Cliente WEB

Este componente es la parte visual de la aplicacion, en este se ven reflejados los datos que se guardan en la base de datos.El cliente web se comunica con el modelo de objetos a traves de protocolos como HTTP y realiza request y responses a traves de un controlador cuya funcion es la de intermediario entre el modelo de negocio y la parte web.

Capa cliente: Dentro de esta capa se muestran los datos al usario,a traves de las vistas el mismo visualiza los datos y el controller sirve como un intermediario para conectar las vistas con los distintos servicios de donde se obtiene los datos.En nuestro modelo poseemos las siguientes vistas:

Vistas:

* Vista de Login: Primera pantalla que visualiza el usuario, en esta vista se ingresa a la aplicacion web a traves de un navegador y un protocolo.
* Vista de Eventos: Se visualiza por default al ingresar correctamente en la aplicacion, en esta pantalla se pueden crear/modificar/eliminar eventos
* Vista Guardarropas: Se visualizan los datos correspondiente a los guardarropas, en esta pantalla se puede crear/modificar y eliminar un guardarropa.
* Vista de Prendas: Se debe primero pasar por la vista de Guardarropas para poder llegar a esta vista,se visualiza toda la informacion correspondiente a una prenda.Desde esta se pueden crear/modificar y eliminar una determinada prenda.
* Vista Calendario: En esta vista se representan los eventos en forma de un calendario, el cual permite filtrar por dia,semana y mes.

Controller:

RouterController: Es el encargado de manejar los request que solicita el cliente WEB y devuelve el response que envia el Cliente del modelo.Este controller es el encargado de exponer los endpoins que va a consumir la aplicacion web.Maneja todos los responses status y se encarga de transformar la respuesta del modelo de objetos a una respuesta que el cliente WEB pueda entender, en este caso las request consumen JSON asi que las response tambien son JSON

Componentes:

Denominamos componentes a todos los elementos y objetos utilizados en el modelo de negocio que poseen la logica del mismo.Si bien funciona como un Servidor se utiliza una arquitectura de capas ya que desde el lado de la capa de cliente se necesitan request/response y del lado del servidor tambien.Ademas de que podemos separar responsabilidades y testear cada capa por separado, tambien reutilizar las capas si hace falta.

Capa de dominio: En esta capa se encuentran todos los objetos del negocio, en las cuales se maneja la lógica del mismo, esta capa es la intermedia entre los endpoints y servicios que consume el cliente web y la capa de persistencia de datos. Cuando se requiere persistir un objeto se comunican entre capas a través de una interfaz en común para lograr la persistencia de los mismo. Para obtener los datos persistidos también se comunican con la interfaz y esta se lo envía a la interfaz del controller quien recibe los request desde el cliente web.

* Abrigo: son aquellos que pueden ser utilizados por los Usuarios. Los mismos poseen un rango de clima dentro del cual pueden ser utilizados y un nivel de abrigo dentro de ese rango.
* Atuendo: un Atuendo estará compuesto por un conjunto de Prenda que se detallan a continuación:
  + Prenda superior.
  + Prenda inferior.
  + Prenda calzado.
  + Prenda accesorio.

Los atuendos pueden ser aceptados o no por los usuarios.

* Prenda: son aquellas que los usuarios llevarán puestas. Como se detalló previamente, un conjunto de prendas representarán un atuendo. Las prendas están compuestas por:
  + Nombre.
  + Tipo.
  + Material.
  + Color primario.
  + Color secundario.

El color primario de una prenda no puede ser igual al color secundario de la misma.

* Evento: los usuarios pueden concurrir a diferentes eventos. Los mismos tienen lugar en una fecha y hora determinada y los usuarios que asistan a Él deben asistir con el atuendo adecuado ya que no todos los atuendos son aceptados por todos los eventos.
* Guardarropa: aquí se guardan las prendas. Los guardarropas poseen un espacio determinado, por lo que no es posible guardar cualquier cantidad de prendas en ellos.  
  Los guardarropas tienen la característica de que pueden ser compartidos, es decir, que más de un usuario pueden tener el mismo guardarropa.
* Suscripción Gratuita: en este caso se determina que la cantidad máxima de prendas que puede tener un usuario es menor a 5
* Suscripción Premium: no se establece una restricción en la cantidad de prendas que pueda tener un usuario.
* Usuario: los usuarios serán partícipes y utilizarán lo previamente descripto. Los mismos podrán aceptar o rechazar atuendos, asistir o no a eventos, y serán ellos quienes administren sus propios guardarropas, quitando o agregando prendas a los mismos.

Capa de Persistencia: En esta capa se persisten los objetos del modelo, se realiza el mapeo de un objeto a una entidad relacional. Estas entidades se guardan en la base de datos denominada QueMePongo. Cada entidad de nuestra base de datos posee un repositorio el cual se encarga de persistir,actualiza,buscar o eliminar un registro en la base de datos correspondiente a la entidad.Por ejemplo el repo Usuario se encarga de agregar o eliminar un usuario en la base de datos QueMePongo.