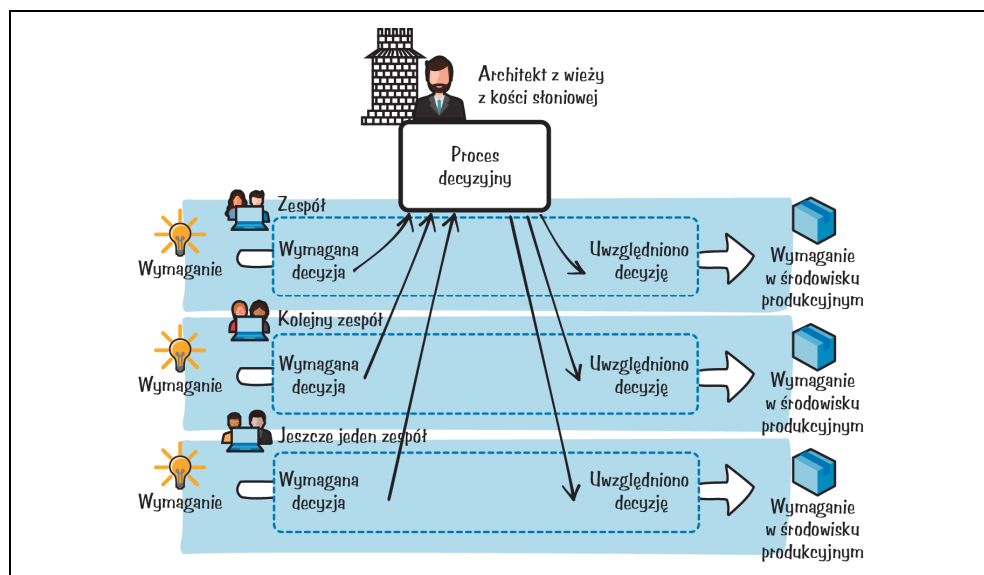


Kolorowe wersje rysunków w książce

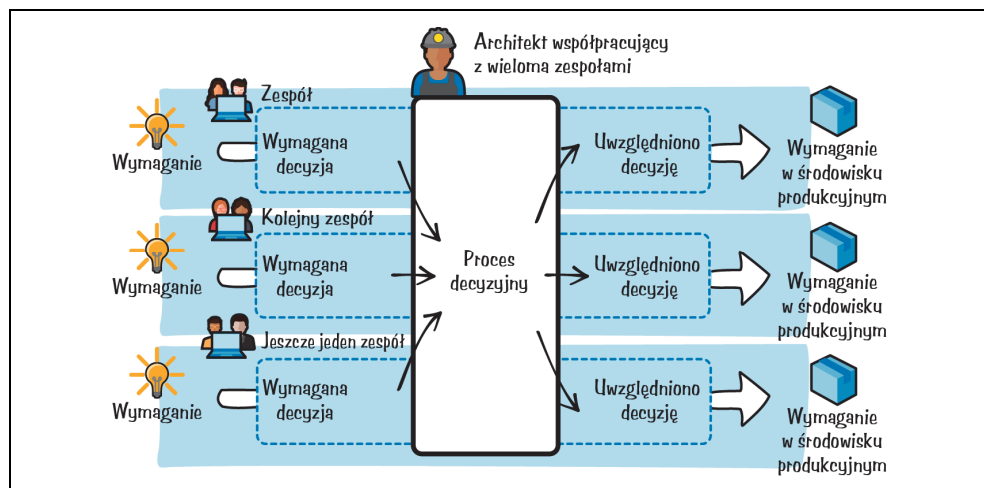
Tworzenie architektury oprogramowania.

Wspieranie zespołów w podejmowaniu trafnych decyzji

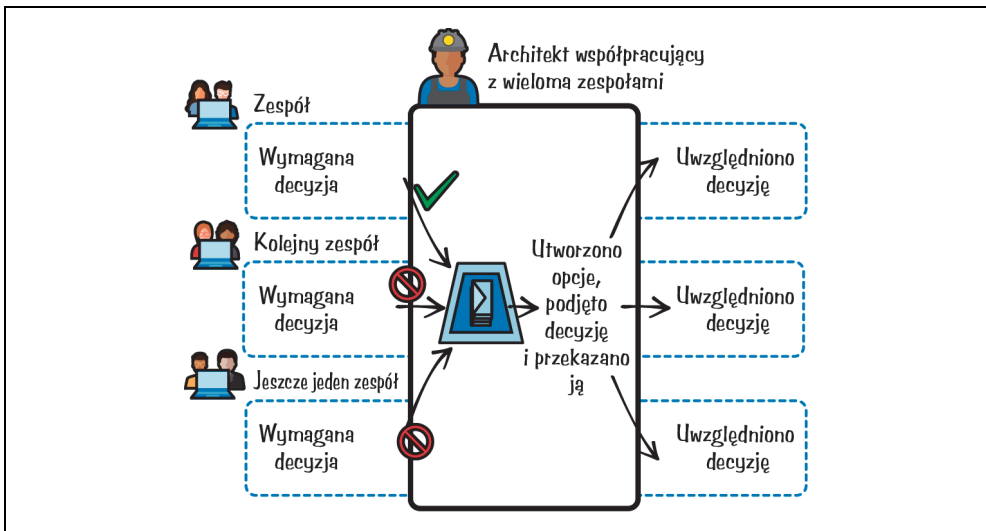
Rozdział 1. Praktyki dotyczące scentralizowanej architektury w zdecentralizowanym świecie



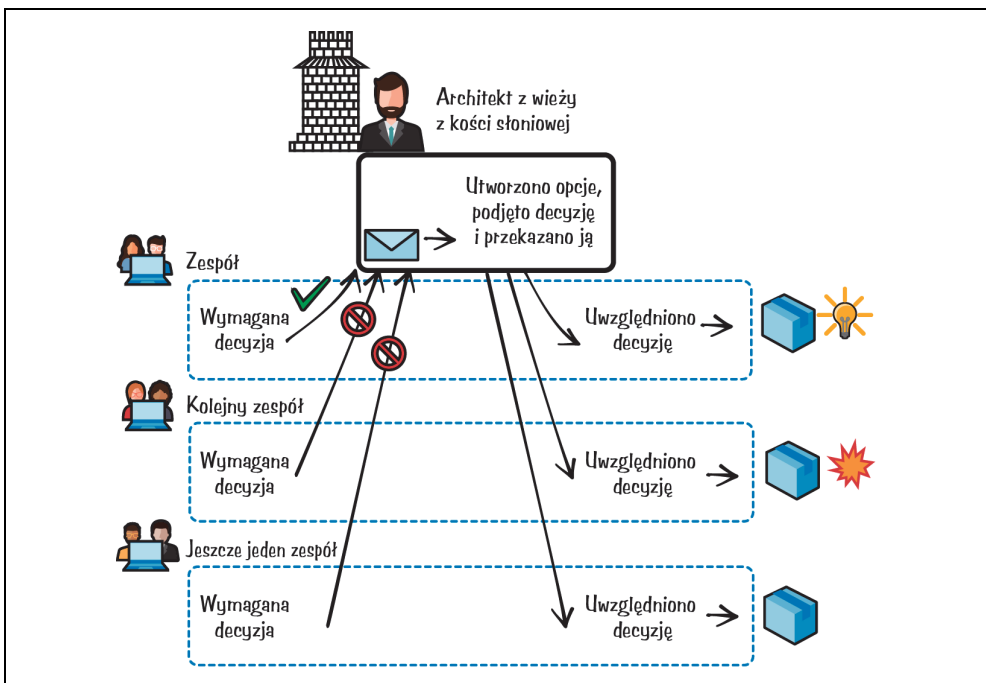
Rysunek 1.1. Podejście do praktyki architektury znane jako wieża z kości słoniowej



