

Design Patterns

Os padrões de design são soluções reutilizáveis para problemas comuns no design de software. São modelos projetados para ajudá-lo a escrever um código fácil de entender e reutilizar. Eles também ajudam a criar código pouco acoplado, para que você possa alterar ou substituir componentes no seu código sem muito trabalho.

Os padrões de Cocoa mais comuns:

- Criação : Singleton.
- Estrutural : MVC, Decorador, Adaptador, Fachada.
- Comportamental : Observador.

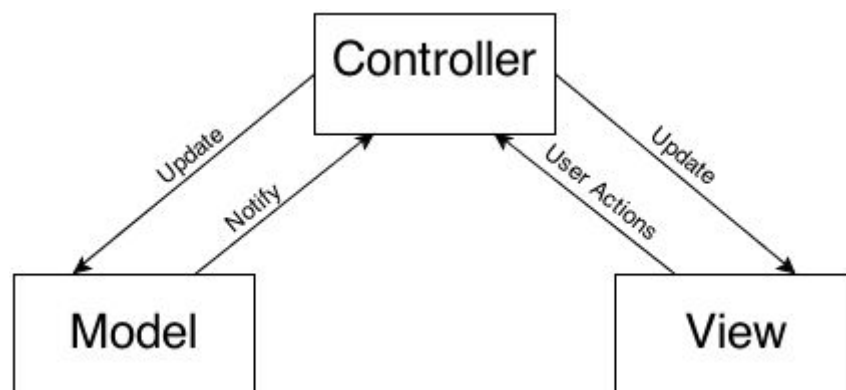
MVC

O Model-View-Controller (MVC) é um dos elementos básicos do Cocoa e é sem dúvida o padrão de design mais usado de todos. Ele classifica os objetos de acordo com sua função geral em seu aplicativo e incentiva a separação limpa de código com base na função.

Modelo : os objetos que mantêm os dados do aplicativo e definem como manipulá-los.

Visualização : Os objetos responsáveis pela representação visual do Modelo e os controles com os quais o usuário pode interagir; basicamente, todos os objetos derivados do UIView.

Controlador : É o mediador que coordena todo o trabalho. Ele acessa os dados do modelo e os exibe com as visualizações, escuta eventos e manipula os dados conforme necessário.



O Modelo notifica o Controlador sobre quaisquer alterações de dados e, por sua vez, o Controlador atualiza os dados nas Visualizações. A Visualização pode notificar o Controlador sobre as ações que o usuário executou e o Controlador atualizará o Modelo, se necessário, ou recuperar dados solicitados.