

Muhammad Fairal Hiron

121140227

Prah Pm Wpb R/A

* Design pattern adalah solusi umum utk masalah desain perangkat lunak yg sering muncul. Design pattern merupakan pedoman atau panduan yg digunakan utk merancang struktur dan interaksi antar komponen dlm suatu sistem. Design pattern membantu mengatasi masalah umum yg mungkin muncul selama proses pengembangan perangkat lunak dan mengombinasikan prinsip-prinsip desain yg baik. Beberapa contohnya:

1. Reusable solutions

2. Abstraction

3. Common vocabulary

4. Flexibility.

* Design pattern c,

1. Creational pattern: fokus pada proses pembuatan objek-objektif
2. Structural: pola desain yg berkaitan dgn cara menata objek atau kelas, membantu mengorganisir kode program

3. Behavioral: Berkaitan dgn cara berinteraksi antara objek atau kelas, membantu meningkatkan komunikasi, koordinasi dan keterbacaan antar objek / kelas.

* MVC adalah singkatan dari Model-View-Controller, adalah suatu pola desain arsitektur perangkat lunak yg digunakan utk mengorganisir struktur kodr dalam pengembangan perangkat lunak. Pola ini memisahkan aplikasi menjadi 3 komponen yaitu Model, View, dan Controller. Tujuan utamanya adalah memisahkan tugas yg berbeda dalam pengembangan perangkat lunak agar kode lebih mudah dikelola dan dimodifikasi.

Komponen MVC

1. Model : Bertanggung jawab utk ~~menyimpan~~ menyimpan data dan mengelola data. Tidak bertanggung jawab pada View atau Controller.
2. View : tugas utamanya adalah menampilkan informasi kepada pengguna dan jika perlu ketergantungan pada Model atau Controller.
3. Controller : Bertanggung jawab utk menerima input dari pengguna dan memprosesnya jika diperlukan data dari Model ke View.