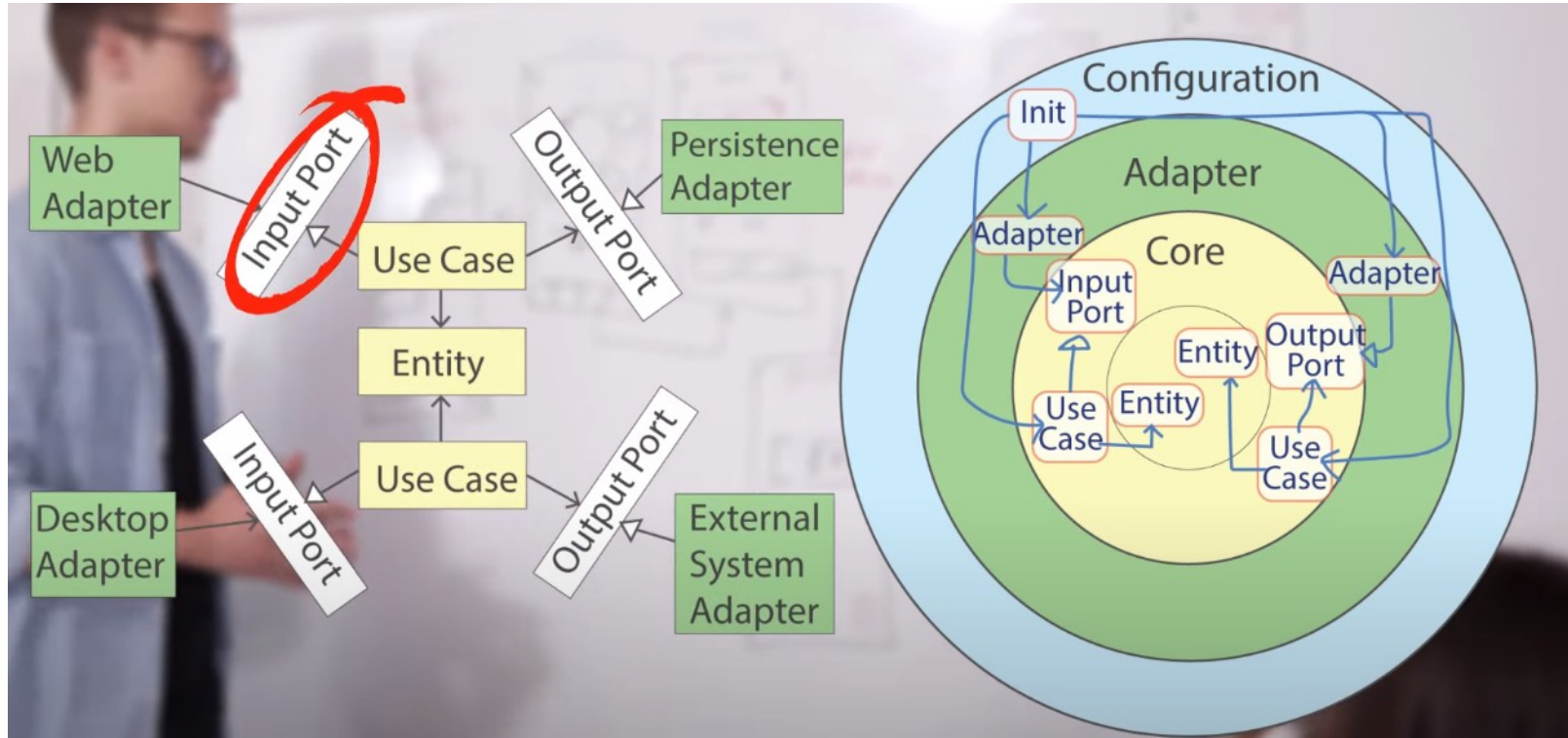
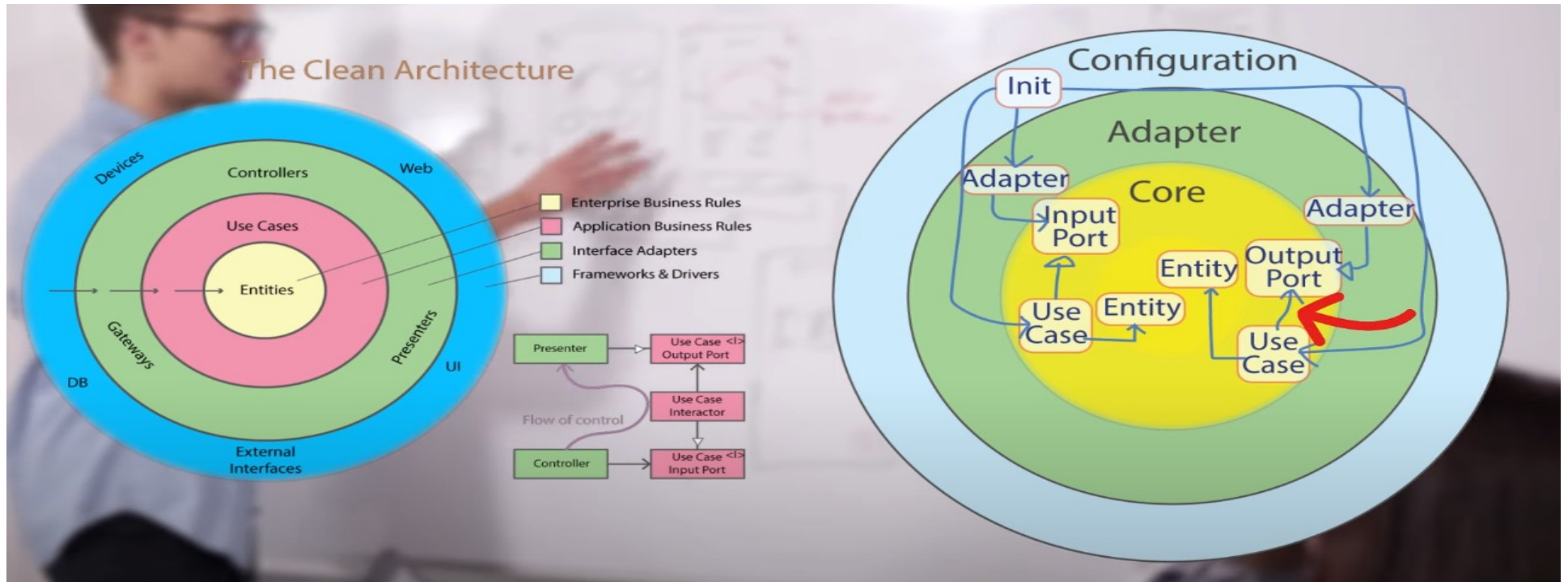


