

CONCEPTOS DE BASES DE DATOS

CLASE 1



Bibliografía

- **Introducción a las Bases de Datos. Fundamentos y Diseño.** *(Bertone - Thomas)*
- **Files & Databases: An Introduction** *(Smith-Barnes)*
- **Estructuras de Archivos** *(Folk-Zoellick)*
- **Fundamento de sistemas de BD** *(Elmasri - Navathe)*
- **Fundamentos de Bases de Datos** *(Korth Silvershatz)*

Conceptos básicos

- **Origen de las BD**

- Aplicaciones antiguas
 - Usaban **archivos propios**
 - Consultaban uno o más **archivos maestros** → acceso secuencial
 - Actualizaban uno o más **archivos maestros** → acceso secuencial

Conceptos básicos

- **Origen de las BD**
 - Aplicaciones antiguas
 - Añadir una nueva aplicación requería datos que ya existían y datos nuevos → nuevo archivo propio
 - Menor competencia por el acceso a los archivos maestro
 - Repetición de datos

Conceptos básicos

- **Origen de las BD**

- Aplicaciones antiguas

- La tecnología fue avanzando (redes, servidores, equipos terminales, PC, discos locales) → **los sistemas de información evolucionan**
 - Los **requerimientos** de las aplicaciones cambian
 - Las aplicaciones se **integran**:
 - Interrelación de los archivos
 - Eliminación de la redundancia de datos

Conceptos básicos

- **Base de datos (BD)**
 - Cualquier información dispuesta de **manera adecuada** para su tratamiento por una computadora
 - Colección de archivos diseñados para servir a **múltiples aplicaciones**
 - Conjunto de **datos interrelacionados** con un propósito específico vinculado a la resolución de un problema del mundo real

Conceptos básicos

- **SGBD (DBMS)**
 - “Sistema de Gestión de Bases de Datos” o “Data Base Management System”
 - Es un **sistema de software** (colección de programas) que permite a los usuarios crear y mantener la BD
 - Facilita los procesos de **definición, construcción y manipulación** de la BD

Conceptos básicos

- **SGBD** → Funcionalidad
 - Control de redundancia
 - Acceso a los datos en todo momento
 - Acceso concurrente a los datos
 - Seguridad: control de acceso a datos, usuarios, recursos, etc.
 - Integridad: persistencia de datos aún ante fallos, restricciones de datos, etc.
 - Backups

Conceptos básicos

- **Propósitos de la asignatura**
 - Estudio de archivos
 - Algorítmica clásica de archivos
 - Archivos de datos y archivos de acceso a datos
 - Alternativas de acceso a archivos con bajo costo

Archivos

- **Definiciones**

- Un **archivo** es una colección de registros semejantes, guardados en dispositivos de almacenamiento secundario de la computadora
- Un **archivo** es una estructura de datos que recopila, en un dispositivo de almacenamiento secundario de una computadora, una colección de elementos del mismo tipo
- Un **archivo** es una colección de registros que abarcan entidades con un aspecto común y originadas para algún propósito particular

Archivos

- **Organización**

- **Secuencia de bytes**

- No se puede determinar fácilmente el comienzo y el fin de cada dato
 - Archivos de texto

- **Campos**

- Unidad más pequeña, lógicamente significativa de un archivo

- **Registros**

- Conjunto de campos agrupados que definen un elemento del archivo

Archivos

- **Acceso**

- **Secuencial**

- Acceso a los registros uno tras otro y en el orden físico en el que están guardados

- **Secuencial indizado**

- Acceso a los registros de acuerdo al orden establecido por otra estructura
- Ej: índice temático de un libro

- **Directo**

- Se accede a un registro determinado sin necesidad de haber accedido a otro registro previamente

Archivos

- **Almacenamiento**

- **Primario**

- **RAM**. Capacidad de almacenamiento limitada, volátil y alto costo.
- Acceso rápido (orden de nanoseg.).

