



Akademy-es 2007

ereslibre@kde.org



Goya

Un punto de vista diferente

Rafael Fernández López

Noviembre 2007



1 Modelo/Vista/Controlador

- Conceptos
- Ventajas
- Desventajas

2 Goya

- Misión
- Estructura



1 Modelo/Vista/Controlador

- Conceptos
- Ventajas
- Desventajas

2 Goya

- Misión
- Estructura



Modelo/Vista/Controlador

Conceptos



- El *modelo* “guarda” la información en estructuras de datos elegidas para el problema en concreto.
- La *vista* decide dónde se dibujará cada elemento y con qué opciones, a veces dependiendo de ciertas propiedades que el modelo conoce. Recorrerá al menos todos los elementos que necesitan ser dibujados estableciendo sus propiedades (posición, estado, ...).
- El *controlador* se encarga de dibujar un elemento, ignorando todo lo que le rodea.



Modelo/Vista/Controlador

Conceptos



- El *modelo* “guarda” la información en estructuras de datos elegidas para el problema en concreto.
- La *vista* decide dónde se dibujará cada elemento y con qué opciones, a veces dependiendo de ciertas propiedades que el modelo conoce. Recorrerá al menos todos los elementos que necesitan ser dibujados estableciendo sus propiedades (posición, estado, ...).
- El *controlador* se encarga de dibujar un elemento, ignorando todo lo que le rodea.



Modelo/Vista/Controlador

Conceptos



- El *modelo* “guarda” la información en estructuras de datos elegidas para el problema en concreto.
- La *vista* decide dónde se dibujará cada elemento y con qué opciones, a veces dependiendo de ciertas propiedades que el modelo conoce. Recorrerá al menos todos los elementos que necesitan ser dibujados estableciendo sus propiedades (posición, estado, ...).
- El *controlador* se encarga de dibujar un elemento, ignorando todo lo que le rodea.



1 Modelo/Vista/Controlador

- Conceptos
- Ventajas
- Desventajas

2 Goya

- Misión
- Estructura



Modelo/Vista/Controlador

Ventajas



- Favorece a la óptima utilización de memoria. No se desperdician recursos.
 - *Modelo* compartido, *controlador* específico.
 - *Controlador* compartido, *modelo* específico.
 - Otras posibilidades.
- Fácilmente extendible.
- Favorece la abstracción → Simplifica la reutilización de código.



Modelo/Vista/Controlador

Ventajas



- Favorece a la óptima utilización de memoria. No se desperdician recursos.
 - *Modelo* compartido, *controlador* específico.
 - *Controlador* compartido, *modelo* específico.
 - Otras posibilidades.
- Fácilmente extendible.
- Favorece la abstracción → Simplifica la reutilización de código.



Modelo/Vista/Controlador

Ventajas



- Favorece a la óptima utilización de memoria. No se desperdician recursos.
 - *Modelo* compartido, *controlador* específico.
 - *Controlador* compartido, *modelo* específico.
 - Otras posibilidades.
- Fácilmente extendible.
- Favorece la abstracción → Simplifica la reutilización de código.



Modelo/Vista/Controlador

Ventajas



- Favorece a la óptima utilización de memoria. No se desperdician recursos.
 - *Modelo* compartido, *controlador* específico.
 - *Controlador* compartido, *modelo* específico.
 - Otras posibilidades.
- Fácilmente extendible.
- Favorece la abstracción → Simplifica la reutilización de código.



Modelo/Vista/Controlador

Ventajas



- Favorece a la óptima utilización de memoria. No se desperdician recursos.
 - *Modelo* compartido, *controlador* específico.
 - *Controlador* compartido, *modelo* específico.
 - Otras posibilidades.
- Fácilmente extendible.
- Favorece la abstracción → Simplifica la reutilización de código.



1 Modelo/Vista/Controlador

- Conceptos
- Ventajas
- Desventajas

2 Goya

- Misión
- Estructura



- Interacción con el usuario.
 - Editores.
 - **No** es su finalidad.
 - Gasto de memoria masivo e innecesario, contrario a la ideología *MVC*.
 - Anomalías fruto de un uso incorrecto.
 - Potencia muy reducida, al menos para versiones de Qt anteriores a la 4.4.
 - Accesibilidad.



