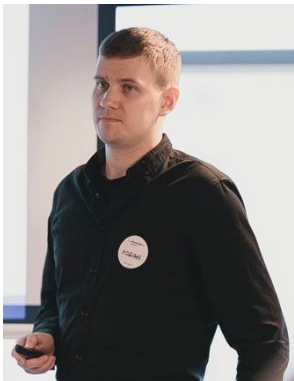


# Komunikacja komponentów w aplikacji webowej

Adrian Mularczyk

PGS Software



# Adrian Mularczyk

7 lat doświadczenia  
praca od 3 rok studiów  
Uniwersytet Wrocławski

# Tak to się zaczęło...



# Aplikacja webowa

# Aplikacja webowa

- Aplikacja Mobilna

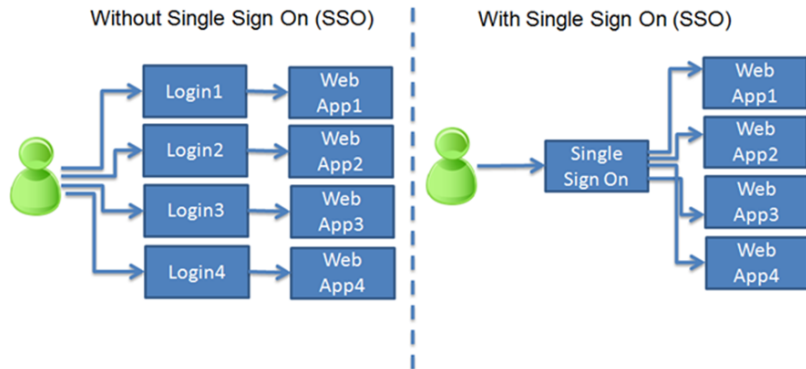
# Aplikacja webowa

- Aplikacja Mobilna
- Single Sign-On (SSO)

# Single Sing-On (SSO)



# SSO



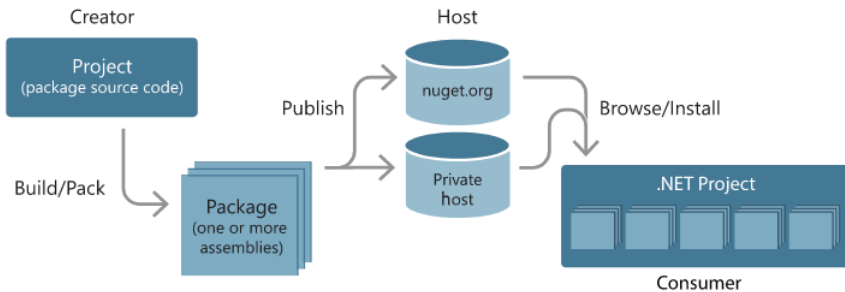
# Aplikacja webowa

- Frontend
- Backend (API)
- Identity (Autentykacja)

