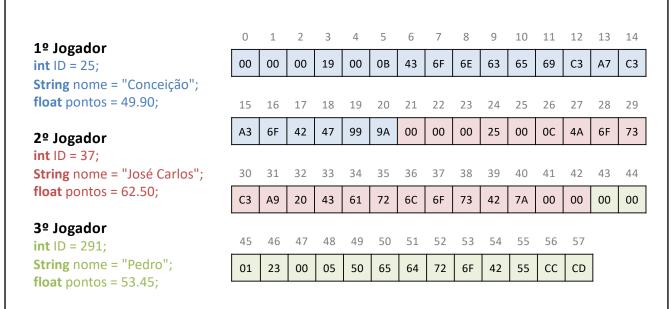
Arquivo de jogadores



Terminologia

ENTIDADE

Coisa ou objeto do mundo real, que pode ser físico (ex.: pessoa, carro, produto, ...) ou abstrato (ex.: evento, cargo, matrícula, ...).

ATRIBUTO

Propriedade que ajuda a descrever uma entidade

- Funcionário: nome, dataNascimento, endereço, telefone, email
- Evento: descrição, data, horário, local, observações

Terminologia

REGISTRO

Sequência de bytes em um arquivo que contém uma entidade

Jogador

int ID = 25;
String nome = "Conceição";
float pontos = 49.90;

								8												
00	00	00	19	00	ОВ	43	6F	6E	63	65	69	СЗ	A7	C3	А3	6F	42	47	99	9A

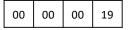
- O registro pode ter diferenças em relação à entidade
 - Os dados do registro podem estar compactados ou criptografados
 - O registro pode conter metadados (como a data da última atualização ou o campo lápide)
 - O registro pode conter informações de encadeamento interno ou externo
 - O registro pode conter informações de relacionamento entre entidades

Terminologia

CAMPO

Sequência de bytes em um arquivo que contém um atributo

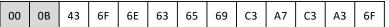
int ID = 25;



float pontos = 49.90;

String nome = "Conceição";

UTF-8 com indicador de tamanho



Date reunião = new Date(2021, 05, 10, 14, 30, 00);

10/05/2021 14:30:00

Milissegundos desde 01/01/1970 usando long

00	00	01	79	57	54	19	CO