





# دانشگاه تهران رشده مهندسی برق و کامپیوتر

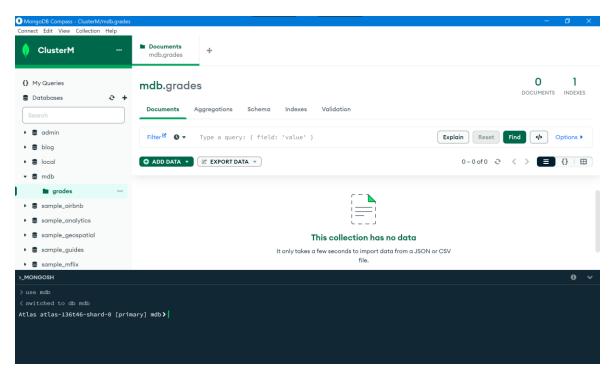
# درس آزمایشگاه پایگاهداده پیشگزارش پنجم

ميثاق محقق	نام و نام خانوادگی
810199484	شماره دانشجویی
1402.08.23	تاریخ ارسال گزارش

# فهرست

2	پاسخ 1. آشنایی با MongoDB
2	Insert .1-1
5	Find .2-1
9	
10	Update .4–1
12	Delete .6-1
12	Cursor .7-1
13	Projection .8–1
13	Aggregation .9-1
18	پاسخ 2. پیادەسازی retrogames
18	1–2. ساخت و تست بانگاهداده

# پاسخ 1. آشنایی با MongoDB



ابتدا در MongoDB Atlas اکانتی ساخته شده و با محیط آن آشنا شدیم.

از برنامه MongoDB Compass برای اتصال به Atlas که در آن sample database لود شده است استفاده می کنیم. در پایین این برنامه MongoDB Shell هم قرار دارد.

دیتابیس mdb ساخته شده را انتخاب می کنیم. داخل mdb، یک collection به نام grades وجود دارد که هیچ document ای داخل آن قرار ندارد.

#### Insert .1-1

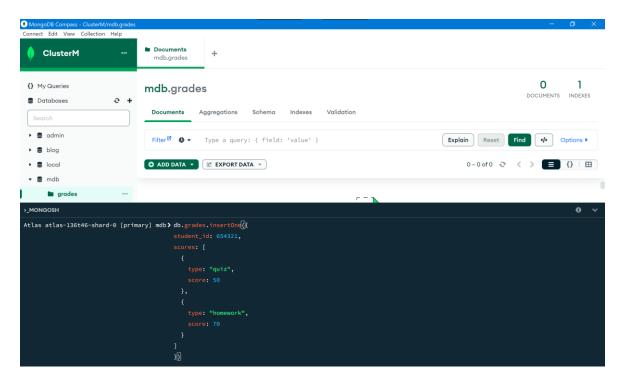
برای insert کردن می توان از دو روش استفاده کرد.

در صورتی که فقط یک چیز را میخواهیم وارد کنیم، تابع insertOne و برای اینسرت کردن چند آیتم به طور همزمان، از insertMany استفاده می کنیم.

با استفاده از كليدواژه db، كالكشن مدنظر را انتخاب كرده و به آن اينسرت مي كنيم.

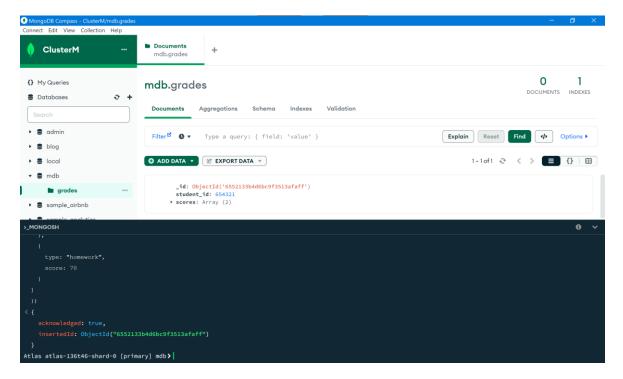
db.collection.insertOne({ name: "test" })

db.collection.insertMany([{ name: "test" }, {}, ...])

