Slovenská technická univerzita

Fakulta informatiky a informačných technológii Ilkovičova 3, 812 19 Bratislava

Databázové systémy

Zadanie č. 1

Tomáš Krupa

Cvičiaci: Ing. Róbert Móro

Študijný odbor:

Informatika Ročník: 3. Bc Akademický rok: 2015/2016

Znenie zadania

Vo vami zvolenom prostredí vytvorte databázovú aplikáciu, ktorá komplexne rieši minimálne 6 scenárov vo vami zvolenej doméne. Presný rozsah a konkretizáciu scenárov si dohodnete s Vašim cvičiacim na cvičení. Aplikáciu vytvoríte v dvoch iteráciách. V prvej iterácii, postavenej nad relačnou databázou, musí aplikácia realizovať tieto všeobecné scenáre:

Vytvorenie nového záznamu,

Aktualizácia existujúceho záznamu,

Vymazanie záznamu,

Zobrazenie prehľadu viacerých záznamov (spolu vybranou základnou štatistikou),

Zobrazenie konkrétneho záznamu,

Filtrovanie záznamov spĺňajúcich určité kritériá zadané používateľom.

Aplikácia môže mať konzolové alebo grafické rozhranie. Je dôležité aby scenáre boli realizované realisticky - teda aby aplikácia (a teda aj jej používateľské rozhranie) naozaj poskytovala časť funkcionality tak, ako by ju očakával zákazník v danej doméne.

Scenáre, ktoré menia dáta musia byť realizované s použitím transakcií a aspoň jeden z nich musí zahŕňať prácu s viacerými tabuľkami (typicky vytvorenie záznamu a naviazanie cudzieho kľúča).

Scenáre

1. Vytvorenie nového záznamu.

Používateľ môže prihlásení do databázy pridávať nové inzeráty. Takisto môže pridávať inzeráty do svôjho zoznamu obľúbených.

2. Aktualizácia existujúceho záznamu

Užívateľ môže vo svojom profile zmeniť svoje osobné údaje.

3. Vymazanie záznamu

Používateľ môže z databázy odstrániť ním pridaný inzerát. Takisto môže odstrániť inzerát so svojho zoznamu obľúbených položiek.

4. Zobrazenie prehľadu viacerých záznamov (spolu vybranou základnou štatistikou)

Používateľ môže po vstupe do svojho profilu zobraziť štatistiku portálu- počet všetkých inzerátov, počet registrovaných užívateľov, najobľúbenejší inzerát a najväčšieho inzerenta.

5. Zobrazenie konkrétneho záznamu

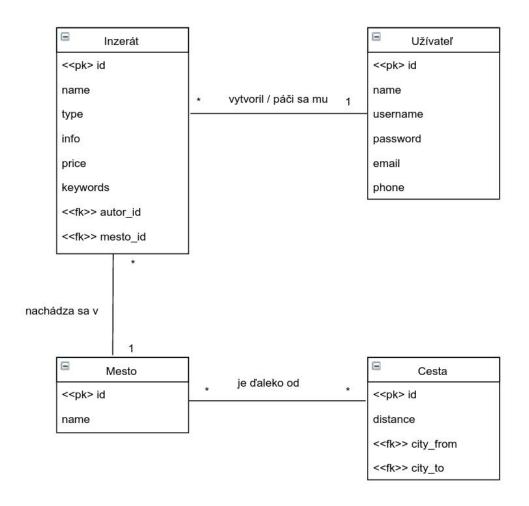
Používateľ si môže zobraziť detailné informácie o konkrétnom inzeráte. Zvolí ho pomocou jeho jedinečného ID, ktoré mu prislúcha vo výsledkoch vyhľadávania.

6. Filtrovanie záznamov spĺňajúcich určité kritériá zadané používateľom

Používateľ môže vyhľadávať inzeráty jednoducho, podľa frázy, ktorú by mali obsahovať, alebo pomocou pokročilého vyhľadávania, kde si môže zvoliť typ nehnuteľnosti, výbavu, cenové rozpätie či vzdialenosť od daného mesta.

