





```
let a = 1;
```

```
let b = 2;
```

```
let c = a + b;
```

a = 2;

c = a + b;











```
let a = 1;  
let b = 2;
```

```
let c = a + b;
```

```
a = 2;  
c = a + b;
```



# Architettura Pull

Se lo stato cambia, il nuovo valore  
dev'essere richiesto manualmente.