

La persistance est le aspect d'un objet à survivre à la fin de son programme.

La persistance permet de conserver les données d'une exécution à l'autre de l'application.

La persistance de l'application permet de conserver les données même si l'application ou l'ordinateur s'arrête.

État critique : quand on agit sur la base de données.

La persistance est souvent confrontée à des temps supplémentaires, plus lente que les données en mémoire.

Design Patterns

Il s'agit d'un patron de conception, ils décrivent des propriétés de conception générales. C'est une manière d'implémenter un code selon une solution connue de tous.

Les entités persistantes sont plus difficiles à mettre en œuvre.