

Tema 2

Domain-Driven Design

Modelado y diseño de software con DDD



Contenidos

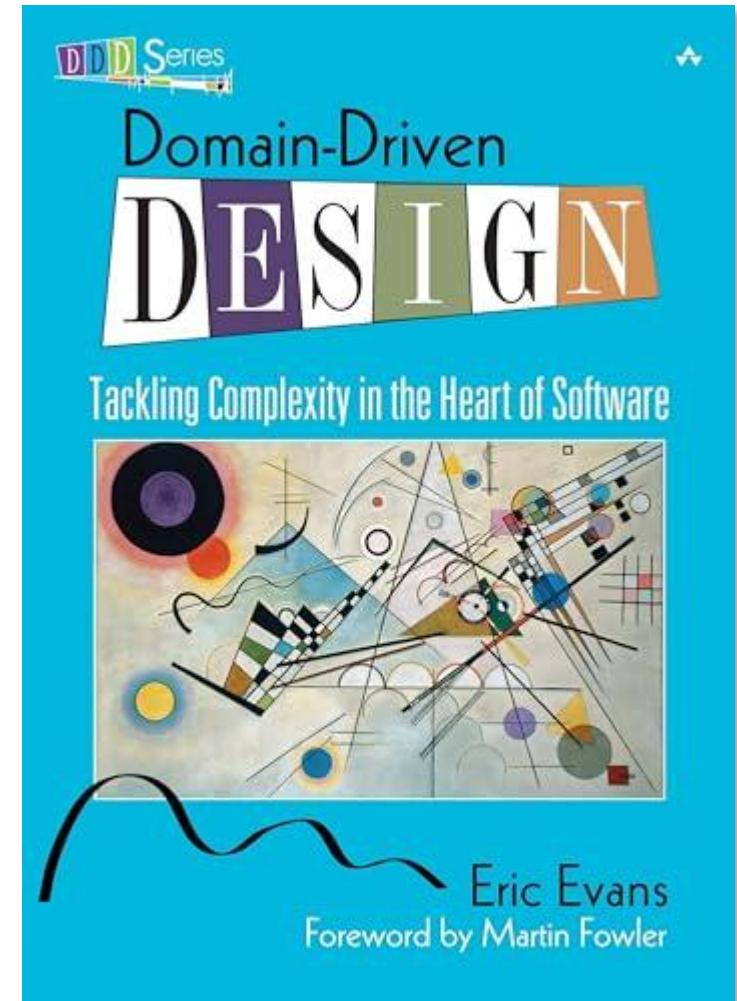
1. Objetivo de DDD.
2. Lenguaje ubicuo.
3. Modelado de software con DDD.
4. Eventos de dominio.
5. Caso de estudio.

1. Objetivo de DDD

¿Qué es y para qué sirve el DDD?

1. DDD – ¿Qué es?

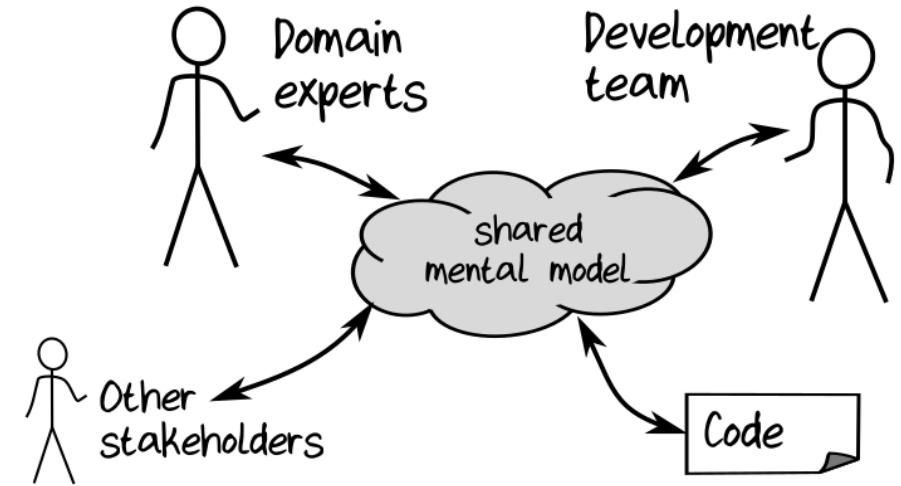
- Enfoque para el desarrollo de software creado por [Eric Evans](#).
 - Creado en 2003.
- Dos objetivos básicos:
 - Comprender el dominio del problema.
 - El diseño del software debe reflejar fielmente ese dominio.



1. DDD – Objetivo

Problema

- Brecha entre los expertos del dominio y los desarrolladores.
- Expertos del dominio y desarrolladores *hablan un idioma diferente*.



Solución

- Modelo compartido entre expertos de dominio y desarrolladores.
- Diseño del software muy cercano al modelo.
- Diseño reflejado directamente en la implementación.



La “verdad” está en el código

1. DDD – Diseño estratégico vs. táctico

DDD tiene dos partes

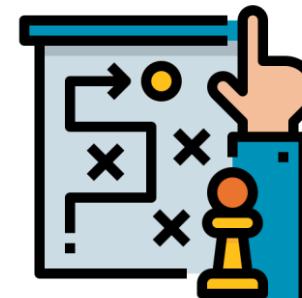
Diseño estratégico

- Trata de responder
¿qué construir y por qué?
- Estudio del dominio –
División en subdominios



Diseño táctico

- Trata de responder
¿cómo construirlo?
- Patrones de
implementación.



1. DDD – Dominio - ¿Qué es?

El **dominio** es el área de conocimiento, actividad o negocio específico para el cual se está desarrollando el software.

Características

- Hace referencia al “qué” del sistema, no al “cómo”
- No dictado por decisiones tecnológicas.
 - Técnicas como “Arquitectura hexagonal” o “Arquitectura limpia” van en esta dirección

1. DDD – Ejemplos de dominios



Juego de fútbol

- Reglas del juego.
- Estados del partido faltas, prórrogas, penalties
- IA, física, cansancio, lesiones



Plataforma de streaming

- Catálogos y licencias por país.
- Idioma, restricciones por edad.
- Suscripciones, perfiles, recomendaciones.



Market place

- Millones de productos y proveedores.
- Logística global.
- Campañas, ofertas.
- Políticas y restricciones legales.

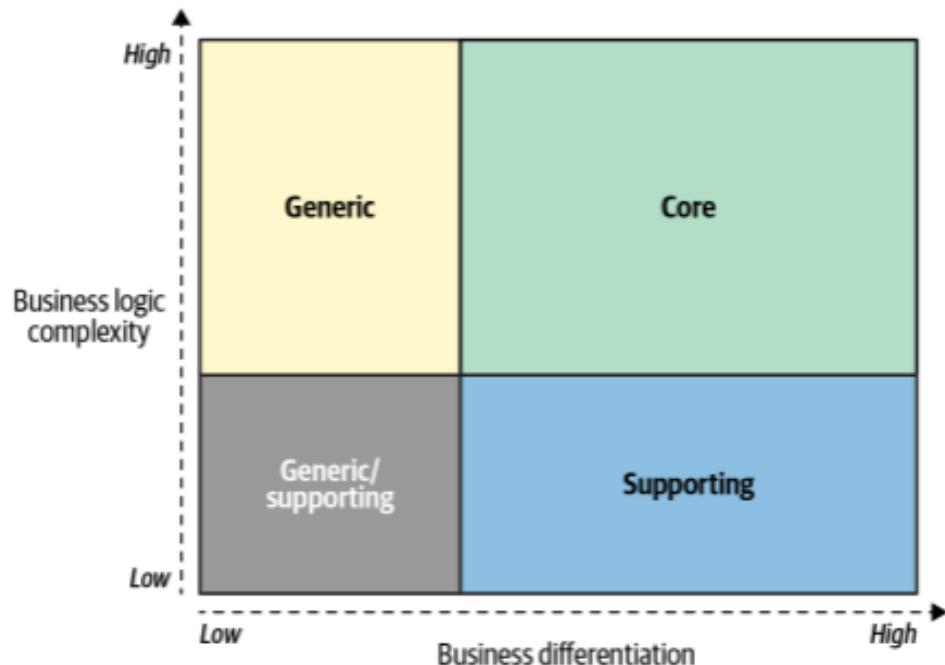
1. DDD – Subdominio

El **subdominio** es una parte del negocio que agrupa capacidades y reglas relacionadas.

