Politechnika Śląska

Wydział Automatyki, Elektroniki i Informatyki

Kierunek Informatyka

Mateusz Stanik

###### **Porównanie wydajności baz danych napisanych w technologii ORM**

##### praca dyplomowa magisterska

Promotor: Aleksandra Werner

Konsultant:

Gliwice, luty 2018

Załącznik Nr 2 do Zarz. Nr 97/08/09

**Oświadczenie**

Wyrażam zgodę/nie wyrażam\* zgody na udostępnienie mojej pracy dyplomowej/rozprawy doktorskiej\*

…………….………., dnia …………………………

……………………………………..……………….……

*(podpis)*

……………………………………………………………

*(poświadczenie wiarygodności podpisu przez Dziekanat)*

*\* właściwe podkreślić*

**Oświadczenie promotora**

Oświadczam, że praca „Porównanie wydajności baz danych napisanych w technologii ORM” spełnia wymagania formalne pracy dyplomowej magisterskiej.

|  |  |
| --- | --- |
| Gliwice, dnia ……………………… | ………………..……………….……  *(podpis)* |

Spis treści

[1. Wstęp 9](#_Toc516044021)

[2. Technologia ORM 11](#_Toc516044022)

[2.1. Technologia Entity Framework 12](#_Toc516044023)

[2.1.1. Możliwości tworzenia bazy 12](#_Toc516044024)

[2.1.2. Klasa kontekstowa Entity Framework 14](#_Toc516044025)

[3. Aplikacja 17](#_Toc516044026)

[3.1. Wymagania funkcjonalne 18](#_Toc516044027)

[3.2. Wymagania niefunkcjonalne 19](#_Toc516044028)

[3.3. Opis bazy danych aplikacji 20](#_Toc516044029)

[3.4. Testy jednostkowe aplikacji 23](#_Toc516044030)

[4. Część badawcza 25](#_Toc516044031)

[4.1. Metodyka badań/Plan eksperymentów/testów 26](#_Toc516044032)

[4.2. Konfiguracja środowiska testowego/Środowisko testowe 28](#_Toc516044033)

[4.3. Zbiory danych 30](#_Toc516044034)

[4.4. Uzyskane rezultaty/Wyniki 32](#_Toc516044035)

[4.5. Wnioski 33](#_Toc516044036)

[5. Podsumowanie 35](#_Toc516044037)

[Bibliografia i](#_Toc516044038)

[Spis skrótów i symboli ii](#_Toc516044039)

[Zawartość dołączonej płyty iii](#_Toc516044040)

[Spis rysunków iv](#_Toc516044041)

[Spis tabel v](#_Toc516044042)

# Wstęp

Architekci tworzący systemy informatyczne ciągle stoją przed ciężkim wyborem jakim jest technologia wykorzystywana do tworzenia bazy danych, a następnie do jej zarządzania. Niestety nie jest jasno sprecyzowane, czy środowisko oparte o technologię ORM jest wydajniejsze i łatwiejsze w zarządzaniu od tradycyjnego podejścia w SQL. Jest to odwieczna bolączką deweloperów piszących systemy informatyczne, które mają zostać rozwiane dzięki niniejszej pracy badawczej. Od momentu kiedy pojawiła się technologia ORM programiści zastanawiają się, czy aby na pewno zastosować ją w swoim projekcie. Istnieje przypuszczenie, że owa technologia tworzy chaos w kodzie przez co staje się „*nieczysty*”, a ponadto zapytania wykonywane do bazy danych przetwarzane są kilkukrotnie dłużej od zwykłych zapytań SQL. Niniejsza praca ma na celu zweryfikowanie w czym dany rodzaj bazy jest lepszy od drugiego.

W pracy badawczej zaprezentowano możliwości tworzenia bazy danych przy użyciu technologii ORM z wykorzystaniem narzędzia Entity Framework. Następnie zaprezentowano przebieg badań, których celem było porównanie wydajności zapytań bazodanowych napisanych w narzędziu Entity Framework, w odróżnieniu do powszechnych zapytań w strukturalnym języku zapytań bazodanowych SQL. Dodatkowo przedstawiono badania prezentujące wydajność zapytań SQL wygenerowanych przez translator oraz zapytań napisanych odręcznie, a następnie uruchomieniu ich programie *SqlManagementStudio.* Praca zawierać będzie porównania dotyczące zarówno szybkości zapytań wykonanych w obu typach bazy jak i również łatwość ich zapisania przez developera wytwarzającego kod.

W celu przeprowadzenie zaplanowanych badań została wcześniej przygotowana przykładowa aplikacja internetowa umożliwiająca wystawianie, a następnie sprzedaż sprzętu żeglarskiego. Dla aplikacji stworzono relacyjną bazę danych na której kolejno zostały przeprowadzane zapytania badające wydajność bazy danych opartej o wyżej wspomnianej technologii.

