

제 9회 한국 커뮤니티 데이

KCD 2020

ㄷㄷ

커뮤니티의, 커뮤니티에 의한, 커뮤니티를 위한
대한민국 최대 규모의 커뮤니티 소통의 장 ㄹㄹ

주최 커뮤니티



| 제 9회 한국 커뮤니티 데이 온라인 | 2020년 11월 7일(토) |

도메인 지식 탐구를 위한 이벤트 스토밍 (Event Storming)

SLiPP 박재성(Jason)

박재성(Jason)

- 우아한형제들 테크코스교육개발팀
- (전)NHN PAYCO 광고플랫폼개발팀

좋은 코드에 관심이 많으며, 1년이 지나도 10년이 지나도 사용할 수 있는 코드를 추구합니다. 도메인 주도 설계를 바탕으로 한 코드는 그 자체로 하나의 훌륭한 문서가 될 수 있으며 코드를 통해 도메인에 대해 깊게 이해할 수 있습니다. "유용한 소프트웨어를 개발하고 싶다면 도메인에 귀를 기울여라"라는 '도메인 주도 설계' 저자 Eric Evans의 말처럼 더 좋은 소프트웨어를 개발하는 방법을 여러분께 공유하고 싶고, 늘 고민하고 있습니다.

 <https://github.com/wotjd243>

 <https://www.facebook.com/jaeseong.park.54>

SLiPP

- Sustainable Life, Programming, Programmer
- 프로그래머로서 어떻게 하면 지속 가능한 삶을 살 수 있을까?



대상

- 이벤트 스토밍이 소프트웨어 개발 프로세스의 일부로 매력적인 아이디어라고 생각하는 분
- 도메인 주도 설계에 대한 기본적인 이해와 **바운디드 컨텍스트**와 **애그리게잇**, **도메인 이벤트**가 무엇인지 아는 분
- 지금은 무엇인지 모르겠으나 나중에 위해 미리 듣는 분

DOMAIN-DRIVEN DESIGN

- 실제 코드로 구현 가능한 현실성 있는 도메인¹ 모델 분석과 그것을 추상화하는 설계
- 도메인 모델의 적용 범위를 구현까지 확장하여 도메인 지식을 구현 코드에 반영한다.

소프트웨어의 본질은 해당 소프트웨어의 사용자를 위해 도메인에 관련된 문제를 해결하는 능력에 있다.

¹ 소프트웨어로 해결하고자 하는 문제 영역

많은 사람들이 묻는 질문

- 바운디드 컨텍스트를 나누는 기준은 무엇인가요?
- 애그리게잇은 어떻게 도출할 수 있나요?
- 현재 업무에 DDD를 도입하려면 어떻게 시작해야 하나요?

DDD가 성공하기 위한 전제 조건

- DDD는 개발자만을 위한 것이 아니다.
- 이해관계자(stakeholder)의 스폰서십이 적극적으로 필요하다.

DDD 도입이 어려운 이유

- 사일로¹ 내부에서만 전문가인 도메인 전문가²
- 도메인에 거의 또는 전혀 관심이 없는 동료 개발자
- 모든 사람이 동일한 개념에 대해 다른 용어를 사용하거나, 다른 개념에 대해 동일한 용어를 사용한다.

