Patrones de Arquitectura para desarrollo de Interfaces de Usuario

Andrés Pastorini

TRIA – Tecnólogo Informático

Patrones UI

Veremos los patrones

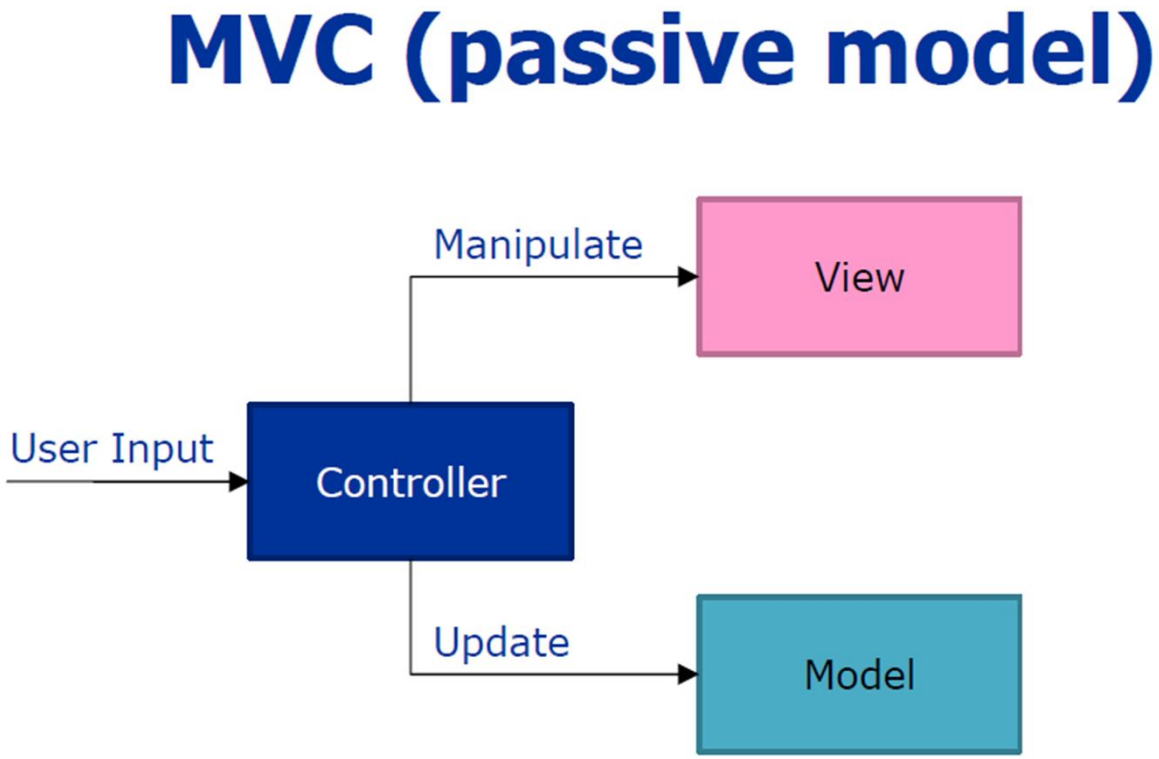
- MVC
- MVP
- MVVM

El objetivo fundamental es separar la vista del modelo.

