



Datové modelování

Modely a reprezentace strukturovaných dat

Doc. Ing. Radek Burget, Ph.D.

burgetr@fit.vutbr.cz

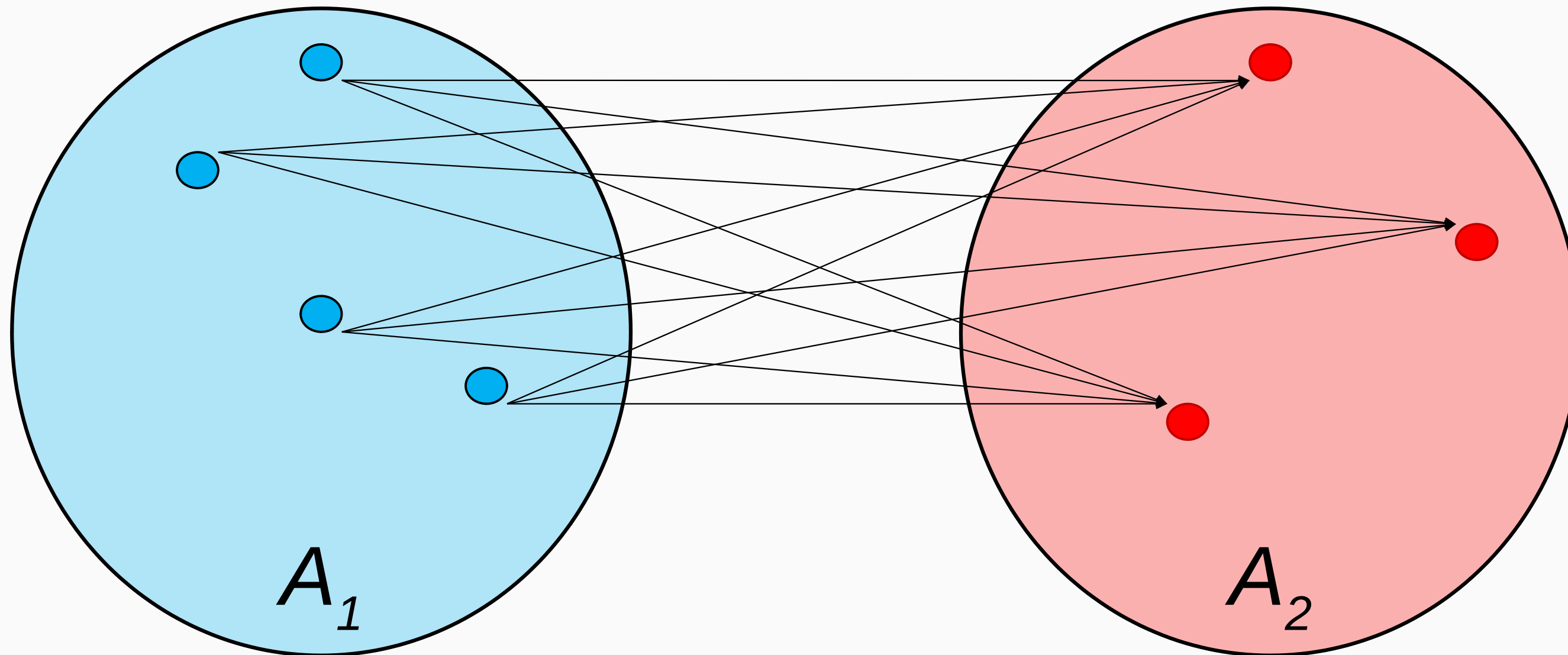
Strukturovaná data

- Strukturovaná data se v IS vyskytují v různých kontextech
 - Persistentní úložiště – **data báze**
 - Soubory, HTTP komunikace – **serializace**
 - Uživatelské rozhraní – **vizualizace**
- Způsob reprezentace dat vychází z **modelování**
 - Abstrakce modelované reality
- Jak lze *obecně popsat* a následně *reprezentovat* strukturovaná data?

Strukturovaná data

Jak vyrobit z jednoduchých údajů složitý?

Kartézský součin $A_1 \times A_2$



Výsledkem je **množina dvojic** – celkem $4 \times 3 = 12$ dvojic.

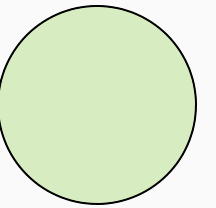
Kartézský součin

- *Uspořádaná n-tice* (a_1, a_2, \dots, a_n)
- *Kartézský součin množin* $A_1 \times A_2 \times \dots \times A_n$ je množina všech uspořádaných n-tic takových, že $a_1 \in A_1, a_2 \in A_2, \dots, a_n \in A_n$
- Podstatné je, že v uspořádané n-tici je každá hodnota prvkem jediné z množin v kartézském součinu a to té, která jí indexem odpovídá

Struktura a kolekce

Základní typy

- Základní nestrukturované datové typy:
 - Celočíselné
 - Reálná čísla
 - Znaky / řetězce
 - Datum/čas
 - Výčtové typy apod.



Strukturované datové typy

- Strukturovaný datový typ = datová struktura = *metadata*
 - Jak z jednodušších datových typů (ať už základních nebo i jednodušších strukturovaných) budovat složitější.
- Existují základní dva způsoby, jak strukturované datové typy vytvářet:
 - *struktura a*
 - *kolekce*.
- Vše je definováno předem, před vznikem hodnoty

Struktura

- Uspořádané n-tice, které jsou prvky kartézského součinu jsou strukturované hodnoty vytvářené:
 - ***Pevným počtem*** pojmenovaných dílčích hodnot (*dvojic jméno, hodnota*) obecně ***různých typů***
- Jako synonymum pro uspořádanou n-tici (tedy hodnotu) je velmi často užíván termín *struktura* nebo *záznam*. Jako synonymum pro kartézský součin (tedy datový typ) budeme často používat *typ struktura* nebo *typ záznam*.

