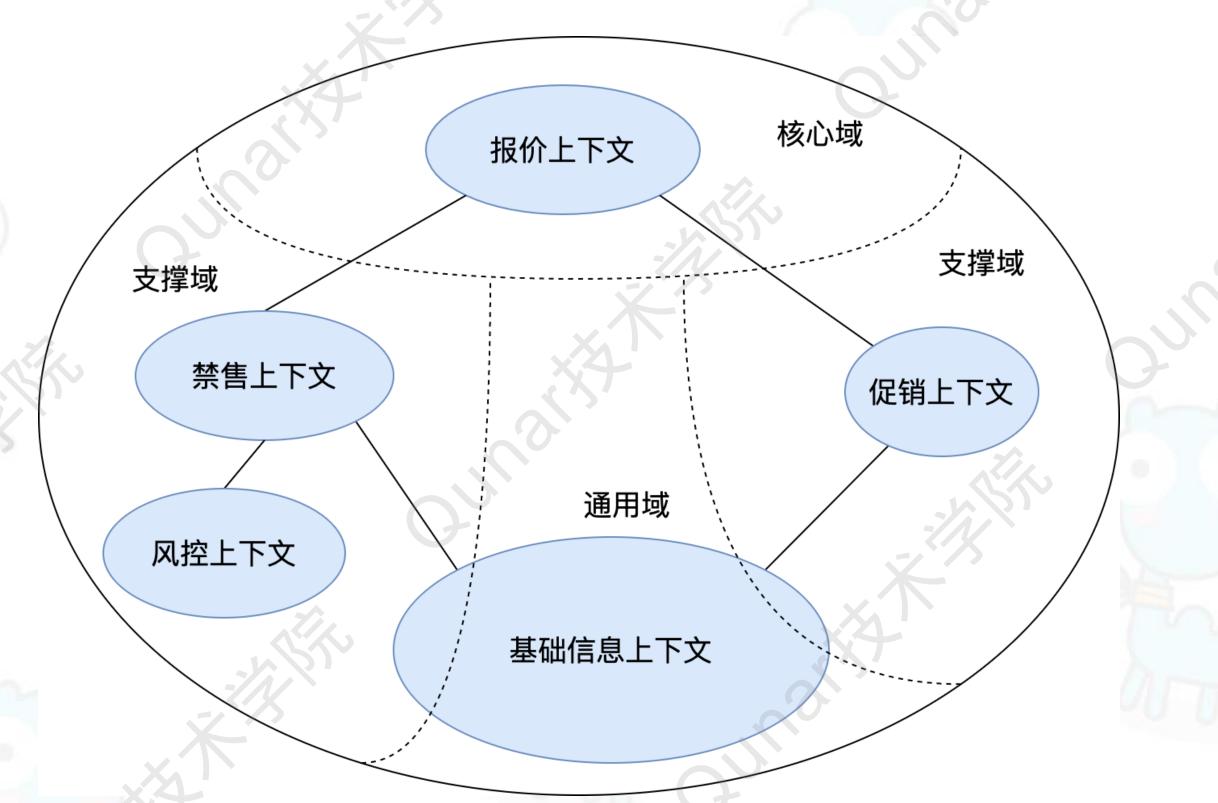
数据域

• • • • •

















领域建模





领域建模

战略设计

1 领域分解

输入

- 1 问题空间
- 2 企业业务领域

方法或工具

- 1 企业业务架构方法
- 2 流程及功能分析
- 3 业务场景分析
- 4 领域经验

输出

- 1 子域
- 2 核心子域
- 3 通用子域
- 4 支撑子域

建议参与者

- 1 领域专家
- 2 企业战略规划人员
- 3 业务或应用架构管理人员
- 4 需求分析师
- 5 其他相关人员

输入

- 1 核心子域
- 2 通用子域
- 3 支撑子域

方法或工具

- 1事件风暴
- 2 用例分析
- 3 四色建模
- 4 领域故事讲述

输出

- 1 领域模型
- 2 限界上下文
- 3 上下文映射
- 4聚合及领域模型等领域对象

建议参与者

- 1 领域专家
- 2架构师
- 3 项目团队成员
- 4 其他相关人员

战术设计

3 微服务设计

输入

- 1 领域模型
- 2 限界上下文
- 3 上下文地图
- 4聚合、实体、值对象等领域对象

方法或工具

- 1 分层架构模型
- 2 CQRS
- 3 领域事件驱动模型
- 4 微服务拆分和设计原则

输出

- 1 微服务以及外部服务依赖
- 2 微服务内聚合、实体、值对象依赖
- 以及服务分层和依赖关系
- 3 微服务代码结构
- 4 领域模型与代码模型的映射

建议参与者

- 1 架构师
- 2 项目团队成员
- 3 其他相关人员

4 详细设计及技术实现

输入

- 1 微服务以及外部服务依赖
- 2 微服务内聚合、实体、值对象依赖 以及服务分层和依赖关系
- 3 微服务代码结构
- 4 领域模型与代码模型的映射

方法或工具

1 软件开发、设计、测试以及运维等相关方法

输出

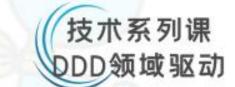
- 1 API设计和服务规约
- 2 数据模型设计
- 3 测试和集成
- 4 部署和运维
- 5 其他非功能约束

