

EVENTOS

INTRODUCCIÓN A LOS EVENTOS

Daniel Blanco Calviño

¿QUÉ ES UN EVENTO?

- Un evento es **algo que ha sucedido en el pasado**.
 - Por lo tanto, son **entidades inmutables**.
- Forma básica de **interacción en el mundo real**.
 - **Menos usado en el software**, dónde es más frecuente el estado.
- Es una forma de representar la **información a más bajo nivel**.
 - Ofrecen más información que el simple estado final de una entidad.
- No nos perdemos nada de lo que sucede en nuestro sistema.

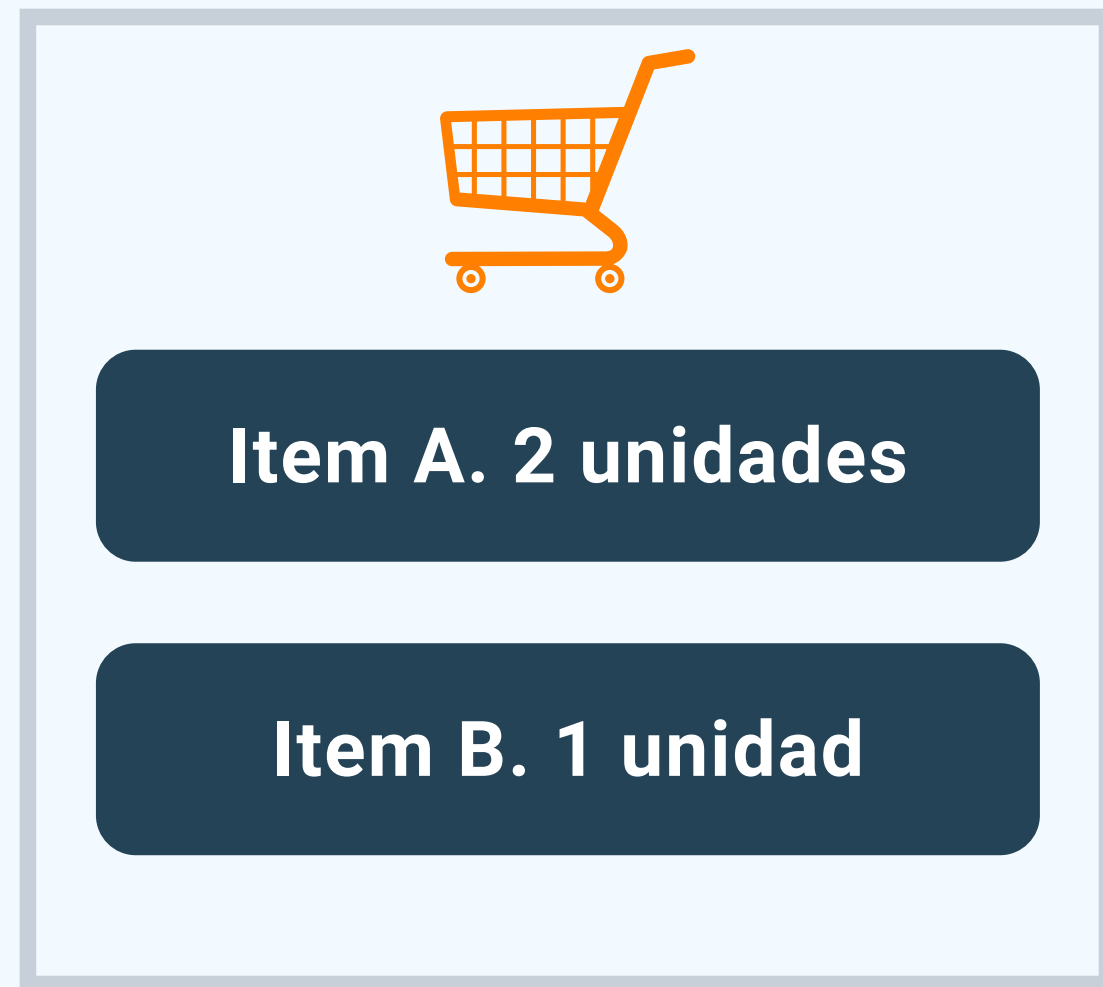
Representación tradicional



Item A. 2 unidades

Item B. 1 unidad

Representación tradicional



Representación con eventos



Añadir item A



Añadir item B



Añadir item C



Actualizar item A



Eliminar item C

¿DÓNDE APLICAR EVENTOS?

- **Event Sourcing**

- Persistencia de eventos, en lugar del estado actual.
- Se ejecutan los eventos para obtener el estado en cierto momento.
- Se puede combinar con CQRS.

¿DÓNDE APLICAR EVENTOS?

- **Event Sourcing**

- Persistencia de eventos, en lugar del estado actual.
- Se ejecutan los eventos para obtener el estado en cierto momento.
- Se puede combinar con CQRS.

- **Event Driven Programming**

- Eventos de aplicación.
- Una entidad los produce y los lanza, otra los recibe y procesa.
- Procesamiento asíncrono

¿DÓNDE APLICAR EVENTOS?

- **Event Sourcing**

- Persistencia de eventos, en lugar del estado actual.
- Se ejecutan los eventos para obtener el estado en cierto momento.
- Se puede combinar con CQRS.

- **Event Driven Programming**

- Eventos de aplicación.
- Una entidad los produce y los lanza, otra los recibe y procesa.
- Procesamiento asíncrono

- **Event Driven Architecture**

EVENTOS

INTRODUCCIÓN A LOS EVENTOS

Daniel Blanco Calviño