Schéma struktury



Příklad datového typu struktura

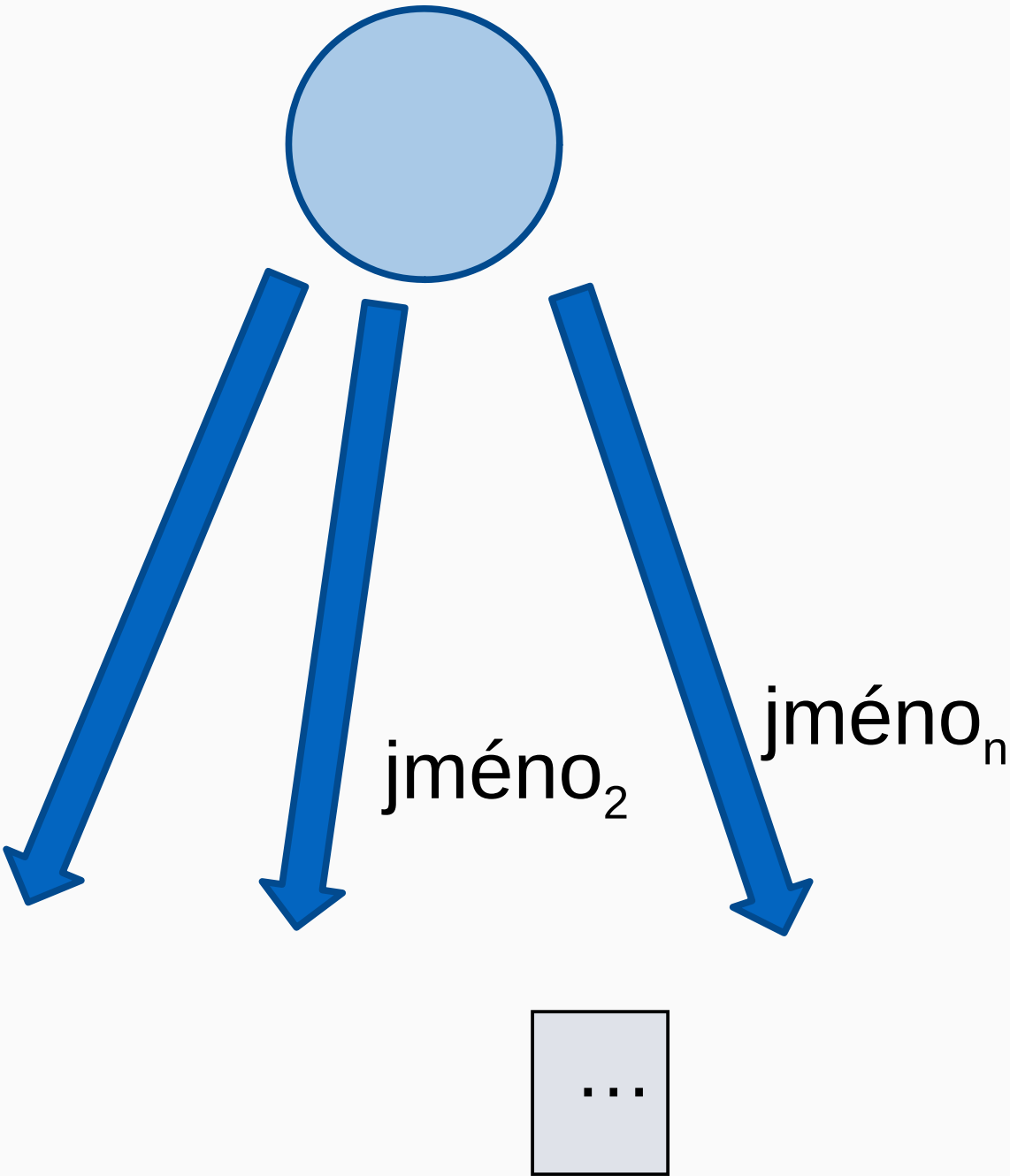
```
structure FyzOsoba
  properties
    UplneJmeno:      string
    Jmeno:           string
    Prijmeni:        string
    DatumNaroz:      date
  end structure
```

Definujeme *metadata*.

Hodnota struktury

jména vlastností		hodnoty vlastností	
UplneJmeno:		"Prof. Ing. Jan Novák, CSc."	
Jmeno:		"Jan"	
Prijmeni:		"Novák"	
DatumNaroz:		24.5.1954	

jméno
vlastnosti₁



Kolekce

- *Kolekce* (synonyma jsou *řetězec*, *posloupnost*, *seznam*, *soubor*) je, na rozdíl od struktur, tvořena
 - ***Předem neomezeným počtem hodnot stejných datových typů.***

Kolekce

- Množina obsahuje obvykle každý prvek pouze jednou. Pokud je povoleno, aby daný prvek byl v množině vícekrát, mluvíme o *multimnožině*
- Tradiční seznam je *uspořádanou multimnožinou*
- Obecně lze vytvářet kolekce s prvky libovolných datových typů.
- Časté omezení je vytvářet *pouze kolekce s prvky datového typu struktura*

Operace nad množinou

- Vkládání prvku do kolekce (*add*),
- Získání prvku z kolekce (*item*),
- Určení počtu prvků kolekce (*count*) a
- Rušení prvku kolekce (*remove*)