- Interacción con el usuario.
 - Editores.
 - **No** es su finalidad.
 - Gasto de memoria masivo e innecesario, contrario a la ideología *MVC*.
 - Anomalías fruto de un uso incorrecto.
 - Potencia muy reducida, al menos para versiones de Qt anteriores a la 4.4.
 - Accesibilidad.



Modelo/Vista/Controlador

Desventajas



- Interacción con el usuario.
 - Editores.
 - **No** es su finalidad.
 - Gasto de memoria masivo e innecesario, contrario a la ideología *MVC*.
 - Anomalías fruto de un uso incorrecto.
 - Potencia muy reducida, al menos para versiones de Qt anteriores a la 4.4.
 - Accesibilidad.



- Interacción con el usuario.
 - Editores.
 - **No** es su finalidad.
 - Gasto de memoria masivo e innecesario, contrario a la ideología *MVC*.
 - Anomalías fruto de un uso incorrecto.
 - Potencia muy reducida, al menos para versiones de Qt anteriores a la 4.4.
 - Accesibilidad.



- Interacción con el usuario.
 - Editores.
 - **No** es su finalidad.
 - Gasto de memoria masivo e innecesario, contrario a la ideología *MVC*.
 - Anomalías fruto de un uso incorrecto.
 - Potencia muy reducida, al menos para versiones de Qt anteriores a la 4.4.
- Accesibilidad.



1 Modelo/Vista/Controlador

- Conceptos
- Ventajas
- Desventajas

2 Goya

- Misión
- Estructura



- Permitir la interacción con el usuario.
 - No complicar la interfaz *MVC*.
 - Seguir las directrices *MVC* salvando la mayor cantidad de memoria posible.
 - Mayor versatilidad posible.
 - Uso de *signals* y *slots*.
- Mejorar la accesibilidad.



- Permitir la interacción con el usuario.
 - No complicar la interfaz *MVC*.
 - Seguir las directrices *MVC* salvando la mayor cantidad de memoria posible.
 - Mayor versatilidad posible.
 - Uso de *signals* y *slots*.
- Mejorar la accesibilidad.



- Permitir la interacción con el usuario.
 - No complicar la interfaz *MVC*.
 - Seguir las directrices *MVC* salvando la mayor cantidad de memoria posible.
 - Mayor versatilidad posible.
 - Uso de *signals* y *slots*.
- Mejorar la accesibilidad.



- Permitir la interacción con el usuario.
 - No complicar la interfaz *MVC*.
 - Seguir las directrices *MVC* salvando la mayor cantidad de memoria posible.
 - Mayor versatilidad posible.
 - Uso de *signals* y *slots*.
- Mejorar la accesibilidad.



- Permitir la interacción con el usuario.
 - No complicar la interfaz *MVC*.
 - Seguir las directrices *MVC* salvando la mayor cantidad de memoria posible.
 - Mayor versatilidad posible.
 - Uso de *signals* y *slots*.
- Mejorar la accesibilidad.



1 Modelo/Vista/Controlador

- Conceptos
- Ventajas
- Desventajas

2 Goya

- Misión
- Estructura



- Capa adicional que se sitúa entre la *vista* y el *controlador*, capturando eventos y reaccionando ante ellos.

Controlador 5*Prueba



Modelo

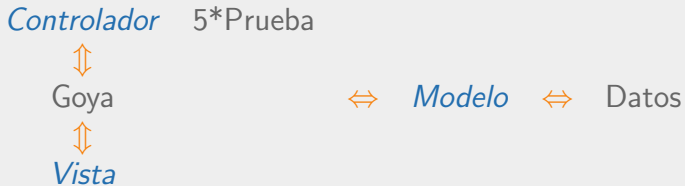


Datos

Donde "↔" indica flujo de información.



- Capa adicional que se sitúa entre la *vista* y el *controlador*, capturando eventos y reaccionando ante ellos.



Donde "↔" indica flujo de información.