

# Desenvolvimento orientado a eventos

# Disclaimer

Algumas das coisas que vou mostrar é aplicado a alguns patterns e conceitos de programação, não serei tão específicos neles (podemos aprofundar em outras techtalks) objetivo e focarmos apenas aos eventos

# Roteiro/ O plano

- O que é
- Casos de uso
- pontos negativos/positivos
- hands-on
- para se aprofundar
- desafio
- dúvidas/discussões?



**THE PLAN**

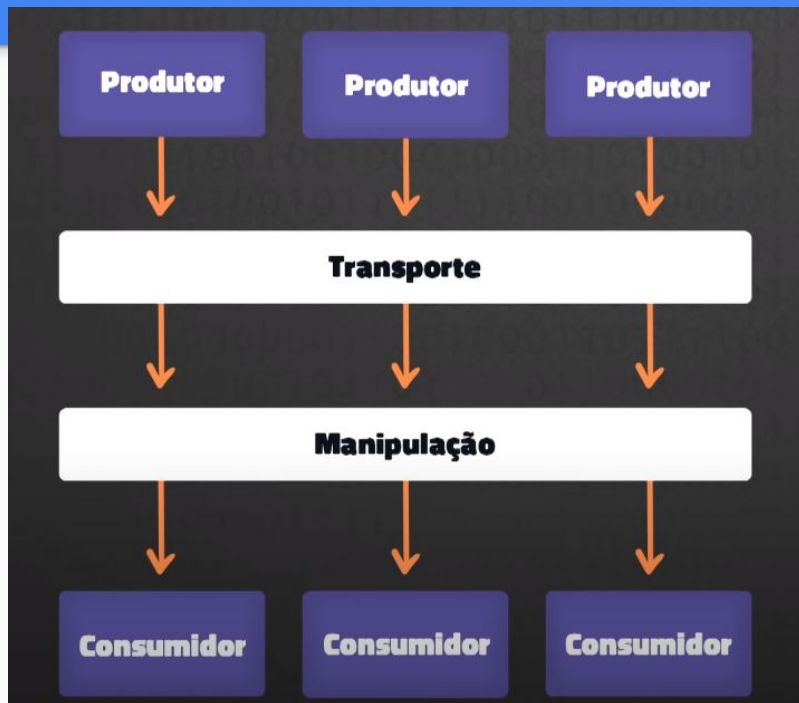
# O que é

- Um evento é a indicação de que algo aconteceu, é o resultado de uma ação.
- Eventos representam um estado/entidade/algo em determinado momento no tempo
- Execução do código é determinado pelo disparos de eventos
- Princípio de Hollywood-> Não me chame, nós te chamamos



(BELLEMARE, 2020), A. BUILDING EVENT-DRIVEN  
MICROSERVICES : leveraging distributed large-scale data. [s.l.: s.n.]

# O que é



- Muito comum em arquiteturas de microservices
- Também em utilizados em monólitos
- Kafka, rabbitMQ, activeMQ, Azure ServiceBus

# Conceitos importantes


- Event Notification -> Producer envia a notificação de mudança de estado e não se importa com quem vai receber
- Event Sourcing -> Todos os eventos são registrados dessa forma podemos voltar em um estado passado sem muito esforço, extremamente confiável (git é um exemplo)

# Casos de uso

- Integração com outros sistemas
- Replicação de dados em regiões distintas ou não
- para trabalhar em um modelo não bloqueante.



# Pontos positivos

- Serviços desacoplados e independentes
  - Excelente para escalabilidade
  - Arquitetura tolerante a falha
- 



# Pontos negativos

- Aumento na complexidade do desenvolvimento
- Complexidade para monitoramento

Let's code

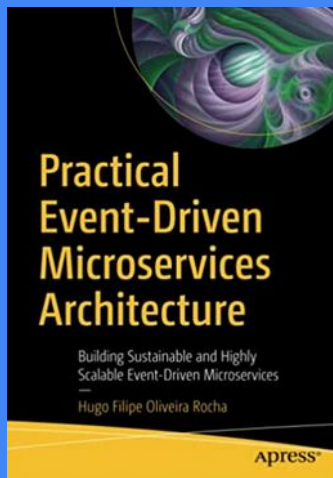


# Desafio



Link do kahoot

# para se aprofundar



Cupom : TECHTALK



# Obrigado!

Jeanluca Fernandes

<https://linktr.ee/jeanlucafp>