## Wspólny code -> Core

# Nuget

# Nuget



# Aplikacja webowa



# Płatność kartą



# Płatność kartą





# Płatność kartą - status

- Accepted

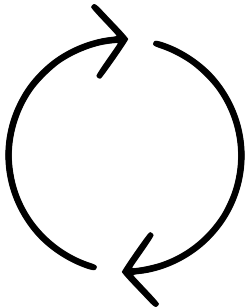
# Płatność kartą - status

- Accepted
- Failed

# Płatność kartą - status

- Accepted
- Failed
- Pending

# Płatność kartą - Pending



# Płatność przelewem

- Faktura

# Płatność przelewem

- Faktura
- Integracja z systemem zewnętrznym

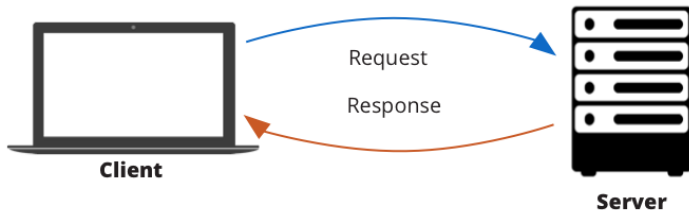
# Płatność przelewem



# Komunikacja synchroniczna



# Komunikacja synchroniczna

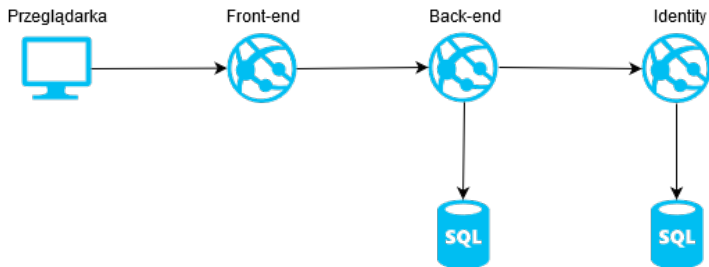


## Problemy

# Problemy

«rozszerzyc»

# Problemy



# Klient miał kolejne plany...



# Nowe aplikacje

- Pracownik

# Nowe aplikacje

- Pracownik
- Restauracja



# Nowe aplikacje

- Frontend
- Backend (API)
- Identity (Autentykacja)

