

# M05: Entorns de desenvolupament

UF1: Desenvolupament de programari

NF2: Arquitectures de disseny software



# Què és l'arquitectura del software?

Defineix l'estructura que ha de tenir un programari, les peces que s'han de construir i la manera en què s'han d'ajuntar i treballar entre elles.

Es defineix a alt nivell mitjançant una sèrie de patrons i abstraccions que seguir per al desenvolupament del programari i per a la interacció entre les seves diverses peces.

# Alguns patrons d'arquitectura software

1. Sistemes de Programari Microkernel
2. Patró d'Arquitectura microserveis
3. Patró d'arquitectura de programari en capes (MVC)
4. Tipus de patró Event-based pattern
5. Patró de programari basat en l'espai



# Model Vista Controlador (MVC)

MVC és una proposta d'arquitectura del programari utilitzada per a separar el codi per les seves diferents responsabilitats, mantenint diferents capes que s'encarreguen de fer una tasca molt concreta, la qual cosa ofereix beneficis diversos.

Les 3 capes s'anomenen:

Model

Vista

Controlador

# Model Vista Controlador (MVC)

Va ser inventat fa varies dècades.

Va ser presentat abans de l'aparició de la Web.

MVC és útil per a qualsevol desenvolupament en el qual intervinguin interfícies d'usuari => prisma del desenvolupament web.

Existeixen diversos frameworks de desenvolupament web que utilitzen el patró MVC com a model per a l'arquitectura de les aplicacions web. (Laravel, CodeIgniter, Symfony, etc..)