Rysunek 1.2. Praktyczne podejście do architektury angażujące wiele zespołów

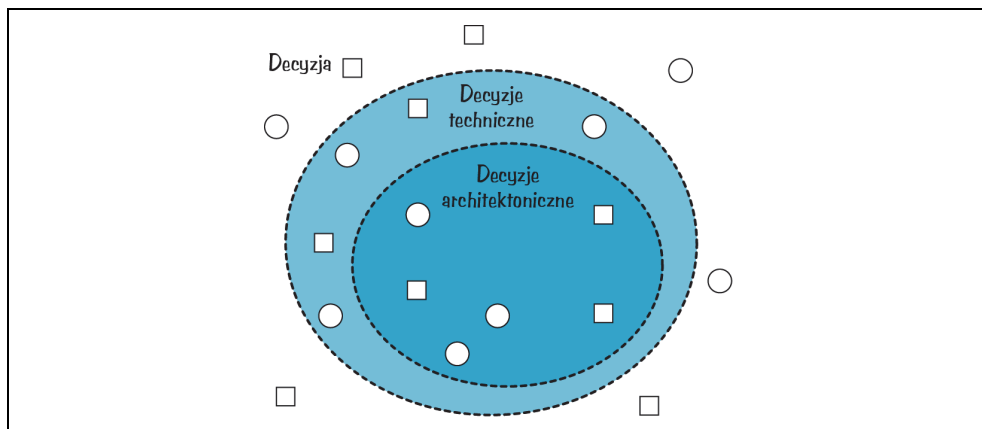


Rysunek 1.4. Blokujący, szeregowy charakter tradycyjnego podejścia do praktyki architektury zilustrowano tutaj za pomocą stosu dokumentów w skrzynce z prośbami wymagającymi zaangażowania architekta. Symbol zaznaczenia wskazuje zespół, z którym architekt aktualnie współpracuje. Z kolei symbole „zakazu wjazdu” oznaczają zespoły, które również potrzebują wsparcia, ale obecnie czekają na swoją kolej

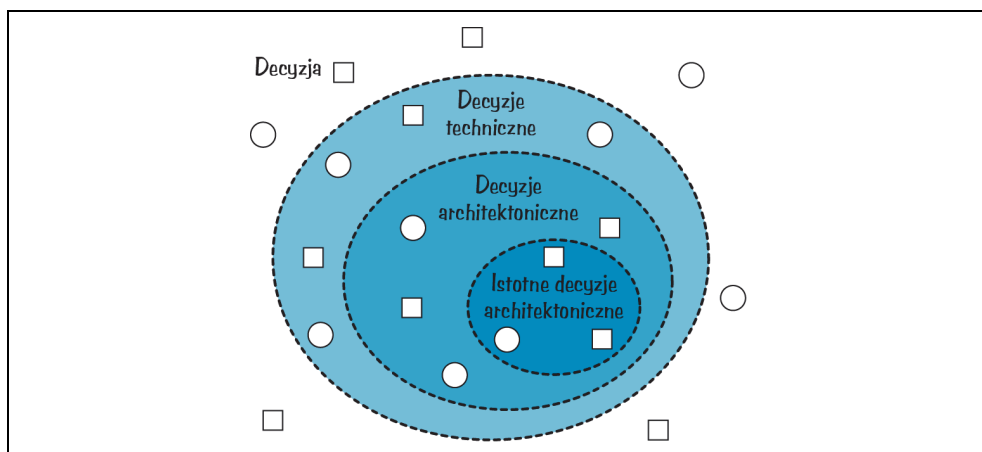


Rysunek 1.5. Tradycyjne podejścia związane z praktyką architektury nie uwzględniają wielu informacji zwrotnych pochodzących z działających systemów, takich jak dane o użytkowaniu i wnioski (symbol żarówki) oraz awarie (symbol eksplozji)

Rozdział 2. Projektowanie architektury to podejmowanie decyzji

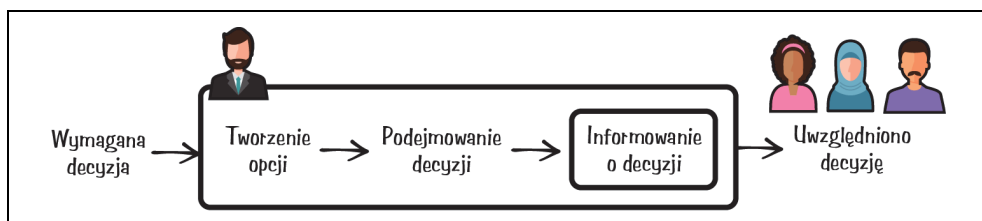


Rysunek 2.1. Wszystkie decyzje architektoniczne są decyzjami technicznymi, lecz nie wszystkie decyzje techniczne to decyzje architektoniczne

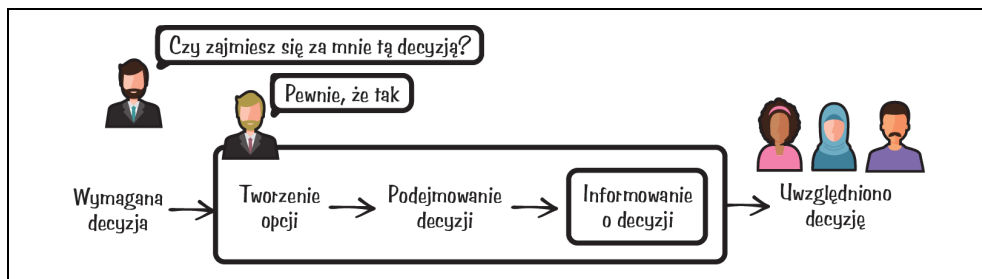


Rysunek 2.2. Nie wszystkie decyzje architektoniczne są „znaczące”

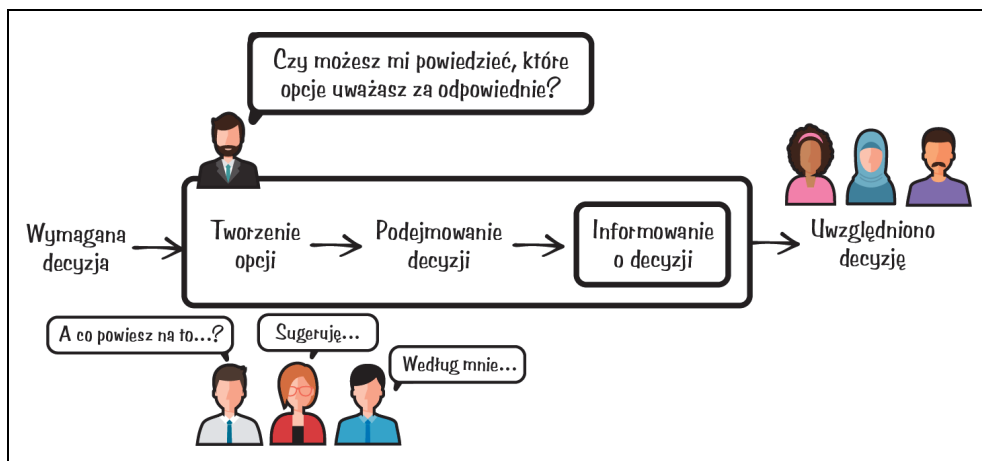
Rozdział 3. Podejmowanie decyzji na dużą skalę