# Nowe aplikacje

- Identity

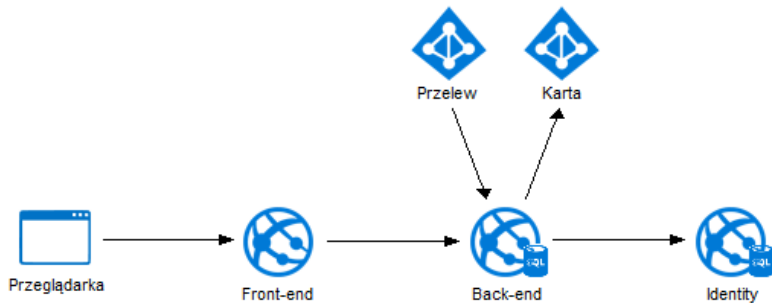
# Nowe aplikacje

- Identity
- Core

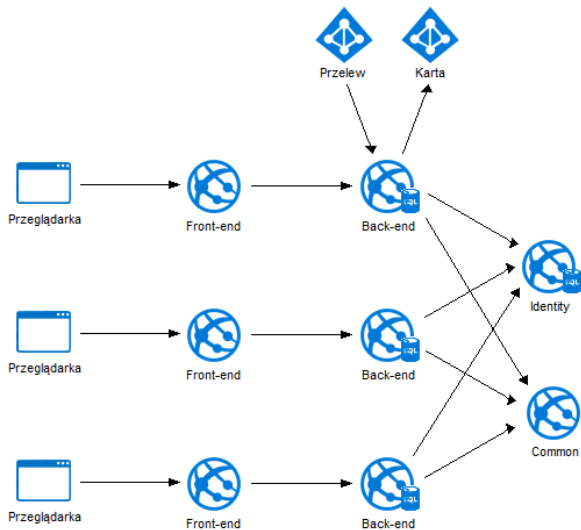
# Nowe aplikacje

- Identity
- Core
- Common

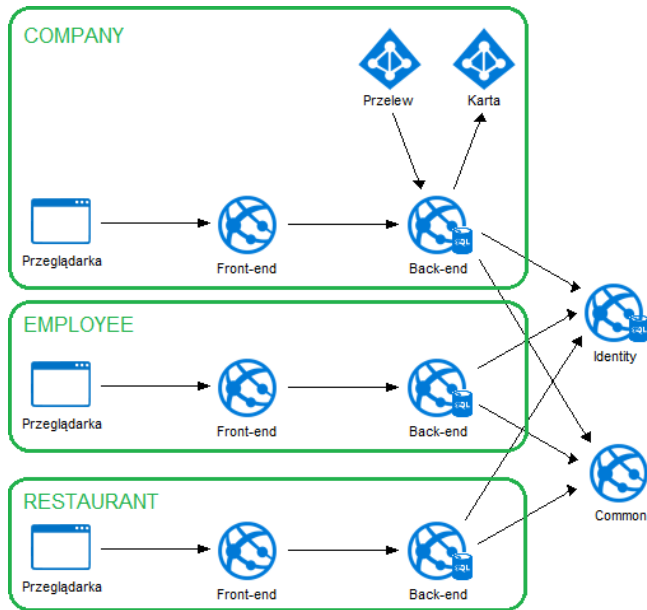
# Architektura



# Architektura



# Architektura



- Company -> Employee



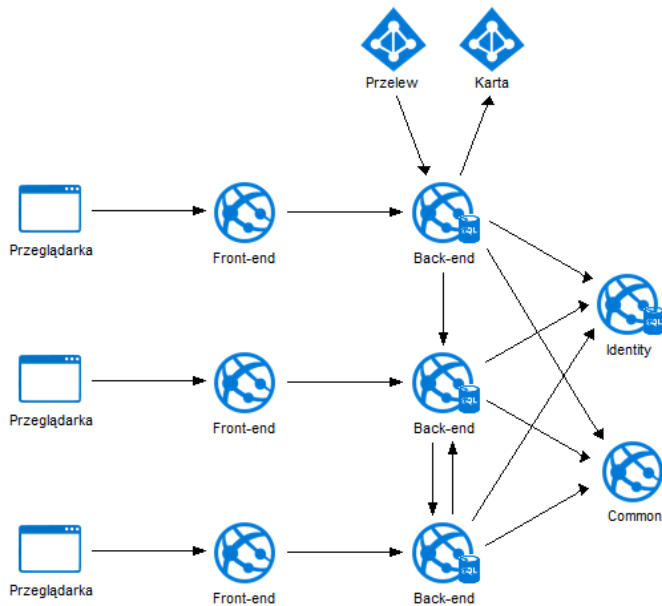
# Komunikacja

- Company -> Employee
- Employee -> Restaurant

# Komunikacja

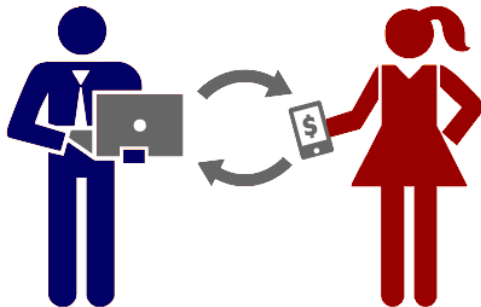
- Company -> Employee
- Employee -> Restaurant
- Restaurant -> Employee

# Architektura



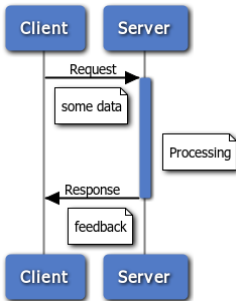
## Problemy

# Problemy

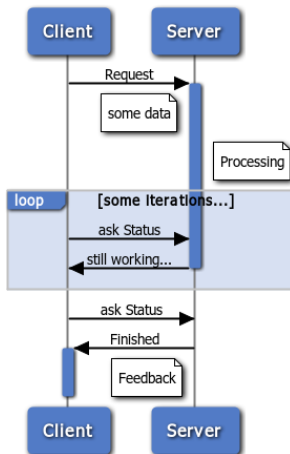


## Fire-and-forget (komunikacja asynchroniczna)

# Fire-and-forget



# Fire-and-forget





# Problemy

- 1. Pracownik płaci za lunch

# Problemy

- 1. Pracownik płaci za lunch
- 2. Pracownik oczekuje na akceptację

# Problemy

- 1. Pracownik płaci za lunch
- 2. Pracownik oczekuje na akceptację
- 3. Restauracja akceptuje płatność - 30 sekund

# Problemy

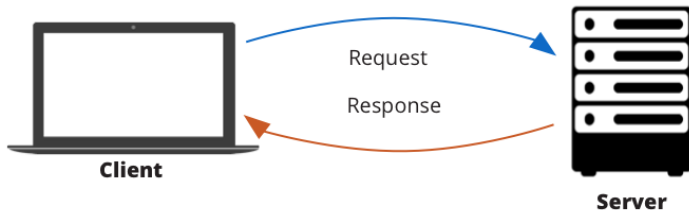
- 1. Pracownik płaci za lunch
- 2. Pracownik oczekuje na akceptację
- 3. Restauracja akceptuje płatność - 30 sekund
- 4. Restauracja powiadamia Pracownika