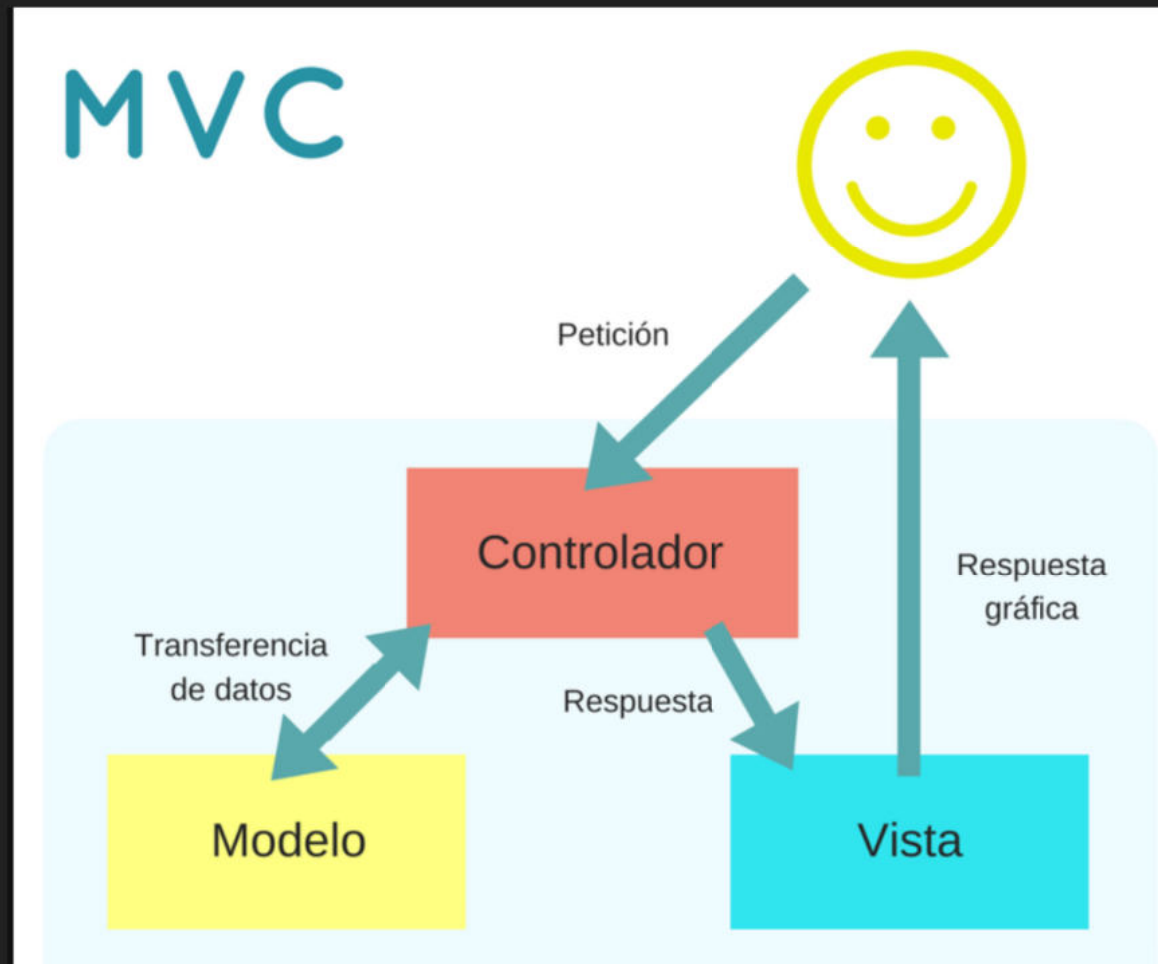


# Avantages del MVC

MVC ens ajuda a :

1. L'estructuració dels programes
2. Reutilitzar el codi
3. Facilitar el desenvolupament
4. Facilitar el manteniment

# Esquema de funcionamiento del MVC





# Model Vista Controlador (MVC)

Tracta d'evitar el **codi espagueti**: barrejar tant el codi PHP com el codi HTML (i fins i tot el Javascript) en el mateix arxiu.



# Capa de model

És la capa on es treballa amb les dades, per tant contindrà mecanismes per a accedir a la informació i també per a actualitzar el seu estat.

Les dades els tindrem habitualment en una base de dades, per la qual cosa en els models tindrem totes les funcions que accediran a les taules i faran els corresponents selects, updates, inserts, etc.

# Capa de Vista

Contenen el codi de la nostra aplicació que produirà la visualització de les interfícies d'usuari, és a dir, el codi que ens permetrà renderitzar els estats de la nostra aplicació en HTML. En les vistes res més tenim els codis HTML i PHP que ens permet mostrar la sortida.

En la vista generalment treballem amb les dades, no obstant això, no es realitza un accés directe a aquests. Les vistes requeriran les dades als models i elles es generarà la sortida, tal com la nostra aplicació requereixi.



# Funcionament del MVC

1. L'usuari realitza una sol·licitud al nostre lloc web. Generalment estarà desencadenada per accedir a una pàgina del nostre lloc. Aquesta sol·licitud li arriba al controlador.
2. El controlador comunica tant amb models com amb vista. Als models els sol·licita dades o els mana realitzar actualitzacions de les dades. A les vistes els sol·licita la sortida corresponent, una vegada s'hagin realitzat les operacions pertinents segons la lògica del negoci.

# Funcionament del MVC

3. El controlador serà el responsable de sol·licitar totes les dades als models i d'enviar-los a les vistes, fent de pont entre els uns i els altres.
4. Les vistes envien a l'usuari la sortida.



# Exemple de lògica de l'aplicació

**Veure el resum de dades d'un usuari.**

Aquesta acció li arriba al controlador, que haurà d'accedir al model de l'usuari per a demanar les seves dades. Després cridarà a la vista apropiada per a poder mostrar aquestes dades de l'usuari.

# Exemple de lògica de l'aplicació

## Esborrar productes.

Quan es fa una sol·licitud a una pàgina per a esborrar un producte de la base de dades, es posa en marxa un controlador que rep l'identificador del producte que s'ha d'esborrar. Llavors li demana al model que l'esborri i a continuació es comprova si el model ens respon que s'ha pogut esborrar o no. En cas que s'hagi esborrat volem mostrar una vista i en cas que no s'hagi esborrat volem mostrar una altra. Aquest procés també està en els controladors