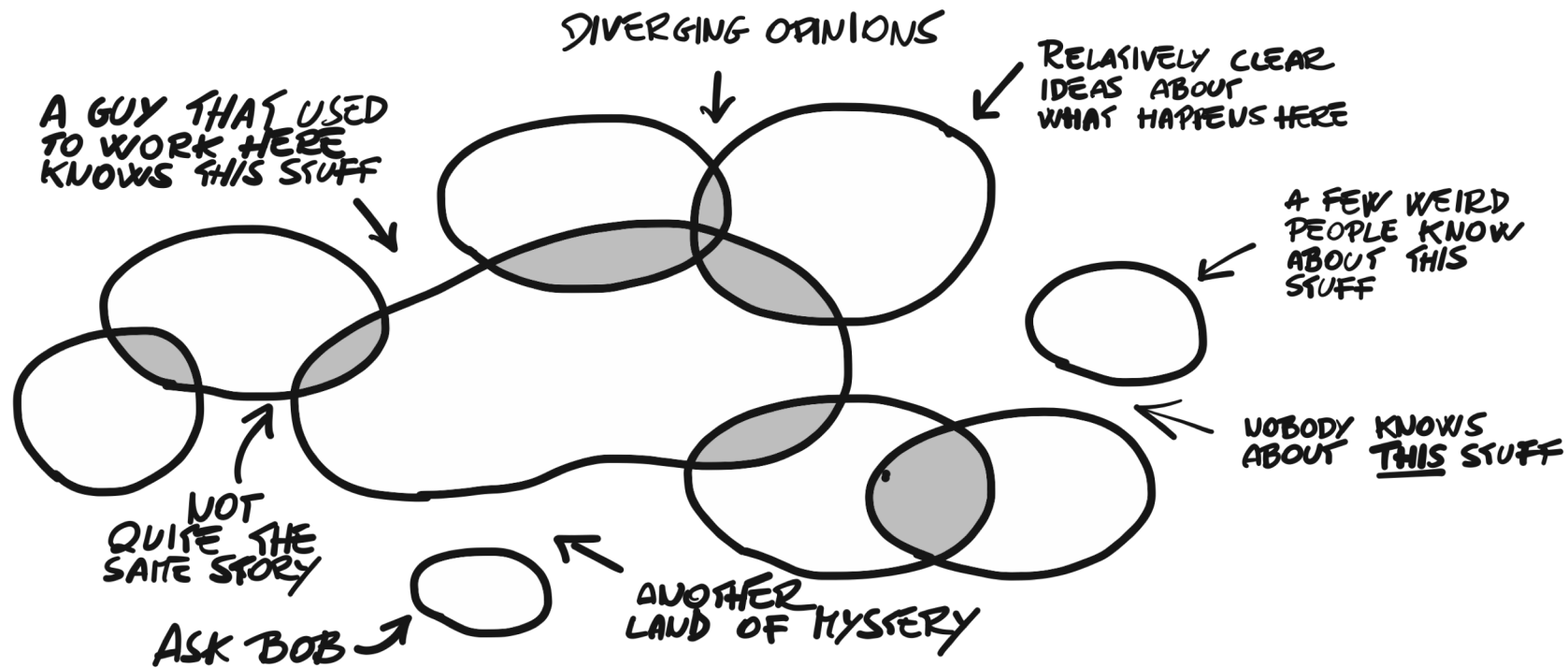


¹ 곡식이나 사료를 저장하는 굴뚝 모양의 창고. 조직 내에서 개별 부서끼리 서로 담을 쌓고 각자의 이익에만 몰두하는 부서 이기주의에 비유되기도 한다.

² 프로젝트에서 자신의 활동 범위가 소프트웨어 개발이 아닌 애플리케이션 도메인인 구성원 (e.g. 기획자, 세일즈)

DDD 도입이 어려운 이유

- 하나의 기능을 개발하기 위해 동료 A에게도 물어보고 동료 B에게도 물어봐야 한다.



출처: Introducing EventStorming, https://leanpub.com/introducing_eventstorming

소개

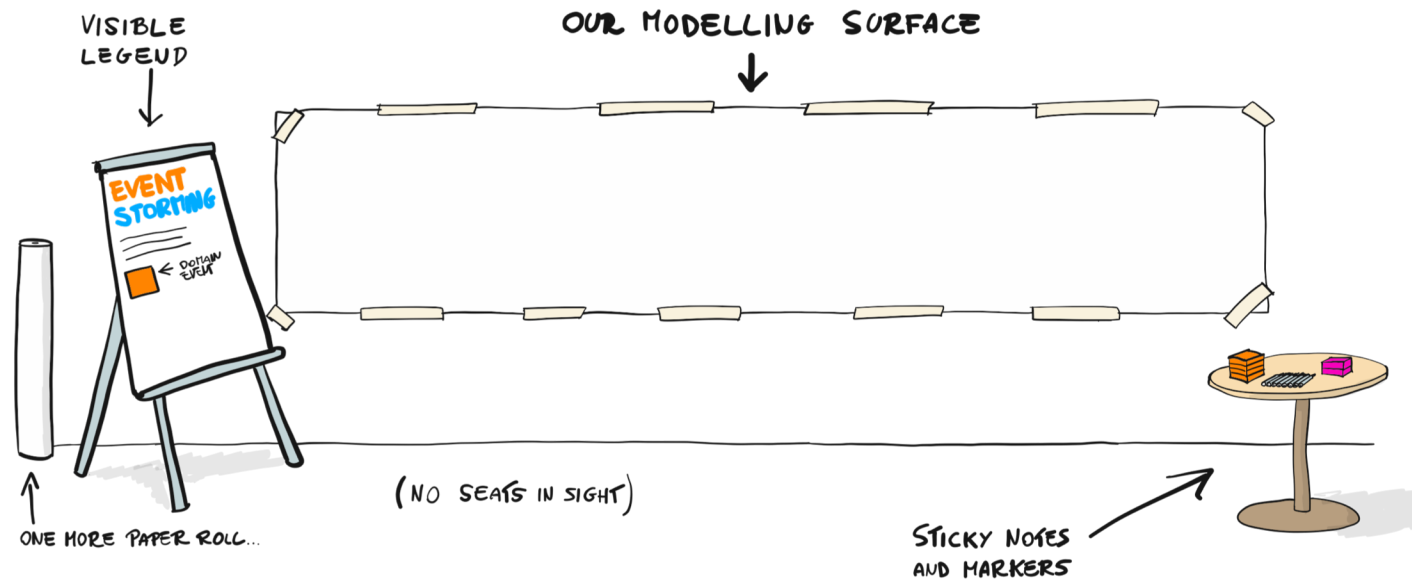
- 알베르토 브란돌리니(Alberto Brandolini)¹가 제안한 복잡한 비즈니스 도메인을 빠르게 탐색하고 학습할 수 있는 워크숍
- 도메인 전문가와 개발자를 학습 과정에 참여시키기 위한 빠른 설계
- 코드를 없애고 모든 사람을 동일한 수준으로 만드는 시각적 접근 방법



¹ 이탈리아의 프로그래머. 브란돌리니의 법칙(Brandolini's law) 또는 개소리 비대칭 원칙(bullshit asymmetry principle)으로도 유명하다.

