

INTRODUCCIÓN A MVC

“

Es un **patrón** de **diseño**.
Sus siglas corresponden a
Modelo Vista Controlador.



QUE ES UN **PATRÓN DE DISEÑO**

Dentro del mundo de la programación existen lo que se conocen como Patrones de Diseño. Los mismos proponen un **esquema de trabajo**, una **serie de reglas** que permiten simplificar el código y encarar mejor la solución de diferentes situaciones a lo largo del desarrollo.

Uno de los patrones más populares es **MVC**. Su objetivo es crear aplicaciones modulares, dividiendo la columna vertebral del proyecto en **tres componentes** principales, en donde cada uno de ellos cumple con un rol determinado. Estos componentes son: los **modelos**, las **vistas** y los **controladores**.

LAS VISTAS

Conforman la **interfaz gráfica** de la aplicación y contienen todos los elementos que son visibles al usuario. A través de ellas el usuario interactúa enviando y solicitando información al servidor.

Su responsabilidad es **definir** la **apariencia** de los datos y **mostrarlos** en pantalla.

*Las vistas **no** se comunican de forma directa con los modelos.*

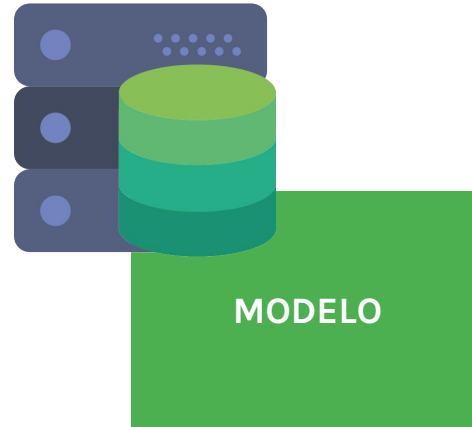


LOS MODELOS

Conforman y contienen la **lógica** de la aplicación.

Sus responsabilidades son **conectarse** con la base de datos, realizar **consultas** y **administrar** lo que se conoce como la lógica de negocio.

*Los modelos **no** se comunican de forma directa con las vistas.*

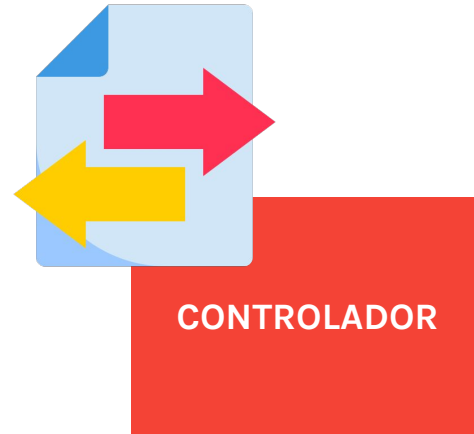


LOS CONTROLADORES

Conforman la capa intermedia entre las vistas y los modelos.

Su responsabilidad es **procesar** los datos que recibe de los modelos y **elegir** la vista correspondiente en función de aquellos datos.

Tienen **relación directa** con las vistas y con los modelos y es un componente fundamental dentro del flujo del patrón.



EJEMPLO FLUJO MVC



Un usuario recorre, a través de la interfaz gráfica, un listado de productos y quiere solicitar más información acerca del producto 20.

La **vista** entonces se conecta con el **controlador** para solicitarle esos datos.

EJEMPLO FLUJO MVC



El **controlador** recibe la petición y le solicita al **modelo** el detalle del producto 20.

EJEMPLO FLUJO MVC



El **modelo** busca la información solicitada y se la envía al **controlador**.

EJEMPLO FLUJO MVC



El **controlador** recibe la información y le envía los datos a la **vista**.

EJEMPLO FLUJO MVC



La **vista** le muestra al usuario los datos que recibió.

Es importante destacar que los patrones de diseño **proponen** una forma de trabajo y no hay nadie por detrás que regule que se cumplan tales formas.

Se utilizan como una **buena práctica** que facilita el trabajo en equipo, permitiendo unificar criterios y enfoques.