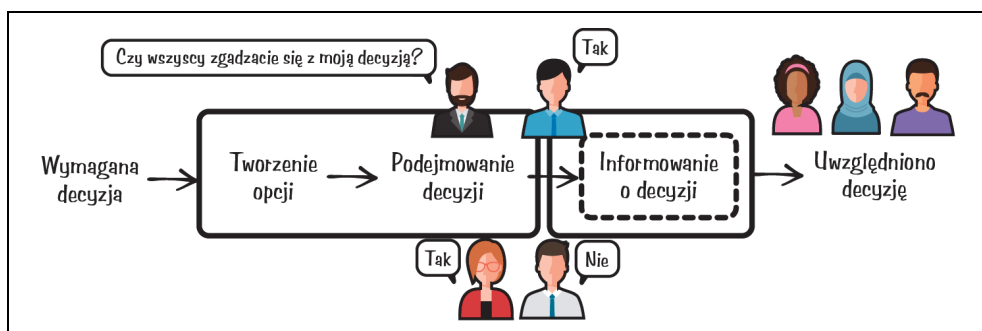
Rysunek 3.3. W autokratycznym procesie decyzyjnym tylko jedna osoba tworzy opcje, podejmuje decyzję oraz informuje o niej



Rysunek 3.4. W procesie decyzyjnym z delegowaniem nadal tylko jedna osoba podejmuje i realizuje decyzję oraz potencjalnie informuje o niej, ale nie jest to ta sama osoba, która zajmuje się delegowaniem



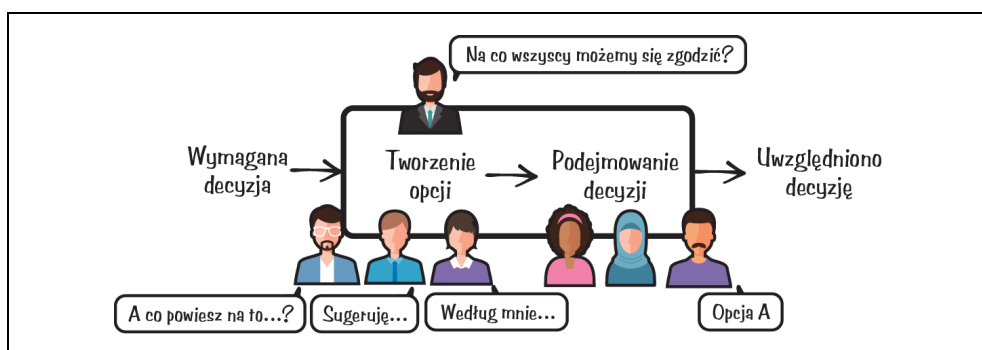
Rysunek 3.5. W procesie decyzyjnym opartym na konsultacjach w dalszym ciągu jedna osoba podejmuje decyzję i informuje o niej, ale teraz inne osoby na prośbę decydenta wnoszą swój wkład w proces tworzenia opcji



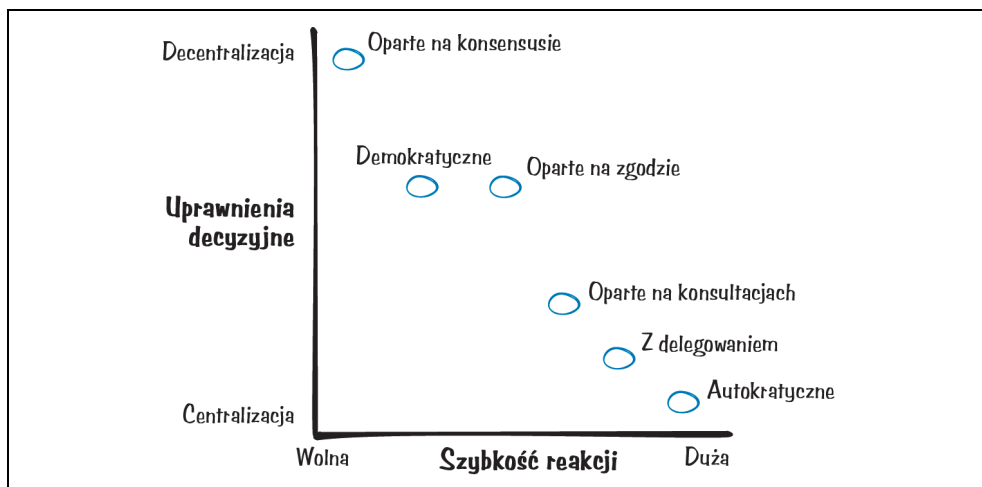
Rysunek 3.6. W procesie podejmowania decyzji opartym na zgodzie jedna osoba zarówno proponuje opcje, jak i podejmuje decyzję, ale jest ona wdrażana tylko wtedy, gdy wszyscy wyrażą na to zgodę



Rysunek 3.7. W demokratycznym procesie decyzyjnym poddaje się wstępnie wybrany zestaw opcji pod głosowanie. Wdrożona zostanie opcja, która uzyska większość głosów

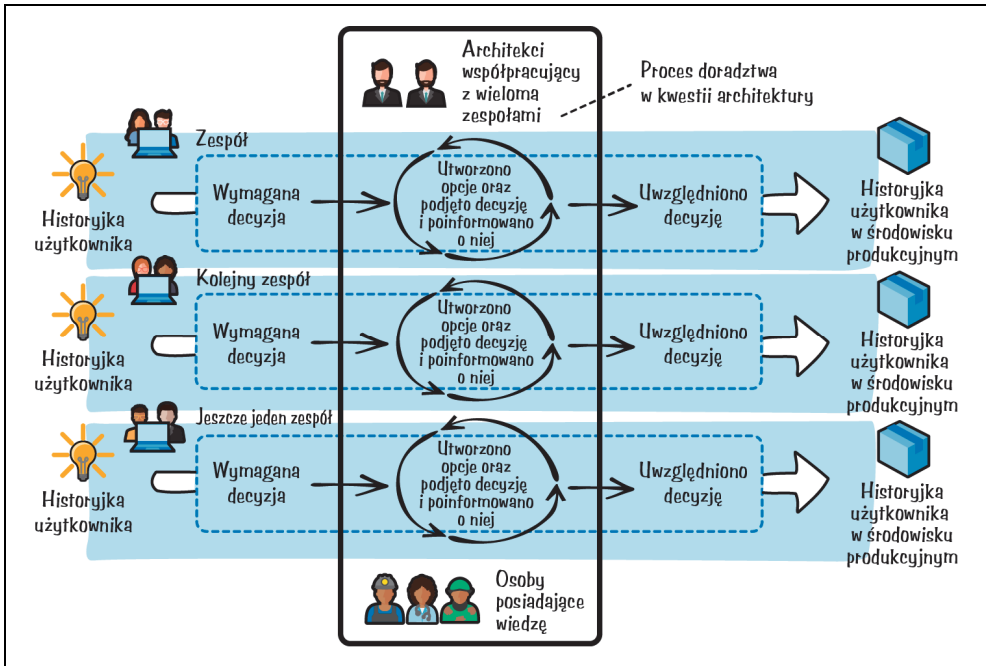


Rysunek 3.8. Proces decyzyjny oparty na konsensusie angażuje wszystkich uczestników zarówno na etapie tworzenia opcji, jak i podejmowania decyzji. Ten drugi etap następuje, gdy wszyscy się zgadzają lub nie pozostają żadne istotne zastrzeżenia