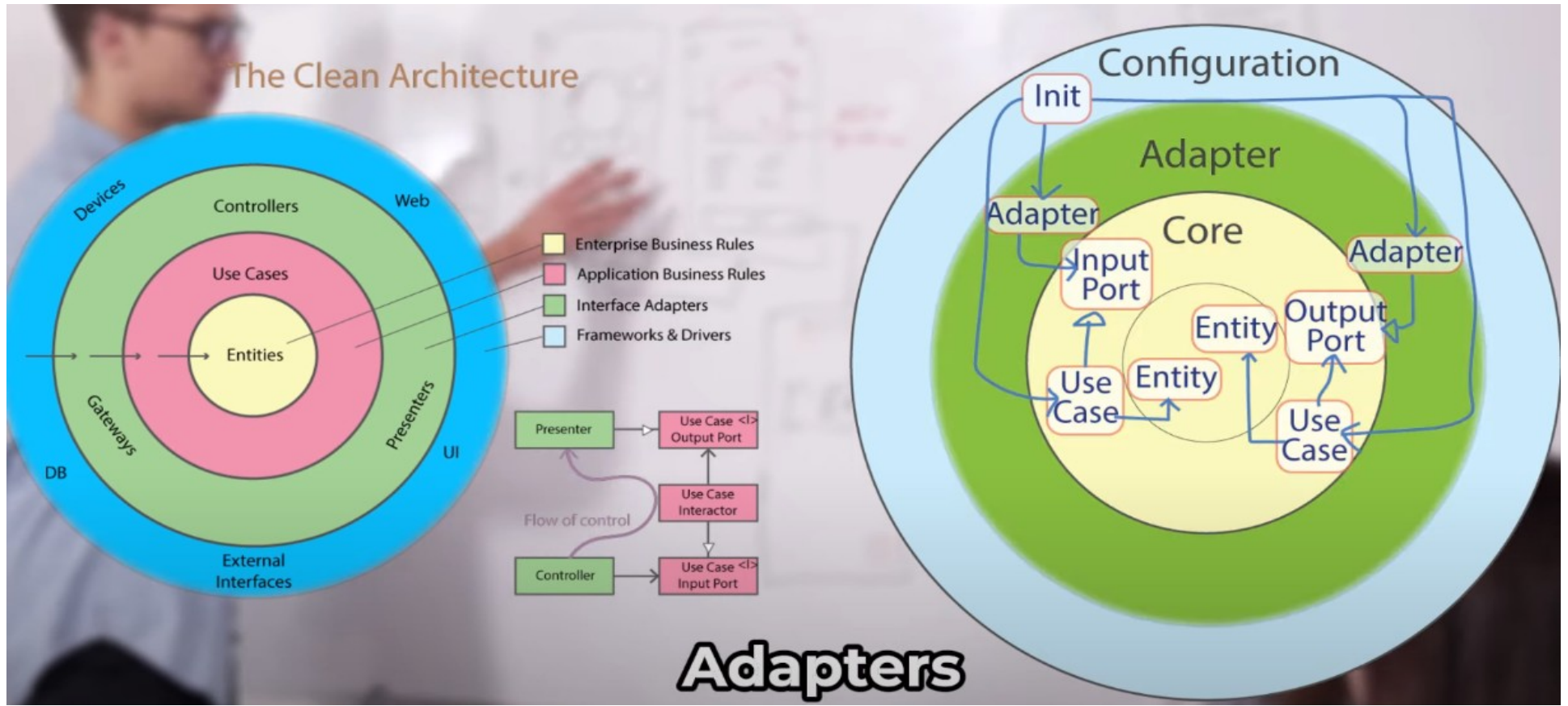
Este modelo es una guía, hay que tomar las ideas y ajustarlas al proyecto, no hay una única forma de implementarlo.



