

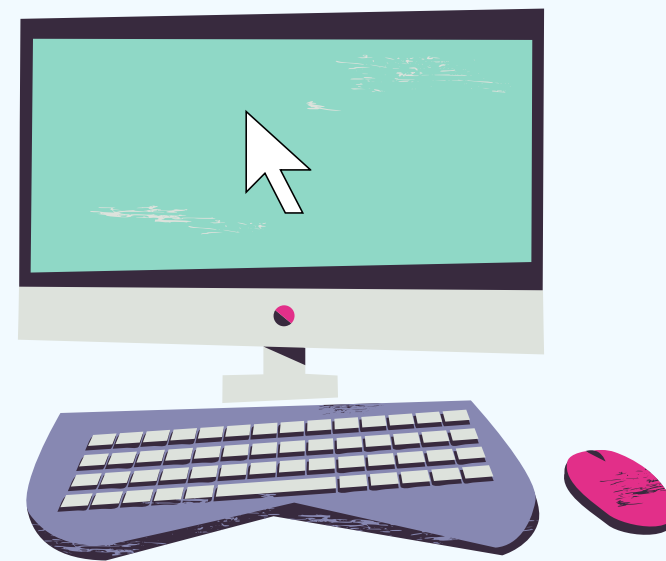
EVENTOS

EVENT DRIVEN PROGRAMMING

Daniel Blanco Calviño

¿QUÉ ES EL EVENT DRIVEN PROGRAMMING?

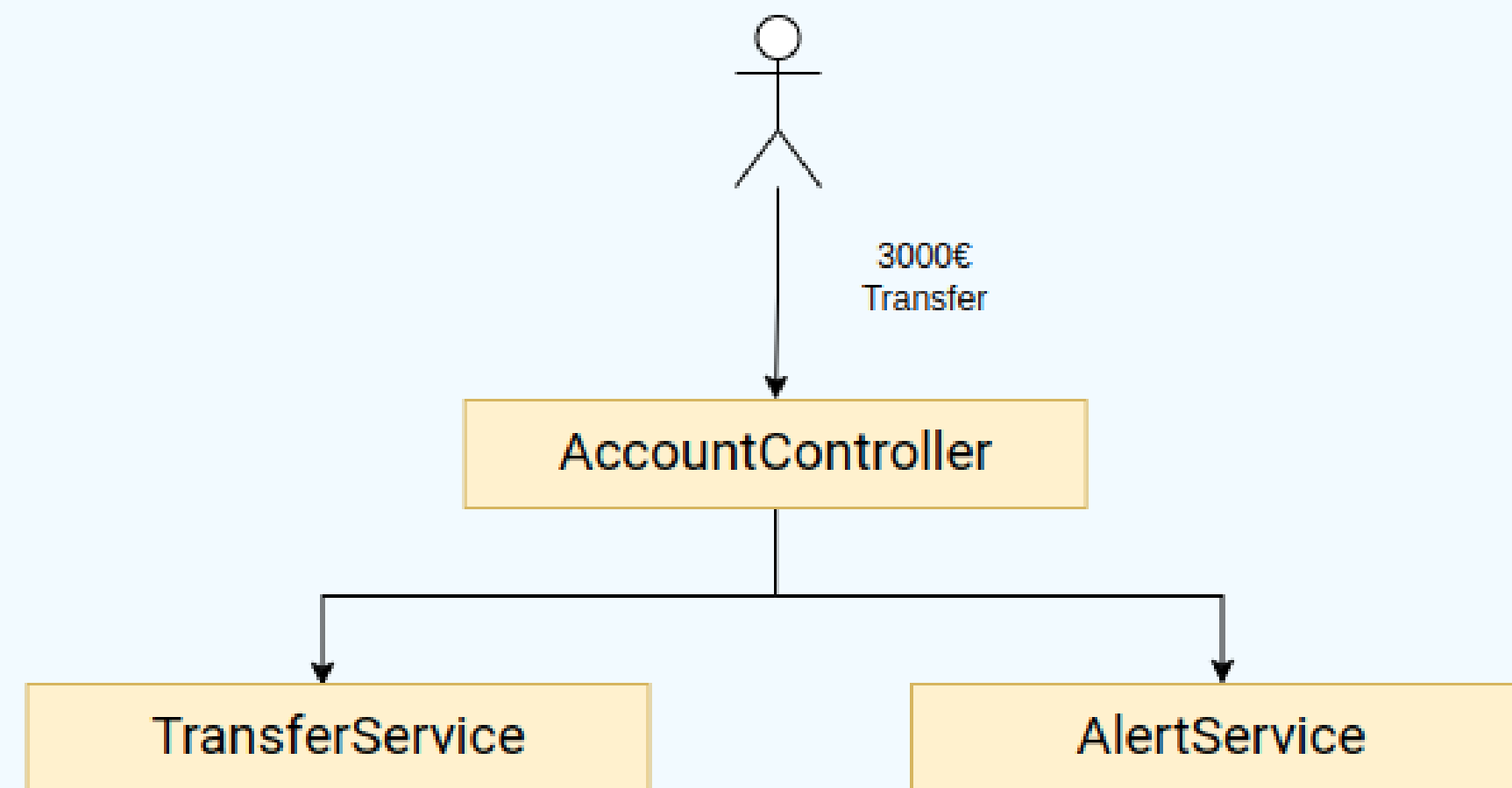
- Paradigma de programación en el que el **flujo del programa viene determinado por eventos**.
 - Una entidad publica un evento.
 - Otra entidad lo consume.
- **Permite procesamiento asíncrono**, pero también es posible hacerlo síncrono.