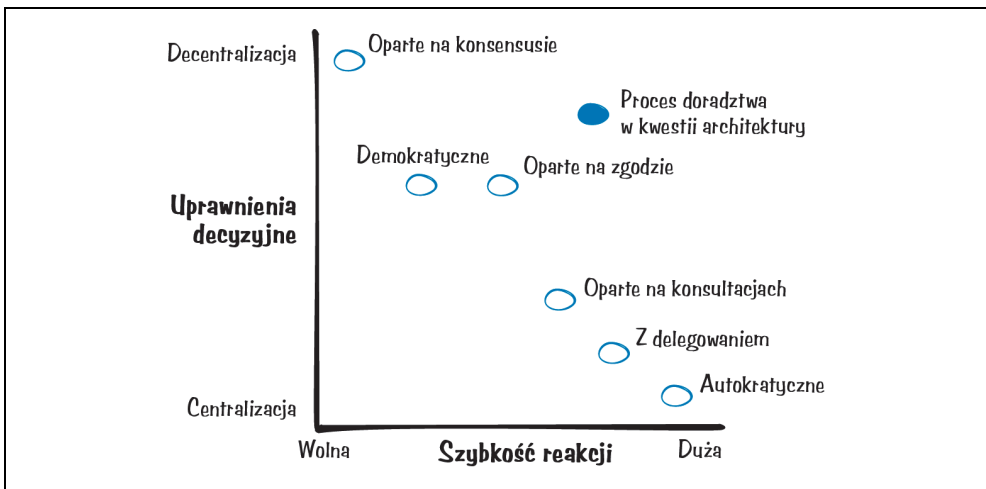


Rysunek 3.9. Porównanie różnych procesów decyzyjnych pod względem decentralizacji uprawnień decyzyjnych i szybkości reakcji

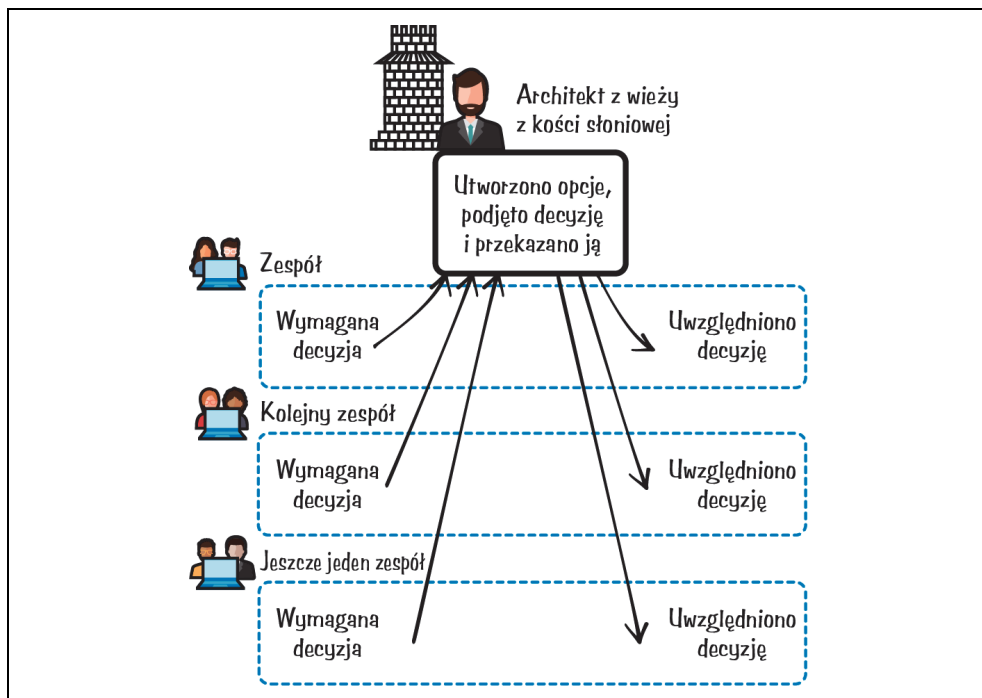
Rozdział 4. Proces doradztwa w kwestii architektury



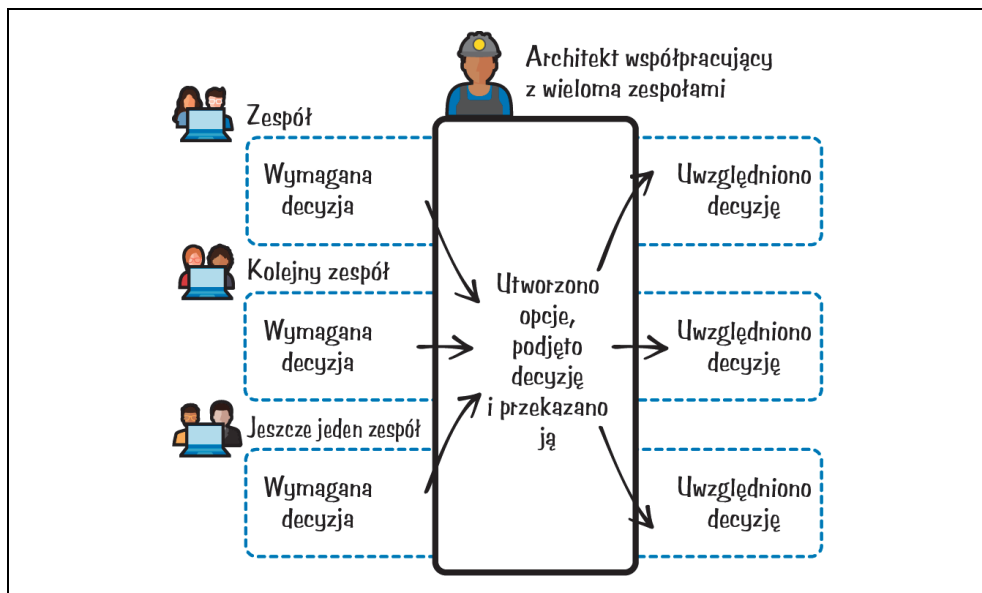
Rysunek 4.1. Proces doradztwa w kwestii architektury, w ramach którego porady są udzielane i otrzymywane odnośnie do aktualnie podejmowanych decyzji. Proces może być inicjowany zarówno przez zespoły, jak i architektów współpracujących z wieloma zespołami w miarę jak oprogramowanie zmierza do środowiska produkcyjnego



Rysunek 4.2. Zaktualizowany wykres porównujący różne procesy decyzyjne pod względem decentralizacji i szybkości

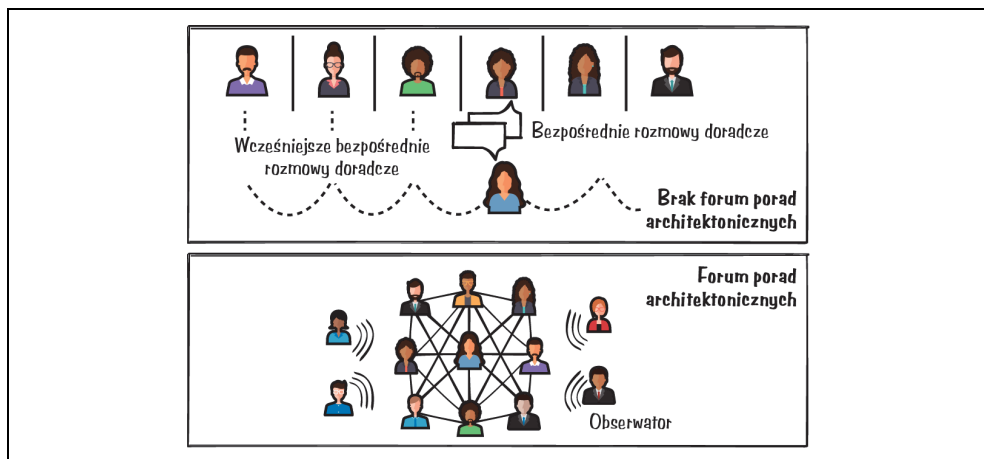


Rysunek 4.3. Przy stosowaniu podejścia do architektury w stylu wieży z kości słoniowej wszystkie zespoły projektowe muszą konsultować swoje decyzje z architektami, a przynajmniej uzyskać ich akceptację



