Доклад по Разработка на Софтуер

Трислоен модел. MVC

1.Трислоен модел MVC. Концепции -  трислойния модел е линеен, докато MVC архитектурата е „триъгълна“ – изгледа изпраща обновяване към контролера, контролера обновява модела.

2. Принципите за правилно разделяне на компонентите на приложението по слоеве - Компонентите в рамките на слоестия архитектурен модел са организирани в хоризонтални слоеве, като всеки слой изпълнява специфична роля в рамките на приложението

3. Слой за данни - Този слой се състои от сървър база данни. Тук информацията се съхранява и чете. В слоя за бази данни информацията се съхранява независима от бизнес логиката или сървърът за приложения. Когато данните се съхраняват в отделен слой се увеличава мащабируемостта и се подобрява производителността.

4. Слой за услуги - Сервизният слой дефинира границата на приложението [Cockburn PloP] и неговия набор от налични операции от гледна точка на интерфейсните клиентски слоеве. Той капсулира бизнес логиката на приложението, като контролира транзакциите и координира отговорите при изпълнението на неговите операции.

5. Слой за потребителски интерфейс - Слоят на потребителския интерфейс (UI) се намира над слоя Logic. Има два компонента, които могат да се използват за създаване на потребителския интерфейс. Компонентът Builder предоставя прост интерфейс за плъзгане и пускане, който позволява прости манипулации на потребителския интерфейс по подразбиране, като например промяна на оформлението на дисплея по подразбиране.