

DP2 2021-2022

ARQUITECTURA WIS

Proyecto Acme Toolkits

<https://github.com/josperrod9/Acme-Toolkits.git>

Miembros:

- Pablo Benítez Oliva(pabbenoli@alum.us.es)
- Pablo Giráldez Álvarez(pabgiralv@alum.us.es)
- Alberto Monedero Martín(albmonmar3@alum.us.es)
- Andreu Montagut Osuna(andmonosu@alum.us.es)
- José Pérez Rodríguez(josperrod9@alum.us.es)
- Mario Rey Carmona(marreycar1@alum.us.es)

Tutor: José González Enríquez

GRUPO E7-01

Versión 1.0

Índice

https://github.com/josperrod9/Acme-Toolkits.git	1
Miembros:	1
GRUPO E7-01	1
Versión 1.0	1
TABLA DE REVISIONES	4
Fecha	4
Versión	4
Descripción de los cambios	4
INTRODUCCIÓN	4
CONTENIDO	5
BIBLIOGRAFÍA	5

1. TABLA DE REVISIONES

Fecha	Versión	Descripción de los cambios
22/02/2022	V1	<ul style="list-style-type: none">• Creación y realización del documento

2. INTRODUCCIÓN

En este documento vamos a hablar de nuestros conocimientos previos adquiridos en la asignatura de Diseño y Pruebas 1 acerca de la arquitectura en la que se basa un sistema de información web. Vamos a hablar sobre el estilo arquitectónico por capas y sobre el patrón de diseño MVC (Model View Controller) el cual se basa en el estilo arquitectónico mencionado anteriormente.

En cuanto a la estructura que va a tener el apartado Contenido el cual se encuentra en la página 4 de este documento, primero vamos a explicar cada una de las capas que conforman el patrón de diseño MVC y a continuación detallaremos las funciones de cada una de las capas del estilo arquitectónico por capas y vamos a relacionar cada una de esas capas con las capas del patrón de diseño MVC.

3. CONTENIDO

Para el desarrollo de sistemas de información web se suelen utilizar diferentes tipos de arquitecturas pero una de las más usadas es la arquitectura por capas en la cual se basa el patrón de diseño MVC y cuyas siglas significan Model View Controller (que son los nombres de cada una de las capas que forman la arquitectura).

El patrón de diseño MVC está formado por tres capas interconectadas entre sí y en las que cada una de las capas tiene una funcionalidad específica dentro de dicho patrón de diseño. La primera capa que vamos a explicar va a ser Model, dicha capa se encarga de la representación de la información, además incluye la lógica de negocio necesaria para trabajar con dicha información, fuera de esta capa no se debe de implementar ninguna lógica de negocio. La siguiente capa sobre la que vamos a hablar es la capa View, que es la encargada de mostrar la información almacenada por la capa Model de forma que el usuario pueda interactuar con ella, es por eso que esta capa suele contener la interfaz de usuario de la aplicación/sistema web que estemos desarrollando. La última capa que pertenece a este patrón de diseño es la capa Controller, la cual responde a los eventos generados por la interfaz de usuario, que suelen ser peticiones HTTP por consecuencia estos eventos generan cambios en la capa Model y al cambiar información de la capa Model probablemente surjan cambios en la capa View.

Como hemos explicado anteriormente el patrón de diseño MVC se basa en el estilo arquitectónico de capas. Este estilo arquitectónico se divide en tres capas las cuales son la capa de recursos, la capa de lógica de negocio y la capa de presentación. A continuación vamos a describir la función de cada una de las capas:

- Capa de Presentación: esta capa es la responsable de mostrar la información y de interactuar con el usuario a través de una interfaz. Esta capa se corresponde a la capa View de la arquitectura MVC.
- Capa de Lógica de Negocio: es la encargada de procesar las peticiones generadas por la capa de presentación, de realizar los cálculos y operaciones que requieran dichas peticiones y de transportar datos entre la capa de presentación y la de recursos. Esta se corresponde con la capa Controller de la arquitectura MVC.
- Capa de Recursos: esta capa se encarga de manejar los datos almacenados en la base de datos, la cual se corresponde con la capa de Model en la arquitectura MVC.

4. BIBLIOGRAFÍA

Intencionalmente en blanco.