

CONSTRUCCIÓN DE INTERFACES DE USUARIO

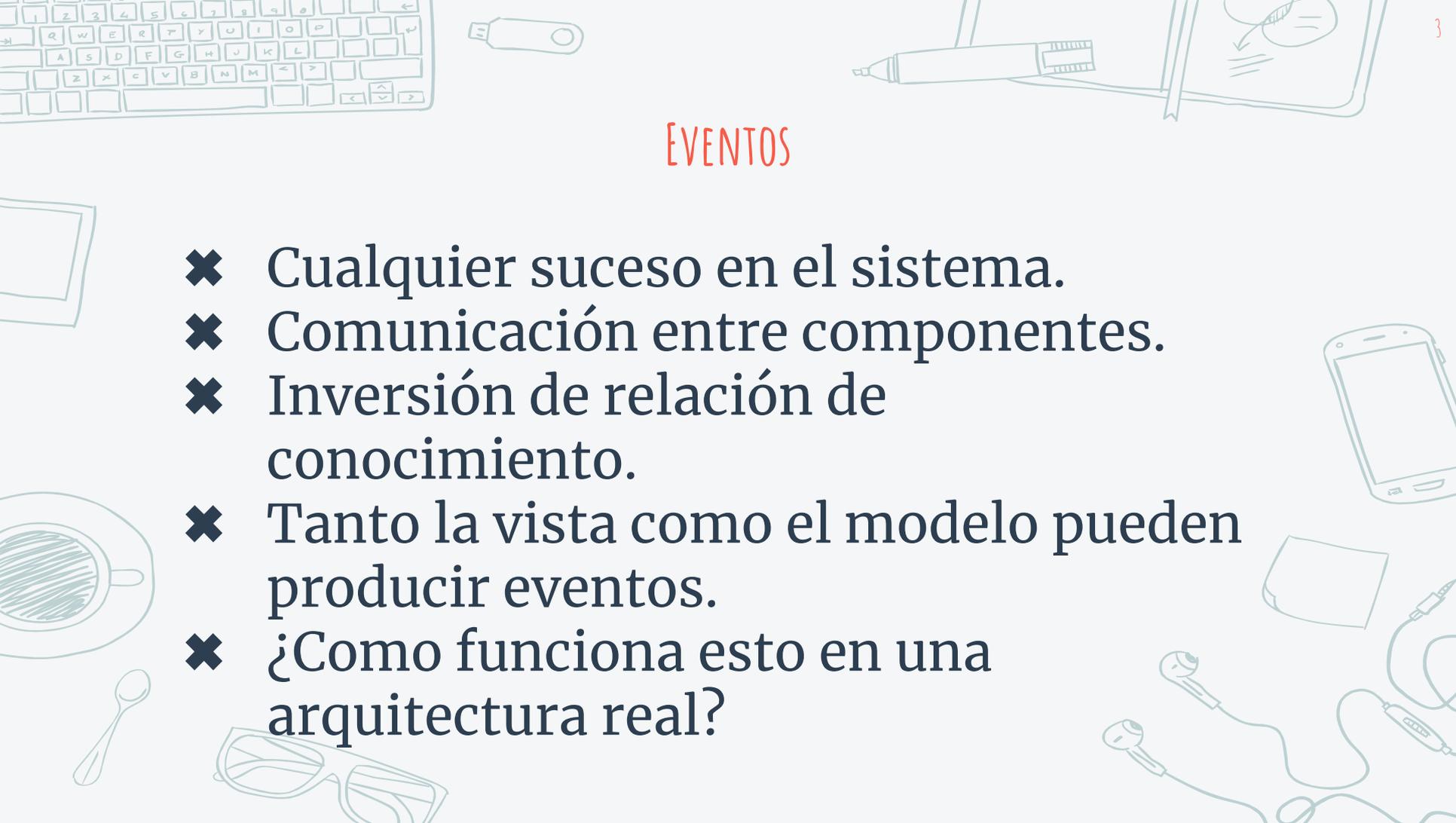
# EVENTOS Y BINDINGS



1.