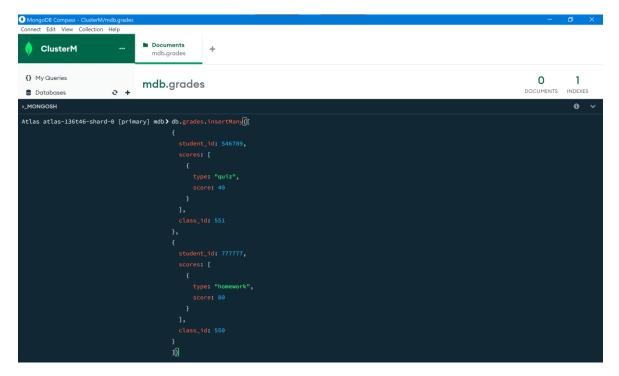


در اینجا یک document (به شکل فرمت JSON نوشته شده و به طور BSON ذخیره می شود) ساخته شده و به کالکشن grades اینسرت می شود.

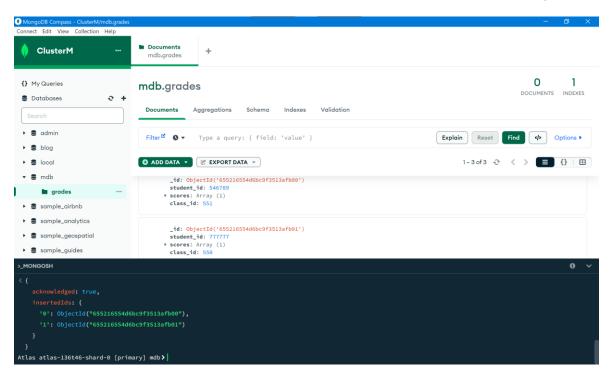
نتیجه اجرای کامند:



### کنون از insertMany استفاده می کنیم:



#### نتيجه اجرا:



#### Find .2-1

برای یافتن دادهها (کوئری زدن) از توابع زیر میتوان استفاده کرد:

db.collection.find()

db.collection.findOne()

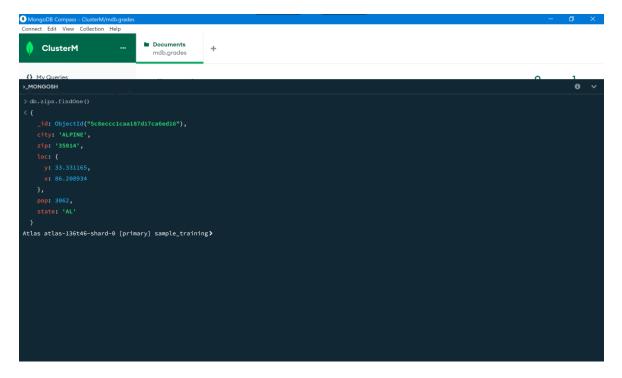
db.collection.countDocuments()

تابع اول همه دادههایی که مچ می کنند را ریترن می کند (در صورت خالی بودن پارامتر، تمامی داکیومنتهای کالکشن را ریترن می کند).

تابع دوم اولین نتیجه را داده و تابع سوم تعداد نتیجهها را می گوید.

تمامي داكيومنتهاي كالكشن grades را مي توانيم به طور بالا به دست بياوريم.

اولین نتیجه فایند با استفاده از findOne:

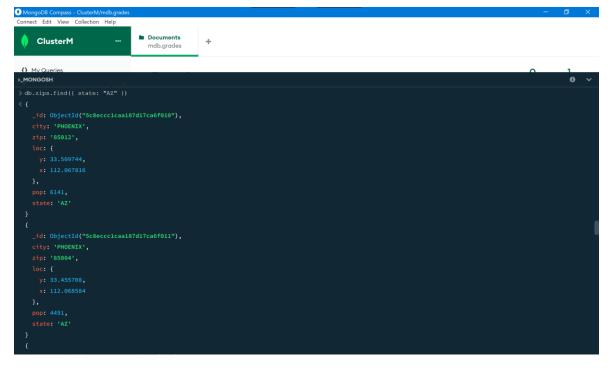


حال می توان در کوئری شرطهایی هم اضافه کرد که ساده ترین آن eq است:

db.collection.find({ name: {\$eq: "test"} })

