

DOCUMENTO TECNICO.

DANILO ESTEBAN QUINTERO DURAN - 1151639

DIANA LUCIA LEÓN FIGUEROA - 1151676

ADRIANA LUCIA OVALLOS MAYORGA - 1151957

TEORIA DE LA COMPUTACIÓN.

ING. CARMEN JANETH PARADA

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

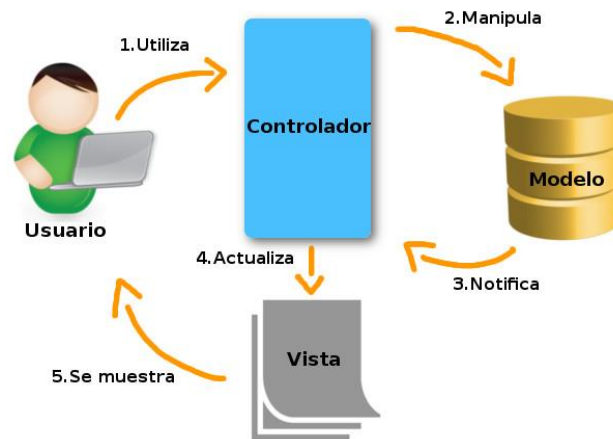
FACULTAD DE INGENIERIA

PROGRAMA DE INGENIERIA DE SISTEMAS

SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2021-2

PATRON MVC



El patrón MVC (Modelo, Vista, Controlador), es un patrón de arquitectura de software que separa los datos de una aplicación, la interfaz que ve el usuario de la lógica del negocio en tres componentes distintos. Es más frecuente en aplicaciones Web que en aplicaciones de escritorio, sin embargo, es aplicable también a este, sin ningún problema, Java ya contaba hace rato con Observer y Observable, herramientas que nos ayudan a la interacción entre la interfaz y el modelo

La descripción del patrón MVC es:

Modelo (Model): En la capa Modelo encontraremos siempre una representación de los datos del dominio, es decir, aquellas entidades que nos servirán para almacenar información del sistema que estamos desarrollando.

Vista (View): Los componentes de la Vista son los responsables de generar la interfaz de nuestra aplicación, es decir, de componer las pantallas, páginas, o cualquier tipo de resultado utilizable por el usuario o cliente del sistema. De hecho, suele decirse que la Vista es una representación del estado del Modelo en un momento concreto y en el contexto de una acción determinada.

Controlador (Controller): La misión principal de los componentes incluidos en el Controlador es actuar como intermediarios entre el usuario y el sistema. Serán capaces de capturar las acciones de este sobre la Vista, como puede ser la pulsación de un botón o la selección de una opción de menú, interpretarlas y actuar en función de ellas. Por ejemplo, retornando al usuario una nueva vista que represente el estado actual del sistema, o invocando a acciones definidas en el Modelo para consultar o actualizar información.

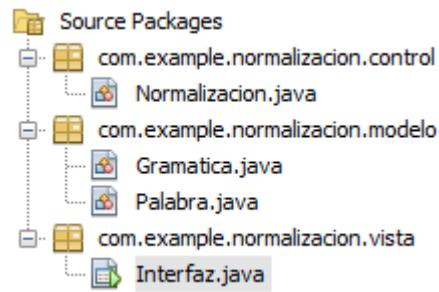


DIAGRAMA DE CLASES

un diagrama de clases es un tipo de diagrama de estructura estática que describe la estructura de un sistema mostrando las clases del sistema y las relaciones entre los objetos.