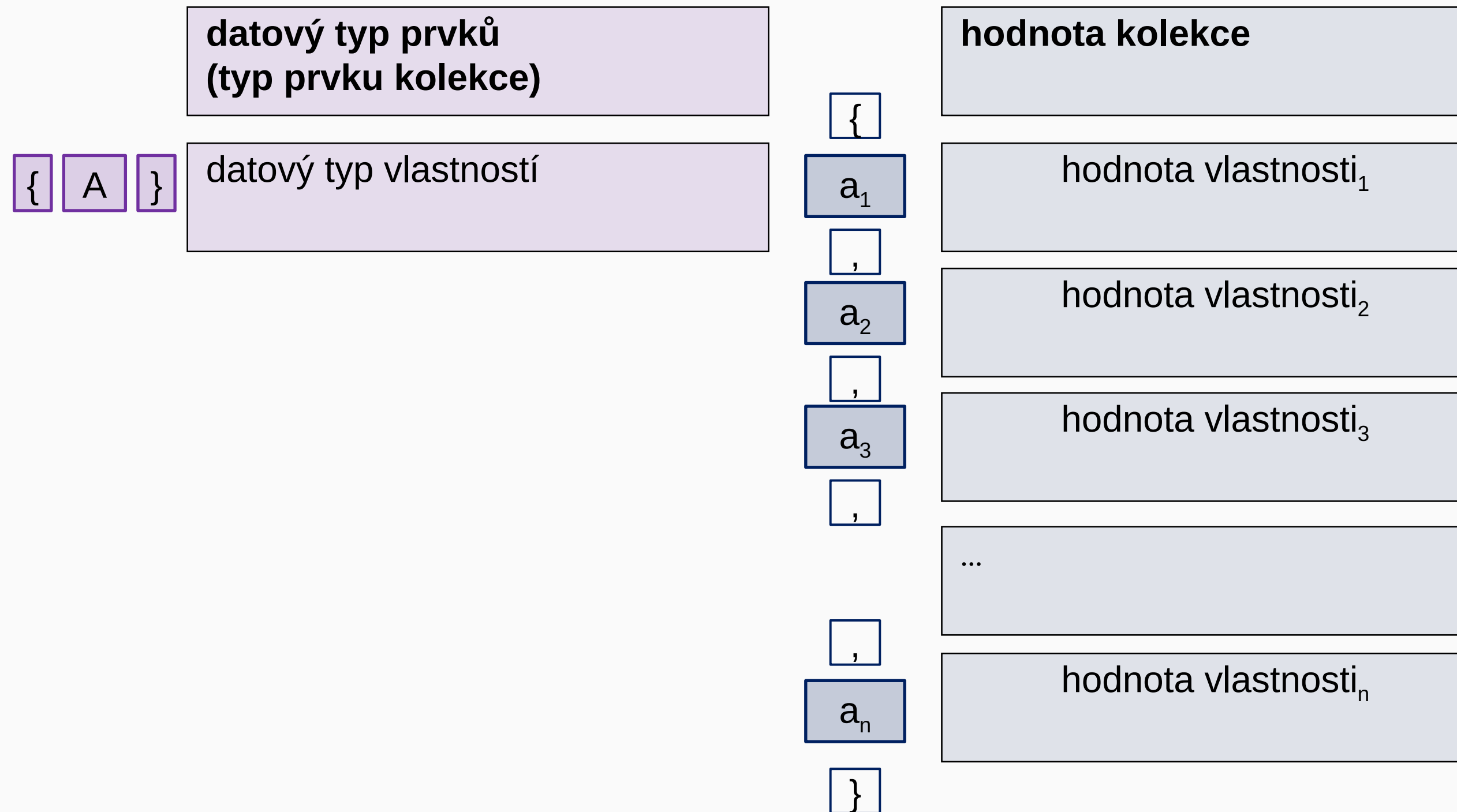
případně

- Provádění operací nad všemi prvky (*forall*)

Vlastnosti kolekce

- *Kurzor (**iterator**)*, což je ukazovátka do kolekce, kterým lze posunovat oběma směry a nastavovat je do různých pozic v kolekci podle různých kritérií.
- Protože v průběhu práce s kurzorem se může kolekce měnit co do obsahu i počtu prvků, dělíme kurzory na *stabilní*, které na tuto skutečnost neberou zřetel a *nestabilní*, které reflektují změny
- Nad kolekcí může existovat jedno nebo více definovaných *uspořádání* jejich prvků podle různých klíčů.