# Technologia ORM

Jednym ze sposobów tworzenia baz danych jest język SQL dzięki któremu możliwe jest zakładania tabel z polami różnego rodzaju, dodatkowo można dodawać między nimi relację. Możliwe jest również w opisywanym języku tworzenie widoków składające się z wcześniej utworzonych tabel, czy też wykonywanie procedur w rozszerzeniu T-SQL (Transact - SQL). Dodatek ten umożliwia również tworzenie zmiennych w zapytaniach, dodawania pętli, czy też instrukcji warunkowych. Tworzenie baz danych może odbywać się również w inny sposób – za pomocą technologii mapowania obiektowo relacyjnego ORM  (ang. Object-Relational Mapping). Jest to sposób w którym tabele oraz ich relacje są opisywane przy pomocy języków obiektowych. W takim przypadku jeśli programista chce odwołać się do jakiegokolwiek elementu w bazie może utworzyć obiekt bazy po którym może przejść do żądanego w nim miejsca. Taka podejście znacznie upraszcza i przyśpiesza wykonywanie zapytań do tabel.

Na rynku istnieje wiele technologii umożliwiających projektowanie baz w takim podejściu. Najbardziej popularnymi na rok 2018, są EntityFramework, Hibernate, LINQ to SQL. Zasada działania każdego z nich wygląda niemalże identycznie, różnią się jedynie w niewielkim stopniu składnią. Przykładowo zapis kluczy głównych, czy obcych może wyglądać inaczej, jak i również zapis zależności między encjami, w Entity Framework-u odbywa się poprzez metody wirtualne, a w Hibernate dzięki adnotacjom *@OneToOne*.

## Technologia Entity Framework

Jednym z frameworków tworzących bazy w technologii ORM jest Entity Framework, który został wykorzystany w trakcie badań. Został on wybrany spośród wszystkich innych frameworków ze względu na najlepszą dokumentację oraz ze względu na jego bez zawodną komunikację z technologiami firmy Microsoft, a w szczególności z bazą *SQLServer.* Entity Framework umożliwia tworzenie modelu bazy danych na podstawie zaimportowanego skryptu SQL jak i również umożliwia generację w drugą stronę, co sprawia że jest bardzo elastycznym Frameworkiem i daje duże pole manewru dla programisty tworzącego aplikacje jak i również migrującego bazę do nowych systemów.

Utworzona baza danych dla aplikacji została wykonana w oparciu o jedno z trzech możliwych podejść wytwarzania baz w omawianej technologii. W podrozdziale 2.1.1 przedstawiono dokładniej każdy z nich.

### Możliwości tworzenia bazy

Entity Framework daje możliwość tworzenia bazy dany w trzech różnych podejściach, które zostały opisane poniżej.

* **Database First:**

Jest najbardziej spopularyzowany podejściem ze względu na jego powszechność i standardowość. W tym rodzaju użytkownicy wychodzi od utworzenia bazy w typowym stylu, a mianowicie pisząc całą bazę w języku SQL. Następnie po tak utworzonym projekcie, użytkownik przystępuje do generacji kodu obiektowego. Proces tworzenia bazy od strony developera odbywa się dzięki kreatorowi dostarczonemu przez Visual Studio, w którym użytkownik musi wybrać wcześniej utworzoną bazę w SQL, po czym generator na jej podstawie tworzy obiektowo odwzorowanie bazy wraz z relacjami. Dodatkowo oprócz plików związanych z tabelami, znajdą się tu również pliki zawierający kontekst do tabel dzięki którym developer ma możliwość odwoływania się w kodzie do każdej z nich.

* **Code First**

Podejście to zostało między innymi wykorzystane podczas tworzenia bazy danych dla aplikacji na której wykonywano badania. Polega ono na tworzeniu bazy wychodząc w pierwszej kolejności od obiektowej części. Tabele tworzone są w oddzielnych plikach *.cs*, natomiast relacje są dodawane w dwóch możliwych podejściach. Pierwszy z nich to racji przy wykorzystaniu adnotacji oraz metod abstrakcyjnych określających połączenie z kolejną tabelą. Adnotacje wykorzystuje się w celu wskazania między innymi klucza obcego („*ForeignKey*”), czy klucza głównego („*PrimaryKey*”). Dodatkowo przy użyciu adnotacji nadaję się właściwości dla pól, tj. ilość dopuszczalnych znaków, wymagalność, typ. Drugim możliwym podejściem tworzenia relacji jest wykorzystanie tzw. *Fluent Api.* Polega ono na wskazaniu relacji między klasami tabel w oddzielnym pliku. W tym podejściu nie stosuje się adnotacji (oczywiście za wyjątkiem właściwości pól). Po tak utworzonych tabelach i relacjach, developer w celu utworzenia lub zaktualizowania bazy na serwerze musi wykonać migracje w dodatku *Visual Studio* o nazwie *Package Manager Console.* Migracje dodaje się przy pomocy komendy *Add-migration name-„<nazwa migracji>”*, z kolei samą aktualizacji wykonuję się podając *Update-database.* Jeżeli chcemy wygenerować skrypt z aktualizacji bazy musimy po komendzie dodać słowo *– verbose.*

* **Model First**

W tym rodzaju, wykorzystujemy do tworzenia bazy specjalny generator dostarczony do Visual Studio. Jest to najprawdopodobniej najłatwiejsza wersja ze wszystkich trzech podejść, ze względu na prostotę generacji tabel i ich relacji. W generatorze użytkownik dodaję nową tabele klikając prawym przyciskiem myszy na diagramie bazy. Następnie we właściwościach wcześniej utworzonej encji dodawane są kolejne pola o sprecyzowanych typach. Po utworzeniu przynajmniej dwóch tabel możliwe jest dodanie relacji miedzy nimi. Wszystkie zmiany wprowadzone w tabelach (pola, czy też relacje), prezentowane są na diagramie bazy danych. W celu zapisania projektu lub jego utworzeniu na serwerze, użytkownik musi wygenerować odpowiedni skrypt SQL. Taka generacja skryptu jest również łatwa do przeprowadzenia ponieważ wykonują ja za nas generator, poczym taki skrypt jest uruchamiany na serwerze bazodanowym tworząc na nim wcześniej utworzoną bazę.