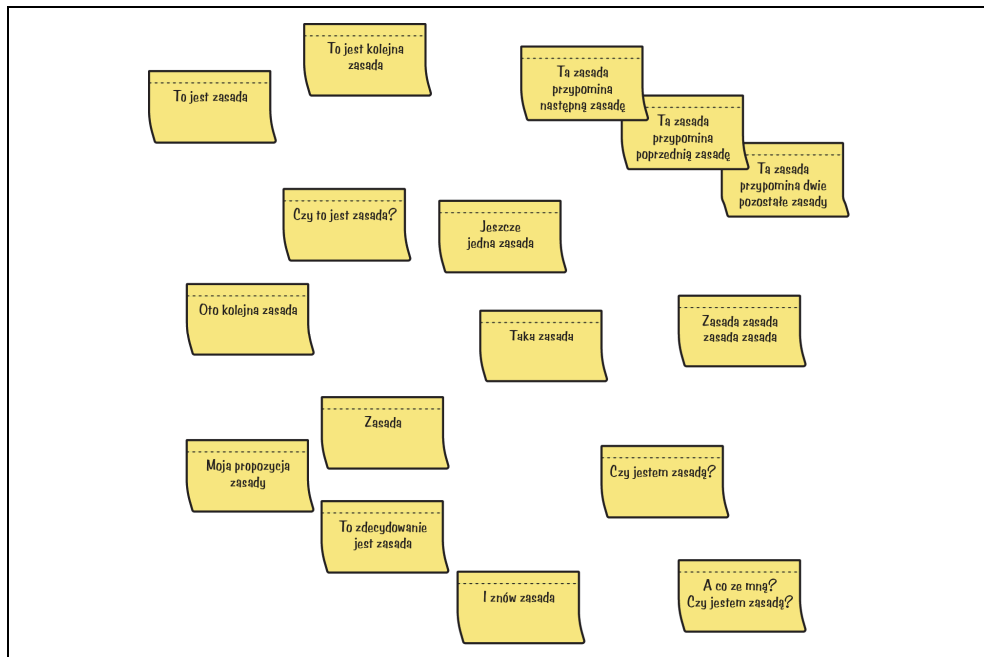
Rysunek 4.4. Przy stosowaniu praktycznych podejść do architektury, którą zajmuje się wiele zespołów, wszystkie nadal muszą konsultować się z architektami w kwestii podejmowania decyzji

Rozdział 8. Forum porad architektonicznych

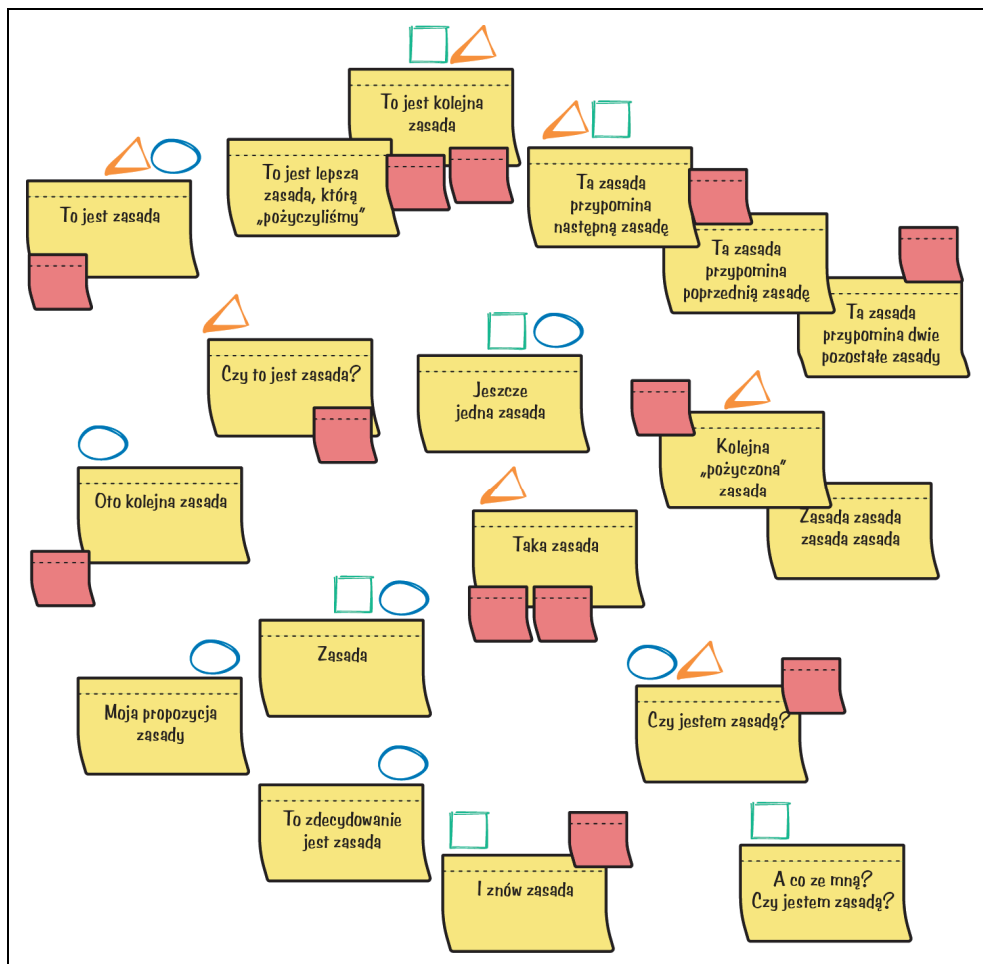


Rysunek 8.1. Porównanie trybów interakcji w podejściu bez forum porad (wiele pojedynczych, następujących po sobie interakcji) z alternatywą obejmującą forum porad (wiele równoczesnych rozmów w ramach jednego forum z udziałem zarówno innych osób udzielających porad, jak i uczących się obserwatorów nieoferujących porad)