준비물

- 큰 회의실, 커다란 종이, 수많은 포스트잇과 마커펜
- 실제 문제 해결에 관련된 모든 사람(질문이 있는 사람, 답을 가진 사람)
- 퍼실리테이터¹

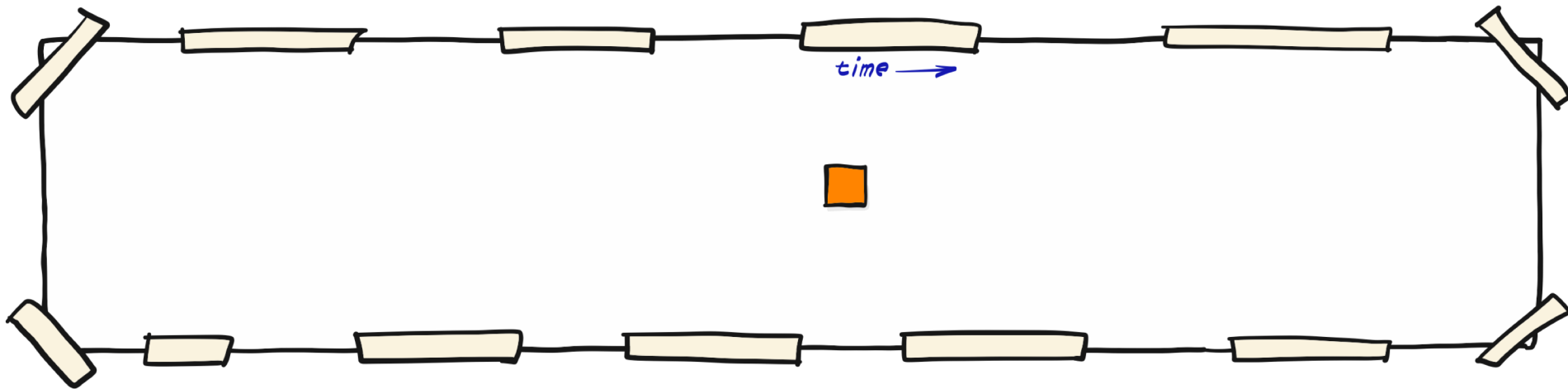


출처: *Introducing EventStorming*, https://leanpub.com/introducing_eventstorming

¹ 회의나 교육 따위의 진행이 원활하게 이루어지게 돕는 역할

진행 방법

- 벽에 커다란 종이를 붙여 놓고 그 위에 포스트잇을 붙여 나간다.
- 모든 사람의 생각을 허용하고 존중한다.
- 비즈니스 프로세스를 이해하는 데에 초점을 맞춘다.



출처: *Introducing EventStorming*, https://leanpub.com/introducing_eventstorming



왜 포스트잇인가?

- 가능한 가장 간단한 표기법을 사용하면 회의실에 있는 모든 사람이 적극적으로 참여할 수 있다.¹
- 떼어 내고 붙이기가 쉽기 때문에 이동이 가능하며, 틀린 경우에도 뗄 수 있어 부담을 줄일 수 있다.
- 구현 코드보다 포스트잇을 변경하는 것이 훨씬 저렴하다.



¹ 개발자가 아닌 사람에게 UML 다이어그램을 배우도록 강요해서는 안 된다. 이벤트 스토밍의 핵심 원칙은 모든 참가자의 참여를 극대화하는 것이다.

1단계: 혼란스러운 탐험

- 각자가 알고 있는 **도메인 이벤트**를 작성하도록 요청한다.
- 각자가 작성한 이벤트는 볼 수 있지만, 토론을 시작하지 말고 자신이 옳다고 생각하는 방식으로 기록한다.



