## Bus.RegisterSaga()

Il bus:

1. ? la saga implementa IAmStartedBy<T>
   * N - ThrowNewFanculo
   * Y – Più di una volta?
     + Y - ThrowNewFanculo
     + N - il bus
       1. Aggiunge un elemento ad un dictionary<Typeof(MessaggioDiStartup), Typeof(LaSaga)>

## Bus.Send()

Arriva sul bus un messaggio di tipo T;

1. ? il bus verifica che tra le saghe avviate ne esistano alcune che implementano IHandleMessage<T>
   * Y - Per ognuna di esse il bus verifica se il suo id sia corrispondente all’id mappato per il messaggio:
     + N - il bus non fa una beata minchia
     + Y
       1. Il bus delega alla saga la gestione del messaggio (chiamata a Handle(T msg);)
   * N - ? Esiste una Saga che implementa IAmStartedBy<T>
     + N - il bus non fa una beata minchia
     + Y
       1. il bus avvia una nuova saga per T e la aggiunge alla liste delle saghe avviate
       2. la saga gestisce il messaggio ed auto-assegna il proprio id

## Bus.RaiseEvent()

Come Bus.Send(), ma il bus persiste l’evento