

**Так какие же преимущества даёт архитектура решений? Неужели нельзя обойтись без неё?**

Согласимся - если у вас небольшой pet-project, или маленький стартап, роль отдельного архитектора может быть не выделена. НО, чтобы достичь вышеперечисленных преимуществ, кто-то должен будет решать архитектурные вопросы! (например, старший разработчик в команде):

- Гибкое достижение бизнес результатов в меняющемся мире: Главная задача архитектуры решения - учесть потребности всех заинтересованных сторон и адаптироваться к их требованиям, в том числе и внезапно появляющимся (после запуска проекта, на этапе развития). Она преобразует бизнес-цели в техническое видение, анализирует тренды рынка и применяет лучшие практики. Важно, чтобы архитектура решения была достаточно гибкой, чтобы соответствовать новым, сложным и быстро меняющимся требованиям бизнеса.
- Точный дедлайн: Архитектор решения работает с различными заинтересованными сторонами, включая бизнес-команду, клиентов и команду разработчиков, чтобы гарантировать, что решение в целом соответствует срокам запуска, минимизируя риск задержек. Архитектор решения определяет ресурсы и усилия, необходимые на этапе проектирования, что помогает более точно определить график проекта. Учитывает не только возможности, но и затраты, сложности, графики, риски и способность команды выполнить проект. И охватывает качественные атрибуты, такие как масштабируемость, доступность, производительность и поддерживаемость.
- Увеличение прибыли от запуска продукта: Архитектура решения позволяет измерить успех проекта и определить его окупаемость. Она подталкивает организации к оптимизации процессов, снижению затрат и устранению отходов, увеличивая таким образом общую выгоду от инвестиций бизнеса в разработку продукта для клиентов. Четко определенная архитектура решения позволяет понять, какие ресурсы будут нужны для завершения проекта, что помогает лучше прогнозировать бюджет и планировать ресурсы.
- Архитектура ПО помогает избежать дорогих ошибок: В своей книге "Кому нужен архитектор?" Мартин Фаулер описывает архитектуру ПО как "важные вещи, что бы это ни было". Это обычно означает вещи, которые будут сложно изменить позже без значительного увеличения сложности. Грейди Буч подтверждает это, определяя архитектуру как "значимые проектные решения". Несмотря на то что архитекторы ПО не всеведущи, архитектура помогает обнаружить сложные и критические аспекты проблемы, которые впоследствии могут стать источником проблем.
- Координация работы команды: Разработка ПО - это не только технологический процесс, но и процесс коммуникации между людьми. Архитектура ПО определяет, как все части системы соединяются вместе, включая людей, которые работают над ней. Знание архитектуры позволяет лучше понимать, как команда может сотрудничать для достижения общих целей. Это особенно важно для

крупных программных систем.

- Декомпозиция сложности: Современные программные системы обычно очень объемные и сложные, включая множество "подвижных" частей. Архитектура помогает разбить эти огромные системы на более маленькие и управляемые элементы, обеспечивая при этом, чтобы вся система в совокупности была цельной и работала эффективно.