### Klasa kontekstowa Entity Framework

Dostęp do bazy danych w technologii ORM tworzony jest dzięki obiektowości. Aby stworzyć taki obiekt musimy w pierwszej kolejności utworzyć klasę tzw. Kontekstową, która dziedziczy po klasie *DbContext* dostarczonej przez bibliotekę Entity Framework.

W ciele tej klasy dodajemy jako pola, kolekcje tabel utworzonych wcześniej jako model *CodeFirst.* Kolekcja reprezentująca jest typu *DbSet*, a przykładowa składnia wygląda następująco: public DbSet<Advert> adverts { get; set; }. W przypadku jeśli wybraliśmy dodawanie relacji w bazie przy użyciu FluentApi, a nie poprzez adnotacje i metody visrtualne, wtedy do klasy dodajemy metodę - protected override void OnModelCreating(DbModelBuilder modelBuilder), gdzie rozpisujemy konkretne relacje.

Aby utworzony kontekst wiedział z jakiej bazy powinien korzystać, należy odwołać się w konstruktorze do klasy bazowej i podać we właściwości *name* nazwę bazy, która znajduje się w sekcji *ConnectionString* w pliku konfiguracyjnym. Składnia takiego konstruktora wygląda następująco:

public EFDbContext() : base("name=BoatsAdverts"), natomiast sekcję konfiguracyjną zapisuje się w taki sposób:

<connectionStrings>

<add name = "UnitOfWork.Properties.Settings.BoatsAdvertsConnectionString" connectionString="Data Source = (LocalDb)\v11.0; AttachDbFilename=&quot; C:\Users\Mateusz\Desktop\Odchudzanie Loggera\Durandal451v2\App\_Data\BoatsAdverts.dbo&quot;; Initial Catalog = BoatsAd; Integrated Security=True " providerName = "System.Data.SqlClient" />

</connectionStrings>

Konstruktor jest również wykorzystywany do ustawiania inicjalizatora. Dzięki niemu wskazuje mu co ma się zadziać po stronie bazy przy każdej kolejnej kompilacji kodu. Entity Framework udostępnia cztery takie inicjalizatory. Pierwszy z nich *–* CreateDatabaseIfNotExists, umożliwia utworzenie nowej bazy danych jeżeli wieszcze taka o konkretnej nazwie nie istniej. Druga – DropCreateDatabaseIfModelChanges, za każdym razem jeżeli model bazy jest zmieniony, EF usuwa całkowicie dane i bazę, a następnie od nowa ją zakłada. Trzeci inicjalizator – DropCreateDatabaseAlways, za każdym razem bez względu na zmianę lub nie modelu, uzuwa baze i tworzy ją na nowo. Ostatni inicjalizator - Custom DB Initializer: daje użytkownikowi całkowitą dowolność, ponieważ możemy w tym przypadku dodać swój własny inicjalizator jeśli żaden z powyższych nie spełnia wymaganych oczekiwań.

W miejscu aplikacji gdzie chcemy odwołać się do danej tabeli musimy wcześniej utworzyć obiekt takiej klasy kontekstowej, a następnie dla niego odwoływać się do poszczególnych kolekcji (tabel), przy użyciu technologii Linq będącej składnikiem języka C#. Warto jednak wykorzystać w odwoływaniu się do kontekstu przy pomocy wzorca projektowego *Dependency Injection*, dzięki któremu nie będzie konieczne za każdym razem tworzenia nowego obiektu.

# Aplikacja

Na rynku Polskim istnieje wiele aukcji internetowych umożliwiających sprzedaż wszelakiego rodzaju przedmiotów używanych jak i nowych począwszy od biżuterii, a skończywszy na samochodach. Największymi na rynku aplikacjami zajmującymi się taką sprzedażą są m.in. *Allegro, Olx,* czy też nowo wchodzący na krajowy rynek *Amazon.* Wymienione aplikacje przeznaczone są dla wszystkich możliwych kategorii, dlatego próżno jest szukać odpowiednich pod kategorii dla pewnego drobiazgu zaliczanego do osprzętu żeglarskiego, w związku z czym użytkownicy nie mogą lub mają problemy z wystawianiem swoich przedmiotów, natomiast jeśli przedmiot zostanie dodany wtedy potencjalny kupiec ma problemy w jego odnalezieniu. Wychodząc naprzeciw zapotrzebowaniu rynku, powstał pomysł wykonania innowacyjnej aplikacji wykorzystywanej do ogłoszeń przedmiotów tylko i wyłącznie związanych z tematyką żeglarską.

