# Engine

## **Interfaces Secundárias**

## BlockFace

Tipo: Interface

Descrição: Define classes que dependem de um tamanho específico de bloco e implementa funções uteis para esse fim.

Características:

* Útil para a comparação se dois objetos usam o mesmo tamanho de blocos.

## BlockStream

Tipo: Interface

Descrição: Define a implementação de funções que fazem a escrita e leitura de blocos de dados.

Características:

* Escrita de dados é feita usando a posição e um vetor que são recebidos nos parâmetros. Qualquer vetor de tamanho diferente do Chuck de dados deve lança uma exceção. Ex: stream.writeBlock(pos,vet);
* Implementa WriteBlockStream e ReadBlockStream, sendo respectivamente, uma interface exclusiva para escrita e uma interface exclusiva para leitura. Essas interfaces podem ser utilizadas em separados conforme a necessidade.

## **Classes/Interfaces Principais**

## FileManager

Tipo: Classe Final

Descrição: Responsável por ser uma interface direta entre o usuário e o objeto File que representa o arquivo alvo a ser modificado. O acesso aos dados armazenados é feito exclusivamente via acesso de chunk de dados pré-definidos no instanciamento.

Características:

* Escrita de dados é feita a partir de um array que é recebido nos parâmetros. Qualquer array de tamanho diferente do Chuck de dados lança uma exceção.

## BlockBuffer

Tipo: Interface

Descrição:

## StorageManager

Tipo: Interface

Descrição:

## RecordManager

Tipo: Interface

Descrição:

# Sgbd