



Vaughn Vernon

Domain-Driven Design kompakt

→ Aus dem Englischen übersetzt
von Carola Lilienthal und Henning Schwentner

dpunkt.verlag



Projekten, in denen Deutsch gesprochen wird – üblich, die DDD-Begriffe auf Englisch zu verwenden. Deshalb lassen wir sie auch hier im deutschen Text auf Englisch. Jeweils beim ersten Auftreten eines Begriffes geben wir eine Übersetzung auf Deutsch an, um die Begrifflichkeiten verständlich zu machen. Weil man ein Sachbuch nicht immer von Anfang bis Ende liest, sondern gerne auch mitten in den Text springt, machen wir das jeweils beim ersten Auftreten eines DDD-Begriffes in jedem Kapitel.

Außerdem finden Sie auf den Umschlaginnenseiten ein kleines Glossar, in dem Sie schnell nachschlagen können, wenn Sie sich z. B. fragen, was das »Bounded« in *Bounded Context* nochmal auf Deutsch heißt.

Für die lebhafteste Diskussion »englische vs. deutsche Begriffe« und die tollen Ideen

danken wir herzlich (in alphabetischer Reihenfolge): Sebastian Dietrich, Jan Fellien, Oliver Gierke, Marco Heimeshoff, Stefan Hofer, Michael Plöd, Stefan Priebisch, Lars Röwekamp und Eberhard Wolff.

Carola Lilienthal,
Henning
Schwentner
Hamburg, März
2017

Vorwort

Warum macht das Bauen von Modellen so viel Spaß und warum ist es so eine befriedigende Tätigkeit? Schon als Kind habe ich es geliebt, Modelle zu bauen. Damals habe ich hauptsächlich Modelle von Autos und Flugzeugen angefertigt. Ich frage mich, wo Lego damals war. Im Leben meines Sohnes hat Lego jedenfalls eine große Rolle gespielt, schon seit er sehr klein war. Mit diesen kleinen Bausteinen sich Modelle auszudenken und zu bauen ist sehr faszinierend. Man kann mit kleinen Modellen anfangen, und es scheint, als könnte man seine Ideen nahezu unendlich erweitern.

Sie haben sicherlich auch das eine oder andere Modell in Ihrer Jugend gebaut.

Modelle kommen in unserem Leben in sehr vielen Situationen vor. Wenn Sie Spaß an Brettspielen haben, benutzen Sie Modelle. Wir haben Modelle von Immobilien und Grundbesitzern oder Modelle von Inseln und Schiffbrüchigen oder Modelle von Territorien und Baumaßnahmen oder von wer weiß was allem. Auch Videospiele sind Modelle. Vielleicht modellieren sie eine Fantasiewelt mit bunten Charakteren, die fantastische Rollen spielen. Kartenspiele und deren Varianten bilden Machtspiele als Modell ab. Wir benutzen die ganze Zeit Modelle und wahrscheinlich so oft, dass wir den meisten Modellen nicht die wohlverdiente Anerkennung geben. Modelle sind einfach Teil unseres Lebens.

Aber warum? Jeder Mensch hat einen

Lernstil. Es gibt eine Vielzahl von Lernstilen, aber die drei am häufigsten diskutierten sind auditives, visuelles und taktils Lernen. Das auditive Lernen basiert auf Hören und Zuhören. Die visuellen Lerner verstehen durch Lesen und Sehen von Bildern. Die taktilen Lerner erfassen Neues dadurch, dass sie während des Lernprozesses Dinge berühren. Es ist interessant, dass die verschiedenen Individuen jeweils einen bestimmten Lernstil bevorzugen, und zwar so stark, dass der Lernende Probleme mit den anderen Arten des Lernens hat. Zum Beispiel merken sich taktile Lerner wahrscheinlich, was sie getan haben, haben aber vielleicht Probleme, sich zu erinnern, was während des Prozesses gesagt wurde. Man würde annehmen, dass beim Modellbilden visuelle und taktile Lerner einen riesigen Vorteil gegenüber den auditiven Lernern hätten, weil