

Introduction au Domain-Driven Design

Le Domain-Driven Design ou DDD permet de créer sur le long terme des logiciels de gestion sur des sujets complexes, par le biais d'une approche centrée sur le métier.

Cette initiation s'adresse à toute personne du métier du logiciel désirant saisir les concepts et s'initier aux pratiques.

Cette formation s'inscrit dans le cadre d'un parcours DDD :

- AE-IDDD – Introduction au Domain-Driven Design [1 jour]
- AE-DDD1 – Le Domain-Driven par la pratique (1) [2 jours]
- AE-DDD2 – Le Domain-Driven par la pratique (2) [2 jours]

Détails

- **Code** : AE-IDDD
- **Durée** : 1 jour (7 heures)

Public

- Développeurs
- Maîtrises d'ouvrages
- Product Owners
- Responsables de projet
- Scrum Master

Pré-requis

- Expérience antérieure dans la création logicielle

Objectifs

- Comprendre les concepts clefs du DDD, en particulier le langage omniprésent (Ubiquitous language) et le context borné (bounded context)
- Découvrir par un Event Storming et un Context Mapping quelques patterns tactiques et stratégiques du DDD
- Mettre en œuvre une conception centrée sur le métier
- Aborder la documentation vivante

Programme

Introduction au DDD

- Historique et présentation du DDD
- Un indispensable pour gérer la complexité

Les moteurs du DDD

- l'Ubiquitous Language (UL)
- Le Bounded Context
- Le modèle
- L'IC et le refactoring de concept
- L'accélération

Les tactiques du DDD en pratique par un Event Storming

- Historique et fonctionnement de l'ES
- Le langage
- Les évènements
- Les commandes
- Les acteurs
- Les entités
- Les stratégies d'entreprise
- Les agrégats
- Les cycles de vies
- Le modèle
- Découpages en Bounded Context

- Interactions

Transmettre le savoir

- Les outils de l'UL
- La documentation vivante

Les stratégies du DDD par un Context Mapping

- Partnership
- Shared Kernel
- Customer Supplier
- Conformiste
- AntiCorruption Layer
- Open-host Service
- Published Language
- Separate Ways

Détails sur le Big Ball of Mud

- Caractéristique du pattern BBOM
- La psychologie
- Les stratégies de sorties

Conclusion

- Le DDD, vers une maturité du SI
- Le coût du développement

Répartition : 50% théorie / 50% de pratique

Modalités

- **Type d'action** :Acquisition des connaissances
- **Moyens de la formation** :Formation présentielle – 1 poste par stagiaire – 1 vidéo projecteur – Support de cours fourni à chaque stagiaire
- **Modalités pédagogiques** :Exposés – Cas pratiques – Synthèse
- **Validation** :Exercices de validation – Attestation de stages