## Vortrag TH-Rosenheim

2024-01-17

# Über mich

Florian.wachs@live.de

Github: florianwachs

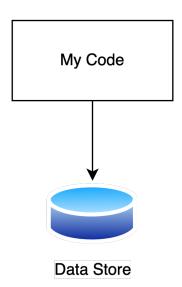
## DISCLAIMER

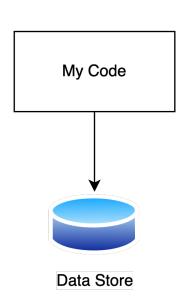
## Moderne C# Features

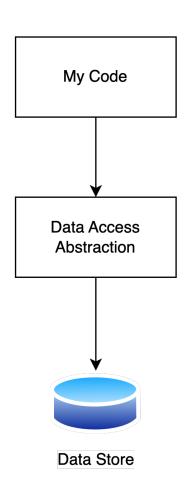
#### Modern C# Features

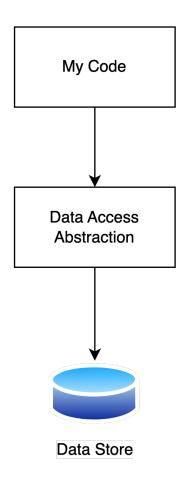
- TimeProvider
- Init Properties
- Raw String Literals
- Primary Constructor
- Records
- Collection Expressions
- Switch Expressions
- Pattern Matching

