

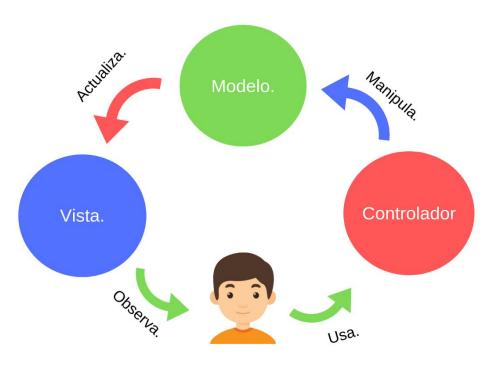
Índice

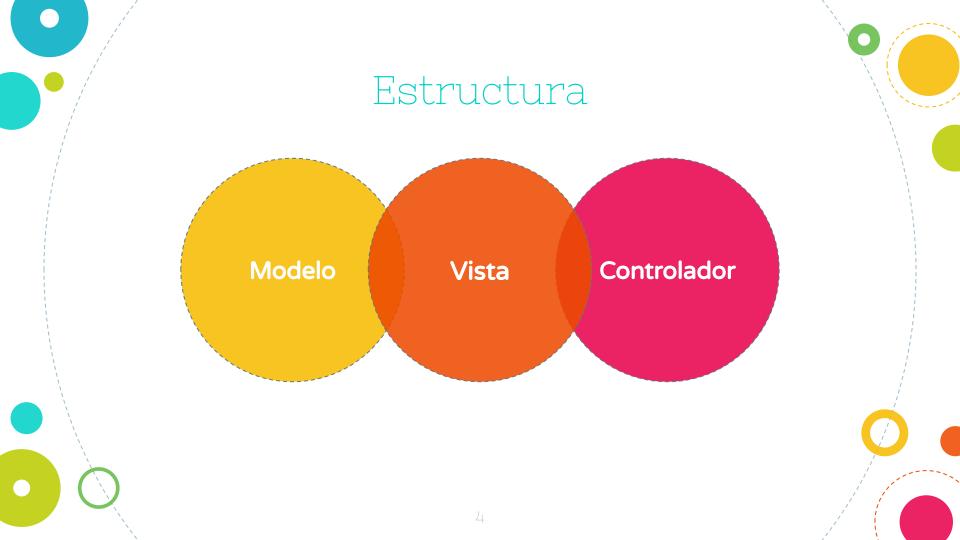
- Concepto Patrón MVC
- © Estructura
- © Ejemplo
- Patrones de diseños utilizados
- Ventajas y desventajas
- © Conclusiones

