# De CRUD à CQRS

Guillaume Mary - www.codefilarete.org





- CRUD
  - Définition
  - Quand l'éviter
- CQRS
  - Définition
  - Mise en oeuvre
- Démo de migration
- Conclusion



# CRUD



#### CRUD: définition

- Create Read Update Delete
- Accès aux entités de la base de données au travers de REST

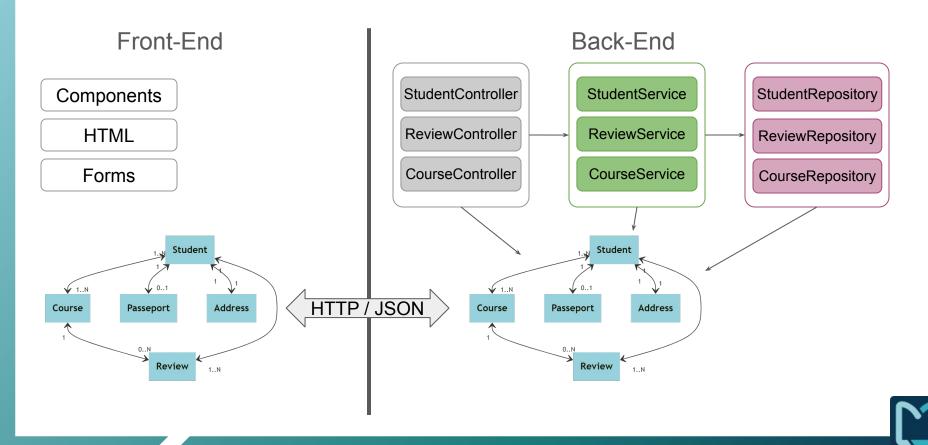
CRUD	НТТР	SQL
Create	PUT / POST	INSERT
Read	GET	SELECT
Update	PUT / PATCH	UPDATE
Delete	DELETE	DELETE

Create, read, update and delete - Wikipedia





## CRUD: architecture classique



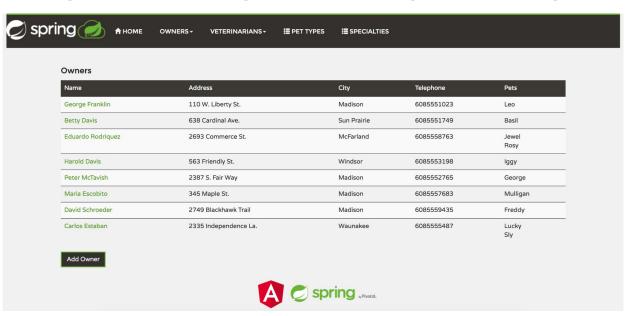
## CRUD: quel est le problème ?

- Pousse trop de données au Front-end, charge trop de choses
  - impact sur la mémoire
  - o impact sur le réseau
- A tendance à créer des God classes / God entity graph
- A tendance à créer des Services orientés Entités (avec trop de dépendance)
- L'ajout d'une fonctionnalité peut en impacter une autre
- Le Front-End compose la fonctionnalité par des appels REST

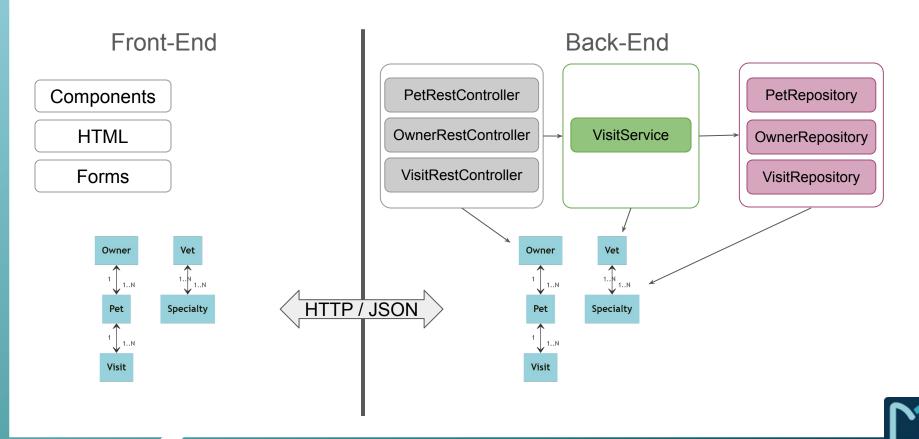


Back-end: <a href="https://github.com/spring-petclinic/spring-petclinic-rest">https://github.com/spring-petclinic/spring-petclinic-rest</a>