- Distinguir entre dominios sirve para priorizar esfuerzo y decidir dónde poner el talento.

Tres tipos:

- Dominio principal (Core domain)
- Subdominio de soporte (Supporting subdomain)
- Subdominio genérico (Generic subdomain)



1. DDD – Subdominio – Dominio principal

Dominio principal (Core Domain)

Área principal. Lo que distingue al negocio.

- Mejor modelado.
- Mejores devs.
- Más cuidado con el lenguaje ubicuo.



Simulación del partido y
experiencia de juego



Gestión y consumo de
contenido audiovisual
personalizado



Gestión dinámica de precios,
ofertas y matching entre
oferta y demanda

1. DDD – Subdominio – Subdominio de soporte

Dominio de soporte

Necesario para que el dominio principal funcione.

- Modelado suficiente.
- Complejidad controlada.
- Buenas prácticas, sin sobre-ingeniería.



Gestión de ligas, rankings,
estadísticas



Moderación, estadísticas,
reclamaciones,



Atención al cliente, gestión de
devoluciones

1. DDD – Subdominio – Subdominio genérico

Subdominio genérico

Actividades que son muy comunes.

- No diferencian al negocio; no merece “inventar la rueda”.
- Aquí conviene:
 - reutilizar
 - comprar/usar SaaS
 - librerías maduras



Identidad y acceso



Envíos de emails, push notifications, sms



Logging



Pagos y facturación

1. DDD – Subdominios

Tipo	Ventaja Competitiva	Complejidad	Volatilidad	Implementar	Problema
Core	Sí	Alta	Alta	Propia	Interesante
Genérico	No	Alta	Baja	Reutilizar	Solucionado
Soporte	No	Baja	Baja	Propia/Sub.	Obvio

1. DDD – Subdominio – Ejemplo Gigmaster

Gigmaster es una empresa de **venta y distribución de entradas**. Su aplicación móvil analiza las bibliotecas musicales de los usuarios, sus cuentas de servicios de *streaming* y sus perfiles en redes sociales para identificar conciertos cercanos a los que los usuarios podrían estar interesados en asistir.

Los usuarios de Gigmaster son conscientes de su privacidad. Por ello, toda la información personal de los usuarios está cifrada. Además, para garantizar que los gustos de los usuarios no se filtren bajo ninguna circunstancia, el algoritmo de recomendación de la empresa funciona exclusivamente con datos anonimizados.

Para mejorar las recomendaciones de la aplicación, se implementó un nuevo módulo. Este permite a los usuarios registrar conciertos a los que asistieron en el pasado, incluso si las entradas no se compraron a través de Gigmaster.

1. DDD – Dominio – Ejemplo Gigmaster

Dominio principal

- Recomendar conciertos relevantes usando datos anonimizados sin filtrar gustos.

Subdominios de soporte

- Venta y distribución de entradas.
- Módulo de conciertos previos.
- Integración con redes sociales, streaming y biblioteca musical.
- Aplicación móvil.

Subdominios genéricos

- Encriptación
- Autenticación y autorización
- Facturación
- Anonimización de datos.

2. Lenguaje ubicuo

A language to rule them all



How the Customer explained it



What the Project Manager understood



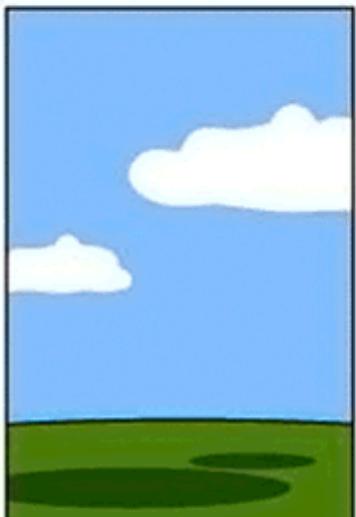
How the Analyst designed it



What the Programmer wrote



What the Business Consultant presented



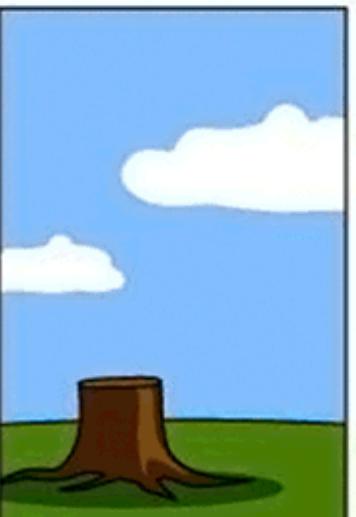
How the Project was documented



What Operations installed



How the Customer was billed



How the Solution was supported



What the Customer really needed

2. Lenguaje ubicuo – Definición

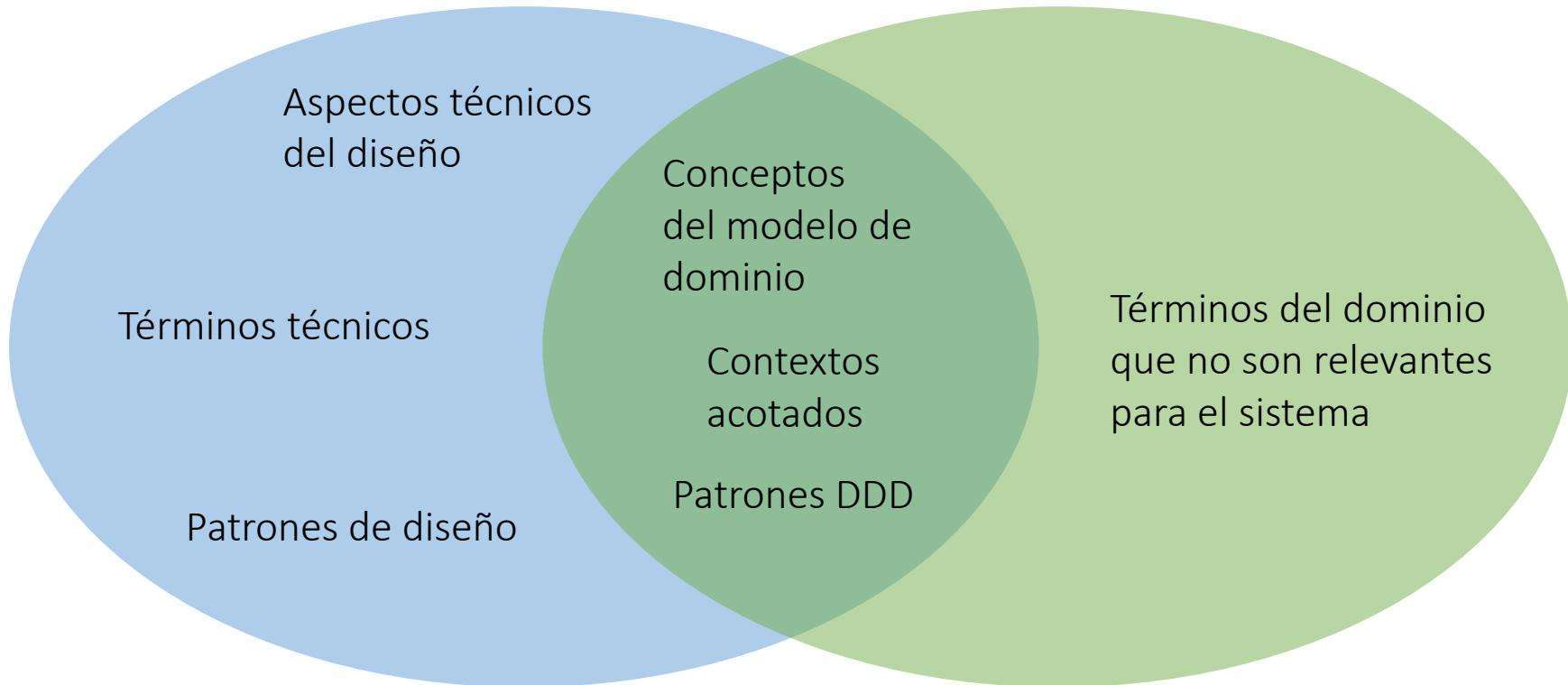
El **Lenguaje ubicuo** al conjunto de conceptos y vocabulario que se comparte entre todos los **stakeholders** del proyecto.