در این حالت می توان eq را حذف کرد و به طور معادل داریم:

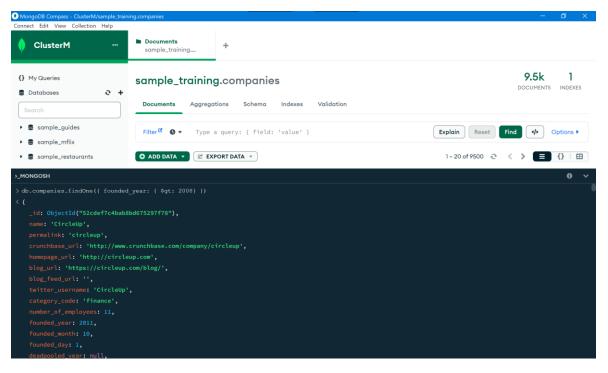
db.collection.find({ name: "test" })



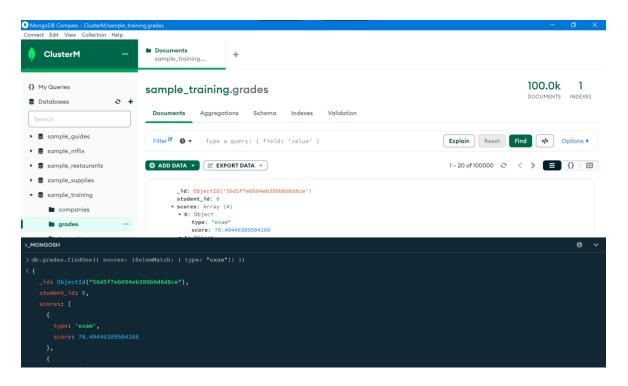
با استفاده از in\$ می توانیم بودن مقدار در میان عناصر آرایه داده شده را بررسی کنیم:

db.collection.find({ name: {\\$in: ["test", "no"]} })

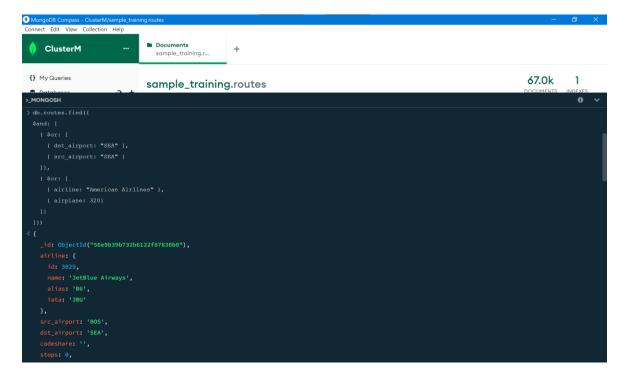
مشابه eq، مى توان از gt \$gte \$lt \$lte \$ne\$ هم استفاده كرد:



با استفاده از elemMatch\$ مى توانيم بگوييم كه شرط ما روى المان يك آرايه است:



در نهایت، می توانیم از logical operatorها نیز استفاده کنیم که شامل and و sor هستند. استفاده از کاما در اکثر حالات به همان معنی and است ولی در برخی حالتها (مانند زیر) باید ذکر شود:

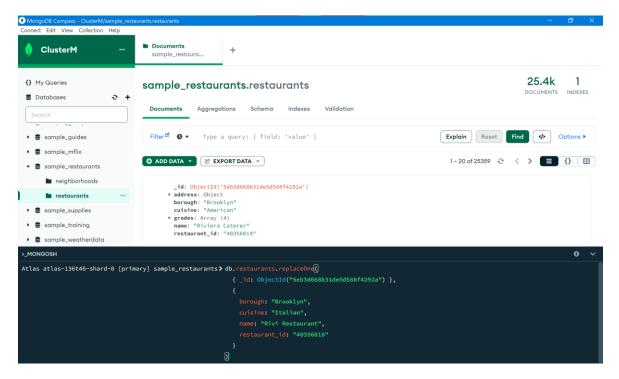


#### Replace .3-1

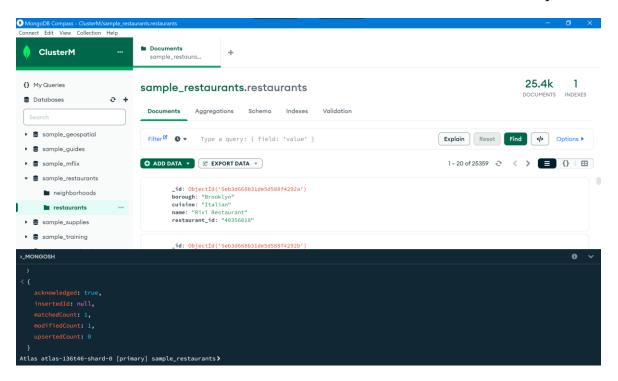
با استفاده از replaceOne می توانیم کل یک داکیومنت را با داکیومنتای جدید عوض کنیم.

db.collection.replaceOne(filter, replacement\_document, options)

برای مثال یک داکیومنت را با استفاده از id\_ آن پیدا می کنیم و با چیزی دیگر جایگزین می کنیم:



#### نتيجه اجرا:



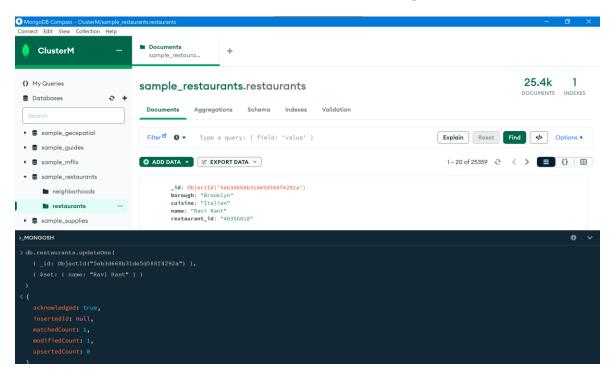
#### Update .4-1

می توان با تابع زیر فیلدهای یک داکیومنت را آپدیت کرد:

db.collection.updateOne(filter, update\_document, options)

در فیلتر داکیومنت مد نظر را انتخاب می کنیم و در update\_document، از دستورات set یا spush یا push استفاده می کنیم. set یا set یا set یا push یا استفاده می کنیم.

در اینجا نام رستوران را آپدیت می کنیم:



یا با push\$ به یک رستوران grade-ای اضافه می کنیم. قبل از push\$:

```
_id: ObjectId('5eb3d668b31de5d588f4292b')
                                                                                                                        ObjectId
   2 ▶ address: Object
                                                                                                                        Object
      borough: "Brooklyn/"
      cuisine: "Delicatessen,"
                                                                                                                        String
     ▼ grades: Array (6)
                                                                                                                        Array
                                                                                                                        Object
       ▶ 1: Object
                                                                                                                        Object
       ▶ 2: Object
                                                                                                                        Object
                                                                                                                        Object
       ▶ 4: Object
                                                                                                                        Object
+
      ▼5: Object
                                                                                                                        Obiect
           date: 2011-10-14T00:00:00.000+00:00
           grade: "A //"
                                                                                                                        String
           score: 9
      name: "Wilken'S Fine Food,"
       restaurant_id: "40356483/"
                                                                                                                        String
```

اضافه کردن grade جدید:

```
_id: ObjectId('5eb3d668b31de5d588f4292b')
▶ address: Object
 borough: "Brooklyn"
 cuisine: "Delicatessen"
▼ grades: Array (7)
  ▶ 1: Object
  ▶ 2: Object
  ▶ 3: Object
  ▶ 4: Object
  ▶ 5: Object
  ▼ 6: Object
      date: "none"
      grade: "B"
      score: 5
 name: "Wilken'S Fine Food"
 restaurant_id: "40356483"
```

با استفاده از آپشن اختیاری upsert می توانیم در صورت مچ نشدن داکیومنتی در ورودی updateOne، به طور خودکار یک داکیومنت جدید ساخته که فیلدهای آپدیت را دارد.

