2025/10/31 07:15 1/2 2.1.4 Structures de stockage

2.1.4 Structures de stockage

Trames de données

Un jeu de valeurs encodé et stocké sur un support informatique est appelé un "enregistrement". Un enregistrement, qui contient en principe plusieurs valeurs, obéit à une structure de données de type tuple.

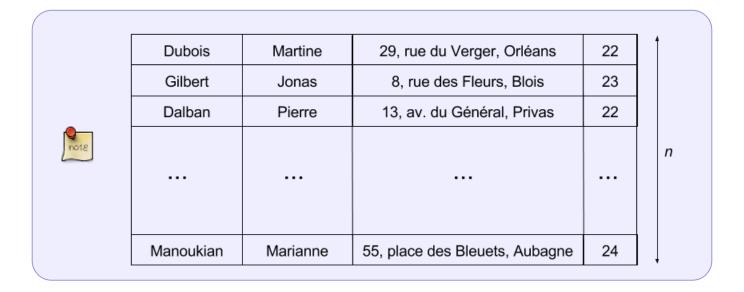
- Les trames de données servent au transport et à la conservation des tuples.
- Une trame peut obéir à un format textuel ou binaire



Blocs de données

Une série d'enregistrements obéit formellement à une structure de type **liste de tuples** (ou ensemble de tuples), chaque élément de la liste étant un tuple particulier.

- Les blocs de données servent à la conservation des données sur les supports de stockage
- Un bloc de données est un tableau (de taille fixe n) contenant des tuples.



Nous verrons au chapitre suivant une description plus formelle d'une série d'enregistrements comme "ensemble d'entités" ou encore "relation".

La difficulté consiste à définir une structure de données permettant de gérer efficacement un tel ensemble (qui peut être de grande taille) stocké sur un disque dur. On parle de structure de stockage. Une telle structure doit permettre : d'ajouter des tuples de supprimer des tuples d'accéder rapidement à un tuple particulier (pour lire son contenu)

update: 2016/09/01 public:std-3:cm1:aspect_physique:2.1.4_structures_de_stockage https://wiki.centrale-med.fr/informatique/public:std-3:cm1:aspect_physique:2.1.4_structures_de_stockage 14:56

- Stockage d'un jeu de valeurs
- Stockage d'une séries d'enregistrements
- Stockage sur fichier

Previous: 2.1.3 Structures de données Up: 2.1 Aspect physique Next: 2.1.5 Fichiers et répertoires

https://wiki.centrale-med.fr/informatique/ - WiKi informatique

Permanent link:

https://wiki.centrale-med.fr/informatique/public:std-3:cm1:aspect_physique:2.1.4_structures_de_stockage

Last update: 2016/09/01 14:56