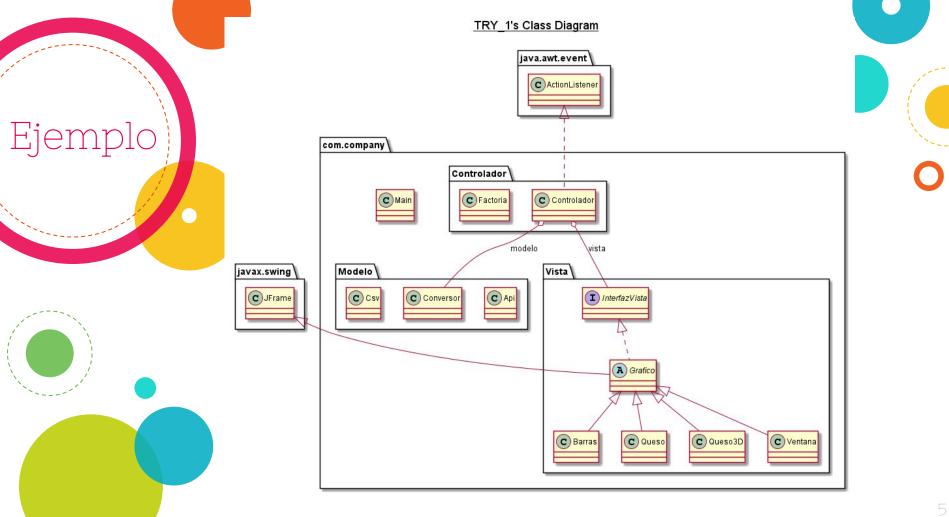


Concepto Patrón MVC







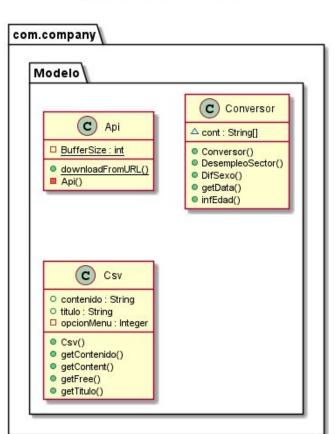


Modelo

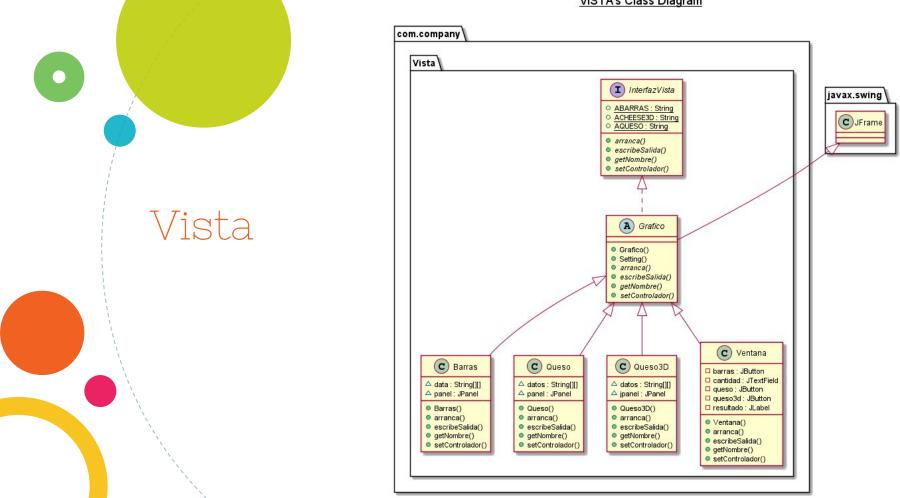
```
public String[][] getData (String nombre) { // Recibo la palabra

String[][] archivador = new String[cont.length][];
int j = 0;
for (int i = 0; i < cont.length; i++) {
    Csv data = new Csv (cont, i);
    if (Objects.equals(data.getContent()[0], nombre)) {
        archivador[j] = data.getContent();
        j++;
    }
}</pre>
```

MODELO's Class Diagram





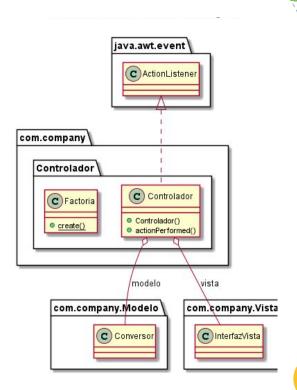


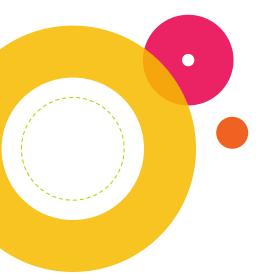
Controlador

```
public void actionPerformed(ActionEvent evento) { // Disparado por la V.

String nombre = vista.getNombre();
int num = 0;

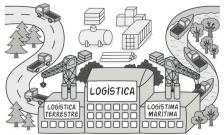
if (evento.getActionCommand().equals(InterfazVista.AQUESO) ) {
    num = 1;
    vista.escribeSalida(s: "Isla: " + nombre + " : Gráfico de quesit
    InterfazVista view = Factoria.create(num, modelo.DifSexo(modelo view.arranca();
```





Patrones de diseño utilizados

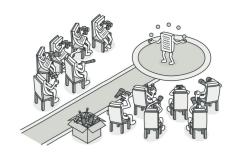
Factory Method



Patrón Estrategia



Patrón Observador



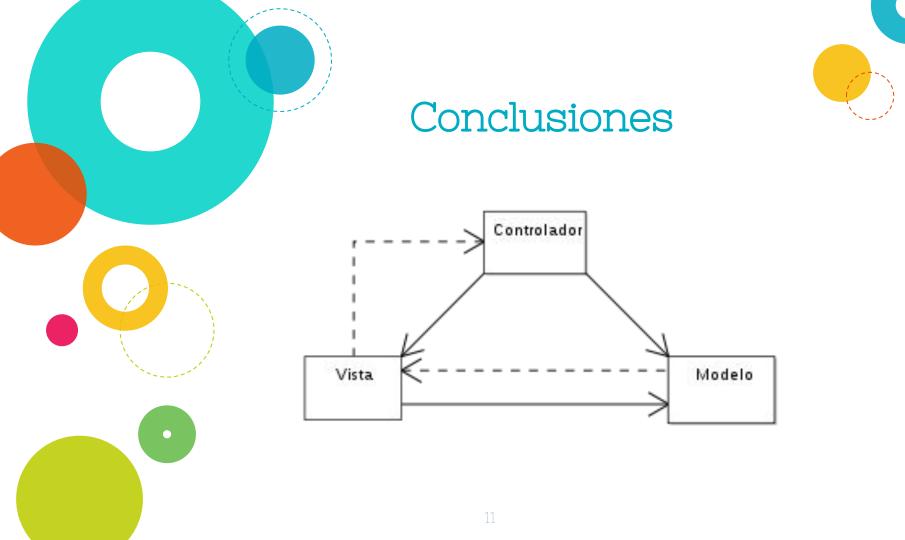
Ventajas y desventajas



- Mayor calidad
- Reutilización de código
- Estructuración de programas
- Fomenta uso de librerías
- Bajo acoplamiento



- No apto para aplicaciones sencillas
- Aumenta la complejidad



-11





Gracias por su atención

¿Alguna pregunta?

Sheyla Ruiz-Gómez Ferreira alu0101124445@ull.edu.es