

# Obsah

---

Předmluva .....	11
Požadavky mají přednost před vaším životopisem.....	14
<i>Nitin Borwankar</i>	
Zabraňte esenciální složitosti, odstraňte nahodilou složitost.....	16
<i>Neal Ford</i>	
Váš největší problém pravděpodobně nebude technického rázu... 18	
<i>Mark Ramm</i>	
Komunikace je král, srozumitelnost a vedení jeho oddanými služebníky .....	20
<i>Mark Richards</i>	
Architektura aplikace určuje její výkon.....	22
<i>Randy Stafford</i>	
Hledejte hodnotu v požadovaných vlastnostech .....	24
<i>Einar Landre</i>	
Vstaňte .....	26
<i>Udi Dahan</i>	
Všechno nakonec selže.....	28
<i>Michael Nygard</i>	
Vyjednáváte častěji, než si myslíte .....	30
<i>Michael Nygard</i>	
Kvantifikujte .....	32
<i>Keith Braithwaite</i>	
Jeden řádek funkčního kódu odpovídá 500 řádků specifikace .....	34
<i>Allison Randal</i>	

Neexistuje žádné univerzální řešení. ....	36
<i>Randy Stafford</i>	
Nikdy není dost brzy začít přemýšlet nad výkonem. ....	38
<i>Rebecca Parsons</i>	
Architektura je o rovnováze .....	40
<i>Randy Stafford</i>	
Utéct z místa činu je zločin .....	42
<i>Niclas Nilsson</i>	
Může být víc než jeden. ....	44
<i>Keith Braithwaite</i>	
Byznys určuje směr. ....	46
<i>Dave Muirhead</i>	
Jednoduchost před obecností, použití před znovupoužitím .....	48
<i>Kevlin Henney</i>	
Architekti musí mít zkušenosti. ....	50
<i>John Davies</i>	
Průběžně integrujte .....	52
<i>David Bartlett</i>	
Vyhňte se plánům vedoucím k selhání. ....	54
<i>Norman Carnovale</i>	
Kompromisy v architektuře. ....	56
<i>Mark Richards</i>	
Databáze jako pevnost .....	58
<i>Dan Chak</i>	
Řiďte se nejistotou .....	60
<i>Kevlin Henney</i>	
Varování: Problémy v zrcadle mohou být větší, než se zdá .....	62
<i>Dave Quick</i>	
Opětovné použití je o lidech a vzdělání, ne jenom o architektuře ..	64
<i>Jeremy Meyer</i>	
V oblasti architektury není žádné „já“ .....	66
<i>Dave Quick</i>	

Získejte pohled ze 300 metrů .....	68
<i>Erik Doernenburg</i>	
Vyzkoušejte a pak vybírejte .....	70
<i>Erik Doernenburg</i>	
Pochopte byznys doménu .....	72
<i>Mark Richards</i>	
Programování je akt návrhu .....	74
<i>Einar Landre</i>	
Dejte vývojářům autonomii .....	76
<i>Philip Nelson</i>	
Čas všechno mění .....	78
<i>Philip Nelson</i>	
Softwarový architekt se píše s malým „a“, smiřte se s tím .....	80
<i>Barry Hawkins</i>	
Rozsah je nepřítelem úspěchu .....	82
<i>Dave Quick</i>	
Važte si dohledu více než showmanství .....	84
<i>Barry Hawkins</i>	
Softwarová architektura má etické následky .....	86
<i>Michael Nygard</i>	
Mrakodrapy nejsou škálovatelné .....	88
<i>Michael Nygard</i>	
Heterogenita vítězí .....	90
<i>Edward Garson</i>	
Všechno se točí okolo výkonu .....	92
<i>Craig Russell</i>	
Doplňte si prázdná místa .....	94
<i>Michael Nygard</i>	
Mluvit a jednat .....	96
<i>Mark Richards</i>	
Kontext je králem .....	98
<i>Edward Garson</i>	