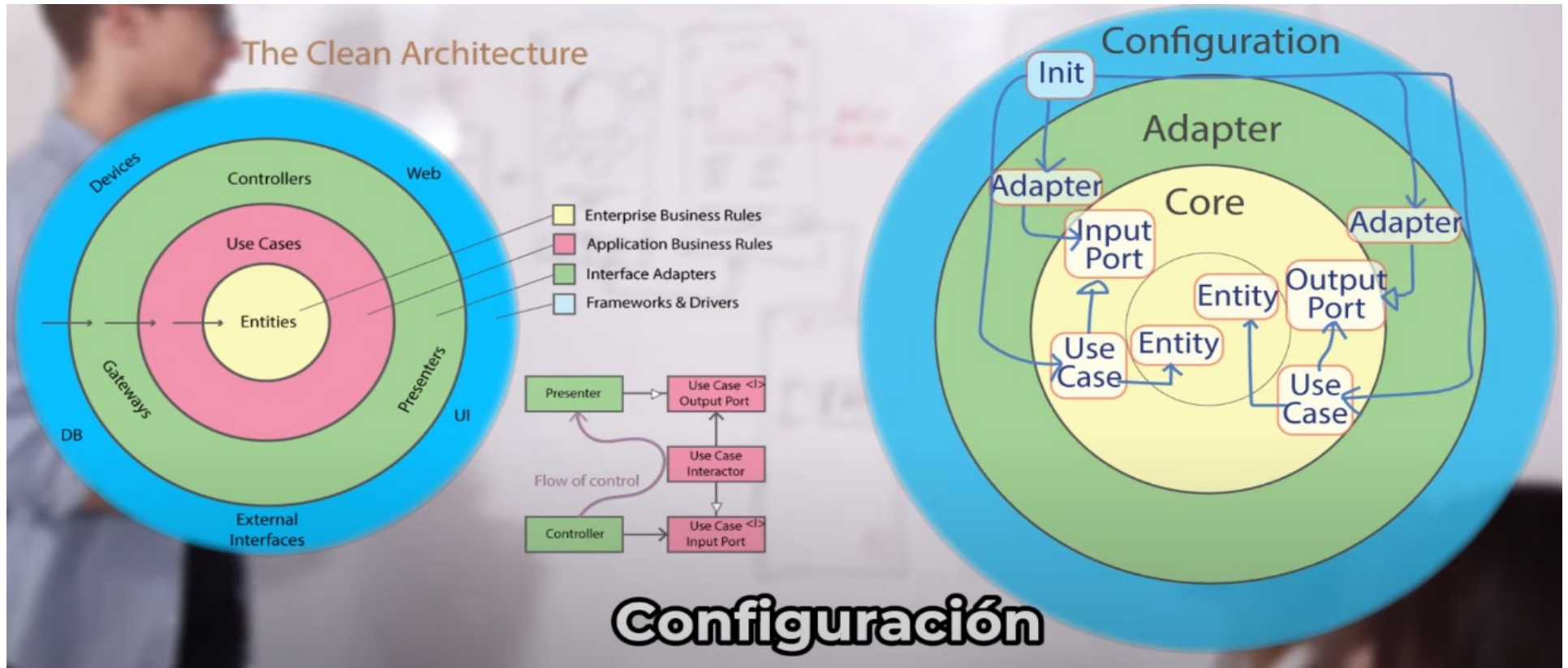
Capas usando la idea de puertos y adaptadores de arquitectura hexagonal.