Front-end: <a href="https://github.com/spring-petclinic/spring-petclinic-angular">https://github.com/spring-petclinic/spring-petclinic-angular</a>



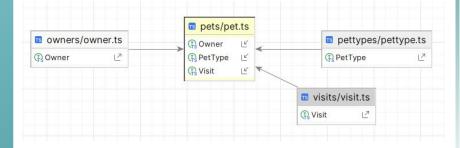




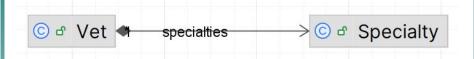
Le Front-end imite le Back-end, même complexité des 2 côtés

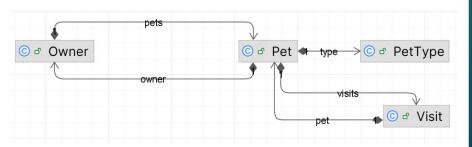
#### Front-end model





#### **Back-end model**







Se Comment

Le modèle Front-end a trop champs pour certaines fonctionnalités

```
pet-list.component.html
<dl class="dl-horizontal">
<dt>Name</dt>
   owner-list.component.html
   <a routerLink="/owners/{{owner.id}}}" routerLinkActive="active"</pre>
                           (click) = "onSelect(owner) ">{{ owner.firstName }} {{ owner.lastName }}/d>/d>
 <br/>b1
    {{ owner.address }}
 <hi
    {{ owner.city }}
 <hi>h
    {{ owner.telephone }}
</di
    \langle t.d \rangle
   {{ pet.name }}
   </t.r>
```



🤔 Le Back-end trop de données pour certaines fonctionnalités

```
@Entity
@Table (name = "owners")
public class Owner extends Person {
   @OneToMany(cascade = CascadeType.ALL, mappedBy = "owner", fetch =
 @Entity
 @Table (name = "pets")
 public class Pet extends NamedEntity {
    @OneToMany(cascade = CascadeType.ALL, mappedBy = "pet", fetch = FetchType.EAGER)
    private Set<Visit> visits;
   @Entity
   @Table (name = "vets")
   public class Vet extends Person {
      @ManyToMany (fetch = FetchType.EAGER)
      private Set<Specialty> specialties;
```



## CRUD: pour quel projet?

- 👍 Très bien pour des "petits" projets / modèles simples
  - quelques entités
  - 💔 sans trop de relation
  - les peu de données (surtout au travers des jointures)



# CQRS



## CQRS: un peu de bibliographie

Command and Query Separation (CQS)

"Every method should either be a **command that performs an action**, or a **query that returns data** to the caller, **but not both**"

Command-query separation - Wikipedia

- Une Command modifie l'état du système
- Une Query ne fait que remonter des données
- Plutôt un Design Pattern qu'un Pattern d'Architecture (car au niveau méthode)
- Interdit la création d'objet car ne peut pas renvoyer de valeur



#### CQRS: un peu de bibliographie

Command and Query Responsibility Segregation (CQRS)

"A system architecture that extends the idea behind command–query separation (CQS) to the level of services"

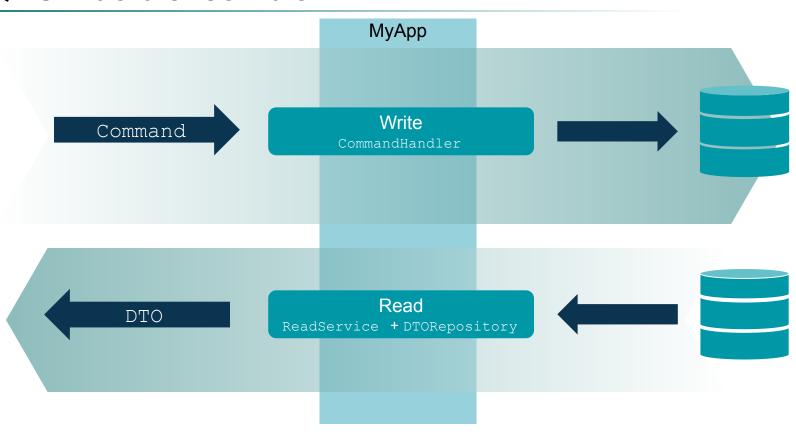
Command Query Responsibility Segregation - Wikipedia