建议参与者

- 1 架构师
- 2 项目团队成员
- 3 其他相关人员





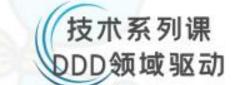


领域建模方法或工具

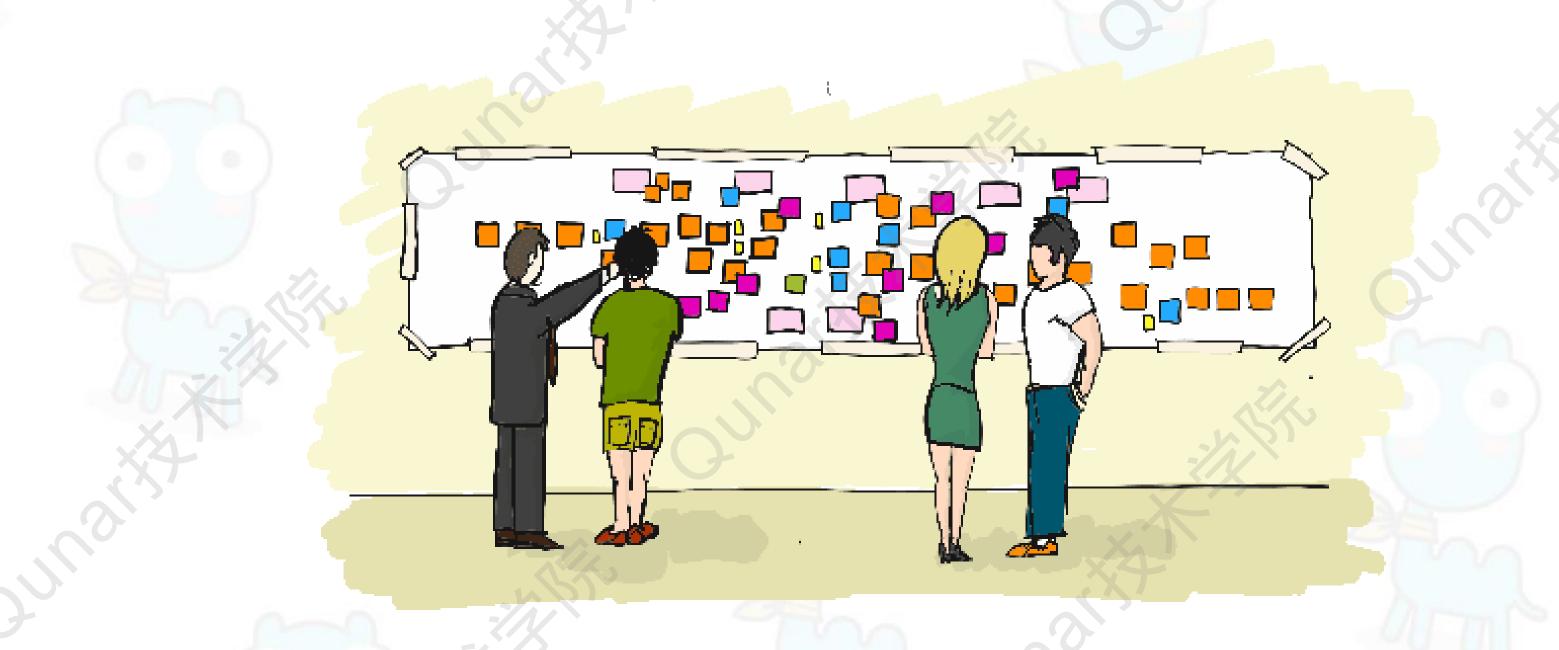
事件风暴 用例分析 四色建模 领域故事讲述







领域建模方法或工具 - 事件风暴









领域建模方法或工具 - 用例分析