# Problemy

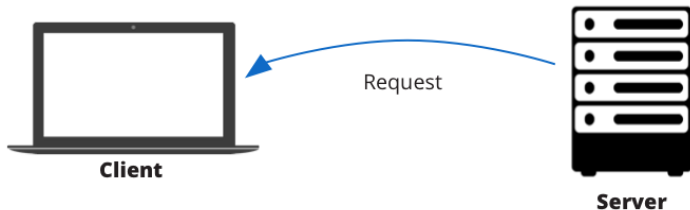
- 1. Pracownik płaci za lunch
- 2. Pracownik oczekuje na akceptację
- 3. Restauracja akceptuje płatność - 30 sekund
- 4. Restauracja powiadamia Pracownika
- 5. Aktualizacja statusu zamówienia

## SignalR

# SignalR

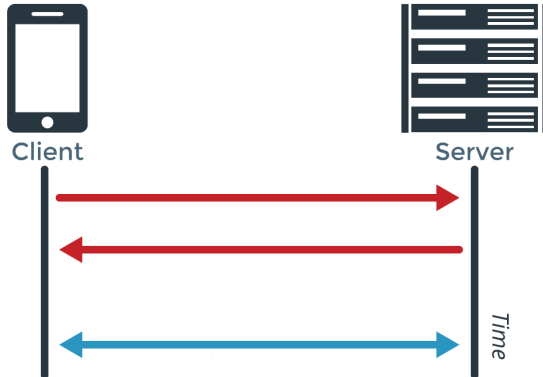


# SignalR





# SignalR



# Nowe aplikacje



To jeszcze nie koniec  
opowieści...



# Wirtualne portfele



# Wirtualne portfele

- Account

# Wirtualne portfele

- Account
- Card

- Account -> Card



# Komunikacja

- Account -> Card
- Company -> Account

# Komunikacja

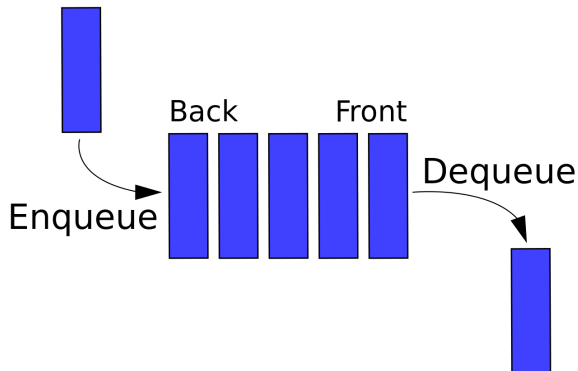
- Account -> Card
- Company -> Account
- Employee -> Account

# Problemy

## Wiele requestów

## Kolejki (Queue)

# Kolejki



# Problemy

- Company -> *Kolejka* -> Account -> Card

# Problemy

- Company -> *Kolejka* -> Account -> Card
- Employee -> *Kolejka* -> Account -> Card



# Wirtualne portfele

- Employee -> Restaurant -> Account -> Card

# Wirtualne portfele

- Employee -> Restaurant -> Account -> Card
- Card -> Account

# To póki co koniec opowieści

# Podsumowanie

- Aplikacje się rozbudowują

# Podsumowanie

- Aplikacje się rozbudowują
- Różne rodzaje komunikacji

- Komunikacja synchroniczna

# Podsumowanie

- Komunikacja synchroniczna
- Komunikacja asynchroniczna

# Podsumowanie

- Komunikacja synchroniczna
- Komunikacja asynchroniczna
- SignalR



# Podsumowanie

- Komunikacja synchroniczna
- Komunikacja asynchroniczna
- SignalR
- Kolejki



Dziękuję!