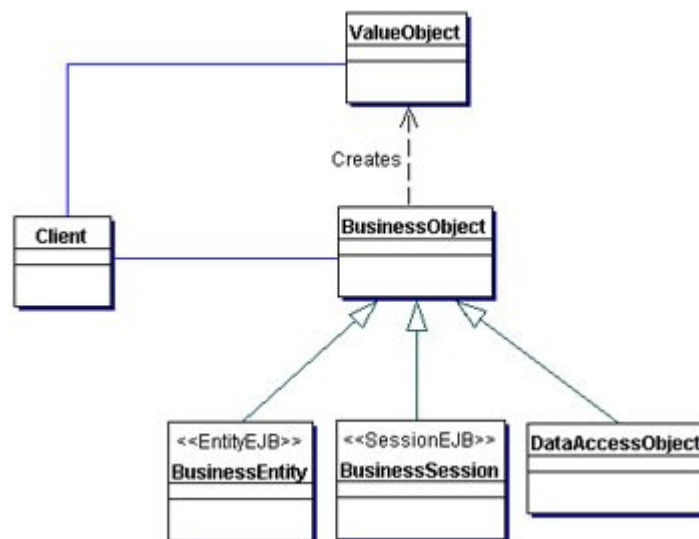


Data transfer object. (Patron de diseño).

Cuando se manejan interfaces remotas, las llamadas a éstas a través de la red suelen ser costosas, eso significa que tienes que transmitir mucha información por cada llamada. Una solución podría ser enviar demasiados parametros, pero esto no suele ser recomendable, ya que para fines de testing y depuración el problema se hace más complejo.

Una solución es el patrón de diseño Data Transfer Object, que puede encapsular toda la información solicitada en una sola llamada. Necesita ser serializado para que pueda viajar a través de una conexión. Además de las ventajas de encapsular la información en una sola llamada también se encarga del proceso de serialización y transferencia a través de una red.

Mediante el proceso de encapsulación los objetos se mantienen alejados de la lógica del negocio, generando modularidad y posible escalabilidad.



Data Access Object.

Este patrón de diseño fue generado para proveer acceso a un medio persistido, por ejemplo una base de datos, depende en gran manera de el tipo de almacenamiento y la implementación nativa de éste.

Se encarga de encapsular todo el acceso a la fuente de datos (base de datos por ejemplo), DAO maneja la conexión, obtiene la información y la guarda.

El patrón oculta por completo la fuente de datos,, esto debido a que el manejo de la información es expuesto por el mismo, esto permite adaptarse a distintas fuentes de datos sin cambiar la lógica del negocio ya existente (se puede cambiar de gestor de base de datos con el simple hecho de adaptar el DAO al nuevo gestor).

Principalmente el DAO actua como un adaptador entre el componente y su fuente de datos.