- **Secundario**

- **Cintas y discos**. Alta capacidad de almacenamiento, no volátil y con un menor costo.
- Acceso “lento” (orden de miliseg.) → **se debe optimizar**
 - Búsqueda de un único dato → obtención en **un intento, o en pocos**
 - Búsqueda de varios datos → obtención de todos **de una sola vez**

Archivos

- **Almacenamiento**

- **Almacenamiento secundario**

- Cintas → **acceso secuencial**. Medio más económico, estables en diferentes condiciones ambientales y fáciles de transportar
- Discos → **acceso directo**. Se almacenan los datos en sectores:
 - Un registro en un solo sector
Ventaja: cualquier registro se recupera con sólo recuperar un sector.
Desventaja: puede quedar espacio sin uso
 - El principio de un registro en un sector y el final en otro
Ventaja: se evita que quede espacio sin uso
Desventaja: acceso a dos sectores en vez de uno

Archivos

- **Niveles de visión**

- **Física**

- Archivo que existe en el almacenamiento secundario
 - Es conocido por el S.O. y aparece en su directorio

- **Lógica**

- Visto desde dentro del programa
 - Independencia física: se realizan operaciones básicas sobre los archivos sin conocer su ubicación física real

Archivos

Camino de los datos

- **Camino de los datos → no es trivial**
 - Al escribir un dato en un archivo desde un programa, intervienen varios componentes del SO
 - Administrador de archivos
 - Buffer de E/S
 - Procesador de E/S
 - Controlador de disco

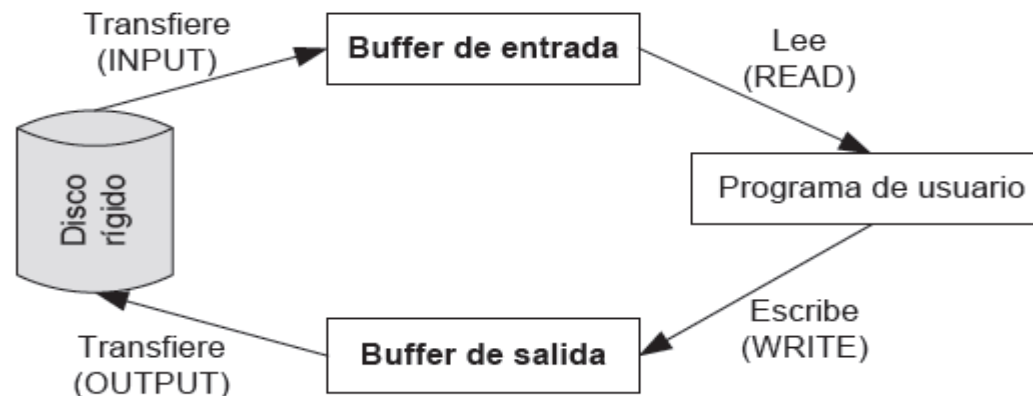
- **Administrador de archivos**
 - Conjunto de programas del S.O. que tratan aspectos relacionados con archivos y dispositivos de E/S
 - Capas superiores (aspectos lógicos → tabla)
 - Establecer si las características del archivo son compatibles con la operación deseada (abierto/cerrado, tipo archivo, tipo operación, etc.)
 - Capas inferiores (aspectos físicos)
 - Determinar donde se guarda el dato (cilindro, pista, sector)
 - Si el sector está ubicado en RAM se utiliza, caso contrario debe traerse previamente

Archivos

Camino de los datos

- **Buffers de E/S**

- Agilizan la E/S de datos (reducen el acceso a almacenamiento sec.)
- Memoria intermedia entre un archivo y un programa, donde los datos **residen provisoriamente**:
 - Al escribirlos, hasta ser almacenados en forma definitiva en memoria secundaria
 - Al leerlos, una vez recuperados desde la memoria secundaria
- Los buffers ocupan lugar en **RAM** y son manipulados por el S.O.



