

## Program szkolenia:

# Event Storming - sesja demo

### Informacje:

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Nazwa:</b>          | <b>Event Storming - sesja demo</b>  |
| <b>Kod:</b>            | <b>DDD-es-demo</b>  |
| <b>Kategoria:</b>      | Domain Driven Design  |
| <b>Grupa docelowa:</b> | analitycy<br>developerzy<br>Product Owners<br>testerzy<br>hr<br>management<br>Scrum Masters<br>architekci |
| <b>Czas trwania:</b>   | 1 dzień   |
| <b>Forma:</b>          | 20% wykłady / 80% interaktywna demonstracja   |

Celem sesji demo jest wprowadzenie wszystkich uczestników projektu do tematu Event Stormingu na przykładzie laboratoryjnym. Dzięki niemu istnieje możliwość szybkiego zaznajomienia się z techniką w przypadku kiedy np. wymagania co do nowego systemu nie są jeszcze sprecyzowane a chcemy już podjąć decyzję o wyborze podejścia.

Modelowanie będzie podzielone na dwa poziomy: strategiczny i taktyczny symulując uczestnictwo klientów operujących na różnym poziomie abstrakcji.

Przykład laboratoryjny został tak przygotowany aby zawierał typowe klasy problemów z jakimi spotykamy się w realnym świecie:

- Niejednoznacznie lub nawet sprzeczne wymagania
- Uczestnicy projektu o różnym poziomie wiedzy domenowej
- Ukryte Bounded Contexty, które należy dopiero wydestylować
- Scenariusze integracyjne wymagające różnych podejść do mapowania kontekstów
- Różne klasy złożoności modułów technicznych: konkurowanie o skończone zasoby biznesowe, zmiany stanu w czasie, duża ilość danych, złożoność algorytmiczna, alternatywne źródła danych, proste operacje crud i problem ich efektywnej implementacji poza podejściem DDD
- Typowe błędy i pułapki w modelowaniu granic agregatów

Sesja warsztatowa jest "pauzowana" na każdym etapie tak aby uczestnicy mogli zreflektować się co do problemu jaki został sprowokowany, konsekwencji różnych podejść do rozwiązania i sposobu w jakim modelarz podchodzi do jego rozwiązania. Będą to zarówno problemy techniczne, architektoniczne jak i miękkie (komunikacyjne).

### Zalety szkolenia:

- Interakcja pomiędzy światem IT a biznesem - umiejętności miękkie
- Szczegóły, które robią różnicę w powodzeniu sesji
- Transformacja wyników sesji w rozwiązanie (kod domeny, API, podział na moduły)

- Spojrzenie na metodykę z dystansu - tak aby uchwycić istotne techniki i różnie prowadzące do sukcesu

## Szczegółowy program:

### 1. Wstęp do Event Stormingu

1.1. Problem jaki chcemy rozwiązać

1.2. Stosowalność

1.3. Metodyka

1.3.1. Mechnika

1.3.2. Role i odpowiedzialność

### 2. Sesja strategiczna - demonstracja z udziałem uczestników

2.1. Łagodne wejście w nomenklaturę poprzez stopniowe wprowadzanie notacji

2.2. Odkrycie procesów biznesowych

2.3. Wstępna destylacja Bounded Context

2.4. Określanie klasy problemu z jakim mamy do czynienia w każdym BC

2.4.1. Szacowanie ryzyk

2.4.2. Drivery architektoniczne

2.5. Odkrywanie ukrytych Bounded Context

2.5.1. Conway's Law vs SOA:Single Source of Truth

2.5.2. Destylacja dziedziny kontekstów tak aby były reużywalne

2.6. Opracowanie strategii integracji BC

2.6.1. Published Language

2.6.2. Open Host

2.6.3. Shared Kernel

2.6.4. Anticorruption Layer

2.6.5. Customer-Supplier

2.6.6. Conformist

2.7. Propozycja modułów technicznych na podstawie granic BC (jeden BC to potencjalnie kilka modułów)

2.7.1. Przygotowanie modułów do życia w izolacji jako microservices

2.7.2. Destylacja API

2.8. Projekt API modułów na podstawie obranej strategii integracji

2.8.1. Service

2.8.2. Command + Handler

2.8.3. Restful + Hateos

### 3. Sesja taktyczna - demonstracja z udziałem uczestników lub praca własna

3.1. Kryteria wyboru kontekstów, w których będziemy stosować DDD

3.2. Sesja ES z pogłębionym poszukiwaniem reguł domenowych

3.3. Określanie granic agregatów - reguły i heurystyki

3.3.1. Typowe problemy

3.3.1.1. Źle obrany korzeń

3.3.1.2. Zbyt duży agregat - brak kohezji

3.3.1.3. Mylenie obiektów biznesowych z widokami (projekcjami)

3.3.2. Najlepsze praktyki

3.4. Przykład implementacji kilku agregatów

3.4.1. Testowanie

3.4.2. Mapowanie relacyjno-obiektowe

3.4.3. Optimistic Locking

### 4. Tematyka miękka

4.1. Nawyki kognitywne uczestników sesji - dobór stylu prowadzenia sesji do typów uczestników

4.2. Zadawanie pytań z intencją lepszego zrozumienia zamiast nękania

4.3. Dbanie i komfort emocjonalny nietechnicznych uczestników sesji