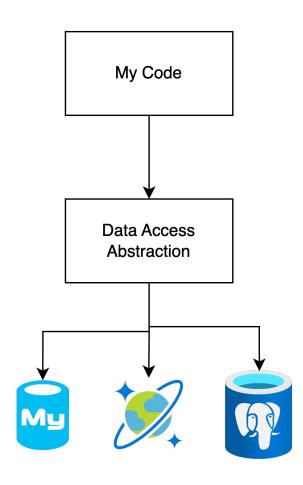
## Patterns and Concepts











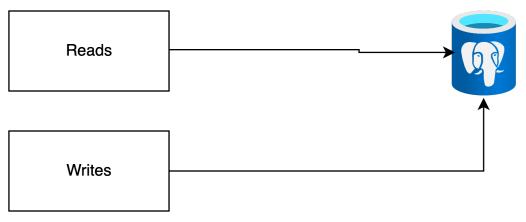


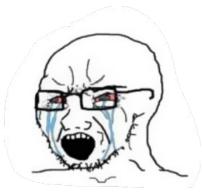


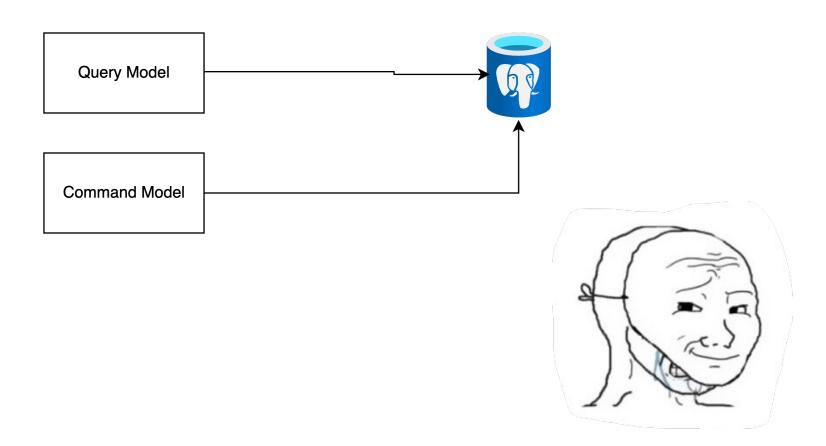
# Result Object

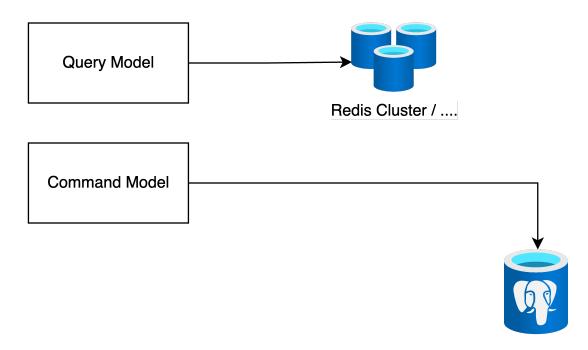
Option / Maybe

Command Query Responsibility Segregation









## Mediator

Zahnpasta added

Rasierschaum added

Macbook added

Macbook removed

Zahnpasta removed

Cart Id	Product Id	Amount
1	3994	1

Zahnpasta added

Rasierschaum added

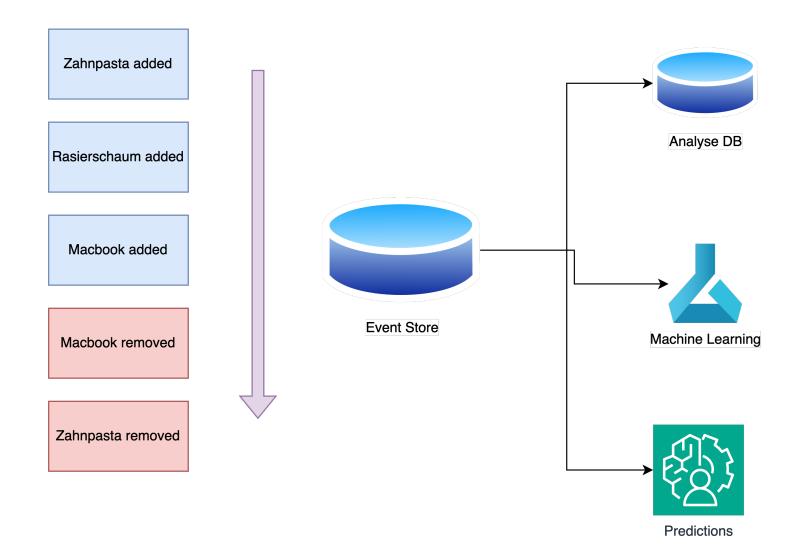
Macbook added

Macbook removed

Zahnpasta removed



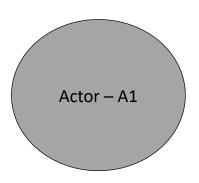
**Event Store** 

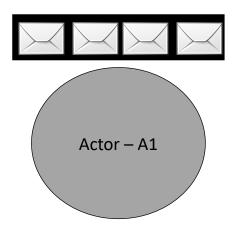


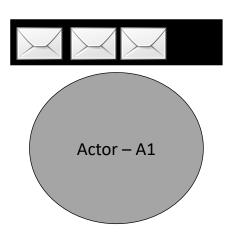
Youtube Videos:

Let's build event store in one hour! - Oskar Dudycz - NDC Oslo 2022 Greg Young — Event Sourcing

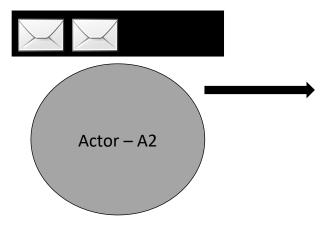
## Actors



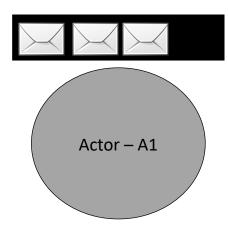




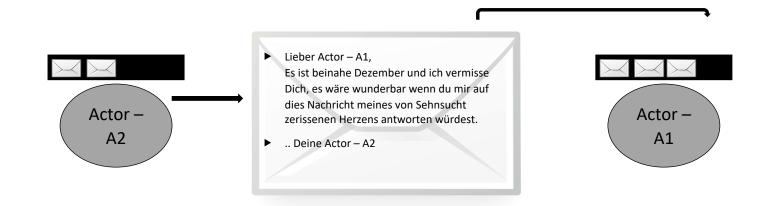
- ► Lieber Actor A1, Es ist beinahe Dezember und ich vermisse Dich, es wäre wunderbar wenn du mir auf dies Nachricht meines von Sehnsucht zerissenen Herzens antworten würdest.
- ► .. Deine Actor A2



