**TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN**!Unexpected End of Formula

Tóm tắt nội dung công việc

Nhóm đã tìm hiểu về topic 3a (Graph store) và 3b (Neo4j): Giới thiệu tổng quan về việc lưu trữ dữ liệu bằng đồ thị, các loại Graph store và đi cụ thể vào một loại Graph store là Neo4j.

PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG HỆ THỐNG THÔNG TIN HIỆN ĐẠI

BÁO CÁO TÌM HIỂU ĐỀ TÀI 3

**KHOA C**  **ÔNGNGHỆ THÔNG TIN**

Nhóm trưởng nhóm 4: Trương Thanh Sỉ

Email: truongthanhsi94@gmail.com /SDT: 01644 530 156

**THÔNG TIN NHÓM SINH VIÊN THỰC HIỆN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tên nhóm: Nhóm 04** | | **Số lượng thành viên: 05** | |
| Hình ảnh nhóm: | | | |
| **MSSV** | **Họ tên** | **Email** | **Điện thoại** |
| 1212205 | Nguyễn Phượng Lĩnh | nplinh234@gmail.com | 01689357608 |
| 1212209 | Nguyễn Đức Hoàng Long | ndhlong1994@gmail.com | 01688653287 |
| 1212245 | Hoàng Trung Nam | [htnamitus@gmail.com](mailto:htnamitus@gmail.com) | 0967609956 |
| 1212273 | Lê Nguyễn Nhạc | [nguyennhac94@gmail.com](mailto:Nguyennhac94@gmail.com) | 01663277533 |
| 1212327 | Trương Thanh Sỉ | truongthanhsi94@gmail.com | 01644530156 |

**BẢNG PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **MSSV - Họ tên** | **Nội dung công việc** |
| 1 | 1212205 – Nguyễn Phượng Lĩnh | Tìm hiểu mục mở đầu, 7.1 và 7.5 topic 3b |
| Làm slide thuyết trình |
| Tổng hợp báo cáo |
| 2 | 1212206 – Nguyễn Đức Hoàng Long | Tìm hiểu mục 7.1, 7.2 topic 3b |
| Làm slide thuyết trình |
| Chỉnh sửa báo cáo |
| 3 | 1212245 – Hoàng Trung Nam | Tìm hiểu mục 7.3 topic 3b |
| Làm slide thuyết trình |
|  |
| 4 | 1212273 – Lê Nguyễn Nhạc | Tìm hiểu mục 7.4 topic 3b |
| Làm slide thuyết trình |
|  |
| 5 | 1212327 – Trương Thanh Sỉ | Tìm hiểu topic 3a |
| Làm slide thuyết trình |
|  |

Mục lục

[**I.** **Cơ sở dữ liệu đồ thị (GRAPH STORE)** 5](#_Toc437632678)

[1. Tổng quan 5](#_Toc437632679)

[1.1. Khái niệm 5](#_Toc437632680)

[1.2. Đặc điểm 6](#_Toc437632681)

[2. Liên kết ngoài với chuẩn RDF (Resource Description Format- RDF) 6](#_Toc437632682)

[3. Tình hống sử dụng (Use case for garph store) 7](#_Toc437632683)

[3.1. Phân tích liên kết (Link analysis) 7](#_Toc437632684)

[3.2. Sử dụng luật và các suy luận trong đồ thị (Graph, rule, and inference) 7](#_Toc437632685)

[3.3. Xử lý các bộ dữ liệu mở (Using graph to process public dataset) 9](#_Toc437632686)

[**II.** **NEO4J** 10](#_Toc437632687)

[1. Tổng quan 10](#_Toc437632688)

[1.1. Khái niệm 10](#_Toc437632689)

[1.2. Tính năng nổi bật 11](#_Toc437632690)

[1.3. Sơ đồ tổng quan 12](#_Toc437632691)

[2. Neo4j là bảng thân thiện 12](#_Toc437632692)

[3. Graph, Groovy, Cypher và CRUD 14](#_Toc437632693)

[3.1. Neo4j’s Web Interface 14](#_Toc437632694)

[3.2. Ngôn ngữ CYPHER và truy vấn đồ thị 18](#_Toc437632695)

[3.3. Ngôn ngữ Gremlin và truy vấn trên đồ thị 21](#_Toc437632696)

[3.4. Truy vấn tốc độ cao trong Gremlin thông qua traversal 27](#_Toc437632697)

[3.5. Ứng dụng Neo4J trong mạng xã hội 29](#_Toc437632698)

[4. Tìm hiểu về Rest, chỉ mục, thuật toán 30](#_Toc437632699)

[4.1. Rest 30](#_Toc437632700)

[4.2. Chỉ mục 31](#_Toc437632701)

[4.3. Thuật toán thông dụng 34](#_Toc437632702)

[5. Distributed High Availibality 39](#_Toc437632703)

[5.1. Transaction (giao tác) 39](#_Toc437632704)

[5.2. High Availability 40](#_Toc437632705)

[5.3. HA Cluster 40](#_Toc437632706)

[5.4. Building the cluster (xây dựng cluster) 42](#_Toc437632707)

[5.5. Writing in Neo4j (viết trong Neo4j) 42](#_Toc437632708)

[5.6. Master election (chọn master) 44](#_Toc437632709)

[5.7. Backups (hỗ trợ) 44](#_Toc437632710)

[6. Tổng kết 45](#_Toc437632711)

[6.1. Thế mạnh của Neo4j 45](#_Toc437632712)

[6.2. Điểm yếu của Neo4j 45](#_Toc437632713)

[6.3. Neo4j CAP 46](#_Toc437632714)

[6.4. Chia sẻ suy nghĩ 46](#_Toc437632715)

[**III.** **Tài liệu tham khảo** 46](#_Toc437632716)

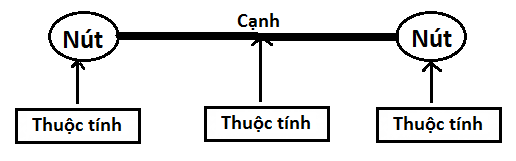
**BÁO CÁO KẾT QUẢ TÌM HIỂU**

# **Cơ sở dữ liệu đồ thị (GRAPH STORE)**

## Tổng quan

### Khái niệm

* Cơ sở dữ liệu dạng đồ thị là một cơ sở dữ liệu sử dụng cấu trúc đồ thị với các nút, các cạnh, và các thuộc tính để mô tả và lưu trữ những dữ liệu có mối quan hệ chặt chẽ với nhau. Mô hình cơ sở dữ liệu dạng đồ thị đơn giản ở Hình 1. Trong đó:
* Các nút (node) đại diện cho các đối tượng trong thế giới thực là các danh từ. Ví dụ tên của người, các tổ chức, các trang web, hoặc thậm chí là các tế bào sinh học trong cơ thể.
* Các cạnh (edge) là các đường kết nối giữa các nút và là đại diện cho mối quan hệ (Relationship) giữa các đối tượng.
* Thuộc tính (property) là các định danh của các nút và các cạnh, giúp làm tăng tính ngữ nghĩa cho các cạnh, các nút.

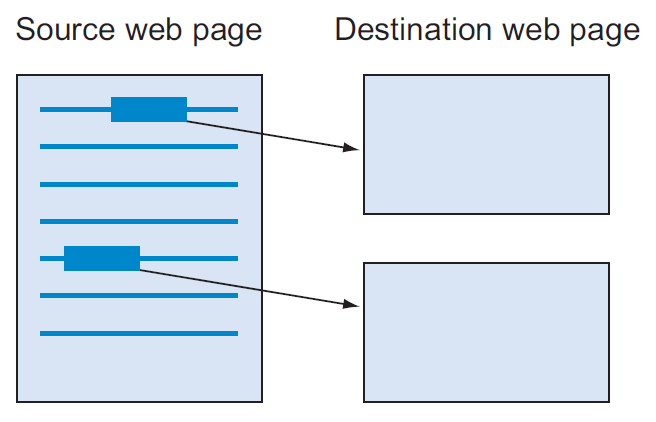


Hình 1: Cấu trúc của cơ sở dữ liệu dạng đồ thị

### Đặc điểm

* Cơ sở dữ liệu dạng đồ thị thường được sử dụng khi cần lưu các dữ liệu phức tạp mà lại liên quan mật thiết với nhau.
* Nhờ cấu trúc đồ thị mà khi xác định được 1 nút, thì có thể nhanh chóng tìm ra các nút lân cận của nút đó mà chỉ cần thực hiện câu truy vấn vô cùng đơn giản. Nhờ vậy mà tốc độ tính toán khá là nhanh.
* Có 1 hạn chế của cơ sở dữ liệu dạng đồ thị này là nó khó phân tán cơ sở dữ liệu dạng đồ thị thành nhiều mảnh. Có rất nhiều nghiên cứu trong lĩnh vực này nhưng chưa có bất kì giải pháp nào tin cậy được đưa ra.
* Cơ sở dữ liệu dạng đồ thị thường giải quyết các vấn đề về mạng. Ví dụ như mạng xã hội, …
* Khi truy vấn đến cơ sở dữ liệu dạng đồ thị, kết quả trả ra là 1 đồ thị con gồm các nút, các cạnh, các thuộc tính mà có liên quan đến nội dung truy vấn.

## Liên kết ngoài với chuẩn RDF (Resource Description Format- RDF)



Hình 2: Ví dụ minh họa cơ sở dữ liệu dạng đồ thị mô hình việc lien kết giữa các trang web với nhau

* Trong nhiều trang web hiện nay, thông thường tại 1 trang web thì sẽ có một số đường dẫn dẫn sang trang web khác như Hình 2 ở trên. Và để mô hình lại sự liên kết giữa các trang web đó, thì sẽ sử dụng cơ sở dữ liệu dạng đồ thị. Tuy nhiên, việc mô hình lại sự liên kết giữa các trang web cũng cần tuân thủ 1 số quy định, những quy định này được gói gọn trong 1 chuẩn gọi là Resource Description Format (RDF).
* Với chuẩn RDF, mỗi URL là định danh cho mỗi nút trong đồ thị, sự liên kết giữa các URL là các cạnh nối các nút lại với nhau.
* Các URL liên kết với nhau khá phức tạp, thậm chí 1 số URL còn liên kết với những URL khác ngoài hệ thống.

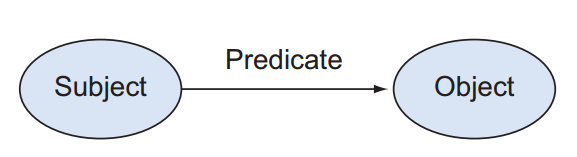
## Tình hống sử dụng (Use case for garph store)

### Phân tích liên kết (Link analysis)

* Dựa vào cơ sở dữ liệu dạng đồ thị, chúng ta có thể tìm đến các nút lân cận một nút cho trước một cách nhanh nhất, và có thể xác định các mối quan hệ khác của các nút lân cận đó nhờ vào sự liên kết giữa các nút với nhau.
* Chức năng này của cơ sở dữ liệu dạng đồ thị thường được thấy trong các mạng xã hội với nhau.
* Ngoài ra, nó còn hữu ích trong việc xử lý ngôn ngữ tự nhiên. Ví dụ, với mỗi một câu được nói, thì sẽ có thể có rất nhiều ngữ nghĩa, thậm chí chứa các từ đồng âm và nó phụ thuộc rất nhiều vào các ngữ cảnh, tình huống sử dụng khác nhau. Và để hiểu được, xử lý được, ta cần phải có 1 mô hình thể hiện các ngữ cảnh khác nhau với các ý nghĩa khác nhau của mỗi từ trong 1 câu ấy.
* Bên cạnh đó, cơ sở dữ liệu dạng đồ thị còn được sử dụng để liên kết các dữ liệu lại với nhau và tìm kiếm các mô hình dữ liệu trong các tài liệu lớn. Các thực thể trong các tài liệu ấy là các nút. Việc xác định các thực thể ấy là rất quan trọng. Và sau khi xác định các thực thể ấy, thì dùng cơ sở dữ liệu dạng đồ thị để xây dựng mô hình cho các thực thể ấy, cũng như sử dụng các thực thể đấy để thực hiện tìm kiếm nâng cao.