در صورتی که میخواهیم پس از آپدیت یک داکیومنت، خود آن را ریترن کنیم، بهتر است به جای اینکه pupdateOne و سیس findAndModify استفاده کنیم:

db.collection.findAndModify({ query: {...}, update: {...}, new: true/false })

در صورتی که new: true باشد، داکیومنت آپدیت شده را ریترن میکند.

برای مثال تعداد کارمندان یک رستوران را یکی اضافه کرده و آن را ریترن میکنیم:

از 47 به 48 افزایش یافت.

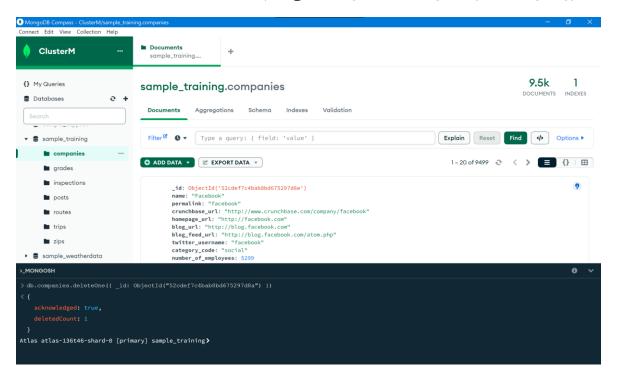
به طور مشابه تابع updateMany هم وجود دارد که همه مچها را آپدیت می کند.

#### Delete .6-1

برای حذف داکیومنتها، از توابع زیر استفاده می کنیم:

db.collection.deleteOne(filter)
db.collection.deleteMany(filter)

به طور مثال یک داکیومنت از companies را حذف می کنیم:



#### Cursor .7-1

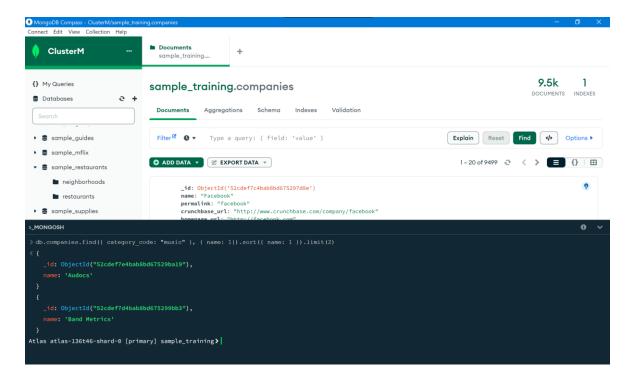
خروجی find، یک cursor است که به مجموعه پاسخهای کوئری اشاره میکند. cursor-ها متدهای مختلفی دارند که از جمله آنها sort است.

db.collection.find(...).sort({ field: 1/-1 })

در این حالت خروجی را بر حسب فیلد سورت کرده که اگر 1 بگذاریم به طور ascending و با 1 - به طور descending سورت می توان بر حسب چند فیلد هم سورت کرد.

db.collection.find(...).limit(n)

در این حالت تعداد نتایج را محدود می کنیم.



#### Projection .8-1

می توانیم با استفاده از projection فیلدهای داکیومنتهای خروجی را محدود کنیم.

برای این کار از آرگومان دوم find استفاده می کنیم:

db.collection.find(filter, { field: 1, field2: 1 })

در این حالت فقط فیلد و فیلد2 در پاسخ include می شوند. جهت exclude کردن از 0 استفاده می کنیم. همه include باید باشند و یا exclude تنها استثنا فیلد include است که می تواند در هر نوع projection بیاید.