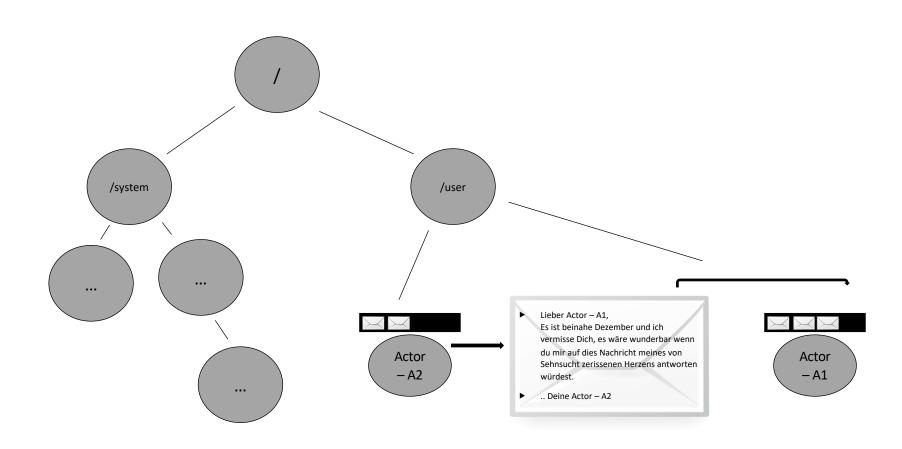
- ► Lieber Actor A1, Es ist beinahe Dezember und ich vermisse Dich, es wäre wunderbar wenn du mir auf dies Nachricht meines von Sehnsucht zerissenen Herzens antworten würdest.
- ► .. Deine Actor A2



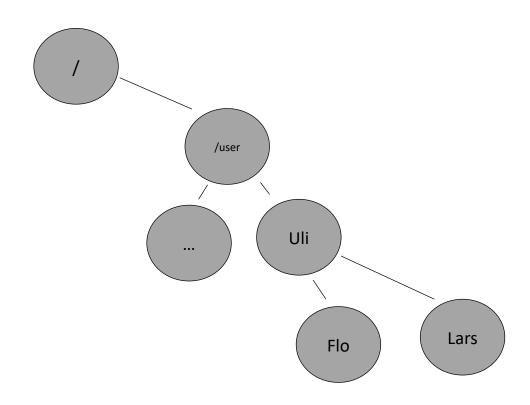
### Was ist ein Aktorsystem?



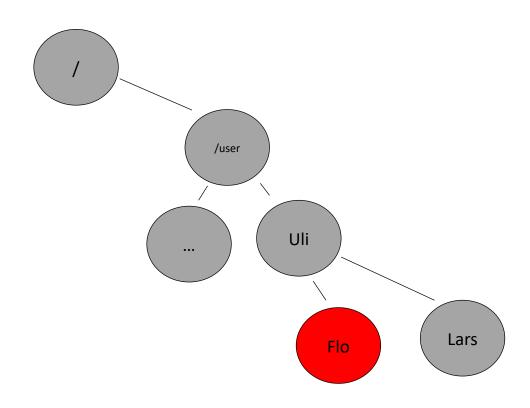
### Was ist ein Aktorsystem?



#### Was ist ein Error-Kernel?



#### Was ist ein Error-Kernel?



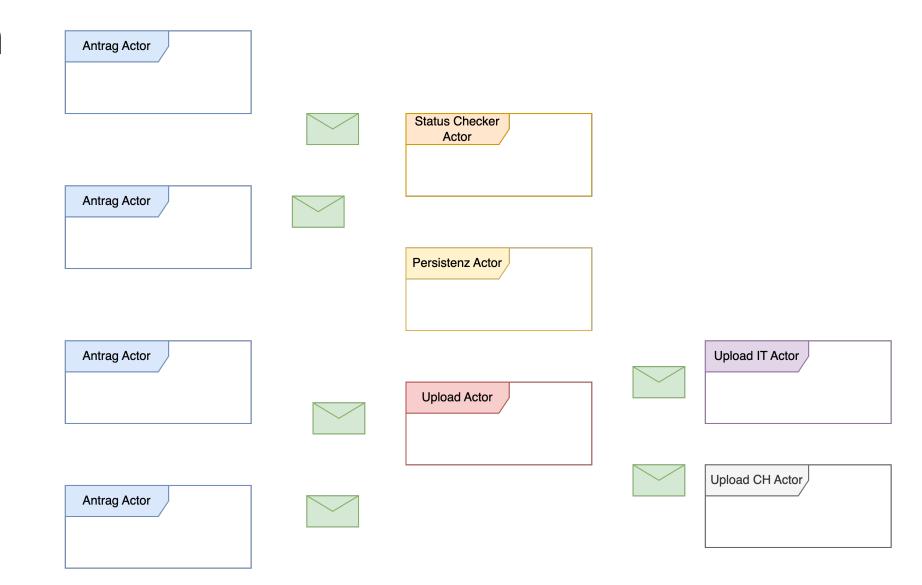
#### Aktor

- Eigenständige Komponente innerhalb eines Aktorsystems
- Kommunikation ausschließlich über Nachrichten die zwischen Aktoren verschickt werden (kein "Public State")
- Nachrichten gehen in der Mailbox ein und werden sequentiell verarbeitet
- Keine Nebenläufigkeit innerhalb des Aktors

