



ПОРА ТОРГОВАТЬ





ПОРА ТОРГОВАТЬ





ПОРА ТОРГОВАТЬ



[MVP]



Получите свой **
Минимальный
жизнеспособный продукт
**, чтобы проверить свою
концепцию.





ПОРА ТОРГОВАТЬ

[MVP]

** периметр ** вашего MVP
должен быть ** уменьшен **,
позволяя вам продавать ваш
продукт.

Сделайте ставку на ** Early
Adopter ** и получите максимум **
обратную связь **.

Ваш MVP развертывается и
может использоваться в **
производстве **.





ПОРА ТОРГОВАТЬ



[СБОЙ-FAST]



** Fail ** fast ** ** ** быстро.





ПОРА ТОРГОВАТЬ

[СБОЙ-FAST]

** Быстро испытать ** решение (несколько недель), собрать ** обратную связь ** от своих пользователей и узнать о своих ошибках.

Не бойтесь все менять **.

Не забывайте, ** вы потерпите неудачу! **





ПОРА ТОРГОВАТЬ



[ПОЦЕЛУЙ]



** K ** eep ** I ** t ** S **
imple и ** S ** tupid.

- Почему сложнее,
когда это может быть
просто? *





ПОРА ТОРГОВАТЬ

[ПОЦЕЛУЙ]

** Избегайте чрезмерной инженерии **, если достаточно «бумажной» модели или формы Google для проверки вашей концепции, не ходите дальше.

Оставайтесь просто! Технически и функционально.





ПОРА ТОРГОВАТЬ



[ЭФФЕКТИВНОСТЬ]

Указать меньше, **
расширить подробнее **. .





ПОРА ТОРГОВАТЬ

[ЭФФЕКТИВНОСТЬ]

Ограничьте свои спецификации до нужных предметов, **
сосредоточьтесь на «чем» **, а не на «как».

Продукт должен быть максимально **
самодокументированным **.

Документация должна быть версирована так же, как и код.





ПОРА ТОРГОВАТЬ



[SAAS]

Систематически изучать **
решения SaaS **.





ПОРА ТОРГОВАТЬ

[SAAS]

** Решения SaaS ** являются устойчивыми и экономически эффективными **.

В некоторых случаях ** SaaS ** может ** ускорить ** реализацию ** MVP **.

Подумайте об экономическом видении ** в отношении альтернатив с точки зрения ** общей стоимости ** (** TCO **: ** T ** otal ** C ** ost of ** O ** wnership) и не только с точки зрения

СТОИМОСТИ ЛИЦЕНЗИИ





ПОРА ТОРГОВАТЬ



[СЕРДЦЕ БИЗНЕСА]

** Основной бизнес ** не должен быть помехой для строительства новых услуг и приложений.





ПОРА ТОРГОВАТЬ

[СЕРДЦЕ БИЗНЕСА]

Темпы эволюции и доставки
основного бизнеса должны быть
** совместимы с гибкостью **
услуг, которые его потребляют.

Основной бизнес должен **
предоставлять услуги **.

Основной бизнес должен принять
принцип ** Event-Driven **, он
сообщает о действиях
руководства в форме событий.





ПОРА ТОРГОВАТЬ



[НЕПРЕРЫВНОЕ
РАЗВЕРТЫВАНИЕ]

** Развертывание в
производстве ** является
не-событием.





ПОРА ТОРГОВАТЬ

[НЕПРЕРЫВНОЕ РАЗВЕРТЫВАНИЕ]

Воспользуйтесь ** непрерывным
развертыванием **, чтобы
адаптировать ** ** производство **
к ** бизнес-требованиям **, а не
наоборот.

