



# Patrón de diseño MVC + PHP y POO

Moisés Espíndola Oropeza  
[www.creasati.com.mx](http://www.creasati.com.mx)  
[zaer00t@gmail.com](mailto:zaer00t@gmail.com)  
[@zaer00t](#)



# Requisitos

# PHP

Programación

## Orientada a Objetos



# Hacer software no es fácil

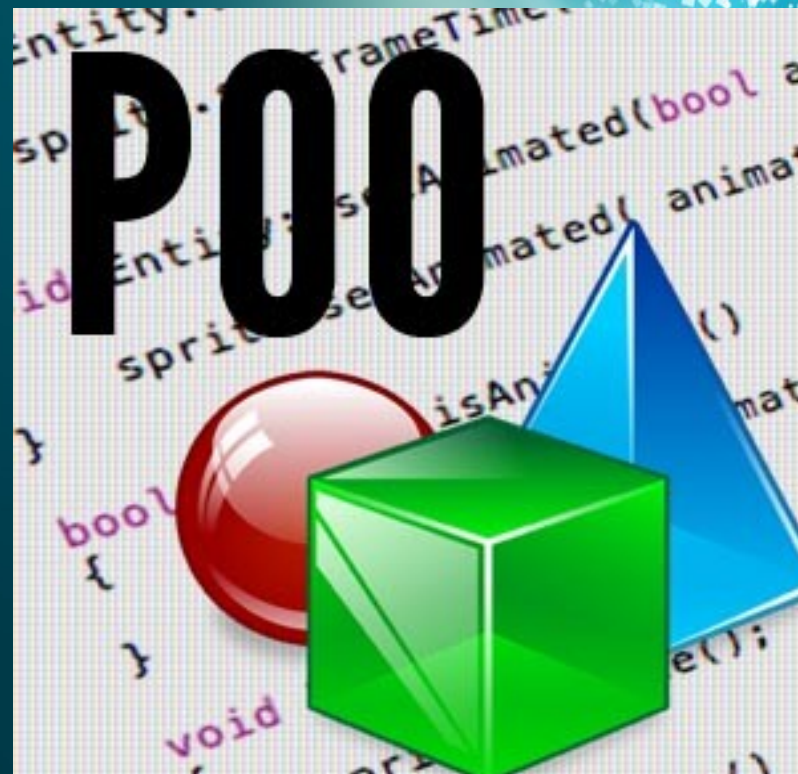
Diseñar software orientado a objetos es difícil, y diseñar software orientado a objetos reutilizable es todavía más difícil

...y un software capaz de evolucionar tiene que ser reutilizable (al menos para las versiones futuras)