Define el modelo mental compartido del proyecto.

Motivación

- Expertos del dominio no entienden el lenguaje técnico.
- Los desarrolladores tienden a *tecnificar* los conceptos.
- El juego del teléfono roto
hay que traducir de unos a otros los conceptos y se pierde el significado original.

2. Lenguaje ubicuo – The sweet spot



El **sweet spot** es cuando el modelo es lo bastante cercano al negocio para que el experto lo entienda, y lo bastante preciso para que el desarrollador lo implemente.

2. Lenguaje ubicuo – ¿Qué incluye?

Representado por un modelo de dominio

¿Qué incluye el modelo de dominio?

- Diagramas UML (clases, interacción, objetos)
- Escenarios.
 - Con representaciones visuales específicas del dominio
- Explicaciones textuales.

2. Lenguaje ubicuo – ¿Pero qué es un modelo?

Un **modelo** es una simplificación de la realidad, en el sentido de que los detalles irrelevantes se ignoran, pero centrándose en los aspectos que interesan para resolver un problema particular.

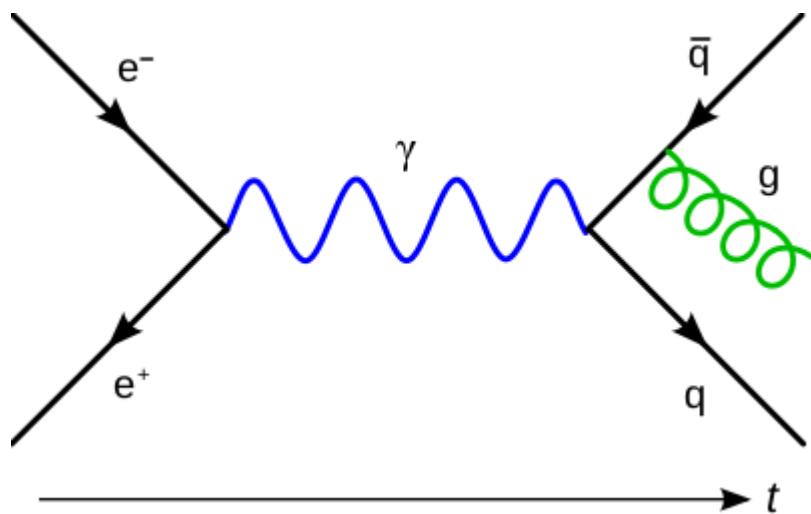
- Dada una tarea, un modelo es útil si:
 - Contiene los detalles que necesitamos.
 - Omite los detalles que son irrelevantes.
- El modelo nos ayudará en ciertas tareas.
 - Pero no será útil para otras.
- Un modelo es una **abstracción**.



2. Lenguaje ubicuo – ¿Pero qué es un modelo?

Ejemplo: Diagrama de Feynmann

- Representación abstracta de la interacción de partículas subatómicas.
- Útil en física de partículas .
- Ayuda a razonar.



un electrón y un positrón se aniquilan, produciendo un fotón (representado por la onda sinusoidal azul) que se convierte en un par quark-antiquark, después de lo cual el antiquark irradia un gluón representado por la hélice verde).

* https://es.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_Feynman

2. Lenguaje ubicuo – Utilidad de los modelos

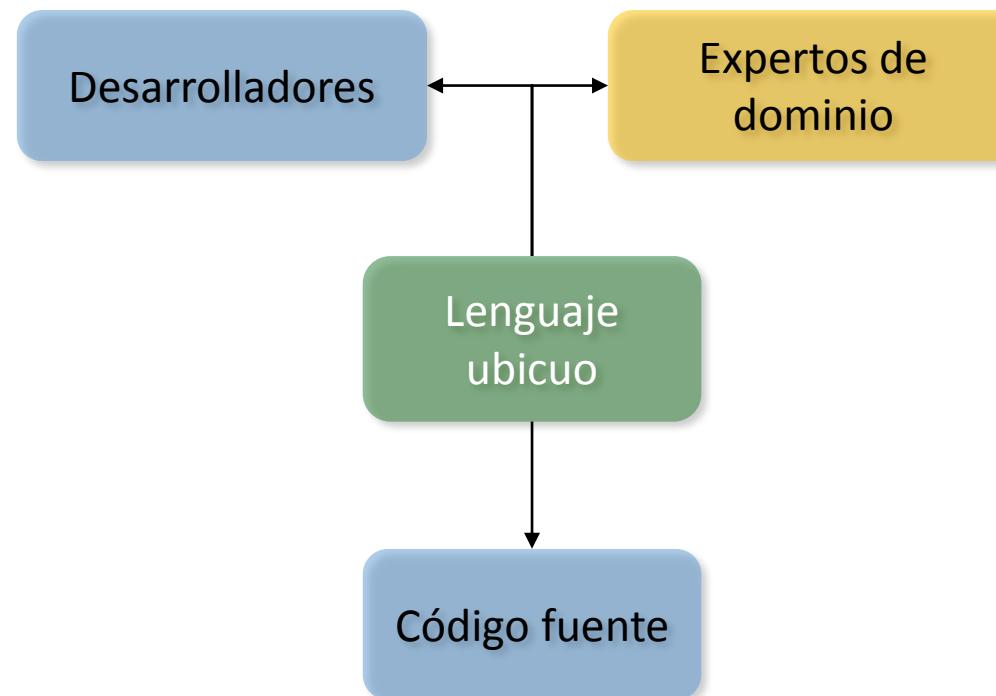
Para describir un sistema se utilizarán varios modelos.

Propósito de los modelos

- Ayudar a **entender** las características más destacadas del sistema.
- Facilitar la **comunicación** entre los diferentes *stakeholders*.
- Para poder **razonar** acerca de las características del diseño propuesto.
 - ¿Será suficientemente rápido?
 - ¿Cuánto costará?
- Pueden servir como **guía** para la implementación del sistema

2. Lenguaje ubicuo – ¿Qué incluye el lenguaje ubicuo?

- Facilita la comunicación entre desarrolladores y expertos de dominio.
- Proporciona nombres para las entidades del código fuente:
 - Clases, métodos, paquetes, APIs, etc.



2. Lenguaje ubicuo – Modelado de software

¿A qué nivel de abstracción debe estar el modelo de dominio?