** Развертывания ** в разных
средах, вплоть до ** производства
, должны быть **
автоматизированы ** и ** частыми
**





ПОРА ТОРГОВАТЬ



[ПЕРСПЕКТИВНАЯ БЕТА]

** Постоянный бета-метод
** позволяет привлекать
ваших пользователей к
процессу разработки.





ПОРА ТОРГОВАТЬ

[ПЕРСПЕКТИВНАЯ БЕТА]

Не стесняйтесь использовать принцип вечной беты, в котором ** пользователи участвуют в разработке **.

Термин «вечная бета» относится к приложению, разработанному точно в срок, ** постоянно развивается **, а не к неполному продукту.







ОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЬ





ОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЬ







ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ВОСПРИЯТИЕ]



** Опыт, воспринимаемый пользователем, является основополагающим.

** эргономика ** не подлежит обсуждению.





ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ВОСПРИЯТИЕ]

Не пренебрегайте работой **
дизайнеров UX **, это имеет
фундаментальное значение при
разработке приложения.

Интеграция ** отзывов ** ваших
пользователей, это важно.







ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ
ОПЫТ

[ПРЕДСТАВЛЕНИЕ]

Используйте ** мощные
интерфейсы ** для
внутреннего и внешнего
использования.





ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ПРЕДСТАВЛЕНИЕ]

Интерфейсы ориентированы на ^{**}
эффективность ^{**}.

^{**} производительность ^{**}
интерфейса экономит время ^{**},
увеличивает удовлетворенность
пользователей ^{**} и,
следовательно, ^{**} сохраняет их
разочарование ^{**}.







ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ
ОПЫТ

[ПЕРВАЯ МОБИЛЬНАЯ]

Примите стратегию **
Mobile First **.





ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ПЕРВАЯ МОБИЛЬНАЯ]

Мобильные устройства являются

** самой важной ** частью ** рынка **

Мышление, мобильное, думает о

** существенном **.

** Ревизионный дизайн ** является нормой, он является источником сбережений (** MVP **).







ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ
ОПЫТ

[OMNI-КАНАЛ]

Адаптация к
использованию, ** omni-
канал ** является нормой.





ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[OMNI-КАНАЛ]

Многоканальный подход предоставляет пользователю ** объединенный опыт ** (пример: Netflix).

Различные ** каналы ** ** синхронизированы ** и ** когерентные ** (в отличие от пакетных процессов).

Все участники (клиенты, консультанты) получают доступ к одной и той же информации.







ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ
ОПЫТ

[SELF-DATA]

** ** пользователи **
являются ** владельцами **
своих данных и их курса.





ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[SELF-DATA]

Оставьте ** индивидуумов **, в любое время **, ** ** на ** своих ** личных ** данных.

Установите ** уверенность **, позволяя отслеживать и контролировать пользователей в режиме реального времени.

** подсистемы ** должны отвечать тем же требованиям.







ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ
ОПЫТ

[CRM / SFA]



Клиентские отношения
должны быть
унифицированы и
контекстуализированы с
помощью гибкого,
унифицированного и
управляемого событиями

** CRM / SFA. **





ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[CRM / SFA]

Выбирайте ** CRM , **который управляет как отношениями с клиентами, так и лидерами продаж** (SFA **: ** S **: ales **: F **: orce **: A **: utomation).

** CRM ** должен быть ** открыт ** для новых возможностей.

** CRM ** производит ** события **, соответствующие действиям руководства, вписывающимся в логику ** платформы Event-Driven

**







ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ
ОПЫТ

[БОЛЬШИЕ ДАННЫЕ]

Платформа Big Data
позволяет централизовать
** и обрабатывать
пользовательские данные,
чтобы наилучшим
образом обслуживать **
путешествие **.





ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[БОЛЬШИЕ ДАННЫЕ]

Централизовань ** Группу Maif **, **
Партнер ** и ** Данные
поставщика ** в логике ** пути **.

«Подготовка данных» и
обработка могут **
консолидировать ** данные.

** Команды «Большие данные»
сотрудничают ** с
функциональными группами для
обеспечения ** данных **
управления.







ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ
ОПЫТ

[DESKTOP]

Рабочая станция
адаптирована и
адаптируется к **
использует ** и **
современные каналы **.





ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[DESKTOP]

Примите ** федерацию
идентичности ** для
унифицированного опыта.

** ** ** ** позволяет ** предлагать **
обзор **, он не заменяет
приложения.

Рабочая станция должна быть **
мобильной **, ** многоканальной **
и ** стандартной **, чтобы
разрешить открытие в **
расширенном предприятии **.







ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ
ОПЫТ

[АВТОРЫ]

Не забывайте, что ваши **
партнеры ** используют
современные
приложения дома в UX.





ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[АВТОРЫ]

Лечите ** всех своих пользователей как «клиентов» **: пользователи Интернета, менеджеры, операторы, разработчики и т. Д.

Не стоит недооценивать ** усилие UX ** для внедрения приложений управления внутренним использованием.







ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ
ОПЫТ

[ВСЕ ИЗМЕРЕНИЕ]



Все, что можно измерить,
должно быть.

** Без меры все это только
мнение **. .





ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ВСЕ ИЗМЕРЕНИЕ]

Подумайте о показателях во время ** разработки ** приложения. ** журналы ** должны иметь ** бизнес, а также технические ** измерения.

Не пренебрегайте характеристиками ** **, они фундаментальны.

Функциональная группа обеспечивает ** операцию **: она отвечает за использование ** приложения **







ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ
ОПЫТ

[Тестирование А / В]

** Тестирование А / В **
экономит ваше время,
позволяя решить **
обратную связь ** .





ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[Тестирование А / В]

Вместо того, чтобы произвольно решать два решения, не стесняйтесь настраивать ** А / В тестирование **.

Этот шаблон состоит из представления ** двух разных версий ** одного и того же приложения и выбора одного из них на основе ** объективных мер ** активности пользователя.







[ИЗНОС]



** Учитывайте деградацию
**, а не прерывание
обслуживания в случае
сбоя.



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

[ИЗНОС]

В ** сбое ** одной из подсистем ** ненормальная ** версия службы должна ** считаться ** в первую очередь, а не прерыванием.

С ** Автоматическими выключателями **, ** изолируйте пробой **, чтобы ** избежать ** его ** удара ** и ** распространения ** по всей ** системе ** .







ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ



[КОММЕНТАРИЙ
FEATURE]



Команда организована
вокруг ** продукта ** или **
услуги **, оказанной.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[КОММЕНТАРИЙ
FEATURE]

Команды - ** Feature Feature **, организованные вокруг согласованного функционального набора и состоящие из всех ** навыков **, необходимых для этого набора.

Например: Business Expert + Web Developer + Java Developer + Architect + DBA + Operational.

** Ответственность ** является ** коллективной **, функциональная группа обладает полномочиями,





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ



[КОМАНДА 2-ПИЦЦЫ]

Ограничьте ** размер
функциональных групп **
(от 5 до 12 человек).





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[КОМАНДА 2-ПИЦЦЫ]

Ограничьте размер функциональной группы: ** от 5 до 12 человек **.

Ниже 5 она слишком чувствительна к внешним событиям и испытывает недостаток в творчестве. Выше 12, он теряет производительность.

Термин ** «2-Pizza Team» ** указывает, что размер Feature Team не должен превышать количество людей, которым можно кормить двумя пиццами.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ



[ПРОГРАММНОЕ
ОБЕСПЕЧЕНИЕ ARTISAN
]



Ставка на универсальных
людей, которые ** умеют
делать ** и которые **
любят делать **.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[ПРОГРАММНОЕ
ОБЕСПЕЧЕНИЕ ARTISAN]

Самой важной является **
культура развития **, **
масштабируемость ** и **
адаптивность **.

Рекрутинг ** разработчиков
программного обеспечения и
разработчиков полных стеков **,
они приносят реальную
добавленную стоимость
благодаря их ноу-хау и их
общему видению.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ



[КАДРОВЫЙ]

Будьте ** привлекательны
**, чтобы набрать ** лучший
**
.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[КАДРОВЫЙ]

Предложить рабочие режимы, адаптированные к сотрудникам: **
мобильность **, ** домашняя работа **, *CYOD* (Choose Your Own Device).

