

## El patrón Redux – Actions

Todos los eventos de usuario relevantes pueden emitir Actions, afectando a los Reducers que actualizan el Store.

Algunos ejemplos de Actions que pueden emitir Actions para cambiar el Store son:

- Un Action de login después de enviar un formulario de login.
- Un Action de side menú o menú lateral después de hacer clic en un botón de menú.
- Un Action de recuperar datos al inicializar un componente.
- Un Action de un Spinner global al guardar datos.

Los Actions son eventos que tienen una propiedad “type” que describe la acción y pueden tener datos opcionales asociados:



Cuando decimos que el Store es de solo lectura y para cambiar de estado emitimos Actions, queremos decir que el estado NO se debe mutar, en su lugar, debemos seguir el principio de inmutabilidad, lo que significa que, si necesitamos cambiar el estado del Store, entonces reemplazamos todo el objeto de estado y no sólo mutar partes de él. Además, la inmutabilidad puede aumentar el rendimiento de su aplicación y simplificar la programación y la depuración.