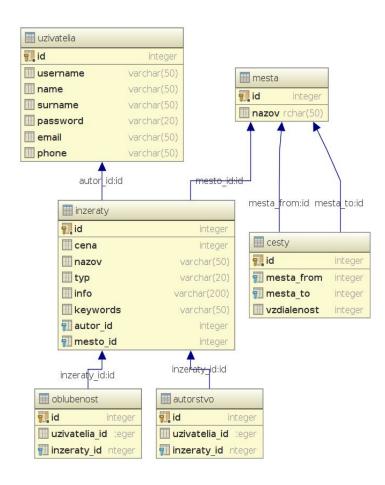
Návrh dátového modelu

Moja aplikácia simuluje realitný portál. Používateľ aplikácie je záujemca o kúpu alebo predaj nehnuteľnosti. Vie vyhľadať inzerát podľa vlastných kritérií a získať tak kontakt na predajcu nehnuteľnosti. Keď sa mu inzerát páči, má možnosť pridať si ho do zoznamu obľúbených, aby sa k nemu neskôr vrátil. Z tohto zoznamu ho môže kedykoľvek vymazať. Vo svojom profile vídí svoje osobné údaje, ktoré si vie zmeniť. Takisto vidí svoje inzeráty, ktoré môže odstrániť s inzercie a takisto svoje obľúbené inzeráty, ktoré môže odoberať z tohto zoznamu. Prihlásený užívateľ má možnosť vytvoriť a pridať inzerát do inzercie. Aplikácia poskytuje full-textové vyhľadávanie v inzercii, ako aj vyhľadávanie podľa ponúknutých kritérií, ako napr. typ nehnuteľnosti, cenové rozpätie alebo vzdialenosť od zvoleného mesta. Po zobrazení výsledkov vyhľadávania môže používateľ zobraziť detaily konkrétneho inzerátu, a to zadaním jeho jedinečného ID.

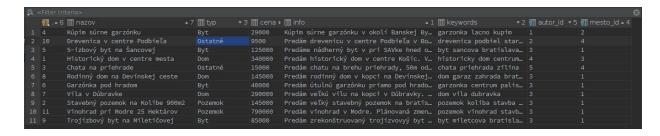


Obr.1 Logický model databázy

Keďže používateľ môže mať vytvoriť viacero inzerátov, vytvoril som v databáze medzi tabuľkami *uzivatelia* a *inzeraty* väzobnú entitu *autorstvo*, ako aj väzobnú entitu *oblubenost*, keďže inzerát môže byť obľúbený u viacerých používateľov. Vzdialenosti medzi jednotlivými mestami sú zaznamenané v tabuľke *cestv*.



Obr.2 Fyzický model databázy



Obr.3 Ukážka obsahu tabuľky INZERATY

Implementácia

Svoje programové riešenie som implementoval v programovacom jazyku Java 8 s použitím IDE IntelliJ IDEA 15.0.4, spolu s databázou v jazyku SQL v databázovom systéme PostgreSQL v. 1.22.1.

```
(SELECT COUNT(*) AS total_ads,
(SELECT COUNT(*) FROM users) as total_users,
(SELECT Username FROM users) as total_users,
(SELECT INSERT AND USERS) as total_users,
(SELECT USERNAME FROM users) as total_users,
(SELECT INSERT AND USERS) as total_users,
(SELECT USERNAME FROM USERS) JOIN vlastne ON vlastne.uzivstel_id=users.id GROUP BY username ORDER BY COUNT(username) DESC LIMIT 1) As biggest_seller,
(SELECT COUNT(inserst.id) FROM inserst JOIN vlastne ON vlastne.uzivstel_id=users.id GROUP BY username ORDER BY COUNT(username) DESC LIMIT 1) As ad_liked,
(SELECT USERNAME FROM USERS JOIN vlastne ON vlastne.uzivstel_id=users.id GROUP BY username ORDER BY COUNT(username) DESC LIMIT 1)) As ad_liked,
(SELECT USERNAME FROM USERS JOIN vlastne ON vlastne.uzivstel_id=users.id GROUP BY username ORDER BY COUNT(username) DESC LIMIT 1)) As ad_liked,
(SELECT USERNAME FROM USERS JOIN vlastne ON vlastne.uzivstel_id=users.id GROUP BY username ORDER BY COUNT(username) DESC LIMIT 1)) As ad_liked,
(SELECT USERNAME FROM USERS JOIN vlastne ON vlastne.uzivstel_id=users.id GROUP BY username ORDER BY COUNT(username) DESC LIMIT 1)) As ad_liked,
(SELECT USERNAME FROM USERS JOIN vlastne ON vlastne.uzivstel_id=users.id GROUP BY username ORDER BY COUNT(username) DESC LIMIT 1)) As ad_liked,
(SELECT USERNAME FROM USERS JOIN vlastne ON vlastne.uzivstel_id=users.id GROUP BY username ORDER BY COUNT(username) DESC LIMIT 1)) As ad_liked,
(SELECT USERNAME FROM USERS JOIN vlastne ON vlastne.uzivstel_id=users.id GROUP BY username ORDER BY COUNT(username) DESC LIMIT 1)) As ad_liked,
(SELECT COUNT(username) DESC LIMIT 1) As ad_liked,
(SELECT COUNT(username) DESC LIMIT 1) As ad_liked,
(SELECT COUNT(username) DESC LIMIT 1) As ad_liked,
(SELECT COUNT(username) DESC LIMIT 1)
```