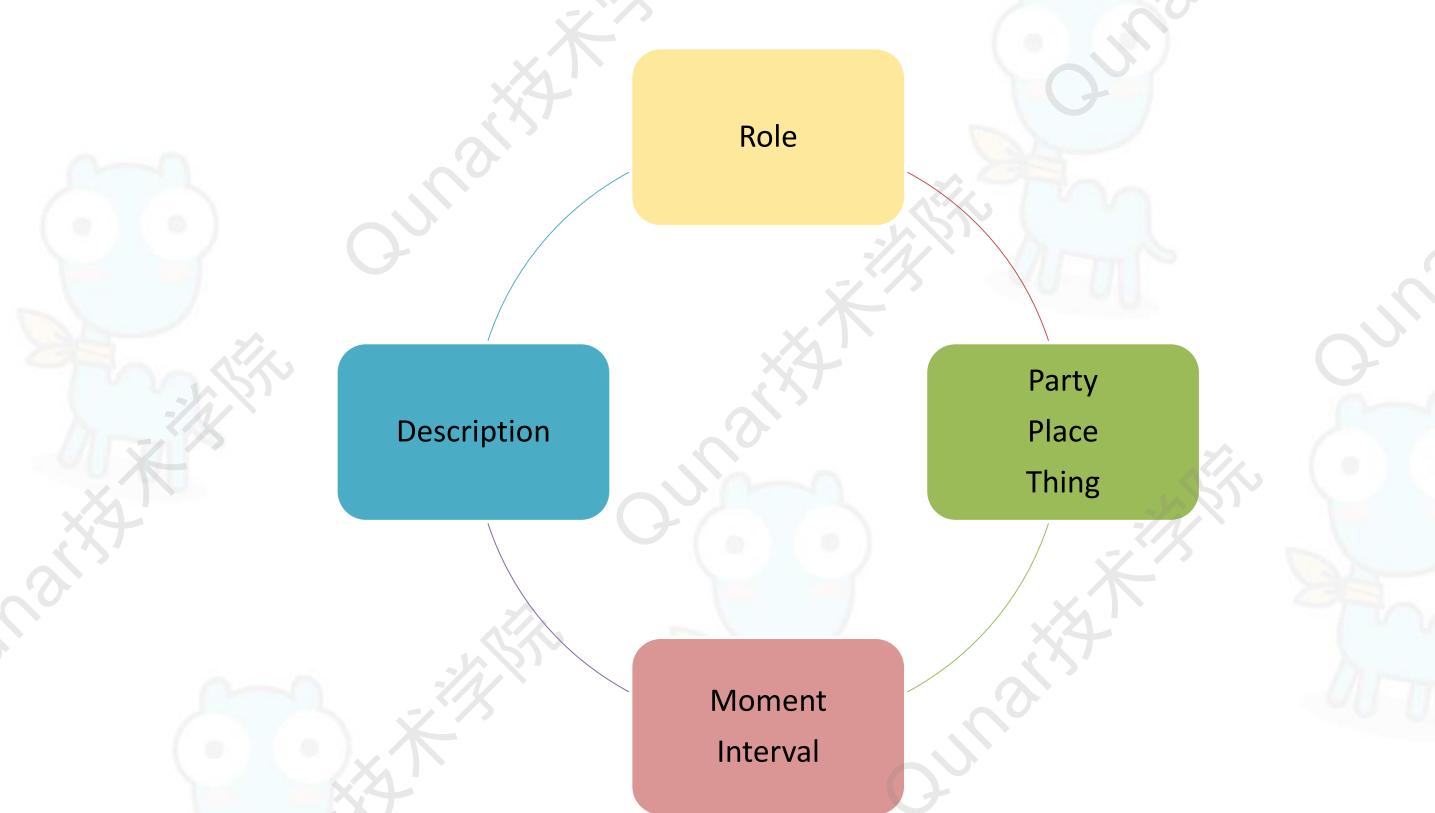








领域建模方法或工具 - 四色建模

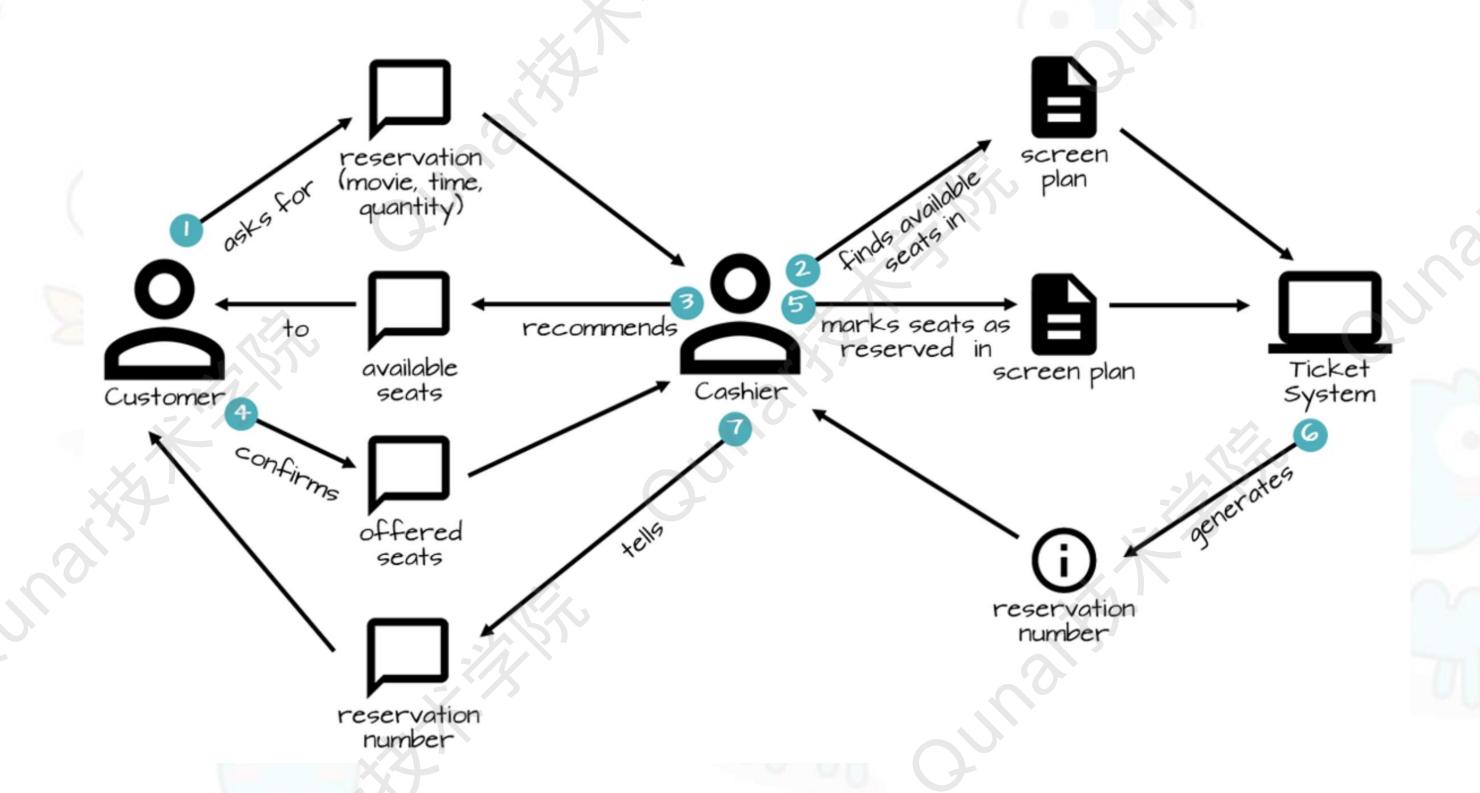








领域建模方法或工具 - 领域故事讲述











事件风暴

提取领域对象

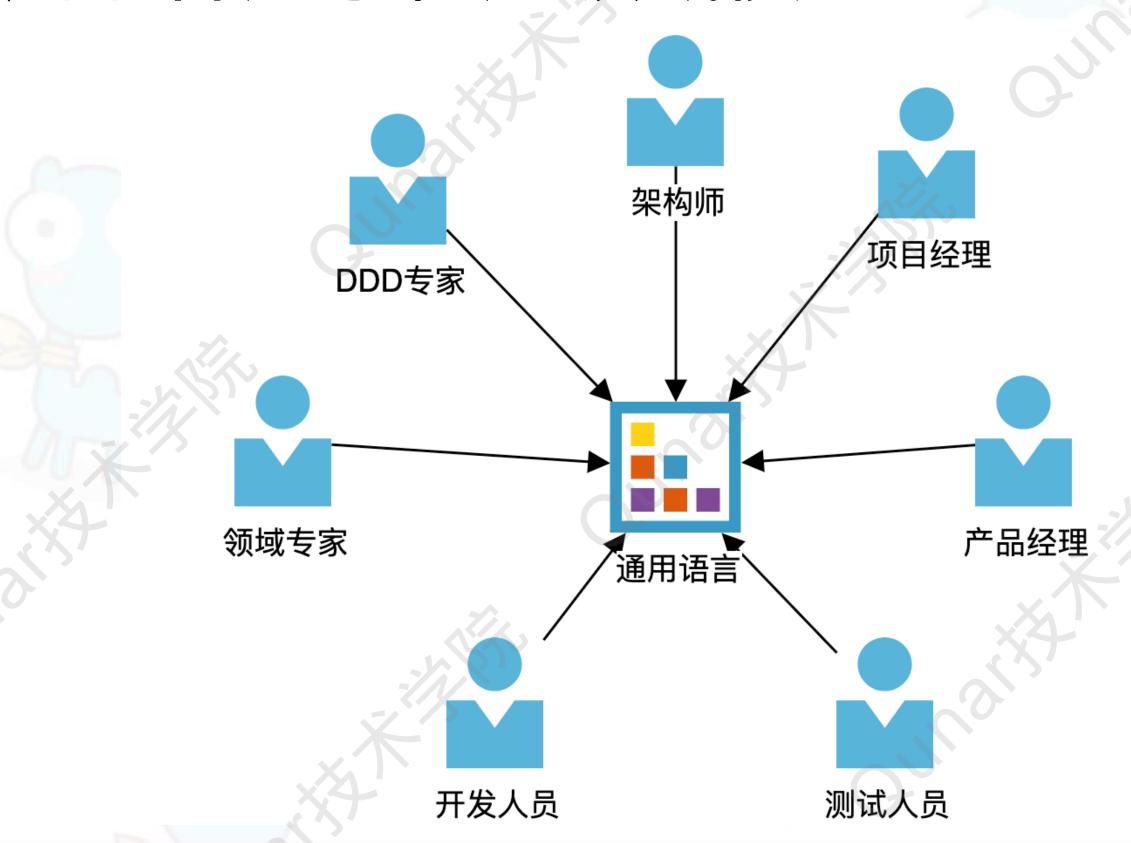
寻找聚合

划分限界上下文





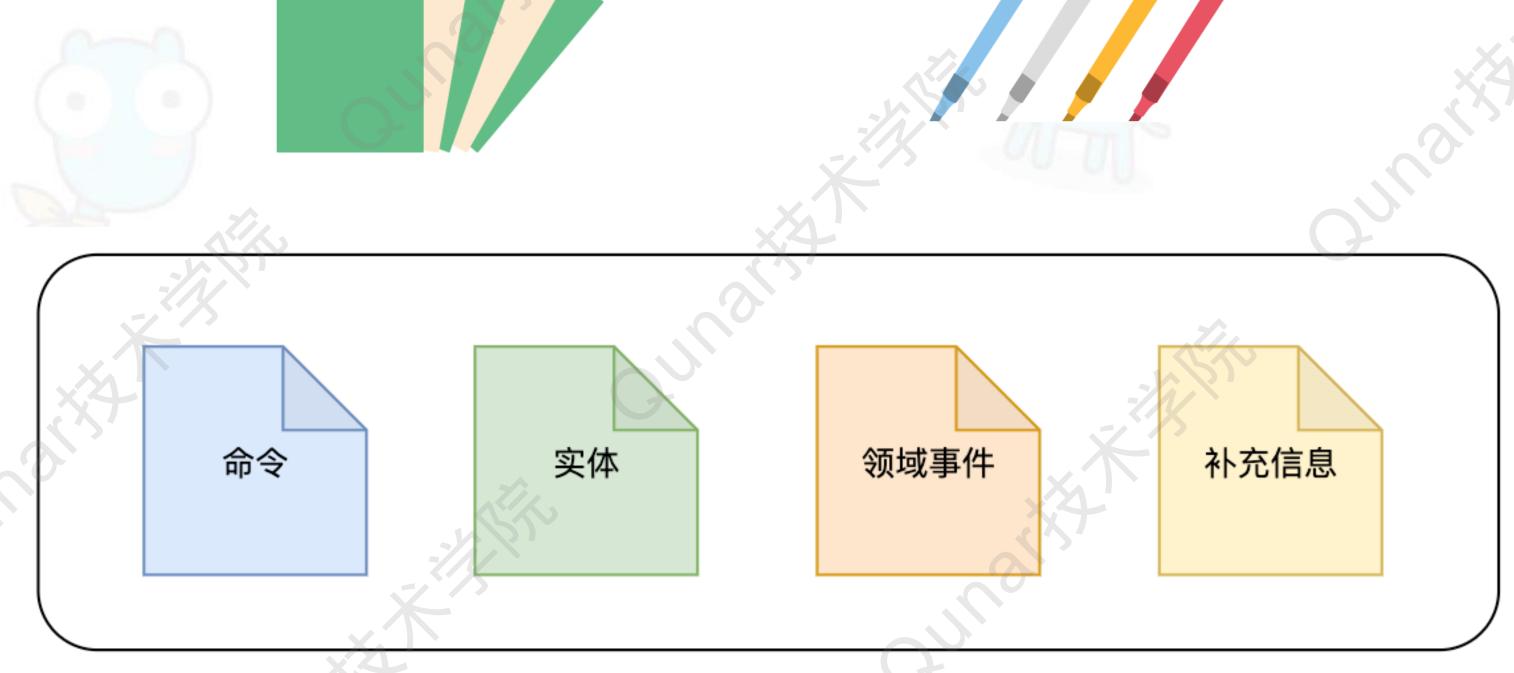






