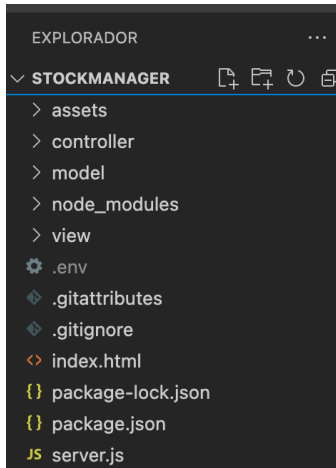


Arquitectura del Proyecto Final

Definición del Patron Arquitectonico del proyecto.

Para el desarrollo del software se utilizará como estilo arquitectónico el Modelo Vista Controlador (MVC) ya que para mí es el más adecuado para el uso de interfaz gráfica en un software, ya que, tenemos la interfaz gráfica separada de los objetos que hacen el backEnd de nuestro software.

Otra de las ventajas de este estilo arquitectónico. Es que nos brinda buena organización de nuestros archivos dentro del proyecto. Esto ayuda para la parte del mantenimiento del software, ya que es fácil identificar donde esta cada componente de este.



Definición del Patron de Diseño del proyecto.

Para el desarrollo del proyecto del consultorio se propone utilizar como patrón de diseño Adapter – Adaptador, ya que hay para ciertas inserciones dentro del software hacia la base de datos necesita que la información este de. cierto modo, el cual no siempre ingresa así el usuario, por lo cual se usará este patrón para ajustarlo a como se necesita y que no haya errores al interactuar con la base de datos.

Esto nos va a facilitar el uso de base de datos, ya que es posible que la estructura de la misma cambie, al usar este método, evitamos cambiar el software mismo, solo habrá necesidad de modificar la interface que haga de adaptador.

Adapter - Adaptador	Genera la colaboración entre objetos con interfaces incompatibles.
---------------------	--



Definicion del Estilo Arquitectonico del proyecto.

Para este proyecto se utilizara el estilo Cliente-Servidor, ya que vamos a tener un servidor siempre activo que estara esperando peticiones de los clientes que se conecten, ya sea para consultas o inserciones de informacion nueva.

4.2. Cliente-Servidor

Cuenta con un Servidor y uno o varios clientes.

Un cliente hace una petición y recibe una respuesta por parte del servidor.

Ejemplos:

Correo electrónico

APP Bancarias

Buscador Google