도메인 이벤트 - 주황색

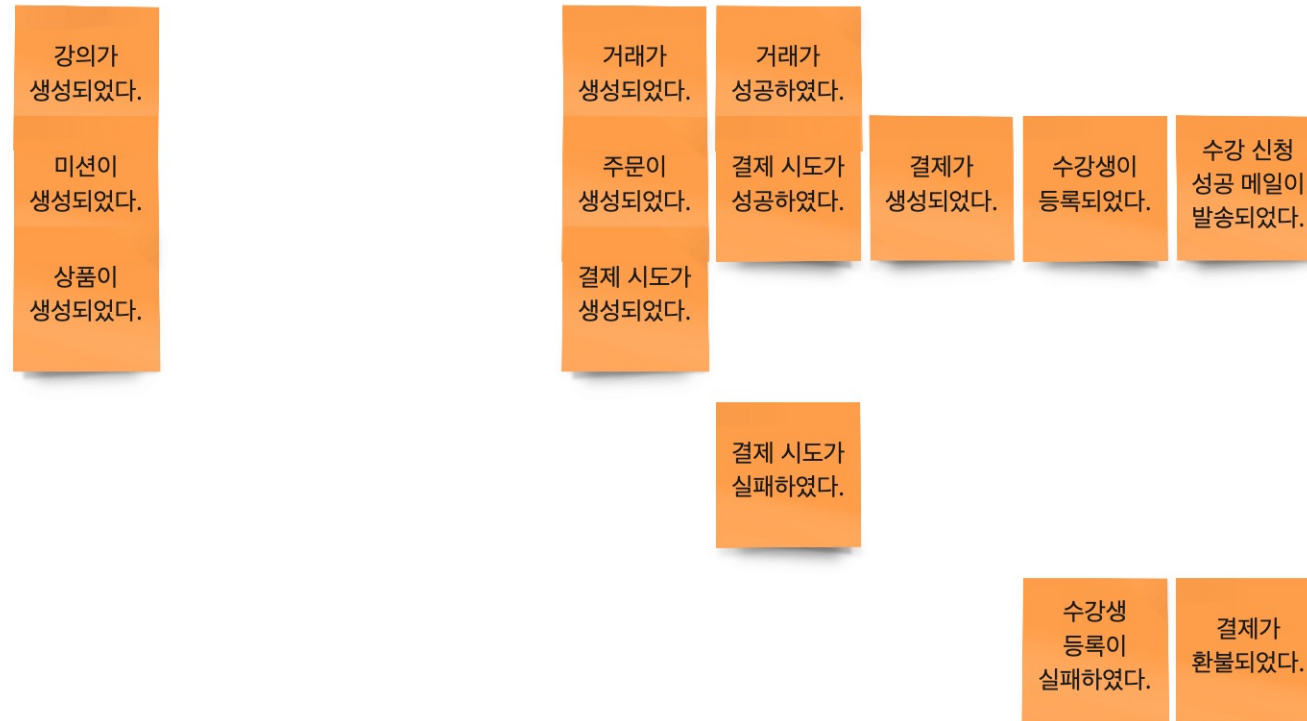
- 도메인 전문가가 관심이 있는 어떤 사건¹
- 이벤트 이름은 과거에 일어났던 일을 표현하기 때문에 과거 시제를 사용한다.
- 이벤트가 발생한다는 것은 상태가 변경되었다는 것을 의미한다.

수강생이
등록되었다.

¹ 보통 '~할 때', '~가 발생하면', '만약 ~하면'과 같은 요구 사항

2단계: 타임라인 적용

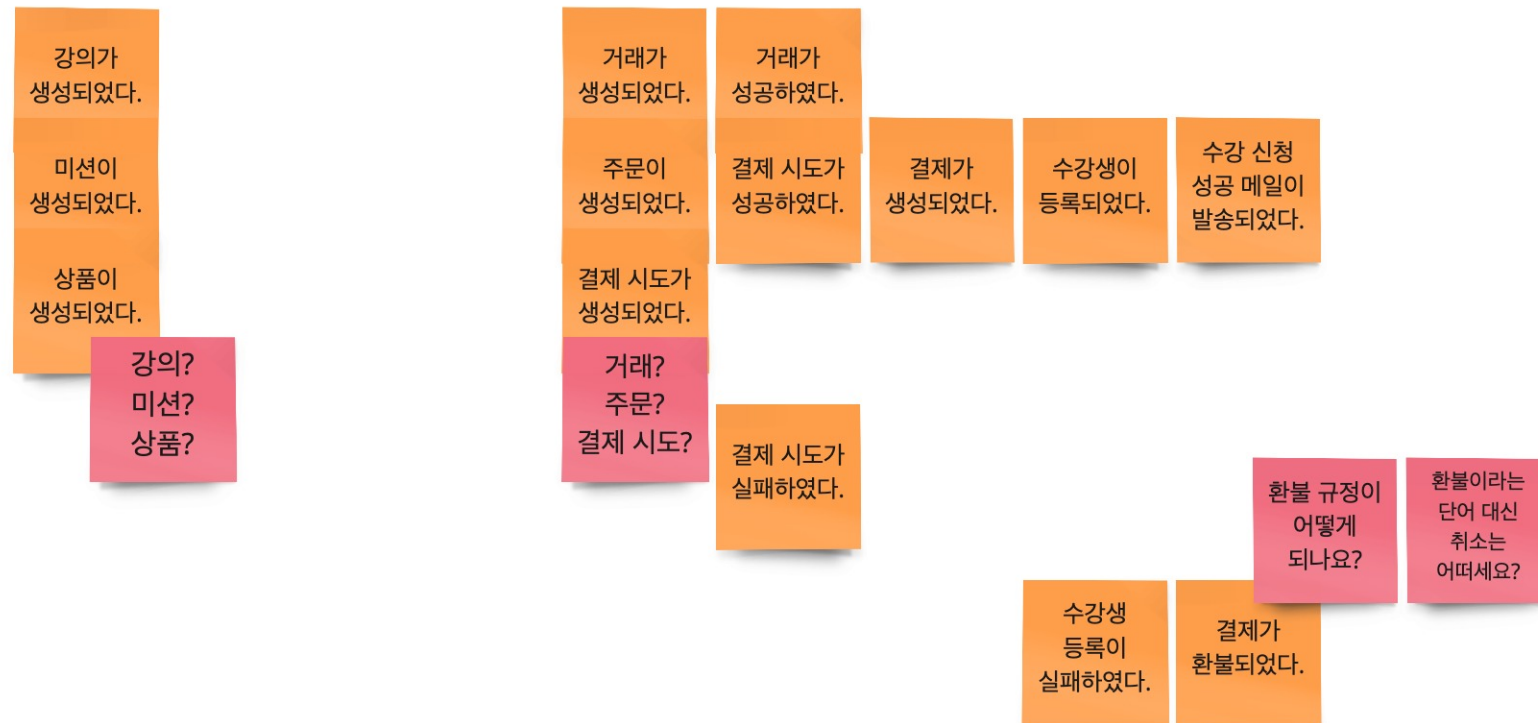
- 모든 도메인 이벤트를 올바른 타임라인으로 정렬하고 실제로 중복¹되는 이벤트를 제거한다.
- 시간은 왼쪽에서 오른쪽으로 흐르고, 위에서 아래로 평행한 시간을 표현할 수 있다.



