DDD : Domain-Driven Design

Acquérir les pratiques d'une conception logicielle orientée métier

DESCRIPTION

Le développement logiciel est employé généralement pour automatiser des processus existants ou pour fournir des solutions à des problèmes métier. Le Domain-Driven Design repose sur une idée simple : pour créer un bon logiciel, il est indispensable qu'il reflète le domaine métier pour lequel il est conçu, qu'il en incorpore les concepts, les process, les éléments et qu'il saisisse avec précision, leurs relations. A titre d'exemple, vous ne pouvez pas créer un système logiciel bancaire à moins d'avoir une bonne compréhension du secteur bancaire et de ses métiers.

Décrit par Eric Evans dans son ouvrage « Domain-Driven Design : Tackling complexity in the Heart of software », le Domain-Driven Design fournit un cadre solide et un ensemble de techniques décrivant comment modéliser le domaine du logiciel et définir une vision et un langage partagés par toutes les personnes impliquées dans la construction d'une application, afin de mieux en appréhender la complexité.

Tout au long de cette formation, vous serez à même de comprendre pourquoi le Domain-Driven Design permet ainsi de maintenir un alignement constant, pas toujours évident, entre les experts métier, les développeurs et le code afin de s'assurer que le logiciel réponde bien à ses objectifs.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Maitriser les concepts et principes clés de l'approche Domain-Driven Design
- Mettre en œuvre les principes de conception du DDD et savoir appliquer les patterns
- Utiliser un langage commun à tous les acteurs liés par le développement du logiciel
- Avoir une expérience concrète d'implémentation de l'approche DDD

PUBLIC CIBLE

Stage pratique
Qualité du logiciel

Code :
DDD01

Durée :
2 jour(s) (14,00 heures)

Exposés : **30 %**
Cas pratiques : **70 %**
Echanges d'expérience : **0 %**

Inter-entreprises :
Prochaines sessions disponibles sur notre site web.
Tarif : 1 630,00 € HT / participant

Intra-entreprise :
Tarifs et dates sur demande.

OCTO Academy est une marque d'OCTO Technology, référencé au DATADOCK – 34, avenue de l'Opéra, 75002 Paris France - SAS au Capital de 509 525.30 €
Tél : +33 1 70 36 18 67 – Fax : +33 1 58 56 10 01 – academy@octo.com – https://www.octo.academy – academy@octo.com
SIRET : 418 166 096 00069 – RCS Paris B 418 166 096 - NAF 6202A – Organisme de formation N° 11 75 48 936 75

- Développeur
- Architecte
- Chef de projet
- Tech lead
- Scrum master

PRE-REQUIS
Pratique de la programmation orientée objet (JAVA, C#). Au cours de la formation, vous pourrez vous servir de votre ordinateur et du langage de programmation que vous utilisez habituellement.

METHODE PEDAGOGIQUE
Formation pratique, visant à l'acquisition d'un savoir-faire, basée sur un cas pratique ainsi que des échanges et retours d'expérience pratique du formateur. Une session d'Event Storming sera proposée aux participants pour s'approprier les problématiques métier, et suivre une implémentation (en binômes ou tous ensemble).

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION
L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

PROGRAMME PEDAGOGIQUE DETAILLE

Jour 1 Introduction au DDD

CONCEPTS CLÉS DE LA DÉMARCHE

- Explorer un domaine métier via l'Event Storming
- Modéliser avec Entities, Value objects et Repositories
- Modéliser des agrégats (Aggregates)
- Factories
- Domain events
- Domain services
- Application services

CADRE D'UTILISATION

- Etude de cas
- Session d'Event Storming pour comprendre et visualiser efficacement le cas métier
- Domain events
- Commands
- External systems
- Users
- Réflexion/discussions sur les bounded contexts, aggregates et l'ubiquitous language

Jour 2

DÉFINITION D'UN MODEL

- Échanges sur des exemples rencontrés
- Pièges à éviter

IMPLÉMENTATION TECHNIQUE EN BINOMES OU TOUS ENSEMBLE

- Itération 1 : implémentation des premiers aggregates, entities et value objects
- Itération 2 : quand un value object doit devenir une entity
- Itération 3 : émettre un domain event
- Itération 4 : réagir à un domain event
- Itération 5 : refactoring pour avoir un meilleur regroupement des classes (bounded context)
- Itération 6 : interagir avec des objets du domaine via un application de services
- Itération 7 : stocker les domain events et des aggregates via des repositories

SYNTHESE ET RAPPEL DES POINTS CLÉS

OCTO Academy est une marque d'OCTO Technology, référencé au DATADOCK – 34, avenue de l'Opéra, 75002 Paris France - SAS au Capital de 509 525.30 €
Tél : +33 1 70 36 18 67 – Fax : +33 1 58 56 10 01 – academy@octo.com – https://www.octo.academy – academy@octo.com
SIRET : 418 166 096 00069 – RCS Paris B 418 166 096 - NAF 6202A – Organisme de formation N° 11 75 48 936 75