Aplikacja ta ma pełnić rolę aukcji internetowych. Jej użytkownicy mają możliwość wystawiania jachtów żaglowych, motorowych, silników zaburtowych oraz stacjonarnych, przyczep podłodziowych i wszelkiego rodzaju osprzętu żeglarskiego. W celu wystawienia takiego ogłoszenia, osoba musi być zalogowanym użytkownikiem serwisu. Po wypełnieniu formularza oraz dodaniu zdjęć przedmiotu, użytkownik wybiera okres ważności ogłoszenia oraz dodatkowe funkcjonalności takie jak wyróżnienie ogłoszenia, które jest dodatkowo płatne. Dzięki możliwość wykorzystywania zewnętrznego system płatności internetowego *PayU* aplikacja może automatycznie przekierować użytkownika do swojego banku gdzie wykona przelew za naliczone opłaty związane z usługami świadczonymi przez system.

## Wymagania funkcjonalne

* Aplikacja umożliwia wystawianie do sprzedaży przedmiotów żeglarskich.
* System powinien posiadać graficzny interfejs użytkownika składający się dwóch widoków: kliencki, oraz administratorski.
* Widok administratorski ma możliwość bezpośredniego dodawania użytkowników indywidualnych jak i firmowych bez weryfikacji mailowej.
* Każdy z użytkowników ma możliwość przeglądania ofert wystawionych na stronie.
* Zarejestrowany użytkownik ma możliwość wystawienia ogłoszenia związanego z przedmiotem lub ogłoszenia związanego z usługą.
* Aplikacja powinna prezentować dane kontaktowe do administracji serwisu w razie ewentualnych niejasności używania systemu.
* Każdy użytkownik ma mieć wgląd do instrukcji dodawania przedmiotu na stronie.
* Logowanie może odbywać się poprzez wcześniej utworzone konto w aplikacji bądź zalogowanie się przy użyciu zewnętrznego konta (np. konto Google).
* Kreator ogłoszenia powinien umożliwiać dodawanie zdjęć wystawianego przedmiotu.
* Użytkownik w ramach jednej rejestracji zgłoszenia może wystawić tylko jeden przedmiot.

## Wymagania niefunkcjonalne

* Użytkownik może dodać ogłoszenie po wcześniejszym zarejestrowaniu, lub zalogowaniu do systemu.
* Rejestracja użytkownika jest możliwa po wprowadzeniu wymagalnych pół i uwierzytelnieniu mailowym.
* Pola wymagalne przy rejestracji to login będący adresem mailowym, oraz hasło powtórzone dwukrotnie zawierające małe i duże litery, znaki oraz cyfry.
* Zalogowany użytkownik ma możliwość dodania przedmiotu dopiero po poprawnym wypełnieniu formularza, którego pola są odpowiednio walidowane.
* Wgląd do produktów serwisu internetowego ma każdy użytkownik niezależnie czy jest on zalogowany, czy też nie.
* Zdjęcia dodawane w kreatorze ogłoszenia, muszą być walidowane pod względem ich ilości, rozmiaru plików oraz rozszerzenia plików. Walidacja musi odbywać się po obu częściach aplikacji tj. klienckiej oraz serwerowej.
* Modele dostarczane do kontrolerów na serwer muszą być odpowiednio walidowane w taki sam sposób ja po stronie klienckiej.

## Opis bazy danych aplikacji

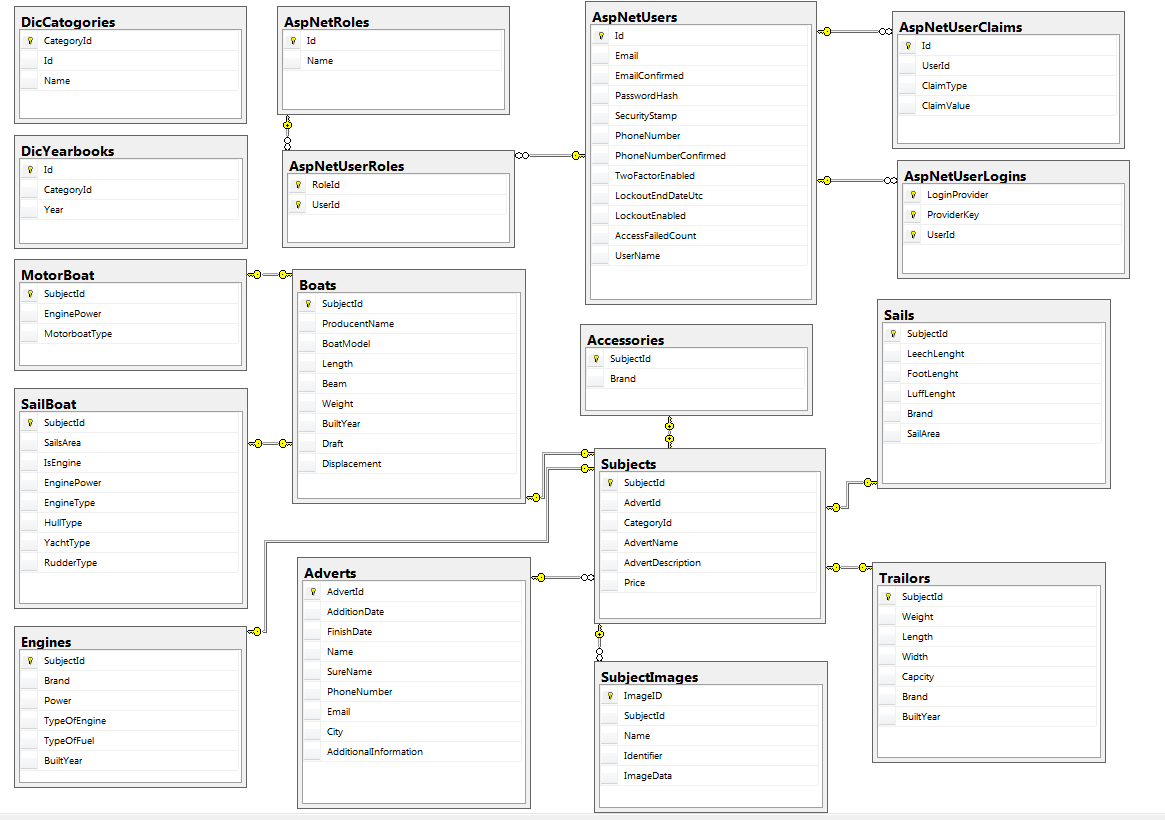
Baza danych na której przeprowadzano badania została zaprojektowana w technologii ORM przy użyciu biblioteki Entity Framework. Przy projektowaniu wykorzystano podejście Code-First, którego działanie dokładniej zostało opisane w rozdziale *2.2.1 Rodzaje podejść tworzenia bazy.*