#### Aggregation .9-1

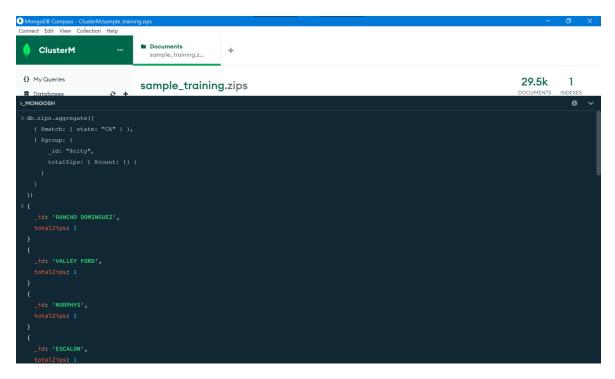
از aggregation برای جمع آوری داده و ریپورت کردن چیزهایی از جمله تعداد و sum و غیره استفاده می شود.

یک پایپلاین aggregation، از چند stage تشکیل شده است که در هر کدام روی داده محاسباتی می شود که آن را تغییر نمی دهد.

db.collection.aggregate([ {stage},... ])

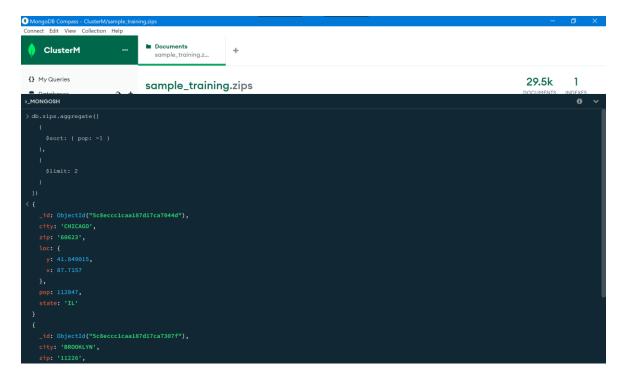
از جمله stage-های یک aggregation، استیج match و smatch مانند aggregation در stage های یک group by مانند SQL و stage مانند SQL می باشد.

به عنوان مثال، در میان همه zip-هایی که در state: CA هستند، آنها را بر حسب city گروه میکنیم و در هر کدام تعدادشان را با نام totalZips ریترن میکنیم:



در این پایپلاین از دو stage پشت سر هم استفاده شده است و در نهایت از استیج count\$ استفاده شده است که تعداد را میشمارد.

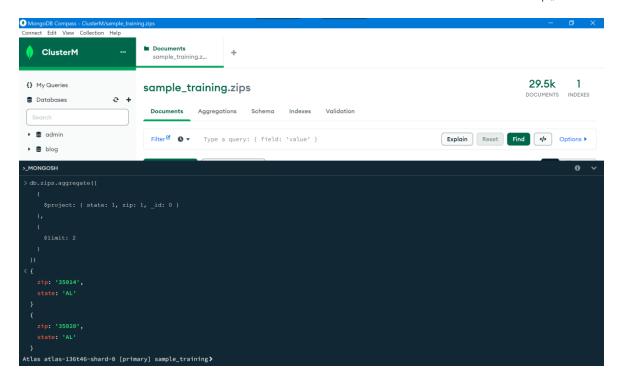
دو stage دیگر، sort و stage میباشند. به طور مثال:



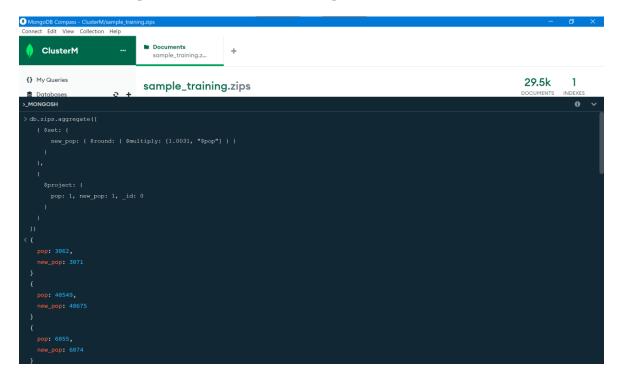
در اینجا ابتدا بر حسب population به طور descending سورت شده و سپس 2 تای اول آن ریترن می شود. دقت می کنیم که ترتیب stage-ها در پایپلاین مهم است.

