DISSERTAÇÃO: ARQUITETURA DE SOFTWARE

P

ara implementar modelos e funcionalidades a fim de criar uma aplicação, é necessário que se utilize formas de organizar um projeto, integrando entre estas entidades um modo de sintetizar esses arquivos.

Esse método é comumente chamado de arquitetura de software, e normalmente o modelo é o ***MVC (Model-View-Controllers),*** a partir desse modelo é permitido que haja um padrão organizacional entre os programadores e mais ainda entre os componentes da própria aplicação, como tabelas e layouts, que ficam bastante intuitivos podendo proporcionar uma ótima otimização estrutural e reconhecimento do projeto.

A identidade proposta pelo ***MVC*** condiz com a relevância das pastas e arquivos trabalhados, por exemplo, a pasta *“****views****”* que condiz com os arquivos que são trabalhados no ***Front****-****End*** da aplicação, logo esses arquivos precisam ser ‘pegos’ através de uma rota do módulo ***Express***, no qual pode ser localizado numa pasta *“****routes****”.* Além do mais, esse método conclui que não haja uma grande redundância nos nomes dos arquivos e pastas, garantindo ainda mais a confiança e na veracidade do projeto, portanto, é muito difícil que quando se ocorra um erro, o programador não saiba onde encontrá-lo.

O gerenciamento lógico proposto pelo ***MVC*** é o “***Controllers***”, esta etapa proporciona que uma cadeia de intersecção de dados seja redirecionado para todo o resto da aplicação, a partir de uma pasta “***controllers***” é possível ter o acesso das outras partes do projeto, sejam eles os “***models***” ou as “***views***”, proporcionando a interação entre eles.