Разработка на софтуер (SoftDev)

1 Трислоен модел

В софтуерното инженерство многослойната архитектура (наричана още N-слойна архитектура) е архитектура от тип клиент-сървър, в която интерфейсът, обработката на приложения и съхранението и обработката на данни са логически разделени на отделни модули. Най-разпространената форма на многослойна архитектура е трислойната архитектура.

Многослойната архитектура осигурява модел, по който разработчиците могат да създават гъвкави приложения, които могат да бъдат използвани многократно. При разделянето на едно приложение на слоеве, разработчиците имат възможността да добавят или променят отделен слой, вместо да преработват цялото приложение.

2 Слой за данни (Data access layer)

Слоят за достъп до данни (DAL) в компютърния софтуер е слой от компютърна програма, който осигурява опростен достъп до данни, съхранени в постоянно хранилище от някакъв вид, като например релационна база данни на обекти . Този акроним се използва предимно в средите на Microsoft.

3 Слой за услуги(Service layer)

Обикновено приложенията изискват различни видове интерфейси към данните, които съхраняват, и логиката, която прилагат. Въпреки различните си цели, тези интерфейси често се нуждаят от общи взаимодействия с приложението за достъп и манипулиране на неговите данни и извикване на неговата бизнес логика. Кодирането на логиката на взаимодействията отделно във всеки модул причинява много дублиране. По-добре е да централизирате изграждането на бизнес логиката вътре в един слой на услугата, за да избегнете тези капани.

4 Слой за потребителски интерфейс(UI layer)

Слоят на потребителския интерфейс е тръбопроводът, който преобразува промените в данните на приложението във форма, която потребителският интерфейс може да представи и след това го показва .