

PATRON DE DISEÑO: *SERIALIZED LOB*

- ¿Qué es y cuando usarlo?

El patrón serialized LOB (Large Object) consiste en conservar un gráfico de objeto como un solo objeto grande, en lugar de dividirlo en partes homogéneas para almacenarlas en tablas relacionales separadas.

Por lo general, un gráfico de objeto persistente con este patrón es un subconjunto del gráfico de aplicación completo. La persistencia de un gráfico grande es un problema por motivos de rendimiento y coherencia.

- ¿Por qué almacenar un gráfico de objeto pequeño como un valor único en lugar de asignarlo a tablas?

Cuando hay muchos objetos pequeños relacionados, a veces su mapeo puede ser muy complicado, esta solución simplifica la persistencia del grafo serializándolo y colocándolo en un solo campo en lugar de introducir muchas tablas diferentes y claves foráneas; aun así, tiene la libertad de modelar su gráfico de objetos como crea que refleja mejor el dominio.

- Tipos de LOB

Hay dos tipos de objetos grandes:

- Objeto grande binario (LOB binario - BLOB) son más fáciles de crear porque muchas plataformas incluyen la capacidad de serializar automáticamente gráficos de objetos. En este caso, guardar el gráfico es una simple serialización del contenido del búfer y luego almacenar este búfer en el campo correspondiente de la tabla.
- Objeto grande de carácter (LOB de carácter - CLOB) el objeto se serializa en una cadena de texto que contiene toda la información necesaria. El texto resultante es bastante legible, lo que facilita mucho el trabajo cuando simplemente se navega por la base de datos. Sin embargo, un objeto serializado en formato de texto ocupa mucha más memoria y puede requerir escribir un analizador personalizado. Además, los objetos de carácter suelen tardar más en procesarse que los binarios.

- Estructura