Дайте время для экспериментов и сделайте это ** в рабочее время

**





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ



[ЕВА]

Организация должна быть
** двигателем сна **

Накануне это часть
работы.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[ЕВА]

Организация должна быть **
дневным движком **, создавая
такие системы, как **
непрерывное образование ** или
** бизнес-университеты **.

Не стесняйтесь сочетать их с
другими более неформальными **
способами, такими как: **

Кодирование Dojos **, **

Кофейные обеды **, ** Внешние **

Конференции.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ



[СО-КОНСТРУКЦИЯ]

Преодолейте барьеры
между сделками,
сделайте ставку на цели
** конвергенции **.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[СО-КОНСТРУКЦИЯ]

Чтобы преодолеть барьеры между сделками, недостаточно объединить людей вокруг общего продукта в общем месте.

**** Гибкие подходы **** устраняют эти барьеры, чтобы обеспечить ****** сближение целей ******.

Эти методы являются неотъемлемой частью ключей к успеху, организация является гарантом.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ



[DevOps]

**** Методы DevOps ****
позволяют стенам упасть
между Build и Run.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[DevOps]

Принять ** DevOps ** для сближения ** Dev ** и ** Ops ** в направлении общей цели: ** служить организации **.

** Торги остаются разными **!
DevOps не означает, что один и тот же человек выполняет задачи Dev и Ops. ** Разработчики ** и ** Операционные ** обязаны ** сотрудничать **, чтобы ** извлечь выгоду ** из ** ** навыков ** и улучшить ** эмпатию **.







** Жесткие задания **
выполняются ** Группой
разработчиков **.

Затем следует
автоматизация.



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[PAIN]

В традиционной организации ** отсутствие понимания ** между командами обычно связано с расстоянием и ** отсутствием связи **.

** Члены функциональной группы ** ** несут ответственность ** и ** солидарны ** для всех задач.

** Боли ** - ключевой фактор в ** Непрерывном улучшении **.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ



[CDS]

Сервисные центры
трудно согласовать с **
коллективным
обязательством **.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[CDS]

Функциональные группы построены на принципах, которые в значительной степени зависят от сотрудничества ** и ** коллективного участия **.

Сервисные центры продвигаются к рационализации и консолидации ИТ по бизнесу, что противоречит этому понятию коллективной ответственности.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ



[ПРОВЕРКА]

Организация имеет **
роль валидации **, не
будучи догматической.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[ПРОВЕРКА]

Убедитесь, что организация сохраняет свою ** роль проверки ** в инструментах и целях использования. В частности, в ** инструментах, влияющих на наследие ** (пример: управление исходным кодом).

** Предоставить **

Функциональные группы с ** означает ** для поддержки их выбора.

Не будьте ** догматичны ** и обязательно ** общайтесь





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ



[Трансверсальности]



Ожидается, что группы функций ** будут общаться ** и поделиться своим ** опытом ** и ** навыками **.





ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ

[Трансверсальности]

Не создавайте препятствий между ** Feature Groups **.

Настройте ** организацию ** и ** ловкость **, необходимую для функциональных групп, чтобы общаться друг с другом и делиться своими навыками и опытом.

Организация трансверсальности в ** Spotify ** (Tribes, Chapters and Guilds) является красноречивым примером.







СОВМЕСТИМОСТЬ





СОВМЕСТИМОСТЬ





СОВМЕСТИМОСТЬ



[API для всех]



** API для всех видов
использования **:
внутренние, клиенты и
партнеры, публичные.





СОВМЕСТИМОСТЬ

[API для всех]

Откройте свою организацию для новых пользователей и новых клиентов с ** Public API **.

В ** коммерческих ** партнерствах **, ** клиенты ** как ** провайдеры **, API являются стандартным обменным форматом.

