

INTRODUCCIÓN

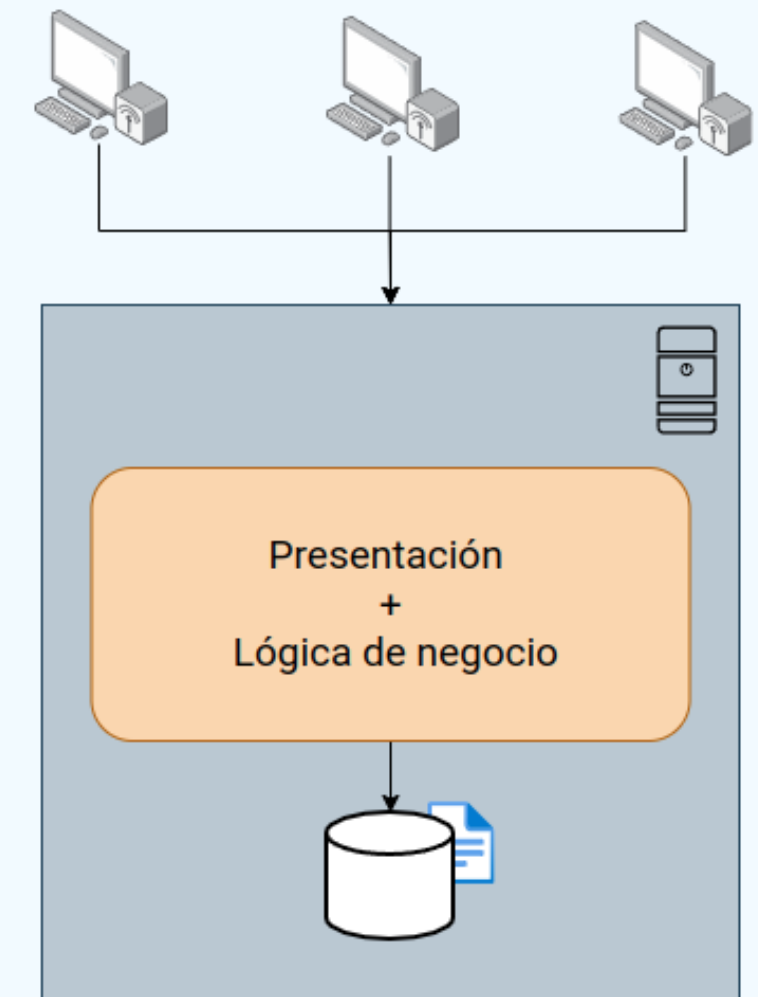
INTRODUCCIÓN AL CURSO

Daniel Blanco Calviño

ARQUITECTURA CONVENCIONAL

Forma convencional de organizar el software.

- **Monolitos.**
- **Desestructurado y difícil de mantener.**
- Modelos muy **dependientes del diseño de base de datos.**
- Muy **poca organización.**



DOMAIN DRIVEN DESIGN

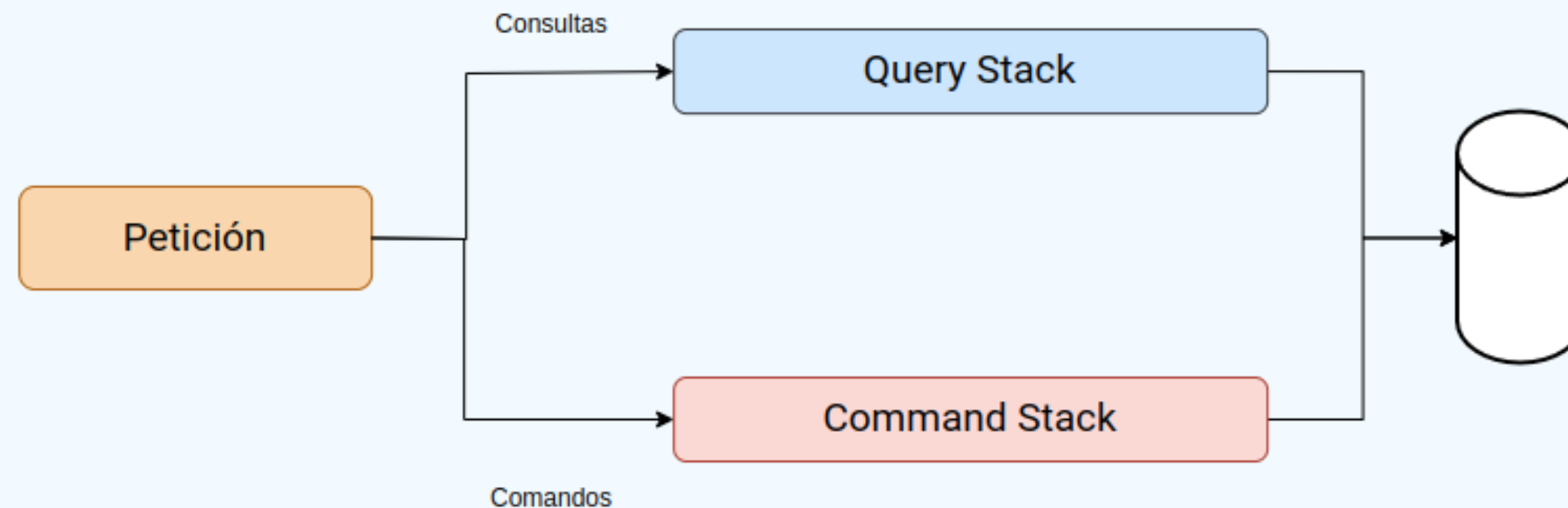
Nueva forma de organizar el modelo y la lógica de negocio **guiado por el dominio**.