### Aktorsystem

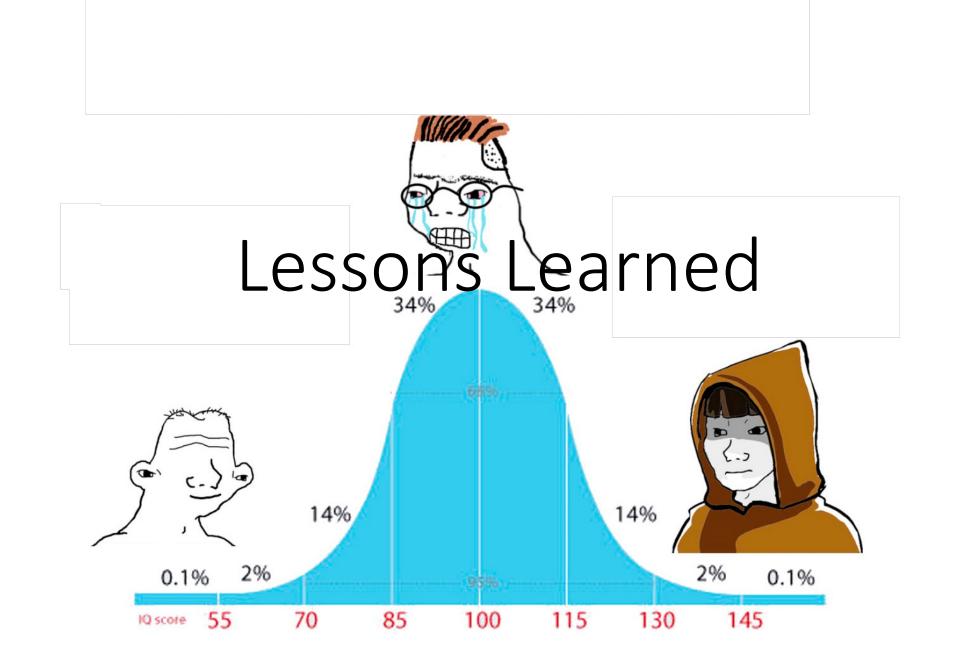
- Kontext in dem Aktoren ausgeführt werden
- Kümmert sich um das Scheduling der Nachrichtenverarbeitung
- Kann sich über Rechnergrenzen hinweg erstrecken (Cluster)
- Jeder Aktor erhält eine eindeutige Adresse
- Stellt weitere Dienste bereit, z.B. Lokalisierung, Error-Handling, Logging, Scheduling, Dead-Letter-Queue, Persistenz,...

#### Aktoren



#### Aktoren mit dotnet

- Akka.NET Documentation | Akka.NET Documentation (getakka.net)
- Proto.Actor
- dotnet/orleans: Cloud Native application framework for .NET (github.com) (Virtual Actors)
- <u>Dapr Distributed Application Runtime</u>



When I look around now, I see a lot of people using mocks to replace all their dependencies. My concern is that they will begin to hit the Fragile Test issues that mocks present. Gerard Meszaros identifies the issues we hit as two specific smells:

Overspecified Software and Behavior Sensitivity.

http://codebetter.com/iancooper/2007/12/19/mocks-and-the-dangers-of-overspecified-software/

Refactoring (noun): a change made to the internal structure of software to make it easier to understand and cheaper to modify without changing its observable behavior.

https://martinfowler.com/bliki/DefinitionOfRefactoring.html

If the program's **behavior is stable** from an observer's perspective, **no tests should change**.

https://medium.com/@kentbeck\_7670/programmer-test-principles-d01c064d7934

• "The Trigger for a new test is new behavior"

# Diagrams as Code

### Diagrams as Code

- Mermaid | Diagramming and charting tool
- https://www.plantuml.com/
- The C4 model for visualising software architecture
  - https://structurizr.com/

#### Lessons Learned

- Soft Skills
- PKIM
- "echte" DB für Integrationtests
- Es ist Ok JSON in einer SQL DB zu speichern
- Testing erlaubt schnellere Softwareentwicklung
- eine funktionale und eine objektorientierte Sprache lernen
- Vom Code anderer Lernen
- API für UI und Automations sind verschieden
- Es muss nicht immer eine SPA sein (HTMX...)
- Nicht jedem Trend "blind" nachlaufen (GraphQL, Microservices, …)

## Vielen Dank!