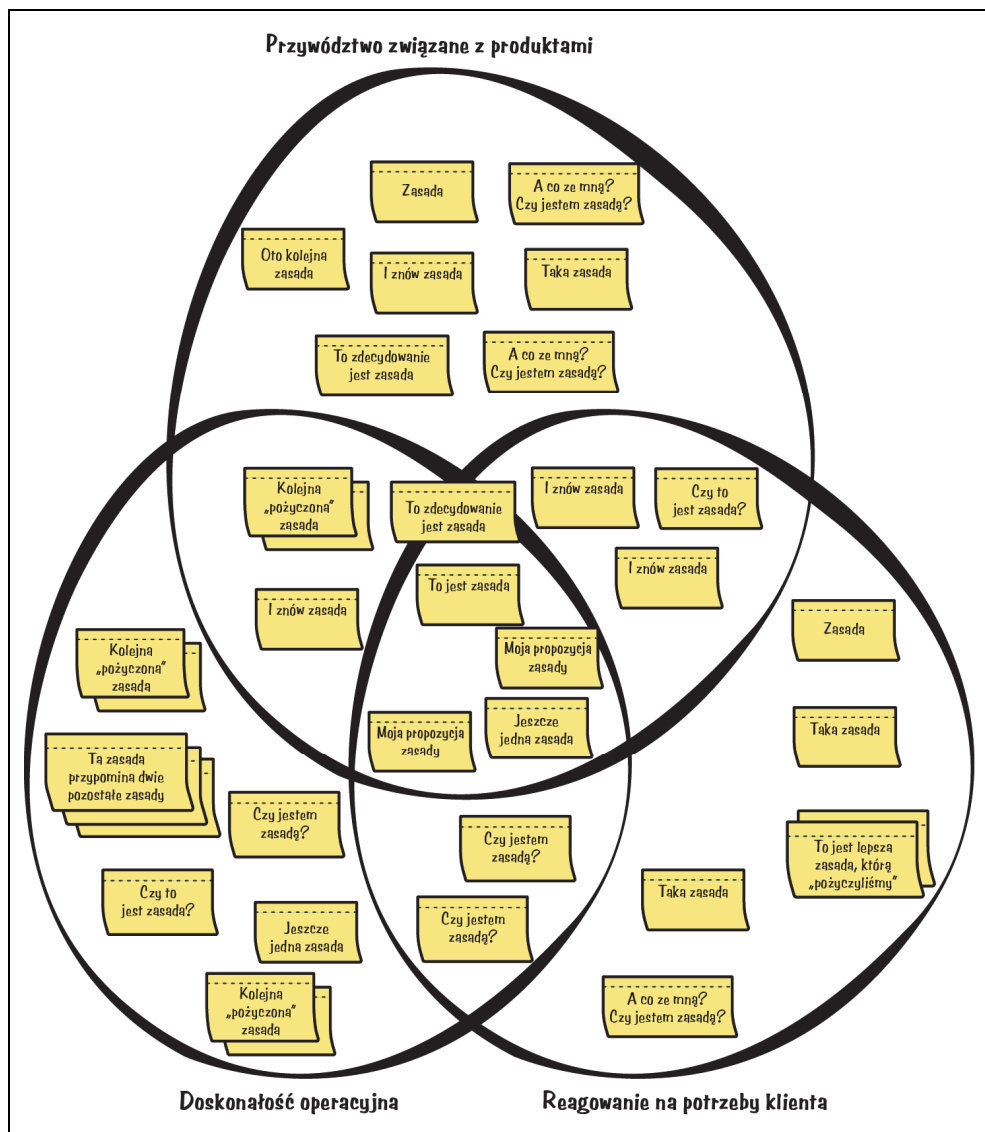
Rozdział 10. Zasady architektoniczne oparte na doświadczeniu grupy



Rysunek 10.4. Przykładowy wygląd obszaru roboczego grupy po zakończeniu pierwszej sesji z „podziałem” z rozłożonymi zasadami i niektórymi zgrupowanymi, jeśli wydają się identyczne

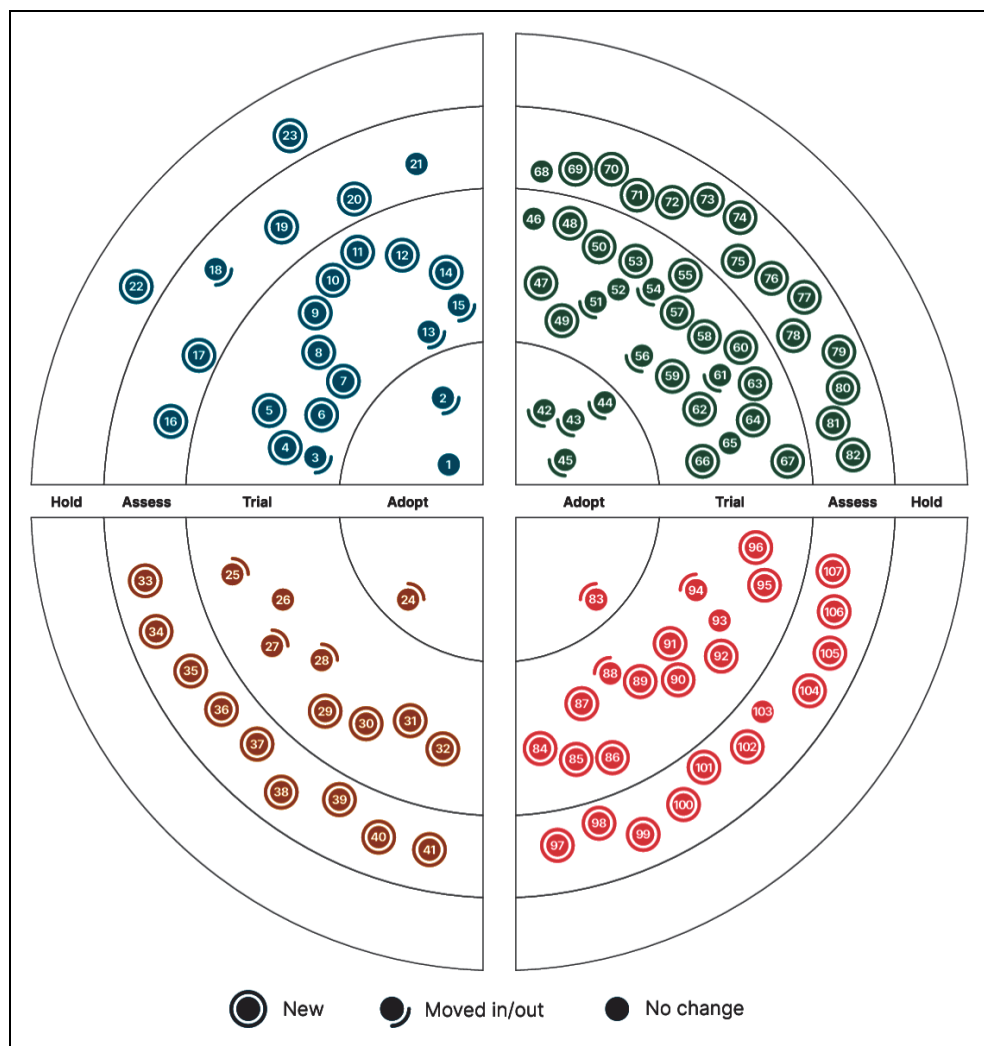


Rysunek 10.5. Zaktualizowane i pogrupowane tematycznie zasady w przypadku pojedynczej grupy: konsekwencje będące wynikiem dyskusji przedstawiono jako ciemniejsze kwadratowe karteczki, a tematy oznaczono małymi symbolami trójkąta, kwadratu i koła w lewym górnym rogu prostokątnych karteczek z zasadami

