**DEFINICIÓN DTO**

El patrón DTO tiene como finalidad la creación de objetos planos (POJO) con una serie de atributos que puedan ser enviados o recuperados del servidor en una sola invocación, de tal forma que un DTO puede contener información de múltiples fuentes o tablas y concentrarlas en una única clase simple.

**CARACTERÍSTICAS DE UN DTO**

**SOLO LECTURA:**

Dado que el objetivo de un DTO es utilizarlo como un objeto de transferencia entre el cliente y el servidor, es importante evitar tener operaciones de negocio o métodos que realicen cálculos sobre los datos, es por ello que solo deberemos de tener los métodos GET y SET de los respectivos atributos del DTO.

**SERIALIZABLE:**

Si los objetos tendrán que viajar por la red, deberán de poder ser serializables, pero no hablamos solamente de la clase en sí, sino que también todos los atributos que contenga el DTO deberán ser fácilmente serializables.

En este trabajo práctico integrador definido por la catedra, se acordó implementarlo, en donde cada team enviaba información a través de este patrón si fuese necesario o recibía, como fue en nuestro caso, el team2 recibió información del team1, a través de un archivo en formato json llamado JsonTeamDosjson, en donde almacena los productos y otro archivo llamado JsonComboTeamDosjson, en donde almacena los combos.