

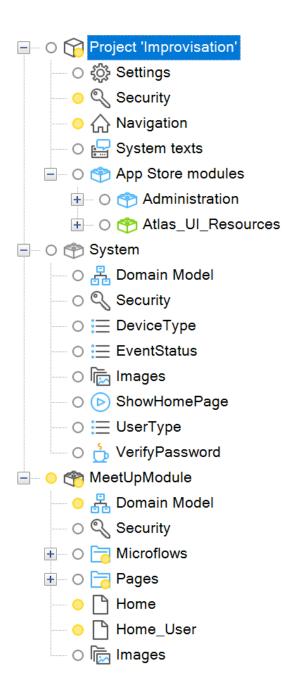
# Sadržaj

- Struktura Mendix projekta
- Domenski model:
  - Entiteti
  - Atributi
  - Asocijacije
  - Nasleđivanje
  - Enumeracije
- Kreiranje praznog projekta za vežbe

#### Struktura Mendix projekta

- Mendix projekat se sastoji od modula
- Tri modula podrazumevano postoje:
  - System modul, sa osnovnom strukturom podataka koja je potrebna svakom projektu, što podrazumeva upravljanje korisničkim podacima, datotekama, sesijama, greškama... Ovaj modul se ne može menjati!
  - Administration modul, koji omogućava upravljanje korisničkim nalozima
  - MyFirstModule modul, kao početna tačka za razvitak projekta
- Skidanjem sa App store se uvlače novi moduli, koje ne bi trebalo menjati!
- Novi moduli se dodaju na funkcionalnom nivou. Diskutabilno!

#### Primer strukture projekta



#### Elementi domenskog modela

- Entiteti (čije instance zovu objektima)
  - Persistable i non-persistable (da li su objekti trajni očekuje li se njihovo čuvanje u bazi)
- Atributi
  - Stored i calculated (da li se vrednost čuva u bazi, ili izračunava po potrebi)
- Veze između eniteta:
  - Asocijacije
  - Nasleđivanje
- Pored modela, moguće je definisati enumeracije i konstante

#### Domenski model

- Struktura domenskog modela se mapira na strukturu baze podataka:
  - Entiteti se mapiraju na tabele
  - Atributi se mapiraju na kolone
  - Asocijacije se uvek mapiraju na veznu tabelu
  - Nasleđivanje?
- Što nije u okviru jednog od domenskih modela, ne može se sačuvati u bazi

 Postoje mehanizmi kojima specificiramo da se entitet ili atribut ne mapiraju na bazu

#### Entiteti

- Za svaki entitet koji se perzistira u bazi, kreira se tabela
- Ime tabele perzistiranog entiteta je oblika: imeModula\$imeEntiteta
- Svaka tabela sadrži:
  - ID obeležja (interno generisanog od strane Mx)
  - Imena entiteta koji nasleđuju dati entitet (ako takvi postoje)
  - Sistemske atribute (cretedDate, owner, ...) sa prefiksom \$
  - Atribute koji se perzistiraju

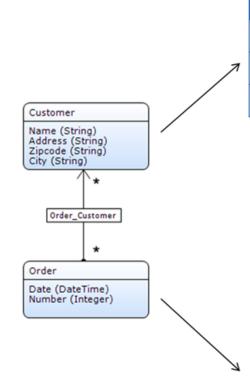
• Svaki Mendix projekat generiše i sistemske tabele, u okviru kojih čuva meta podatke o modelu. Prefix ovih tabela je mendixsystem\$

#### Persistable entiteti

Primetite da entiteti nemaju atribut ID! Njega Modeler uvek doda automatski.

Tako da, nema uvek potrebe u domenski model dodavati surogatne ključeve.

Ključeve je potrebno dodavati u situacijama kada podaci izlaze opsega nadležnosti Mendix-a (export i import podataka, Rest API...)



