[7507 / 9502]

# Algoritmos y Programación III

# **MVC**





## Temario

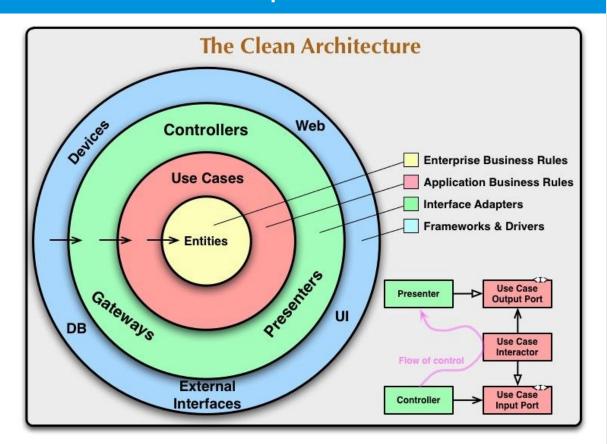
- Mecanismo de despacho
- Modelo-Vista-Controlador (MVC)
- Patrones comunes en MVC

## Mecanismo de despacho



### Mecanismo de despacho

- Entidades de dominio.
- . Casos de uso
- . Acciones
- . Interfaces



## Mecanismo de despacho

- Qué?
  - Disponibilizar software
- Cómo?
  - Procrastinar decisiones no esenciales.
  - o Cohesión.
  - Escritura de pruebas.
  - Diseño (<del>UI UX Paradigma</del>)

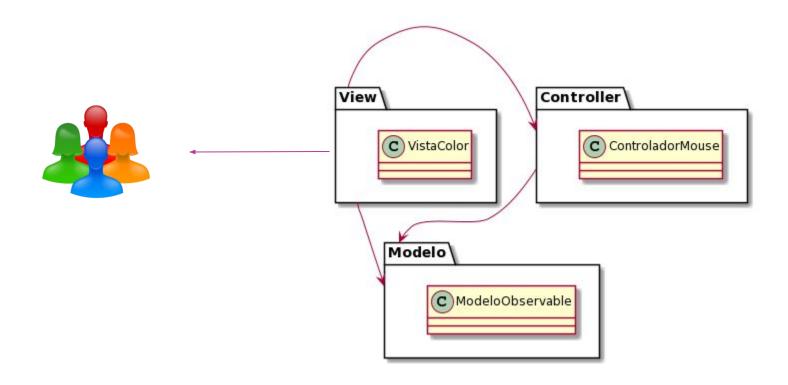
 Patrón de Arquitectura diseñado para la construcción de interfaces de usuario

 La principal motivación es la separación de responsabilidades

## Tres tipos de objetos:

- Modelo: lógica y entidades de negocio o dominio de nuestra aplicación
- 2. **Vista:** formas en que los objetos del modelo se muestran y representan al usuario
- 3. **Controlador:** definen cómo la interfaz de usuario reacciona a las acciones del usuario

# Modelo-Vista-Controlador (MVC)



# .UBATIU

## 75.07 95.02

## Patrón Observer

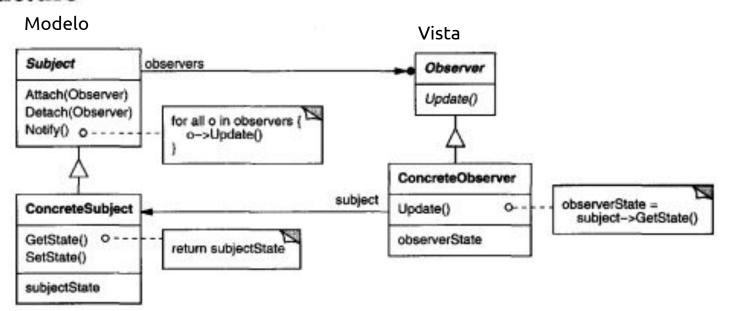
#### Intención

 Definir una dependencia uno-a-muchos entre objetos de manera que cuando un objeto cambie su estado, todas sus dependencias sean notificadas y actualizadas automáticamente

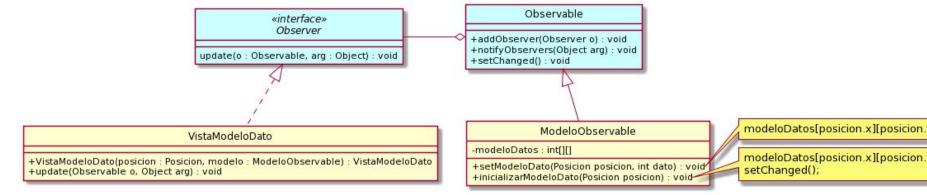
#### Motivación

 Mantener la consistencia entre objetos que dependenden entre sí, reduciendo el acoplamiento y preservando la reusabilidad

#### Structure

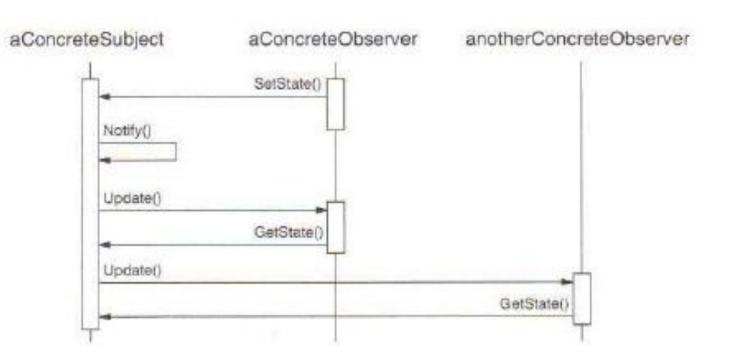


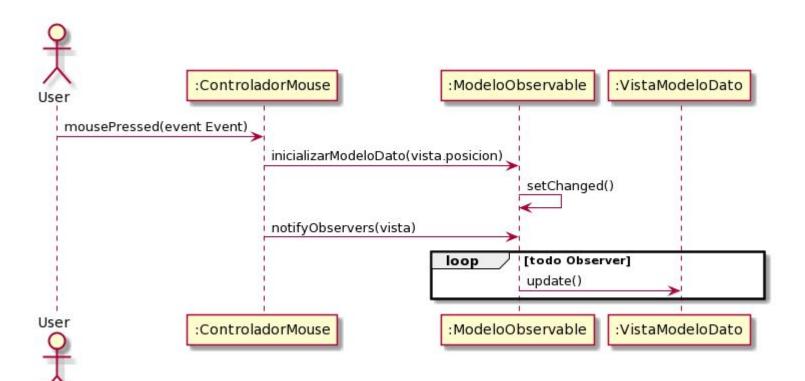




#### En criollo:

- Permite a un objeto ser "observado" (sujeto) por un conjunto de otros objetos (observador)
- Cuando el sujeto sufre un cambio en su estado, "notifica" a los observadores a través de un método especial para ello





# Patrón Strategy

- Visible en la relación Vista-Controlador.
- Se puede pensar el Controlador como una instancia del Strategy a usar por la Vista frente a al input o acción de un usuario



# Referencias

#### Repositorio:

<u> https://github.com/fiuba/algo3\_ejemplo\_mvc\_colores/</u>