# EVENTOS



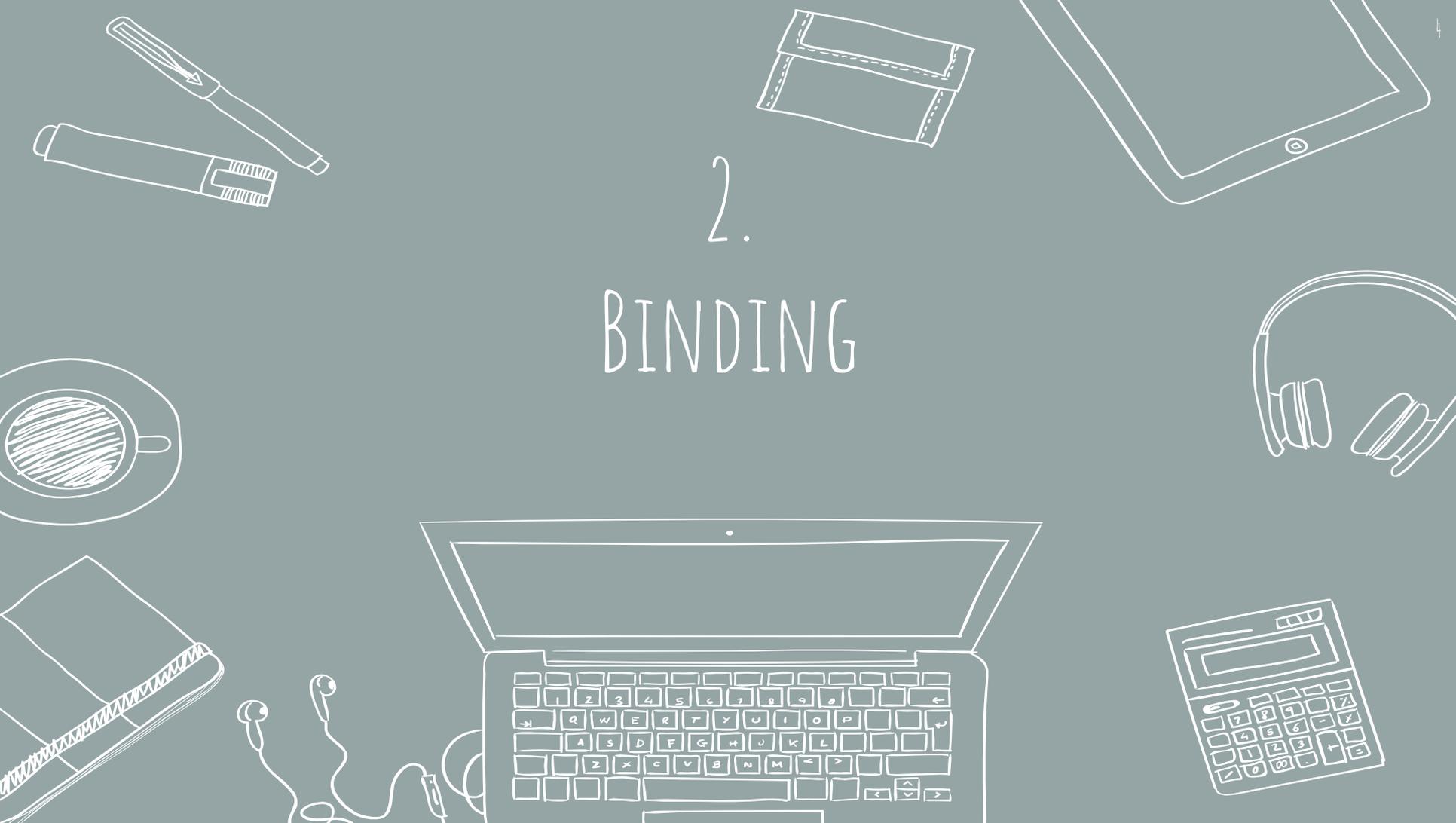


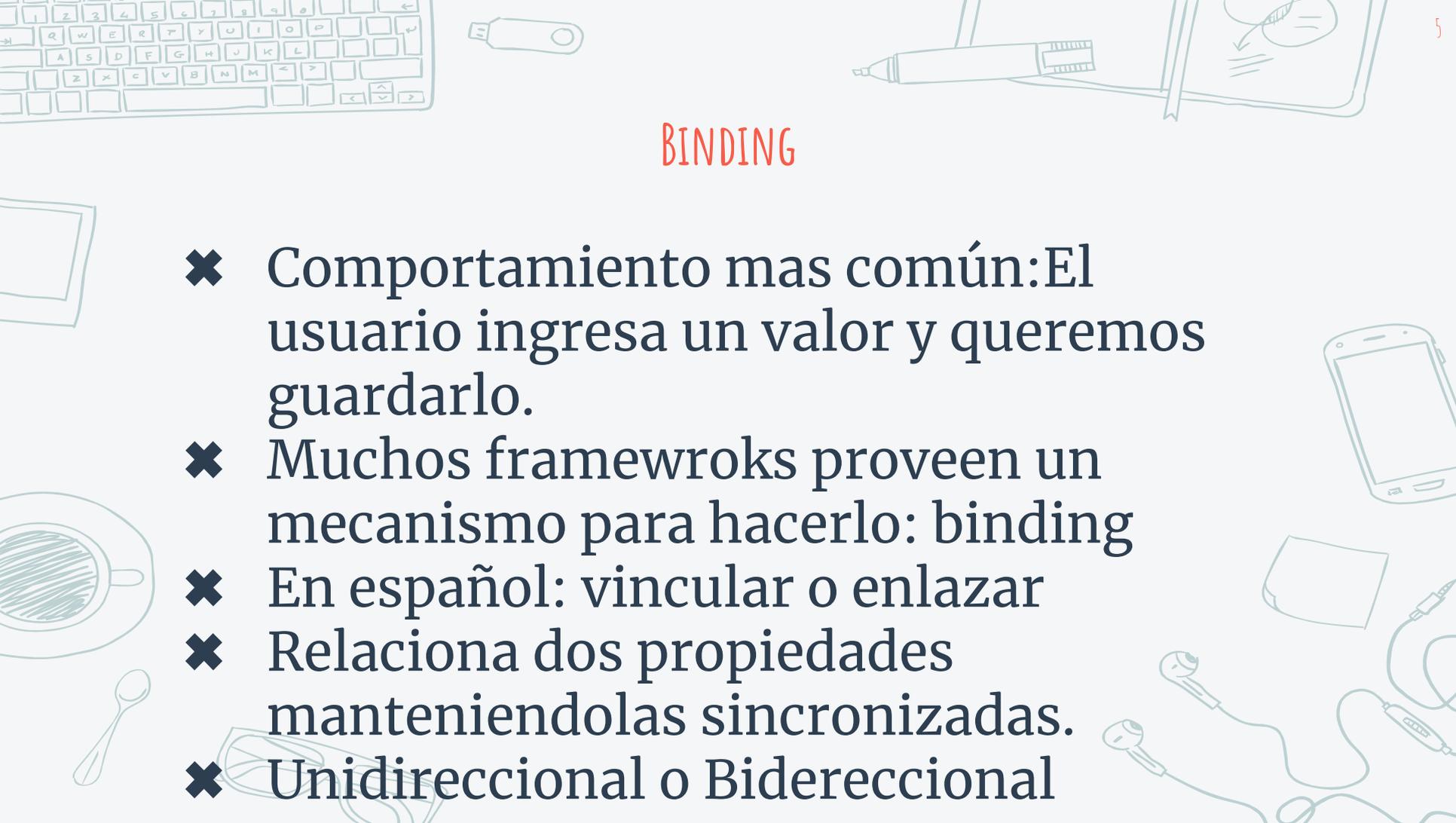
## EVENTOS

- ✘ Cualquier suceso en el sistema.
- ✘ Comunicación entre componentes.
- ✘ Inversión de relación de conocimiento.
- ✘ Tanto la vista como el modelo pueden producir eventos.
- ✘ ¿Como funciona esto en una arquitectura real?

2.

# BINDING





## BINDING

- ✘ Comportamiento mas común: El usuario ingresa un valor y queremos guardarlo.
- ✘ Muchos frameworks proveen un mecanismo para hacerlo: binding
- ✘ En español: vincular o enlazar
- ✘ Relaciona dos propiedades manteniendolas sincronizadas.
- ✘ Unidireccional o Bidereccional



A LO PRÁCTICO

