

# DDD 4 Developers

Patterns für die Implementierung

## **DAS INHALTS- VERZEICHNIS**

» Hier geht's  
direkt  
zum Buch

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1	Wovon dieses Buch handelt	1
1.2	Wer dieses Buch lesen sollte	2
1.3	Wovon dieses Buch <i>nicht</i> handelt	3
1.4	Struktur	3
1.5	Ergänzende Lektüre	4
<b>2</b>	<b>Supple Design</b>	<b>7</b>
2.1	Evans' Prinzipien	7
2.2	DDD und die Prinzipien der Softwareentwicklung	10
2.3	Ein Projektbeispiel	13
<b>3</b>	<b>Anfänger: Ontologie</b>	<b>15</b>
3.1	Abbildung der Welt in Software	15
3.2	Pattern: $2 \times 2 = 3$	17
3.3	Antipattern: Reified Relation	20
3.4	Antipattern: State-Event-Confusion	26
3.5	Antipattern: Typed Entity	33
3.6	Antipattern: Generic Field	38
3.7	Literaturhinweise	41
<b>4</b>	<b>Fortgeschritten I: Semantik</b>	<b>43</b>
4.1	Abbildung sprachlicher Konzepte in Software	43
4.2	Antipattern: Extensionalitätsprinzip	48
4.3	Antipattern: Lockstep Calculation	51
4.4	Pattern: Semantic Uniformity	57
4.5	Antipattern: Compound Entity	72
4.6	Pattern: (De-)Normalisierung	77
4.7	Literaturhinweise	87
<b>5</b>	<b>Fortgeschritten II: Konzeptuelle Räume</b>	<b>89</b>
5.1	Kognitive Grundlagen der Konzeptbildung	89
5.2	(Anti-)Pattern: Meaningful Key	92
5.3	Pattern: ReST URL	96

5.4	Pattern: Orthogonal Operation .....	101
5.5	Pattern: Virtual Representation .....	107
5.6	(Anti-)Pattern: Process First .....	113
5.7	Literaturhinweise .....	117
<b>6</b>	<b>Experte: Die (lästige) Realität .....</b>	<b>119</b>
6.1	Fallstricke und Stolpersteine .....	119
6.2	Pattern: Letting the Bones Show .....	120
6.3	Antipattern: Domain Hiding .....	124
6.4	Pattern: Semantically Uniform UI .....	129
6.5	(Anti-)Pattern: Excel Export .....	132
6.6	Pattern: Human Fallback .....	135
6.7	Literaturhinweise .....	136
<b>7</b>	<b>Schluss: DDD in Zeiten von KI .....</b>	<b>137</b>
	<b>Register zentraler DDD-Begriffe .....</b>	<b>139</b>
	<b>Abkürzungsverzeichnis .....</b>	<b>141</b>
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>143</b>
	<b>Index .....</b>	<b>145</b>