

Figura 2.2: El elefante de Saxe

Se usa la analogía para ejemplificar el hecho de que haya varias definiciones diferentes de lo que es SOA en si, porque se le ha definido como patrón de diseño o como una filosofía de desarrollo, siendo esta última la definición adoptada para el trabajo descrito en el presente informe.

También se puede usar dicha analogía para ejemplificar cómo los (potencialmente diversos) dispositivos pueden interactuar con el controlador y este a su vez con el modelo sin que ello represente un cambio fundamental en diseño o estructura de los mismos. Cada dispositivo interactúa con los servicios que necesita y más ningún otro.

2.3 Autenticación Basada en *Tokens*

Autenticación, según se lee en [6], es la “acción y efecto de autenticar”. Esto es comprobar ante una autoridad la veracidad o legitimidad de un documento o un hecho[7].

En sistemas, el término es utilizado para definir el proceso de verificación de las credenciales de usuarios dentro de un sistema. Comunmente usando el par “nombre de usuario” y “contraseña” para ello.

Existen diversos métodos para llevar a cabo la autenticación[8]:

1. Sistemas basados en algo conocido, ya sea *password* o *passphrase*.
2. Sistemas basados en algo poseído que puede ser un tarjeta de identidad o dispositivos USB.

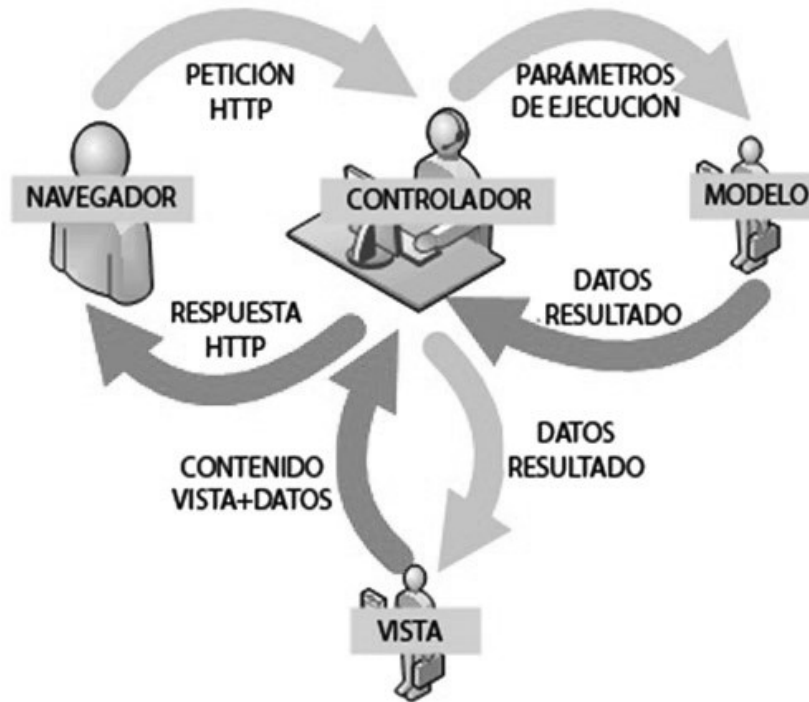


Figura 2.1: Representación gráfica del patrón Modelo Vista Controlador[2]

2. Vista

- Presentación del modelo.
- Accede al modelo pero no puede cambiar su estado.

3. Controlador

- Reacciona a las peticiones del cliente.
- Comunica al modelo de las acciones ejecutadas.
- Direcciona a las vistas requeridas del lado del cliente.

Esto se busca, primordialmente, para hacer del código altamente mantenible en el tiempo, ya que antiguamente se realizaban los sistemas siguiendo lo que se conoce como “*programación de espagueti*” (programación no estructurada) la cual no llevaba una separación entre lo que era la vista y los procesos internos del sistema. Esto traía como consecuencia, en el momento de realizar algún cambio al sistema ya sea de formato o de interacción, que tuviera que modificarse integralmente vista, interacciones y (potencialmente) el modelo de datos.

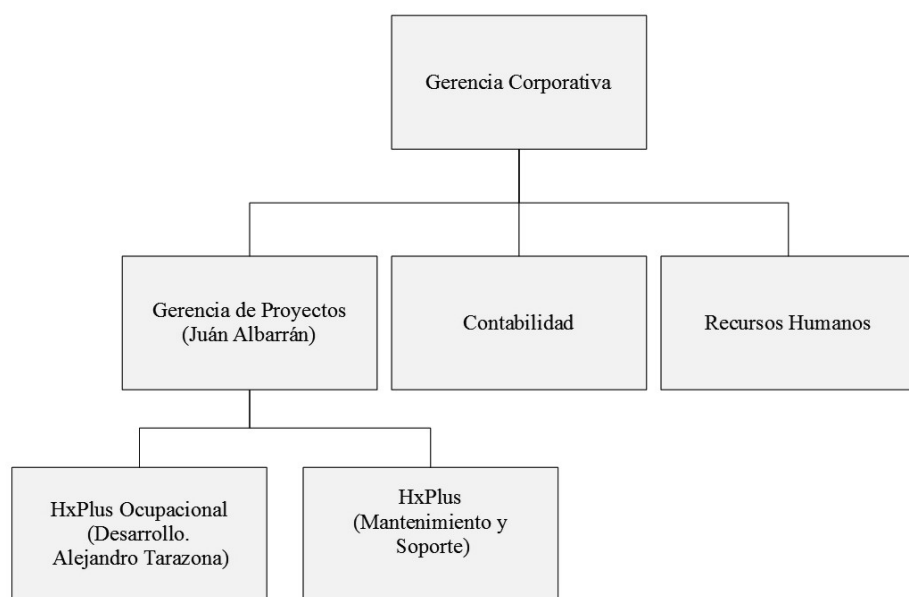


Figura 1.1: Estructura Organizacional de Globinsoft