

Bases de données NoSQL

Durée : 30 minutes

Aucun document ou matériel électronique n'est autorisé.

Le barème est donné à titre indicatif.

Prénom NOM _____

Cet examen comporte 2 questions, pour un total de 2 points et 0 points bonus. L'examen contient 3 pages, avant de commencer, veuillez vérifier que vous avez l'examen dans sa totalité.

QCM

La première partie de l'examen est un questionnaire à choix multiples, les questions peuvent avoir une ou plusieurs bonnes réponses. Les questions sont indépendantes les uns des autres. Renseigner votre réponse en noircissant la case correspondante.

Questions ouvertes

La seconde partie de l'examen est composé de question(s) ouverte(s), répondez directement sur le sujet. Si vous n'avez pas assez de place, vous pouvez écrire au recto de la dernière page.

Bon courage ! ☺

Question	Points	Score
I	1	
II	1	
Total:	2	

QCM

- I. (1 point) Bob développe une application de réseau social où les utilisateurs peuvent se connecter et interagir avec d'autres utilisateurs ainsi qu'avec du contenu généré par les utilisateurs. Quelle base de données NoSQL serait la plus adaptée pour gérer ces relations complexes ?
- ☐ Amazon DocumentDB pour stocker des informations d'utilisateur comme les préférences de contenu.
 - ☒ **Neo4j pour sa capacité à modéliser efficacement les réseaux sociaux et les relations complexes entre utilisateurs et contenu.**
 - ☐ Amazon DynamoDB pour la rapidité d'accès aux données spécifiques comme les informations de profil utilisateur.
 - ☐ MongoDB pour gérer les flux d'activité des utilisateurs.
- II. (1 point) Charlie a une application de jeu en ligne massivement multijoueur où des milliers de joueurs interagissent simultanément dans un monde virtuel. Quelle base de données NoSQL serait la plus adaptée pour gérer l'état du monde virtuel et les interactions des joueurs ?
- ☐ Memcached pour la rapidité d'accès aux données spécifiques comme les scores des joueurs.
 - ☐ Neo4j pour modéliser les relations entre les joueurs et les alliances.
 - ☐ Cassandra pour gérer efficacement les données de connexion des joueurs.
 - ☒ **Google Firestore pour stocker des entités de jeu complexes comme les personnages avec des attributs variés et évolutifs.**

Question ouverte