1.2 Stockage des données

- D'un point de vue informatique, un jeu de valeurs recueilli est appelé un *enregistrement*
  - correspondant à l'encodage des données recueillies sur un support numérique
- Une **structure de données** définit les données de manière logique,
  - c'est à dire l'ordre dans lequel elles doivent être lues
  - et la manière dont elles doivent être interprétées par les programmes qui les utilisent.



Exemples de structures de données (cours d'algorithmie):

- listes,
- listes de listes,
- dictionnaires,
- arbres,...

- Mais l'encodage comprend également et principalement la **structure de stockage**,
  - définissant la manière dont les données sont physiquement stockées sur le support,
  - autrement dit la méthode de **rangement** de la série de mesures :
    - fichiers,
    - répertoires,
    - index,
    - etc...
  - reposant sur des supports de stockage (ou mémoires) :
    - mémoire centrale,
    - mémoires secondaires (disque dur, CD-ROM, memoire flash (SSD), etc...).

Previous : 1.1 Recueil des données Up : Généralités Next : 1.3 Consultation et mise à jour

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

Permanent link:
https://wiki.centrale-med.fr/informatique/public:std-3:cm1:generalites:1.2_stockage_des_donnees

Last update: **2017/09/20 23:08**