EIERCICIOS - PARTE A

UNIDAD 6



- A. Realice un ejemplo de la información almacenada en un bloque físico de un fichero que posee el siguiente diseño de registro. Defina la clave o llave.
- B. ¿Cuál es el FACTOR DE BLOQUEO de este archivo si el registro físico es de 256 bytes?



Factor de bloqueo = Registro Físico . =
$$256$$
 bytes = 5
Registro Lógico 45 bytes

La cuenta da 5,6. Solo tomo la parte entera, no purdo dividir un registro..



¿Cuál es el FACTOR DE BLOQUEO de un archivo que se va a almacenar en un disco con sectores de 512 bytes y registros lógicos de 200 bytes?

Factor de bloqueo = Registro Físico .
$$= 512 \text{ bytes} = 2$$
Registro Lógico $= 200 \text{ bytes}$

La cuenta da 2,56. Solo tomo la parte entera, no puedo dividir un registro.

En este caso se desperdician 112 bytes por sector



- •Calcular la dirección de cada registro utilizando el método Hashing de división por número primo:
- ·Cantidad máxima de registros 50. División por números primos

DATO	CLAVE	PRIMO MAS PROXIMO AL MAX DE REGISTROS 47 Se realiza el cociente y se manda el registro a la dirección representada por el resto.		DIRECCIÓN
ANA	4		4/47 Resto: 4	4
JUAN	49	49/47 Resto: 2		2
PEDRO	3	3/47 Resto: 3		3
ROSA	48	48/47 Resto: 1		1
JOSE	50		50/47 Resto: 3	Zona de OVER FLOW
ELSA	2		2/47 Resto: 2	Zona de OVER FLOW

La clave 3 y la clave 2, están ocupadas.

Por lo tanto, estos registros irán a la

Zona de OVER FLOW



•Identifique, según su definición a: registro lógico, factor de bloqueo, registro físico, campo.

Se denomina así al número de registros lógicos que contiene cada registro físico	Factor de Bloqueo
Conjunto de información identificable acerca de uno de los elementos del archivo.	Registro lógico
Parte constitutiva de un registro que contiene información referente a una característica en particular del archivo	Campo
Cantidad de información que se transfiere físicamente en cada operación de acceso sobre el archivo.	Registro Físico





Dado el siguiente modelo de BD para una biblioteca, indique cuales son las claves Primaria y foránea de cada tabla:

ALUMNO (DNI, Nombre, Carrera)

LIBRO (Cod_Libro, Nombre_L, Autor, Editorial, Ejemplar)

PRESTAMO (Cod_Libro, DNI, Nro_Prestamo, Fecha_Desde, Fecha_Hasta)



•En el modelo de una BD para suscribirse a un club tenemos las siguientes tablas:Indique que tipo de clave (Primaria a Foránea) es el Campo que figura en la columna CLAVE, de acuerdo a la TABLA consignada.

SOCIO (Nro_Socio, Nombre, Dirección)

DEPORTE (Cod_Deporte, Descripción, Cod_Sede, Profesor)

SEDE (Cod_Sede, Dirección, Teléfono)

REALIZA (Nro_Socio, Cod_Deporte)

CLAVE	TABLA	TIPO
Nro_Socio	SOCIO	Þ
Cod_Deporte	DEPORTE	P
Cod_Sede	DEPORTE	T
Cod_Sede	SEDE	P
Nro_Socio	REALIZA	15
Cod_Deporte	REALIZA	+
Nro_Socio + Cod_Deporte	REALIZA	P



•Identifique de acuerdo a las definiciones de las características de Big Data si pertenece a Velocidad, Veracidad, Volumen, Variedad y Valor.

Definición	Características	
Una de la dimensiones más importantes también del Big Data		
señala a la fiabilidad de la	Veracidad	
información recogida eliminando		
cualquiera inexactitud o		
incertidumbre en la recopilación de		
estos,		
La cantidad de datos importa.	Volumen	
Convertir la información en	Valor	
conocimiento		
Hace referencia a los diversos tipos	Variedad	
de datos disponibles.		
Hace referencia al ritmo al que se	Velocidad	
reciben los datos		



¿Cuáles de las siguientes actividades requieren proceso en tiempo real?

- a. Exhibir en la pantalla del monitor las letras pulsadas en el teclado.
- b. Imprimir una secuencia de etiquetas de correo.
- c. Mantener los saldos de cuentas de cheques y ahorro de los clientes de un banco.

EJERCICIO 10

- 1. ¿Cuál/Cuáles de las siguientes características corresponden a un Data Warehouse?
 - a. Se usa para la toma de decisiones.
 - b. Es un programa para la gestión de datos académicos.
 - c. Es una herramienta de análisis.
 - d. Es un lenguaje de programación.



·Identifique, según su definición a: montador, compilador, cargador.

Traduce completamente un programa fuente, generando un programa objeto escrito en lenguaje de máquina	Compilador
Carga el programa ejecutable en memoria.	Cargador
Realiza la unión de todos los módulos, generando un archivo ejecutable.	Montador