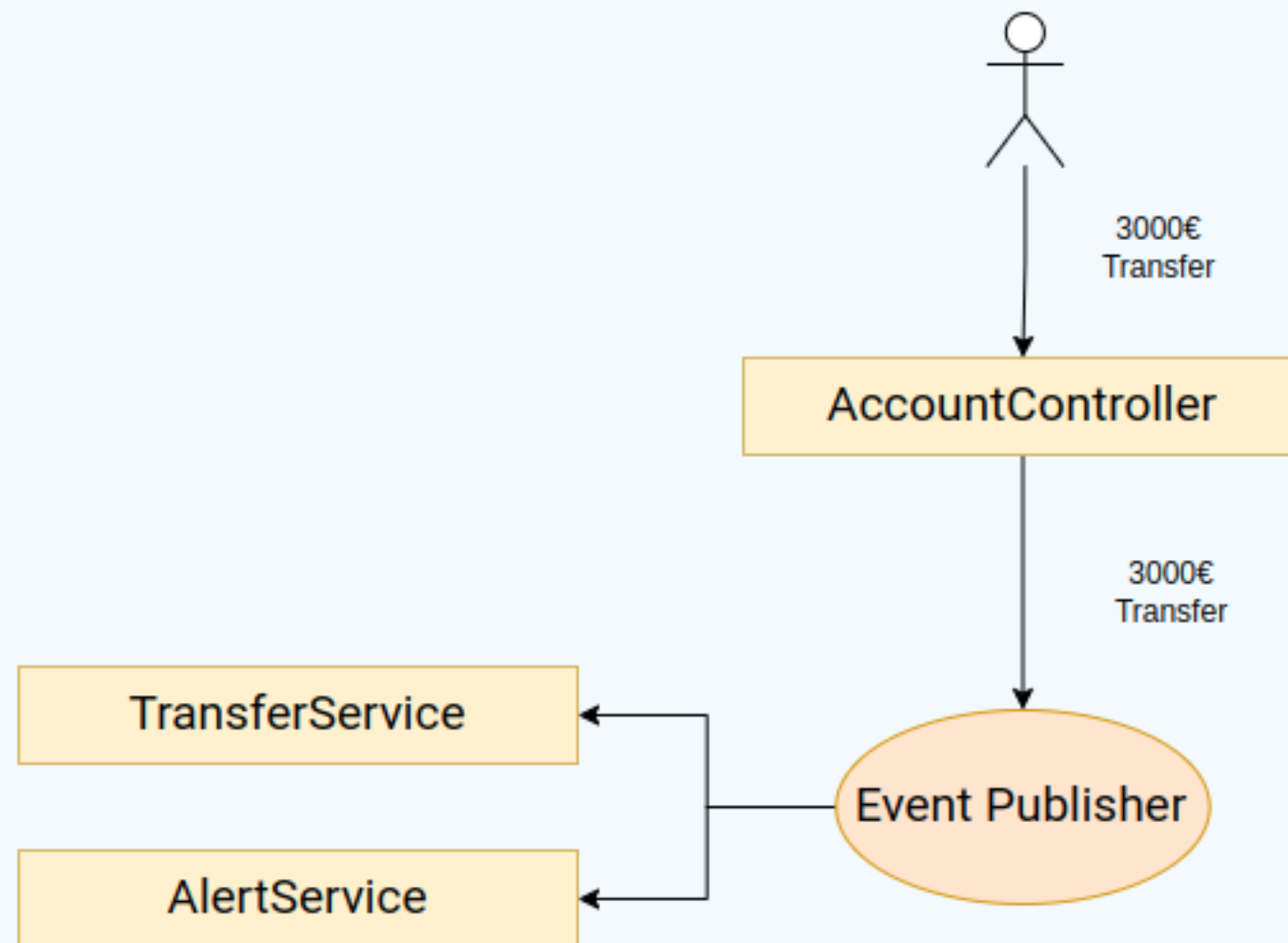
EVENTOS DE APLICACIÓN

- Todo **evento lanzado** en el contexto de una aplicación **por una entidad para ser procesada por otra u otras**.
 - Input del usuario.
 - Clicks
 - Input de teclado.
 - **Condición que se da en el sistema** en un momento concreto.
 - Evento lanzado con el **resultado de un procesamiento**.
 - Cualquier otra interacción posible.

