HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Sesión 13
Patrón DAO – Parte I

Computación e Informática 2017 - I

Encuéntranos en:











LOGRO DE LA SESIÓN

Aplicar el patrón DAO para programar la capa de lógica de persistencia.



Computación e Informática 2017 - I

Encuéntranos en:





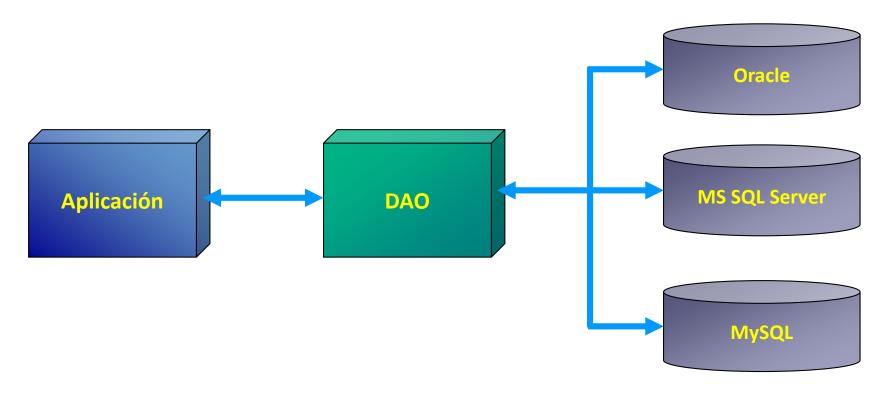






OBJETIVO

Estandarizar el acceso a fuentes de datos utilizando el patrón de diseño DAO.



Encuéntranos en:



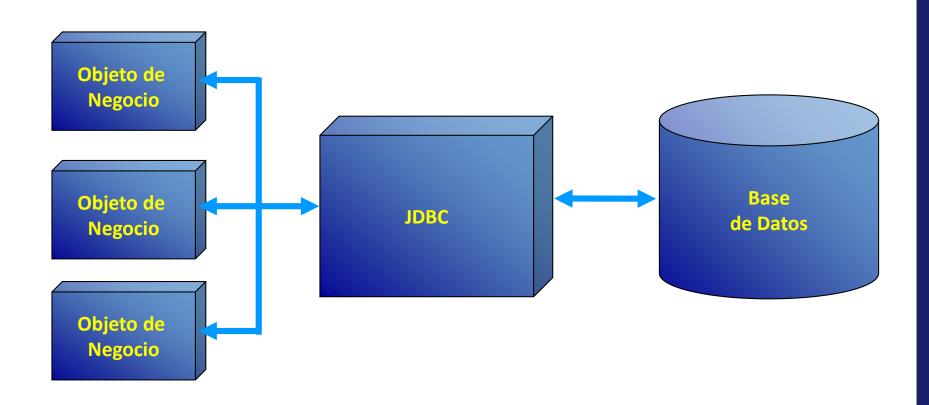








DESARROLLO CLÁSICO



Encuéntranos en:



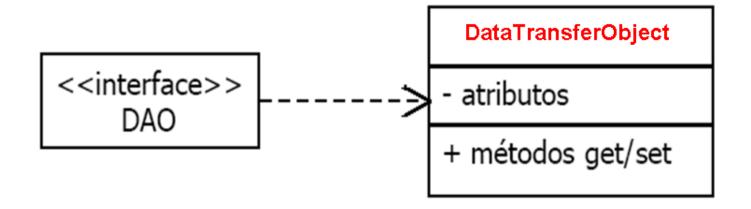








PATRÓN DE DISEÑO DATA TRANSFER OBJECT



Encuéntranos en:













PATRÓN DE DISEÑO DATA TRANSFER OBJECT

```
public class EmpleadoDTO {
    private Integer id;
    private String nombre;
    private Double sueldo;
    public EmpleadoDTO() { }
    public Integer getId() { return id; }
    public void setId(Integer id) { this.id = id; }
    public String getNombre() { return nombre; }
    public void setNombre(String nombre) { this.nombre = nombre; }
    public Double getSueldo() { return sueldo; }
    public void setSueldo(Double sueldo) { this.sueldo = sueldo; }
```

Encuéntranos en:

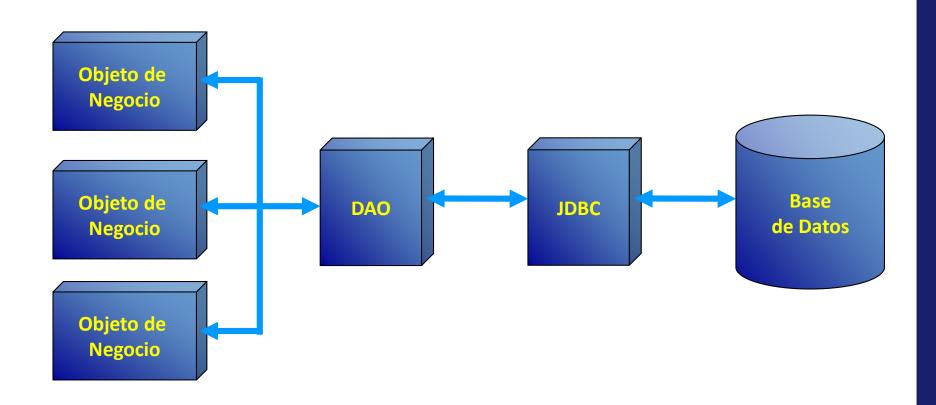












Encuéntranos en:

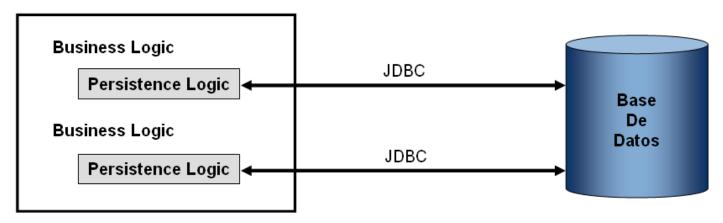




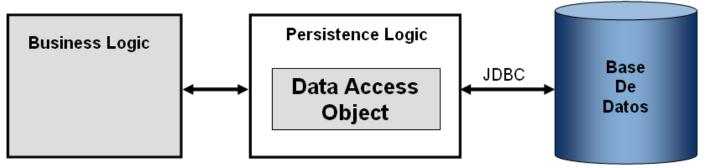








Antes de DAO: código persistente esparcido dentro del la lógica de negocio



Después de DAO: nueva capa para encapsular la interacción con el almacén de persistencia

Encuéntranos en:

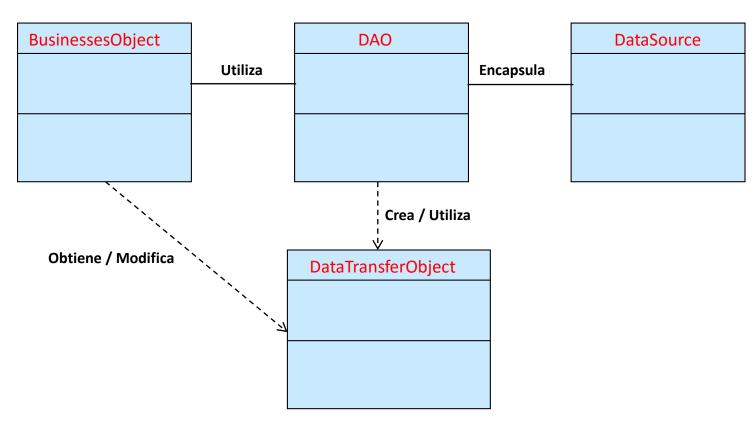












Encuéntranos en:

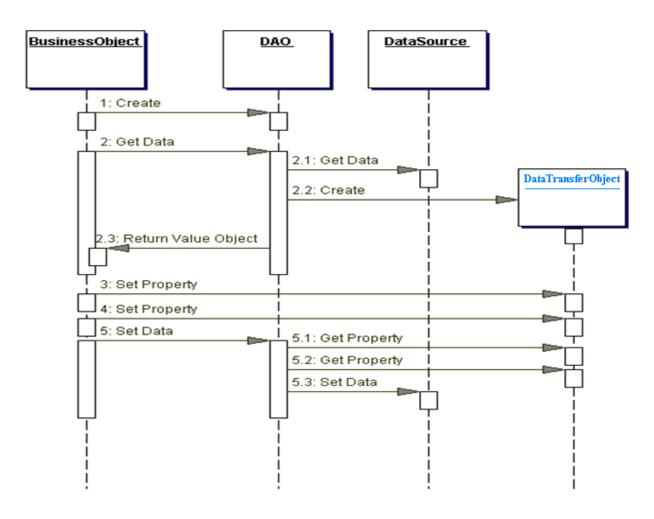












Encuéntranos en:











CONCLUSIONES

- El patrón de diseño DAO se usa para separar las operaciones de bajo nivel de acceso a datos (low-level data access), de las operaciones de alto nivel de la lógica del negocio (high-level business logic).
- El uso de DAO no solo estandariza el desarrollo de aplicaciones, sino, también las simplifica; además permite que varios equipos participen en diferentes componentes dependiendo de la especialidad de cada persona.

Encuéntranos en:











INSTITUTO DE **EMPRENDEDORES**