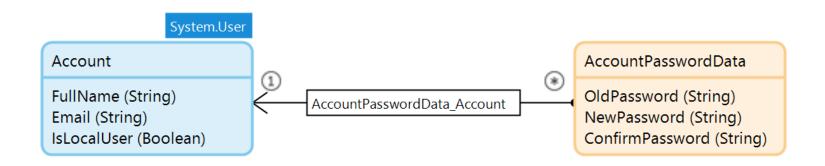
CRM	l\$Customer	•		
ID	Name	Address	Zipcode	City
1	Mendix	Westzeedijk	3024 EL	R'dam
2	AH	Oude dijk	3138 RG	R'dam

CRM\$C	Order		
ID	Date	Number	
10	10-12-2011	1234	
11	20-5-2012	1256	

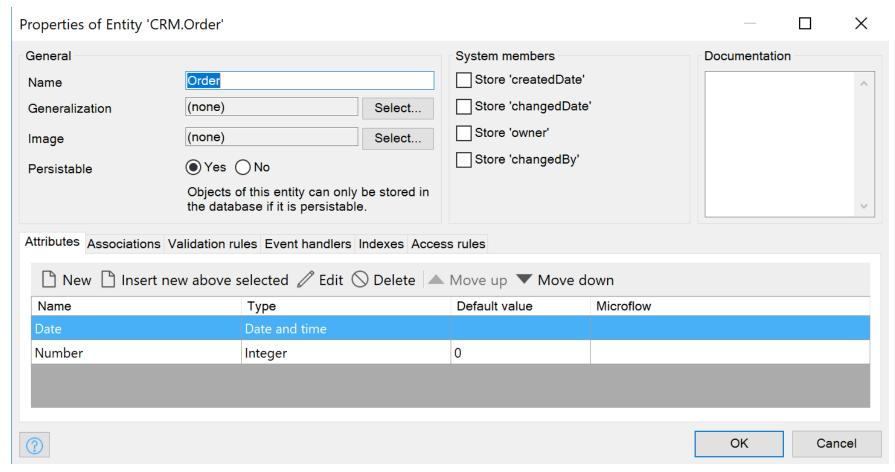
#### Non-persistable entiteti

- Služe za rukovanje privremenim podacima
- Ograničenja u upotrebi:
  - Ne mogu imati Autonumber atribute
  - Ne mogu imati indekse...
  - Ne mogu imati ograničenja nad atributima
  - Ograničenje u "vlasništvu u asocijacijama"
  - ...

#### Non-persistable entiteti



#### Entiteti



Kreiranje entiteta

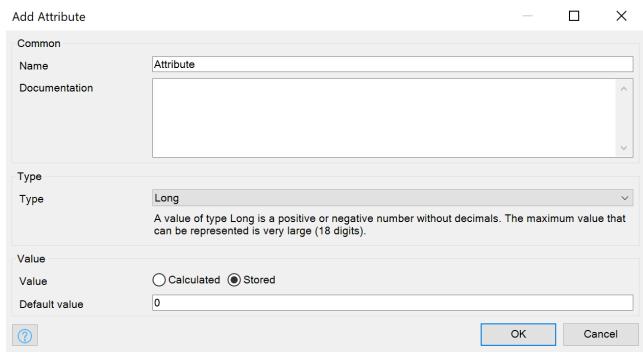
## Tranzijentni objekti

- Tranzijenti objekti su objekti koji postoje samo u RAM-u
- Objekti non-persistable entiteta su trajno tranzijentni

- Objekti persistable entiteta su tranzijentni dok se prvi put ne sačuvaju u bazi
- Izmenjeni, a nekomitovani objekti *persistable* entiteta su slični tranzijentnim objektima

- Tranzijentne i izmenjene objekte bi trebalo imati na umu tokom pretrage
- Tranzijentne i izmenjene, a nekomitovane objekte Garbage Collector pokupi kada nestane referenca na njih (npr. istekne sesija)

#### Atributi



Kreiranje atributa



Tipovi atributa

#### Atributi

• Nad pojedinim tipovima atributa se mogu specificirati detalji (npr. varijabilnost i dužina string-a, lokalizacija datuma...)