El modelo debe servir tanto para análisis como para diseño

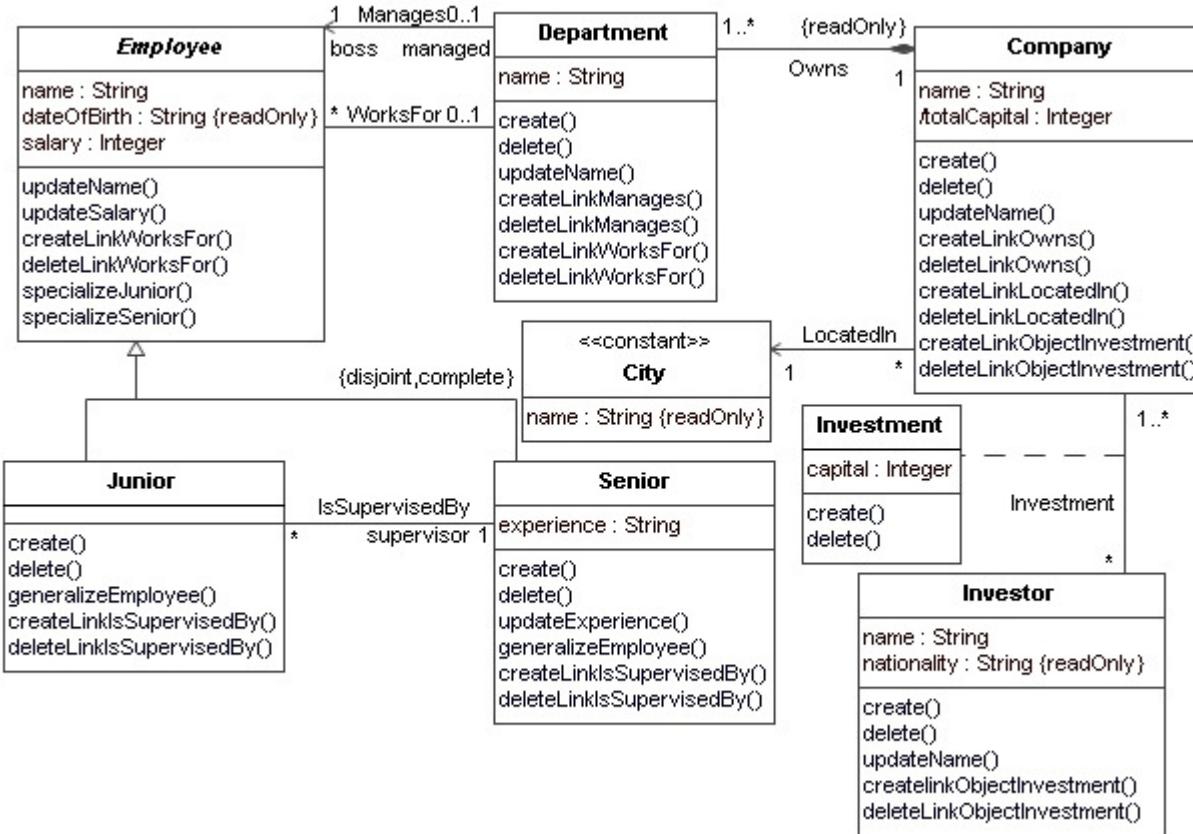
Lógica

Si el modelo unifica todo y está reflejado directamente en el software entonces no habrá malentendidos.



Cuando en DDD hablamos de modelo no estamos hablando de un modelo conceptual (¡eso es el lenguaje ubicuo!). Por modelo nos referimos a la intersección entre análisis y diseño que está representado en el código.

2. Lenguaje ubicuo – ¿Qué no queremos?



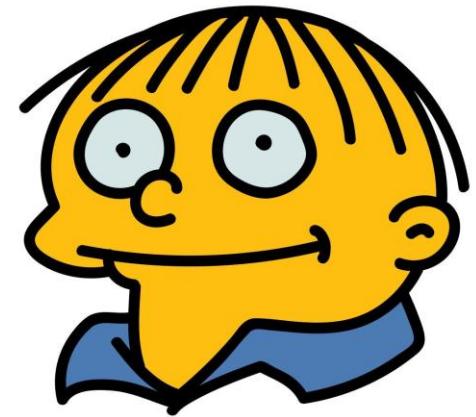
Para esto ya tenemos una sintaxis mucho mejor... ¡el código fuente!

2. Lenguaje ubicuo – Modelos ricos vs. anémicos

No todos los modelos representan igual de bien el dominio.

Un modelo anémico:

- Se limita a transportar datos.
- Tiene únicamente con getters y setters.
- Aporta lo peor de la OO (ej., complejidad en el mapping relacional) sin sus ventajas.



En DDD nos interesa que el modelo refleje el comportamiento del dominio.

2. Lenguaje ubicuo – Modelo anémico

```
public class Cuenta {  
    private String numero;  
    private double saldo;  
    ... getters/setters ...  
}  
  
public class ServicioCuenta {  
    public void retirar(Cuenta cuenta, double importe) {  
        checkArgument(importe > 0, "El importe debe ser positivo");  
        checkArgument(cuenta.getSaldo() >= importe, "Saldo insuficiente");  
        cuenta.setSaldo(cuenta.getSaldo() - importe);  
    }  
}
```



2. Lenguaje ubicuo – Bounded context

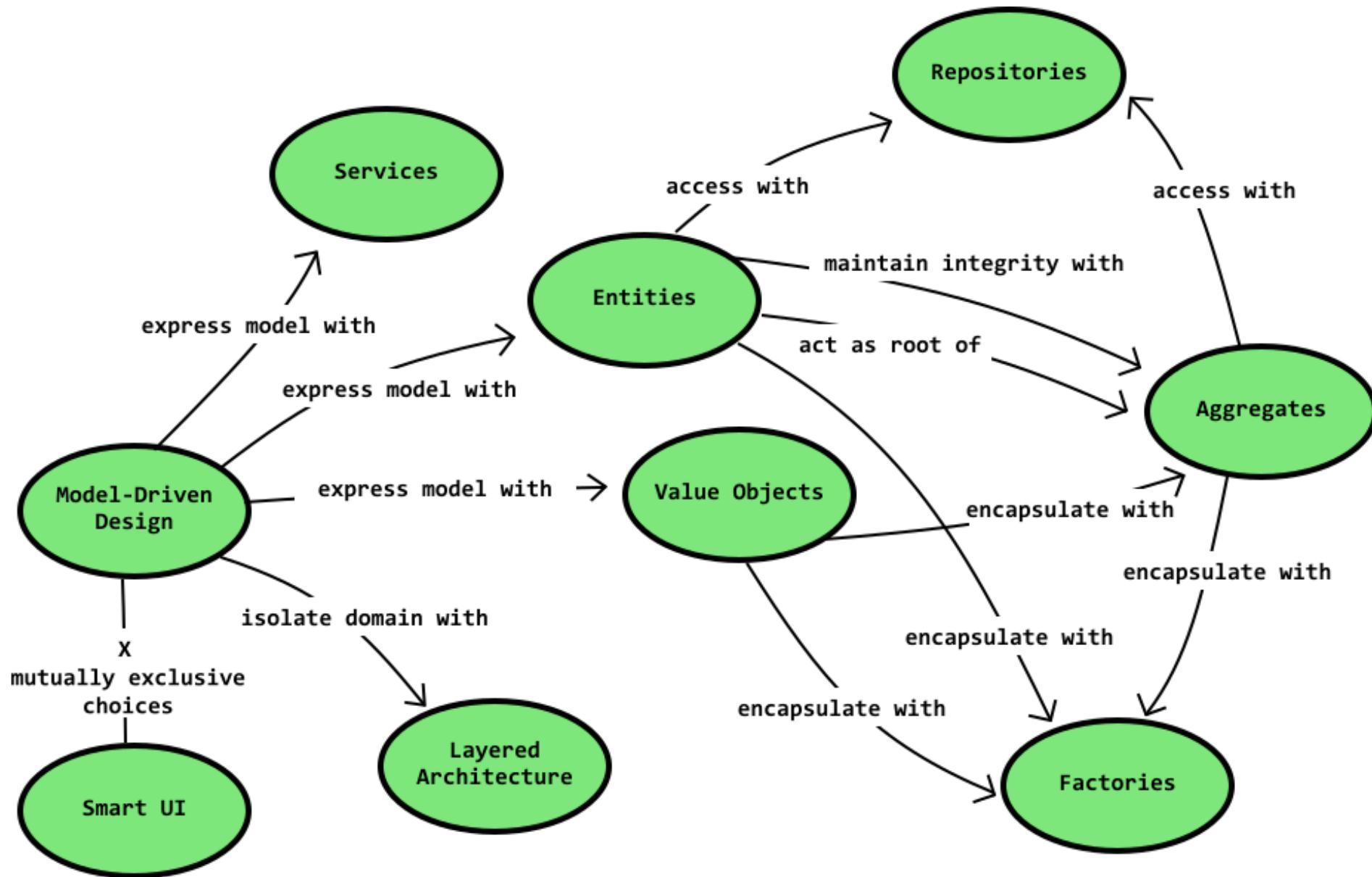
- Un **bounded context** delimita la aplicabilidad del lenguaje ubicuo
 - Los términos del modelo tienen un significado dentro de ese contexto
 - Se diseña el software para ese contexto.
 - Los módulos se comunicarán *mapeando* significados
- Ejemplo – [Tienda online](#)
 - Bounded context: Pedidos
 - Entidad **Pedido**
 - Una compra realizada por un cliente
 - Estados: pagada, cancelada
 - Bounded context: Envíos y logística
 - Entidad **Pedido**
 - Una petición para enviar productos
 - Estado: empaquetado, enviado, entregado