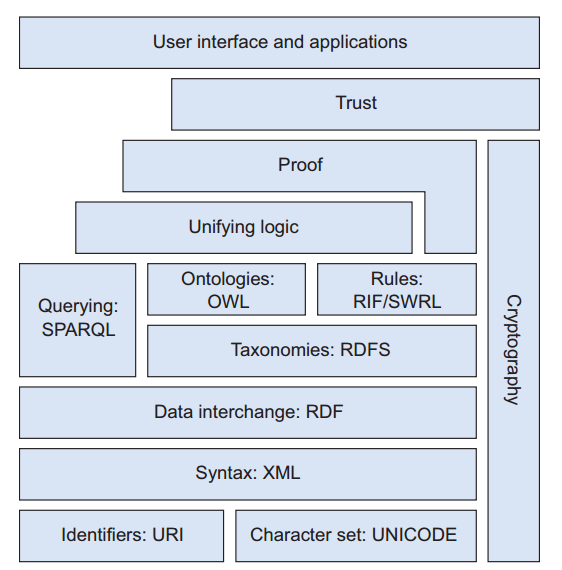
### Sử dụng luật và các suy luận trong đồ thị (Graph, rule, and inference)

* Một cơ sở dữ liệu dạng đồ thị thường sử dụng 1 số thuật ngữ. Các thuật ngữ này thường xuất phát từ các hệ thống logic và ngôn ngữ sử dụng. Những thuật ngữ này được sử dụng để xác định các luật trừu tượng, liên quan đến sự hiểu biết về các đối tượng trong hệ thống, và được thể hiện ở việc mô tả các nút trong đồ thị theo chuẩn RDF. Với các bối cảnh, tình huống, địa điểm sử dụng khác nhau thì thuật ngữ sử dụng cũng khác nhau. Ví dụ 1 số thuật ngữ như: Source, link, destination hoặc Subject, predicate, object như Hình 3 ở dưới.



Hình 3: Minh hoạ sử dụng thuật ngữ cơ sở dữ liệu dạng đồ thị

* RDF là 1 cấu trúc với các mục đích chung, có thể được sử dụg để lưu nhiều hình thức logic. RDF thường được sử dụng để lưu trữ các logic và luật. Và khi đã thiết lập các luật cũng như logic, ta có thể suy luận ra những điều khác trong hệ thống.
* RDF cũng là 1 phần trong kiến trúc mạng ngữ nghĩa (Semantic Web Stack).
* Mạng ngữ nghĩa là một phương pháp cho phép định nghĩa và liên kết dữ liệu một cách có ngữ nghĩa hơn nhằm giúp máy tính và người dùng cộng tác với nhau tốt hơn. Ngoài ra, mạng ngữ nghĩa còn cung cấp một môi trường chia sẻ và tự động xử lý dữ liệu trên máy tính
* Kiến trúc mạng ngữ nghĩa là một tập hợp (stack) các ngôn ngữ, và được mô hình lại ở Hình 4. Tất cả các lớp của mạng ngữ nghĩa được sử dụng để đảm bảo độ an toàn và giá trị thông tin trở nên tốt nhất.

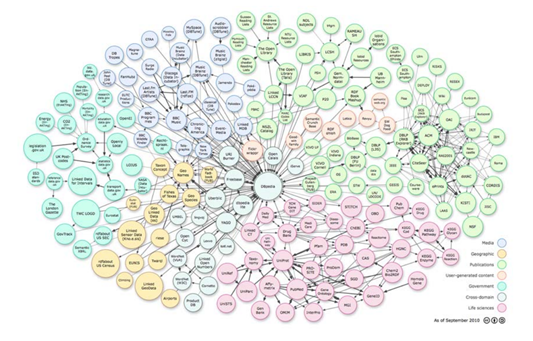


Hình 4: Kiến trúc mạng ngữ nghĩa

* Kiến trúc mạng ngữ nghĩa bao gồm các chuẩn cơ bản như URI, XML, RDF. Ngoài ra còn có các chuẩn truy vấn (SPARQL), chuẩn luật (RIF/ SWRL) và còn có user interface and application, và các chuẩn khác.
* Một số chuẩn thì đã được mã hoá, được sử dụng an toàn trong quá trình trao đổi dữ liệu trên internet. Tuy nhiên, còn 1 số chuẩn thì chưa được mã hoá như Logic, Proof, Trust. Và đây cũng là nơi tập trung nhiều nghiên cứu.

### Xử lý các bộ dữ liệu mở (Using graph to process public dataset)

* Như đề cập ở trên, thì các trang web hiện nay thường có các liên kết để dẫn đến các trang web khác khi cần thiết. Và không dừng lại ở đó, đôi khi ta cũng cần truy vấn dữ liệu ở các hệ thống của người khác. Và ta cần 1 kỹ thuật để làm việc này. Đó là kỹ thuật liên kết dữ liệu mở (Linked Open Data – LOD). Kỹ thuật này tập hợp các tài nguyên liên quan để sử dụng thuật toán tự động sinh liên kết, cho phép sáp nhập các bộ dữ liệu khác nhau để tạo ra 1 bộ dữ liệu mới phù hợp với yêu cầu của ta hơn.
* LOD thường được sử dụng trong việc phân tích các dữ liệu trong quá khứ và hiện tại để dự đoán dữ liệu trong tương lại. Từ đó đưa ra các chiến lược, chính sách kinh doanh mới cho phù hợp với tình hình kinh tế hơn.
* LOD còn là 1 tập dữ liệu lớn bao gồm tập dữ liệu nhiều lĩnh vực như kiến thức phổ thông, khoa học đời sống, phương tiện truyền thông, …và 1 số lĩnh vực khác.



Hình 5: Sơ đồ liên kết dữ liệu mở trên nền tảng đám mây (LOD cloud diagram)

* Liên kết dữ liệu mở trên nền tảng điện toán đám mây (LOD cloud) là tất cả các dữ liệu có cấu trúc trong các tập dữ liệu mở, được biểu diễn lại và sau đó xuất bản với các nguyên tắc liên kết dữ liệu. Để cho dễ hiểu, LOD cloud được mô hình hoá lại thành một sơ đồ, được biểu diễn ở Hình 5 phía trên.

# **NEO4J**

## Tổng quan

### Khái niệm

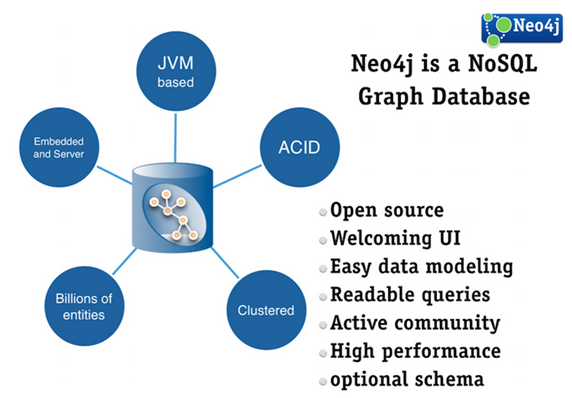
Neo4j là một cơ sở dữ liệu NoSql dạng đồ thị mã nguồn mở xây dựng bằng Java và Scala do tập đoàn Neo technology tài trợ. Được phát triển từ năm 2003 và sử dụng công khai năm 2007. Neo4j được sử dụng bởi hàng trăm ngàn công ty và tổ chức trong rộng khắp tất cả nghành công nghiệp. Được sử dụng trong quản lý mạng (network management), phân tích phần mềm (software analytics), nghiên cứu khoa học, định tuyến, tổ chức và quản lý dự án, tư vấn, mạng xã hội (social networks).

### Tính năng nổi bật

Một số tính năng đặc biệt làm Neo4j trở nên rất phổ biển trong người dùng (user), nhà phát triển (developer) và các DBA (Database Administrator):

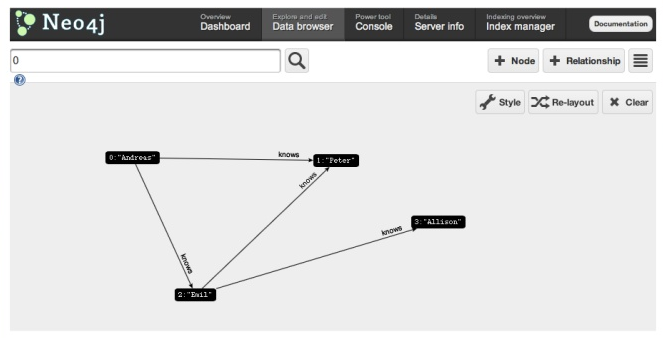
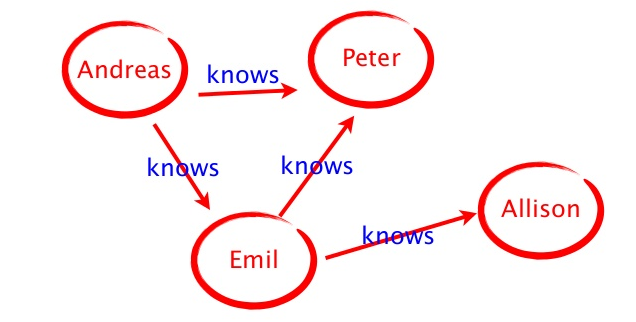
* Cụ thể hóa các mối quan hệ tại thời điểm tạo, kết quả là không có cho truy vấn thời gian phức tạp.
* Bỏ qua các hằng số thời gian (constant time traversal) cho các quan hệ kể cả về chiều sâu và chiều rộng do cách biểu diễn các nút và quan hệ có khả năng.
* Tất cả quan hệ trong Neo4j đều quan trọng và nhanh chóng, khiến nó có thể trở thành thực tế và sử dụng các mối quan hệ mới sau này trên “shortcut” và tăng tốc độ dữ liệu tên miền khi có nhu cầu phát sinh.
* Lưu trữ nhỏ gọn và bộ nhớ đệm cho các đồ thị, vì vậy có khả năng mở rộng lưu trữ hàng tỉ nút trong một cơ sở dữ liệu trên một hệ thống phần cứng vừa phải.
* Viết trên các JVM (java virtual machine).

### Sơ đồ tổng quan



Hình 6: Sơ đồ tổng quan

## Neo4j là bảng thân thiện



Hình 7: Minh họa cách thể hiện dữ liệu trong Neo4j

* Neo4j được biết đến với “Whiteboard friendly” nghĩa là bạn có thể vẽ các đường và điểm như hình trên, bạn có thể lưu trữ trên Neo4j.
* Tập trung nghiên cứu mối quan hệ giữa các giá trị hơn những điểm giống nhau giữa các thiết lập của giá trị (tập trung vào các cạnh).
* Giúp việc lưu trữ dữ liệu tự nhiên và dễ hiểu hơn.

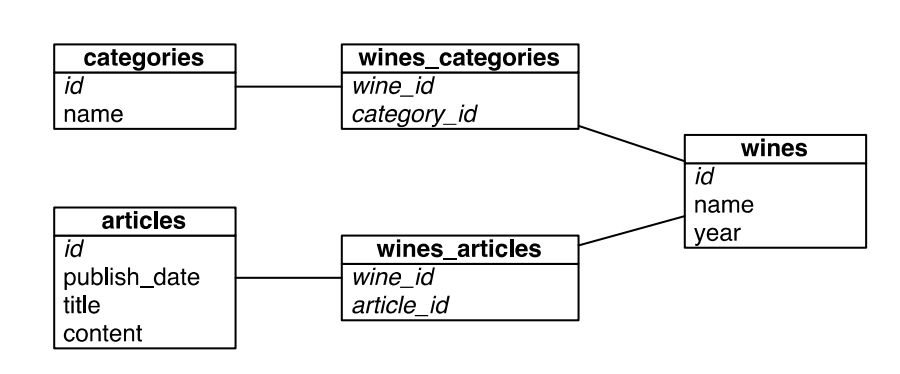
Ví dụ: Bạn phải tạo ra được lời đề nghị kỹ thuật rượu với nhiều thành phần khác nhau như: Regions, wineries, vintages và designations.

Một số từ đề cập bên trên về rượu:

* Regions: Vùng miền sản xuất.
* Vineries: Nhà máy sản xuất rượu.
* Vintages: Nơi sản xuất nho.
* Designations: Tên của rượu.
* Riesling: một loại rượu nho nước Đức.
* Wine expert: chuyên gia thẩm định rượu.

Vấn đề: Bạn cần lưu trữ các công thức này từ các tác giả sau khi nhận được sự miêu tả của họ về cách nấu rượu và muốn người sử dụng tìm được loại rượu yêu thích.