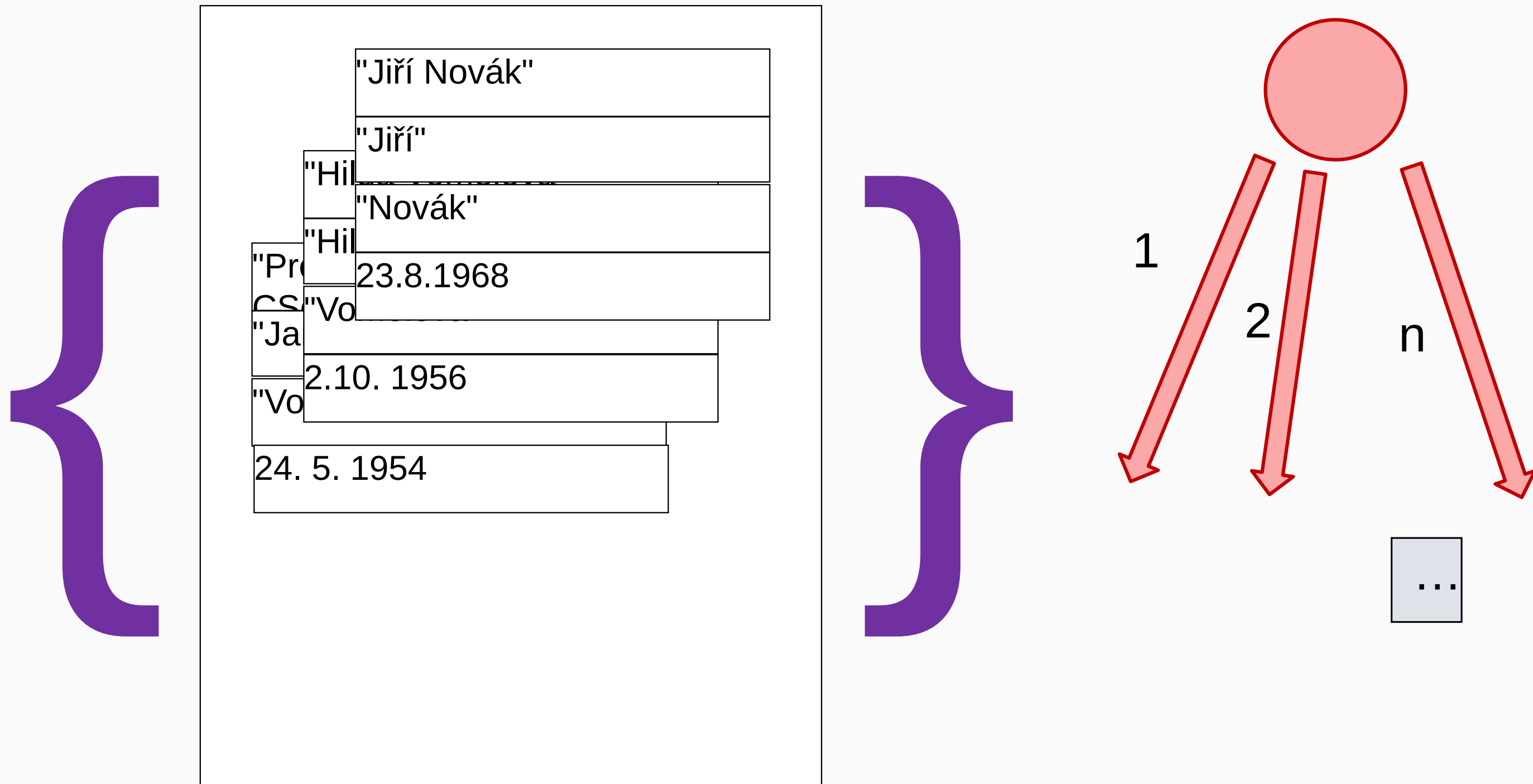
Schéma kolekce



Příklad datového typu kolekce struktur

```
collection FyzickeOsoby of
  structure FyzOsoba
    properties
      UplneJmeno: string
      Jmeno:      string
      Prijmeni:   string
      DatumNarozi: date
    end structure
  end structure
```

Hodnota kolekce



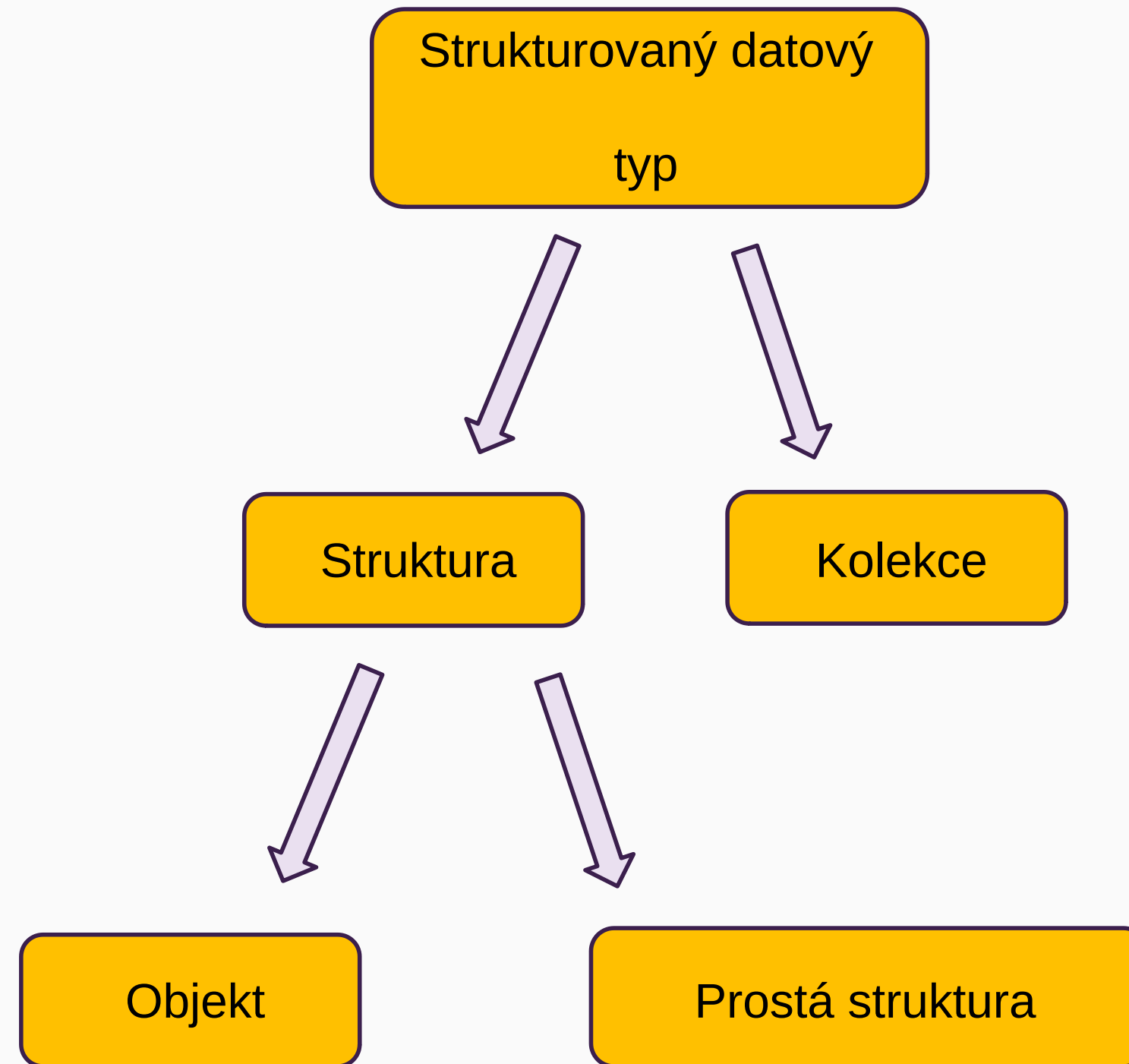
Agregáty

- Vlastnostmi kolekce jsou nejčastěji *agregáty (agregované hodnoty)*, což jsou hodnoty statisticky popisující prvky *kolekce nejčastěji číselných hodnot*.
 - *počet prvků,*
 - *maximum,*
 - *minimum,*
 - *součet hodnot,*
 - *průměr* atd.

