

Chapter 4 물리 데이터 베이스 설계

Section 1

1. 개별 테이블의 테이블 변환 \Rightarrow 트랜잭션이 주로 이루어 라임에서
2. 속성을 컬럼으로 변경할 때 이름이 반드시 일치할 필요 X
3. 참조하는 릴레이션 '외래키' 참조되는 릴레이션 '기본키'
4. 물리 DB 와 릴레이션 설계
 - 범위 분할
 - 해시 분할
 - 조각 분할

Section 2

1. 릴레이션은 물리적 X 논리적 단위의 테이블로 분할
2. ETL 작업에 용이한 테이블 \rightarrow 외부 테이블
3. NOT NULL 인 고정 길이 컬럼은 앞쪽에 배치.
4. 동량 설계에서 감소에 대한 고려 X
5. ③

Section 3 반정규화.

1. 반정규화: 성능향상, 편의성, 단순화
 2. 중복 테이블 추가 [잡페 테이블 추가, 진행 테이블 추가.
특정 부분 테이블 추가
 3. 생산위주 연동함 → 수익 분할
 4. 생산위주 → Looking 처리 가능
 5. 데이터 일관성을 위해 복사된 소메인은 원본과 동일
 6. ㉔
-

Section 4 분산 DB 설계

1. 정규화 과정에는 트랜잭션 분산 X
2. 장애특징성: 특정지역의 컴퓨터시스템이나 네트워크에 장애가 발생해도 데이터 무결성 유지
3. 특징성 [분할, 위치, 중복
장애, 병행
4. OLAP: roll-up → drill-down → pivoting
dicing ← slicing ←

5. ①

Ch 4 예상 문제

1. ③

2. ③ ✓ 하나의 테이블 → 복수 테이블 시 부분 처리 어려움

3. ①

4. ②

5. ②

6. ③

7. ① ✓

8. ③

9. ④

10. ④ ✓ 논리적 X 물리적 구현 O

11. ④ ✓ 동계 테이블 추가 시 원본 테이블에 트리거 추가

12. ②

13. ④ ✓ 수직 X 수평 테이블 분할 DBMS 제공

14. ① ✓ 테이블 제거 반정규화 → 유지보수 단계에서 주로

15. ②

16. ③

17. ①

18. ②

19. ③