

2020년 2월 17일 모임

다음 중 “사랑과 정열을 그대에게”를 말한 사람은?

1. 정열맨
2. 차인표
3. 이덕화
4. 더콰이엇

Check-in

- 자기 소개:
 - 취업 준비하고 있는 개발자 한윤석이다.
 - 현हे진이고요.
 - 그림을 잘 그리는 파인애플
 - 8점이고
 - 개발 공부를 시작한 Hook!
 - 코딩의 신 아샬이다. 호스트.
 - 웹 개발하고 있고요.
 - 서버 개발자고요.
 - 학생 이영한입니다.
 - 만두를 먹어서 배부른 개발자.
 - 웹 개발자고요.
 - C#으로 데스크톱 애플리케이션을 개발하고 있다.
 - 오늘 회사를 안 가서 신난 라스. 전입신고를 했다.
 - 클라우드 개발하고 있는 박성훈.
- 기분 점수: 8, 7, 8, 8, 6, 9, 7, 6, 8, 8, 6, 7, 7, 7
- 기대하는 것:
 - 읽으면서 제대로 이해 못했던 것들을 이해하고 싶다.
 - 너무 어려워서 다 읽지 못했는데 다 읽은만큼의 내용을 날로 얻어갈테닷
 - 저번 달에 놀아서 다 못 읽고 왔다. 읽어도 모를 것 같다. 가벼운 마음으로 왔다.
 - 8점 이상 얻어가고 싶다.
 - 1-2년 후에 또 볼 것 같다. 약간이라도 이해하기.
 - 오늘 전술패턴을 다루는데 재밌게 얘기를 나누면 좋을 것 같다. 코드를 얘기를 해도 좋을 것 같다.
 - 읽기는 했는데 이해가 잘 안 됐다. 뭐라도 하나 건져갔으면 좋겠다.
 - 저번보다는 재밌게 읽어서, 재밌게 읽은만큼 더 얻어가겠다.
 - 책은 다 못 읽었는데 다 읽은 것처럼 집에 갔으면 좋겠다.
 - 대충 봤는데 너무 어려워서 고통스럽긴 했는데 다시 한번 읽을 수 있는 단서를 얻어가고 싶다.
 - 읽으면서 너무 어려워서 모임에서 다른 사람들은 어떻게 느끼고 생각했는지 배우고 싶다.

- 책 모임이 있는지 지난 주에 알았다. 값 객체를 읽었는데 잘 이해가 안 됐다. 많이 배워가고 싶다.
- 책을 굉장히 재밌게 읽어서 다른 분들이 어떤 점을 응용하셨는지, 어떤 생각을 했는지 궁금하다.
- 책을 산지 얼마 안 돼서 다 못 읽었다. 이런 모임 자체가 처음이라 어떤 식으로 의견을 나누는지 알고 싶다.

나누고 싶은 주제를 남겨주세요. 다른 사람의 주제에 동의하면 다음 줄에 동의한다고 표현해 주시면 됩니다.

8장 도메인 이벤트 379페이지

도메인 이벤트로 어떻게 결과적 일관성을 어떻게 유지할 수 있게 되는 건지 잘 이해가 안됩니다.

⇒ 6

6장 값 객체 - 303 페이지 - 불변성을 사용해서 어떻게 설계를 단순하게 할 수 있는지 궁금합니다

⇒ 5

5장 엔터티 - 257페이지 - 또 하나의 바운디드 컨텍스트가 식별자를 할당하는 부분 이해가 안됩니다

⇒ 4

9장 모우듀얼

디렉토리 구조 잡을 때 도메인들이 공유하는 값 객체(예:Address) 혹은 엔티티는 어디에 두죠? 매번 만드는 게 나을까요?

그리고 일반적으로 디렉토리 구조 어떻게 잡으시는지

⇒ 4

5장 295쪽 - “아무 행동도 실행하지 않는다” → 아무 행동도 실행하지 않는 걸 왜 만들었냐?

⇒ 4

도메인 이벤트를 꼭 사용해야 하는가? 사용하지 않아도 되는 경우는 없을까?

⇒ 3

엔터티를 사용하는 이유

⇒ 3

5장 엔터티 - 283페이지 - 인터페이스로 나눈 거랑 합친 거랑 뭐가 더 좋은 건지 궁금합니다

⇒ 3

6장 값 객체 - 306 페이지 4번 째 줄 - 도메인 로직이 밖으로 새어나간다는 게 이해가 안 됩니다.

⇒ 3

회고

- 기분 점수: 9, 8, 8, 8, 9, 8, 6, 8, 9, 9, 8, 7, 9, 8,
- 소감(+, -, A):
 - 조금이라도 더 몇 가지 개념이 익숙해져서 기분이 좋다. 다음 모임 때는 좀더 앞에서 읽은 개념을 바탕으로 자세히 읽도록 하겠다.
 - 읽지 못했던 부분까지 겪을 수 있었다. 다음엔 읽어오겠다.
 - 잠이 깼다. 이것저것 주워들은 게 많아서 좋았다. 다음에 열심히 읽어오겠다.
 - 아직 잘 모르겠다. 다시 봐야겠다.
 - 코드를 얘기를 거의 안 했지만 재밌었다. 개념이랑 실제 경험이랑 연결하는 게 중요한 것 같다. 많이 경험을 해보는 게 좋을 것 같다. 다른 팀이나 조직과 협업을 증진시키는 게 중요할 것 같다. 도메인 전문가도 있어야 한다. 프로젝트를 해보자.
 - 사례를 이야기를 나누는 경험치가 필요할 것 같다. 경험치를 더 쌓아야겠다.
 - 중간에 나가고 싶을 줄 알았는데 뭘진 모르겠지만 흥미로운 마음이 들었다.
 - 다들 잘 모르는 것 같아서 기분이 좋다. 다행이다. 보면서 너무 모르겠어서 다른 생각을 했는데, 다음 달까지 잘 읽어보고 와야겠다.
 - 아쉽게 다 못 읽었는데 질문들을 통해서 뒷부분까지 알 수 있어서 좋았다. 다음에는 꼭 완주를 했으면 좋겠다.
 - 이해 못했던 것들 다시 이해한 것 같다. 얘기 못한 부분이 아쉽다. 다음에는 더 잘 이해하고 오겠다.
 - 여러 가지 깊이 있는 얘기를 들을 수 있어서 좋았다. 책을 더 읽어왔으면 더 재밌었을 것 같다.
 - 다른 분들이 더 많은 이야기를 해주셨으면 좋았을 것 같다. 다른 분들의 의견이 궁금했다. 아무 것도 실행하지 않는다는 부분을 잘 못 이해한 게 있었는데 재밌었다. 대충 읽은 부분이 있던 것 같아서 다시 읽어보겠다.
 - 영역이 다른데 설계법이라던가 추상적인 코드를 작성하는 법에 관심 있어서 왔는데 충족이 됐다.
 - 다 들었는데도 어려운 것 같다. 다음 모임이 끝인데 좀더 열심히 읽어야겠다.