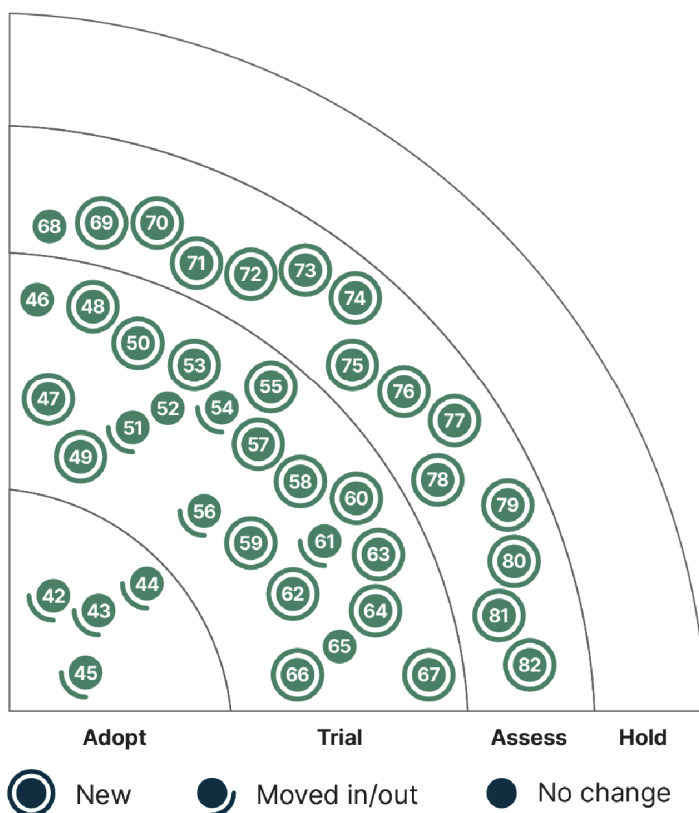


Rysunek 10.6. Diagram Venna przedstawiający zasady wszystkich grup odwzorowane na strategiczne tematy przed głosowaniem z użyciem kropek

Rozdział 11. Zastosowanie radaru technologicznego



Rysunek 11.1. Ogólny obraz radaru technologicznego firmy Thoughtworks (wersja 29 opublikowana we wrześniu 2023 r.)

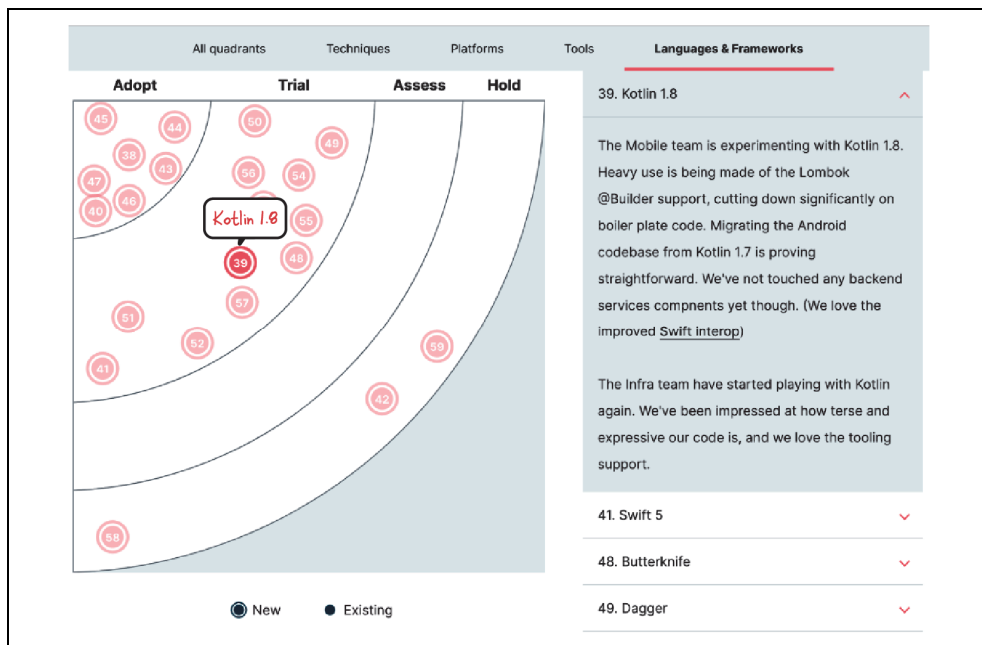


43. Mermaid

Adopt

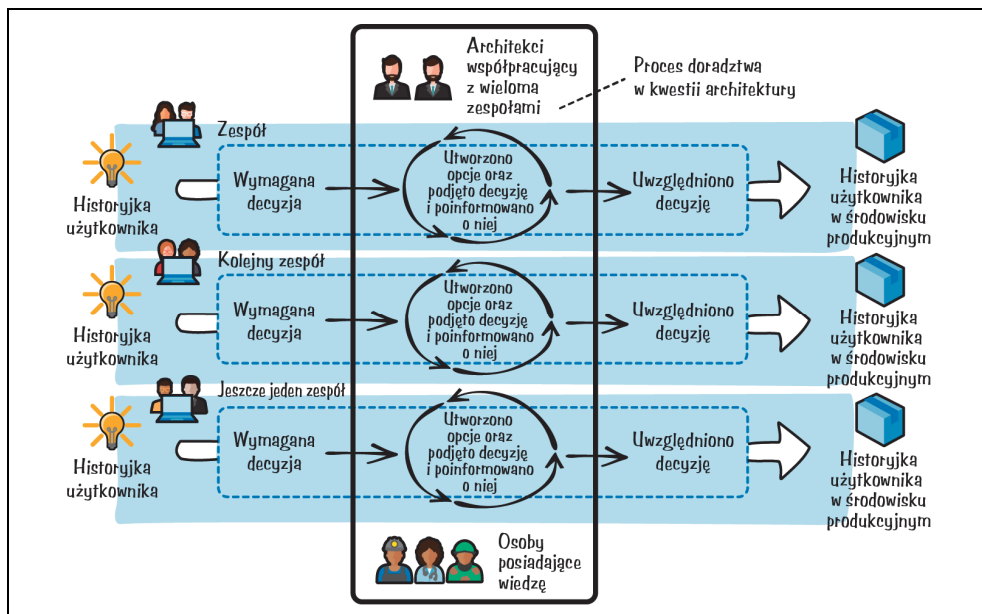
Mermaid lets you generate diagrams from a Markdown-like markup language. Since we last featured it in the Radar, Mermaid has added support for many more diagrams and integrations with source code repositories, IDEs and knowledge management tools. Notably, it's supported natively in popular source code repositories such as GitHub and GitLab, enabling the embedding of and easy updates to Mermaid diagrams in the middle of Markdown documentation. Many of our teams gravitate toward Mermaid as their diagram-as-code tool due to its ease of use, multitude of integrations and wide variety of supported diagram types that keep growing.

Rysunek 11.2. Ćwiartka radaru technologicznego firmy Thoughtworks z rozwiniętymi szczegółami dotyczącymi punktu narzędzia Mermaid (wersja 29 opublikowana we wrześniu 2023 r.)