- **Procesador de E/S**

- Accede a los buffers de E/S y envía los requerimientos de lectura/escritura al controlador de disco
 - Es independiente de la CPU

- **Controlador de disco**

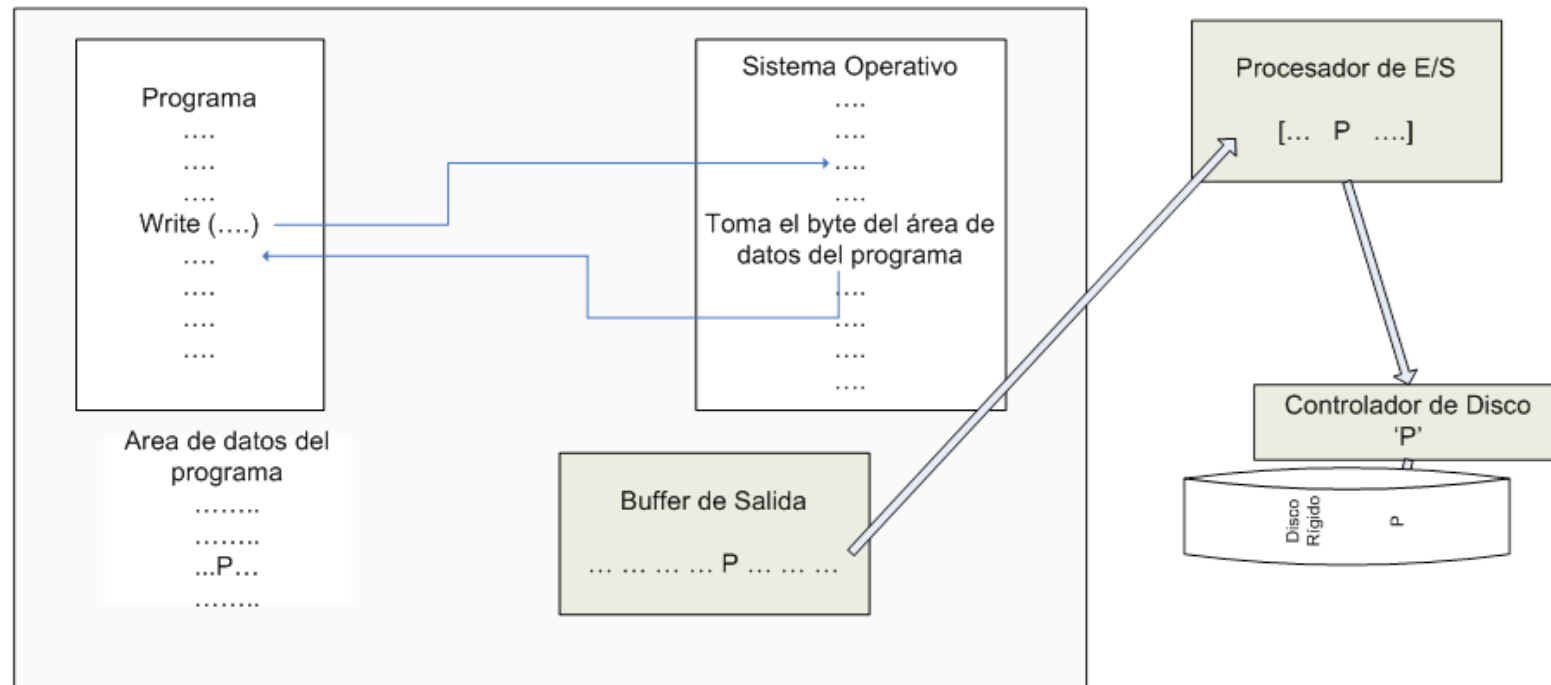
- Encargado de controlar la operación de disco
 - Colocarse en la pista correspondiente
 - Colocarse en el sector correspondiente
 - Transferir los bytes hacia/desde disco

Archivos

Camino de los datos

Tabla

Nombre	Abierto por	Acceso	Propietario	Protección
archivo1	Perez	L/E	Gomez	prop:L/E otro: L/E
archivo2	García	L	García	prop:L/E otro: L
TEXTO	Gomez	E	Gomez	prop:L/E otro: E