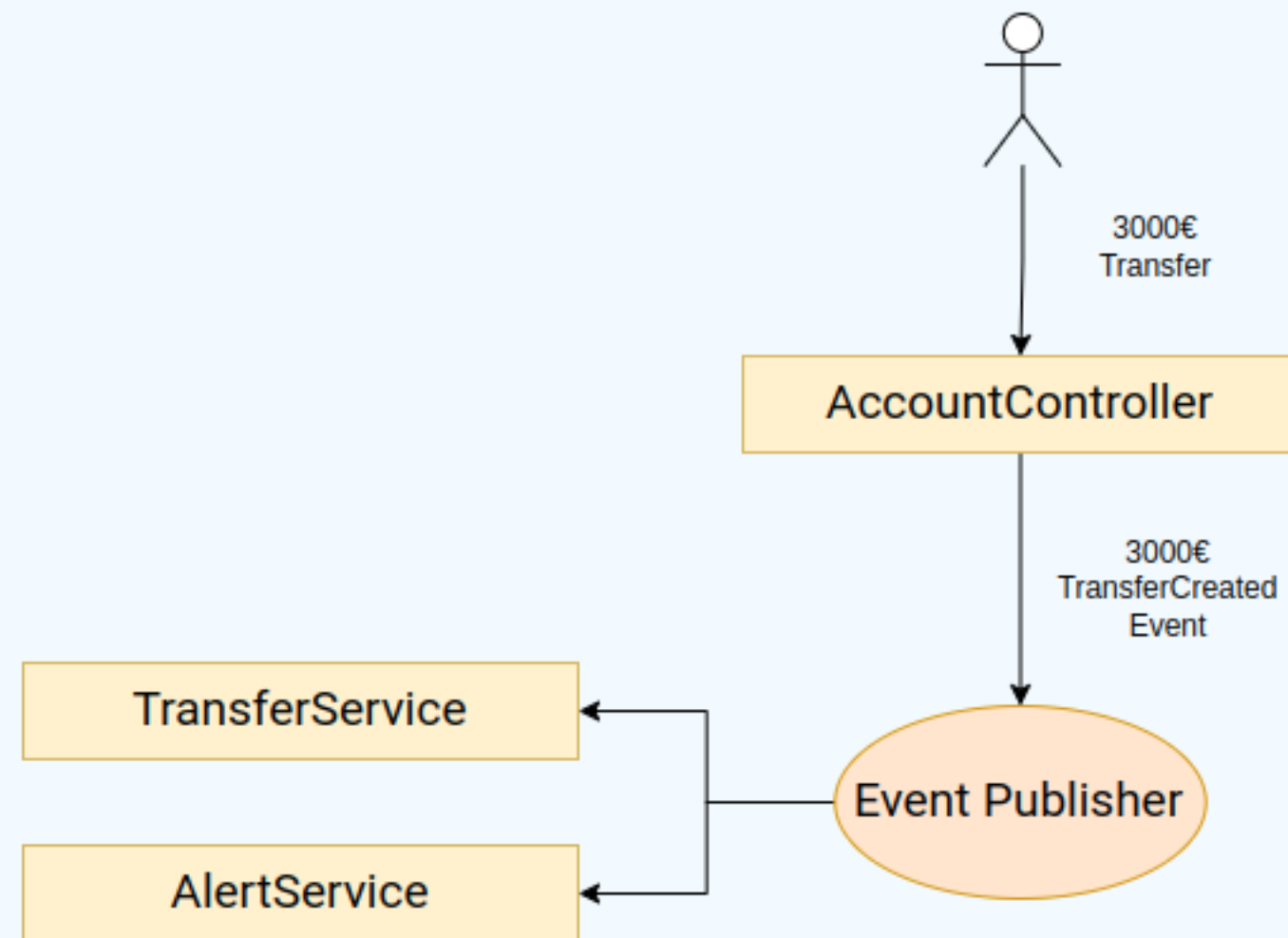
EVENTOS DE APLICACIÓN



EVENTOS DE APLICACIÓN



EVENTOS DE APLICACIÓN



- *TransferService* y *AlertService* se configuran para escuchar el evento *TransferCreated*
- *AccountController* publica el evento *TransferCreated* cuando le llega una transferencia.
- El *Event Publisher* busca las entidades suscritas a ese evento y se lo emite.
- *TransferService* realiza la transferencia.
- *AlertService* comprueba que el importe es alto y emite una alerta.

EVENT PUBLISHER

- El mecanismo de eventos de aplicación necesita dos partes.
 - Una **registro** por parte de las entidades interesadas al evento.
 - Un **mecanismo de publicación de eventos** a las entidades interesadas.
- Ejemplo **Spring Events**.
 - Permite eventos síncronos y asíncronos.

EVENTOS

EVENT DRIVEN PROGRAMMING

Daniel Blanco Calviño