** API ** также предназначены для использования ** для внутреннего использования ** организации.





СОВМЕСТИМОСТЬ



[САМООБСЛУЖИВАНИЕ]



Использование API
должно быть ** простым **
и ** быстрым **.





СОВМЕСТИМОСТЬ

[САМООБСЛУЖИВАНИЕ]

Использование API должно быть как можно более простым.

Подумайте о ** опыте разработчиков **.

Лучшим решением для проверки адекватности с необходимостью является ** быстрое тестирование API **: достаточно нескольких минут!

Платформа должна предлагать ** графический интерфейс ** для простого тестирования API.







Использование API
должно
контролироваться ** и **
контролироваться **.



СОВМЕСТИМОСТЬ

[УПРАВЛЕНИЕ API]

Внедрите решение управления API для управления ** квотами **, ** дросселированием **, ** аутентификацией ** и ** протоколированием **.

Сбор показателей для управления ** мониторингом **, ** фильтрацией ** и ** отчетностью **.





СОВМЕСТИМОСТЬ



[ТРЕБОВАНИЯ]

Задайте ** требования **
для ** внешних систем и
услуг **, встроенных в
платформу.





СОВМЕСТИМОСТЬ

[ТРЕБОВАНИЯ]

Требовать ** внешние системы ** для удовлетворения тех же ** требований ** как ** внутренние системы **.

Внешние системы должны публиковать ** события ** и допускать ** технический ** мониторинг.

В случае, когда данные внешних систем должны быть интегрированы, ** полная ** синхронизация должна быть ** возможной **





СОВМЕСТИМОСТЬ



[МНОГОКВАРТИРНЫЕ
ДОМА]

Архитектура должна
считаться ** мульти-
арендатором **.





СОВМЕСТИМОСТЬ

[МНОГОКВАРТИРНЫЕ ДОМА]

Даже если белая метка не рассматривается в базе, настройте архитектуру с несколькими арендаторами. Ваша ** первоначальная ** заявка является первой ** удержанием **.

Подумайте о ** многофункциональном экземпляре ** системы с самого начала.





СОВМЕСТИМОСТЬ



[SETTING]

Системы должны быть
конфигурируемы ** **.





СОВМЕСТИМОСТЬ

[SETTING]

** Языки, валюты, бизнес-правила, профили безопасности ** должны быть простыми в установке.

Остерегайтесь ** гипер-ротации **, это часто бесполезно и ** источник затрат **.

** ** установка ** должна быть масштабируемой ** и быстро при необходимости.





СОВМЕСТИМОСТЬ



[ХАРАКТЕРИСТИКА ПЛАНИРОВАНИЯ]



Создавайте гибкие и
общие системы,
используя ** функцию
flipping **.





СОВМЕСТИМОСТЬ

[ХАРАКТЕРИСТИКА ПЛАНИРОВАНИЯ]

** функция flipping ** заключается в разработке приложения в виде набора ** функций **, которые могут быть ** включены ** или ** отключены ** горячие, ** production **.

В приложении ** multi-tenant ** функция flipping позволяет вам настроить ** сторонников.

Le функция flipping ** simplifie l'A /
В тестирование **.







ПРАВИЛА ИГРЫ





ПРАВИЛА ИГРЫ







ПРАВИЛА ИГРЫ

[ТЕХНИЧЕСКИЕ ВЫБОРЫ]





ПРАВИЛА ИГРЫ

[ТЕХНИЧЕСКИЕ ВЫБОРЫ]

Функциональная группа должна действовать ** ответственно **, чтобы определить варианты, которые влияют на нее исключительно, и варианты, влияющие на организацию.

** выбор **, который ** превышает объем ** функциональной группы (например, лицензия, нечастый язык программирования), должен быть ** подтвержден ** организацией или процессом конвергенции разработчиков ,







** Правильный
инструмент ** для **
хорошего использования
** является источником
ЭКОНОМИИ.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[Хорошее использование]

** Плохой инструмент **, наложенный на каждого, является ** риском **. ** неправильное использование ** хорошего инструмента может иметь ** очень ** ущерб ** последствия **. Например, опасные методы Agile опасны.