W skład bazy wchodzą dwie kluczowe podsekcje wykorzystywane w systemie. Pierwsza z nich odpowiada za logowanie, natomiast kolejna jest wykorzystywana do kategoryzowania produktów wraz z ich słownikami. W celu umożliwienia logowania użytkowników do systemu, baza danych zaopatrzona jest w szereg tabel odpowiedzialnych za tą czynność. Zawierają one podstawowe informacje na temat użytkownika, którym może być klient jak i administrator aplikacji. W skład danych takiej osoby wchodzą między innymi dane kontaktowe (mail, numer telefonu), informacje potrzebne do logowania (nazwa użytkownika, hasło), informacje statystyczne dotyczące prób logowania (licznik ilości prób logowania, data wylogowania). Ze względu na to, że w aplikacji konieczne jest rozróżnienie użytkowników w celu poszerzenia dla nich funkcjonalności wprowadzono dodatkowo słownik ról. Na obecny stan aplikacja posiada zaimplementowane dwie role - Administrators, RegisteredUsers, które nadawane są dla następujących przypadków.

Prawa administratorskie nadawane są dla użytkowników zarządzających całym systemem oraz mogącym dodawać i sterować wszystkimi przedmiotami znajdującymi się w systemie. Takie uprawnienia może wprowadzać tylko i wyłącznie programista bądź developer wspierający aplikacje poprzez odpowiedni wpis do bazy danych.

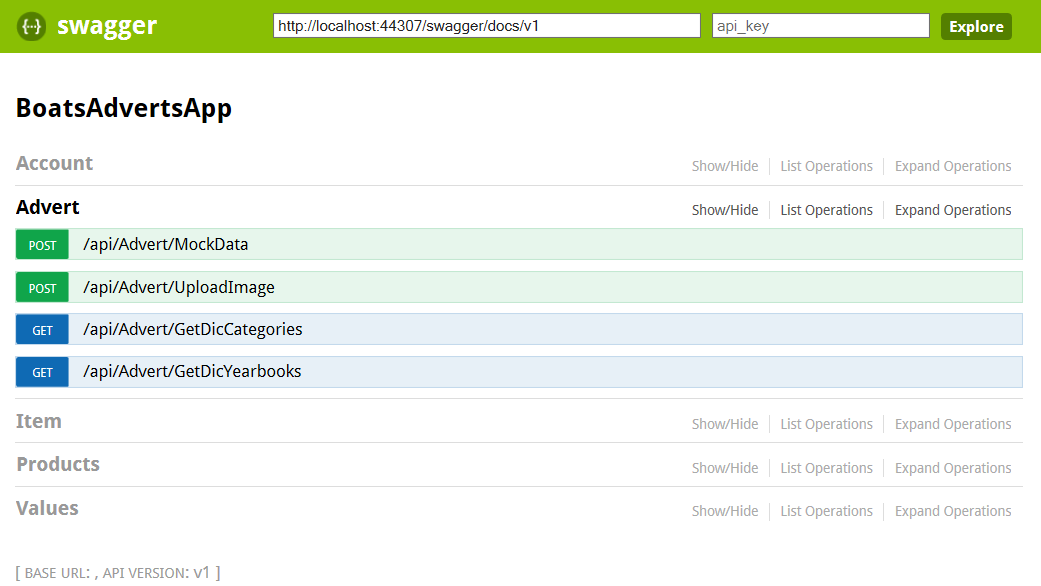
Kolejną rolę – RegisteredUsers, nadaję automatycznie system dla nowo zarejestrowanych użytkowników. Mają oni dostęp do podstawowych danych informacyjnych znajdujących się na stronie, oraz umożliwia się im dodawanie i zażądanie tylko swoimi przedmiotami.

