

Estructura de AbsisCloud

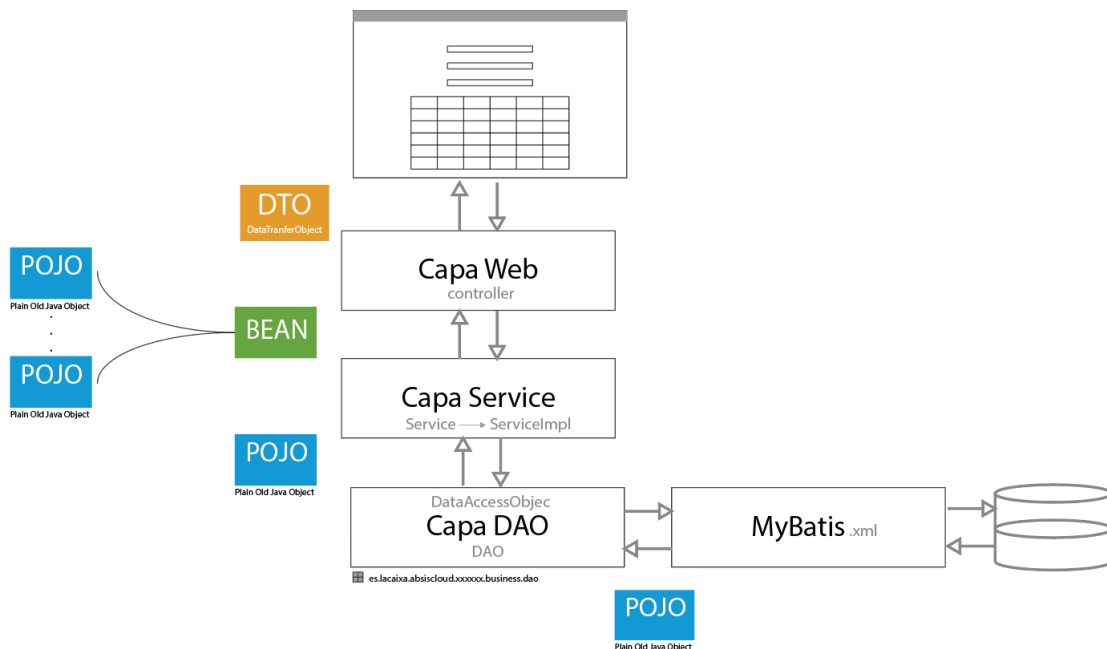
Álvaro Peris Zaragoza

6 de agosto de 2017

1. Esquema de AbsisCloud

AbsisCloud, a partir de ahora AC, no es un **framework** tal como se suelen concebir estos. AbsisCloud es una serie de **burocracia** que se ha de cumplir tenga lógica o no sea eficiente o no.

Para desarrollar en AC hemos de **seguir** la siguiente normativa al codificar en *Spring*, si no se hace esto puede acarrear problemas a la hora de compilar o subir a un entorno de test, producción ...



Procedemos a describir el esquema sin **formalismos**, solo desde un punto de vista implementativo:

El esquema representa la siguiente situación:

Un usuario realiza una entrada a un formulario, se realiza un acceso a la base de datos y se retorna la información

Las **capas** son paquetes o carpetas dentro de carpetas, como se prefiera llamar que se nos proporcionan en forma de esqueleto de proyecto cuando se crea un proyecto AC. Ej: *es.lacaixa.absiscloud.xxxxxx.business.dao*

La **capa Web** contiene el controlador que es a donde se gestionan las peticiones al servidor, donde se pide una página web.

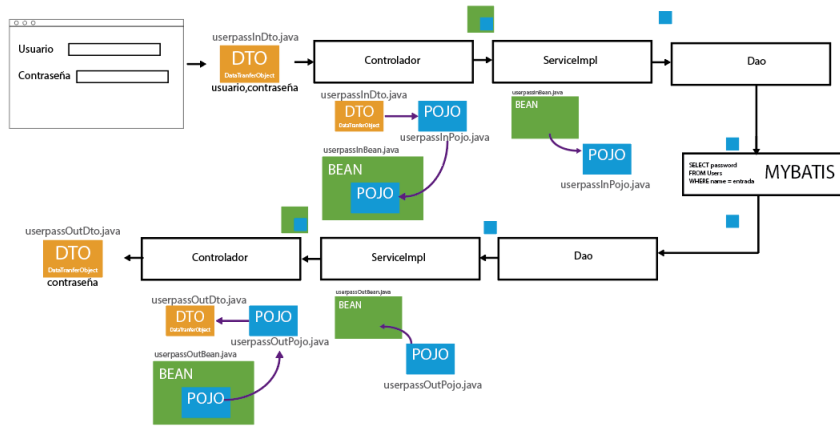
En el **controlador.java** se instanciará un *ServiceImpl.java (class)* que a su vez implementará un *Service.java (interface)*. En el *ServiceImpl.java* se instanciará el *Dao.java* que contendrá el nombre de la función que se llamará en el *MyBatis*.

En el *MyBatis* es donde se tendrá la sentencia *SQL*.

La transferencia de información entre estas capas se realizará mediante *Objetos Java*. Dependiendo de la capa este recibirá un nombre.

Estos objetos serán siempre del tipo *POJO (Plain Old Java Object)*, (Clases simples con getters y setters) que almacenarán la información que queremos gestionar.

Dentro de todo este desglose de capas y objetos **obligatorios** nos las tendremos que ingeniar para montar nuestra aplicación.



1.1. Ejemplo I