ManyToOne: menos impacto en el rendimiento de la BB.DD. Se usa si yo siempre que hago un get de un objeto, me va a interesar acceder a otro objeto.

OneToMany: mayor impacto. Debe estar justificado hacer este tipo de relación, por ejemplo, que sea una dependencia muy fuerte. Se puede reducir esta carga con el fetch\_lazy

Texto

Descripción generada automáticamente

getSingleResult() -> NoResultException

UnknownEntityException

Merge vs Update -> el merge si no existe, en vez de updatear, lo crea.

Persist vs save -> el persist, te lleva al estado detached (detached = disociado/despegado, significa que aun no está en la BB.DD)

Load vs get -> una tiene un objeto proxy y el otro no. Ambos sirven para recoger objetos (un único objeto). El load te trae un objeto proxy que carga el objeto parcialmente (como una carga lazy)

DAO: