

ALGUNOS PATRONES DE DISEÑO





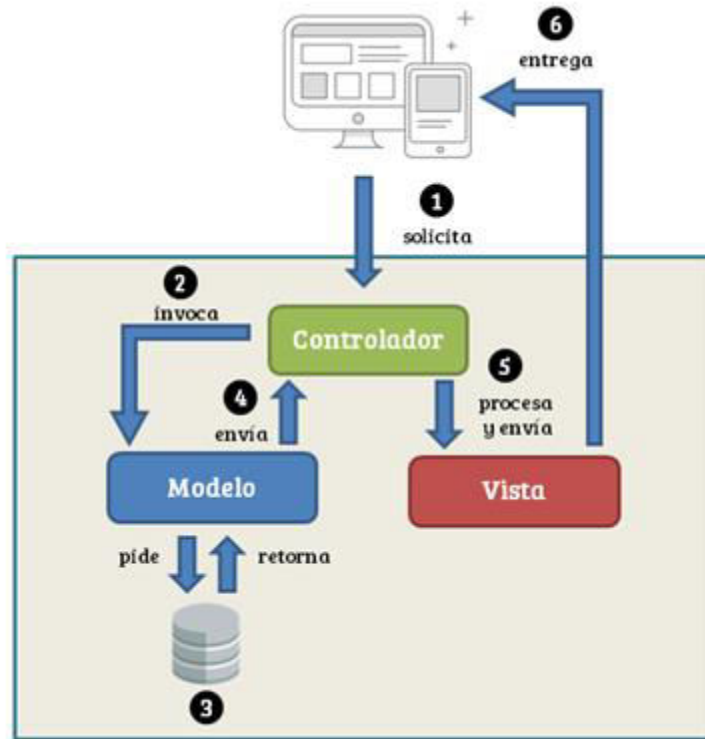
Christopher Alexander (arquitecto).
The Timeless Way of Building (1979)

Cada patrón describe un problema que ocurre infinidad de veces en nuestro entorno, así como la solución al mismo, de tal modo que podemos utilizar esta solución un millón de veces más adelante sin tener que volver a pensarla otra vez.

PATRÓN DE DISEÑO

- ▶ Una posible solución correcta a un problema de diseño dentro de un contexto, y que se presenta frecuentemente.
- ▶ Auge a partir del libro *Design Patterns* escrito por el grupo Gang of Four (GoF) (Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson y John Vlissides)