دو stage دیگر، stage\$ و set است.

استیج project مانند projection در find است و فیلدهای خاصی را می توانیم نگه داریم یا از خروجی حذف کنیم:



استیج set مانند استفاده آن در update فیلدها را آپدیت کرده یا فیلد جدید می سازد. در مثال زیر، جمعیت آیتمها را 0.31٪ بیشتر می کنیم و در فیلدی جدید ذخیره می کنیم:



در نهایت استیج sout را داریم که در صورت استفاده، باید آخرین stage پایپلاین باشد. این استیج، خروجی پایپلاین را به یک collection جدید میریزد.

در اینجا، ابتدا بر حسب state گروه شدند و sum فیلد pop را با نام total\_pop می گیریم. سپس آنهایی که جمع جمعیتشان کمتر از 1000000 است را فیلتر کرده و نتیجه را در collection جدیدی به نام small\_states

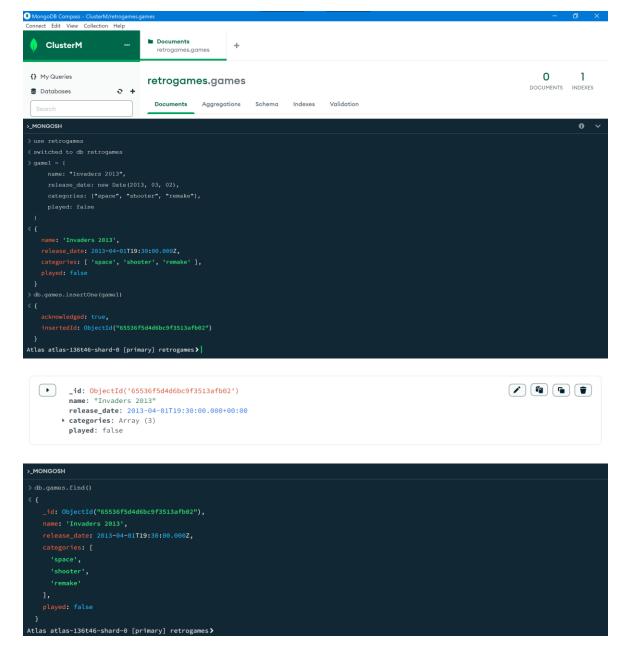
وجود این کالکشن جدید با کامند show collections نشان داده شده است.

## پاسخ 2. پیادهسازی retrogames

#### اخت و تست پایگاهداده-2. ساخت و تست

ابتدا دیتابیس retrogames را ساخته و در آن دو collection به نامهای games و players میسازیم.

حال یک بازی به games اضافه می کنیم:

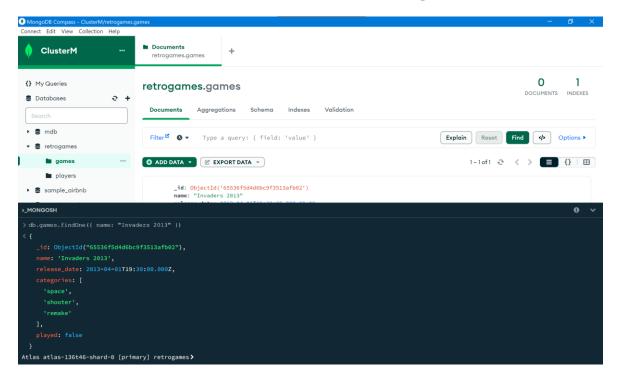


همانطور که میبینیم یک بازی بیشتر وجود ندارد.