Druga sekcja, która wchodzi w skład relacyjnej bazy danych przeznaczona jest do zarządzania wstawianymi przedmiotami w aplikacji. Główną tabelą opisującą przedmiot jest tabela *Advert* zawierająca podstawowe pola na temat ogłoszenia takie jak data jego dodania, przewidziana data jego zakończenia, imię i nazwisko właściciela, telefon kontaktowy, mail, miasto oraz informacje dodatkowe. Tak stworzone ogłoszenie może posiadać wiele przedmiotów, które opisuje tabela *Subjects*. Pola tu zawarte opisują dodatkowe informacje na temat ogłoszenia oraz przedmiotu tj. nazwa ogłoszenia, opis przedmiotu, cena. Dla przedmiotu użytkownik ma możliwość wstawienia wielu zdjęć prezentujących ofertę. Reprezentuję to tabela *SubjectImages*. Dla nazwy zdjęcia przeznaczone jest pole *Name*, do przechowywania meta danych pliku – *ImageData*, natomiast identyfikator zdjęcia – *Identifier.*



## Testy aplikacji

Zgodnie z dobrą praktyką wytwarzania oprogramowania, stworzona aplikacja została dogłębnie przetestowana na wypadek niechcianej ingerenci do systemu przez niepowołane do tego celu osoby, oraz na wypadek nieprawidłowego zachowania się funkcjonalności. Każda użyta metoda wykorzystywana do działania systemu używa technologii RESTapi w celu jej udostępnienia. Dla testów wykrywających poprawne działanie, czyli sprawdzenie, czy dana metoda zwraca żądany wynik, należy ją każdorazowo uruchomić – takie testy noszą nazwę testami jednostkowymi. Ciężkim podejściem byłoby uruchamianie za każdym razem aplikacji i wyszukiwanie w interfejsie graficznym żądanej funkcjonalności. Aby usprawnić ten proces, wykorzystano zewnętrzną bibliotekę open-source o nazwie *Swagger.* Dzięki niej możliwe jest z jednego poziomu interfejsu graficznego uruchamianie każdej metod z danej klasy zawartej w aplikacji. Po odpowiednim skonfigurowaniu narzędzia, uruchomienie go odbywa się poprzez dodanie na końcu adresu url wpisu */swagger,* gdzie po zatwierdzeniu użytkownik zostaje przekserowany panelu głównego. Na rysunku 1.1 załączono zrzut ekranu opisywanego dodatku. Wylistowane są tu wszystkie klasy używane w api systemu, po najechaniu na jedną z nich rozwija się jej zawartość. W omawianym przykładzie rozwinięto klasę *Advert*, która zawiera w sobie cztery metody – *MockData, UploadImage, GetDicCategories,* oraz *GetDicYearbooksn,* po kliknięciu kolejny raz w jedną z nich, możliwe będzie wprowadzenie parametrów o ile je przyjmuje. Jeśli wszystkie dane zostały wypełnione, możliwe jest już przejście do uruchomienia danego żądania wybierając przycisk *Try it out!.* Jako rezultat wykonanej metody pojawią nam się kolejne cztery sekcje – *Request URL, Response Body, Response Code, Response Header.* Wykorzystanie takiego narzędzie znacznie przyśpiesza prace testera bądź developera chcącego na szybko przetestować daną część systemu. Pomimo aspektów testowych, możliwe jest również użycie Swagger-a jako źródło dokumentacji programu. W jasny i przejrzysty sposób wypisuje specyfikację wewnętrzną aplikacji, zbierając ją w jednym miejscu ze wszystkimi klasami, metodami, oraz parametrami.



Rysunek .1

Nie zabrakło również najważniejszego aspektu każdych testów, a mianowicie testów jednostkowych. Ten rodzaj testów jest przeprowadzany przez testerów bądź deweloperów na kodzie źródłowym. Ich celem jest zweryfikowanie poprawności działania danego fragmentu kodu oraz jego zabezpieczenie przed niewłaściwym użyciem. Testy powinny zostać wykonane w najlepszym przypadku dla całości aplikacji, wyjątkiem mogą jedynie być fragmenty napisane przez generatory, czyli m.in. gettery oraz settery.

# Część badawcza

Praca badawcza ma za zadanie wykazać jak wydajne są środowiska zarządzające bazą danych, oraz sprecyzować dlaczego jedno jest lepsze od drugiego. Jako środowiska badawcza w pracy wykorzystano – SQL Management Studio, używane do zapytań w języku SQL, oraz biblioteka ORM Entity Framework w którym zapytania wykonujemy przy użyciu technologii obiektowej.

Testy wykonywano na Laptopie ThinkPad W530, wyposażony w procesor Intel i7 3630QL o taktowaniu 2.40 GHz, oraz pamięć RAM o rozmiarze 16 GB. Jako system operacyjny wykorzystano Windows 7 w wersji 64-bitowej. Warto również zaznaczyć, że stacja badawcza była podczas każdych testów podłączona do zasilenia, w przeciwnym wypadku jeśli komputer działał by tylko na baterii, wyniki mogłyby być przekłamane.

## Metodyka badań/Plan eksperymentów/testów

W celu wykazania, które z dwóch badanych środowisk jest wydajniejsze, należało przeprowadzić szereg zapytań bazodanowych. Zapytania te polegały na przetworzeniu konkretnej ilości rekordów, oraz dostępu do nich na określonym zagłębieniu rekordu w relacyjnej bazie danych. Tak przygotowane zapytania uruchamiano w trzech możliwych podejściach (w SQL management studio, ORM – przy pomocy Entity Framework oraz czystym języku SQL uruchomionym w aplikacji .NET), poczym weryfikowano które z nich jest wydajniejsze.

