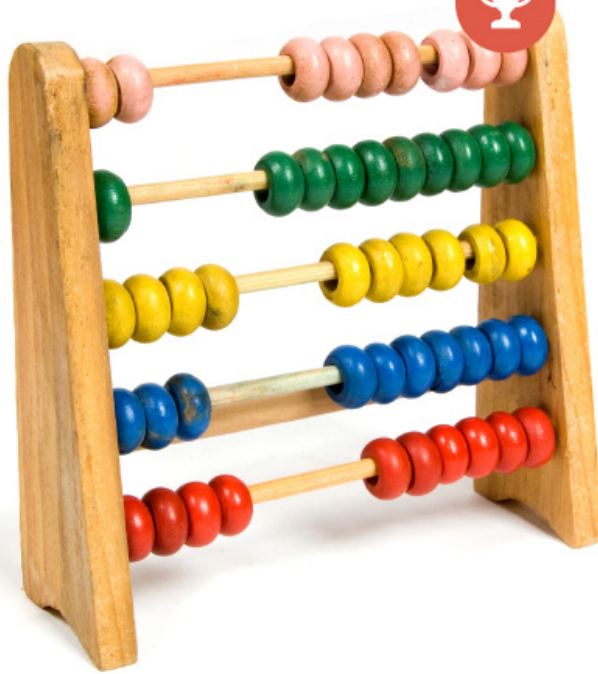


# Programación con Ruby on Rails

Patrones de diseño

*Delio Tolivia*





# Indice

Patrones de diseño

Patrón MVC

# Patrones de diseño

Los patrones del diseño son herramientas que se nos facilitan a los desarrolladores y a los diseñadores a través de la documentación de soluciones exitosas a problemas comunes que se repiten constantemente.

En 1994, el libro “Design Patterns: Elements of Reusable Object Oriented Software” organizaba los patrones en varios tipos:

- Creacionales: Patrones creacionales tratan con las formas de crear instancias de objetos. El objetivo de estos patrones es de abstraer el proceso de instanciación y ocultar los detalles de cómo los objetos son creados o inicializados.
- Estructurales: Los patrones estructurales describen como las clases y objetos pueden ser combinados para formar grandes estructuras y proporcionar nuevas funcionalidades. Estos objetos adicionales pueden ser incluso objetos simples u objetos compuestos.
- Comportamiento: Los patrones de comportamiento nos ayudan a definir la comunicación e iteración entre los objetos de un sistema. El propósito de este patrón es reducir el acoplamiento entre los objetos.

# Patrón MVC (Modelo Vista Controlador)

- El patrón de diseño MVC define la organización independiente del Modelo (Objetos de Negocio), la Vista (interfaz con el usuario u otro sistema) y el Controlador (controlador del workflow de la aplicación).
  - Modelo: Contiene el núcleo de la funcionalidad (dominio) de la aplicación. Encapsula el estado de la aplicación. Independiente del Controlador y la Vista.
  - Vista: Es la presentación del Modelo. Puede acceder al Modelo pero nunca cambiar su estado. Puede ser notificada cuando hay un cambio de estado en el Modelo.
  - Controlador: Reacciona a la petición del Cliente, ejecutando la acción adecuada y creando el modelo pertinente