• Stored atributi se mapiraju na kolone tabela

- Vrednost calculated atributa se izračunava pomoću microflow-a svaki put kada mu se pristupi ("on-the-fly") - o izračunavanju na narednim časovima
- Kako se ne čuvaju u bazi, kalkulisani atributi se ne mogu koristiti u pretragama; Imaju smisla samo kada je pisanje češće nego čitanje

#### Sistemski atributi

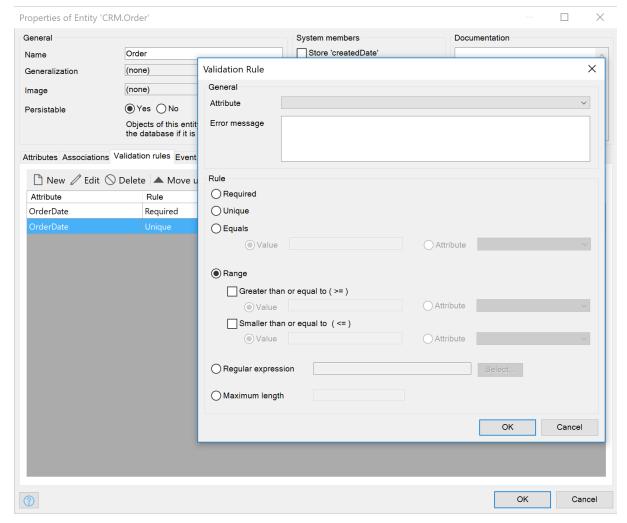
- CreatedDate: datum i vreme kreiranja objekta
- ChangedDate: datum i vreme izmene objekta
- Owner: korisnik (iz modula *System*) koji je kreirao objekat
- ChangedBy: korisnik (iz modula System) koji je poslednji menjao objekat

• Ova obeležja se ne dodaju podrazumevano, potrebno je to zahtevati

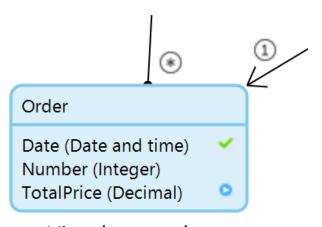
#### Validacija atributa

- Za svaki atribut se može definisati više validacionih pravila
- Validacija atributa u donosu na pravila se dešava u pre komitovanja vrednosti u bazu
- Ako se pokuša čuvanje kroz *microflow,* desiće se greška (*error*); Ako se pokuša čuvanje sa forme, korisniku će se prikazati validaciona poruka
- Raspored validacionih pravila je bitan radi ispisivanja greške greške se spajaju u jednu poruku
- Validaciona pravila se ne mogu specificirati nad non-persistable objektima!

#### Validacija atributa



Definisanje validacionih pravila

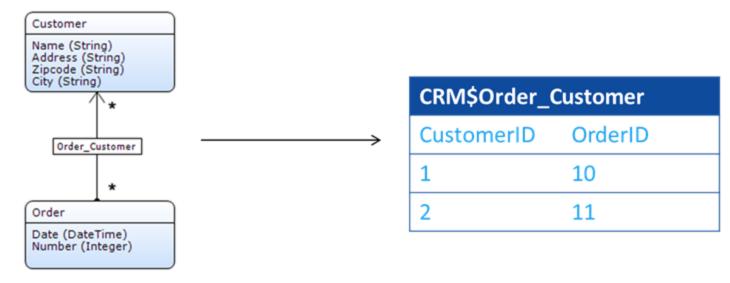


Vizuelne oznake za validaciju i kalkulaciju

#### Asocijacije

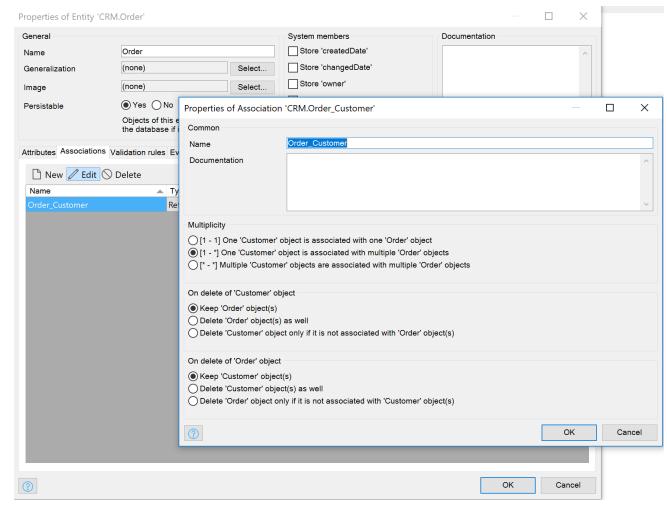
- Asocijacije između perzistiranih entiteta uvek kreiraju novu tabelu između njih
- Tipovi asocijacija:
  - 1-1
  - 1-\*
  - \*-\* (Reference-set)
- Prilikom kreiranja asocijacija, bitan je tip (*Type*: *Reference, Reference-set*) i vlasnik (*owner*) asocijacije to je usko vezano kardinalitete
- Omogućeno je kreiranje više veza između entiteta (veze se imenuju), i moguće je praviti auto-asocijacije
- Omogućeno je kreiranje veza sa entitetima iz drugih modula (doduše, ne pomoću drag&drop, već preko prozora za entitet)

