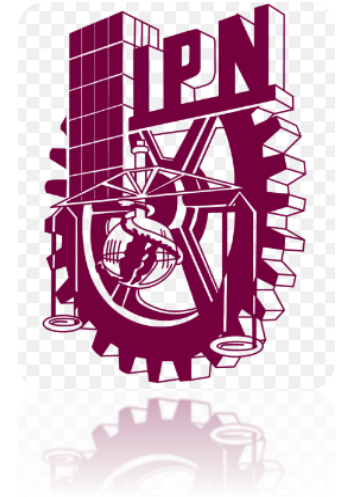




INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL.
"UPIICSA"

Nombre del Alumno:

- Izquierdo Espinoza Angélica Lizbeth
 - Maldonado Velázquez César Irvin.
 - Salinas López Rosa Abigail
- Sosa Hernández César Manuel
 - García Rivera Juan Pablo
- González Carranza Jhonatan
 - Hernández Cecilio Martha



Nombre del Profesor:

GUTIERREZ GONZALEZ ANGEL.

Unidad de aprendizaje:

"TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN"

Temario:

Unidad temática 1.

Secuencia:

"3AM35"

Es una base de datos (BDOO) en la que la información está representada mediante objetos, como los presentes en la programación orientada a objetos. Al integrarse las características de una base de datos con las de un lenguaje de programación orientado a objetos (POO), se obtiene como resultado un sistema gestor de base de datos orientada a objetos (ODBMS), que hace que los objetos de la base de datos aparezcan como objetos de un lenguaje de programación. Es muy parecida a modelo jerárquico, pero a diferencia de este puede pertenecer a distintos conjuntos de datos o más, la estructura que resulta es una red de conjunto de datos.

- Mandatorias, son aquellas características que deben estar en la BDOO de forma obligatoria
- Opcionales cuando no es necesario incluirlas, pero si la BDOO cuenta con ellas, hará que el sistema sea mejor
- Abiertas, son las características que el diseñador puede poner y que están relacionadas con la programación. Existen diferentes opciones, como por ejemplo, la representación del sistema.

La base de datos orientada a objetos se fundamenta en agrupar la información en paquetes relacionados entre sí, es decir, los datos de cada registro se combinan en un solo objeto y a su vez se incluyen todos sus atributos. A diferencia de lo que ocurre con la distribución en tablas de otras bases de datos, en las BDOO toda la información está disponible en el objeto y no repartida en filas y columnas.