Một số cách lưu trữ thông tin:



Hình 8: Theo lược đồ quan hệ

Các bảng được tạo ra và liên kết với nhau qua nhiều mối quan hệ. Nhìn vào sơ đồ bên dưới không hoàn toàn đáp ứng được mong muốn của bạn. Không thấy được rõ sự liên quan giữa các giá trị, rượu này được sản xuất ở vùng nào, miền nào, loại nho nào.



Hình 9: Theo Neo4j

Nhìn vào đồ thị bên trên, ta thấy Neo4J hỗ trợ đầy đủ giá trị và cấu trúc chỉ những thông tin cần thiết để lưu trữ các thông tin trên. Dễ dàng thấy được các thông tin và cấu trúc các quan hệ cần thiết: năm sản xuất 2007, rượu với tên là prancing wolf, loại rượu riesling, thông tin dựa trên wine expert.

## Graph, Groovy, Cypher và CRUD

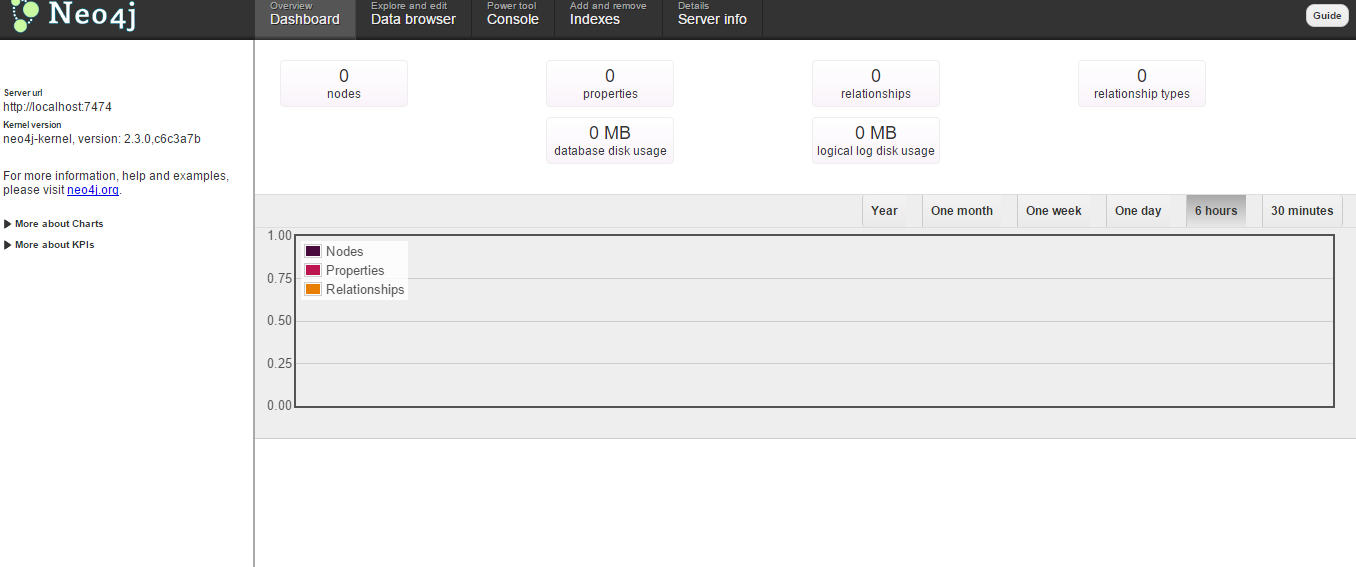
### Neo4j’s Web Interface

#### Khái niệm

Web interface của Neo4J giúp biểu diễn diễn dữ liệu dưới dạng đồ thị và làm thế nào đi đến, truy vấn đỉnh, cạnh xung quanh đồ thị.

#### Các thao tác cơ bản

* Web giao diện



Hình 10: Giao diện

Phần giao diện Dashboard sẽ cho xem tổng quan về số đỉnh, số mối quan hệ (cạnh), số thuộc tính, loại mối quan hệ và 1 vài thông tin của đồ thị.

Các đỉnh hay còn gọi là node hoặc vertex.

Các mối quan hệ hay còn gọi là relationship hoặc edges.

Mỗi cạnh và mối quan hệ đều bao gồm thuộc tính (property) và giá trị (value).

* Tạo đỉnh (node)



Hình 11: Tạo đỉnh

Thêm một đỉnh với thuộc tính là name và giá trị là Prancing Wolf Ice Wine.

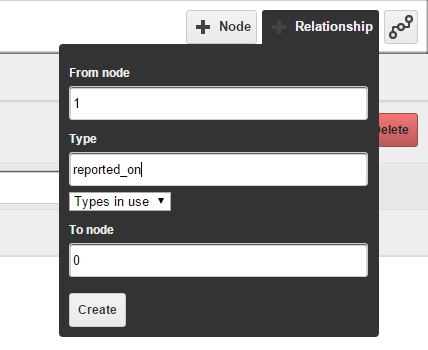


Hình 12: Minh họa tạo đỉnh

Tương tự ta cũng thêm đỉnh với thuộc tính là name và giá trị là Wine Expert Monthly.

Chú ý khi thêm thì chỉ số các node sẽ tự tăng (0, 1, 2, 3, …n).

* Tạo mối quan hệ (relationship)

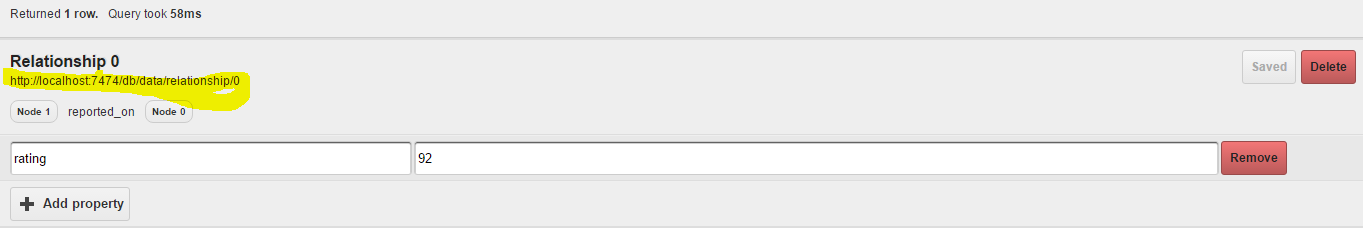


Hình 13: Minh họa tạo mối quan hệ

* Xem mối quan hệ đã tạo

Ta truy cập đường link: <http://localhost:7474/db/data/relationship/0>

Cũng như đỉnh thì mối quan hệ cũng có thuộc tính với giá trị. Ta thêm thuộc tính [rating:92] để đánh giá điểm rượu nhận được.



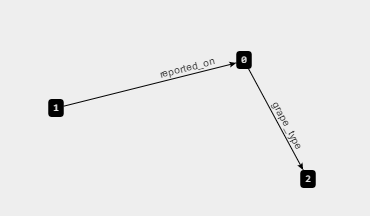
Hình 14: Minh họa xem và sửa mối quan hệ

* Xem lại đồ thị



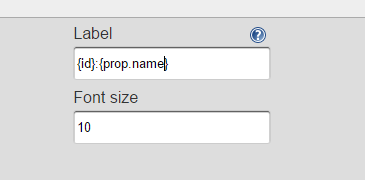
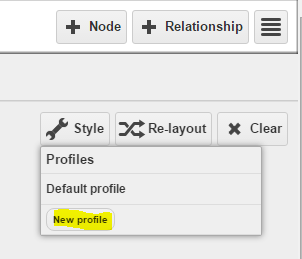
Hình 15: Xem đồ thị

Nhận được kết quả:



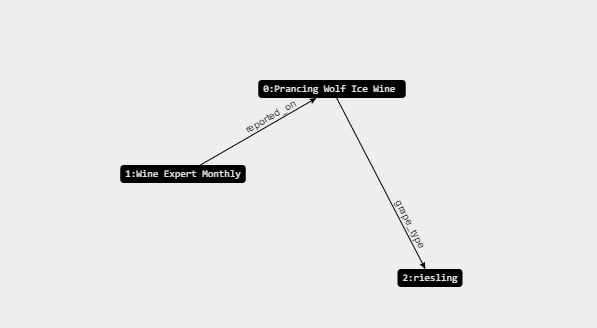
Hình 16: Đò thị nhận được

Nhìn vào đồ thị ta sẽ thấy được tên các mối quan hệ nhưng khó để biết đỉnh 0, 1, 2 là gì. Để trực quan ta sẽ điều chỉnh nhãn cho các đỉnh vào chọn new profile.



Hình 17: Minh họa chỉnh sửa đồ thị

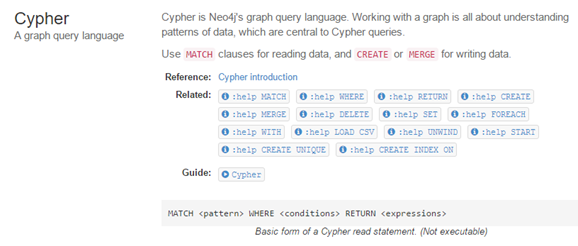
Kết quả sau hiệu chỉnh:



Hình 18: Đồ thị sau chỉnh sửa

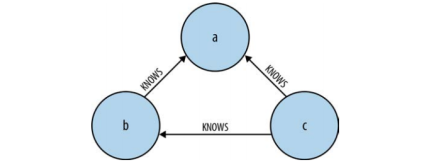
### Ngôn ngữ CYPHER và truy vấn đồ thị

#### Khái niệm



Hình 19: Minh họa về Cypher

Cypher là ngôn ngữ truy vấn cho Graph Database, có đặc điểm dễ đọc và dễ hiểu đối với các nhà phát triển, các chuyên gia cơ sở dữ liệu, … Cypher cho phép người dùng tìm kiếm thông tin trên cơ sở dữ liệu theo một mô hình cụ thể nào đó. Cypher được xem là ngôn ngữ truy vấn đồ thị dễ tìm hiểu nhất và là một cơ sở dữ liệu tuyệt vời để học về đồ thị. Khi đã hiểu rõ về cypher, chúng ta có thể dễ dàng học sang các ngôn ngữ truy vấn đồ thị khác.



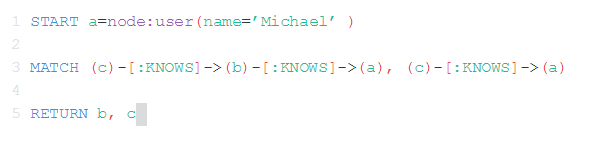
Hình 20: Minh họa về Cypher

Đồ thị trên mô tả mối quan hệ bạn bè chung của ba người bạn. Ngôn ngữ Cypher sử dụng các mã ASCII để biểu diễn các mối quan hệ này như sau:



Mẫu trên trong ngôn ngữ Cypher mô tả một con đường kết nối từ c đến b, b đến a và từ c đến a. Nhìn chung, ngôn ngữ Cypher thể hiện rất tự nhiên từ cách chúng ta vẽ đồ thị trên “Whiteboard”.

Cũng như hầu hết các ngôn ngữ khác Cypher cũng có các câu lệnh riêng. Câu truy vấn đơn giản nhất bao gồm một lệnh START theo sau bởi MATCH và RETURN. Sau đây là một ví dụ đơn giản cho câu truy vấn đơn giản sử dụng 3 mệnh đề trên để tìm bạn chung của người dùng có tên Michael:



#### Các thao tác

* **Lệnh START:**

Lệnh START mô tả một hoặc nhiều điểm bắt đầu có thể là các nút hoặc các mối quan hệ trong đồ thị. Những điểm bắt đầu sẽ được chọn thông qua tìm kiếm chỉ mục hoặc tìm kiếm trực tiếp dựa vào các nút và các mối quan hệ. Như ví dụ phía trên, điểm bắt đầu sẽ là điểm mà có thuộc tính name và có giá trị là Michael. Giá trị trả về từ việc tìm kiếm điểm này là nút a (định danh a là do người dùng tự đặt). Định danh này được sử dụng trong suốt phần còn lại của câu truy vấn.

* **Lệnh MATCH:**

Đây là phần đặc tả bằng ví dụ từng phần. Ta sử dụng các kí tự ASCII để đại diện cho các nút và các mối quan hệ, “vẽ” ra các dữ liệu mà chúng ta quan tâm. Chúng ta sử dụng dấu đóng ngoặc và mở ngoặc để vẽ các nút (*Ví dụ*: *(a), (b), (c), …*), sử dụng cặp dấu gạch ngang kết hợp với dấu lớn hơn hoặc nhỏ hơn để vẽ ra các mối quan hệ (*–>, <–*). Các dấu lớn hơn (*>*) và nhỏ hơn (*<*) thể hiện hướng của quan hệ. Giữa cặp dấu gạch ngang có cặp đóng mở ngoặc vuông, nội dung trong cặp đóng mở ngoặc vuông được bắt đầu bằng dấu hai chấm và sau đó là tên của mối quan hệ *(Ví dụ: -[:KNOWS]->*).