Trpaslíci, elfové, čarodějové a králové .....	100
<i>Evan Cofsky</i>	
Poučte se od architektů budov .....	102
<i>Keith Braithwaite</i>	
Bojujte proti opakování .....	104
<i>Niclas Nilsson</i>	
Vítejte ve skutečném světě .....	106
<i>Gregor Hohpe</i>	
Neřidte, pozorujte .....	108
<i>Gregor Hohpe</i>	
Architekt Janus .....	110
<i>David Bartlett</i>	
Předmětem zájmu architekta jsou hranice a rozhraní .....	112
<i>Einar Landre</i>	
Podpořte vývojáře .....	114
<i>Timothy High</i>	
Zaznamenávejte si svá odůvodnění .....	116
<i>Timothy High</i>	
Pochybuje o předpokladech – obzvláště o svých vlastních .....	118
<i>Timothy High</i>	
Sdílejte své znalosti a zkušenosti .....	120
<i>Paul W. Homer</i>	
Nemoc ze vzorů .....	122
<i>Chad La Vigne</i>	
V architektuře není místo pro metafory .....	124
<i>David Ing</i>	
Zaměřte se na podporu a údržbu aplikace .....	126
<i>Mncedisi Kasper</i>	
Připravte se vybrat dvě vlastnosti .....	128
<i>Bill de hÓra</i>	
Preferujte principy, axiomy a analogie před možnostmi a chutí ...	130
<i>Michael Harmer</i>	

Začněte u chodící kostry .....	132
<i>Clint Shank</i>	
Všechno se točí okolo dat .....	134
<i>Paul W. Homer</i>	
Ujistěte se, že jsou jednoduché věci skutečně jednoduché.....	136
<i>Chad La Vigne</i>	
Architekt je v prvé řadě vývojář.....	138
<i>Mike Brown</i>	
Hodnota ROI.....	140
<i>George Malamidis</i>	
Váš systém je zastaralý, zohledněte návrh.....	142
<i>Dave Anderson</i>	
Pokud máte jen jedno řešení, obstarejte si druhý názor.....	144
<i>Timothy High</i>	
Pochopte důsledky změn .....	146
<i>Doug Crawford</i>	
Musíte rozumět také hardwaru .....	148
<i>Kamal Wickramanayake</i>	
Nynější zkratky .....	150
<i>Scot Mcphee</i>	
Perfektní je nepřitelem dost dobrého.....	152
<i>Greg Nyberg</i>	
Vyhňte se „dobrým nápadům“.....	154
<i>Greg Nyberg</i>	
Skvělý obsah tvoří skvělé systémy .....	156
<i>Zubin Wadia</i>	
Společnost vs. rozezlený architekt .....	158
<i>Chad La Vigne</i>	
Roztáhněte řešení do stran, abyste viděli, kde praskne.....	160
<i>Stephen Jones</i>	
Pokud to navrhnete, měli byste být schopni to také naprogramovat....	162
<i>Mike Brown</i>	

Z kvěťáku se nestane růže, ať už ho nazvete jakkoli .....	164
<i>Sam Gardiner</i>	
Stálé problémy mají kvalitní řešení.....	166
<i>Sam Gardiner</i>	
Chce to píli .....	168
<i>Brian Hart</i>	
Přijměte zodpovědnost za svá rozhodnutí .....	170
<i>Yi Zhou</i>	
Nesnažte se být chytrí.....	172
<i>Eben Hewitt</i>	
Pečlivě si vyberte zbraně, odkládejte je s rozvahou .....	174
<i>Chad La Vigne</i>	
Váš zákazník není vaším zákazníkem.....	176
<i>Eben Hewitt</i>	
Nikdy to tak nebude vypadat .....	178
<i>Peter Gillard-Moss</i>	
Zvolte frameworky, které spolupracují s ostatními.....	180
<i>Eric Hawthorne</i>	
Vytvořte funkční obchodní model .....	182
<i>Yi Zhou</i>	
Řiďte i data, nejenom kód .....	184
<i>Chad La Vigne</i>	
Splatte svůj technický dluh.....	186
<i>Burkhardt Hufnagel</i>	
Nebudte řešitelem problému.....	188
<i>Eben Hewitt</i>	
Vytvářejte systémy tak, aby byly „zuhanden“ .....	190
<i>Keith Braithwaite</i>	
Najděte a važte si nadšených řešitelů problémů.....	192
<i>Chad La Vigne</i>	

Software ve skutečnosti neexistuje .....	194
<i>Chad La Vigne</i>	
Naučte se nový jazyk.....	196
<i>Burkhardt Hufnagel</i>	
Vaše řešení nemůže zohledňovat budoucnost .....	198
<i>Richard Monson-Haefel</i>	
Problém s přijetím ze strany uživatelů.....	200
<i>Norman Carnovale</i>	
Význam consommé .....	202
<i>Eben Hewitt</i>	
Rozhraní je pro koncové uživatele systémem.....	204
<i>Vinayak Hegde</i>	
Skvělý software se nebuduje, ale vyvíjí.....	206
<i>Bill de hÓra</i>	
Příspěvatelé .....	208
Rejstřík .....	221





# Předmluva

---

Softwaroví architekti mají ve světě IT unikátní postavení. Očekává se od nich znalost technologií a softwarových platforem používaných ve společnostech, kde působí, stejně tak jako znalost předmětu jejich podnikání. Dobrý softwarový architekt musí zvládat obě strany mince – byznys i technologie. To není nikterak jednoduchý úkol, a také proto vznikla tato kniha.

