

Lenguajes de Programación 1

Unidad 5

3. Introducción al patrón Modelo-Vista-Controlador

- **Modelo:** Componente necesario para la gestión de información.
- **Vista:** Elementos gráficos para interacción con el usuario.
- **Controlador:** Métodos para realizar operaciones sobre la base de datos y retornar datos a la vista y viceversa.