¹ 동일한 용어지만 다른 개념일 수 있다.

핫 스팟 - 자주색

- 2단계에서 발생한 갈등을 시각화하고 캡처하는 데 사용한다.
- 당장 토론하지 않는다. 나중에 문제가 해결되면 제거한다.



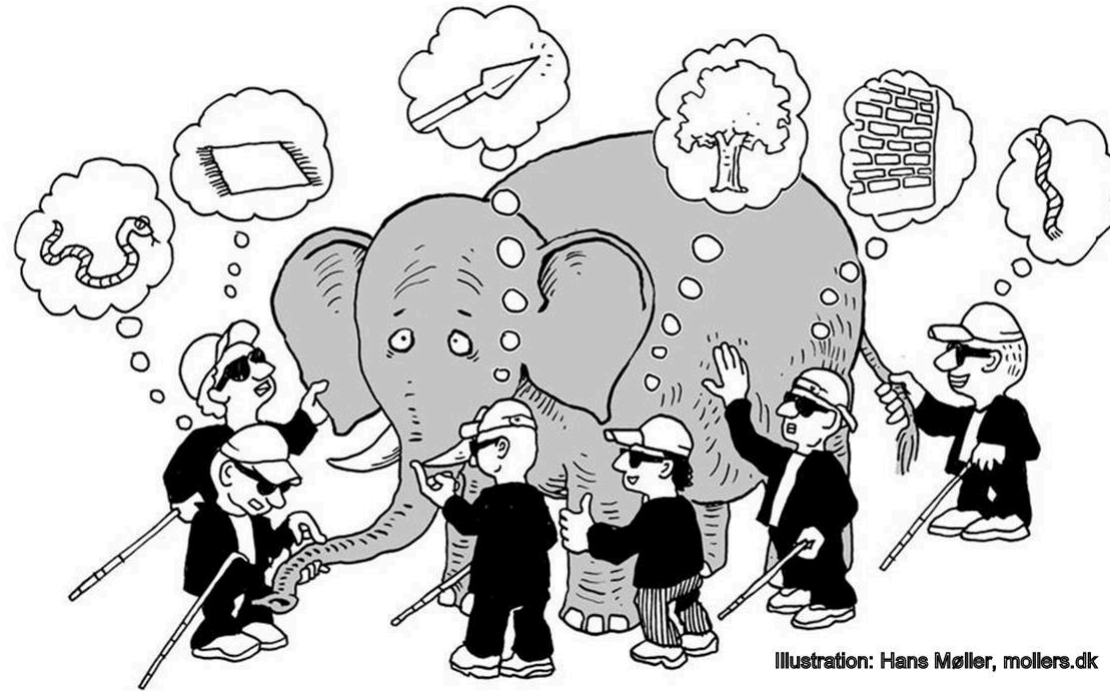
액터와 시스템 - 노란색과 분홍색

- 단순한 '사용자' 또는 '고객'보다 구체적인 페르소나를 설정한다.
- 외부 시스템부터 일부 레거시 및 마이크로서비스에 이르기까지 책임을 전가할 수 있는 모든 것



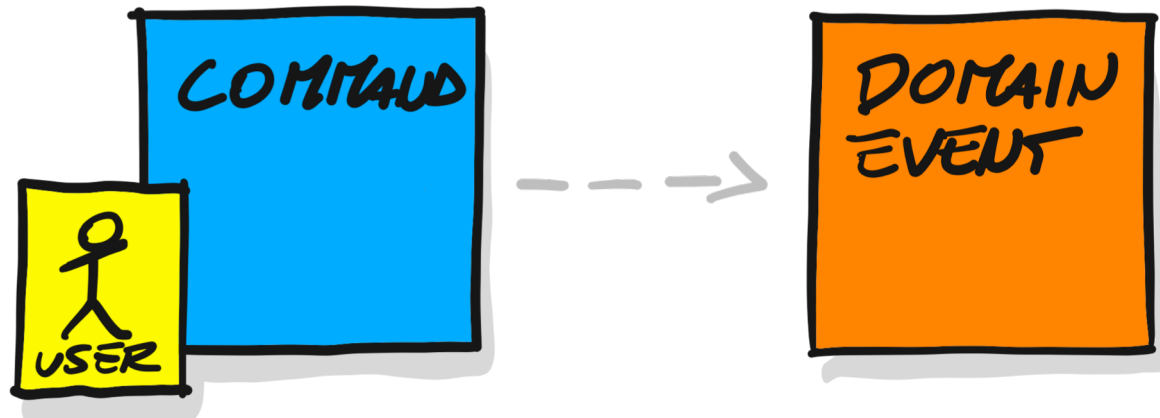
바운디드 컨텍스트

- 같은 용어라도 의미가 다르고 같은 대상이라도 지칭하는 용어가 다를 수 있다.
- 명백한 언어 불일치는 종종 동일한 프로세스 내에서 여러 개의 바운디드 컨텍스트를 나타내는 지표이다.