Archivos

Operaciones básicas

- Se usará la notación del lenguaje **Pascal**
- Declaración
 - **Var** arch: **file of** *tipo_de_dato*;
 - **Type** archivo: **file of** *tipo_de_dato*;
Var arch: archivo;
- Ejemplo

```
Type persona = record  
    nombre: string[20];  
    direccion: string[40];  
    edad: integer;  
end;
```

```
numeros = file of integer;  
empleados = file of persona;  
  
Var fileNros: numeros;  
    fileEmp: empleados;
```

Archivos

Operaciones básicas

- Relación con el SO: se debe establecer la correspondencia entre el nombre físico y el nombre lógico

- **Assign**(nombreLogico, nombreFisico);

- Ejemplo

```
Var fileNros: numeros; fileEmp: empleados;
```

```
Begin
```

```
...
```

```
Assign(fileNros, 'numeros.dat');
```

```
Assign(fileEmp, 'empleados.dat');
```

```
...
```

Archivos

Operaciones básicas

- Apertura / Creación
 - **Rewrite**(nombreLogico); → solo escritura (creación)
 - **Reset**(nombreLogico); → lectura/escritura
- Cierre
 - **Close**(nombreLogico);
 - Se usa cuando no se va a trabajar más con el archivo
 - Pone una marca de **EOF** (*End Of File*) al final del archivo

En todos los casos **nombreLogico** es una variable de tipo archivo sobre la que se realizó la asignación correspondiente

Archivos

Operaciones básicas

- Lectura / Escritura
 - **Read**(nombreLogico, variable);
 - **Write**(nombreLogico, variable);
 - Estas operaciones se realizan sobre los buffers E/S relacionados a los archivos
 - En ambos casos la variable debe ser del mismo tipo que los elementos que se declararon como parte del archivo

Archivos

Operaciones básicas

- Ej: creación de un archivo de números

Program generarArchivo;

type

{tipo de dato del archivo}

archivo = file of integer;

var

{nombre lógico del archivo}

fileLogico: archivo;

{p/ obtener info de teclado}

nro: integer;

{p/ obtener nombre físico del archivo desde teclado}

nombreFile: string[12];

begin

{se pide y obtiene el nombre desde teclado}

write('Ingrese el nombre del archivo: ');

read(nombreFile);

assign(fileLogico, nombreFile);

{se crea el archivo}

rewrite(fileLogico);

{se obtiene de teclado el primer valor}

read(nro);

{se repite hasta leer un número igual a cero}

while (nro <> 0)do

begin

{se escribe el nro en el archivo y se lee uno nuevo}

write(fileLogico, nro);

read(nro);

end;

{se cierra el archivo}

close(fileLogico);

end.

Archivos

Operaciones adicionales

- Funciones

- **EOF**(nombreLogico); → Fin de archivo
 - Hay que usarla **antes de intentar leer** desde un archivo
- **Filesize**(nombreLogico); → Tamaño
 - Devuelve la cantidad de registros del archivo
- **Filepos**(nombreLogico); → Posición
 - Devuelve la posicion actual en el archivo *(0..N-1)*
- **Seek**(nombreLogico, pos); → Posicionamiento
 - Permite ir a una posicion determinada del archivo

