데이터베이스 시스템 개념과 아키텍처

데이터 모델

- 데이터 모델
- <mark>데이터 타입, 관계, 제약 조건</mark>들을 <mark>명시</mark>하기 위해 사용될 수 있는 <mark>개념들의 집합</mark>
- 데이터베이스에서 <mark>검색과 갱신</mark>을 수행하는 <mark>기본 연산들</mark>의 집합을 포함
- 점차 DB 응용의 <mark>동적 측면</mark> 또는 <mark>행동</mark>이 데이터 모델에 포함됨
- <mark>사용자 정의 연산(user defined operation)</mark>

데이터 모델의 분류

- 저수준 또는 물리적 데이터 모델
- 어떻게 데이터가 컴퓨터에 <mark>저장</mark>되는지 <mark>세부 사항을 명시</mark>하는 개념을 제공
- 고수준 또는 개념적 데이터 모델
- 사용자들이 데이터를 <mark>인식</mark>하는 방식에 대한 개념을 제공
- 표현(또는 구현) 데이터 모델
- <mark>고수준 모델</mark>과 <mark>저수준 모델 사이</mark>에 존재
- 일반 사용자들이 이해할 수 있는 개념을 제공
- <mark>데이터 저장 구조</mark>의 <mark>세부 사항을 은폐</mark>하지만 <mark>컴퓨터 상에서 직접 구현 가능</mark>
- <mark>상용 DBMS</mark>에서 많이 사용함.

스키마, 인스턴스, 데이터베이스 상태

- 데이터베이스 스키마 (또는 메타데이터)
- 데이터베이스에 대한 기술
- 데이터베이스 <mark>설계 과정</mark>에서 명시하며 <mark>자주 변경되지 않음</mark>

● 스키마 다이어그램

- 데이터베이스 스키마를 도식화한 것
- 레코드 타입의 이름, 데이터 항목의 이름, 일부 제약 조건 유형들과 같은 <mark>스키마의 일부</mark> 관점만을 나타냄.

● 데이터베이스 상태(Database State)

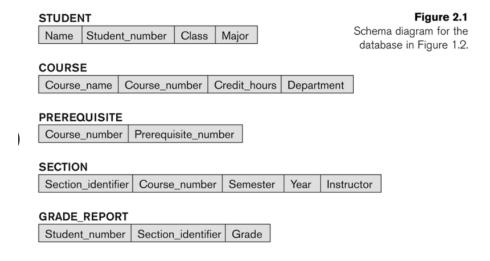
- <mark>어커런스(Occurrence)</mark>나 <mark>인스턴스(Instance)</mark>들의 집합이라고도 함
- 어떤 <mark>특정 시점</mark>에 데이터베이스에 들어 있는 데이터
- 데이터베이스에 <mark>갱신 연산이 수행</mark>될 때마다 <mark>새로운 다른 데이터베이스 상태</mark>를 가짐
- DBMS는 데이터베이스 상태가 <mark>스키마에 명시된 구조</mark>와 <mark>제약조건</mark>을 만족하는 <mark>유효한 상태</mark> 임을 보장하는 책임을 일부 가짐

● 내포와 외연

- 일반적으로 <mark>스키마</mark>는 <mark>내포(intension)</mark>라 하고, <mark>데이터베이스 상태</mark>는 <mark>외연(extension)</mark>이라 함

▶ 데이터베이스 스키마 다이어그램

DB schema



3단계 - 스키마 아키텍처

- 3단계 스키마 아키텍처의 목적
- <mark>사용자의 응용과 물리적 데이터베이스의 분리</mark>가 목적
- 1. 내부 단계
- <mark>내부 스키마</mark>를 가지며, 내부 스키마는 <mark>물리적 데이터 모델</mark>을 사용
- 데이터 저장구조의 <mark>세부 사항</mark>과 데이터베이스에 대한 <mark>접근 경로</mark>를 기술