커맨드 또는 액션 - 파란색

- 시스템에서 일어나는 일
- 도메인 이벤트가 발생하는 원인



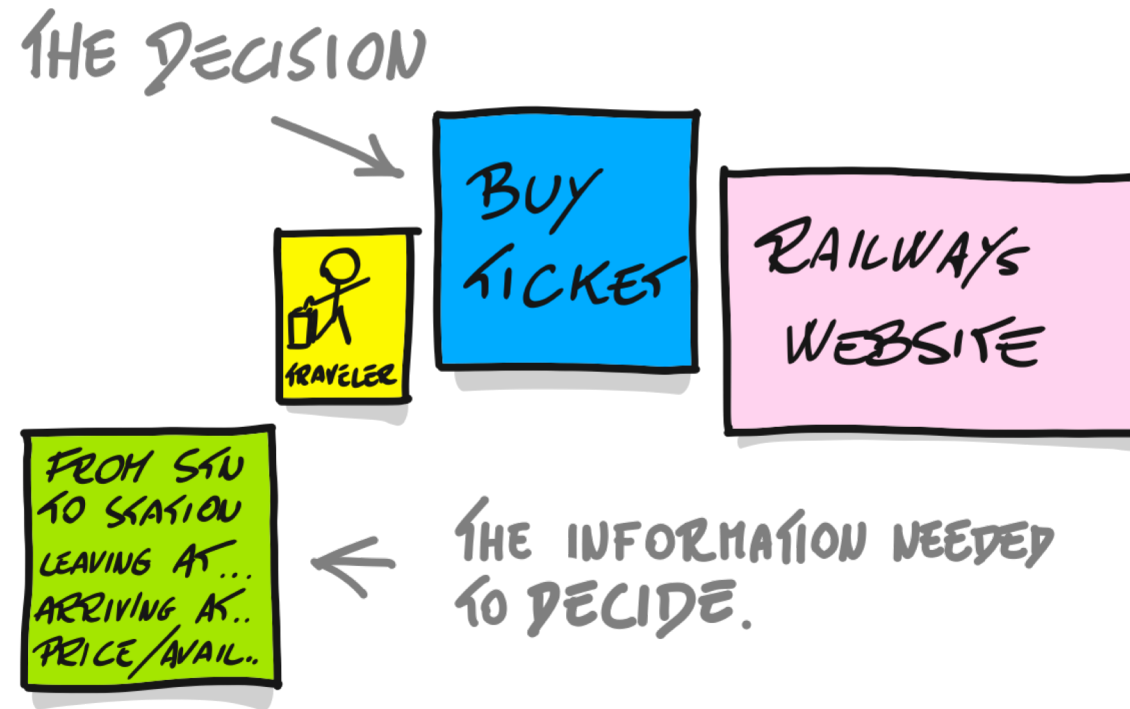
USER INITIATED ACTION

출처: *Introducing EventStorming*, https://leanpub.com/introducing_eventstorming

EVENT STORMING

리드 모델 또는 정보 - 초록색

- 결정을 내리는 데 필요한 정보



출처: *Introducing EventStorming*, https://leanpub.com/introducing_eventstorming

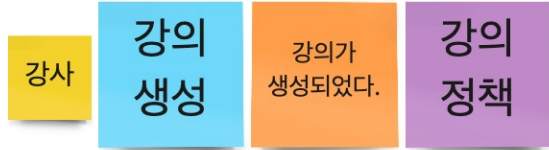
정책 - 연보라색

- 주로 '~할 때마다'라는 단어로 시작한다.
- 도메인 이벤트와 커맨드 사이에 위치한다.