* En este curso asumiremos un solo *bounded context* para simplificar

3. Modelado de software

Un modelo representado en código

3. Modelado de software – Elementos de DDD



3. Modelado de software – Entidades

Una **entidad** es un objeto que se define principalmente por su identidad, en lugar de sus atributos o propiedades.

Ejemplos de entidades:

- Un usuario de una aplicación.
- Una empresa en un CRM.
- Un mensaje en un foro.

Una entidad se distingue por su identidad, no por sus atributos.

“Juan López Hernández”
DNI “28520584C”



“Juan López Hernández”
DNI “11320584C”

3. Modelado de software – Entidades – Identificadores

Identificadores naturales

- DNI.
- Correo electrónico.
- Número de la seguridad social.



Identificadores sintéticos

- Generados automáticamente con algún algoritmo.
 - UUID.
 - Autogenerado por la BD.
- Interno.
- Visibles para el usuario.
Número de seguimiento de un pedido.



3. Modelado de software – Objetos valor

Primitive Obsesión

es un *code smell* que aparece cuando se usan tipos primitivos para representar conceptos del dominio que tienen significado y reglas propias.

Consecuencias:

- Validaciones duplicadas y dispersas.
- Pérdida de significado en el modelo.
- Código más frágil y difícil de mantener.
- Reglas de negocio fuera del dominio.

String email vs **Email** email.

String iban vs **IBAN** iban.

double Price vs **Money** Price.

Si un dato tiene reglas, es un concepto del dominio.

3. Modelado de software – Objetos valor

Para evitar tratar conceptos del dominio como tipos primitivos, usamos objetos valor.

Un **objeto valor** (value object) representa un concepto de dominio sin identidad propia, definido por sus valores y sus reglas.

- Dos objetos valor son iguales si todos sus atributos son iguales.
- Son **inmutables**.
- Garantizan **invariantes** del dominio.
 - Los objetos valor incluyen validaciones sobre sus datos. Dirección, email, color, ...

3. Modelado de software – Objetos valor

```
public record Color(int rojo, int verde, int azul) {  
    // Validación en el constructor  
    public Color {  
        if (rojo < 0 || rojo > 255 ||  
            verde < 0 || verde > 255 ||  
            azul < 0 || azul > 255) {  
            throw new IllegalArgumentException(  
                "Valores deben estar entre 0 y 255");  
        }  
    }  
}
```

Invariante: un color RGB siempre tiene valores entre 0 y 255.

3. Modelado de software – Objetos valor

```
public record Money(BigDecimal amount, Currency currency) {  
  
    public Money {  
        if (amount.signum() < 0)  
            throw new IllegalArgumentException("Cantidad  
negativa");  
    }  
  
    public Money add(Money other) {  
        return new Money(amount.add(other.amount), currency);  
    }  
}
```

Inmutabilidad:

El método `add` no modifica `this`, devuelve un nuevo objeto `Money`.

3. Modelado de software – Objetos valor

```
public record Email(String value) {  
    public Email {  
        value = value.trim().toLowerCase();  
        if (!value.matches(".+@.+\\..+")) {  
            throw new IllegalArgumentException("Email inválido");  
        }  
    }  
}
```

Validación:

- La validación está dentro del objeto.
- El objeto, o nace válido o no nace.
- El sistema confía en el objeto.

3. Modelado de software – Objetos valor

```
public record VerifiedEmail(String value) {  
  
    public VerifiedEmail {  
        if (!value.matches(".+@.+\\..+")) {  
            throw new IllegalArgumentException("Email inválido");  
        }  
    }  
  
    public static VerifiedEmail from>Email email) {  
        return new VerifiedEmail(email.value());  
    }  
}
```

Modelado explícito del dominio.

- Evita combinaciones inválidas.
- Las reglas se cumplen por diseño.

3. Modelado de software – Entidades - Objetos valor

Las **entidades**:

- Se identifican por su **identidad**.
- **Cambian** a lo largo del tiempo.
- Contienen **lógica de negocio**.
- Protegen **invariantes globales**.

Los **objetos valor**:

- Se definen por su **valor**.
- Son **inmutables**.
- Modelan **conceptos de dominio**.
- Protegen **invariantes locales**.

3. Modelado de software – Servicios - Tipos



Servicios de dominio

- Modela lógica de negocio.
- Expresa acciones del dominio.
- No depende de frameworks ni infraestructura.



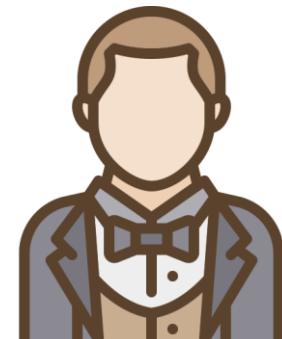
Servicios de aplicación

- Coordina casos de uso.
- Orquesta entidades y servicios del dominio.
- No contiene lógica de negocio compleja.



Servicios de infraestructura

- Implementa detalles técnicos.
- Acceso a BD, mensajería y APIs externas.
- Da soporte al resto del sistema.



3. Modelado de software – Servicios – Dominio

Un **servicio de dominio** representa operaciones o acciones importantes en el dominio que no encajan naturalmente en una entidad.

- Representan operaciones o acciones del dominio.
- Contiene lógica de negocio, no coordinación técnica.
- Sus parámetros son otros elementos del modelo.
- Son *stateless* (no mantienen estado interno entre invocaciones)
- No es un helper.
Se usa solo cuando la lógica no pertenece claramente a una entidad.

3. Modelado de software – Servicios – Dominio

```
public class ServicioDeContratacion {  
  
    public Contrato contratar (Cliente cliente, Plan plan) {  
  
        if (!cliente.puedeContratar(plan)) {  
            throw new ReglaDeNegocio("El cliente no puede  
contratar este plan");  
        }  
  
        if (!plan.estaDisponible()) {  
            throw new ReglaDeNegocio("El plan no está  
disponible");  
        }  
  
        return new Contrato(cliente, plan);  
    }  
}
```

Ejemplo

- Intervienen varias entidades: Cliente, Plan y Contrato.
- La lógica no pertenece solo a Cliente ni solo a Plan
- Modela una acción del dominio: contratar.