Objekt a prostá struktura

- *Objekt je struktura s identifikací.*
- Každému objektu v systému přiřazena *jednoznačná identifikace* nazývaná *OID* (***object identification***).
- Objekt je tedy *struktura*, jejíž *systémovou a obvykle první vlastností je OID*.
Hodnotu OID generuje databázový systém při vzniku objektu a po celou dobu činnosti ji nemění.
- Tím, že má objekt OID, je *identifikovatelný* a tudíž i *odkazovatelný*. Má to za následek, že může figurovat jako *člen ve vztazích*. To struktura bez identifikace nemůže. Takovou strukturu bez OID budeme nadále nazývat *prostou strukturou*.

Strukturované datové typy

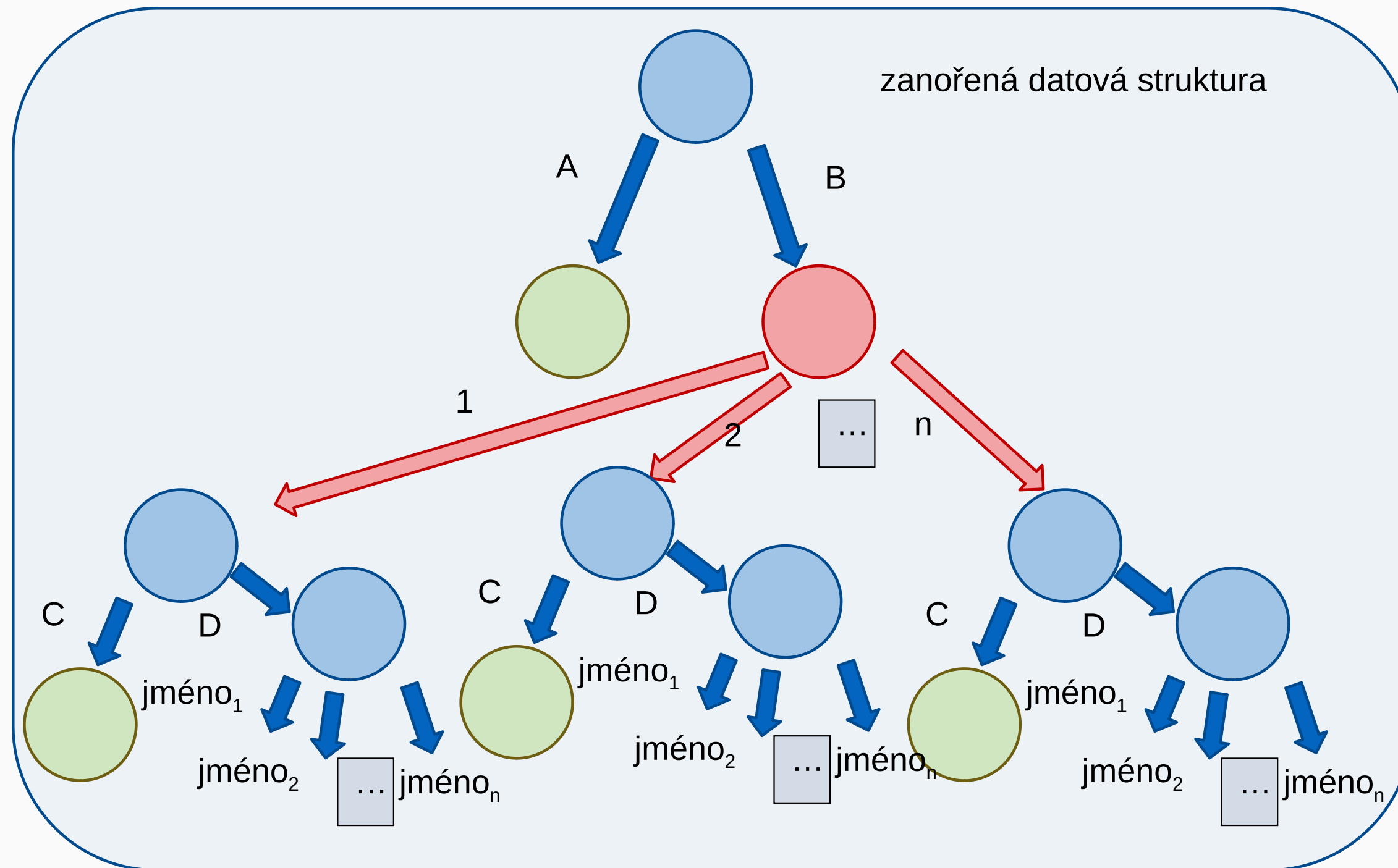


Zanořené kolekce a struktury

- Obecně lze struktury a kolekce libovolně vzájemně vnořovat

```
structure ZANORENA
  properties
    A: integer
    B: collection of structure
      properties
        C: integer
        D: structure
        ...
      end structure
    end structure
  end structure
end structure
```

Graf hodnoty zanořených typů



Datové modelování

Od struktury a kolekce k modelům

Data, metadata, atd.

- **Data**

- Konkrétní hodnota (*výskyt*)
- Např. "Jan Novák", "1250 Kč", ... (i strukturované hodnoty)

- **Metadata** = jak vypadají data

- Formální popis struktury dat
- Záleží na datovém modelu:
 - Relační: definice struktury tabulek (relací)
 - Objektový: definice tříd
 - ...