출처: *Introducing EventStorming*, https://leanpub.com/introducing_eventstorming

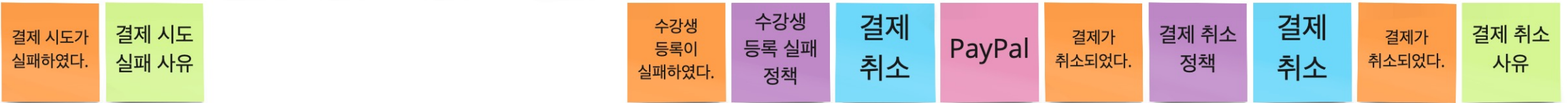
교육 과정



미션

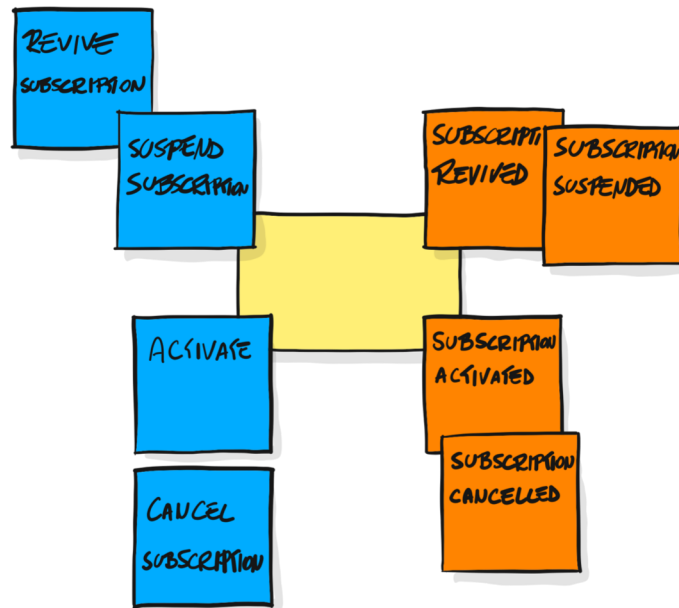


수강 신청과 결제



애그리게잇¹ 또는 비즈니스 규칙 - 연노란색

- 시스템이 기대하는 책임을 수행하며 일관성을 유지하는 단위
- 일관성은 항상 참이어야 하는 속성²을 유지함으로써 달성된다.