3. Modelado de software – Servicios – Dominio

```
public class CalculadorDePrecioPedido {  
  
    public Money calcularTotal(Pedido pedido) {  
        Money total = pedido.subtotal();  
  
        if (pedido.tieneDescuentoPorClienteFrecuente()) {  
            total = total.aplicarDescuento(0.10);  
        }  
  
        if (pedido.superaCantidadParaEnvioGratis()) {  
            total = total.sumar(Envio.GRATIS);  
        }  
  
        return total;  
    }  
}
```

Ejercicio

¿Qué problemas ves en este servicio?



3. Modelado de software – Servicios – Aplicación

Los **servicios de aplicación** orquestan elementos del modelo, transaccionalidad y otros servicios.

En ciertas arquitecturas, son “use cases”, “controladores”, etc.

Los servicios de aplicación:

- Actúan como un **orquestador de casos de uso**.
- Reciben un comando de un usuario o sistema externo.
- Coordinan entidades, servicios de dominio y repositorios.
- Controlan transacciones.
- No contienen lógica de negocio compleja.

Ejemplo:

`RegistrarUsuario, ConfirmarPago`

Posiblemente más
claro usar “UseCase”

3. Modelado de software – Servicios – Aplicación

```
public class PrestamoServicioAplicacion {  
    private LibroRepository repoLibros;  
    private UsuarioRepository repoUsuarios;  
  
    public void prestar(LibroId idLibro, UsuarioId idUsuario) {  
        var libro = repoLibros.findById(idLibro);  
        var usuario = repoUsuarios.findById(idUsuario);  
        Preconditions.checkNotNull(libro);  
        Preconditions.checkNotNull(usuario);  
        // Asociar usuario a prestamos. ¿Cómo?  
        // Regla de negocio: el usuario no puede tener más  
        // de 3 de libros ni estar sancionado.  
    }  
}
```

3. Modelado de software – Servicios – Aplicación

```
public class PrestamoServicioAplicacion {  
    private LibroRepository repoLibros;  
    private UsuarioRepository repoUsuarios;  
  
    public void prestar(LibroId idLibro, UsuarioId idUsuario) {  
        var libro = repoLibros.findById(idLibro);  
        var usuario = repoUsuarios.findById(idUsuario);  
        Preconditions.checkNotNull(libro);  
        Preconditions.checkNotNull(usuario);  
        // Asociar usuario a prestamos. ¿Cómo?  
        // Regla de negocio: el usuario no puede tener más  
        // de 3 de libros ni estar sancionado.  
    }  
}
```

```
    usuario.tomarPrestado(libro);
```

```
    if (reglaNegocioOk(libro, usuario)) {  
        var p = new Prestamo(libro, usuario);  
        repoPrestamos.save(p);  
    }
```

3. Modelado de software – Servicios - Infraestructura

Los **servicios de infraestructura** proporcionan **implementaciones técnicas** que el dominio y la aplicación necesitan para funcionar, pero no forman parte del negocio.

Características:

- Implementan detalles técnicos.
- Dependen de tecnologías externas.
- No contienen lógica de negocio.
- Dar soporte a los servicios de aplicación.

Ejemplos:

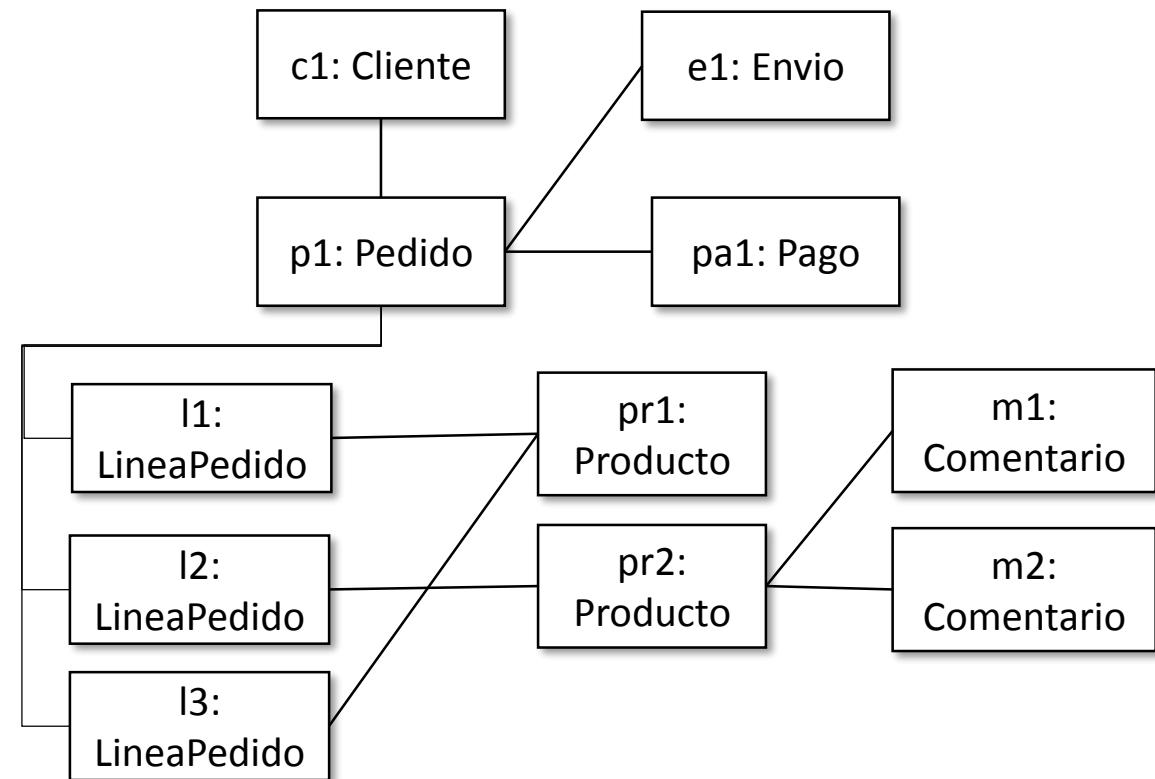
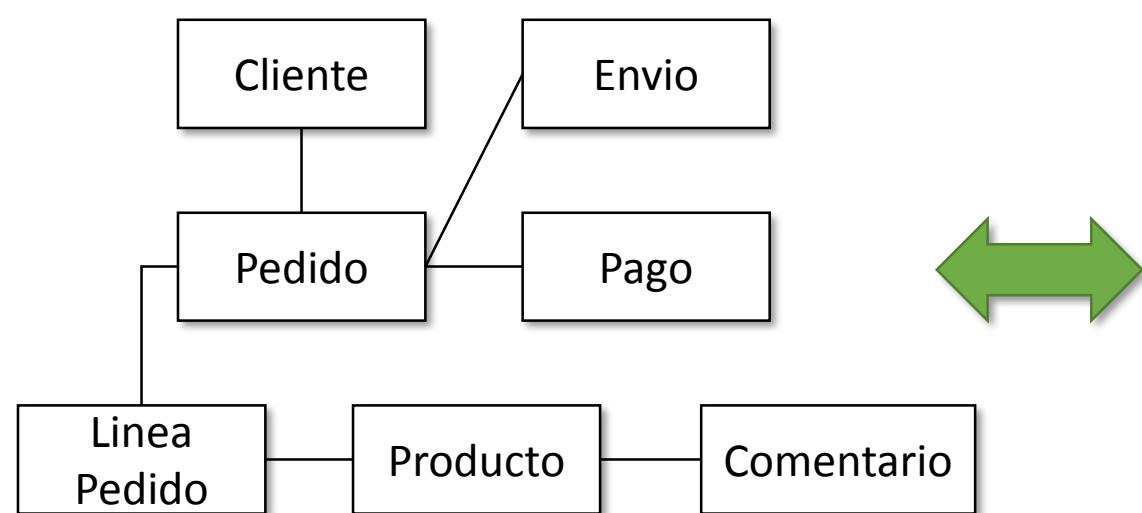
- Envío de e-mails.
- Persistencia.
- Mensajería.
- APIs externas.