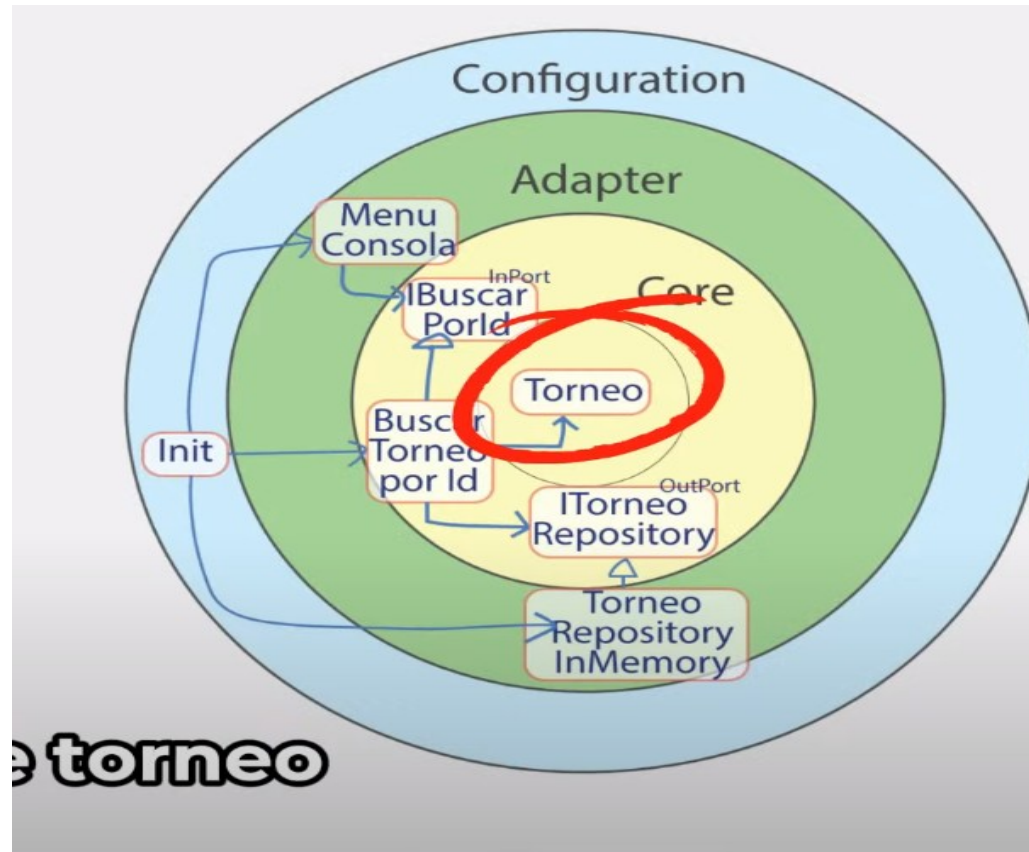
Core, lo importante: entidades, servicios de dominio, casos de uso, puertos son interfaces de entrada o de salida, las usan desde afuera para acceder o son usadas por el core.



Adapters, todos los detalles usan o implementan las interfaces entrada y salida:
UI, WEB, DB, Devices, External Interfaces.
Es la capa de de Frameworks o Drivers, los cuales puedo cambiar sin que afecte al core.