** Инструменты ** должны быть поставлены под сомнение **.

** Excel ** часто является рациональным выбором **, но это



но ** ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ВЫВОДА...





Привилегия ** Сборка **
для основного бизнеса.

Рассмотрим ** Купить **
для остальных, в каждом
конкретном случае.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[СТРОИ ВС. КУПИТЬ]

Чем больше инструмент использует ** функцию, отличающую ** функцию для организации, тем больше она должна быть построена **. Основной бизнес должен позволять ** специфика ** и ** быстро и часто адаптироваться **. Некоторые ** программные пакеты ** ** иногда адаптируются ** к этой потребности.

Для ** остальное **: SaaS, Open Source, Build или Owner должны быть изучены  в каждом случае







ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОТКРЫТЫЙ ИСХОДНЫЙ
КОД]

** Максимально
используйте Open Source

**

.

Альтернативные варианты
должны поддерживаться.





ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОТКРЫТЫЙ ИСХОДНЫЙ КОД]

** Запатентованные решения **
являются ** риском ** для
организации, которая должна
иметь возможность возобновить
обслуживание, если это
необходимо.

Существует несколько
проприетарных инструментов,
которые не имеют ** альтернатив
с открытым исходным кодом **.

Организация ** извлекает выгоду
** из ** Сообщества с открытым



ИСХОДНЫМ КОДОМ ** И МОЖЕТ **





ПРАВИЛА ИГРЫ

[MICRO-УСЛУГИ]



Разработка ** автономных
** и ** слабо связанных **
услуг.





ПРАВИЛА ИГРЫ

[MICRO-УСЛУГИ]

** слабая связь ** должна быть нормой.

Каждая микросервис имеет ** четко определенный интерфейс ** .

Этот ** интерфейс ** определяет ** ссылку ** между ** микросервисами ** .

** Domain Driven Design ** позволяет, особенно с **

Ограниченными контекстами **, предвидеть эту проблему.







У каждой службы есть
своя система хранения
данных **.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[DATA]

** ** Хранилище данных ** должно быть ** соединено ** только с ** одним микросервисом **.

** Доступ к данным ** с одного микросервиса на другой осуществляется ** исключительно через его интерфейс **.

Этот дизайн подразумевает ** согласованность во времени ** по всей платформе. Он должен быть воспринят на всех уровнях **, включая UX.







ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОБЛАСТЬ
ПРИМЕНЕНИЯ]

Каждое микросервис
должно иметь разумный
функциональный
периметр, который **
«вписывается в голову» **.





ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ]

Микросервис предлагает ** разумное количество функций **.

** Не стесняйтесь сокращать ** микросервис, когда он начинает расти.

Услуга разумного размера позволяет ** спокойно рассмотреть ** переписывание **, если возникнет такая необходимость.







ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОТЗЫЧИВЫЙ]

**** Reactive Manifesto ****
открывает путь к дизайну
реактивных архитектур.





ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОТЗЫВЧИВЫЙ]

** Отзывчивое **

программирование фокусируется на потоке данных и распространении изменений. Он основан на схеме «** Наблюдатель », **противоречащей подходу** « Итератор ** », более традиционному.

Реактивный манифест устанавливает основные оси: ** доступность ** и скорость, ** устойчивость к ошибкам, ** гибкость **, ** эластичность ** и ** ориентация сообщения **.







ПРАВИЛА ИГРЫ

[АСИНХРОННЫЙ ПЕРВАЯ]

** асинхронные **
процессы предпочитают
** развязку ** и **
масштабируемость ** в
пользу **
производительности ** .





ПРАВИЛА ИГРЫ

[АСИНХРОННЫЙ ПЕРВАЯ]

Сначала обмен между приложениями должен быть ** асинхронным **.