Kniha *97 klíčových znalostí softwarového architekta* vám přináší nejrůznější rady od softwarových architektů z celého světa – tím, jak se vyhnout běžným úskalím, počínaje a sestavováním talentovaných týmů konče. Jedná se o rozmanitou kompilaci rad od uznávaných softwarových architektů pro další softwarové architektky nebo pro ty, kteří by se jimi rádi stali.

Upřímně doufám, že tato kniha bude zdrojem inspirace a informací pro softwarové profesionály celého světa. Doufám také, že softwaroví architekti tuto knihu a její dceřiný web použijí ke sdílení rad a názorů k jedné z možná nejnáročnějších profesí v oblasti informačních technologií současnosti.

Tato kniha se pravděpodobně liší od všech ostatních, které jste kdy četli. Jedná se o výsledek společné práce více než čtyř desítek autorů, kteří bez nároku na honorář poskytli své znalosti a rady týkající se architektury softwaru. Do značné míry se tedy jedná o open source knihu v tom nejpravějším slova smyslu. Každý z autorů poskytl své příspěvky, které zkontroloval a upravil, a ty nejlepší z nich se dočkaly publikace. To se příliš neliší od open source softwarového projektu, kde jednotlivci místo vědomostmi a moudrostí přispívají svým kódem.

## Oprávnění

Autorskou ochranu každého článku lze přirovnat k open source řešením. Každý tip je dostupný online a chráněn na základě licence Creative Commons, což znamená, že můžete každý z článků samostatně využívat ve své praxi, pokud uvedete jeho autora. Existuje mnoho pokusů vydat volně šiřitelnou publikaci. Většina z nich, až na pár výjimek, však neuspěla. Myslím si, že za tím stojí jeden důvod. Pro jednotlivce je těžké přispívat do knihy, která není modularizována. Právě proto, že je každý článek celistvý a lze jej používat jak samostatně, tak spolu s ostatními, má tato kniha šanci na úspěch.

## Poděkování

Myšlenka knihy *97 klíčových znalostí softwarového architekta* nevznikla ve vakuu. Je mnoho lidí, kteří si zaslouží poděkování za myšlenku i její realizaci. Chtěl bych poděkovat Jayi Zimmermanovi, který navrhl, abych udělal prezentaci pro sympozium No Fluff, Just Stuff nazvanou „10 klíčových znalostí softwarového architekta“; dále pak Bruci Eckelovi za řízení konference, na jejímž základě vznikla myšlenka realizovat tuto knihu; Jeremymu Meyerovi za nápad udělat knihu podobně jako prezentaci; Nitinu Borwankarovi, jenž navrhl zřídit veřejnou Wiki, aby kdokoliv mohl do knihy přispět, a členům konference Bruce, kteří přislíbili věnovat svůj čas a přispět prvními příspěvky do knihy. Také chci poděkovat desítkám softwarových architektů, kteří na svém příspěvku tvrdě pracovali, a přesto se do knihy nedostali. Bylo hodně těžké vybrat, které tipy se dostanou do finální knihy. Ještě jednou díky všem, kteří přispěli, ať už v knize jsou nebo ne.

O'Reilly patří dík za vyslyšení myšlenky a přispění mnoha radami, které pomohly při realizování knihy. Speciálně bych z O'Reilly chtěl poděkovat Miku Loukidesovi, Miku Hendricksonovi, Lauře Painterové a Laurelu Ackermanovi. Bez jejich pomoci by tento projekt nikdy nevznikl.

## Poznámka redakce českého vydání

Nakladatelství a vydavatelství Computer Press, které pro vás tuto knihu přeložilo, stojí o zpětnou vazbu a bude na vaše podněty a dotazy reagovat. Můžete se obrátit na následující adresy:

Computer Press  
redakce PC literatury  
Holandská 8, 639 00 Brno

nebo

*knihy@cpress.cz*

Další informace a případné opravy českého vydání knihy najdete na internetové adrese <http://knihy.cpress.cz/k1806>. Prostřednictvím uvedené adresy můžete též naší redakci zaslat komentář nebo dotaz týkající se knihy. Na vaše reakce se srdečně těšíme.