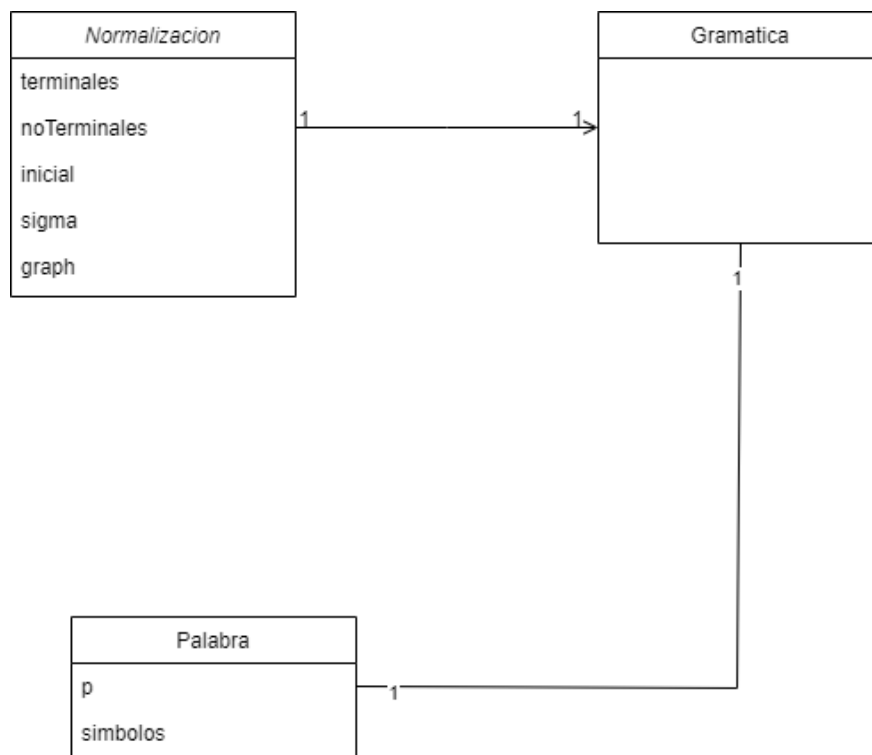
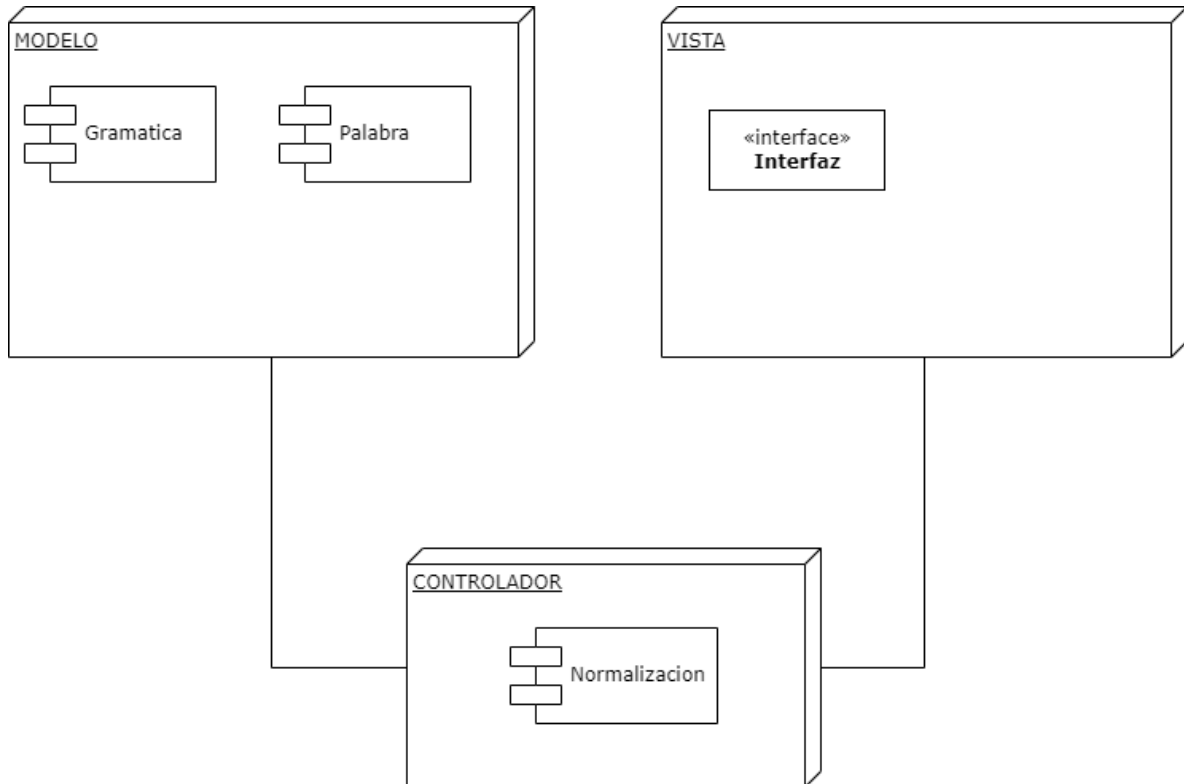


DIAGRAMA DE PAQUETES

Un diagrama de paquetes muestra cómo un sistema está dividido en agrupaciones lógicas y las dependencias entre esas agrupaciones.



ESTRUCTURA COMPLETA DEL PROYECTO