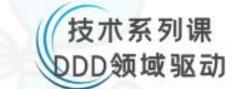












1产品愿景



2业务场景分析



3 领域建模







1产品愿景

系统痛点

业务边界 不清晰 业务处理 逻辑复杂 不同端的 处理

核心对象 复杂

问题排查 困难

系统目标

业务重塑

架构重构

解决痛点

满足需求

业务范围

定价

选货

过滤

目标用户

用户

平台

供应商

核心价值

高收益

低成本







2 业务场景分析

外部 系统 tree请 求成功 外部 系统 禁售请 求成功

定价选货 规则获取

外部 系统

查询酒 请求提 店产品 交成功 查询代 报价查 理报价 询成功 过滤 报价过 滤完成

定价 报价定价完成

选货 报价选 货完成

精简 精简 简完成 生成
产品产品已
生成

抓取请 求提交 外部 系统

券查询 成功 外部 系统 计算
商促商促计
算完成

算券 券计算 完成

角色 基于

事件

命令

外部 系统

去哪儿旅行





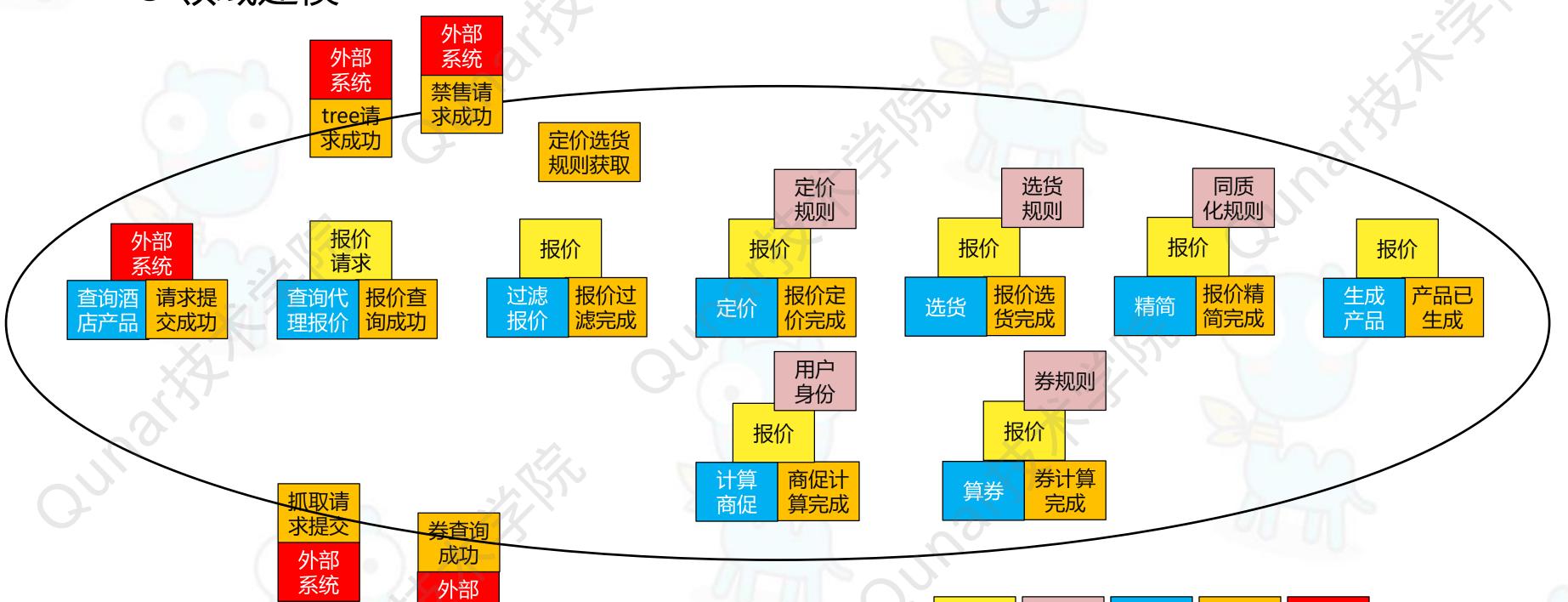
外部 系统

事件

用事件风暴构建领域模型

系统

3 领域建模



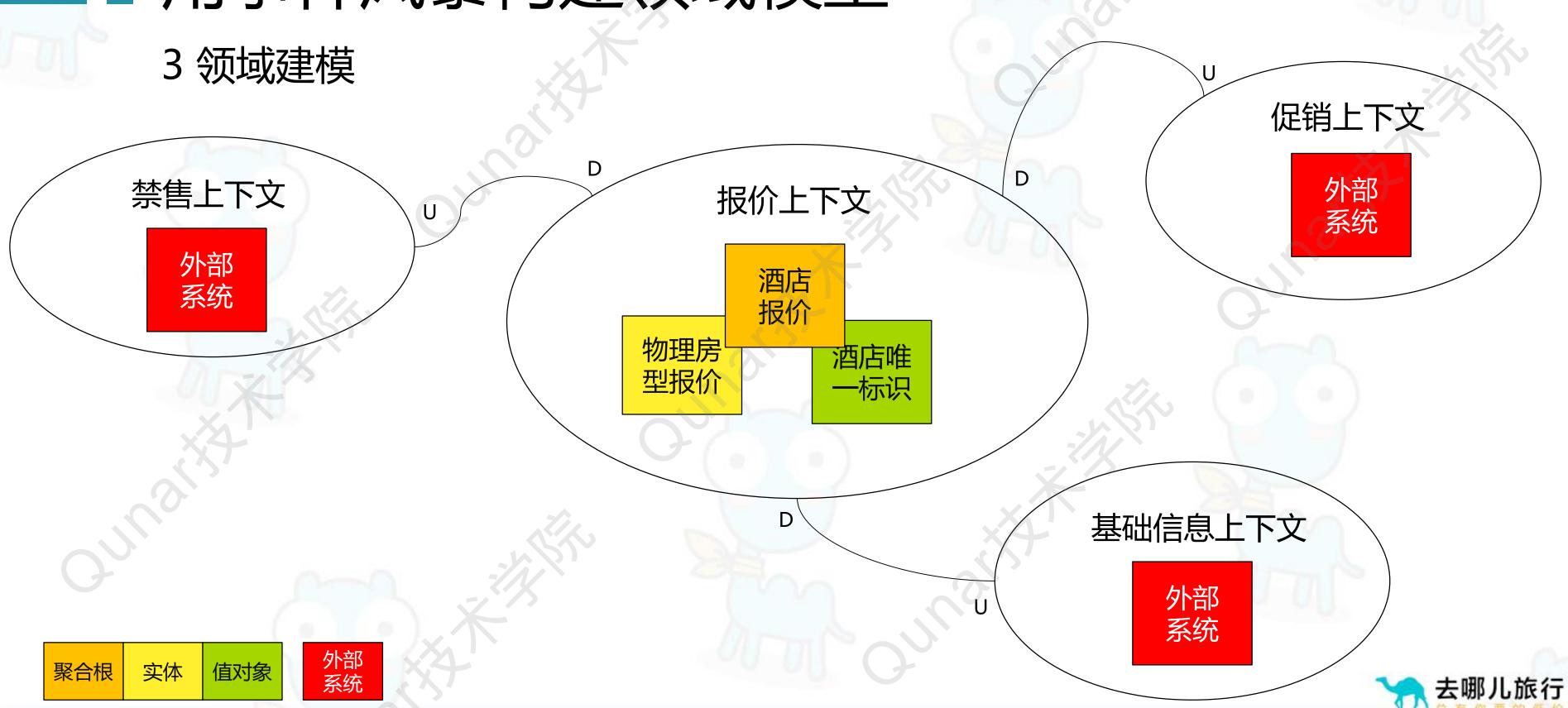
角色

基于

命令









3 领域建模

产品房型(Product,被定价的实体)
+ 产品ID
+ 产品房型ID
+ 物理房型ID
+ 产品类型

- + 产品类别
- + 定价方式: 固定卖价、自由卖价
- +报价ID
- + 价格ID

一对多

报价(SKU,库存单元)

- + 报价ID
- + 身份类型:外部身份转换成固定的几种类型
- + 优惠类型: 无、商家促销、动态跟价
- + 优惠明细: 兼容商促及跟价
- + 结算类型: 卖价结算、底价结算
- + 校验方式: 底价校验、卖价校验、底价+优惠

金额校验、卖价+优惠金额校验

- + 代理商报价: (底价、卖价、佣金)每日
- + 定价限制: 不限、限价
- + 优惠展示类型限制: 不限、含商促、不含商促

价格容器

- · 价格ID
- r 产品ID
- + 价格类型:标准价、追价
- + 据价IC
- + 划线价

一对多

- + 促销优惠明细
- + 促销优惠类型: 立减、返现
- + 应付价
- + 实付价
- + 代理商建议卖价
- + 代理商底价
- + 代理商折后底价
- + 代理商底价优惠明细



敬请期待下期课程

Q Search





请扫码填写评价





