

# Inhaltsverzeichnis

|          |                                                                              |           |
|----------|------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>DDD für mich</b>                                                          | <b>1</b>  |
|          | Wird DDD wehtun? .....                                                       | 2         |
|          | Gutes, schlechtes und effektives Design .....                                | 3         |
|          | Strategisches Design .....                                                   | 7         |
|          | Taktisches Design .....                                                      | 8         |
|          | Lernprozess und Wissensvertiefung .....                                      | 9         |
|          | Legen wir los! .....                                                         | 9         |
| <b>2</b> | <b>Strategisches Design mit Bounded Contexts und der Ubiquitous Language</b> | <b>11</b> |
|          | Domain Experts und Geschäftstreiber .....                                    | 17        |
|          | Fallstudie .....                                                             | 20        |
|          | Grundlegendes strategisches Design ist notwendig .....                       | 24        |
|          | Infragestellen und Vereinheitlichen .....                                    | 28        |
|          | Eine Ubiquitous Language entwickeln .....                                    | 34        |
|          | Szenarios umsetzen .....                                                     | 37        |
|          | Und auf lange Sicht? .....                                                   | 39        |
|          | Architektur .....                                                            | 40        |
|          | Zusammenfassung .....                                                        | 42        |
| <b>3</b> | <b>Strategisches Design mit Subdomains</b>                                   | <b>43</b> |
|          | Was ist eine Subdomain? .....                                                | 44        |
|          | Arten von Subdomains .....                                                   | 44        |
|          | Mit Komplexität umgehen .....                                                | 45        |
|          | Zusammenfassung .....                                                        | 48        |

|          |                                                        |           |
|----------|--------------------------------------------------------|-----------|
| <b>4</b> | <b>Strategisches Design mit Context Mapping</b>        | <b>49</b> |
|          | Arten von Mapping                                      | 52        |
|          | Partnership                                            | 52        |
|          | Shared Kernel                                          | 53        |
|          | Customer-Supplier                                      | 53        |
|          | Conformist                                             | 54        |
|          | Anticorruption Layer                                   | 54        |
|          | Open Host Service                                      | 55        |
|          | Published Language                                     | 56        |
|          | Separate Ways                                          | 56        |
|          | Big Ball of Mud                                        | 57        |
|          | Context Mapping richtig nutzen                         | 58        |
|          | RPC mit SOAP                                           | 59        |
|          | RESTful HTTP                                           | 61        |
|          | Messaging                                              | 63        |
|          | Context Mapping am Beispiel                            | 68        |
|          | Zusammenfassung                                        | 71        |
| <b>5</b> | <b>Taktisches Design mit Aggregates</b>                | <b>73</b> |
|          | Verwendung                                             | 74        |
|          | Daumenregeln für Aggregates                            | 78        |
|          | Regel 1:                                               |           |
|          | Schütze fachliche Invarianten innerhalb von            |           |
|          | Aggregate-Grenzen                                      | 79        |
|          | Regel 2:                                               |           |
|          | Entwirf kleine Aggregates                              | 80        |
|          | Regel 3:                                               |           |
|          | Referenziere andere Aggregates nur über ihre Identität | 81        |
|          | Regel 4:                                               |           |
|          | Aktualisiere andere Aggregates unter Verwendung von    |           |
|          | Eventual Consistency                                   | 82        |
|          | Aggregates modellieren                                 | 85        |
|          | Abstraktionen mit Bedacht wählen                       | 90        |
|          | Aggregates richtig dimensionieren                      | 92        |
|          | Testbare Einheiten                                     | 94        |
|          | Zusammenfassung                                        | 95        |

---

|          |                                                                 |            |
|----------|-----------------------------------------------------------------|------------|
| <b>6</b> | <b>Taktisches Design mit Domain Events</b>                      | <b>97</b>  |
|          | Domain Events entwerfen, implementieren und verwenden . . . . . | 99         |
|          | Event Sourcing . . . . .                                        | 106        |
|          | Zusammenfassung . . . . .                                       | 108        |
| <b>7</b> | <b>Beschleunigungs- und Managementtechniken</b>                 | <b>109</b> |
|          | Event Storming . . . . .                                        | 110        |
|          | Andere Techniken . . . . .                                      | 120        |
|          | DDD in einem agilen Projekt managen . . . . .                   | 121        |
|          | Das Wichtigste zuerst . . . . .                                 | 123        |
|          | SWOT-Analyse einsetzen . . . . .                                | 123        |
|          | Modellierungs-Spikes und Modellierungsschuld . . . . .          | 125        |
|          | Tasks identifizieren und Aufwand schätzen . . . . .             | 126        |
|          | Modellieren mit Timebox . . . . .                               | 129        |
|          | Wie man implementiert . . . . .                                 | 130        |
|          | Mit Domain Experts zusammenarbeiten . . . . .                   | 132        |
|          | Zusammenfassung . . . . .                                       | 134        |
| <b>A</b> | <b>Literatur</b>                                                | <b>135</b> |
|          | <b>Index</b>                                                    | <b>137</b> |