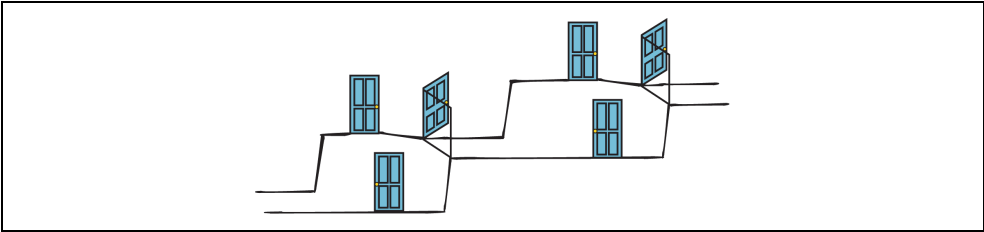
Rysunek 11.9. Opublikowany wewnętrzny radar przedstawiający szczegóły punktu języka Kotlin 1.8

Rozdział 13. Radzenie sobie ze zmiennością architektoniczną

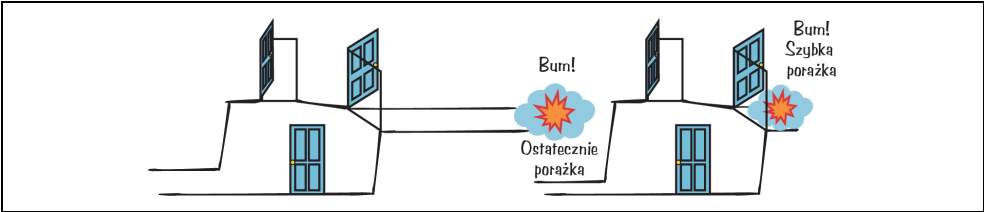


Rysunek 13.1. Pełny przepływ procesu rozwoju i dostarczania produktu w przypadku historii użytkownika, od jej powstania aż po wdrożenie w środowisku produkcyjnym z gotowością do generowania informacji zwrotnej

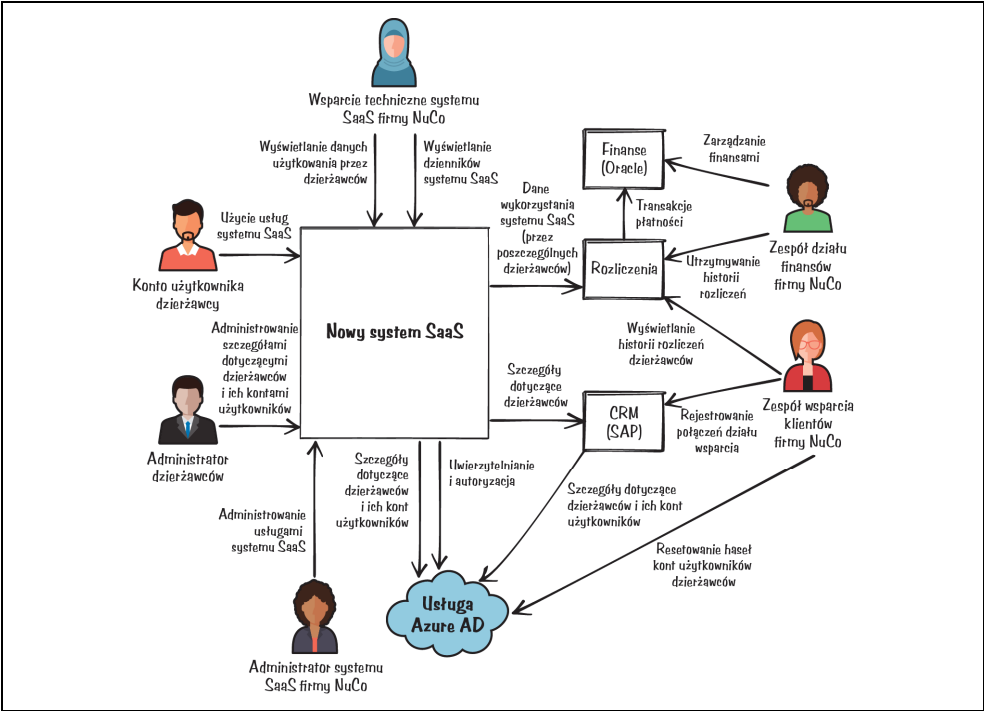
Rozdział 14. Zmienność i wzajemne powiązania decyzji



Rysunek 14.2. Przebieg nitek w przypadku serii decyzji

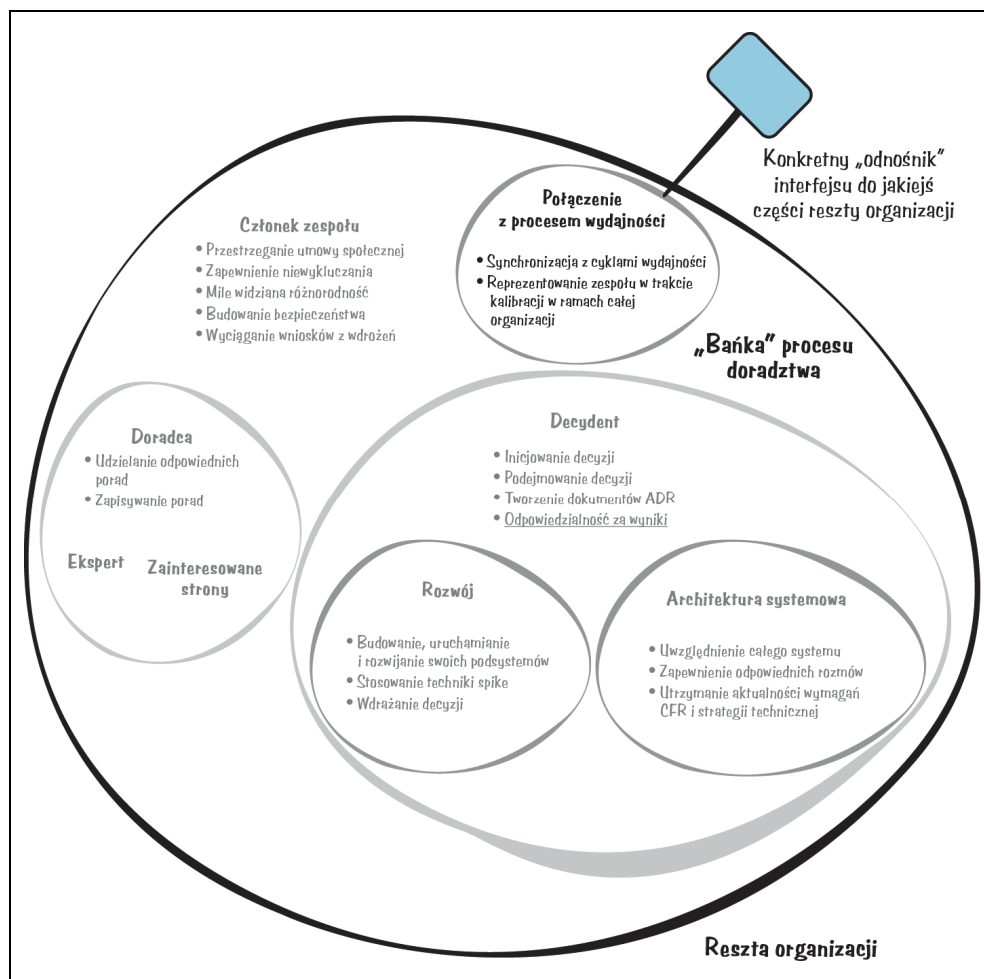


Rysunek 14.3. Pojedynczy punkt decyzyjny, z którym się uporano bez użycia elementu (po lewej stronie) i z wykorzystaniem go (po prawej stronie). Wątek nie jest kontynuowany, gdy opcja się nie powiedzie, ponieważ wtedy decydent cofa się i wybiera inną opcję



Rysunek 14.5. Diagram kontekstu systemu przedstawiający przykładowy program roboczy z modelem SaaS opisany wcześniej w rozdziale

Rozdział 17. Dopasowanie procesu doradztwa do Twojej firmy



Rysunek 17.2. Do „bańki” procesu doradztwa dodano dodatkowy okrąg z obowiązkami związanymi z integracją z szerszym procesem zarządzania wydajnością w firmie