Ne permet toujours pas la création d'objet

de Oublions la littérature et autorisons-nous à renvoyer l'id d'une entité créée



#### CQRS: vue d'ensemble





#### CQRS: vue d'ensemble

- Command : un "canal" d'écriture
  - o une Command ne contient que ce qui est nécessaire à son exécution
    - pas besoin de tous les enfants pour en créer un,
    - pas besoin de toutes une entité pour la supprimer
  - o est consommée par un CommandHandler
    - une seule méthode execute (Command)
    - comme une des méthodes d'un Service en CRUD
  - O AddItemToBasketCommand + AddItemToBasketCommandHandler

- Query : un "canal" de lecture
  - o ne renvoie que ce qui est nécessaire à l'appelant
  - Ex : un écran de recherche n'a pas besoin de tous les champs d'une entité

Endpoint à la demande (plus REST)



## Migrating from CRUD to CQRS



Faire attention aux impacts sur l'appelant (Front-end)

- on pourrait penser qu'il est plus simple de commencer par la lecture...
- ... mais les Commands ont toujours besoin de toutes les données !
- 1. Commencer par implémenter les Commands en Back-end, ne consommer que ce qui est nécessaire
- 2. Adapter les Commands côté Front-end
- 3. Remonter le flux pour supprimer les données superflux dans les modèles des formulaires
- 4. Adapter les requêtes côté Front-end et Back-end



Les données superflux remontées par les Repository n'est pas traité (nécessite la notion d'agrégats)



## Migrating from CRUD to CQRS

**DEMO Time!!** 

https://github.com/tircis/spring-petclinic-rest







## CQRS : aller plus loin en séparant les DataSources ?

Pour quoi?



Optimiser la lecture (index dédié, ajouter ElasticSearch, NoSQL vs SQL)

Ajoute sa propre complexité



Synchronization des données



Gestion du schéma



Frameworks différents pour accéder aux données



Déploiement



## CQRS: aller plus loin avec Event Sourcing?

#### Pour quoi?

- Persistance des événements
- Pour un besoin de traçabilité et d'audit

#### Ajoute sa propre complexité

- Nécessite un nouveau stockage (base de données, event store, ...)
- Compression de l'historique
- ⇒ Doit être évalué avec précaution (valeur pour le métier ?)



## CQRS: aller plus loin avec un Bus de Command?

#### Pour quoi?

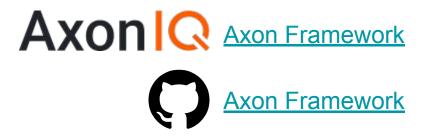
- Exécution des Command en asynchrone
- Fort découplage
- Haute performance
- Mieux quand on a de multiple CommandHandler

#### Ajoute sa propre complexité

- 🤯 Comment renvoyer des résultats à l'appelant ?
- Gestion des transactions



#### CQRS: aller plus loin avec un framework tout-en-un





## Conclusion



#### Conclusion

#### **Pros**

- Maintenance améliorée après 6 mois (50 entités)
- Bénéfice sur les tâches et les branches Git: pas de conflit sur les fonctionnalités et les corrections de bug
- Développement de nouvelles fonctionnalités simplifiées
- 😀 Meilleur testabilité
- Interaction des devs Front-end and Back-end
- Front-end plus propre
- Action métier plus claires (aka documentation)
- Commandes chaînables

#### **Cons**

- Back-end API couplé au Front-end, normal puisque le projet n'est plus un "sac à ressource"
- Problème de mémoire partiellement traité côté Back-end: les Commands utilisent toujours le modèle monolithique



#### Conclusion

- Coûteux pour les petits projets (?)
- 💣 Eléments non obligatoires :
  - Event Sourcing
  - Séparation des DataSources
  - Command Bus
- Attention aux frameworks CQRS/ES (Axon Framework)

from-CRUD-to-CQRS-in-practice





## Questions