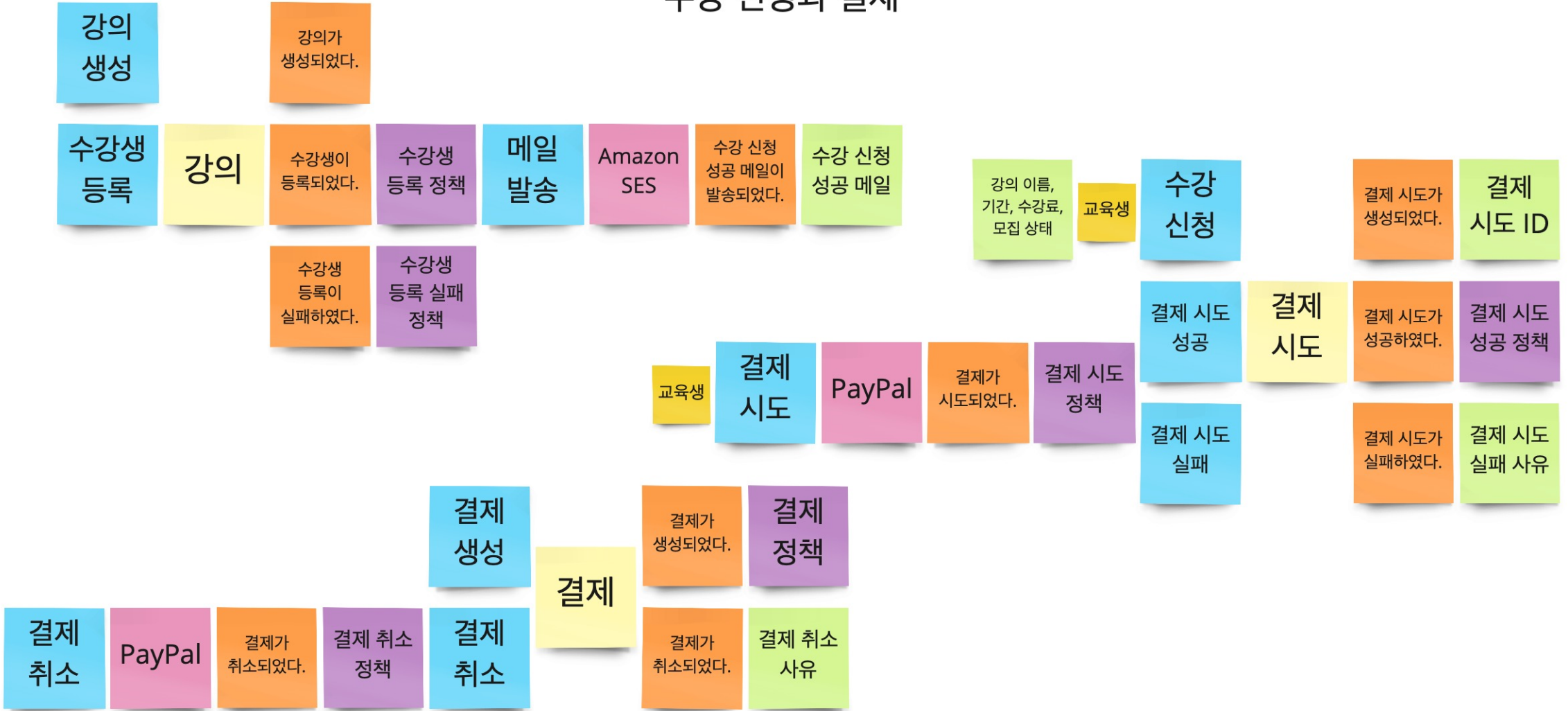


출처: *Introducing EventStorming*, https://leanpub.com/introducing_eventstorming

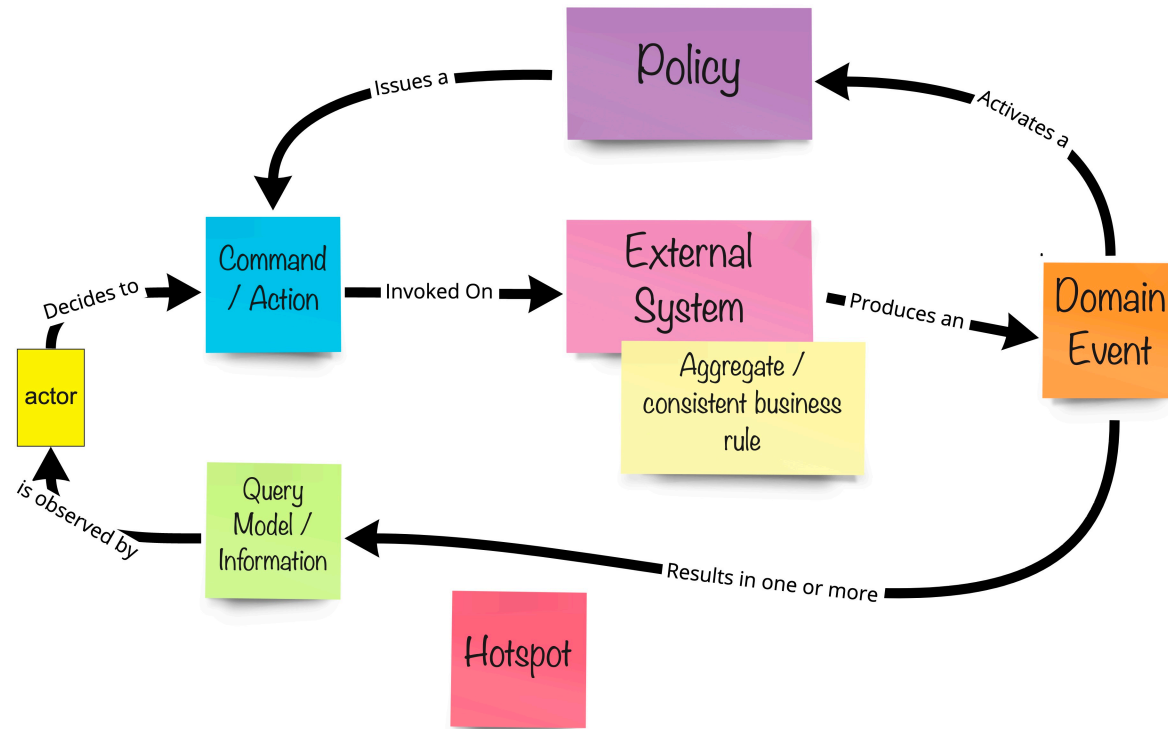
¹ 개발자가 아닌 사람에게 애그리게잇이라는 용어를 강요해서는 안 된다.

² 불변식(invariant)

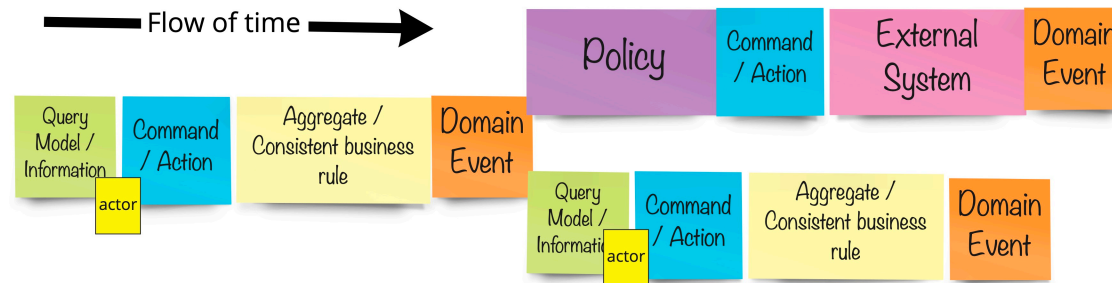
수강 신청과 결제



Picture that explains "Almost" Everything



Example



COVID-19 시대

- Miro¹, Mural²
- 누가 썼는지 알기 어렵다. → 각자의 색상을 선택하여 포스트잇을 붙인 후 타임라인을 적용하고 주황색으로 변경한다.
- 많은 사람들이 동시에 대화를 나누는 것이 어렵다. → 음성 이외의 수단도 사용하고 추적한다.
- 5분마다 번갈아가며 몸(mob) 모델링을 한다.
- 노골적인 퍼실리테이터
- 스탠딩 책상과 카메라

¹ <https://miro.com>

² <https://www.mural.co>

우리가 얻을 수 있는 것

- 모두가 서로에게서 배운다.
- 모두가 서로 소통한다.
- 자신의 관점에서 문제를 발견하면 누구나 말할 수 있다.
- 모두가 문제를 해결하는 방법에 대한 자신의 아이디어를 제공한다.
- 워크숍 후에는 모두가 같은 사실을 알게 된다.



Korea 제 9회 한국 커뮤니티 데이
Community Day 2020

Q&A

wotjd243@naver.com