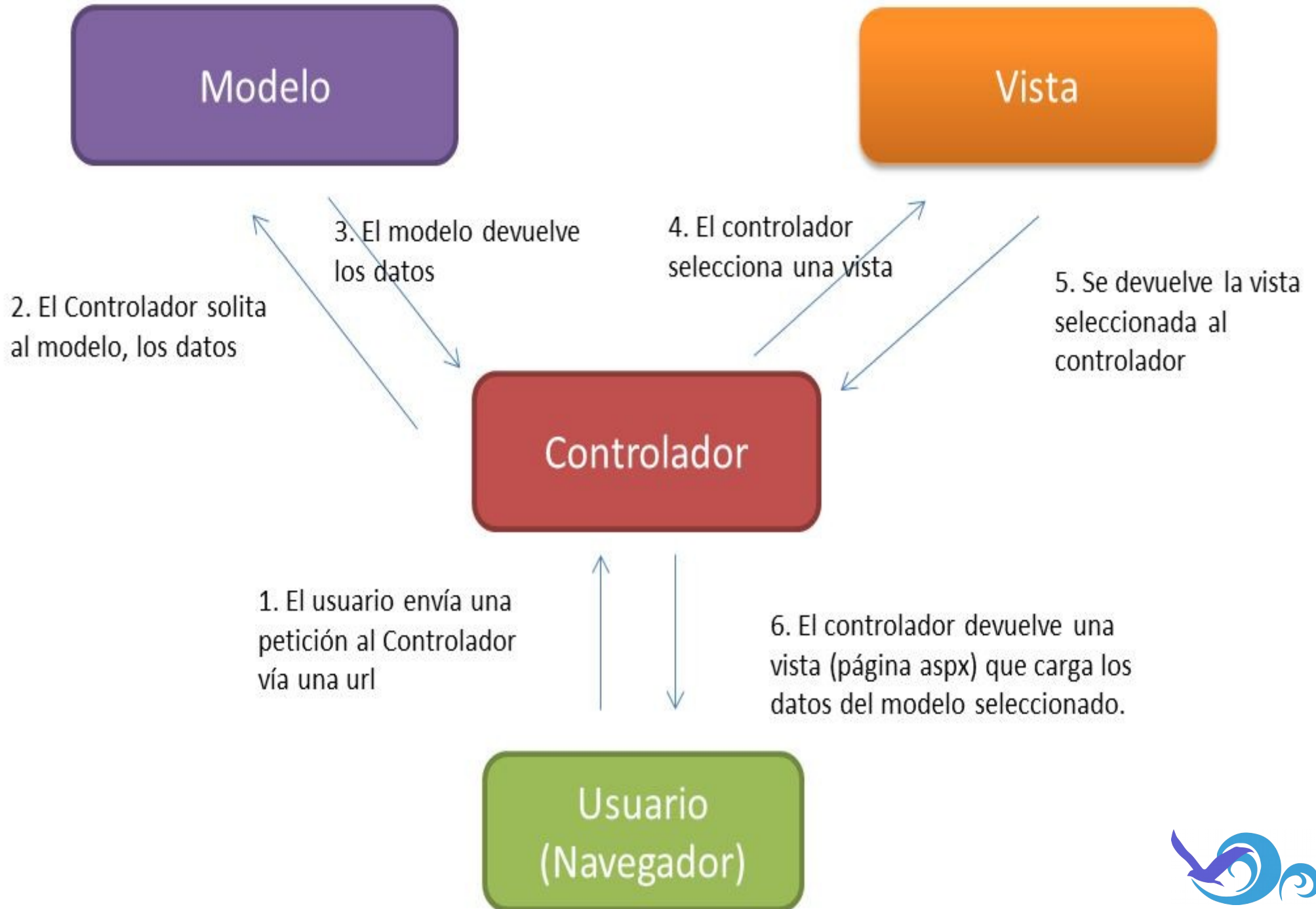


# Diseñar para el cambio

- El software cambia
- Para anticiparse a los cambios en los requisitos hay que diseñar pensando en qué aspectos pueden cambiar
- Los patrones de diseño están orientados al cambio



# Ejemplo de patrón de diseño





# Let's Get Ready to Rhumble A PROGRAMAR!



## Estructura de directorios.

El directorio principal:  
“app” contiene la  
estructura del sitio.

- “assets” elementos frontend
- “classes” modulos y nucleo de la app.
- “controllers”
- “views”

```
zaer@titan:~/www/crt$ tree -d
```

```
├── app
│   ├── assets
│   │   ├── css
│   │   ├── img
│   │   └── js
│   ├── classes
│   │   ├── agua
│   │   │   └── imageworkshop
│   │   ├── core
│   │   │   └── php_mailer
│   ├── controllers
│   └── views
│       ├── Blog
│       ├── promos
│       └── widgets
│           └── Blog
```

```
16 directories
```

```
zaer@titan:~/www/crt$
```

# Configuración app.php

```
app.php x
29  if (APP_PROFILE == 1)
30  {
31      define("APP_HOST_URL", "http://" . $_SERVER["HTTP_HOST"]);
32      define("APP_ROOT_PATH", $_SERVER['DOCUMENT_ROOT']);
33
34      define("APP_DB_HOST", "localhost");
35      define("APP_DB_USER", "root");
36      define("APP_DB_PASSWORD", "password");
37      define("APP_DB_CATALOG", "mydb");
38  }
39  >> define("APP_NAME", "www.creasati.com.mx");
40  define("APP_DEFAULT_CONTROLLER", "InicioController");
41  define("APP_ASSETS", APP_HOST_URL . "/app/assets");
42  define("APP_IMG_URL", APP_HOST_URL . "/app/assets/img");
43  define("APP_CSS_URL", APP_HOST_URL . "/app/assets/css");
44  define("APP_JS_URL", APP_HOST_URL . "/app/assets/js");
45  define("APP_BIN_PATH", APP_ROOT_PATH . "/app");
46  define("APP_CLASS_PATH", APP_BIN_PATH . "/classes");
47  define("APP_VIEW_PATH", APP_BIN_PATH . "/views");
48  define("APP_CONTROLLER_PATH", APP_BIN_PATH . "/controllers");
49  define("APP_WIDGET_PATH", APP_BIN_PATH . "/views/widgets");
50  define("APP_MAILS_PATH", APP_BIN_PATH . "/mails");
51  define("APP_IMG_PATH", APP_BIN_PATH . "/assets/img");
52  define("APP_DEBUG", true);
```



# Peticion al Controlador Principal

```
index.php x Line: 23
17 require_once("app/app.php");
18 $class_name = APP_DEFAULT_CONTROLLER; //Controlador por defecto a ser invocado
19 $function_name = "index"; //metodo del controlador
20 $function_params = array();
21 $params = array();
22
23 if (isset($_GET["url"]))
24     $params = explode("/", $_GET["url"]);
25
26 if(isset($params[0]))
27 {
28     $tmp = ucfirst($params[0]) . "Controller";
29
30     if(file_exists(APP_CONTROLLER_PATH . "/" . $tmp . ".php" ))
31     {
32         $class_name = $tmp;
33         App::load_controller($class_name);
34         if(isset($params[1]))
35         {
36             if(method_exists($class_name, $params[1]))
37             {
38                 $function_name = $params[1];
39                 for($i = 2; $i < count($params); $i++)
40                 {
```