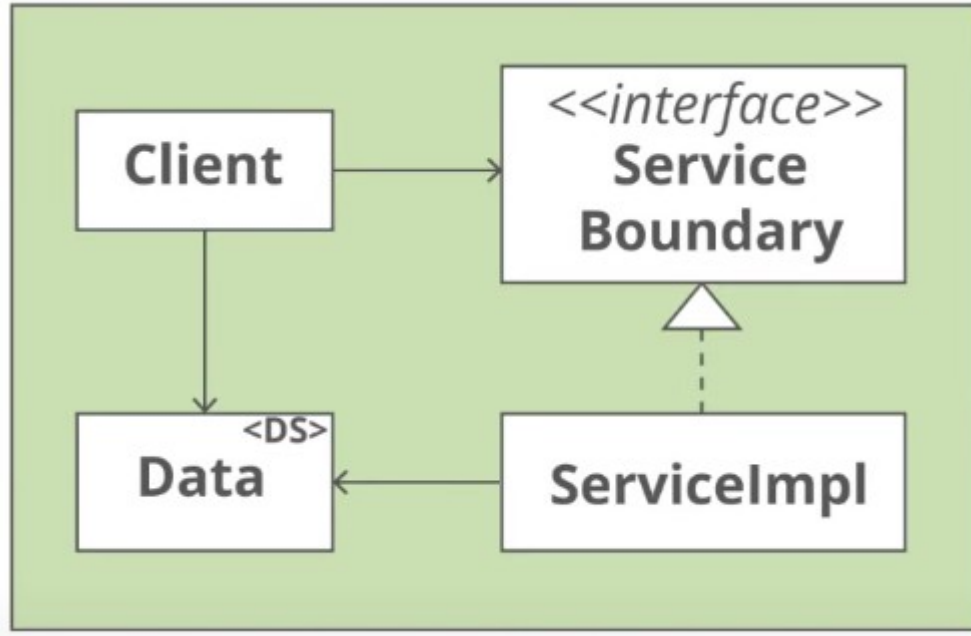


Configuración: Es la capa sucia, conoce todo, es el punto de entrada, crear (**Init**) todos los objetos y los pasa.

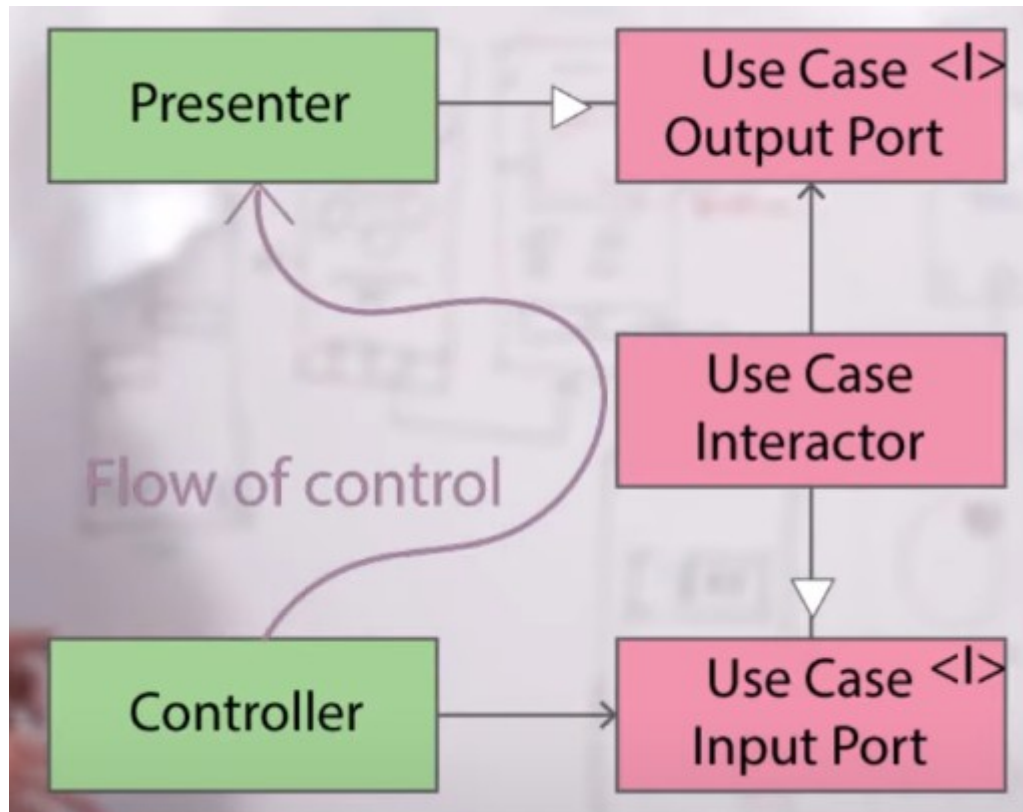


e torneo

Ejemplo de un Torneo



Los datos que viajan no deben ser las entidades, si no DTOs



Un Presenter lo usa directamente el caso de uso para mostrar los resultados