



Giả sử Larry request 1 task tốn rất nhiều thời gian:

- Nếu là sync code >> phải đợi task đó xong thì các user khác mới có thể tiếp tục sử dụng >> waste of time

Nhưng với Event Loop (async):

- Khi user request 1 task >> sẽ register cb chứ không execute ngay lập tức.
- Khi operation hoàn thành rồi sẽ đc cb sẽ đc execs

>> nhờ có event loop, mà chúng ta có thể offload some time-consuming operations