Câu ví dụ trên miêu tả một đường dẫn gồm ba nút *(c)-[:KNOWS]->(b)-[:KNOWS]-*  
*>(a), (c)-[:KNOWS]->(a)*, một trong số đó đã được nối với định danh a, những nút còn lại nối với b. Các nút này được được kết nối bởi các mối quan hệ *KNOWS*. Mô hình này về lý thuyết có thể được sử dụng nhiều lần trong dữ liệu đồ thị nên chúng ta nên ghim một phần chúng lại trong đồ thị.

Như vậy, chúng ta đã thực hiện xong việc tìm kiếm một nút thực sự trên đồ thị với mệnh đề *START* nút đại diện cho Michiael. Chúng ta gắn nút này vào định danh a, rồi đưa a sang mệnh đề *MATCH*. Từ đó ta đã ghim mô hình này đến một điểm trong đồ thị. Cypher khớp các phần còn lại của mô hình vào đồ thị vào xung quanh các điểm ghim. Từ đó thì nó tìm thấy các nút khác để gắn với các định danh phù hợp. Và như vậy, định danh a đại điện cho Michael, còn các định danh b, c sẽ theo định danh a mà gắn vào các nút xung quanh khớp với điều kiện trong mệnh đề MATCH.

* **Lệnh RETURN:**

Mệnh đề này quy định việc các nút, các mối quan hệ và các thuộc tính trong dữ liệu được nối nên được trả về như thế nào cho client. Trong ví dụ trên thì chúng ta mong muốn việc trả về là các nút kết nối với định danh b và c.

* **Một số lệnh khác của CYPHER:**
* *WHERE*: cung cấp các tiêu chí để lọc các mẫu kết quả phù hợp.
* *CREATE* và *CREAT UNIQUE*: tạo nút và các mối quan hệ.
* *DELETE*: xóa nút, mối quan hệ và thuộc tính
* *SET*: thiết lập các giá trị thuộc tính
* *FOREACH*: biểu diễn một hành động cập nhật đối với mỗi phần tử trong một danh sách
* *UNION*: hợp các kết quả từ 1 hoặc nhiều truy vấn
* *WITH*: tạo chuỗi các phần truy vấn và chuyển tiếp các kết quả từ một tới kết quả tiếp theo

Cũng giống các ngôn ngữ truy vấn khác, Cypher còn nhiều mệnh đề khác như *SKIP*, *USING*, *MERGE*, *REMOVE.*

### Ngôn ngữ Gremlin và truy vấn trên đồ thị

#### Thêm, xóa, cập nhật và truy vấn đỉnh và cạnh trên đồ thị qua Gremlin

* Có rất nhiều ngôn ngữ hỗ trợ truy vấn trên Neo4j như: Java, REST, Gremlin Cypher, Ruby và nhiều ngôn ngữ khác. Phần này sẽ giới thiệu và hướng dẫn sử dụng ngôn ngữ Gremlin truy vấn trên Neo4J. Chúng ta có thể sử dụng các thư viện Groovy và Java trong Gremlin. Gremlin được viết dựa trên ngôn ngữ lập trình Groovy vì vậy không cần biết về Groovy để sử dụng Gremlin, nó cũng tương tự như SQL.
* Đồ thị ví dụ cho các thao tác cơ bản với Gremlin trong đồ thị:



Hình 21: Minh họa thao tác với Gremlin

* Quy ước trong Gremlin:
* G đại diện cho đối tượng trong đồ thị.
* Gremlin gọi nút là đỉnh (Vertex).
* Gremlin gọi quan hệ là cạnh (Edge).
* **Truy xuất đỉnh và cạnh trong đồ thị:**
* Dùng thuộc tính v để truy xuất đỉnh trong đồ thị. Cú pháp:

Gremlin > g.V

==>v[0]

==>v[1]

==>v[2]

🡪 Kết quả sẽ lấy ra được 3 đỉnh với số thứ tự nút lần lược là 1, 2, 3.

* Dùng thuộc tính e để truy xuất cạnh trong đồ thị. Cú pháp:

Gremlin > g.E

==> e[0][1-reported\_on->0]

==> e[1][0-grape\_type->2]

🡪 Kết quả sẽ lấy được cạnh từ đỉnh 1 đến 0 với quan hệ reported\_on và cạnh từ đỉnh 0 đến 2 với quan hệ grape\_type.

* Truy xuất đỉnh dựa vào thuộc tính của đỉnh chúng ta sẽ dùng phương thức map. Cú pháp:

Gremlin> g.v(0).map()

==> name=Prancing Wolf Ice Wine 2007

🡪 Kết quả sẽ lấy ra đỉnh cần tìm với thuộc tính tên là “Prancing Wolf Ice Wine 2007”.

* Muốn lấy các cạnh đầu ra từ một đỉnh đã biết trước trong đồ thị chúng ta dùng phương thức outE. Cú pháp:

Gremlin> g.V.filter {it.name==’Wine Expert Monthly’}. outE()

==> e [0][1-reported\_on->0]

🡪 Kết quả sẽ lấy ra được cạnh từ đỉnh 1 tới đỉnh 0 với đỉnh 1 là đỉnh biết trước với thuộc tính name là “Wine Expert Monthly”.

* Trả về giá trị của đỉnh đầu vào của một cạnh trong đồ thị từ một đỉnh đầu vào chúng ta dùng phương thức inV. Cú pháp:

Gremlin>g.v.filter {it.name==’Wine Expert Monthly’}.outE.inV.name

==> Prancing Wolf Ice Wine 2007

🡪 Kết quả từ đỉnh cạnh ban đầu với đầu ra là đỉnh có thuộc tính name là “Wine Expert Monthly”, dùng phương thức inV sẽ trả về giá trị của thuộc tính name đỉnh đầu vào “Prancing Wolf Ice Wine 2007”.

* **Thêm đỉnh và cạnh trong đồ thị:**
* Để thêm một đỉnh vào đồ thị chúng ta dùng phương thức addVertex. Cú pháp:

Gremlin> pwolf = g.addVertex([name:’Prancing Wolf Winery’])

==> v[3]

* Để thêm một cạnh vào đồ thị chúng ta dùng phương thức addEdge. Cú pháp:

Gremlin> g.addEdge(pwolf, g.v(0), ‘produced’)

==> e[2][3-produced->0]

* **Cập nhật đỉnh và cạnh trong đồ thị:**

Để cập nhật đỉnh hoặc cạnh, đầu tiên phải xác định đỉnh hoặc cạnh cần cập nhật giá trị. Sau đó dùng phương thức “next” và gán giá trị cho thuộc tính cần cập nhật. Cú pháp:

Gremlin> e=g.V.filter {it.name==’Alice’}.outE(‘likes’).next()

Gremlin> e.weight = 95

Gremlin> e.save

🡪 Kết quả ta sẽ thêm được mức độ yêu thích cảu Alice với loại rượu “Prancing Wolf Winery” là 95.

* **Loại bỏ thuộc tính và xóa đỉnh, cạnh của đồ thị:**
* Để loại bỏ thuộc tính của cạnh ta dùng cú pháp:

Gremlin>e.removeProperty(‘weight’)

Gremlin>e.save

* Để xóa cạnh hoặc đỉnh ta dùng cú pháp:

Gremlin> g.V.each{g.removeVertex(it)}

Gremlin> g.E.each{g.removeEdge(it)}

* **Lưu ý:** Khi bạn có ứng dụng đang chạy với đồ thị dư liệu mà bạn muốn thao tác thì nên dừng hoạt động dữ liệu của ứng để tránh hư hại dữ liệu, thông thường sẽ có cảnh báo ở lần làm việc tiếp theo trên đồ thị. Câu lệnh để ngắt kết nối tới đồ thị: Gremlin>g.shutdown().

#### Hoạt động của Gremlin

* Gremlin hoạt động theo dạng ống dẫn với đầu vào và đầu ra là các tập phần tử như đỉnh, cạnh, thuộc tính và giá trị của chúng. Ví dụ có một đỉnh và từ đỉnh đó có các cạnh đi ra đến các đỉnh khác. Nhiều đỉnh và cạnh với đầu vào đầu ra sẽ tạo thành tập các ống dẫn và với việc hoạt động như ống dẫn gremlin giúp dễ dàng truy vấn trên đồ thị.
* Gremlin là một ngôn ngữ xây dựng nhiều ống dẫn. Từ một đỉnh có thể truy xuất đến đỉnh đầu vào hoặc đỉnh đầu ra bằng phương thức “next” hay là duyệt qua bằng vòng lặp. Ngôn ngữ gremlin cho phép hỗ trợ dùng vòng lặp duyệt qua cây đồ thị để truy xuất các đỉnh và cạnh.

#### Stepping Stones

* Chúng ta tìm kiếm một vài các step của Gremlin hoặc Các đơn vị của quá trình Pipe. Gremlin cung cấp nhiều hơn những điều này. Chúng ta hãy tiếm kiếm nhiều hơn việc xây dựng ác block (khối) không chỉ đi đến graph mà còn chuyển đổi đối tượng, thấu dấu các bước và thực thi nhiều mặt tác động như việc tính toán các nhóm node theo tiêu chí.
* Chúng ta thấy inE, outE, inV và outV, điều này chuyển đổi qua các bước nhận được điểm đến và điểm đi cảu các edge (cạnh) và vertices (các cạnh). Hai loại khác là bothE và bothV chỉ theo dõi các edge (cạnh, bất kể cho dù in và out trực tiếp hay không.
* Việc lấy cả Alice và tất cả bạn của cô ấy. Chúng ta đặt name đến cuối để lấy mỗi điểm name property. Vì chúng ta không chú ý chiều hướng cạnh friend, chúng ta sử dụng bothE và bothV.

Alice.bothE(‘friends’).bothV.name

* + Alice
  + Patty
* Nếu bạn không muốn Alice, method except() sẽ giúp bạn bỏ qua danh sách node bạn không muốn và đi đến node còn lại.

Alice.bothE(‘friends’).bothV.except([alice]).name

* + Patty
* Ngược lại cảu except() là retain(). Bạn có thể đoán, đi đến chỉ những node phù hợp.
* Một lựa chọn khác để theo dấu từ đỉnh cuối với code block, Ở đây các bước hiện tại không so sánh với đỉnh alice

Alice.bothE(‘friends’).bothV.filter{!it.equal(alice)}.anme

* Nếu bạn muốn biết bạn của bạn Alice. Bạn phải lặp lại bước như sau:

Alice.bothE(‘friends’).bothV.except([alice]).

bothE(‘friends’).bothV.except([alice])

* Giống với cách trên, bạn muốn lấy những người bạn của bạn Alice từ việc thêm nhiều bothE/bothV/except để lấy được chuỗi cần thiết. Nhưng điều này quá dài dòng và nó không có thể được quản lý khi viết số lượng biến của nhiều bước. Mothod loop() sẽ làm điều này. Nó lặp lại một vài số của các bước trước và tiếp tục cho đến khi nhận kết quả đúng.
* Bên dưới là code sẽ lặp trước 3 bước từ việc đếm giai đoạn qua lại gọi loop. Except là một, bothV là 2 và bothE là 3.

Alice.bothE(‘friends’).bothV.except([alice]).loop(3){It.lopps <= 2}.name

* Tại mỗi thời điểm thông qua các bước của vòng lặp, loop() gọi ra các lời gọi đóng kín, đoạn mã giữa {…}. Tại đây, thuộc tính it.loops giữ theo dõi bao nhiêu thời gian vòng lặp cho đến khi thực thi. Trong trường hợp của chúng ta, chúng ta sẽ kiểm tra và trả về số lượng nhỏ hơn bằng 2, nghĩa là vòng lặp thực hiện 2 lần và dừng. Trong tầm ảnh hưởng, việc đóng kín là rất giống mệnh đề while loop trong ngôn ngữ lập trình.
  + Tom
  + Patty
  + Patty
* Vòng lặp làm việc, chính xác tìm thấy Tom và Patty. Nhưng chúng ta bị lặp 2 Patty. Bởi vì mỗi Patty là bạn của Alice, và có nhiều khớp bởi vì cô ấy là bạn với Tom. Sử dụng method deup() sẽ không bị trùng lắp.

