Optymalizacja hurtowni

Proces zakupu i wykorzystania karnetów przez klientów Krzysztof Nasuta 193328, Filip Dawidowski 193433

1. Wstęp

Celem raportu jest pokazanie wpływu różnych fizyczny modeli kostki oraz sposobu agregacji na wydajność.

2. Założenia wstępne

2.1. Wielkość hurtowni danych

- Rozmiar bazy danych: 136MB (+264MB log)
- Ilość wierszy w tabeli faktu zjazdu: 1 599 884

2.2. Środowisko testowe

Maszyna wirtualna QEMU z systemem Windows 11, 16GB RAM, 8 vCPU (4 rdzenie, 8 wątków), procesor AMD Ryzen 5 3600, dysk SSD.

3. Testowanie

Sprawdzanie czasu wykonania zapytań i czasu procesowania kostki dla różnych modeli fizycznych kostki, z oraz bez agregacji.

3.1. Opis zapytań

```
3.1.1. Agregacja dat:
SELECT
    {
      [Ride Date].[DateHierarchy].[Year]
    } ON ROWS,
         [Measures].[AverageRideCountPerCard], [Measures].[Ride Count]
    } ON COLUMNS
FR<sub>0</sub>M
    [Ski Center Data Warehouse]
3.1.2. Wymiar:
SELECT
      [Pass].[Price].[Price].MEMBERS
  } ON ROWS,
    {
         [Measures].[AverageRideCountPerCard], [Measures].[Ride Count]
    } ON COLUMNS
FR<sub>0</sub>M
    [Ski Center Data Warehouse]
```

3.1.3. Ogólne:

3.2. Wyniki

Czas podany w milisekundach, średnia z 10 pomiarów

	MOLAP		HOLAP		ROLAP	
	Agregacja	Bez agr.	Agregacja	Bez agr.	Agregacja	Bez agr.
Czas zapytania (3		192.67		362.4		350.6
zapytania)		198.33		169.33		159.75
		31		100.75		89.33
Czas procesowania		6534,25		2303.25		2346.67
Łączny rozmiar		39,23 MB		14,77 MB		14,77 MB

4. Wnioski