



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI BRESCIA

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE

Corso di Laurea
in Ingegneria Informatica

Relazione Finale/Tesi di laurea
Studio e analisi di una base di dati NoSQL
per la sensoristica

Relatore: Chiar.mo Prof. Michele Melchiori

Laureando:
Matteo Rizzo
Matricola n. 727499

Anno Accademico 2021/2022

Sommario

Ringraziamenti

Indice

1	DataBase NoSQL	3
1.1	Perche é nato <i>NoSQL</i> ?	3
1.2	Perché dovrei utilizzare un database <i>NoSQL</i> ?	4
1.3	Tipologie di <i>NoSQL</i>	4
2	Progettazione Concettuale/Logica	9
2.1	Modellazione NoAM → NoSQL abstract model	9
2.1.1	Modellazione Concettuale e design degli Aggregati	10
2.1.2	Partizionamento degli Aggregati e modellazione NoSQL	11
2.1.3	Implementazione	14
3	Redis → Remote Dictionary Server	15
3.1	Caratteristiche	16
3.1.1	Strutture Dati	16
3.1.2	<i>proprietá ACID</i>	17
4	Interrogazioni SQL → <i>Key-Value</i>	21
5	Caso Concreto - IoT sensore Temperatura	23
	Bibliografia	25

Introduzione

Analisi database noSQL chiave-valore, in particolare *REDIS* progettazione concettuale/logica database chiave-valore

Capitolo 1

DataBase NoSQL

I database *NoSQL*, che sta per *not only SQL*, sono database non tabellari che archiviano i dati in maniera completamente differente dai classici relazionali. Le caratteristiche principali sono la progettazione specifica per carichi elevati e il supporto nativo per la scalabilità orizzontale, la tolleranza agli errori e la memorizzazione dei dati in modo denormalizzato. Infatti ogni elemento viene archiviato singolarmente con una chiave univoca, e la coerenza dei dati non viene garantita. Questa impostazione fornisce un approccio molto più flessibile alla memorizzazione dei dati rispetto a un database relazionale, un controllo migliore e una maggiore semplicità nelle applicazioni.

1.1 Perché è nato *NoSQL*?

A partire dagli anni 2000 si è passati da un modello in cui le persone principali dell'IT erano sistemisti ad un modello in cui le persone principali sono diventate gli sviluppatori. Tale passaggio ha comportato la nascita di database NoSQL che sono fortemente orientati agli sviluppatori ed allo sviluppo Agile. Inoltre i dati si sono trasformati passando dai classici strutturati a dati non strutturati (di differenti dimensioni, semistrutturati, polimorfici..) che non permettevano di definire un modello relazionale organico e così i database NoSQL sono diventati estremamente popolari perché permettono di lavorare principalmente con dati non strutturati anche di enormi dimensioni.

1.2 Perché dovrei utilizzare un database *NoSQL*?

I database NoSQL sono una soluzione ideale per molte applicazioni moderne, quali dispositivi mobili, Web e videogiochi che richiedono strutture dati flessibili, scalabili, con prestazioni elevate ed altamente funzionali.

- **Flessibilità:** vengono offerti schemi flessibile che consentono uno sviluppo più veloce. Quindi è una soluzione ideale per i dati semi-strutturati e non strutturati. È possibile arricchire le applicazioni di nuovi dati e informazioni senza dover sottostare ad una rigida struttura dei dati;
- **Scalabilità:** grazie alla semplicità vi è la possibilità di *scalare in orizzontale* in maniera estremamente efficiente. Infatti, si predilige l'utilizzo di cluster con molti nodi distribuiti, rispetto all'utilizzo di server centralizzati. Inoltre, vi è la possibilità di aggiungere nodi a caldo in maniera completamente trasparente per l'utente finale;
- **Elevate Prestazioni:** grazie alla mancanza di operazioni di aggregazione dei dati("join") ed anche grazie all'introduzione di semplificazioni, come il mancato supporto delle transazioni ACID, si ha una elevata velocità computazionale.
- **Altamente funzionali:** non vi è più un linguaggio generale (SQL) come nei database relazionali, ma vi sono API in base al database specifico che si va ad utilizzare.