Alice.bothE(‘friends’).bothV.except([alice]).loop(3){It.lopps <= 2}.deup.name

* + Tom
  + Patty
* Để có cái nhìn sâu sắc bên trong đường dấn đến các giá trị, bạn có thể theo dõi friend->friend path sử dụng paths().

Alice.bothE(‘friends’).bothV.except([alice]).loop(3){It.lopps <= 2}.deup.name.paths

* + [v[7], e[12][9-friends->7], v[9], e[11][9-friends->8], v[8], Tom]
  + [v[7], e[12][9-friends->7], v[9], e[1][9->friends->8], v[9], Patty]
* Tất cả các đường bạn có tiến xa phía trước thông qua graph. Bạn cần 2 bước phái trước và 2 bước phái sau. Bắt đầu với Alice node, bạn có thể đi đến 2 bước và quay trở lại, trả về Alice node

Gremlin> alice.outE.inV.back(2).name

* + Alice
* Một bước cuối thường sử dụng chúng ta thường truy tìm là groupCount(), đi qua các node và đếm các giá trị lặp lại, đưa chúng vào map.
* Cân nhắc ví dụ với property là năm của các đỉnh trong đồ thị và đếm có bao nhiêu:

Gremlin> name\_map = [:]

Gremlin> g.V.name.groupCount(name\_map)

Gremlin>name\_map

* + Prancing Wolf Ice Wine 2007 = 1
  + Wine Expert Monthly = 1
  + riesling = 1
  + Prancing Wolf Winery = 1
  + Prancing Wolf Kabinett 2002 = 1
  + Prancing Wolf Spatlese 2007 = `
  + Alice = 1
  + Tom = 1
  + Patty = 1
* Trong Groovy/Gremlin, mỗi map là ký hiệu [:] và khá nhiều giống nhau trong Ruby/JavaScript {}. Chú ý tất cả giá trị là 1. Điều này chính xác là chúng tôi mong đợi, bởi vì không có sự lặp lại tên và tập V chỉ chính xác một coppy mỗi node trong graph.
* Kế tiếp, chúng ta hãy đếm số lượng Wine yeey thích từ mỗi người. Chúng ta có thể lấy tất cả các đỉnh và đếm mỗi tên.

Gremlin> wines\_count = [:]

Gremlin> g.V.outE(‘likes’).outV.name.groupCount(wines\_count)

Gremlin>wines\_count

* + Alice = 1
  + Tom = 2

Và như chúng ta mong đợi, Alice thích 1 wine và Tom thích 2 wine.

#### Tìm hiểu về Groovy

* Bên cạnh các bước thông qua Gremlin, chúng ta có thể dựa trên ngôn ngữ Groovy với các construct và method. Groovy có function map với tên collect() và một function tên inject(). Sử dụng chúng, chúng ta thực hiện mapreduce như các truy vấn.
* Cân nhắc trường hợp chúng ta muốn đếm nhiều loại rượu không được xếp hạng. Chúng ta có thể làm từ việc mapping đầu tiên bên ngoài danh sách giá trị cho biết true/false cho dù mỗi rượu có đánh giá. Sau đó, chúng ta chạy danh sách thông qua giảm đếp true và false. Một phần mapping sử dụng collect:

Rated\_list = g.V.in(‘grape\_type’).collect{!it.inE(‘reported\_on’).toList().isEmpty()}

* Trong đoạn code trên g.V.in(‘grape\_type’) trả về tất cả các node đến có relationship là grape\_type. Chỉ mỗi rượu có loại của cạnh, vì vậy chúng ta có tất cả rượu trong hệ thống. Kế đến sử dụng collect, chúng ta xác định có cạnh reported\_on. Method toList() gọi tập trung các danh sách đúng, điều này có thể kiểm tra rỗng. rated\_list cung cấp danh sách giá trị đúng, sai.
* Để đếm có bao nhiêu rượu không được đánh giá, bạn có thể sử dụng inject()

Rated\_list.inject(0){

Coutn, is\_rated->If(is\_rated){count}else{Count + 1}

}

==>2

* Với tất cả các công cụ hiện tại, bạn có thể lấy nhiều sức mạnh biên dịch đồ thị và chuyển đổi. Giả sử bạn muốn tìm cặp bạn trong graph. Để làm điều này, đầu tiên bạn cần tìm tất cả các cạnh với loại friends và sau đó tên output của người cùng nhau chia sẻ cạnh sử dụng transfrom.

g.v.outE(‘friends’).transfrom{[it.outv.name.next(), it.inV.name.next()]}

==> [Patty, Tom]

==> [Patty, Alice]

* Để tìm tất cả mọi người và rượu họ thích, chúng ta transform đầu ra cảu mọi người bên trong danh sách với hai thuộc tính: name của mỗi người và danh sách rượi yêu thích.

g.V.both(‘friends’).deup.transfrom{[it.name, it.out(‘likes’).name.toList()]}

==> [Alice, [Prancing Wolf Ice Wine 2007]

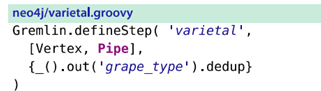
==> [Patty, []]

==> [Tom, [Prancing Wolf Ice Wine 2007, Prancing Wolf Kabinett 2002]]

* Gremlin chắc chắc phải mất một ít lâu để sử dụng, đặc biệt nếu bạn không nắm được ngôn ngữ lập trình Groovy trước đó. Một khi bạn nhận được bên trong sâu vào, bạn sẽ tìm thấy cách thực hiện các truy vấn mạnh mẽ của Neo4j.

### Truy vấn tốc độ cao trong Gremlin thông qua traversal

* Graph traversal cho phép duyệt qua các nút trong đồ thị thông qua một số quy tắc đảm bảo truy vấn với tốc độ cao, nhưng các doanh nghiệp và tổ chức có xu hướng ngược lại các ngôn ngữ domain-specific. Ví dụ, bạn không muốn hỏi thông thường như đỉnh nào với cạnh đến là grape\_type có chung cạnh đầu ra là đỉnh wine?
* Gremlin là ngôn ngữ cụ thể để truy vấn miền dữ liệu đồ thị, nhưng về việc ngôn ngữ có thể làm cụ thể hơn? Gremlin để chúng ta làm điều này từ tạo các bước mới từ các ngữ nghĩa có ý nghĩa đến dữ liệu lưu trữ trong đồ thị.
* Hãy bắt đầu tạo một bước mới với tên là varietal để tìm kiếm câu trả lời cho câu hỏi trước đó. Khi varitetal() gọi đến đỉnh, nó sẽ tìm kiếm cạnh đầu ra với loại grape\_type và bước tới đỉnh liên quan.
* Khi chúng ta đi vào Groovy-foo ở đây, chúng ta sẽ đầu tiên tìm kiếm code để tạo bước và miêu tả nó dòng đến dòng



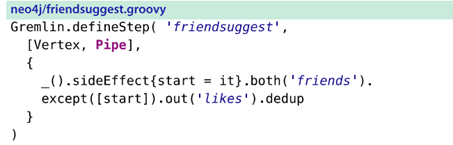
Hình 22: Code minh họa

* Đầu tiên chúng ta cho biết kỹ thuật Gremlin chúng ta thêm bước mới gọi là varietal. Dòng 2 cho Gremlin biết bước mới này phải đính kèm với Vertex và Pipe class. Dòng cuối là nơi điều kỳ diệu xảy ra. Hiệu quả tạo và mở {} chứa code thực thi. Bên dưới dấu gạch dưới và dấu ngoặc đại diện cho đối tượng pipeline. Từ đối tượng này, chúng ta đến các node bên cạnh liên quan với edge grape\_type, đó chính là varietal node. Cuối cùng dùng dedup để loại bỏ một vài node trùng.
* Lời gọi đến bước mới chỉ như các bước khác. Ví dụ, Bên dưới lấy name của ice wine’s varietal:

g.V.filter{it.name == ‘Prancing Wolf Ice Wine 2007’}.varietal.name

🡺riesling

* Bắt đầu thử một điều khác. Tại thời điểm chúng ta tạo một bước cho yêu cầu hành động thông thường: lấy tất cả rượu bạn yêu thích.



Hình 23: Code minh họa

* Chỉ sau đó, chúng ta nhận được Gremlin một step mới tên friendsuggest và gắn với Vertex và Pipe. Tại thời điểm, mã của chúng ta sẽ theo dấu người hiện tại. Chúng ta sẽ làm từ việc thiết lập vertex/pipe để các biến sử dụng function sideEfffect{start=it}. Sau khi lấy tất cả các node friends, ngoại trừ người hiện tại.
* Bây giờ chúng ta sử dụng với pipe! Chúng ta có thể gọi một step mới như bình thường mong muốn.

g.V.filter{it.name==’Patty’}.friendsuggest.name

🡺Prancing Wolf Ice Wine 2007

🡺Prancing Wolf Kabinett 2002

* Từ varietal và friendsugges chỉ xây dựng Pipe step, bạn cần liên kết chúng cùng nhua để làm cho truy vấn thú vụ hơn. Bên dưới tìm kiếm varietal như bạn của Patty:

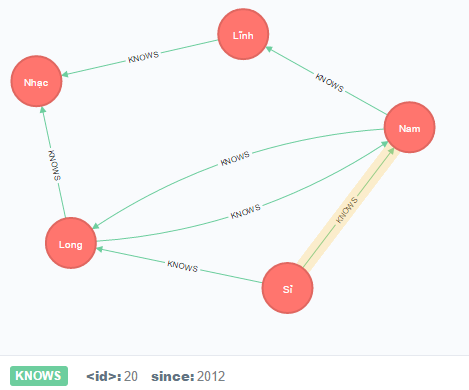
g.V.filter{it.name=’Patty’}.friendsugges.varietal.name

🡺riesling

* Sử dụng metaprogramming Groovy để tạo step mới hiệu quả mạnh mẽ cho tạo domain-specific languages. Nhưng như chính gremlin, việc thực hành có thể mất một vài thứ để sử dụng.

### Ứng dụng Neo4J trong mạng xã hội

* Neo4J hỗ trợ rất nhiều trong việc quản lý mạng xã hội. Nó giúp thể hiện trực quan các mối quan hệ trong mạng xã hội. Ví dụ ở đây chúng ta sẽ tạo ra một mạng xã hội quản lý những người bạn cùng lớp:



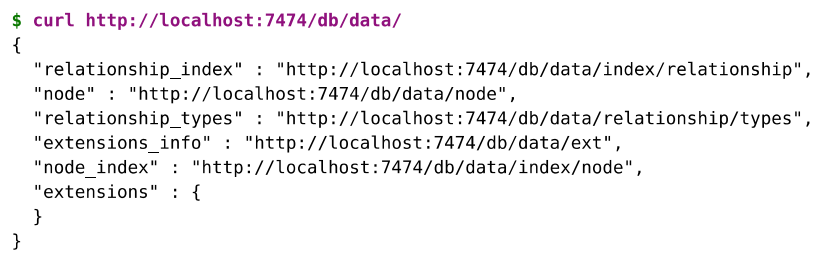
Hình 24: Đồ thị mạng xã hội

* Nhờ vào tính trực quan của Neo4J cho phép ta biết được mối quan hệ giữa những người trong lớp thông qua qua các cạnh và thuộc tính của nó:
* Ví dụ: Sỉ biết Nam từ năm 2012 được biểu diễn trên Neo4J bằng cạnh [Sỉ-Nam] với tên quan hệ là “Knows” và thuộc tính là since bằng “2012”.
* Ngoài ra với các truy vấn trong Neo4j chúng ta có thể đưa ra các tư vấn về các mối quan hệ: Những người nào có cùng sở thích, những người nào trong tương lai có thể sẽ trở thành bạn thân với bạn.
* Qua ví dụ trên chúng ta đã thấy được sức mạnh của Neo4J trong việc quản lý mạng xã hội. Các công ty và tổ chức thường dùng để tư vấn, phân tích mối quan hệ người dùng.

