### Arkitektur

Vores system er bygget i en lagdelt arkitektur med tre lag. Dette gør det langt nemmere at lave ændringer i systemet i fremtiden, hvis der skulle være behov for det. Udover det gør denne arkitektur også at det er nemmere at holde styr på hvilken vej vores kald går, blandt andet så vi ikke kalder nedefra og op.

Det øverste lag er et UI lag, i vores tilfælde er det et tekst baseret interface, dette lag står får at udskrive alt det visuelle som brugeren kommer til at se, såsom menuen fejlmeddelelser og lignende. Vores UI lag kender til begge de to lag under sig, dette kaldes åben arkitektur. I en lukket arkitektur ville alle kaldende gå som følgende UI --> Controller 🡪 Model. I Ui laget er det eneste sted man må lave Print metoder i de to nedenfor skal der altid returneres noget.

Controller Laget samler alle metoderne fra Model laget. F.eks. når vi skal oprette en person er det Controllaget der opretter personen og sætter den ind i containeren. Dette giver et godt overblik over de forskellige metoder, i forhold til hvis man lavede det hele i model laget, og skulle finde rundt i det fra UI laget.

Model laget er det nederste. Her bliver alle objekter og containers holdt, udover det ligger alle informationerne hernede. Alle get – set metoder ligger hernede så der kan returneres objekter eller attributter til de to ovenstående lag.