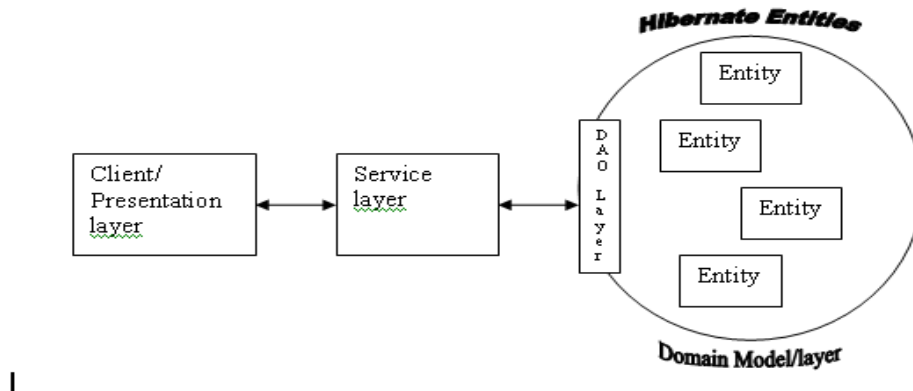


## ***Domain Driver Design – Entity***

Multe obiecte nu sunt definite în mod fundamental prin atributele lor, ci mai degrabă printr-un fir de continuitate și identitate.



De exemplu, iau în considerare un concept al unei persoane. Dacă am două obiecte Personale, cu același Nume, sunt aceeași persoană? Ex: Popescu Andrei de la Cluj și Popescu Andrei de la Timișoara.

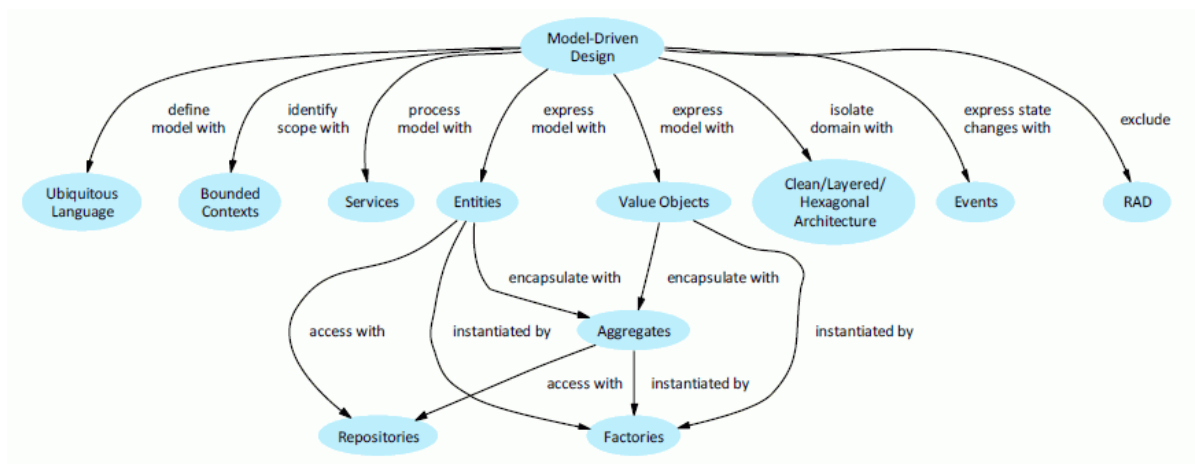
O Persoană este identificată prin mai multe atribute, cum ar fi numele, adresa, numerele de telefon etc. O persoană are o identitate unică ce se manifestă în mod diferit în diferite sisteme. Fiecare sistem are propriile atribute cu care se ocupă, dar persoana este întotdeauna aceeași entitate (nu clasă, este diferită).

Dacă două instanțe ale aceluiași obiect au valori de atribut diferite, dar aceeași valoare de identitate, aceștia sunt aceeași entitate?

Dacă răspunsul este "da" și îmi pasă de o identitate, atunci clasa este într-adevăr o entitate. Modifică entități cu obiecte de referință (clase) și le dau o identitate surogat. În plus, modelul meu trebuie să includă ceea ce înseamnă să aibă aceeași identitate. Asta înseamnă "egal", care se uita numai la identitate și nu la atribute.

Modelarea obiectelor este complexă așa cum este. Invarianții trebuie să fie aplicați nu numai într-o entitate, ci și în toate entitățile la care se face referire, de asemenea. Acest lucru devine greu de întreținut și rapid.

Agregatele trasează o limită în jurul uneia sau mai multor entități. Un Agregat impune invarianți pentru toate Entitățile sale pentru orice operație pe care o susține. Fiecare Agregat are o Entitate rădăcină, singurul membru al agregatului, pe care orice obiect din afara agregatului poate să dea o referință.



Regulile pe care trebuie să le impunem includ:

- Entitatea rădăcină are identitate globală și, în cele din urmă, este responsabilă pentru verificarea invarianțelor
- Entitățile rădăcinilor au identitate globală. Entitățile din interiorul graniței au identitate locală, unică numai în cadrul Agregatului.
- Nimic din afara graniței agregatei nu poate face referire la nimic din interior decât la entitatea rădăcină. Entitatea rădăcină poate să transmită trimiteri la Entitățile interne altor obiecte, dar le poate folosi numai temporar (într-o singură metodă sau bloc).
- Numai rădăcinile agregate pot fi obținute direct cu interogări de bază de date. Orice altceva trebuie făcut prin traversal.
- Obiectele din agregat pot face trimiteri la alte rădăcini agregate
- O operație de ștergere trebuie să înlăture totul în limita agregate în același timp
- Atunci când este comisă o schimbare a oricărui obiect din granița Agregatului, toți invarianții întregului agregat trebuie satisfăcuți.

Pentru a simplifica modelul nostru, vom folosi agregatele și rădăcinile, aplicând invarianți la fiecare operațiune.

Atunci când obiectele de valoare persistă într-o bază de date relațională Câmpurile de obiecte cu valori inline din tabelul entităților, un design simplu care sprijină și refactorizarea obiectelor de valoare de la o entitate.

Entitățile și Obiectele de Valoare sunt doar o felie în lumea DDD, însă este concept de bază pe care se bazează multe alte idei.