## Tìm hiểu về Rest, chỉ mục, thuật toán

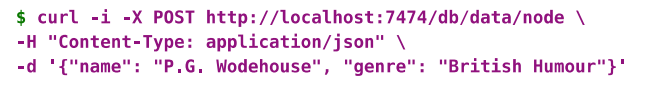
### Rest

* Tổng quan: Rest là giao diện giúp người dùng giao tiếp với máy cơ sở dư liệu trong server một cách gián tiếp, có thể sử dụng để tạo node (nút), relationship (quan hệ giữa các nút) và thuộc tính của quan hệ. Sau đó dùng giao diện của Rest để đánh chỉ mục và thực hiện tìm kiếm các node mong muốn. Chúng ta có thể sử dụng một số ngôn ngữ đế sử dụng ré Gremlin query để truy vấn thông qua Rest API.
* Hiểu về giao diện Rest: Trong Neo4j, chúng ta có thể thao tác sử dụng Rest với ngon ngữ Gremlin.
* Bước đầu kiểm tra xem Rest server có đang chạy hay không.



Hình 25: Kết nối kiểm tra server bằng câu lệnh thông qua curl

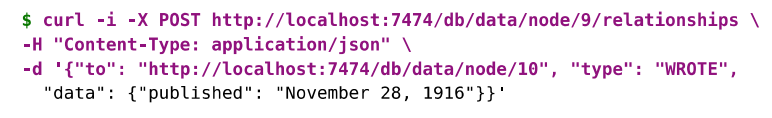
* Sau khi start thành công server, kiểm tra thành công có thể sử dụng Rest để tạo các nút, quan hệ, thuộc tính tương tự như thao tác trên giao diện web đã nói ở phần trước đó. Gửi một phương thức post đến /db/data/node path với dữ liệu json để tạo nút, tương tự bạn có thể tạo ra nhiều nút cho đồ thị.



Hình 26: Tạo đỉnh cùng thuộc tính của đỉnh

Bên cạnh tạo nút, chúng ta có thể thêm thuộc tính cho nút khi tạo nút hoặc thêm sau khi tạo nút bằng cách gửi các gói tin phương thức Get.

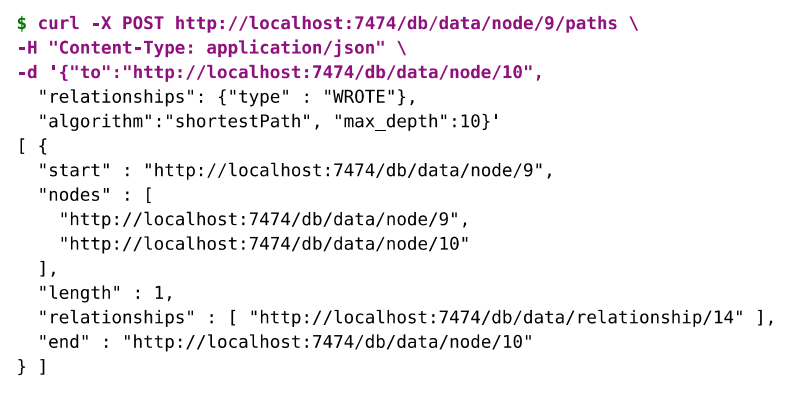
* Thêm mối qua hệ giữa hai node thể hiện P. G. Wodehouse viết truyện ngắn “Jeeves Takes Charge”.



Hình 27: Thêm mối quan hệ giữa hai đỉnh và thuộc tính

* Tìm đường (Finding your path): Thông qua rest, bạn có thể tìm đường giữa hai node bằng cách gửi một request dữ liệu để bắt đầu đường dẫn URL bằng phương thức POST với kiểu JSON thể hiện thông tin node muốn tìm, loại relationship, thuật toán tìm kiếm được sử dụng.

Ví dụ: Chúng ta đang tìm một quan hệ WROTE từ 1 node dùng thuật toán ShortesPath.

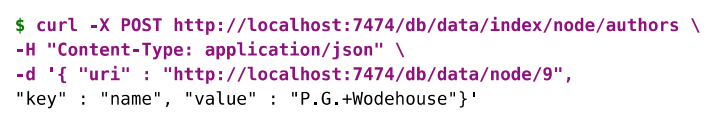


Hình 28: Tim đường ngắn nhất giữa hai đỉnh bằng thuật toán ShortestPath

Ngoài ra có thể dùng các thuật toán như allPaths, allSimplePaths, diskstra.

### Chỉ mục

* Tổng quan: Giống như nhiều cơ sở dữ liệu khách, NEO4J hỗ trợ đánh chỉ mục nhằm tăng hiệu suất khi tim kiếm giúp cho việc try vấn nhanh hơn. Chỉ mục đóng vai trò tương tự như mục lục của cuốn sách, chúng ta có thể đi đến nơi cần tìm bằng đường dẫn lưu trong chỉ mục mà không cần duyệt hết cả cuốn sách để tìm. Nhưng không giống những csdl đó, NEO4J đánh chỉ mục phúc tạp hơn vi cần nhiều chỉ mục để thể hiện mối quan hệ với các node khác nhau, chỉ vì vậy mà Indexes Service được tách riêng.
* Đánh chỉ mục:
* Một cách chỉ mục đơn giản là sử dụng key value hoặc loại hash. Khi sử dụng key value thì key dùng lưu chỉ mục, value lưu REST URL chỉ đến node tương ứng trên đồ thị. Có thể có nhiều indexes vậy nên bạn hãy thêm tên indexes vào URL:



Hình 29: Tạo chỉ mục bằng key-value

* Để lấy được dữ liệu chỉ đơn giản gọi index là “name” đã đánh ở ví dụ trên:

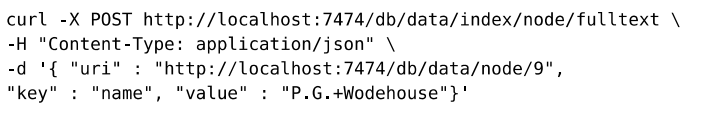


* Tương tự như key-value, chúng ta có thể xây dựng index với full-text search. Ví dụ dưới đây đánh chỉ mục để lấy tất cả các cuốn sách có tên bắt đầu với “Jeeves”.
* Trước hết xây dựng inverted index:



Hình 30: Xây dựng chỉ mục fulltext

* Thêm đối tượng có thên là P.G. +Wodehouse vào chỉ mục fulltext để tìm kiếm sau này:



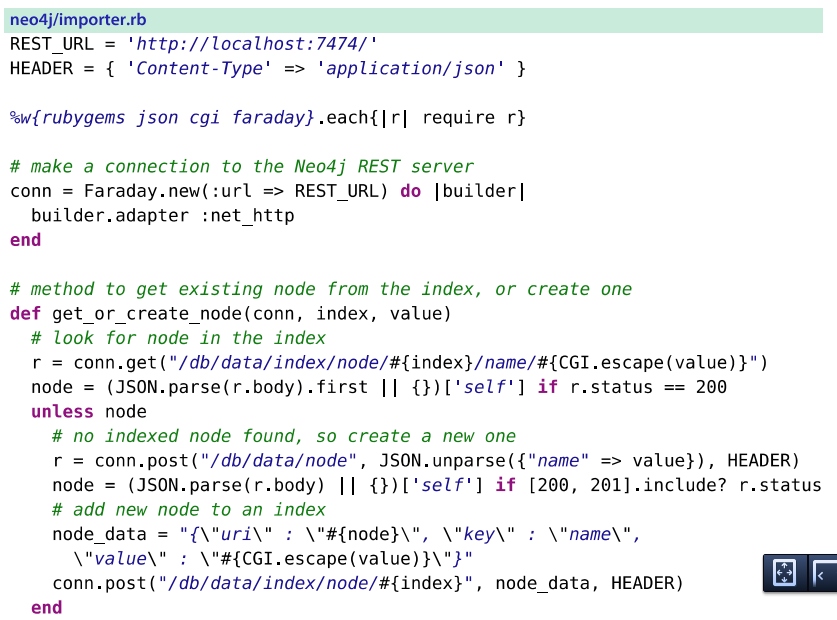
Hình 31: Thêm đối tượng vào fulltext

* Tìm kiếm bằng thuật toán fulltext search theo cú pháp :

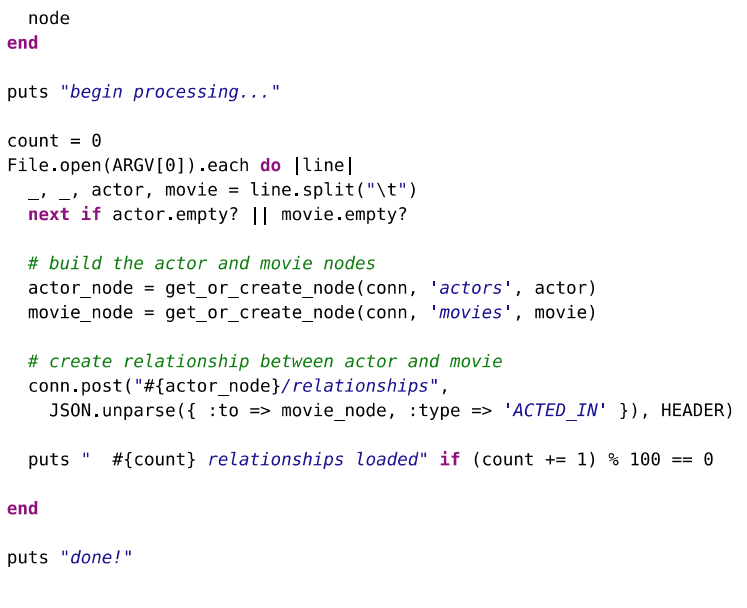


* Chỉ mục cũng có thể được xây dựng trên cạnh nối các nút, thay các nút bằng các mối quan hệ (relationship).
* Bigdata

Tìm hiểu về hiểu quả khi sử dụng NEO4J với big data. Xây dựng cơ sở dữ liệu với dữ liệu lớn với các nút, quan hệ, thuộc tính để tiến hành cài các thuật toán thông dụng. Ở đây chúng ta sử dụng cơ sở dữ liệu về điện ảnh từ trang web Freebase.com. Xây dựng và tiến hành đánh chỉ mục thuộc tính name để chạy thuật toán tìm kiếm. Dữ liệu có thể tồn tại số lượng lớn thông tin phim, nên phải cài đặt ruby hoặc JSON để chạy script.



Hình 32: Thiết lập cài đặt cơ sở dữ liệu đồ thị cho noe4j

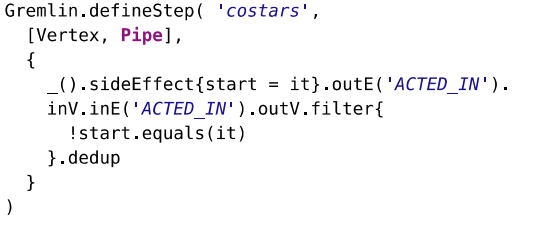


Hình 33: Thiết lập cài đặt cơ sở dữ liệu đồ thị cho noe4j

### Thuật toán thông dụng

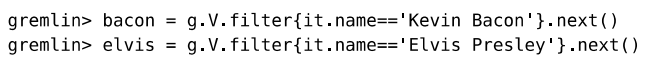
#### Thuật toán Kevin Bakon

* Thuật toán Kenvin Bacon: Là thuật toán đồ thì nội tiếng trong việc tìm kiếm khoản đường đi ngắn nhất giữa hai nút. Lần đầu tiên được sử dụng để tìm khoảng cách ngắn nhất giữa hai actor được sử dụng trong ngành điện ảnh đầu tiên. Chúng ta sẽ xây dựng ví dụ tìm bạn diễn của một diễn viên. Trước hệt chạy Gremlin console và chạy đồ thị sau đó xây dựng costars (bạn diễn) custom theo code dưới đây để khởi tạo thuật toán:



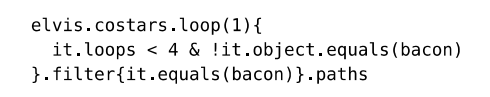
Hình 34: Thiết lập thuật toán Kevin Bakon

* Trong NEO4J chúng ta không dùng nhiều truy vấn cho viết thiết lập dữ liệu. Điểm đặc biệt là từ nút đầu tiên chúng ta có thể tìm được nút gần nó nhất một cách dễ dàng bằng câu lệnh có cú pháp như hình bên dưới.



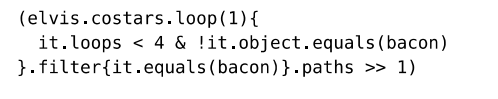
Hình 35: Thiết lập nút

* Với ví dụ trên, giả sử đường đi của chúng ta có 6 nút, thông thường phải dùng 6 vòng lặp để tìm ra được con đường ngắn nhất giữa hai nút. Nhưng chúng ta đã chọn nút gần nó nhất nên số vòng lặp chỉ còn lại 4. Nói cách khác là vòng lặp xãy ra nếu chưa đặt 4 lần, chúng ta chưa tìm được nút ba con. Sau đó chúng ta xuất đường dẫn để đến được mỗi nut bacon tiếp theo.



