

 **SPORTMASTER** *Lab*





Константин Ильин

Куратор продуктовых команд по части архитектуры. Помогает командам выстраивать процесс принятия архитектурных решений



Валентин Бутаков

Разрабатывает системы e-commerce. Прошёл путь от разработчика до руководителя направления. Консультирует по вопросам архитектуры, а также помогает стартовать новые продукты.

Архитектура в команде

Боль и/или удовольствие?



В теории хорошо

Архитектура программной системы

— её организационная структура, включающая модули, их внешние характеристики, а также отношения между модулями

«Архитектура — это вещи,
которые тяжело и дорого
менять»

— Мартин Фаулер





Как сделать себе больно



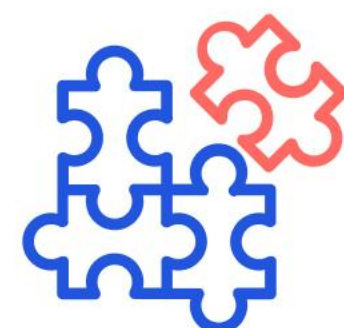
Groundhog Day

Решения принимаются, **но не фиксируются**. На вопрос: «Почему мы решили это сделать именно так?», приходится отвечать устно, всем и постоянно



Covering your assets

Архитектор не принимает никаких значимых решений или принимает **в последний момент**, что блокирует команду



Email-Driven Architecture

Принятые решения фиксируются, но **не централизованно**

Что мешает получить удовольствие



Непонятно, какие архитектурные решения нужно фиксировать?

Как определить необходимый уровень детализации?

Фиксировать ли архитектуру на старте или когда система уже стабильна?



Что говорит Agile по этому поводу

Упоминание об архитектуре
в Agile-манифесте:

“The best architectures, requirements,
and designs emerge from self-
organizing teams”

“Working software over comprehensive
documentation”





Architecturally-Significant Requirement (ASR)

— это требование, которое оказывает ощутимое влияние на архитектуру программной системы



Ох уж эти требования

Требования имеют владельцев и должны ранжироваться

ASR необходимо выявлять как можно раньше, ведь стоимость их учёта на поздних этапах становится гигантской



Что мешает получать ещё больше удовольствия

Кажется, что работать с архитектурой сложно
(нужны знания стандартов, время
на документирование и актуализацию)

Разным участникам нужны разные архитектурные срезы



Арсенал фетишей

RUP, 4+1, TOGAF, SABSA, Cobit,
ARIS, EPC, VAD, ~~BDSM~~ BPMN,
C4, ICAM (IDEFo), UML,
Flowchart, ER Diagram,
Archimate, Mind map и т.д.



Каждому по потребностям

Например, в SM Lab используется 4 вида представлений:

- функциональное
- потоков данных
- представление разработки
- компонентная схема

Команда и архитекторы вправе решать

самостоятельно:

- степень детализации
- используемую нотацию
- формат
- порядок актуализации и т.п.






Изменения неизбежны

Architecture Decision Record (ADR)

— это журнал принятия решения об архитектуре, где фиксируются важные архитектурные решения, принятые вместе с их контекстом и последствиями



Глубокое погружение в предметную область. Я знаю все твои нефункциональные требования!

Твои ASR'ки прекрасны!

Не помню, когда у меня последний раз был ADR



Все прожекты зело исправны должны быть,
дабы казну зряшно не разорять и Отечеству
ущерба не чинить. А кто станет прожекты
абы как ляпать — чину лишу и кнутом драть велю!

Пётр I, указ 1717г.