Další úrovně

- Každou úroveň metadat lze opět popsat
- **meta-metadata = meta²data** = jak vypadají metadata
 - Popis datového modelu
 - Např. relační: relace je kolekce struktur, SQL jako prostředek definice metadat, ...
- **meta³data**
 - Jak se popisuje databázový model – kolekce, struktura, ...
- ... atd.

Modelování

- Cíle modelování:
 - Zobrazit (a tím i zjednodušit = abstrakce) modelovanou realitu
 - Vyvinout univerzální struktury pro popis modelované reality, které jsou schopné tvořit datové modely = meta²data
 - Z nich sestavit modely pro různá použití

Databázové modely

- Modely, které je schopen interpretovat systém pro řízení databázového systému SŘBD
- Jinak též zvané **produkční modely**
- V jejich definičním jazyku musejí být zapsána **metadata** pro všechny datové struktury uložené v databázi
- Prozatím budeme uvažovat jako produkční **relační a objektový datový model**.

Konceptuální modely

- Slouží pro komunikaci mezi návrháři, případně se zákazníky
- Jsou formálně přesné a **převoditelné** na produkční modely
- Často jsou grafické pro větší přehlednost
- Nejběžnější konceptuální modely **diagram tříd (UML)** a **E-R diagram**

Transformace mezi datovými modely

- Slouží nejčastěji pro transformaci konceptuálních modelů na produkční.
- Transformace je tím složitější, čím jsou modely více sémanticky odlišné.
- Nejčastěji se uvažuje **transformace E-R diagramu na relační datový model**.

Konceptuální modely

Entity-relationship (E-R) diagram

- Hlavní komponenty E-R diagramu jsou:
 - **entita** a
 - **vztah** (*relationship* nikoliv *relation*).
- **Entity** modelují objekty, které se vyskytují v modelovaném fyzickém systému
 - např. studenti, profesori, předměty na vysoké škole
 - a jejich **atributy**
- **Vztahy** modelují spojení mezi entitami – například profesori *učí* předměty.
- Navíc tvoří důležitou část E-R specifikace **integritních omezení** na entitách a vztazích, např. profesor učí **pouze jeden předmět** v daném čase.