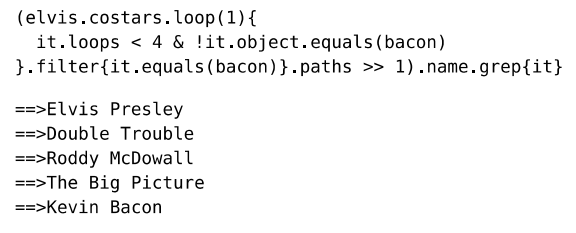
Hình 36: Thêm vòng điều kiện vòng lặp cho thuật toán Kevin Bakon

* Dùng phương thức >> để liệt kê ra các nút trên đường đi sau khi chạy thuật toán.



Hình 37: Thêm >> để lấy kết quả đường dẫn

* Cuối cùng chúng ta có thể lấy tên của mỗi đĩnh đầu và lọc ra bất ki cạnh không có giá trị bằng Groovy grep command.



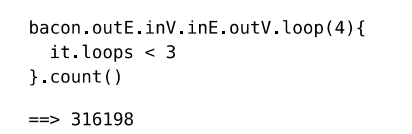
Hình 38: Kết quả tìm kiếm

#### Thuật toán Random walk

* Thuât toán Random thích hợp với nhưng dữ liệu đồ thị lớn, khi số lượng các định quá nhiều, chúng ta không thể duyệt tất cả các đỉnh để tìm kiểm các nút gần một nút cho trươc bởi vì thời gian duyệt sẽ rất lâu. Thuật toán giúp tạo ra một số random và dùng con số này để lọc kết quả với một tỉ lệ mong muốn. Ví dụ: Bạn muốn tìm bạn diễn của Kenvin Bakon trong 1/3 của tổng số. Chúng ta sẽ tạo ra số random, khi lọc kết quả sẽ so sách số này với tỉ lệ cho trước, nếu thỏa mãn thì lấy kết quả nếu hợp lệ, không thỏa mãn thì tiếp tục lọc với nút khác chạy dòng lệnh rand = new Random(); để khởi tạo seed cho số random.
* Sau đó lọc ra tỉ lệ đích trên tổng số. Nếu chúng ta muôn lây về chỉ 1/3 của Kenvin Bacon xấp xĩ 60 bộ film, chúng ta có thể lọc bất kì số random nào nhỏ hơn 0.33.

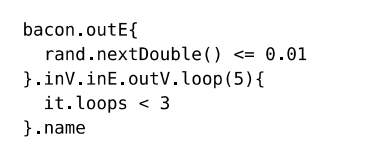
Bacon.outE.filter{rand.nextDouble()<=0.33}.inV.name

* Số lượng nên là những nơi bao quanh 20 random.
* Gỉa sử đỉnh thứ 2 từ Kevin Bacon. Bạn diễn của bạn diễn anh ấy hoàn toàn là một list (nhiều hơn 300,000 ). Cú pháp cài đặt



Hình 39: Cài đặt thuật toán Random Walk

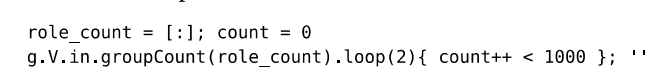
* Nếu bạn cần 1 % của list trên, thêm một filter. Chú ý thêm filter là một bước, do vậy bạn sẽ cần thêm một bước nữa vào số vòng lặp.



Hình 40: Lấy theo phần tram của một danh sách cho trước

#### Thuật toán Centrality Park

* Centrality là một các ướng lượng những node độc lập với cả đồ thị. Ví dụ: Nếu chúng ta muốn ướng lượng độ quan trọng của mỗi nút trong mạng la dựa vào khoảng cách của nó so với tất cả các node còn lại. Nó yêu cầu sử dụng thuật toán centrality.
* Thuật toán centrality nỗi tiếng nhất chỉ có thể là Google’s PageRand, nhưng có một vài kiểu. Chúng ta sẽ thực thi một version đơn giản gọi là eigenvector centrality, no chỉ đếm số cạnh vào ra liên quan đến một node. Chúng ta sẽ cho mỗi actor 1 con số liên quan đến bao nhiêu vai diễn họ có.
* Chúng ta cần một bản đồ cho groupCount() để thực hiện và một count để đặt giá trị lặp cực đại.



Hình 41: Thuật toán Centrality Park

* Muốn sắp xếp kết quả trả về, dùng lệnh: role\_count.sort{a,b -> a.value ⬄ b.value}
* Kết quả cuối cùng sẽ là actor với số lược vai diễn lớn nhất.

#### Thuật toán External Algorithms

* Chúng ta có thể tự tạo ra thuật toán để duyệt đỉnh trên cơ sở dữ liệu đồ thị, nhưng việc đó không cần thiết khi những thứ đó đã được xây dựng sẳn trong các bộ thư viện mã nguồn mở. Java Universal Network/Graph (JUNG) Framework la một tập hợp các thuật toán đồ thì phổ biến. Nhờ có dự án về Gremlin/Blueprint, chúng ta dễ dàng truy cập được nhưng thuật toán của JUNG. Ví dụ: PageRank, HITS, Voltage, centrality, graph-as-a-matrix.
* Để dùng JUNG chúng ta cần gói Neo4j vào trong một đồ thị JUNG mới. Để truy cập đồ thị JUNG graph, chúng ta cần thực hiện một trong hai cách: Tải và cài đặt Blueprint và JUNG (file jar) vào thư mục Neo4j server libs sau đó khởi động lại server, hoặc tải gói cài đặt trước Gremlin console.
* Sau khi tả và cài đặt xong bằng gremlin console, đóng neo4j server và khởi động lại Gremlin. Bạn sẽ phải tạo đối tượng Neo4jGraph và chỉ nó đến thư mục cái đặt data/graph.

G = new Neo4jGraph(‘/users/x/neo4j-enterprise-1.7/data/graph.db’)

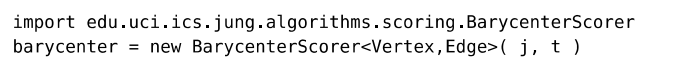
* Chúng ta sẽ giữ Gremlin graph tên là g. Neo4jGraph object cần được gói lại trong GraphJung object:

J= new GraphJung( g )

* Một phần lí do Kenvin Bacon được chọn giống nhưu đường dẫn đích cơ bản là vì mối qua hệ gần với các actor khác. Một điều qua trọng, anh ấy không cần nhiều vai diễn nhưng đơn giản là có liên kết với những người nhiều vai diễn.
* Có một câu hỏi phát sinh: chúng ta có thể tìm một actor tốt hơn Kenvin Bacon? JUNG chứa thuật toán tính điểm gọi là BarycenterScorer, thuật toán này sẽ cho một số điểm đến mỗi đĩnh dựa vào khoảng cách đến các đỉnh khác. Nếu Kenvin Bacon là lựa chọn tốt nhất, chúng ta sẽ mông đợi điểm của anh ấy sẽ là nhỏ nhất, nghĩa là anh ấy gần nhất so với các actor còn lại.
* Thuật toán JUNG của chúng ta nên áp dụng cho tập nhiều actor, do vậy chúng ta có thể cài một transformer để tìm chỉ một node. EdgeLabelTransformer cho phép chỉ những node đó với một cạnh của ACTED\_IN đến thuật toán:

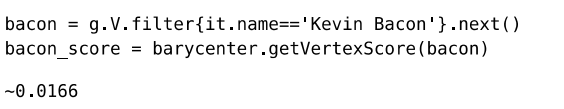
T = new EdgeLableTransformer([ACTED\_IN’)] as Set, false)

* Tiếp theo chúng ta cần import thuật toán, truyền vào GraphJung and Transformer.



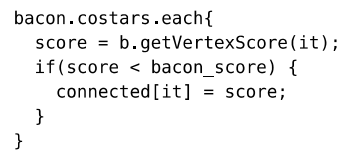
Hình 42: Import thuật toán vào GraphJung

* Với nó, chúng ta có thể lấy điểm BarycenterScorer của nhiều node. Hãy tìm ra những điểm đó:



Hình 43: Lấy điểm BarycenterScorer

* Khi chúng ta có điểm của Kenvi Bacon chúng ta có thể duyệt qua mỗi đỉnh và lưu bất kì đỉnh nào có điểm thấp hơn. Nó có thể mất một thời gian dài để chạy điểm BarycenterScorer cho mỗi actor trong database. Do vậy, chúng ta chỉ chạy thuật toán với mỗi bạn diễn của Kenvin. Nó có thể mất vài phút, tùy thuộc vào phần cứng. BarycenterScorer thí nhanh, nhưng chậm ở quá trình chuyễn đổi giữa các bạn diễn được thêm vào:



Hình 44: Duyệt đỉnh

* Tất cả các value tồn tại trong bản đồ kết nối biểu hiện một lựa chọn tốt hơn Kenvin Bacon. Nhưng nó tốt để có một cái tên chúng ta dễ đọc, do vậy output tất cả các node và lấy một cái chúng ta thích.
* Với j graph vừa tạo ở trên, chúng ta có thể chạy bất kì thuật toán JUNG nào trong dataset, nhưn: PageRank.
* Dang sách tất cả các thuật toán JUNG có thể tìm trên Javadoc API online.

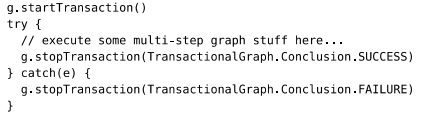
## Distributed High Availibality

### Transaction (giao tác)

* Neo4j là một cơ sơ dữ liệu giao tác ổn định, độc nhất, chắc, nguyên tử , giống PostgreSQL. Diều này làm cho nó lựa chọn tốt cho dữ liệu quan trọng, bạn có thể chọn một cơ sở dữ liệu quan hệ khác. Chí giống như các giao tác bạn đã thấy trước đó, giao tác Neo4j là những hoạt hoạt động tất cả hoặc không có gì. Khi một giao tác bắt đầu, mỗi hoạt động sau đây sẽ thành công hoặc thất bại như là một đơn vị nguyên tử- thất bại của một có nghĩa là sụ thất bại của tất cả.
* Chi tiết về cách thức các giao tác được xử lý vượt xa Gremlin vào dự án Neo4j cơ bản gọi là Blueprint. Chúng ta dùng gremlin 1.3 cái mà nó sử dung Blueprint 1.0 . Nếu bạn sử dụng một phiên bản khác, ban có thể tìm kiếm chi tiết ở Blueprint API Javadocs.
* Giống như PostgreSQl, các dòng hàm cơ bản là tự động bao phủ một giao tác ẩn. Để giải thích giao tác đa dòng, chúng ta cần dố tượng cờ để tắt tự động phương thức giao tác, theo Neo4j chúng ta lên kế hoạch xử lý giao tác bằng tay. Ban có thể đổi phu87o7ng thức giao tác sang hàm setTransactionMode()

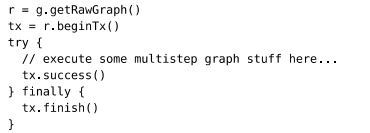


* Bạn bắt đầu và kết thúc giao tác trên đối tượng đố thị sử dụng startTransaction() và stopTransaction(conclusion). Khi bạn dừng giao tác, bạn cũng cần đánh dấu cho dù giao tác đó thành công. Nếu không, Neo4j có thể rollback tất cả lệnh thực hiện từ lúc bắt đầu. Nó là một ý tưởng tốt để bao phủ giao tác trong một try/catch để dảm bảo chác chắc rằng bất kể ngoại lệ nào trigger rollback



Hình 45

* Nếu bạn muốn vận hành bên ngoài phạm vi Gerimlin và làm việc trực tiếp với Neo4j EmbeddedGraphDatabase, bạn có thể sử dụng cú pháp Java API cho giao tác. Bạn có thể dủng cách này nếu bạn viết code Java hoặc sử dụng một ngôn ngữ như JRuby



Hình 46

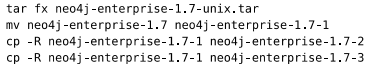
* Sự đa dạng của cả hai cung cấp cho bạn đầy đủ những dảm bảo giao tác ACID. Ngay cả khi sự thất bại hệ thống sẽ đảm bảo bất kì mô tả roll back khi máy chủ được kích hoạt trở lại. Nếu ban không muốn diều khiển giao tác bằng tay, bạn tốt nhất nên tắt việc duy tri phương thức giao tác trên TransactionalGraph.Mode.AUTOMATIC

### High Availability

* Phương thức có sẵn cao là câu hỏi cần được trả lời của Neo4j, “có thể là phạm vi cơ sở dữ liệu đồ thị ?” có, nhưng với một vài cảnh báo.

