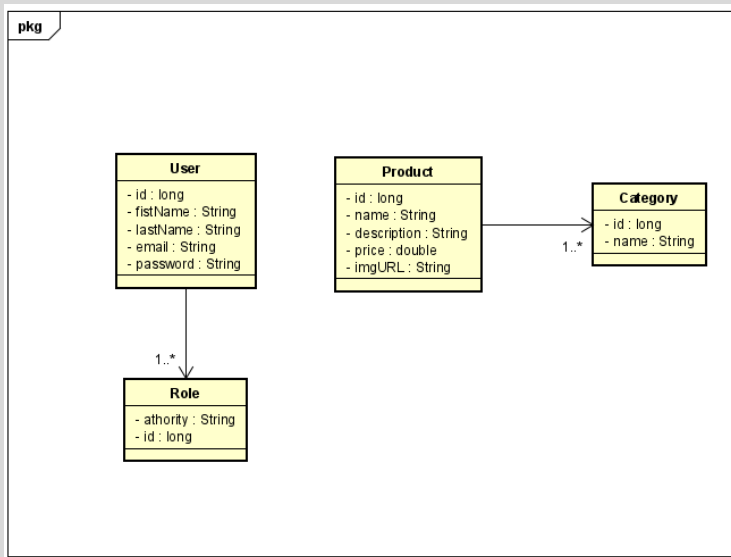


# Trabalho Final

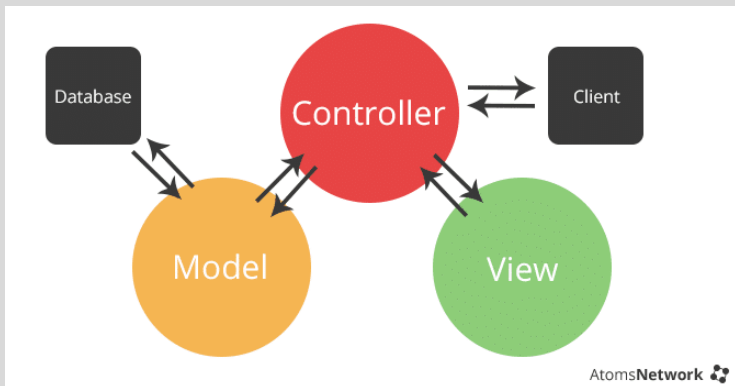
Padrão de projeto MVC  
Wellington da Silva Araujo.

As classes Modelo/Visão/Controlador são usadas para construir interfaces com o usuário. MVC é composto por três objetos. O Modelo é o objeto de aplicação, a Visão é a apresentação para usuário e o Controlador que define a maneira como a interface do usuário reage às entradas.

O Padrão MVC separa Visão e Modelos pelo estabelecimento de uma regra do tipo inserção/notificação.



Exemplo de UML MVC.



Modelo, Visão e Contralador.

**Modelo** - A visão deve garantir que a sua aparência reflita o estado do modelo. Sempre que os dados do modelo mudam, o modelo notifica as visões que dependem dele. Um modelo se comunica com suas visões quando seus valores mudam.

**Visão** - Em resposta, cada visão tem a oportunidade de atualizar-se. Esta abordagem permite ligar múltiplas Visões a um modelo para fornecer diferentes apresentações. As visões se comunicam com o modelo para acessar esses valores.

**Controlador** - A MVC encapsula o mecanismo de resposta em um objeto Controlador. Existe uma hierarquia de classes de Controllers, tornando fácil criar um novo controlador como uma variante de um existente.

**Interação** - A interação se inicia na camada de usuário View. O Controlador pega essa informação e envia para o Modelo que avalia os dados e transmite a resposta. O controlador avalia as respostas e envia uma notificação de validação daquela informação para a camada de Visão, atualizando de maneira gráfica e visual.

**Benefícios** - O controlador funciona como uma espécie de filtro capaz de impedir que qualquer dado incorreto chegue até a camada modelo. Esse método permite que um novo desenvolvedor tenha mais facilidade em entender o que foi construído, assim como os erros se tornam mais fáceis de serem encontrados e corrigidos. Como a arquitetura de software é dividida em 3 componentes, sua aplicação fica muito mais leve, permitindo que vários desenvolvedores trabalhem no projeto de forma independente. Com a dinâmica facilitada pela colaboração entre os profissionais de desenvolvimento, o projeto pode ser concluído com muito mais rapidez, tornando o projeto escalável. As mudanças que forem necessárias também são mais fluidas, já que não será essencial trabalhar nas regras de negócio e correção de bugs.