Metodología de Diseño - Problema 3 - Evaluación Escrita

# Objetivos

* Identificar un patrón de diseño de alto nivel: MVC
* Comprender el funcionamiento del patrón de diseño MVC
* Comprender e identificar Aplicaciones Empresariales y patrones asociados.

# Parte 1 *60 pts*: MVC (Model View Controller)

***(20 puntos c/u, 5 por enunciar el problema, 10 por evidenciar conocimiento, 10 por la coherencia de la solución con el problema)***

# Con respecto al patrón MVC refiérase a sus Ventajas y Desventajas.

* Dentro de una aplicación web o de escritorio codificada en java (elija una de las dos), ¿Que representa cada uno de sus conceptos?
* Asocie al menos tres ventajas al proyecto que actualmente está desarrollando en la asignatura, comente cada una.
* Describa paso a paso el flujo de control al momento de ejecutar un evento sobre una aplicación basada en este patrón (ciclo de vida del evento).

# Parte 2 *40 pts*: POEAA (Pattern of Enterprise Application Architecture)

***(10 puntos c/u, 2 por enunciar el problema, 4 por evidenciar conocimiento, 4 por la coherencia de la solución con el problema)***

* ¿Qué característica se deben considerar en este tipo de aplicaciones?
* Identifique Describa cada capa de una Aplicación Empresarial Tradicional.
* ¿Es posible aplicar dicho modelo de capas a su proyecto? Comente.
* Identifique y describa el patrón DTO.

***EGL/20191S***