Асинхронные обмены естественно ** позволяют ** слабую ** связь, ** изоляцию ** и ** управление потоком ** (** обратное давление **).

** синхронная связь ** следует рассматривать только **, когда действие требует этого **.







Информационная
система должна быть
ориентирована на **
события **.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[СОБЫТИЯ]

Ориентация ** ** позволяет поддерживать реализацию таких подходов, как ** С ** ommand ** Q ** uery ** R ** Ответственность ** S ** egregation (** CQRS **) и ** Event Sourcing ** .







Привилегия ** простого,
надежного и мощного **
брокер-сообщения для
«умной трубы».



ПРАВИЛА ИГРЫ

[БРОКЕР СООБЩЕНИЯ]

** ESB ** показал ** пределы **: ** масштабируемое обслуживание ** является критическим **, как с ** технической **, так и с ** организационной ** точки зрения.

** ** Брокер ** сообщения, такие как ** Kafka ** предлагают простые **, ** прочные ** и ** упругие ** решения.

** Умные конечные точки ** и ** Простые трубы ** - это архитектура, которая работает в масштабе: это ** Интернет **.







** Полная синхронизация
** системы должна
учитываться, как только
она ** разработана **.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[СРОКИ]

Если ** синхронизация ** между двумя системами обеспечивается ** потоком событий **, общая ** пересинхронизация ** этих систем должна быть запланирована ** во время разработки **.

Автоматический ** ** ** синхронный аудит ** (пример: с помощью выборок) позволяет ** измерять ** и ** обнаруживать ** любые возможные ** ошибки синхронизации **.







** Конфигурация ** услуг **
централизована **, их **
открытие **
обеспечивается **
справочником **.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[ЦЕНТРАЛИЗАЦИЯ]

** ** * * * * * * * * * * централизованная **
** для всех ** окружения **.

Центральный справочник **
обеспечивает ** динамическое
открытие ** ** микро-услуг **.

** ** глобальная **
масштабируемость ** зависит от
этого ** каталога **.







ПРАВИЛА ИГРЫ

[ПЕСКИ ЛОТОК]

Группы функций
предоставляют **
изолированную среду**.





ПРАВИЛА ИГРЫ



[ДИЗАЙН ДЛЯ
НЕИСПРАВНОСТИ]



** Ваша система
сработает! **

Создайте его так, чтобы
он был терпимым.





ПРАВИЛА ИГРЫ

[ДИЗАЙН ДЛЯ НЕИСПРАВНОСТИ]

Ваша ** система не сработает ,
**это неизбежно. Он должен быть
разработан для этого (Design
For Failure **).**

Предсказывать ** избыточность **
на всех уровнях: ** аппаратное
обеспечение ** (сеть, диск и т. Д.),
** приложения ** (несколько
экземпляров приложений), **
географические ** зоны, **
провайдеры ** (пример: AWS +
OVN).







ПРАВИЛА ИГРЫ

[ToolKits]

Предоставьте ** набор инструментов **, не налагайте строгие рамки.





ПРАВИЛА ИГРЫ

[ToolKits]

** Внимание к техническим компонентам домов и поперечным **! Они являются ограничительными, дорогими и сложными в обслуживании.

** ускорители **, ** набор инструментов **, ** технические стеки ** могут быть объединены **, ** бесплатно ** Команды функций, избегая догматического подхода.







Общественный, частный
или гибридный, ** облако
** (** IaaS ** или ** PaaS **)
является стандартом для
производства.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[CLOUD]

** Услуги PaaS ** **

предпочтительны **, ** простые **
и быстро масштабируются.

** Услуги IaaS ** позволяют решать
случаи, требующие большей **
гибкости **, но требуют более
оперативной работы.

Частное облако не является
традиционной средой
виртуализации, она полагается на
** товарное оборудование **.