PATRÓN MVC: MODELO - VISTA - CONTROLADOR



PATRÓN MVC: MODELO - VISTA - CONTROLADOR

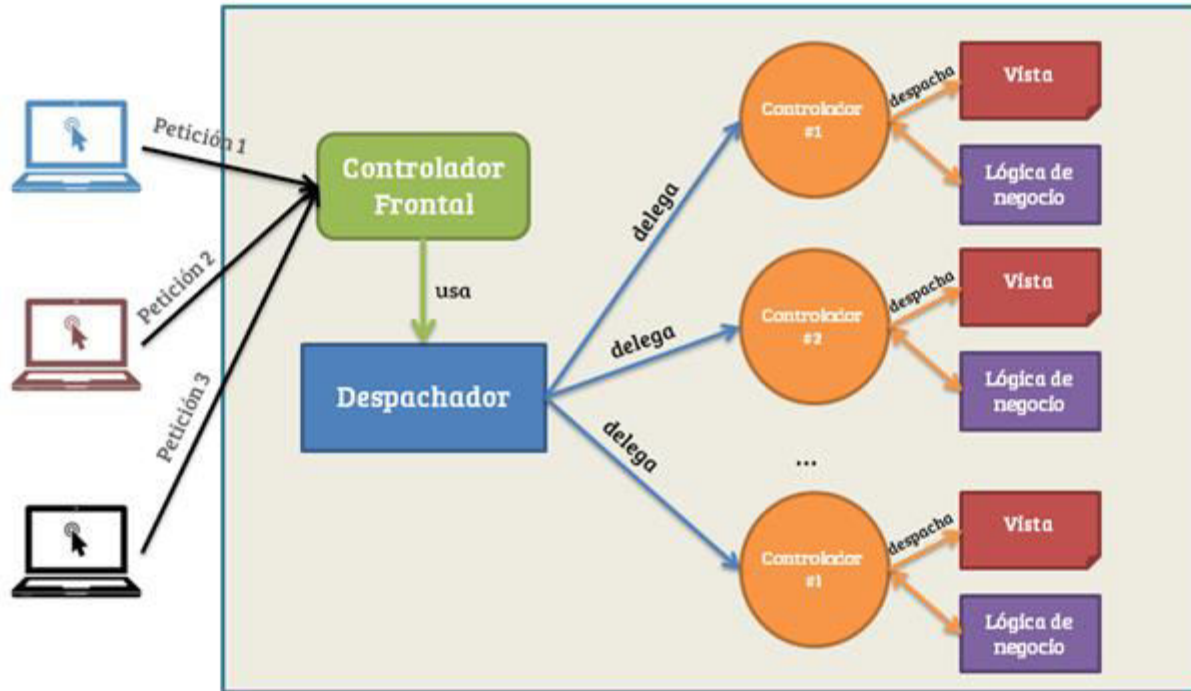
VENTAJAS

- Adaptación al cambio.
- Soporte para múltiples tipos de vistas.

DESVENTAJAS

- Complejidad
- Coste de actualizaciones frecuentes.

PATRÓN FRONT CONTROLLER



PATRÓN FRONT CONTROLLER

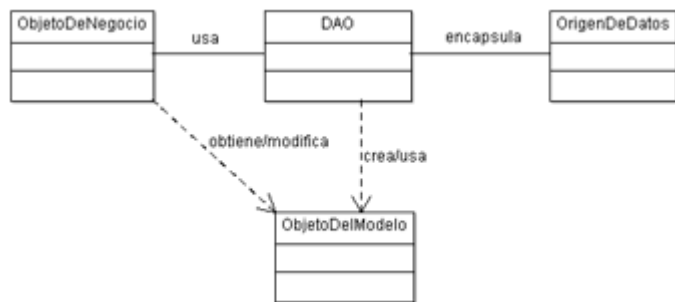
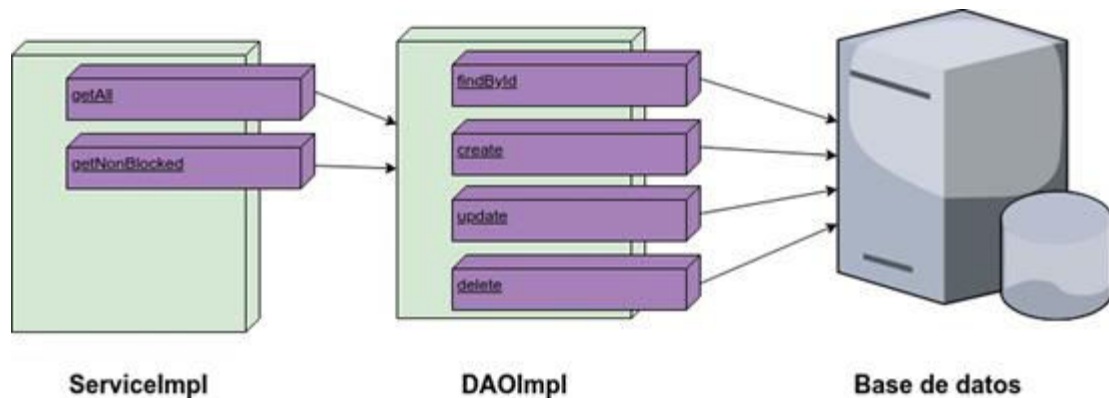
VENTAJAS

- Centralización en un único punto de gestión de peticiones.
- Aumento de la reusabilidad.
- Mejora de la seguridad.

DESVENTAJAS

- Disminución de la velocidad de respuesta (efecto embudo).

PATRÓN DAO: DATA ACCESS OBJECT



ORACLE
DATABASE

Microsoft
SQL Server

 **PostgreSQL**


MySQL

PATRÓN DAO: **DATA ACCESS OBJECT**

VENTAJAS

- Adaptación al cambio.
- Un objeto de negocio no tiene que conocer el destino de la información.

DESVENTAJAS

- Complejidad.
- Configuración adicional.
- Rendimiento en aplicaciones críticas.