Wyliczanie czasu potrzebnego na otrzymanie odpowiedzi z serwera w przypadku SQL Management Studio otrzymywano za pomocą wbudowanej funkcjonalności nazywającej się *ClientStatistic.* Jest to narzędzie prezentujące statystyki dotyczące wykonanych każdorazowo zapytań. W skład statystyk wchodzą cztery kluczowe sekcje. Pierwsza z nich nosi nazwę *Query Profile Statistic*, informująca o której godzinie dane zadanie zostało wykonane. Durga – *Query Profile Statistic* prezentuje dane na temat otrzymanych danych (tj. iloć zwróconych rekordów, ilość zmian typu *Insert, Update, Delete,* oraz liczba transakcji). Kolejna sekcja – Network Statistic opisuje zachowania sieci komputerowej w trakcji wykonania zapytania (podaje liczbę dostępów do serwera, ilość bajtów wysłanych od klienta oraz otrzymanych przez serwer, oraz ilość paczek TDS wysłanych do klienta i otrzymanych przez serwer). Ostatnia sekcja – czwarta, podaje statystyki czasowe. Jest ona kluczowa dla przeprowadzanych testów ze względu na jej zawartość, a dokładniej na zwracane pole *TotalExecutionTime*. Dzięki niemu wiadomo ile czasu zajmuje systemowi zwrócenie żądanego wyniku. Na podstawie tej wartości możliwe jest oszacowanie, które zapytanie jest wydajniejsze. Dla wszystkich wymienionych pól istnieje kolumna o nazwie *Trial n* do której wstawiane są odpowiednie wartości kolejnych zapytań. Ponadto dodatkowym atutem omawianego narzędzia jest możliwość prezentacji średniej wartości z otrzymanych wyników.

W przypadku zapytań ORM oraz SQL w aplikacji .NET czas potrzebny na odpowiedź wyliczano przy pomocy języka C# i jego wbudowanych bibliotek. W tym celu, korzystno z klasy wyliczeniowej Stopwatch, dla której nowo utworzony obiekt zbierał dane na temat czasu wykonania danej operacji. Klasa ta pochodzi z biblioteki System.Diagnostics. Aby obiekt mógł rozpocząć wyliczanie czasowe należy wywołać metodę StartNew(). Po takim użyciu można rozpocząć wykonywanie badanych operacji bazodanowych. Następnie po zakończeniu tej sekcji, na wcześniej utworzonym obiekcie klasy Stopwatch należy zakończyć obliczanie poprzez uruchomienie metody Stop(). W celu pobrania czasu potrzebnego na wykonanie powyższej operacji, należy odwołać się do pola obiektu Elapsed.TotalMilliseconds. Przykładowy kod obliczający czas wykonania testowej metody zamieszczono poniżej.

Stopwatch stopWatch = Stopwatch.StartNew();

TestMethod();

stopWatch.Stop();

Technologia ORM wykonująca zapytanie utworzone w języku obiektowym musi przejść przez własny translator. Zadaniem takiego mechanizmu jest, aby zamienić owy język na czysto SQL-owe zapytanie bazodanowe.

Poniżej zaprezentowano składnie wypisującą w konsoli *Debug* treść przetworzonego zapytania w strukturalnym języku zapytań.

this.Database.Log = s => System.Diagnostics.Debug.WriteLine(s);

## Konfiguracja środowiska testowego/Środowisko testowe

W celu wykonania badań, należało wcześniej zaprojektować obiekt na którym zostałyby później przeprowadzone. Obiektem badań tej pracy jest aplikacja internetowa korzystająca z relacyjnej bazy danych. Projekt został w głównie mierze wykonany w oparciu o technologie wytwarzane i wspierane przez firmę Microsoft oraz źródła ogólnie dostępne (ang. open source).

Ze względów na łatwość i szybkość pobierania dodatkowych bibliotek do aplikacji, zdecydowano o wykorzystywaniu   Visual Studio w wersji Enterprise 2015, jako [zintegrowanego środowiska programistyczne](https://pl.wikipedia.org/wiki/Zintegrowane_%C5%9Brodowisko_programistyczne)go. Z powodu, iż badania przeprowadzano na aplikacji internetowej, wykorzystano w tym celu platformę ASP.NET, która umożliwia w Visual Studio tworzenie zaawansowanych serwisów internetowych. Projekty w tej technologii są tworzone w oparciu o obiektowy styl programowania dodatkowo daje możliwość odseparowania części serwerowej od części prezentacyjnej (klienckiej), przez co zwiększona jest przejrzystość kodu, oraz jego wydajność. Ponadto możliwe jest dzięki Visual Studio w krótkim czasie wykonać publikację aktualnej wersji projektu na serwer gdzie znajduję się jego hosting. Jako bazę danych wykorzystano MS SQL Server, z powodu dobrej komunikacji z Visual Studio oraz dobrego wsparcia technicznego ze strony wydawcy. Do zarządzania wszystkimi komponentami dostarczonymi z serwerem wykorzystano zintegrowane środowisko SQL Management Studio. Dzięki niemu możliwe jest podejrzenie tabel, przejrzenie danych oraz generowanie diagramu tabel wraz z relacjami zawartymi miedzy nimi. Baza danych została wygenerowana wraz z relacjami dzięki technologii opartej o Mapowanie obiektowo-relacyjne (ORM). Do jej generacji wykorzystano narzędzie Entity Framework. Technologia ta zostanie dokładniej opisana w jednym z kolejnych rozdziałów(**Rozdział z opisem EF**). Dla oprogramowania części klienckiej użyto Framework javascript – knockout.js wraz z dodatkiem Durandal.js który wykorzystuje wzorzec projektowy MVC, dzięki czemu w łatwy sposób możliwe jest połączenie go z wcześniej opisywaną platformą ASP.NET. Kolejnym argumentem determinującym wybór jest stabilność platformy Duranda.Js oraz frameworka Knockout.js. Dla usprawnienia interakcji użytkownika z aplikacją oraz rozszerzenia funkcjonalności powyższego frameworka wykorzystano bibliotekę jQuery dla języka JavaScript. Dzięki niemu możliwe są wszelkiego rodzaju akcje między innymi na każdym z elementów DOM (tj. Obiektowy model dokumentu, ang. Document Object Model). Komunikacja między częścią kliencką, a serwerową odbywa się dzięki żądaniom AJAX do WebApi będącego częścią platformy ASP.NET. Do samej części prezentacyjnej zastosowano gotową bibliotekę styli CSS – Bootstrap. W delikatnej mierze zostały zmodyfikowane i przystosowane do wymagań wyglądu strony.

