

Zadanie 2: Projekt systemu rozproszonego e-commerce "Multisklep dla małych sklepików"

Opisz integrację pomiędzy komponentami systemu:

- wykorzystaj 3 style komunikacji (odczyt, komenda, event)
- Wprowadź nowe komponenty by enkapsułować wybrane procesy, invarianty, read modele jeśli to konieczne NIE każdy read model czy invariant ma być nowym MS!
- Zdefiniuj w formie notatek published language:
 - Nazwa, znaczenie (1 linijka)
 - Kto publikuje, kto konsumuje
 - Częstość występowania / zmian
 - Uwzględnij odczyty, komendy i event-y

Kontekst systemu:



Onboarding na platformę Edycja asortymentu i cen Każdy sklep jest niezależny Ceny i dostępność można zmienić w dowolnym momencie sklep ma od 100 do 10 000 poz



Po prostu koszyk klienta Pamięta co klient kupował poprzednio i potrafi podpowiadać Klient średnio ma 20 pozycji w koszyku i wykonuje 40 czynności zanim kupi



Definiowanie kampanii promocyjnych dostępnych w określonym czasie i cenie ilość sztuk ograniczona nie każdy konsument może skorzystać nie każdy sklep w tym uczestniczy 0 - 10 kampanii równocześnie

Aktualnie zespoły developerskie odpowiadają tym obszarom.



CQRS ES Microservices – ćwiczenia praktyczne

Reguly dotyczące zamówień na specjalne promocje:

Klient ma gwarancję przy dodaniu do koszyka, że otrzyma produkt jeśli (opcje reguł):

- Przekroczy kwotę zamówienia z danego sklepu
- · Kupi odpowiednią ilość sztuk produktu
- Zamówi w określonym czasie "oferta ważna 20 min"

Produkty poza specjalnymi promocjami nie mają żadnych gwarancji otrzymania, w przypadku braku zachodzi proces proponowania zamienników:

