

Spis treści

Podziękowania	xi
Przedmowa	xiii
Witamy	xv

Część I

Wprowadzenie do architektury oprogramowania

1. Zostać architektem oprogramowania	3
Czym zajmują się architekci oprogramowania?	3
Czym jest architektura oprogramowania?	7
Zostańmy architektami w naszym zespole	11
Budowanie niesamowitego oprogramowania	13
Studium przypadku: Projekt Lionheart	14
Co dalej	15
2. Podstawy myślenia projektowego	17
Cztery zasady myślenia projektowego	17
Zastosowanie nastawienia projektowego	20
Myślenie, robienie, sprawdzanie	23
Co dalej	27

Część II

Podstawy projektowania architektury

3. Opracowywanie strategii projektowania	31
Poszukiwanie satysfakcjonującego projektu	31
Decydowanie, ile zaprojektować na początku	33

Niech ryzyko będzie naszym przewodnikiem	37
Tworzenie planu projektowania	41
Projekt Lionheart: do tej pory...	43
Co dalej	43
4. Wczuwanie się w interesariuszy	45
Rozmawianie z właściwymi ludźmi	45
Tworzenie mapy interesariuszy	47
Odkrywanie celów biznesowych	50
Projekt Lionheart: do tej pory...	53
Co dalej	53
5. W poszukiwaniu wymagań istotnych dla architektury	55
Zawężanie możliwości projektowych za pomocą ograniczeń	56
Definiowanie atrybutów jakościowych	57
Poszukiwanie klas wymagań funkcjonalnych	63
Dowiedzmy się, co jeszcze wpływa na architekturę	65
Poszukiwanie potrzebnych informacji	66
Budowanie specyfikacji ASR	67
Projekt Lionheart: do tej pory...	69
Co dalej	70
6. Wybór architektury (zanim ona wybierze nas)	71
Rozszerzamy, aby dostrzegać możliwości, zawężamy, aby decydować	71
Akceptowanie ograniczeń	74
Wspieranie pożądaných atrybutów jakościowych	76
Przypisywanie elementom funkcjonalnych obowiązków	82
Projektowanie z myślą o zmianach	84
Projekt Lionheart: do tej pory...	86
Co dalej	87
7. Tworzenie fundamentów z użyciem wzorców	89
Czym jest wzorzec architektoniczny?	89
Wzorzec warstwowy	91
Wzorzec porty i adaptery	92
Wzorzec potoki i filtry	93
Wzorzec architektury zorientowanej na usługi	95
Wzorzec publish-subscribe	97
Wzorzec współdzielonych danych	99
Wzorzec wielowarstwowy	100
Wzorzec centrum kompetencji	101

Wzorzec otwartego udziału	103
Wzorzec wielkiej kuli błota	104
Odkrywanie nowych wzorców	104
Projekt Lionheart: do tej pory...	105
Co dalej	106
8. Zarządzanie złożonością za pomocą sensownych modeli	107
Myślenie o architekturze	107
Projektowanie metamodelu	109
Wbudowywanie modeli do kodu	115
Projekt Lionheart: do tej pory...	120
Co dalej	121
9. Prowadzenie architektonicznych warsztatów projektowych	123
Planowanie architektonicznych warsztatów projektowych	123
Wybieranie odpowiednich działań projektowych	129
Zapraszanie właściwych uczestników	131
Zarządzanie grupą	133
Praca z rozproszonymi zespołami	135
Projekt Lionheart: do tej pory...	137
Co dalej	137
10. Wizualizacja decyzji projektowych	139
Przedstawianie architektury z różnych perspektyw	139
Rysowanie fantastycznych diagramów	146
Projekt Lionheart: do tej pory...	152
Co dalej	153
11. Opisywanie architektury	155
Opowiadanie całej historii	155
Dopasowywanie metody opisu do sytuacji	157
Szanowanie swoich odbiorców	161
Tworzenie widoków wokół potrzeb interesariuszy	165
Wyjaśnianie powodów naszych decyzji	167
Projekt Lionheart: do tej pory...	169
Co dalej	170
12. Karty oceny dla architektury	171
Ocenianie służy uczeniu się	171
Testowanie projektu	172
Prowadzenie warsztatów ewaluacyjnych	179

Oceniajmy wcześniej, oceniamy często, oceniamy w sposób ciągły	183
Projekt Lionheart: do tej pory...	188
Co dalej	189
13. Wzmacnianie architektów w zespole	191
Promowanie myślenia architektonicznego	191
Ułatwianie podejmowania decyzji i wspieranie rozwoju umiejętności	193
Stworzenie możliwości bezpiecznej praktyki	194
Delegowanie kompetencji projektowych	195
Wspólne projektowanie architektury	199
Projekt Lionheart: epickie podsumowanie	201
Co dalej	202

Część III

Skrzynka narzędziowa architekta

14. Działania na rzecz zrozumienia problemu	205
Działanie 1. Wybór jednej rzeczy	206
Działanie 2. Mapa empatii	209
Działanie 3. Warsztaty cel-pytanie-metryka	213
Działanie 4. Wywiad z interesariuszami	216
Działanie 5. Lista założeń	219
Działanie 6. Sieć atrybutów jakościowych	221
Działanie 7. Miniwarsztaty atrybutów jakościowych	224
Działanie 8. Mad lib „punkty widzenia”	230
Działanie 9. Miara odpowiedzi sofizmu rozszerzenia	234
Działanie 10. Mapa interesariuszy	236
15. Działania w celu zbadania potencjalnych rozwiązań	239
Działanie 11. Personifikacja architektury	240
Działanie 12. Architektoniczny flipbook	242
Działanie 13. Karty komponent-odpowiedzialność-współpracownik	246
Działanie 14. Mapa pojęć	251
Działanie 15. Dzielenie i zdobywanie	254
Działanie 16. Burza zdarzeń	259
Działanie 17. Grupowe postery	264
Działanie 18. Projektowanie karuzelowe	267
Działanie 19. Wspólna sesja przy białej tablicy	270

16. Działania służące osiągnięciu namacalności projektu	273
Działanie 20. Zapisy decyzji architektonicznych	274
Działanie 21. Architektoniczne haiku	277
Działanie 22. Diagram kontekstowy	279
Działanie 23. Lista najpopularniejszych haseł	281
Działanie 24. Tablica koncepcyjna	283
Działanie 25. Modularny diagram dekompozycji	286
Działanie 26. Odrzucone ścieżki	288
Działanie 27. Prototypowanie w celu zdobycia wiedzy lub podjęcia decyzji	290
Działanie 28. Diagram sekwencji	292
Działanie 29. Metafora systemowa	295
17. Działania służące ocenie możliwości projektowych	299
Działanie 30. Briefing architektury	300
Działanie 31. Przegląd kodu	303
Działanie 32. Macierz decyzyjna	307
Działanie 33. Obserwacja zachowania	310
Działanie 34. Pytanie-komentarz-potrzeba	313
Działanie 35. Burza ryzyk	316
Działanie 36. Sprawdzanie poczytalności	319
Działanie 37. Przegląd scenariusza	322
Działanie 38. Szkicowanie i porównywanie	327
D1. Biografie przedstawicieli społeczności	331
Bibliografia	333