## Asocijacije

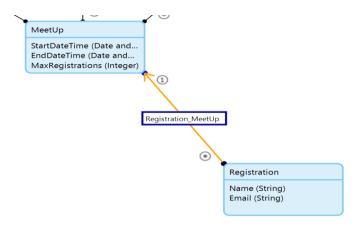


Mapiranje asocijacije

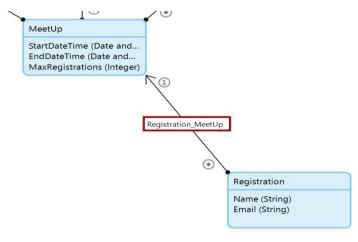
#### Asocijacije



Osobine asocijacije



#### Vizuelno – ograničenje brisanja



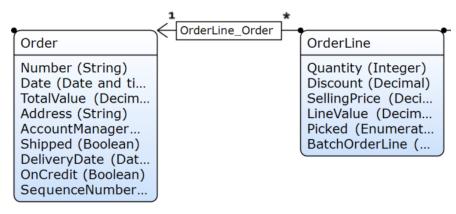
Vizuelno – kaskadno brisanje

## Vlasništvo u asocijacijama

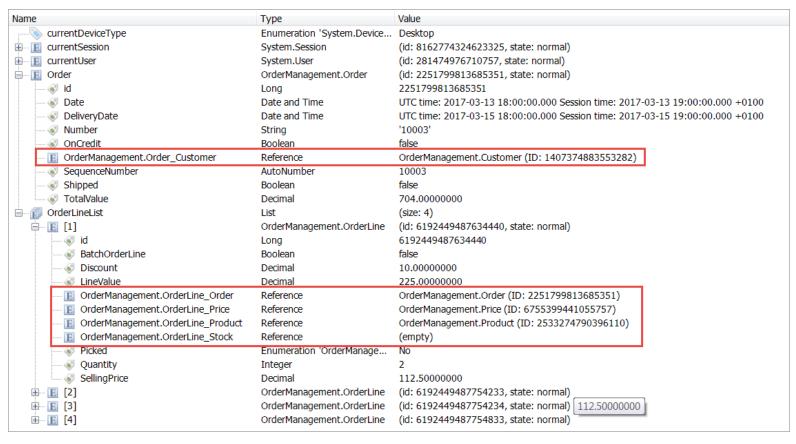
 Vlasništvo određuje kod kojeg entiteta u vezi se veza "čuva", čime se određuje preko kojeg se enititeta vezi može pristupiti/menjati

- Vlasništvo je naznačeno tačkom (·):
  - U vezi 1-1, oba entiteta su vlasnici veze
  - U vezi 1-\* je vlasnik tamo gde je tačka početak strelice
  - U vezi \*-\* je podrazumevano jedan entitet vlasnik, mada mogu biti oba entiteta (što utiče na performanse, trebalo bi voditi računa o tome)
- Što više asocijacija, to su slabije performanse

## Vlasništvo u asocijacijama - Primer



Entiteti u vezi



Posmatranje kroz debugger

## Nasleđivanje

- Mendix omogućava nasleđivanje generalizaciju/specijalizaciju
- Nasleđuju se:
  - Atributi
  - Asocijacije
  - Event handler-i
  - Validaciona pravila
- Omogućen je polimorfizam objekat specijalizovanog entiteta može da se koristi u funkcionalnostima;
- UI komponente različito rukuju nasleđivanjem

