

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Wovon dieses Buch handelt	1
1.2	Wer dieses Buch lesen sollte	2
1.3	Wovon dieses Buch <i>nicht</i> handelt	3
1.4	Struktur	3
1.5	Ergänzende Lektüre	4
2	Supple Design	7
2.1	Evans' Prinzipien	7
2.2	DDD und die Prinzipien der Softwareentwicklung	10
2.3	Ein Projektbeispiel	13
3	Anfänger: Ontologie	15
3.1	Abbildung der Welt in Software	15
3.2	Pattern: 2x2=3	17
3.3	Antipattern: Reified Relation	20
3.4	Antipattern: State-Event-Confusion	26
3.5	Antipattern: Typed Entity	33
3.6	Antipattern: Generic Field	38
3.7	Literaturhinweise	41
4	Fortgeschritten I: Semantik	43
4.1	Abbildung sprachlicher Konzepte in Software	43
4.2	Antipattern: Extensionalitätsprinzip	48
4.3	Antipattern: Lockstep Calculation	51
4.4	Pattern: Semantic Uniformity	57
4.5	Antipattern: Compound Entity	72
4.6	Pattern: (De-)Normalisierung	77
4.7	Literaturhinweise	87
5	Fortgeschritten II: Konzeptuelle Räume	89
5.1	Kognitive Grundlagen der Konzeptbildung	89
5.2	(Anti-)Pattern: Meaningful Key	92
5.3	Pattern: ReST URL	96

5.4	Pattern: Orthogonal Operation	101
5.5	Pattern: Virtual Representation	107
5.6	(Anti-)Pattern: Process First	113
5.7	Literaturhinweise	117
6	Experte: Die (lästige) Realität	119
6.1	Fallstricke und Stolpersteine	119
6.2	Pattern: Letting the Bones Show	120
6.3	Antipattern: Domain Hiding	124
6.4	Pattern: Semantically Uniform UI	129
6.5	(Anti-)Pattern: Excel Export	132
6.6	Pattern: Human Fallback	135
6.7	Literaturhinweise	136
7	Schluss: DDD in Zeiten von KI	137
	Register zentraler DDD-Begriffe	139
	Abkürzungsverzeichnis	141
	Literaturverzeichnis	143
	Index	145