3. Modelado de software – Agregados

Un modelo OO completo puede contener muchas clases.

No es viable manejar todos los objetos como “una sopa de objetos”

- Mantener la consistencia de todos los objetos es muy complicado.
- Big ball of mud.



3. Modelado de software – Agregados

Un **agregado** es un conjunto de objetos del dominio que se tratan como una unidad de consistencia, y cuya coherencia se protege mediante reglas del dominio.

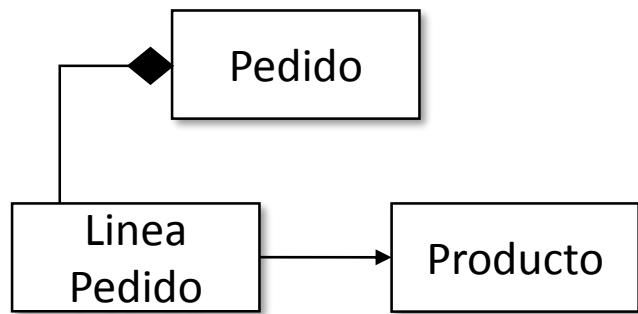
Un agregado:

- Protege invariantes que afectan a varios objetos.
- Tras una operación, el agregado debe estar en un estado válido.
- Garantiza la consistencia del agregado, no fuera.

3. Modelado de software – Agregados

Relación con la composición en UML

En UML, la **composición** (agregación fuerte) indica que el ciclo de vida del objetivo contenido depende del contenedor.



- ¿Si un pedido se borra, qué pasa con las líneas?
- ¿Y con los productos? ¿Y si un producto se borra?

3. Modelado de software – Consistencia

En sistemas reales, no todas las reglas del dominio requieren el mismo nivel de consistencia.

- **Consistencia fuerte o transaccional.**

Las invariantes deben cumplirse al finalizar la operación.

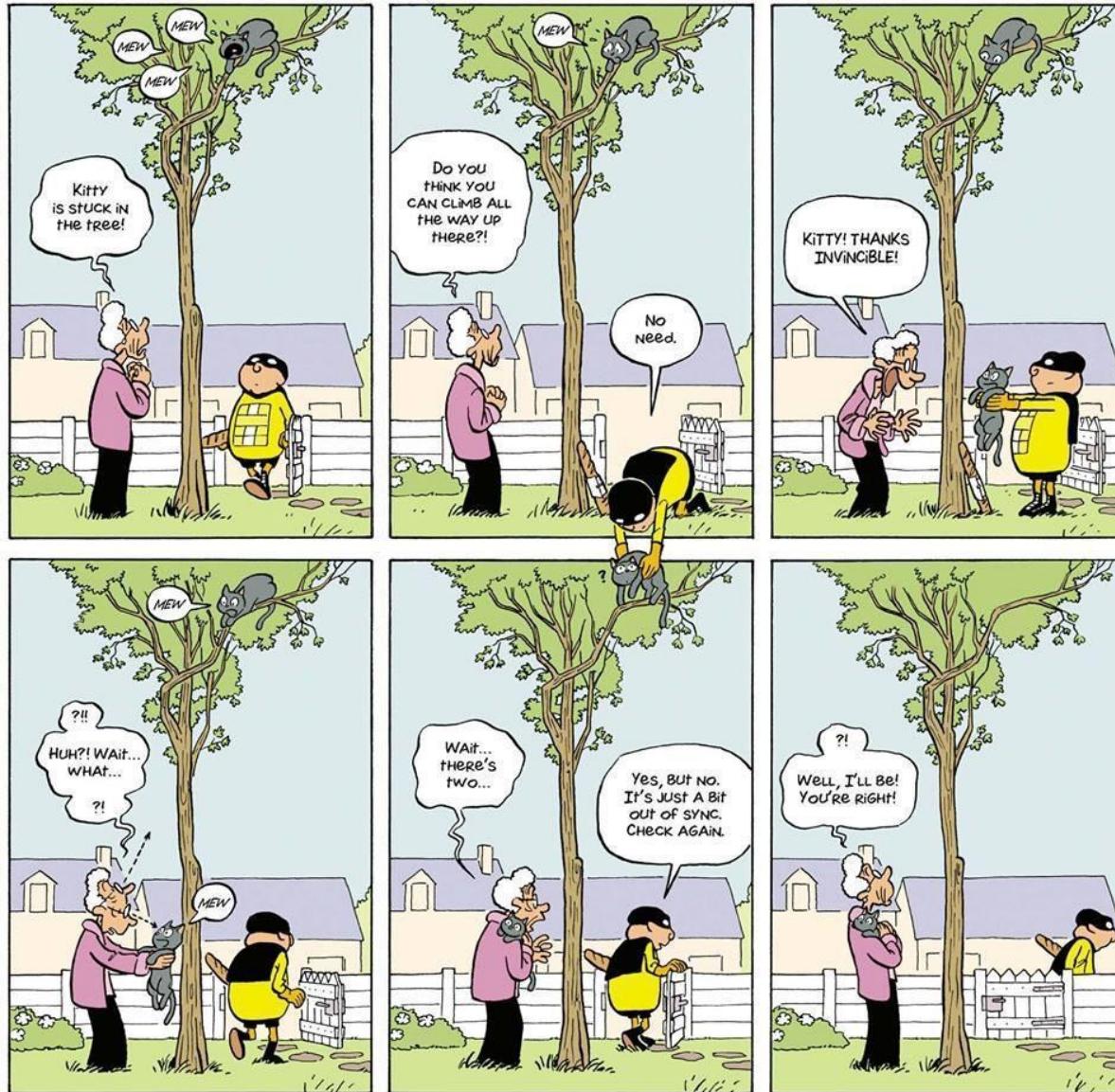
- Un pedido no puede tener líneas con cantidad negativa.
- El total del pedido debe coincidir con la suma de sus líneas.
- Una reserva no puede existir sin cliente.

- **Consistencia eventual.**

Las invariantes pueden cumplirse con el tiempo, de forma asíncrona.

- El stock global se actualiza después de confirmar el pedido.
- El e-mail de confirmación se envía tras crear el pedido.

3. Modelado de software – Consistencia eventual



3. Modelado de software – Agregados - Reglas

Cada agregado tiene una raíz (**Aggregate Root**).

- Es la única entidad que puede ser referenciada desde fuera del agregado.
- Todas las operaciones se realizan a través de la raíz, que define la API del agregado.
- Los invariantes del agregado se garantizan al final de cada operación que afecta al agregado.
- Las invariantes que deben cumplirse “siempre” deben estar dentro del mismo agregado.
- Entre agregados solo existe consistencia eventual.
- Normalmente existe un repositorio por agregado.

3. Modelado de software – Factoría

Una **factoría** se encarga de crear instancias de objetos complejos, garantizando que se cumplen todos los invariantes.

