

Introduction au Domain-Driven Design

Comprendre les concepts clefs du DDD

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
- Scrum Master
- Responsables de projet

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

Répartition : 50% théorie/50% de pratique

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

Modalité

- Stage pratique en présentiel
- Stage pratique en distanciel
- Nombre de stagiaires minimum : 4
- Nombre de stagiaires maximum : 10

Méthodes pédagogiques

- Exposés
- Cas pratiques
- Echanges d'expérience

Profils des intervenants

- Toutes nos formations sont animées par des consultants-formateurs expérimentés et reconnus par leurs pairs.

Modalités d'évaluation

- Evaluation des acquis de la formation par le biais de cas pratiques et/ou mises en situation.
- Attestation de formation remise à chaque participant.

Démarche qualité

- Questionnaire d'évaluation de satisfaction à chaud complété par chaque participant à l'issue de la formation.

Moyens pédagogiques

- Salle équipée de PC (1 poste par stagiaire), vidéo-projecteur.
- Espace de pause.

Dernière mise à jour le 15/09/2022