Modelo
Entidades del Dominio y funcionalidad

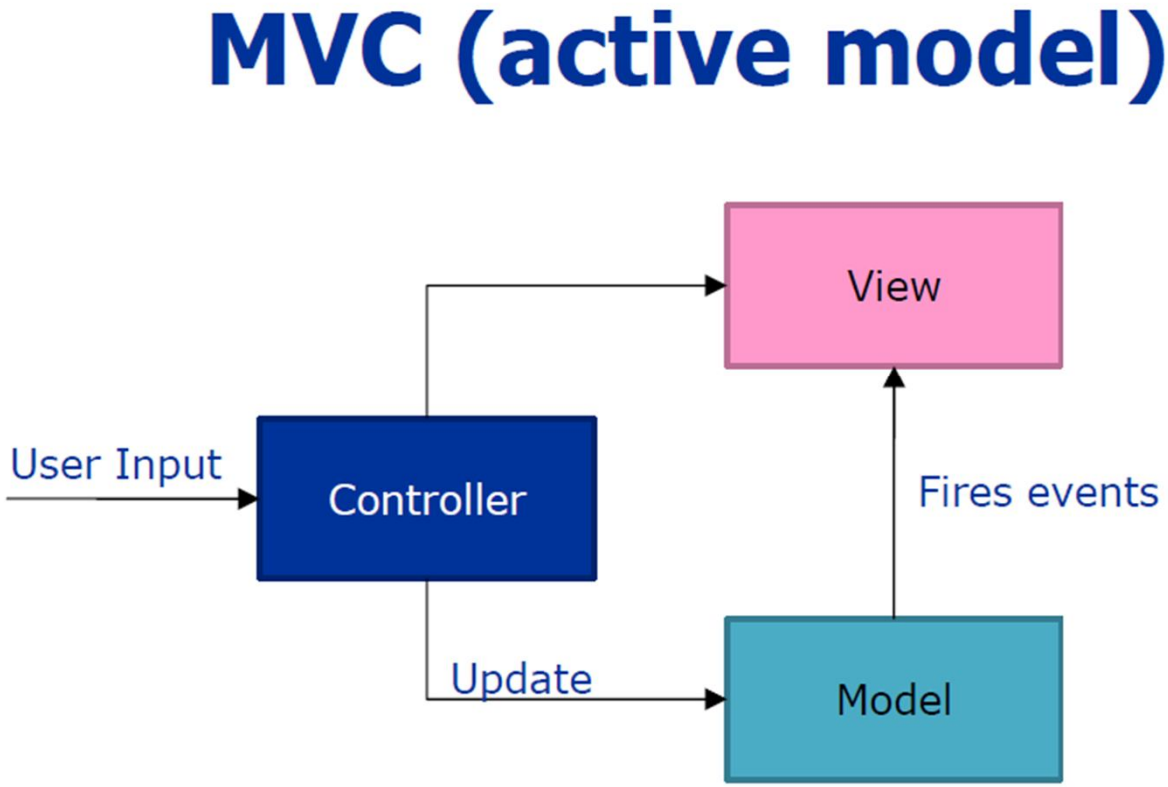
Vista
Codigo que maneja lo que se muestra en pantalla

