



链滴

实例实战! 领域驱动四色建模法分析需求

作者: [xiaodaojava](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1583933999875>

来源网站: 链滴

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<p></p>

<p>自从微服务火了之后，如何去划定微服务的界限成了团队一直讨论不休的问题。界限大了，一库里面十几张表，又变成了以前的单体应用，界限小了，一个微服务里面就一个方法，然后还要用个JVM去跑</p> <p>这时候，我们就可以用领域驱动来解决微服务界限划分问题，一个微服务代码一个领域，这样是好不过了</p> <p>以往的需求分析:</p> <p></p> <p>前面先画用例图，数据流图，时序图等，这些确定下来之后，然后就开始建表，然后看这些数应该怎么存，然后怎么取，然后再怎么操作，能完成这个用例功能。</p> <p>领域驱动的需求分析:</p> <p></p> <p>一堵无限长的墙，一盒便利贴，然后大家开始集思广益，想一想我们系统中会发生事件(代表的状态，不是动词)，今天我们以现在正在开发中的小程序：凑心为例，这是一个可以匿名问答的小程序，那么它里面的事件就有，问题已创建，答案已创建等等</p> <p>领域驱动中的主要概念:</p> <p>用以分析的案例:</p> <p>小程序：凑心，匿名问答，bring heart together!</p> <p></p> <p>事件，命令，实体，补充信息</p> <p>既然有了事件，那么就会有产生事件的源头：多条命令共同作用的结果。
我们还是以问题已创建为例，先刷新名字，再输入问题，点击发送。这三个命令产生了问题已创建的件。
在第一步刷新名字时，因为我们系统会默认给一个名字，所以这里可以加一个补充信息，刷新名字(统会随机默认一个)</p> <p>事件有源头，也会有结果，如上问题已创建事件，就是产生一个问题实体</p> <p>这样，我们就把下面四色建模法，对应的概念给梳理出来了</p> <p>四个颜色代码，下面这个颜色分类,</p> <p>用蓝色表示命令，用红色表示实体，用绿色表示领域事件，用黄色表示补充信息</p> <p>于是，上面我们创建的问题，就可以做如下表述</p> <p></p> <p>在问题之后，我们可以对答案也做类似分析</p> <p></p> <p>还有我们的用户信息，因为我们是全匿名的，所以进来之后，只获取一个openID,没有获取手机，也没有获取微信等信息</p> <p></p> <p>通过上面对事件，命令，实体的整理，我们把相关的实体整理到同一个领域中，这样就完成了使

DDD 的四色建模! </p>

<p><p>