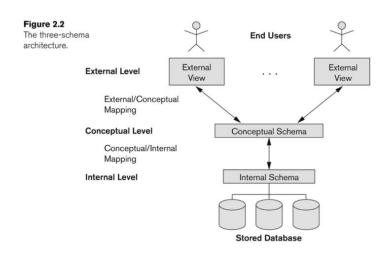
2. 개념 단계

- <mark>개념 스키마</mark>를 가지며, 이는 전체 사용자를 위한 데이터베이스의 <mark>구조</mark>를 기술함
- <mark>엔티티, 데이터 타입, 관계, 사용자 연산, 제약 조건들</mark>을 나타내는데 중점
- 3. 외부 단계 또는 뷰 단계
- <mark>외부 스키마</mark>나 <mark>사용자 뷰</mark>들을 포함
- 특정 사용자 그룹이 <mark>관심을 갖는 부분</mark>을 나타내고 <mark>나머지는 은폐</mark>함

● 사상(Mapping)

- <mark>외부 스키마를 참조</mark>하여 사용자가 <mark>데이터를 요구</mark>하면 이를 데이터베이스 내에서 <mark>개념 스키마</mark>에 대한 요구로 변환하고, 다시 <mark>내부 스키마</mark>에 대한 요구로 변환 과정을 거쳐 저장된 데이터베이스에 접근하여 <mark>데이터를 추출</mark>한 후 <mark>사용자의 뷰와 일치</mark>하도록 재구성하는 과 정

▶ 3단계 스키마 아키텍처



DB - instance

OO - object

RDB - tuple, row

External view

- 표현 모델 (O)
- 물리적 모델 (X)
- 개념적 모델 (X)

데이터 독립성(Data Independence)

- 논리적 데이터 독립성 (Logical Data Independence)
- <mark>외부 스키마</mark>나 <mark>응용 프로그램을 변경하지 않으면서 개념 스키마를 변경</mark>할 수 있는 능력
- 물리적 데이터 독립성 (Physical Data Independence)
- <mark>개념 스키마를 변경하지 않으면서</mark> <mark>내부 스키마를 변경</mark>할 수 있는 능력

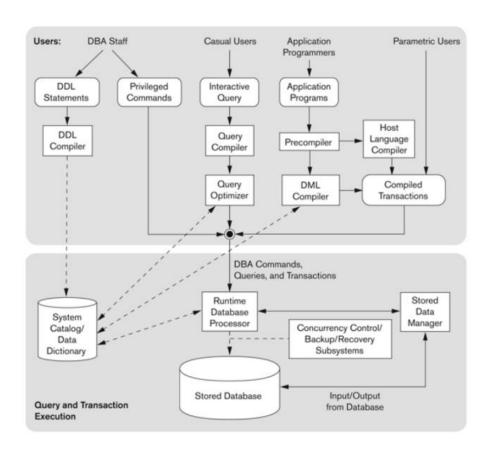
3단계 스키마 아키텍처를 가져가는 이유 - <mark>데이터 독립성 보장</mark>

DBMS 언어

- 데이터 정의어(DDL: Data Definition Language)
- <mark>개념 스키마</mark>와 <mark>내부 스키마</mark>를 정의
- 저장구조 정의어와 뷰정의어
- 어떤 DBMS에서는 저장구조 정의어(SDL: Storage Definition Language)를 사용하여 내부
 스키마를 나타내고, 뷰 정의어(VDL: View Definition Language)를 사용하여 뷰를 명시하거나 개념 스키마 사이의 사상을 나타냄
- 데이터 조작어(DML : Data Manipulation Language)

- 데이터를 <mark>검색, 삽입, 삭제, 수정</mark>하기 위한 조작 언어 <mark>(CRUD)</mark>
- DML 명령어는 범용 프로그래밍 언어에 삽입되어 사용될 수 있고, 이때 <mark>범용 프로그래밍</mark> 언어를 호스트 언어라 하고, 삽입된 DML 명령어를 데이터 부속어(DSL)라 함

