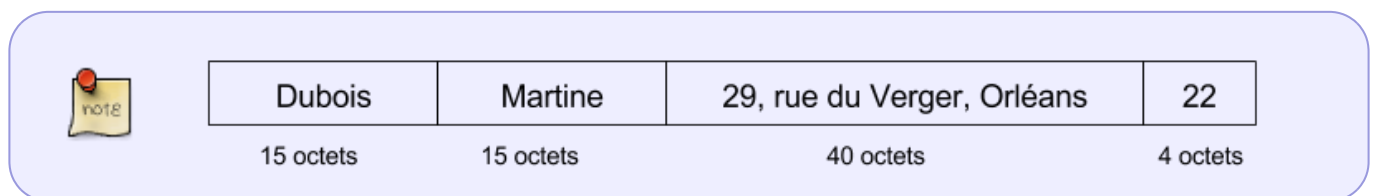


2.1.4 Structures de stockage

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.

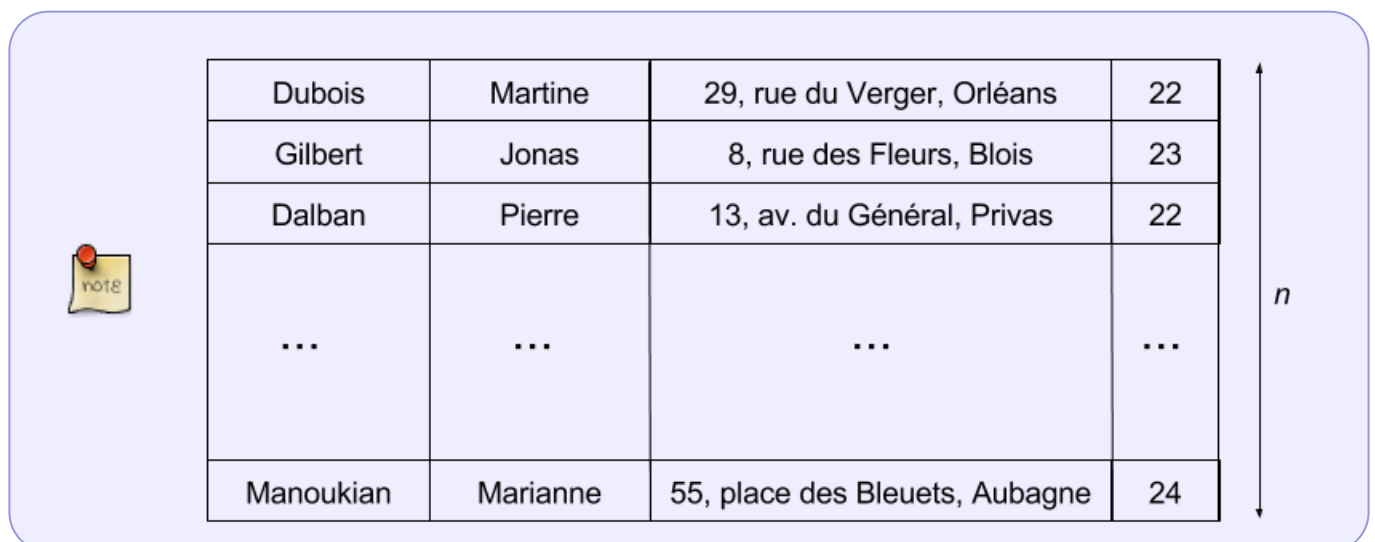
- Les **trames de données** servent au **transport** et à la **conservation** des tuples.
- Une trame peut obéir à un format *textuel* ou *binnaire*



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)

- [Stockage d'un jeu de valeurs](#)
- [Stockage d'une série d'enregistrements](#)
- [Stockage sur fichier](#)

[Previous](#) : [2.1.3 Structures de données](#) [Up](#) : [2.1 Aspect physique](#) [Next](#) : [2.1.5 Fichiers et répertoires](#)

From: <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**

