

#

~~~~~  
e

### MVC y Bases de Datos

MVC es un patrón de diseño que se utiliza para organizar la arquitectura de una aplicación web. Se separa la lógica de la aplicación en tres componentes principales: Modelo, Vista y Controlador. Las bases de datos se integran con este patrón para almacenar y gestionar los datos del modelo.

### Modelos de Implementación

Los modelos de implementación son como planes detallados que describen cómo se va a construir y ejecutar un sistema de software. Es como un mapa que guía a los desarrolladores en la creación de la aplicación.

### Diagramas de Componentes

Los diagramas de componentes son como dibujos que muestran las partes principales de un sistema de software y cómo se relacionan entre sí. Es como un plano que muestra las diferentes piezas de una máquina y cómo están conectadas.

### Elementos del Diagrama de Componentes

Los elementos del diagrama de componentes son las partes que se muestran en el diagrama, como componentes, interfaces y dependencias. Cada elemento tiene un papel importante en la estructura y funcionamiento del sistema.

### Arquitectura Lógica con Patrones: Separación Modelo-Vista

Es como organizar la estructura de un sistema de software de manera que la parte que maneja los datos (modelo), la parte que muestra la información al usuario (vista) y la parte que controla la interacción entre ellos (controlador) estén separadas y sean independientes entre sí.

# Ingeniería en software

### Diagramas de Despliegue

Los diagramas de despliegue son como mapas que muestran cómo se distribuyen y ejecutan las partes de un sistema de software en diferentes dispositivos o servidores. Es útil para comprender cómo funciona el sistema en un entorno real.

### Realización de los Casos de Uso y Diagramas de Interacción

Es como llevar a cabo los escenarios de uso de una aplicación y representarlos gráficamente en diagramas de interacción, que muestran cómo interactúan los diferentes elementos del sistema para cumplir con esos escenarios.

### Constructores y Destruyores: Declaración, Uso y Aplicaciones

Los constructores son como las instrucciones que se usan para crear una nueva instancia de una clase en Java, mientras que los destructores son las instrucciones que se usan para destruir esa instancia cuando ya no es necesaria.

### Implementación en Java de los Diagramas de Clase

Es como tomar un diagrama de clase, que describe la estructura de un sistema de software, y convertirlo en código Java para que la computadora pueda entenderlo y ejecutarlo.

### Modelos de Prueba

Los modelos de prueba son planes que describen cómo se van a probar las diferentes partes de un sistema de software para asegurar su funcionamiento correcto. Es como un checklist que ayuda a los probadores a verificar que todo funciona como debería.

e