Patrones UI


MVC (passive model)
Manipulate
View
User Input
Controller
Update
Model

Patrones UI

Patrones UI



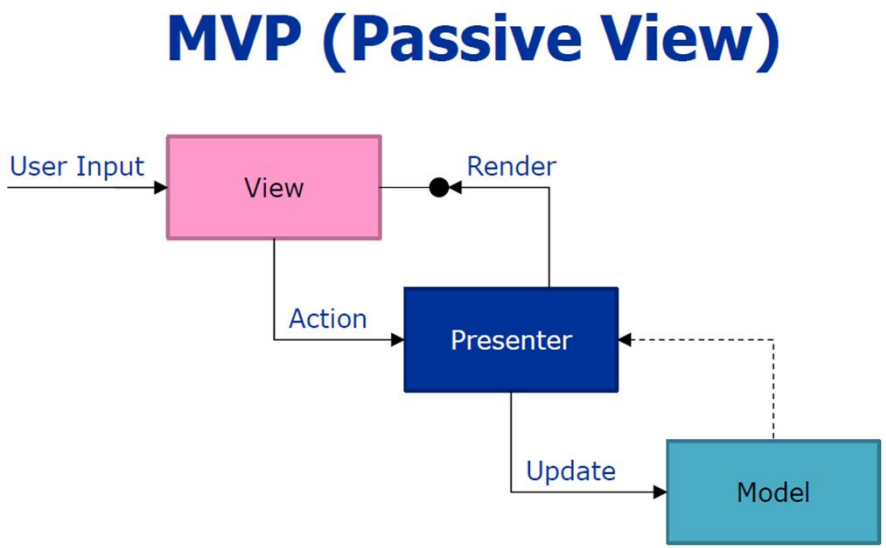
Patrones UI

MVP

Dos enfoques

- Passive view
  El presentador llama a la vista a través de una interface

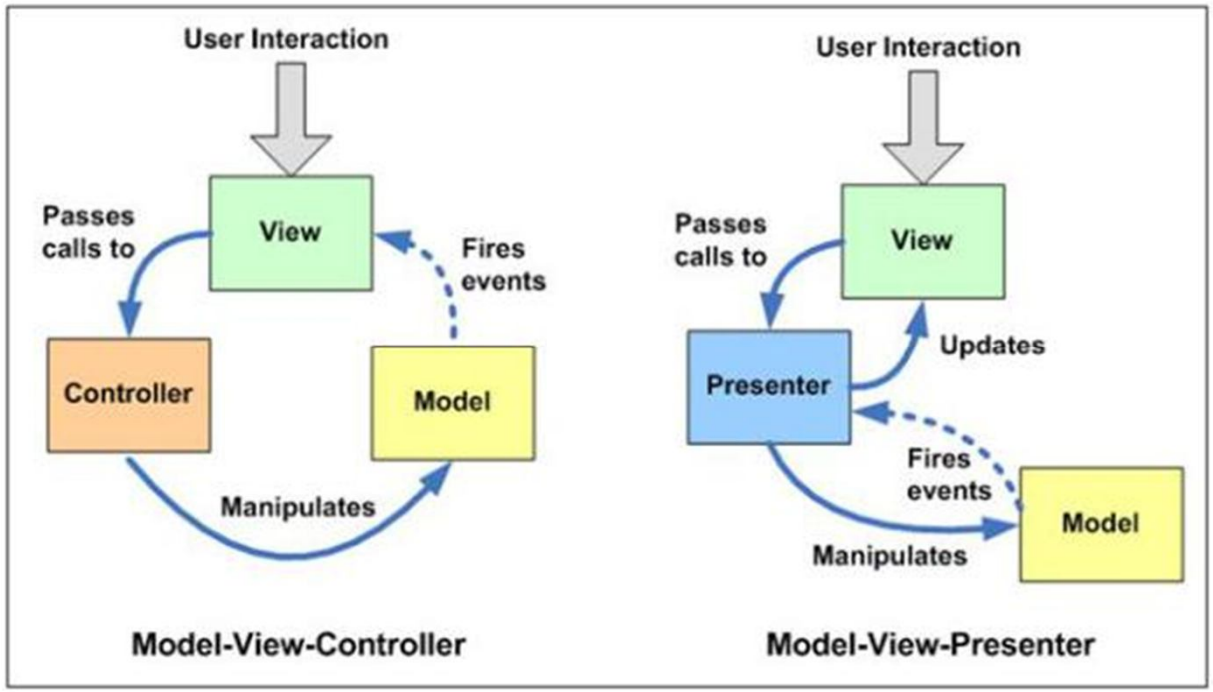
- Supervising controller
  El presentador ejecuta un evento y la vista accede al modelo directamente



Introducción

Patrones UI

MVC vs MVP



Patrones UI

Patrones UI

MVVM

- Permite compartir un proyecto con un diseñador y tener la flexibilidad de que ambos aspectos de diseño y desarrollo se lleven a cabo casi simultáneamente.

- Facilita las pruebas unitarias-

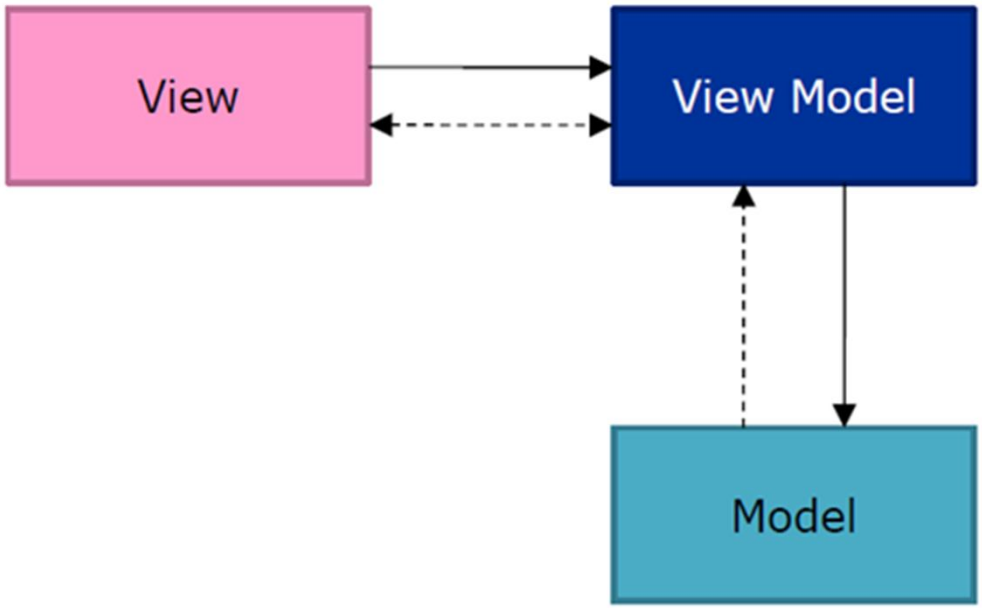
- Componentes reutilizables tanto dentro de un proyecto como a través de la organización.

- Flexibilidad para poder cambiar la interface al usuario en una aplicación sin tener que reorganizar su lógica.

Patrones UI

Patrones UI

MVVM



Fin