### HA Cluster

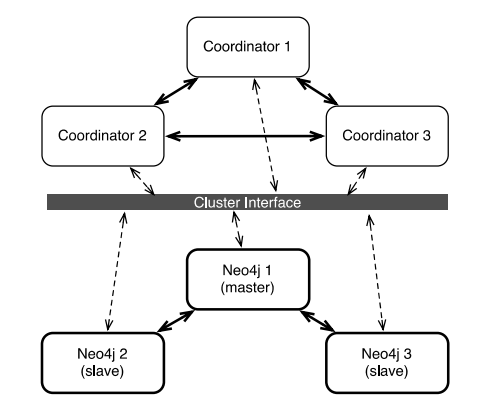
* Để sử dụng Neo4j HA, chúng ta phải cài đặt một cluster. Neo4j dùng dich vụ điều phối cluster bên ngoài gọi là Zookeeper. Zookeeper là một đề án xuất sắc khác phát sinh từ dự án Apache Hadoop. Nó là một dịch vụ có mục đích chung để điều phối ứng dung. Neo4j HA sử dụng cái này để quản lý vòng đời hoạt động của nó. Mỗi máy chủ Neo4j có diều phối viên liên quan.
* May mắn thay, tập đoàn Ne4j gom chung với Zookeeper như các files để giúp chúng ta định hình một cluster. Chúng ta sẽ chạy 3 trường hợp của Neo4j phiên bản 1.7. ban có thể tải về từ website hệ thống và sau đó giải nén.



Hình 47

* Chúng sẽ theo 5 bước để tạo cluster

1. Đặt ID duy nhất cho mổi điều phối viên máy chủ
2. Dịnh hình cho mỗi diều phối viên máy chủ để giao tiếp với các máy chủ khác và host máy chủ Neo4j
3. Khởi động 3 điều phối viên máy chủ
4. Định hình mỗi máy chủ Neo4j để chạy phương thức HA, cho chúng ports duy nhất, và sắp xếp chúng theo nhận biết của cluster



Hình 48

1. Khởi động tất cả 3 máy chủ Neo4j

* Zookepper tìm mỗi máy chủ bằng con đường ID duy nhất cho cluster. Số này chỉ là một giá trị trong file data/coordinator/myid. Máy chủ 1 chúng ta sẽ giữ mặt định là 1, máy chủ 2 là 2 và đặt máy chủ 3 là 3.



Hình 49

* Chúng ta phải chỉ ra một số thông báo cài đặt bên trong cho cluster. Mỗi máy chủ sẽ có một file tên conf/coord.cfg. Mặc định, thông báo máy chủ 1 có thể thay đổi máy chủ nhu localhost và 2 port đặt: port chọn theo quy định (2888) và port chọn điều khiển (3888)

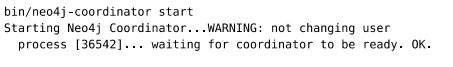
### Building the cluster (xây dựng cluster)

* Zookeeper đại diện cần thiết là một nhóm các máy chủ trong cluster và port chúng trao đổi qua nhau. Port master thì được sử dụng khi cái master đi xuống – port đặc biệt được sử dụng cho nên máy chủ có thể chọn một master mới.. Giữ server.1 và thêm server.2 và server.3 để dùng successive port.



Hình 50

* clientPort : 2181 cho server.1
* clientPort: 2182 cho sewrver.2
* clientPort: 2183 cho swerver.3
* Coordinate



Hình 51

### Writing in Neo4j (viết trong Neo4j)

* Mở conf/neo4j-server.properties và thêm vào dòng dưới mỗi máy chủ:

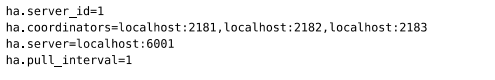


* Thông thường port mặc định 7474 là ổn, nhưng khi chúng ta chạy 3 trường hợp Neo4j trên 1 hộp, chúng ta không thể khiến chúng lấn http/https. Chọn port 7471/7481 cho server.1, 7472/7482 cho server.2, 7473/7483 cho server.3



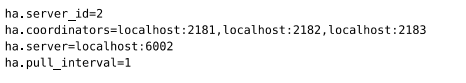
Hình 52

* Port Neo4j server sẽ trao đổi thông tin vói nhau
* Server 1 thêm vào dòng:



Hình 53

* Server 2:



Hình 54

* Verifying cluster status (kiểm tra trang thái cluster)
* Có thể kiểm tra bằng cách mở gán Neo4j trường hợp web admin (server 1 port 7471). Chọn link Server Info ở trên và High Availability trên menu
* Thộc tính dưới High Availability liệt kê thông tin về cluster này. Nếu server là master server thì thuộc tính là true. Nếu không, có thể tiìm server chon master dưới InstanceInCluster.
* Verifying Replication (sao chép kiểm tra)
* Vói cluster đang chay, có thể kiểm tra server của ban đang sao chép đúng. Nếu tất cả đều đi đúng kế hoạch, 1 slave truyền đến node master và cuối cùng là đến các server slave khác. Nếu mở web console cho mỗi server, có thể sử dụng gắn liền Gremlin console ở web admin. Đối tương đồ thị Gremlin thay đổi để phủ HighlyAvailableGraphDatabase



* Kiểm tra server



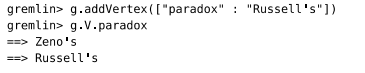
Hình 55

* Chọn server master console và đầu ra giá trị nghịch lý cao nhất



Hình 56

* Nếu chọn server slave và thêm nghich lý Russell



Hình 57

### Master election (chọn master)

* Nếu tắt server master và nạp lại server cũ, thì sẽ thấy server khác dã được chọn làm master mới. khởi động lại server thêm nó về lại cluster, nhưng bây giờ master cũ vẫn sẽ là một slave
* Tính có sẵn cao cho phép đọc năng hệ thống để phân chia sao chép đồ thị qua các server phức tạp và chia sẻ gánh nặng.

### Backups (hỗ trợ)

* Tập đoàn Neo4j đưa ra một công cụ hỗ trợ đơn giản là neo4j-backup
* Phương pháp mạnh mẽ nhất khi chạy server HA có câu lệnh hỗ trợ đầy đủ để sao chép cơ sơ dữ liệu từ cluster đến file đóng dấu ở ổ mount. Mỗi server trong cluster sẽ đảm bảo bạn lấy đuộc dữ liệu có sẵn gần nhất
* Phải khởi động tất cả hỗ trợ. Đây là hỗ trợ cluster HA cho 1 danh bạ



Hình 58

* Nếu không chạy trên phương thức HA, chỉ đổi phương thức trong URI thành single



Hình 59

## Tổng kết

Neo4j là thực hiện mã nguồn mở của các lớp của đồ thị cơ sở dữ liệu. Đồ thị cơ sở dữ liệu tập trung vào các mối quan hệ giữa các dữ liệu, chứ không phải là tính chung của các giá trị. Mô hình hóa dữ liệu đồ thị là đơn giản. Bạn chỉ cần tạo các nút và các mối quan hệ giữa chúng và tùy chọn treo cặp giá trị từ chúng. Truy vấn là dễ dàng giống như khai báo cách như thế nào để đi trên đồ thị từ một nút bắt đầu.

### Thế mạnh của Neo4j

* Neo4j là một trong những ví dụ tốt nhất của mã nguồn mở cơ sở dữ liệu đồ thị. Cơ sở dữ liệu đồ thị là hoàn hảo cho dữ liệu phi cấu trúc, bằng nhiều cách thậm chí hơn cả kho dữ liệu tài liệu. Không chỉ là kiểu và lược đồ Neo4j, nhưng nó không bắt phải ép buộc về cách dữ liệu có liên quan. Đó là trong ý nghĩa tốt nhất, miễn phí cho tất cả. Hiện nay, Neo4j có thể hỗ trợ 34,4 tỷ nút và 34.4 tỷ mối quan hệ, đó là quá đủ cho hầu hết sử dụng.
* Sự phân bố Neo4j cung cấp một số công cụ để tra cứu nhanh chóng với Lucene và mở rộng ngôn ngữ dễ sử dụng như Gremlin và giao diện Rest. Beyond dễ sử dụng, Neo4j là thực tế, không giống như tham gia các hoạt động trong cơ sở dữ liệu quan hệ hoặc bản đồ giảm hoạt động trong cơ sở dữ liệu khác, đi ngang qua đồ thị là thời gian liên tục. Dữ liệu chỉ là một nút bước đi, chứ không phải là giá trị tham gia với số lượng lớn và lọc các kết quả mong muốn - như hầu hết các cơ sở dữ liệu, chúng ta đã nhìn thấy hoạt động. Nó không quan trọng cách các đồ thị lớn sẽ trở thành: di chuyển từ nút A đến nút B luôn luôn là một bước là nếu chúng chia sẻ mối quan hệ. Cuối cùng, phiên bản Enterpirse cung cấp cho tính sẵn sàng cao.

### Điểm yếu của Neo4j

Neo4j có một vài thiếu sót. Các cạnh trong Neo4j không thể chỉ dẫn một đỉnh trở lại trên chính nó. Chúng tôi cũng tìm thấy sự lựa chọn của danh pháp để thêm phức tạp khi giao tiếp. Mặc dù HA là tuyệt vời với nhân bản, nó chỉ có thể tái tạo đầy đủ đồ thị đến các máy chủ khác. Nó hiện không thể Shard đồ thị con, mà vẫn đặt một giới hạn về kích thước đồ thị. Cuối cùng, nếu bạn đang tìm kiếm một giấy phép mã nguồn mở dành cho doanh nhân, Neo4j có thể không được cho bạn. Trường hợp các phiên bản của cộng đồng là GPL, nếu bạn muốn chạy một môi trường sử dụng các công cụ doanh nghiệp, có thể bạn sẽ cần phải mua một giấy phép.

### Neo4j CAP

Nếu bạn chọn để phân phối, tên gom cụm "sẵn sàng cao" nên cho đi chiến lược của họ. Neo4j HA có sẵn và phân vùng chịu. Mỗi nút phụ thuộc sẽ chỉ trả về những gì hiện có, có thể đồng bộ với các nút chính tạm thời. Mặc dù bạn có thể làm giảm độ trễ cập nhật bằng cách tăng khoảng kéo một nút phụ thuộc, nó vẫn còn kỹ thuật cuối cùng phù hợp. Đây là lý do tại sao Neo4j HA được khuyến khích cho hầu hết các yêu cầu đọc

### Chia sẻ suy nghĩ

Đơn giản Neo4j có thể được off-putting nếu bạn đang không được sử dụng để mô hình hóa dữ liệu đồ thị. Nó cung cấp một nguồn API mở mạnh mẽ với nhiều năm sử dụng sản xuất nhưng vẫn có khá nhiều người sử dụng. Chúng tôi viết bằng phấn này lên đến thiếu hiểu biết, kể từ khi cơ sở dữ liệu đồ thị lưới để tự nhiên cách con người từ mười đến khái niệm hóa dữ liệu. Chúng ta tưởng tượng gia đình của chúng ta là cây, hoặc bạn bè của chúng ta như đồ thị: hầu hết chúng ta không tưởng tượng mối quan hệ cá nhân như kiểu dữ liệu tự tham chiếu. Đối với các lớp nhất định của các vấn đề, như các mạng xã hội. Neo4j là một sự lựa chọn rõ ràng. Nhưng bạn nên cung cấp cho nó một số xem xét nghiêm túc cho vấn đề hiển nhiên là tốt - nó chỉ có thể làm bạn ngạc nhiên như cách mạnh mẽ và dễ dàng .

# **Tài liệu tham khảo**

1. Tài liệu môn phát triển ứng dụng hệ thống thông tin hiện đại khoa CNTT – Đại Học Khoa Học Tự Nhiên.
2. Tài liệu tại trang chủ Neo4J: <http://neo4j.com/> .
3. <http://neo4j.com/docs/2.3.0/query-start.html>
4. <https://zxthanhhuy.wordpress.com/category/graph-database/>