

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, mémoire 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