 Nasleđivanje se uvek realizuje tako što se kreiraju i roditeljska i naslednička tabela (u njoj su samo obeležja naslednika)

## Nasleđivanje

Name (String) O
Password (HashStri... O
LastLogin (DateTime)
Blocked (Boolean)
Active (Boolean)
FailedLogins (Integer)
WebServiceUser (Bool...
IsAnonymous (Boolean)

System	\$User								
Id	SubMetaObject	Name	Password	LastLogin	Blocked	Active	FailedLogins	WebservicerUser	IsAnonymous
1	Courses.Person	Tom	1	09/03/2011	FALSE	TRUE	0	FALSE	FALSE
2	Admin.Account	Jim	4	10/03/2011	FALSE	TRUE	0	FALSE	FALSE
3	System.User	Darryl	5	06/03/2011	FALSE	TRUE	1	FALSE	FALSE

System.User

Person

FirstName (String)
Address (String)
Telephone (String)
Emailaddress (String)
DateOfBirth (DateTime)
Level (Enum)
PersonType (Enum)

Account
FullName (String)
NewPassword (String)
ConfirmPassword (Stri...

ld	First Name	Address	Telephone	Email Address	Dateof Birth	Level	PersonType
1	Tom	Øhome	555-12345	Tom@mx.com	01/01/1975	premium	Trainee

d	Full	NewPass	Confirm
	Name	word	Password
)	jm.	jm@mx.com	premium

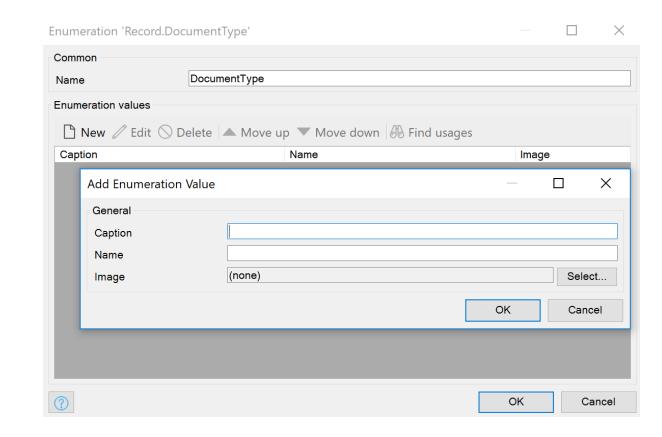
## Nasleđivanje

 Ne bi trebalo koristiti nasleđivanje u više nivoa, to utiče na performanse!

- Veza 1-1 i nasleđivanje:
  - Ne bi trebalo koristiti nasleđivanje samo radi obuhvata zajedničkih atributa, već kada je ponašanje (donekle) zajedničko
  - Koristiti nasleđivanje ako je priroda veze "je":
    - Korisnik ima nalog? 1-1 ima više smisla
    - Avion je vozilo? Nasleđivanje ima više smisla

#### Enumeracije

- Mendix omogućava kreiranje enumeracija
- Moguće ih je kasnije koristiti kao tipove atributa
- Može im se pridružiti slika i tekst, što se kasnije može iskoristiti u prikazu na UI



#### Kreiranje Mendix projekta

- Napraviti nalog na Mendix web stranici koristeći uns mail: https://www.mendix.com/
- Skinuti i instalirati Mendix Sudio Pro (Desktop Modeler)
  - Podržana je samo *Windows* platforma (😉)
  - Ako želite kompatibilnost sa verzijom instaliranom na računarima na fakultetu, instalirajte verziju 7.22 (za slučaj da računate da ćete možda fakultetskim računarima braniti projekat, ili ne planirate da nosite lap-top na vežbe); u suprotnom, instalirajte bilo koju verziju. Mendix može automatski da migrira rešenja na nove verzije
  - Razlike među novijim verzijama nam nisu od značaja (po nas verzije 7.22 i naviše nisu mnogo različite)
  - https://appstore.home.mendix.com/link/modelers/

#### Kreiranje Mendix projekta

- Postupak kreiranja novog projekta za domen koji ćemo raditi za vežbu:
  - Otvoriti Studio pro (Modeler)
  - New App
  - Odabrati Blank App kao početnu tačku -> Use this starting point

