

Tema 1 PSSC

Modele arhitecturale

Three- tier

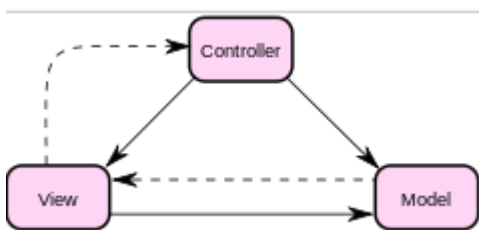
A apărut ca o îmbunătățire a arhitecturii pe două nivele care s-a dovedit ineficientă în timp pentru aplicații mai mari. Prin introducerea unui nivel intermediar între aplicația client și baza de date, se poate spori performanța, îmbunătățind disponibilitatea aplicației, ea devenind mai robustă. Acest nivel de mijloc conține elemente de logică a aplicației, putând fi constituit dintr-un server de aplicație (application server).



Este relativ ușor să folosești tehnica de împachetare pe 3 nivele. Oferă posibilitatea de a trece neobservate modificările făcute la nivelul de business pentru interfețele de la nivelul prezentării. Alegerea unei alte soluții de implementare la nivelul de business nu implică schimbarea nivelului de prezentare. Arhitectura 3-tier oferă astfel robustețe și libertate în implementare.

Model-View-Controller

Este un model arhitectural utilizat în ingineria software. Succesul modelului se datorează izolării logicii de business față de considerentele interfeței cu utilizatorul, rezultând o aplicație unde aspectul vizual sau/și nivelele inferioare ale regulilor de business sunt mai ușor de modificat, fără a afecta alte nivele.



Model- această parte a controlatorului manipulează operațiunile logice și de utilizare de informației (trimisă dinainte de către rangul său superior).

Vizualizare- acestui membru al familiei îi corespunde reprezentarea grafică, sau mai bine zis, exprimarea ultimei forme a datelor: interfața grafică ce interacționează cu utilizatorul final. Rolul său este de a evidenția informația obținută până ce ea ajunge la controlor.

Controlor- Cu acest element putem controla accesul la aplicația noastră. Pot fi fișiere, scripturi (eng. scripts) sau programe, în general orice tip de informație permisă de interfață. În acest fel putem diversifica conținutul nostru de o formă dinamică și statică, în același timp.

Sensor controller actuator

Este o componentă a unei mașini care este responsabilă pentru deplasarea și controlul unui mecanism sau sistem, de exemplu prin deschiderea unei supape. În termeni simpli, este un "mișcător". Un actuator necesită un semnal de comandă și o sursă de energie. Semnalul de control este o energie relativ scăzută și poate fi tensiune sau curent electric, presiune pneumatică sau hidraulică sau chiar energie umană. Sursa sa principală de energie poate fi un curent electric, o presiune hidraulică sau o presiune pneumatică. Când primește un semnal de comandă, un actuator răspunde prin transformarea energiei semnalului în mișcare mecanică.