

O objetivo deste padrão é promover a separação, como também independentes cursos de desenvolvimento.

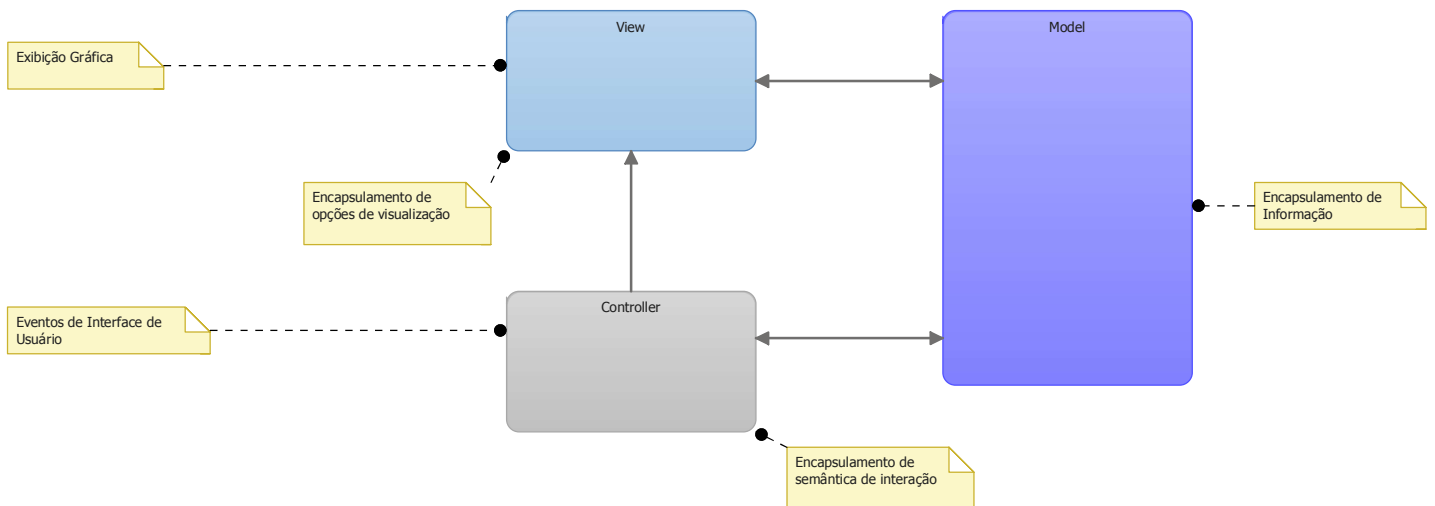
O componente Modelo encapsula a informação usada pela aplicação.

O componente Visão encapsula as informações escolhidas e necessárias para a representação gráfica da informação contida no Modelo.

O componente Controlador encapsula a lógica necessária para manter a consistência entre o Modelo e a Visão e manipular as entradas do usuário como eles se relacionam com a representação.

Quando a aplicação altera um valor no objeto do Modelo, uma notificação desta alteração é enviada para a Visão então qualquer parte afetada da representação pode ser atualizada e redesenhada. Notificações também tipicamente vão para o Controlador, assim o Controlador pode modificar a Visão se a lógica exigir.

A Visão deve consultar o Modelo por dados adicionais necessários para a visualização. Quando uma entrada de usuário é manipulada (como um clique do mouse na Visão), controlador da janela envia o evento ao Controlador, assim o Controlador deve consultar a Visão por informações que auxiliarão qual ação o Controlador deve tomar. O Controlador então atualiza o objeto do Modelo de acordo com a semântica desejada. Então, é claro, se o objeto do Modelo mudar algum valor deve notificar a Visão e o Controlador, assim a interface de usuário pode ser atualizada, and então o ciclo de interação continua.



Fonte: Software Architecture - Foundations, Theory and Practice, 2010
Richard N. Taylor - Nenad Medvidovic - Eric M. Dashofy
ISBN 978-0470-16774-8