Доклад

Разботка на софтуер

1.Трислоен модел

- В [софтуерното инженерство](https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%84%D1%82%D1%83%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D1%82%D0%BE_%D0%B8%D0%BD%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE) **многослойната архитектура** е [архитектура](https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%84%D1%82%D1%83%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0_%D0%B0%D1%80%D1%85%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0) от тип [клиент-сървър](https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BB%D0%B8%D0%B5%D0%BD%D1%82-%D1%81%D1%8A%D1%80%D0%B2%D1%8A%D1%80), в която [интерфейсът](https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%84%D0%B5%D0%B9%D1%81_(%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B5)), обработката на приложения и съхранението и обработката на [данни](https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%B8) са логически разделени на отделни модули. Най-разпространената форма на многослойна архитектура е трислойната архитектура.

Многослойната архитектура осигурява модел, по който разработчиците могат да създават гъвкави приложения, които могат да бъдат използвани многократно. При разделянето на едно приложение на слоеве, разработчиците имат възможността да добавят или променят отделен слой, вместо да преработват цялото приложение.

2.Слой за данни

-Слой **за достъп до данни** в компютърния софтуер е [слой](https://en.wikipedia.org/wiki/Layer_(object-oriented_design)) от [компютърна програма](https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_program) , който осигурява опростен достъп до [данни,](https://en.wikipedia.org/wiki/Data) съхранени в [постоянно хранилище](https://en.wikipedia.org/wiki/Persistent_storage) от някакъв вид, като например [релационна](https://en.wikipedia.org/wiki/Entity_relationship)[база данни](https://en.wikipedia.org/wiki/Database) на обекти . Този [акроним](https://en.wikipedia.org/wiki/Acronym) се използва предимно в средите на [Microsoft](https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft) .

3. Слой за услуги

- **Слоят на услугата** е архитектурен модел , приложен в рамките на парадигмата за проектиране, ориентирано към услугата , която има за цел да организира услугите в рамките на инвентаризация на услуги в набор от логически слоеве. Услугите, които са категоризирани в определен слой, споделят функционалност. Това помага да се намалят концептуалните режийни разходи, свързани с управлението на инвентара на услугата, тъй като услугите, принадлежащи към един и същи слой, адресират по-малък набор от дейности.

4. Слой за потребителски интерфейс

- **Потребителски интерфейс** в индустриалния дизайн е мястото за взаимодействие между човека и машината с цел да се позволи ефективно управление и контрол върху машината от страна на човека, като в същото време машината връща обратно информация, която подпомага процеса на вземане на решения от оператор. Примерите, които описват това широко понятие за потребителски интерфейс, включват: интерактивните аспекти на компютърните операционни системи, инструментите за ръчно управление, контролните табла за управление на тежката механизация в различни отрасли на промишлеността и други механизми за управление на процеси.

<https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B9%D0%BD%D0%B0_%D0%B0%D1%80%D1%85%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Data_access_layer>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Service_layer_pattern>

<https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BE%D1%82%D1%80%D0%B5%D0%B1%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%81%D0%BA%D0%B8_%D0%B8%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%84%D0%B5%D0%B9%D1%81>