

# *My First Software: Utilização do padrão MVC*

Aluno: Joao Gabriel de Oliveira Silva

O sistema é todo desenvolvido com base no padrão MVC de desenvolvimento de sistemas. Os arquivos gerados foram então dividido em pacotes de acordo com suas funções no sistema.

## MODEL - MODELO

Este pacote foi o primeiro a ser desenvolvido. Obtido através do Diagrama de Classe, o Modelo é classe das entidades e dos seus atributos. Nela estão todos os Objetos que se relacionam dentro do sistema e suas características.

O banco de dados possui a mesma organização que o Modelo, já que também é desenvolvido baseado no Diagrama de Classes.

As classes deste pacote possuem as definições dos atributos com tipo de dado de cada um, assim como métodos para manipulação dos mesmos, exemplo, os métodos Getters e Setters e também o toString . Metodos referente a regras de negócio também estão presentes nas classes desta camada.

## CONTROL – CONTROLE

Na camada acima do Modelo está o Controle responsável por designar e as tarefas a serem executadas pelas classes da camada Model. É função do Controle identificar e chamar os métodos necessários para executar uma tarefa solicitada pelo usuário.

Neste sistema o Controle além de coordenar as ações solicitadas pela View( usuario), também aciona e faz contato com o banco de dados, servindo como a principal ligação entre o Banco e os dados recebidos pela view e instâncias criadas no Model.

As classes desta camada utilizam a referência para acionar métodos presentes no modelo , e receber comandos da camada superior que é onde o usuário se comunica com o sistema. O controle serve então como um gerenciador de tarefas que recebe solicitações de um usuário e chama quem pode atender esta solicitação.

## VIEW -TELA

Esta camada esta acima do Controle e é por meio dela que o usuário se comunica com o sistema. A view se interliga ao Model através do Control por meio de métodos e referencias.

Na tela é apresentado todos os atributos do sistema, funções e ferramentas que o usuário pede utilizar e quando utilizado a tela envia uma solicitação para o controle chamar as classes ou métodos que possam atender aquela solicitação.

A tela abrange a parte visual do sistema. Todos os componentes gráficos, painéis, botões, checkbox etc estão aqui e podem gerar ações ao serem utilizados que, primeiramente serão capturados pela View e em seguida repassada para o Control.

## CONCLUINDO

O padrão MVC empregado no sistema utilizou a as classes da camada View para capturar as solicitações de dados de entrada que o usuário inseriu, em seguida as classes do Control foram acionadas e receberam as requisições capturadas na View e encaminharam para as classes da camada inferior, o Model. Com isso as tarefas necessárias para o funcionamento do sistema foram divididas para melhor manutenção, organização e aproveitamento de código.