## 作业5: 关系数据库存储与查询执行(2020春)

主讲教师: 邹兆年(znzou@hit.edu.cn)

姓名: 学号:

题目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	总分
得分											

1. (10分) 在PostgreSQL上首先使用下面的SQL语句创建关系t:

CREATE TABLE t (

id INT PRIMARY KEY,

val CHAR(1024) NOT NULL DEFAULT 'val');

然后使用下面的SQL语句插入元组:

INSERT INTO t(id) VALUES (1), (2), (3), (4), (5), (6), (7), (8), (9), (10);

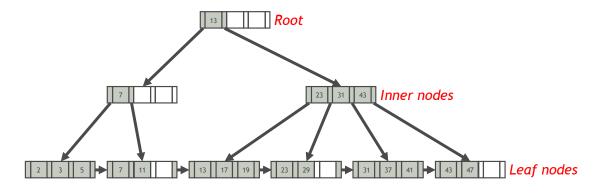
执行SQL查询"SELECT ctid, id FROM t;", 我们得到以下查询结果:

## 

(1,2) | 9 (1,3) | 10

其中ctid表示元组的记录号(record ID),即元组所在页号(page ID)和槽号(slot number)构成的对。请分析该DBMS使用的页的大小是4KB、8KB、16KB中的哪一个?说明理由。

2. (20分) 已知如下B+树



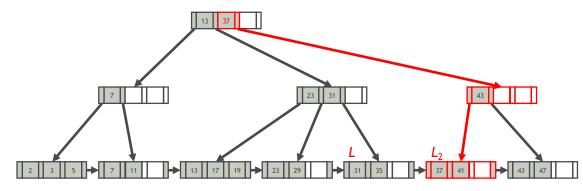
回答下列问题。

- (a) (10分) 插入键值为35的索引项(index entry)后,该B+树变成什么样?请绘制出来。
- (b) (10分) 删除键值为13的索引项(index entry)后,该B+树变成什么样?请绘制出来。
- 3. (70分) 已知关系R(w,x), S(x,y), T(y,z)的块数分别为5000, 10000, 10000。我们准备执行关系代数查询 $(R\bowtie S)\bowtie T$ 。假设缓冲池中有M=101个页可用,R,S,T上均无索引且未按连接属性排序。请回答下列问题。
  - (a) (10分) 使用什么算法执行 $R \times S$ 最适合? 说明理由。
  - (b) (10分) 使用(a)中选择的算法执行 $R \times S$ 的I/O代价是多少?
  - (c) (10分) 如果 $R \bowtie S$ 的结果不超过49块,那么在使用(a)中选择的算法执行 $R \bowtie S$ 时, $R \bowtie S$ 的结果是否需要物化(materialize)到文件中? 说明理由。
  - (d) (10分) 如果 $R \bowtie S$ 的结果不超过49块,那么使用什么算法将 $R \bowtie S$ 的结果与T进行自然连接最合适? 说明理由。
  - (e) (10分) 使用(d)中选择的算法计算连接结果的I/O代价是多少?
  - (f) (10分) 如果 $R \times S$ 的结果大于49块,那么使用什么算法将 $R \times S$ 的结果与T进行自然连接最合适?说明理由。
  - (g) (10分) 使用(f)中选择的算法计算连接结果的I/O代价是多少?

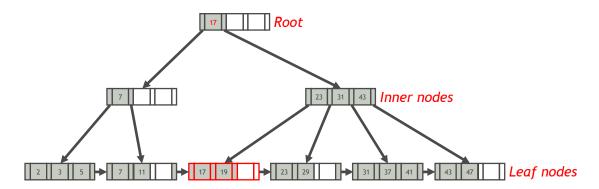
## 答案

1. 8KB。根据关系模式的定义,一个元组的大小至少为1KB。根据查询结果,一个页面最多存放7个元组,因此页面至少是7KB。所以,在4KB、8KB、16KB中,最合理的选择是8KB。

## 2. (a)



(b)



- 3. Grace哈希连接算法最合适,因为R和S的块数都超过了M,一趟算法不可用;R和S无索引,索引连接不可用;R和S未排序,排序归并连接不可用。
  - $3B(R) + 3B(S) = 45000 \circ$
  - 不需要。使用Grace哈希连接算法执行 $R \bowtie S$ ,R和S都被分到100个桶中,因此R的每个桶大约50块,S的每个桶大约100块。在执行 $R_i \bowtie S_i$ 时,可以使用一趟连接算法,需要使用内存缓冲区51个页面,还剩50个,能够存放 $R \bowtie S$ 的结果。
  - 如果 $R \bowtie S$ 的结果不超过49块,那么在执行 $R \bowtie S$ 时,结果可以存放在剩余可用缓冲区中,因此使用一趟连接算法执行 $(R \bowtie S) \bowtie T$ 最合适。
  - 参考第10章PPT最后一部分。
  - 策略如下:
    - 如果 $k \le 49$ , one-pass join + piplining
    - 如果 $50 < k \le 300$ , nested-loop join + materialization
    - 如果 $300 < k \le 5000$ , Grace hash join + piplining
    - 如果k > 5000, Grace hash join + materialization