Programación Reactiva from Zero to (Almost) Hero

Modelo Reactivo

Paradigma de programación *asíncrona*, *concurrente* (y *distribuida*) que surge como alternativa a las limitaciones del modelo de concurrencia tradicional basado en hilos

Estado Inmutable compartido

Deadlocks

Race Conditions

Modelo Reactivo

2013 -> manifiesto reactivo -> aplicaciones concurrentes, asíncronas y distribuidas - > modelos de actores (Akka)

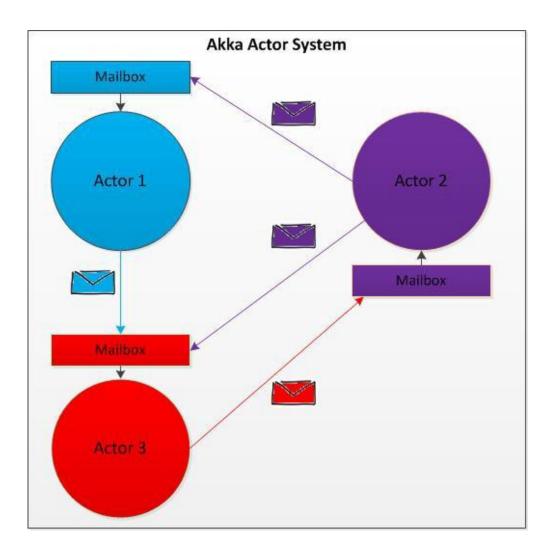
Reactive Manifesto



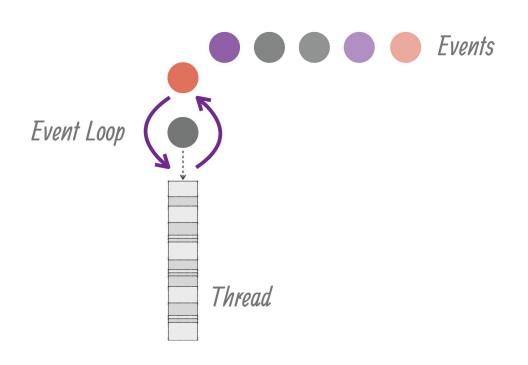
Reactive Traits

- Responsive -> Reacciona al usuario -> El sistema responde siempre de "manera amigable" -> tiempos de respuesta
- Elastic -> Reacciona ante la carga -> aumenta o disminuye recursos para atender peticiones -> no puntos de contención -> 0 cuellos de botella -> Única Responsabilidad
- Resilent -> Reacciona ante el fallo -> replicación, contención, aislamiento, delegación -> el sistema afectado es capaz de fallar y recuperarse sin afectar al resto.
- Message Driven -> Reacciona a Eventos -> Asincronía, desacoplamiento ->
 delegación de errores como mensaje -> gestion de carga, control del flujo en
 Colas de Sistema -> Mecanismo de Backpressure



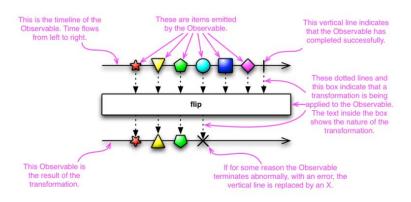




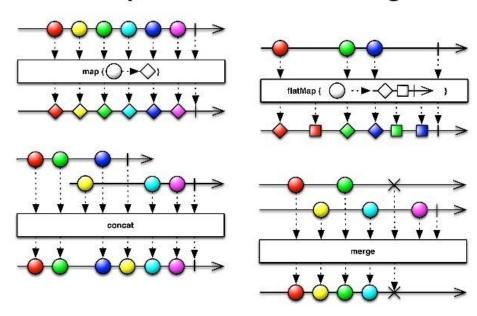


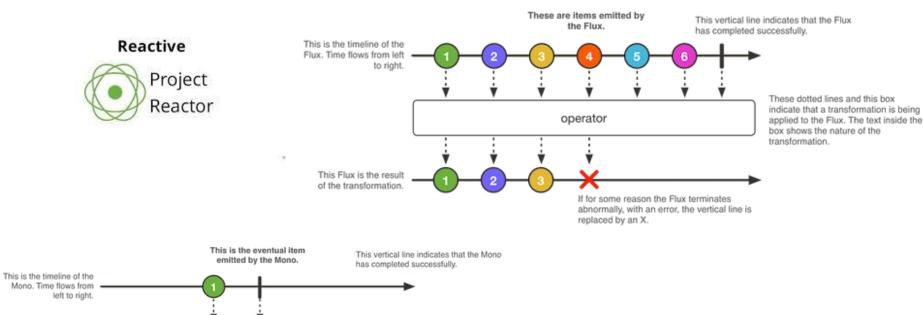


Marble Diagrams



RxJava operations as marble diagrams





Mono. Time flows from left to right.

Operator

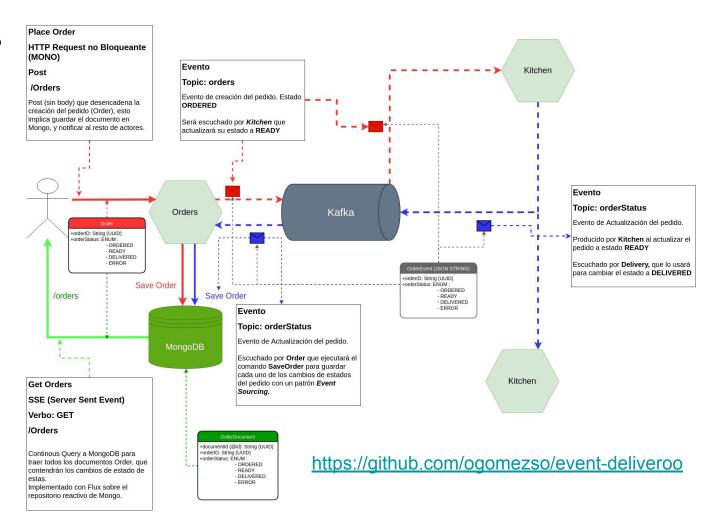
These dotted lines and this box indicate that a transformation is being applied to the Mono. The text inside the box shows the nature of the transformation.

If for some reason the Mono terminates abnormally, with an error, the vertical line is replaced by an X.

Qué haremos







Que usaremos