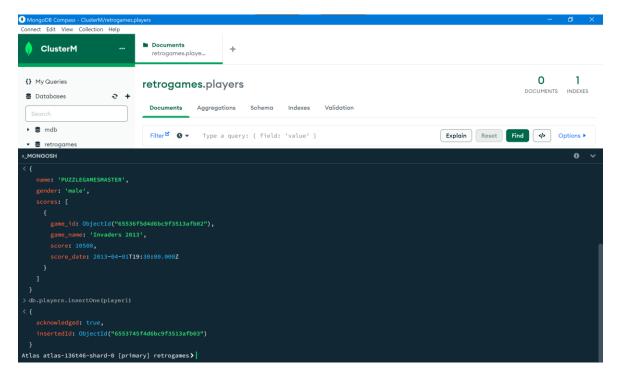
جي را مي گيريم: db.games.find().limit(100)

با استفاده از دستور زیر نیز همین خروجی را می گیریم:

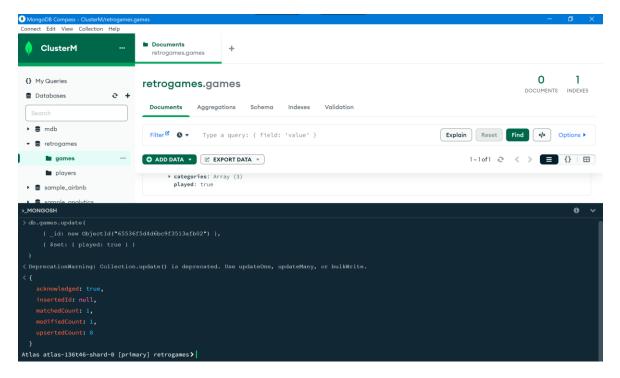
با استفاده از دستور findOne می توانیم بازی اینسرت شده را پیدا کنیم:



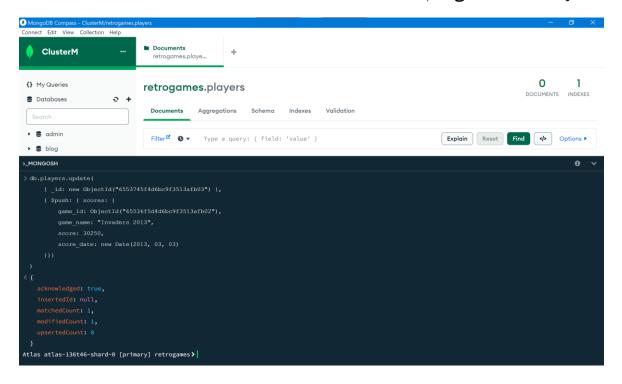
اکنون یک player اضافه می کنیم که در آن بازی ساخته شده شرکت کرده است:



همانطور که میبینیم علاوه بر id بازی ساخته شده قبلی، نام آن هم ذخیره کردیم که redundancy است. حال از آنجا که یکی بازی کرده است، فیلد played بازی را به true آپدیت میکنیم:



حال یک score جدید برای player برای همین بازی اضافه می کنیم. از آنجا که فیلد scores یک آرایه است از \$push استفاده می کنیم:



می توانستیم به جای \$push از \$addToSet استفاده کنیم که در این صورت، هنگام اضافه کردن به آرایه، تکراری بودن المان را نیز بررسی می کند و اجازه پوش کردن عضو تکراری را نمی دهد.

### در نهایت، player یک داکیومنت به شکل زیر خواهد داشت:

```
_id: ObjectId('6553745f4d6bc9f3513afb03')
name: "PUZZLEGAMESMASTER"
gender: "male"

* scores: Array (2)

* 0: Object
    game_id: ObjectId('65536f5d4d6bc9f3513afb02')
    game_name: "Invaders 2013"
    score: 10500
    score_date: 2013-04-01T19:30:00.000+00:00

* 1: Object
    game_id: ObjectId('65536f5d4d6bc9f3513afb02')
    game_name: "Invaders 2013"
    score: 30250
    score_date: 2013-04-02T19:30:00.000+00:00
```