▶ DBMS 구성모듈



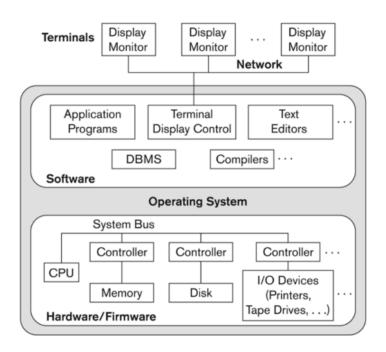
데이터베이스 시스템 유틸리티

- 데이터베이스 유틸리티
- DBMS는 데이터베이스 관리자의 데이터베이스 <mark>시스템 운영</mark>을 도와줌
- 적재
- 데이터 파일을 자동적으로 데이터베이스 <mark>파일</mark>의 형식으로 <mark>변환해서 저장함</mark>
- 백업
- 전체 데이터베이스를 <mark>테이프에 복사</mark>하여 데이터베이스의 백업 사본을 만듦

- 파일 재조직
- <mark>성능 향상</mark>을 위해 데이터베이스 파일 구조를 <mark>다른 파일 구조</mark>로 재조직함
- 성능 모니터링
- 데이터베이스의 사용을 모니터해서 <mark>사용 통계</mark>를 데이터베이스 관리자에게 제공함
- 이 정보는 관리자가 데이터베이스 성능을 향상시키기 위해서 파일들을 <mark>재조직</mark>할 것인지 를 결정하는데 사용됨
- 데이터 사전 시스템(data dictionary system)
- 스키마와 제약 조건들에 관한 <mark>카탈로그 정보</mark>와 <mark>설계 결정, 사용 표준, 응용 프로그램 기</mark> <mark>술, 사용자 정보</mark> 등과 같은 정보를 <mark>저장</mark>

DBMS를 위한 중앙집중식과 클라이언트/서버 아키텍처

- 중앙집중식 DBMS 아키텍처
- <mark>메인프레임</mark>과 <mark>터미널</mark>을 사용
- 터미널이 PC와 <mark>워크스테이션</mark>으로 대치됨

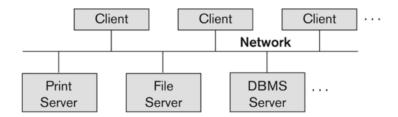


● 클라이언트-서버 아키텍처

- 특정 기능을 갖는 특별한 <mark>서버를 지정</mark>
- 파일 서버, 프린터 서버, 웹 서버, 전자 우편 서버 등
- <mark>클라이언트</mark> : <mark>지역 응용들을 수행</mark>하기 위한 처리 기능뿐만 아니라 <mark>서버들을 이용</mark>하기 위 한 인터페이스

● 2층 클라이언트-서버 아키텍처

- <mark>중앙집중식 RDBMS</mark>가 클라이언트-서버 아키텍처로 바뀌고 있음
- <mark>서버 : 질의</mark>와 <mark>트랜잭션</mark> 기능. <mark>질의 서버</mark>(트랜잭션 서버), <mark>SQL 서버</mark>(RDBMS의 경우)
- 클라이언트 : <mark>User interface program</mark>과 <mark>App, Program</mark> 수행
- ODBC(Open Database Connectivity) API, JDBC
- 서버 단계: 데이터 저장, 동시성 제어와 회복, 버퍼링(캐싱) 등
- <mark>클라이언트 단계</mark> : <mark>사용자 인터페이스</mark>, <mark>데이터 사전</mark>, 버퍼 내의 데이터로부터 <mark>복잡한 객체</mark> 를 구성



● 웹 응용들을 위한 3층 클라이언트-서버 아키텍처

- 클라이언트와 데이터베이스 서버 사이에 <mark>응용 서버</mark> 또는 <mark>웹 서버</mark>를 추가
- 이 서버는 데이터베이스 서버에 저장된 <mark>비즈니스 규칙(프로시저 또는 제약조건)</mark>들을 저장 함으로써 중간 역할을 수행함
- 비즈니스 규칙은 일반적으로 <mark>데이터를 접근</mark>하는데 사용됨