# ¿Como funciona?

<http://web.com/blog/entradas/php>

↓  
HOST

↓  
CONTROLADOR

↓  
METODO

↓  
PARAMETROS

```
class BlogController implements Controller
{
    public static function index($params)
    {
        $db = new Database();
        $db->connect();
        $articulos = Miblog::leer_todos($db);
        App::load_view("Blog/index", array('articulos'=>$articulos));
    }
}
```

# Interfaces

- Ampliando las referencias de PHP, incorporando con el concepto de interfaces.

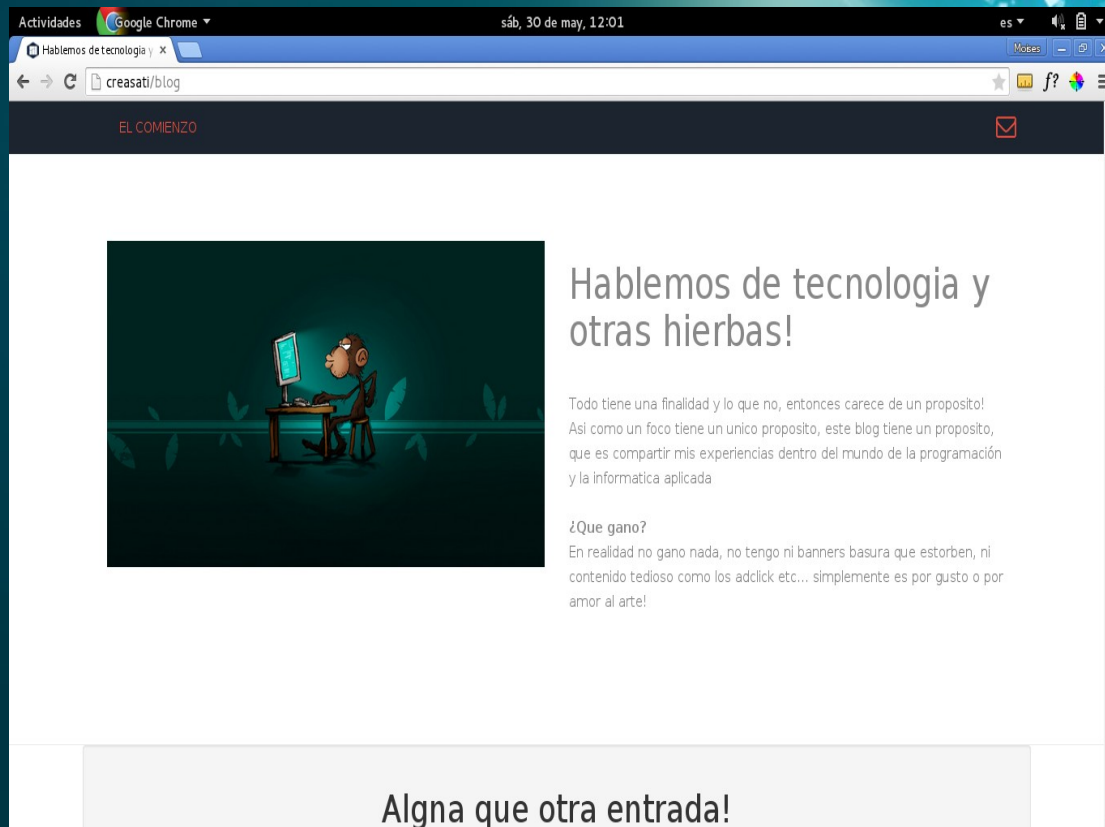
```
interface Controller {  
    public static function index($params);  
}
```

El Manual Oficial de PHP describe las interfaces de la siguiente forma:

“Las interfaces de objetos permiten crear código con el cual especificar qué métodos deben ser implementados por una clase, sin tener que definir cómo estos métodos son manipulados. Las interfaces son definidas utilizando la palabra clave `interface`, de la misma forma que con clases estándar, pero sin métodos que tengan su contenido definido. Todos los métodos declarados en una interfaz deben ser `public`, ya que ésta es la naturaleza de una interfaz.

# VISTAS

Generalmente, en la práctica, no somos los programadores quienes nos hemos de encargar de la GUI. Es tarea que corresponde a diseñadores Web o gráficos, según aplique.



# REFERENCIAS

## Patron MVC con PHP

- Github
- <http://github.com/zaer00t>
- POO y PHP
- <http://php.net>
- Su servidor
- <http://creasati.com.mx>
- Twitter: @zaer00t