Archivos

Ejemplo

- Ej: presentación de un archivo en pantalla

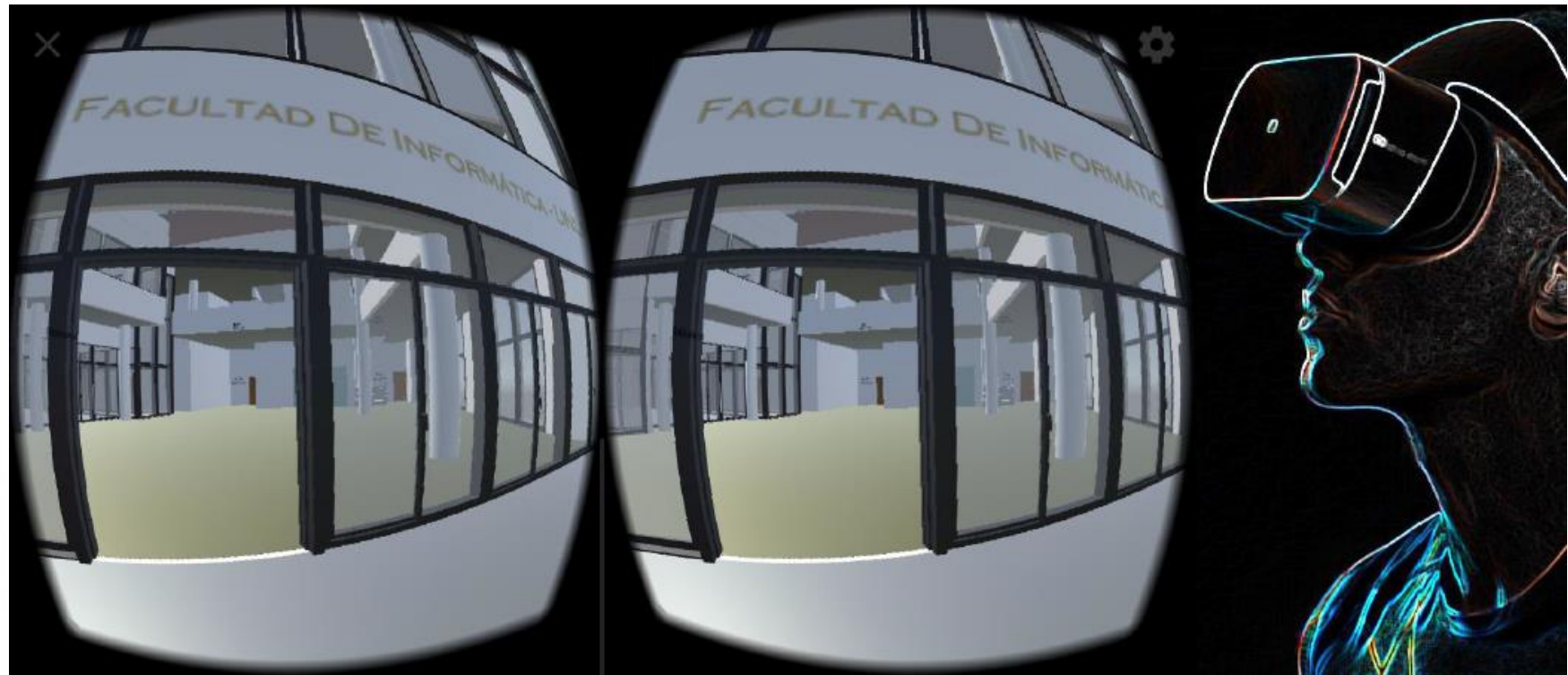
```
Procedure presentarArchivo(var fileLogico: archivo);  
var  
    nro: integer;      {p/ leer elemento del archivo}  
begin  
    {se abre como L/E el archivo creado anteriormente}  
    reset(fileLogico);  
    {se repite mientras haya elementos en el archivo}  
    while (not eof(fileLogico))do  
        begin  
            read(fileLogico, nro); {se obtiene un elemento desde el archivo}  
            writeln(nro); {se presenta el elemento en pantalla}  
        end;  
    close(fileLogico);  
end;
```

“Aplicaciones Móviles 3D, Realidad Virtual y Realidad Aumentada”