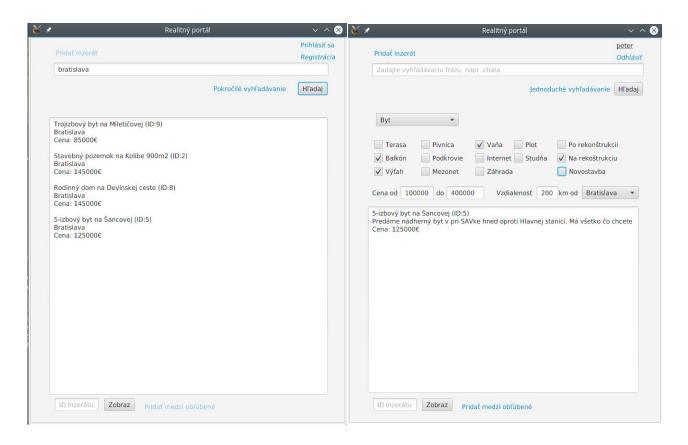
Obr.4 Ukážka SELECT príkazu pri získavaní štatistík z databázy

Všetky dopyty posielané do databázy som realizoval ako transakcie a taktiež som pri aktualizovaní záznamov v tabuľkách používal *PreparedStatement* namiesto *Statement*. Ak boli súčasťou dopytu údaje zadané užívateľom do textových polí, *PreparedStatement* ošetril prípadnú SQL Injekciu.

Obr.5 Ukážka transakcie pridania nového záznamu do databázy

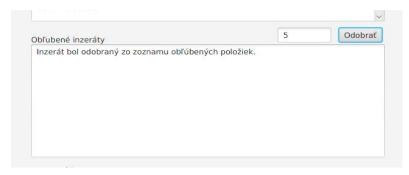
Používateľské rozhranie

Grafické používateľské rozhranie je implementované na platforme JAVA FX 8.0.



Obrázok 6. Hlavná obrazovka - jednoduché resp. pokročilé vyhľadávanie

Obrázok resp. Obrázky vyššie predstavuú hlavné rozhranie, do ktorého sa používateľ dostane hneď po spustení aplikácie. Môže si vybrať medzi možnosťami jednoduchého resp. pokročilého vyhľadávania.



Obrázok 7. Odobratie inzerátu zo zoznamu obľúbených položiek



Obrázok 8. Pridanie nehnuteľnosti do inzercie



Obrázok 9 a 10. Zobrazenie štatistiky a zmena mena resp. hesla používateľa

Zhodnotenie

Splnil som takmer všetky body vyžadované zadaním. Implementoval som grafickú tabázovú aplikáciu, ktorá komplexne rieši 6 scenárov, a to vytvorenie nového záznamu, aktualizácia existujúceho záznamu, vymazanie záznamu, zobrazenie prehľadu viacerých záznamov, zobrazenie štatistiky, zbrazenie konkrétneho záznamu a filtrovanie záznamov spĺňajúcich určité kritériá zadané používateľom. Scenáre sú realizované s použitím transakcií a niektoré zahŕňajú aj prácu s viacerými tabuľkami. Taktiež som ošetril som všetky chybové vstupy. Grafické rozhrania síce vykazuje mnoho nedokonalostí, spĺňa kritéria dané zadaním, teda poskytuje časť funkcionality tak, ako by ju očakával zákazník v tejto doméne.