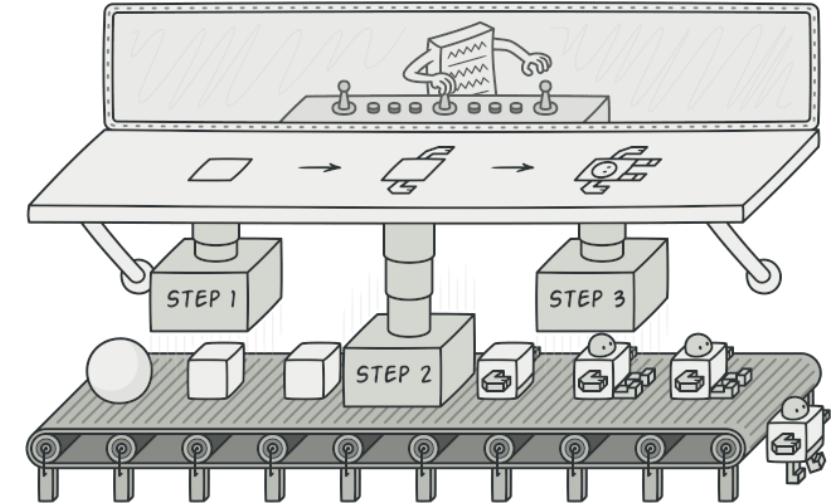
- Utilización de los patrones de creación.
 - Método factoría.
 - Factoría abstracta.
 - Builder.
- Relacionado con el patrón GRASP.



3. Modelado de software – Patrón Builder

Problema con los objetos complejos

- Requieren validaciones complejas.
- No se pueden crear “de golpe” con un constructor.
- Los constructores largos son difíciles de leer.
- Permiten estados inválidos.
- Rompen encapsulación.



Idea del patrón Builder

Separar la construcción de un objeto de su representación final.

- Guía el proceso de creación paso a paso.
- Valida antes de crear el objeto final
- Garantiza que el objeto nace válido

3. Modelado de software – Repositorio

Un repositorio representa la ficción de una colección de objetos del dominio, proporcionando métodos para recuperarlos y persistirlos, ocultando los detalles técnicos.

- **Un repositorio por cada agregado**
Se trabaja siempre a nivel de Aggregate Root.
- **Mapea** identificadores a objetos del dominio.
Pedidold → Pedido
- **Oculta** la persistencia al dominio.
BD, ORM, SQL, etc. no aparecen en el modelo.

4. Eventos de dominio

Comunicar elementos del modelo

4. Eventos de dominio – Definición

Un **evento de dominio** representa **algo importante que ha ocurrido en el dominio** y que otros componentes pueden necesitar conocer.

- Describe hechos pasados, no acciones futuras.
- Normalmente se nombra en pasado
PedidoConfirmado, PagoAceptado, UsuarioRegistrado
- Se expresa en lenguaje del dominio.
- Es inmutable.

4. Eventos de dominio – ¿Dónde viven?

Los **eventos de dominio** nacen dentro de un **agregado** cuando se cumple una regla de negocio relevante.

- El Aggregate Root decide cuándo lanzar el evento.
- El Aggregate Root garantiza que los invariantes se cumplen antes del evento.
- El evento se produce al final de una operación válida.

4. Eventos de dominio – ¿Para qué se usan?

Los **eventos de dominio** se usan para:

- Notificar a otros agregados.
- Desencadenar procesos secundarios.
- Integrarse con otros sistemas.
- Desacoplar lógica.

Ejemplos:

PedidoConfirmado → EnviarEmail, IniciarEnvío, GenerarFactura, ...

UsuarioRegistrado → CrearPerfil, EnviarBienvenida, ...

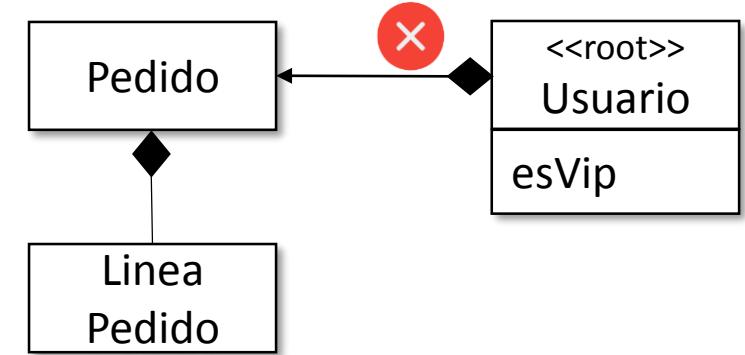
4. Eventos de dominio – Ejemplo

Regla de negocio

Un pedido con más de 100 ítems convierte al cliente en VIP.

Preguntas

1. ¿Es el **usuario** un agregado que contiene **pedidos**?
 - Un usuario puede tener muchos pedidos.
 - Esto genera agregados muy grandes.
 - Mala escalabilidad y acoplamiento.
2. ¿Implementamos la regla de negocio en un servicio?
 - Implica modificar otro agregado directamente.
 - Regla: no modificar dos agregados en la misma transacción



```
... manejo del pedido...
if (pedido.size() > 100) {
    var u = repoUsuarios.findById(uId);
    u.setVip(true);
    repoUsuarios.save(u);
}
```

Lo que realmente necesitamos es consistencia eventual.

No es crítico que la regla de negocio se aplique de forma inmediata

4. Eventos de dominio – Ejemplo

Regla de negocio

Un pedido con más de 100 ítems convierte al cliente en VIP.

¿Dónde se genera el evento?

- Dentro del agregado Pedido.
- En el momento en el que se cumple la condición.

```
... manejo del pedido...
if (pedido.size() > 100) {
    registrarEvento(new
PedidoConMasDe100Items(idPedido, idCliente));
}
```

¿Quién reacciona al evento?

- Un listener externo al agregado.
- Puede modificar otro agregado.

```
on (PedidoConMasDe100Items e) {
    Usuario u = repoUsuarios.findById(e.idCliente());
    u.marcarComoVip();
    repoUsuarios.save(u);
}
```

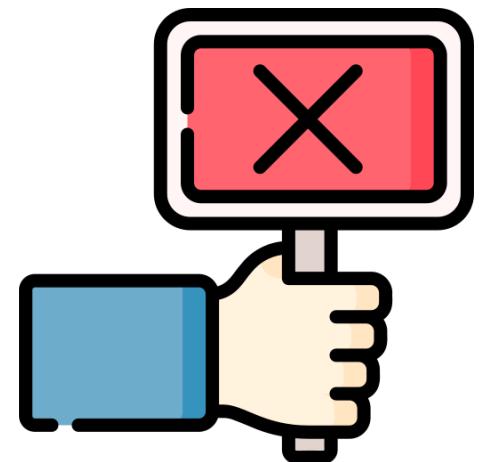
4. Eventos de dominio – ¿Cuándo se usan?

- Ocurre algo **relevante** en el negocio.
Pedido confirmado, usuario bloqueado, pago rechazado...
- La reacción **no necesita ser inmediata**.
Consistencia eventual es aceptable.
- La lógica **afecta a otros agregados**.
Evita referencias directas entre agregados.
- Quieres **desacoplar el modelo**.
El agregado no sabe quién reaccionará.
- El hecho es algo que el negocio podría decir en voz alta.
Cuando pasa X, entonces Y.



4. Eventos de dominio – ¿Cuándo NO se usan?

- La **regla** debe cumplirse **siempre** y de forma **inmediata**.
Invariantes fuertes → mismo agregado.
- La lógica pertenece claramente a **una entidad**.
Mejor un método del agregado.
- Solo quieres **reutilizar código**.
Recuerda: Un evento no es un helper.
- Es un **detalle técnico**.
Logs, métricas, cache, emails
- Complica innecesariamente el modelo.



Bibliografía

- Domain-Driven Design: Tackling Complexity in the Heart of Software. 2003. Eric Evans.
- Implementing Domain-Driven Design. 2013. Vernon Vaughn.
- Learning Domain-Driven Design: Aligning Software Architecture and Business Strategy. 2021. Vladik Khononov
- DDD. Marco Tulio Valente.
 - <https://softengbook.org/articles/ddd>