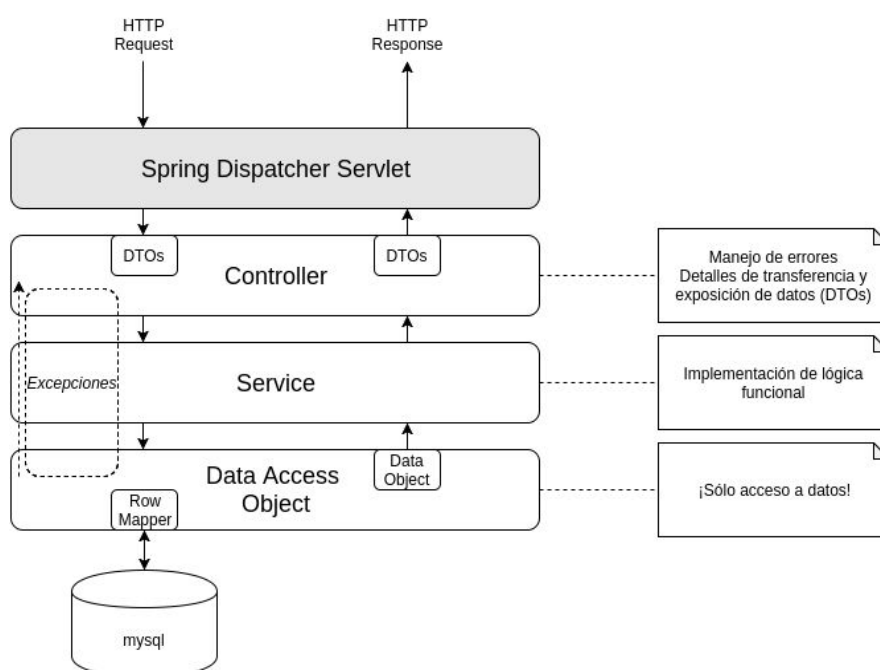


Arquitectura en el proyecto

¿Qué es la arquitectura de capas?

Es una arquitectura que está diseñada para poder desarrollarse y probar cada módulo de manera muy sencilla. Está normalmente establecida con 4 tipos de módulos, cada uno de estos son independientes entre sí, estos son: Capa de presentación, Capa de aplicación, Capa de dominio y la Capa de la base de datos. La capa de presentación se encarga de recibir los datos de la capa de aplicación y visualizarlos en la pantalla, en otras palabras es cómo se va ver el programa. La capa de aplicación se encarga de las reglas, más que nada en las validaciones del sistema, esta capa también tiene como función convertir los datos de forma que la capa de presentación pueda recibirlos. La capa de dominio se encarga de la lógica de la aplicación y por último la capa de base de datos tiene el acceso a la base de datos, esto quiere decir que tienen la capacidad de hacer CRUD en su clase.

El siguiente diagrama muestra cómo vamos a implementar nuestro proyecto y las clases correspondientes. Los DataTransferObject son objetos enviados al servidor para que los pueda mostrar correctamente y los DataAcessObject son interfaces abstractas para las clases que acceden a la base de datos. En caso de que realice un get a la aplicación, este va tener que llamar a un Mapper, que se encargará de transformar los datos de la base de datos y retornarlo en forma de objeto.



Patrones de diseño

- Inversion of Control
- Singleton
- Front Controller
- Model View Controller
- Service Façade
- Data Transfer Object
- Data Access Object