

Persistencia en C#

La persistencia es la acción de mantener la información del objeto de una forma permanente (guardarla), pero también debe de poder recuperarse dicha información para que pueda ser utilizada nuevamente.

La persistencia es el mecanismo que se usa para mantener información almacenada.

Para la persistencia los objetos podrían clasificarse en dos tipos objetos transitorios y objetos persistentes.

Transitorios: Son aquellos que su tiempo de vida depende del espacio del proceso que lo creo.

Persistentes: Son aquellos que su estado es almacenado en un medio temporal para su posterior reconstrucción y utilización, por lo cuál el objeto no depende del proceso que lo creo.