Příklad E-R diagramu

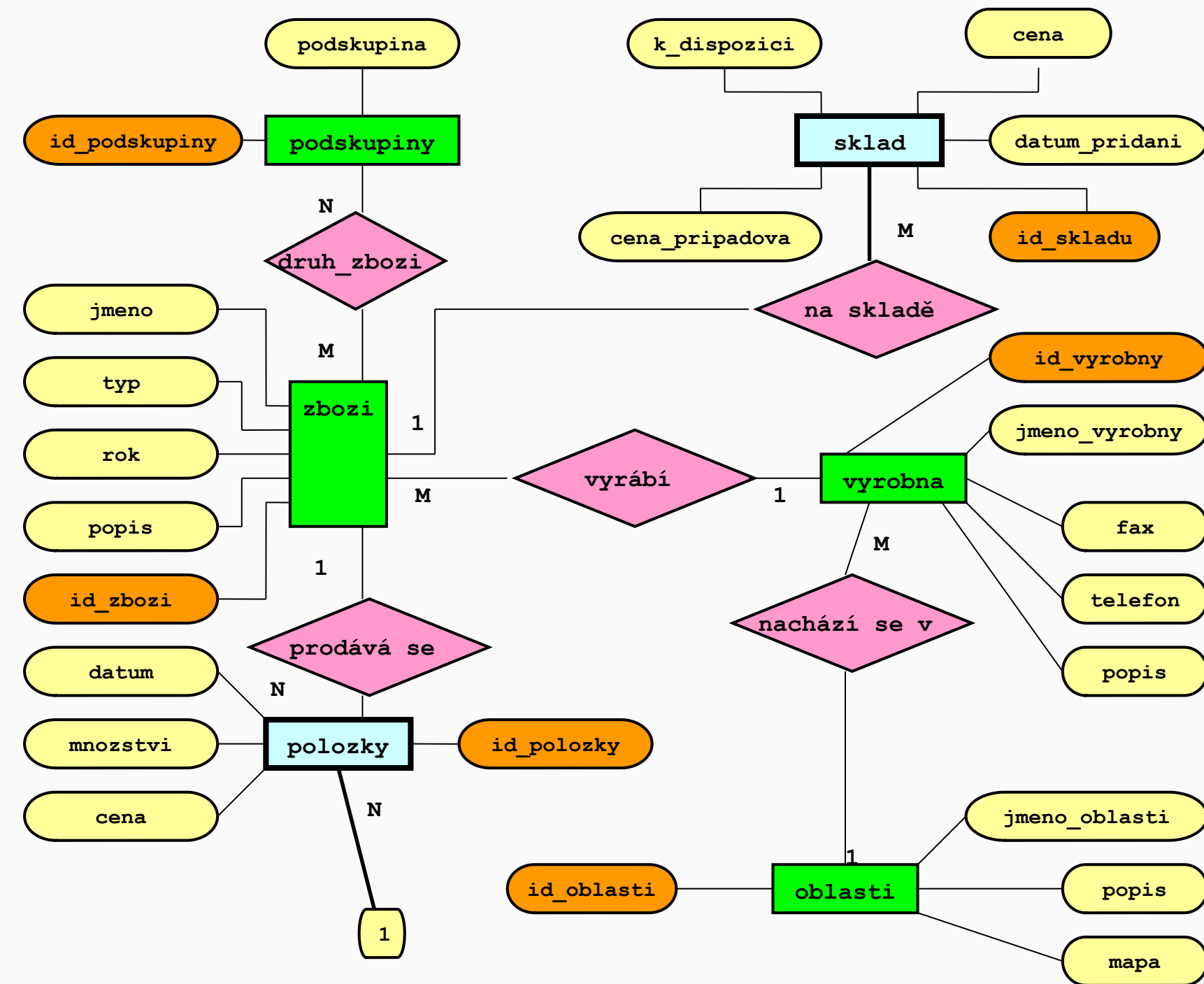
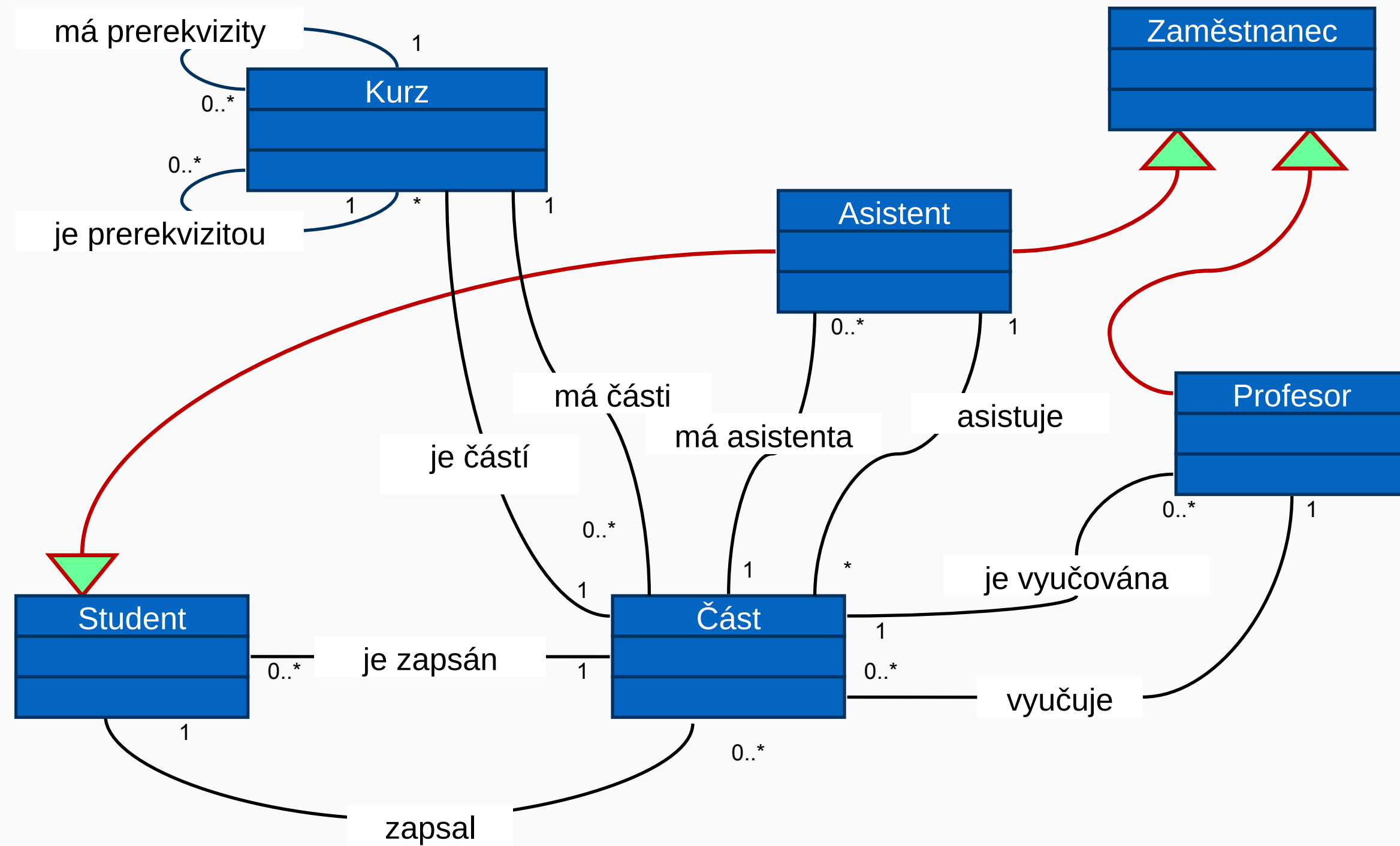


Diagram tříd

- **Třídy**
 - Jejich **vlastnosti** (jméno a datový typ)
- **Vztahy**
 - S různou kardinalitou
- **Dědičnost**
 - Generalizace – specializace

Příklad diagramu tříd



Databázové modely

Relační model dat

- Tabulka (= **relace**) v relačním modelu je *kolekcí struktur*, přičemž datové typy vlastností jsou *jednoduché* (tedy především *ne odkazy/vztahy*)
- Srovnej: *Podmnožina kartézského součinu*

```
collection of
  structure
    properties
      jméno vlastnosti1: jednoduchý datový typ1
      jméno vlastnosti2: jednoduchý datový typ2
      ...
      jméno vlastnostin: jednoduchý datový typn
    end structure
```

Vztahy

- Umožňují odkazovat z jedné (strukturované) hodnoty (vlastníka) jinou (člen)
- Musí existovat datový typ *jednoznačné identifikující (odkazující) strukturovanou hodnotu* (např. OID)
- Vztah je definován prvkem vlastníka typu odkaz (reference) a členem, který je hodnotou odkazu identifikován.

