MODELO VISTA CONTROLADOR

Se compone de tres objetos principales.

Mientras que el patrón Modelo Vista Controlador se usa para interfaces de usuario, el Patrón Entidad Control Limite (ECB) se usa para sistemas. Los siguientes aspectos de ECB se pueden comparar con una versión abstracta de MVC, si eso es útil.

Boundary object (Interfaz) Entity object (Datos) Control object (acciones)

**ENTIDADES (Modelo)**

Objetos que representan datos del sistema, a menudo del modelo de dominio.

**LIMITES (Colaborador de vista/servicio)**

Objetos que interactúan con los actores del sistema (por ejemplo, un usuario o un servicio externo). Las ventanas, las pantallas y los menús son ejemplos de límites que interactúan con los usuarios.

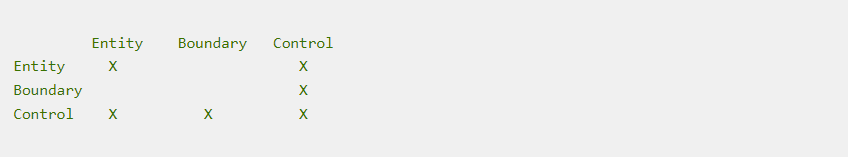
**Controles (controlador)**

Objetos que median entre límites y entidades. Estos sirven como el pegamento entre los elementos de contorno y los elementos de entidad. Implementando la lógica requerida para administrar los diversos elementos y sus interacciones. Es importante comprender que puede decidir implementar controladores dentro de su diseño como algo más que objetos: muchos controladores son lo suficientemente simples como para implementarse como un método de una entidad o clase de limite, por ejemplo.

**Se aplican cuatro reglas a su comunicación:**

1. Los actores solo pueden hablar con objetos de contorno
2. Los objetos de contorno solo pueden con controladores y actores
3. Los objetos de entidad solo pueden hablar con los controladores
4. Los controladores pueden hablar con los objetos de control y los objetos de entidad y con otros controladores, pero no con los actores

**Comunicación permitida:**

****