- Énfasis en entender perfectamente el dominio con el que tratamos.
- Entidades de dominio:
 - **Datos.**
 - **Comportamiento.**
- Agnóstico del modelo de datos.
- Más lento para empezar un proyecto, **mucho mejor a largo plazo.**

COMMAND QUERY RESPONSIBILITY SEGREGATION

Estructuras independientes para las escrituras y las lecturas.

- **Query:** Acción que no modifica el estado actual del sistema.
- **Command:** Acción que sí modifica el estado actual del sistema.
- Diferentes módulos, modelo e incluso bases de datos para las lecturas y escrituras.
- Interesante cuando **tratamos de forma muy distinta los datos** al modificarlos que al consultarlos.



EVENTOS

Event Driven Design

- Producción y reacción a eventos.
- Tratamiento de acciones de **forma asíncrona**.
- La parte que produce y la parte que consume están desacopladas.

Event Sourcing

- Los **cambios** en el sistema se almacenan como **eventos** en BBDD.
- Estado Actual = **repetición de eventos** desde un punto en el pasado.
- Ideal para saber el estado exacto en un momento en el pasado.

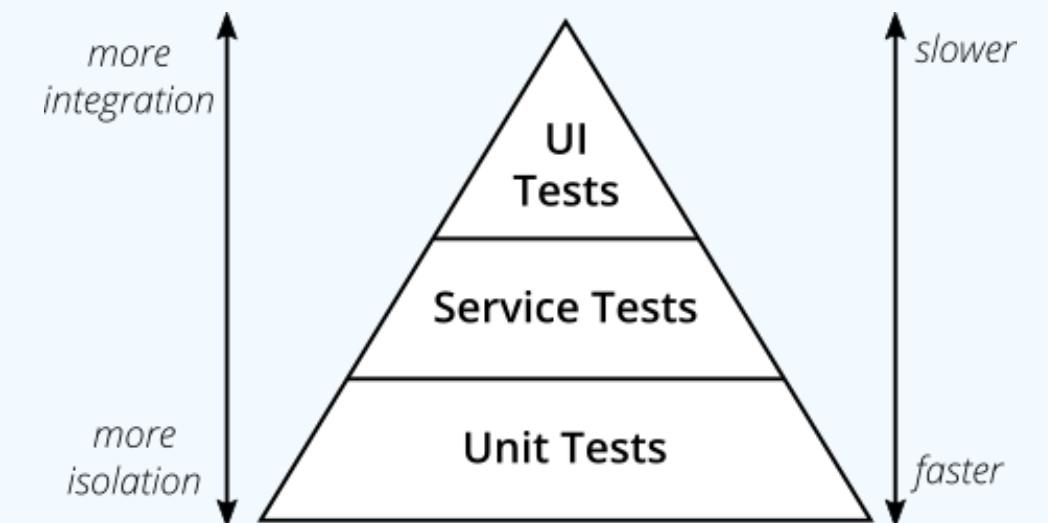
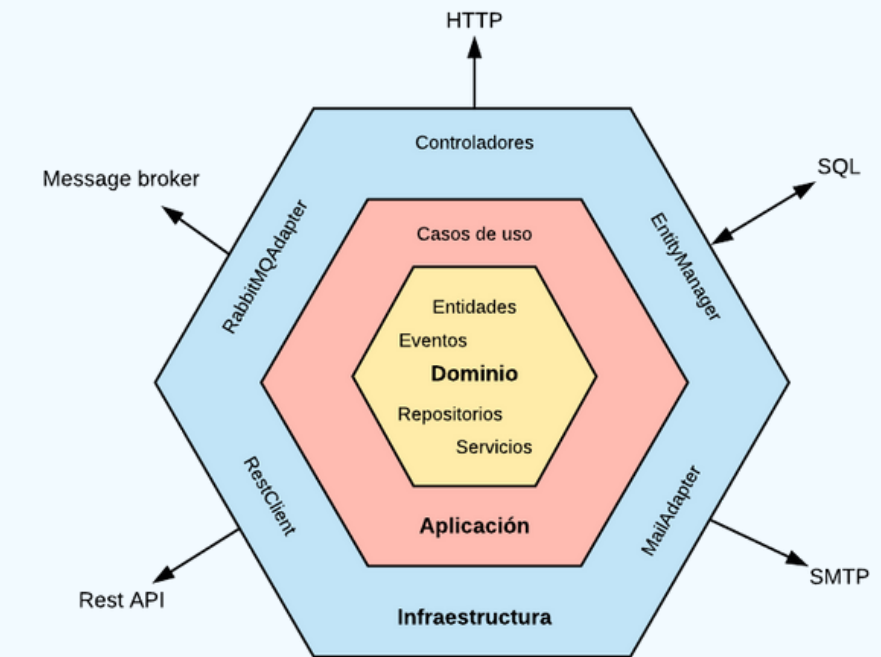
MICROSERVICIOS

División del sistema en **pequeños dominios o subdominios**.

- **Total independencia** entre microservicios.
- Cada microservicio vive en un **entorno separado** de los demás.
 - Máquina (física o virtual) propia.
 - Base de datos.
 - Otros recursos.
- Comunicación mediante **protocolos ligeros** (HTTP, mensajería etc.)
- Posibilidad de formar equipos para cada uno de ellos.

OTROS PATRONES Y ESTILOS DE ARQUITECTURA

- Arquitectura **hexagonal**.
- **Microkernel** architecture.
- Arquitectura testable.
- Evolving architecture.
- Sacrificial architecture.



INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN AL CURSO

Daniel Blanco Calviño