Функциональные группы
не управляют
инфраструктурой, она **
предоставляется и
поддерживается
организацией **.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[ИНФРАСТРУКТУРА]

Проблемы с инфраструктурой не входят в ** Функциональные группы **. Инфраструктура должна быть ** предоставлена ** и ** поддерживается ** ** кросс-функциональной ** услугой.







ПРАВИЛА ИГРЫ

[КОНТЕЙНЕРЫ]

**** Контейнеры ****
обеспечивают гибкость,
необходимую для
гетерогенной оснастки.





ПРАВИЛА ИГРЫ

[КОНТЕЙНЕРЫ]

Контейнеры обеспечивают ** гибкость **, необходимую функциональным группам для включения ** гетерогенной оснастки ** в ** однородном контексте ** .







ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОКРУЖЕНИЕ]

Использование **
контейнеров ** позволяет
преодолеть проблемы **
технических условий **.





ПРАВИЛА ИГРЫ

[ОКРУЖЕНИЕ]

Контейнеры (пример: **** Docker ****) позволяют **** освободиться **** от различий в окружающей среде.

Процесс **** развертывания **** должен быть **** агностиком **** для среды.

**** Некоторые компоненты ****, такие как базы данных, не должны развертываться в контейнерах. Их развертывание по-прежнему автоматизировано.







ПРАВИЛА ИГРЫ

[метрическая]

Меры должны быть **
централизованы ** и **
доступны ** всем.





ПРАВИЛА ИГРЫ

[метрическая]

** ** * * * * * доступны ** для всех с разным уровнем детализации: подробное представление для соответствующей функции команды, скопления для других членов организации.

Доступ к ** метрикам не подразумевает доступ к данным о единице **, он должен контролироваться для обеспечения конфиденциальности.

** Все среды ** защищены.







ПРАВИЛА ИГРЫ

[КАЧЕСТВО]

** качество программного обеспечения ** является **
ключевым фактором **.





ПРАВИЛА ИГРЫ

[КАЧЕСТВО]

** обзоры кода ** являются ** систематическими **. Они проводятся членами функциональной группы или другими членами организации в рамках ** Постоянного совершенствования **.

Это ** вы не проверяетесь, а ваш код **: «Вы не ваш код!».

** qualimetry ** может быть частично автоматизирован, но ничто не сравнится с ** «новым глазом» **.







** автоматическое
тестирование ** является
необратимым
предварительным
условием для
непрерывного
развертывания.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[АВТОМАТИЗАЦИЯ]

Автоматизированное **
тестирование ** гарантирует **
качество ** продукта ** со
временем **.

Это ** предварительное условие
** для непрерывного
развертывания, оно позволяет ** **
изменения ** и ** частое
развертывание **.

** Производственный свиток **
становится ** анекдотическим **
событием!







** Тесты на всех уровнях
** : единица, интеграция,
функциональность,
устойчивость,
производительность.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[УРОВНИ ТЕСТА]

** ** тесты ** подходят для **
разработки ** .

** выступление ** тест измерение
работоспособность ** со
временем ** .

** Устойчивость ** тесты помогают
прогнозировать ** свои ** .







**** Обложка **** является
основным объективным
показателем качества
теста.



ПРАВИЛА ИГРЫ

[ПОКРОВ]

** Кодирование ** в тестах является ** хорошим ** метрикой качества кода.

Это ** необходимое условие **, но ** недостаточно **, охват ** плохой тест-теста может быть высоким, не гарантируя хорошего качества кода.







ПРАВИЛА ИГРЫ

[БЕЗОПАСНОСТЬ]

** security ** - это **
процесс **, он не должен
рассматриваться в ответ
на проблемы.





ПРАВИЛА ИГРЫ

[БЕЗОПАСНОСТЬ]

** эксперты по безопасности **
могут быть ** интегрированы **
непосредственно в группы
функций ** при необходимости **.

** эксперты по безопасности **
доступны в организации для **
аудита **, ** осведомленности ** и
** вперед **.