Vztahy

- Relační model dat vztahy přímo neobsahuje
 - Vytváří se až v okamžiku dotazování (JOIN apod.)
 - (Neplést s referenční integritou!)
- Objektový model
 - Vztahy lze tvořit pomocí OID

Objektový model dat

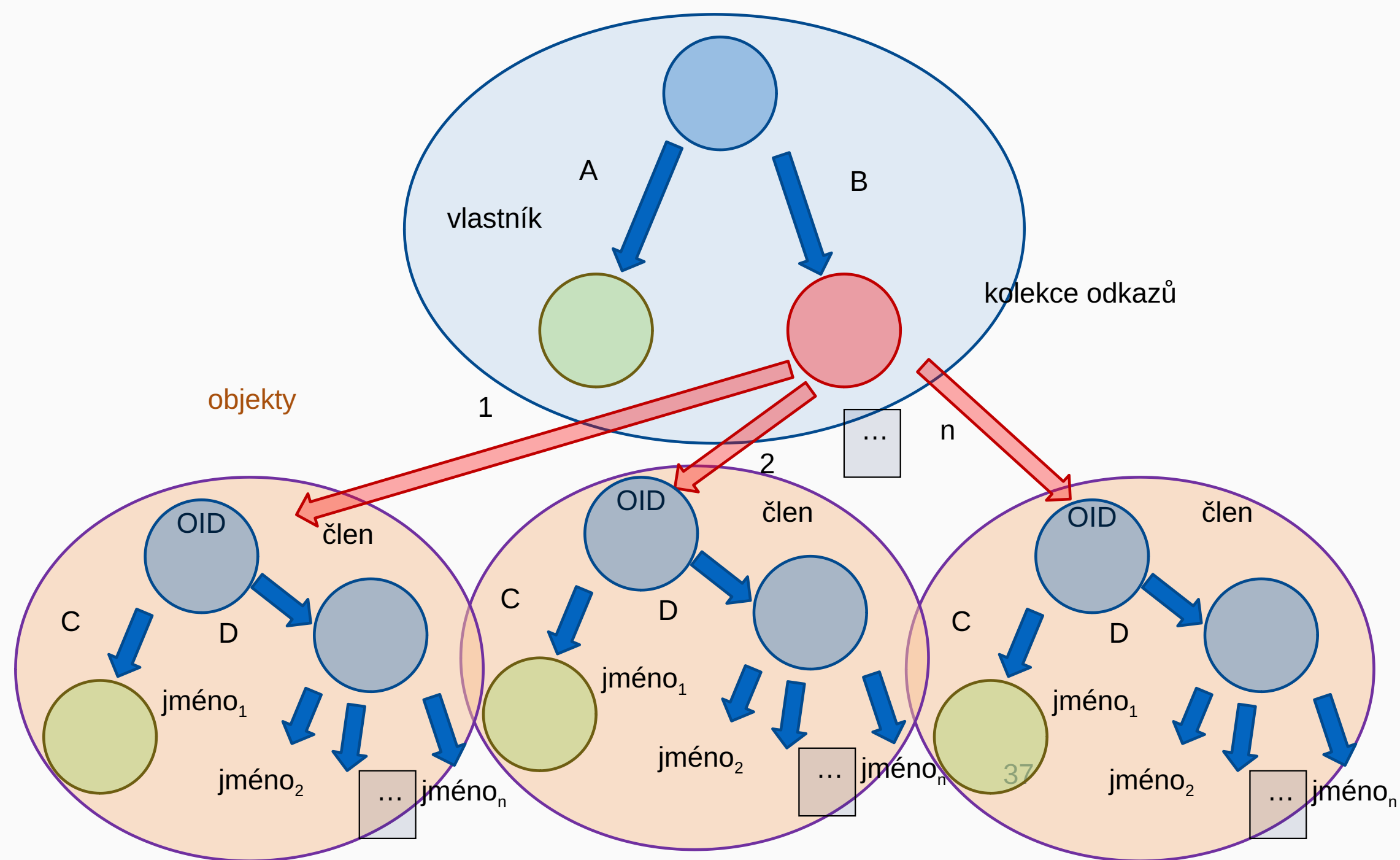
- Základní typy + datový typ OID
- Objekt je vždy strukturou na nejvyšší úrovni
- Dva druhy neomezeně zanořených struktur
 - Kolekce (někdy omezení pouze na kolekce prostých struktur a OID)
 - Prosté struktury (ostatní)
- Další vlastnosti zde neřešené (dědičnost apod.)
- **Odpadá nutnost transformace objektového modelu na schéma relační databáze**

Odkazované struktury (objekty)

```
structure VLASTNIK
  properties
    A: integer
    B: CLEN
end structure

object CLEN
  properties
    C: integer
    D: structure
    ...
end object
```

Graf hodnoty odkazovaných typů



Objektově-relační mapování (ORM)

- Čistě objektové databáze se v praxi vyskytují minimálně
- Relační databáze jsou oproti tomu rozšířené, výkonné a odladěné
- ORM je databázová vrstva zajišťující automatické mapování objektů na relace a zpět
 - Program pracuje s objekty (např. uživatelé, smlouvy, ...)
 - ORM vrstva vytváří SQL dotazy, transformuje data
- Zajišťuje konzistenci aplikace a schématu databáze
 - Možnost automatické tvorby schématu databáze apod.
 - Snazší úpravy aplikace

ORM řešení

- Java
 - Standardní aplikační rozhraní JPA, Hibernate, ...
- PHP
 - Např. knihovna Doctrine
 - Použití do značné míry shodné s JPA
- Obdobně na dalších platformách
 - .NET, Python, JavaScript, ...
- Více v předmětu Pokročilé informační systémy

Transformace modelů

- Mezi modely mohou existovat transformace, zejména, pokud jsou si *sémanticky blízké*
- Velmi častou je transformace **E-R diagramu na relační datový model**
 - viz. postup z IDS

Jiné transformace

- Diagram tříd lze transformovat na relační model obdobně jako E-R diagram
 - Je nutno řešit dědičnost – různé strategie
- Pro objektový databázový model lze přímo použít diagram tříd
 - V modelu se přímo definují třídy a jejich vlastnosti
 - Vztahy jsou reprezentovány vlastnostmi tříd
 - Odkazy na jiné objekty
 - např. `zbozi.vyrobn`

- Ze struktur, kolekcí a základních typů můžeme vytvořit známé produkční i konceptuální modely
- Reprezentace kolekcí a struktur:
 - Textová reprezentace ve formálních jazycích – **serialize** (1D) – komunikace mezi složkami systému
 - Grafická reprezentace - **visualize** (2D) – vstup a výstup systému

A to je vše!

Dotazy?