Spis technologii wykorzystanych w projekcie oraz w badaniach:

* Visual Studio Professional 2015
* SQL Server wraz z SQL Server Management Studio
* Entity Framework
* Knockout.js
* Durandal
* Jquery
* Ajax
* Bootstrap

## Zbiory danych

Przeprowadzanie badań w niniejszej pracy byłoby niemożliwe bez przykładowych danych testowych. Próbowano znaleźć udostępnione w sieci przykładowe spisy danych możliwe do wykorzystania w pracy, starano się również pozyskać je z firm specjalizujących się w produkcji takich produktów. Niestety poszukiwania nie dały żadnych rezultatów, przez co konieczne było wygenerowanie ich samodzielnie. W zawiązku z czym, napisano specjalną metodę generującą dane, która znajduje się w kontrolerze aplikacji. Proces generacji odbywa się poprzez wpisanie adresu [http://localhost:44307/api/Advert/MockData/{id}](http://localhost:44307/api/Advert/MockData/%7bid%7d) do przeglądarki internetowej, gdzie jako parametr *id* podaje się liczbę rekordów do wstawienia do bazy. Na czas testów, wykonano 10 tyś. żądań dodających rekordy na serwer.

Dane, które są dodawane do bazy przez metodę *MockData*, reprezentują ogłoszenie produktu. W skład takiego ogłoszenia wchodzą z reguły od czterech do pięciu encje, główne z nich to tabela *Adverts, Subjects, SubjectImages, Boats,* oraz dodatkowo jedna z tabel *Sails, SailBoat, MotorBoat, Engines, Trailors,* i *Accessories.* Wykonywanie działań bazodanowych odbywa się tu przy pomocy technologii ORM. Ilość żądań dodających rekordy determinowana jest przez parametr metody, który jest podstawiany do pętli *for* odpowiedzialnej za ową czynność*.* Aby sprawić żeby dane testowe nie były ujednolicone, wykorzystano metodę *Next* z klasy *Random* języka C#, zwracającą losową wartość z danego przedziału. Jeśli oczekiwana jest wartość całkowita, w takim przypadku składnia wyglądała by następująco: new Random().Next(1, 6), natomiast jeśli potrzebna jest wartość znajdująca się w tablicy, na przykład typu *string* wtedy należało by zapisać składnie w taki sposób: Names[new Random().Next(0, 20)], gdzie tablica *Names* jest typu *string* o rozmiarze 20. Jak wspomniano już wcześniej, metoda dodaje do bazy dane związane z ogłoszeniem przedmiotów, aby to było możliwe wykorzystano w tym celu warunek *switch – case* dzięki któremu wcześniej wybrana losowa wartość całkowita z przedziału od 1 do 6 wstawia przedmiot (kolejno silnik, przyczepa, łódź żaglowa, łódź motorowa, żagiel) na serwer. Kod warunku zaprezentowano poniżej.

int rand = new Random().Next(1, 6);

…

switch (rand)

{

case n:

break;

case n+1:

break;

…

}

Do danych testowych można również zaliczyć dodatkowe rekordy utworzone podczas przeprowadzania testów wydajnościowych których celem było sprawdzenie szybkości zapytań dodających dane do bazy. Jednakże na tle wygenerowanych wcześniej 10 tyś. rekordów, są to znacznie mniejsze wartości.

## Uzyskane rezultaty/Wyniki

## Wnioski

|  |
| --- |
|  |

# Podsumowanie

# Bibliografia

1. [Freeman](http://helion.pl/autorzy/adam-freeman,adamfreeman.htm) A., *ASP.NET MVC 5. Zaawansowane programowanie*, Helion, Gliwice, 2015.
2. Gamma W., Helm R., Johnson R., Vlissides J., *Wzorce Projektowe Elementy oprogramowania obiektowego wielokrotnego użytku,* Helion, Gliwice, 2010.
3. Rockoff L., *Język SQL. Przyjazny podręcznik*, Helion, Gliwice, 2014.
4. Wiegers K., Beatty J., *Specyfikacja oprogramowania. Inżynieria Wymagań*, Helion, Gliwice, 2014.

# Spis skrótów i symboli

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Zawartość dołączonej płyty

# Spis rysunków

# Spis tabel