Coordinación: Sebastián Dapoto y Federico Cristina

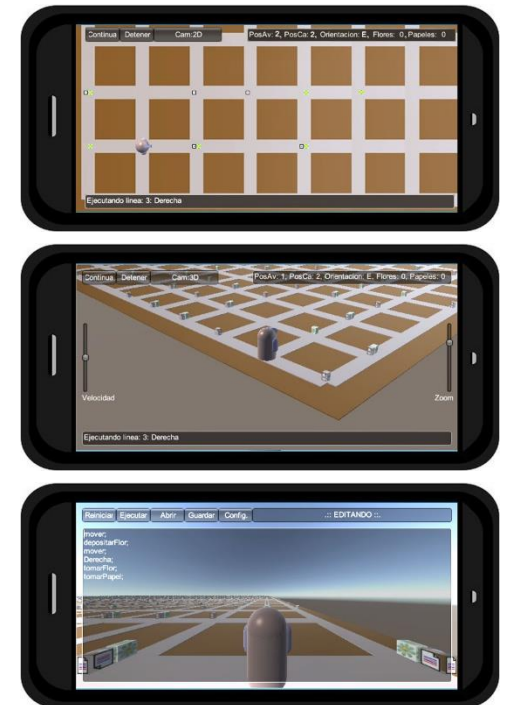
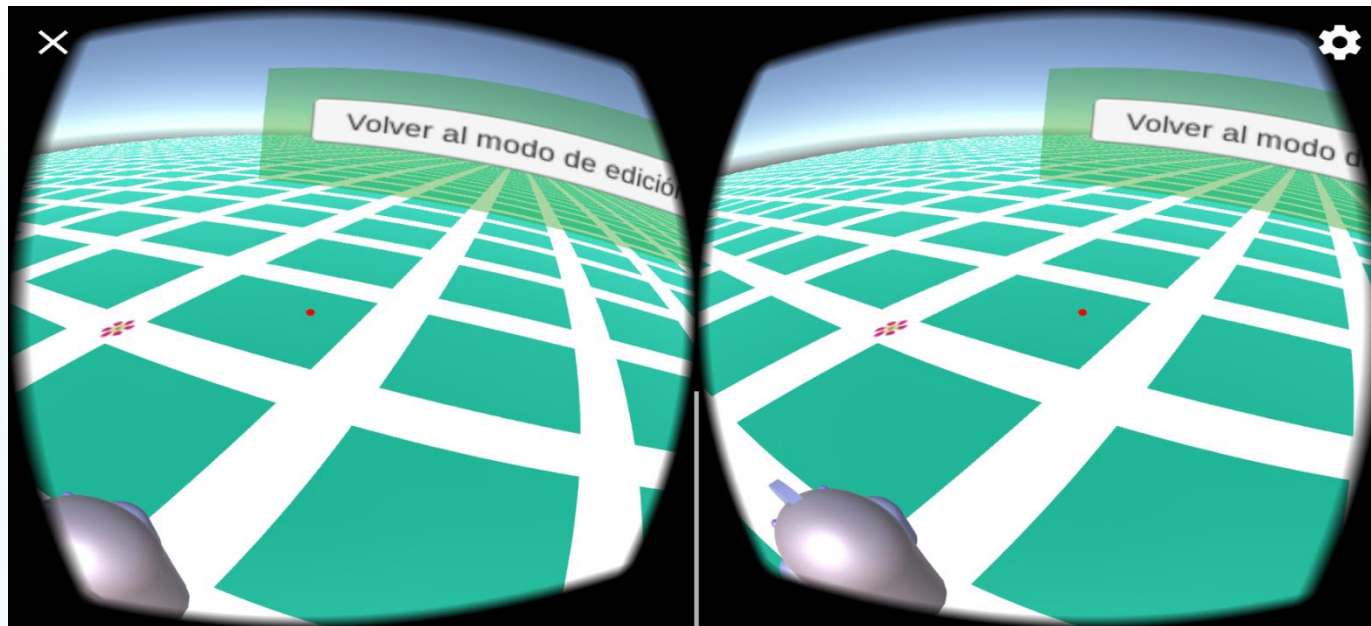
- Premio estímulo para los alumnos de los proyectos terminados.
- Fecha de conclusión: 30 de septiembre.
- Los proyectos terminados se exhibirán en la “Expo Ciencia y Tecnología”.
- Interesados, contactarse: sdapoto@lidi.info.unlp.edu.ar

“Aplicaciones Móviles 3D, Realidad Virtual y Realidad Aumentada”



Facultad de Informática (UNLP)

“Aplicaciones Móviles 3D, Realidad Virtual y Realidad Aumentada”



R-Info3D – Aprendizaje de algorítmica básica

“Aplicaciones Móviles 3D, Realidad Virtual y Realidad Aumentada”



Domotic3D: app móvil 3D para Control Domótico