1.3 Tipologie di *NoSQL*

Tipologie principali di database *NoSQL*:

- **documentali:** la rappresentazione dei dati è affidata a strutture simili ad oggetti, dette *documenti*, ognuno dei quali possiede un certo numero di proprietà che rappresentano le informazioni. Viene creata una semplice coppia, a una chiave viene assegnato un documento specifico, e in questo documento, il quale può essere formattato in vari modi (XML, JSON, YAML ...) si possono trovare le informazioni. La nozione di schema è dinamica, ogni documento può contenere appunto dei campi diversi. Questa flessibilità può essere particolarmente utile per la modellazione dei dati in cui le strutture possono cambiare da un record all'altro, ad esempio nei dati polimorfici. Inoltre, diventa più semplice l'evoluzione di un'applicazione durante il suo ciclo di vita, ad esempio nel caso in cui vadano aggiunti nuovi campi.

Tra gli esempi di maggiore interesse vi sono: MongoDB, Azure CosmosDB, Apache CouchDB.

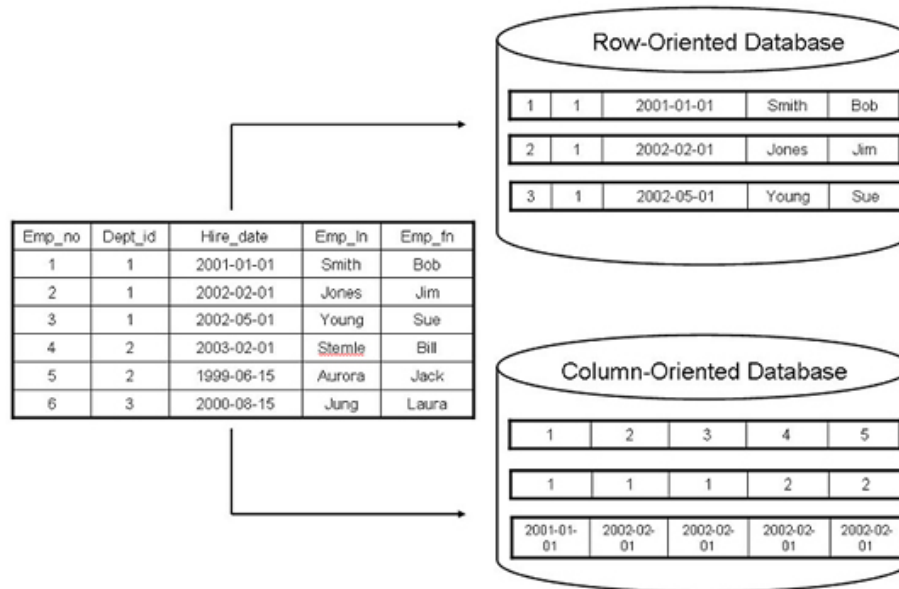
<pre>{ Nome:"Mario", Indirizzo:"Via Veneto 10", Hobby:"Calcio" }</pre>	<pre>{ Nome:"Simone", Indirizzo:"Via del Popolo 20", Figli:[{Nome:"Annamaria", Eta:3}, {Nome:"Luigi", Eta:2}] }</pre>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">Document1 : person1</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">Documento2 : person2</div>

- **key-value**: i dati vengono immagazzinati mediante un semplice metodo chiave-valore. Una chiave rappresenta un identificatore univoco. Le chiavi e i valori possono essere qualsiasi cosa, da un oggetto semplice ad articolati oggetti composti. (Questo tipo di base di dati é oggetto di tesi e quindi verrà sviluppato il suo concetto nel corso dei prossimi capitoli.)

Tra gli esempi di maggiore interesse vi sono: **Redis**, MemCached.

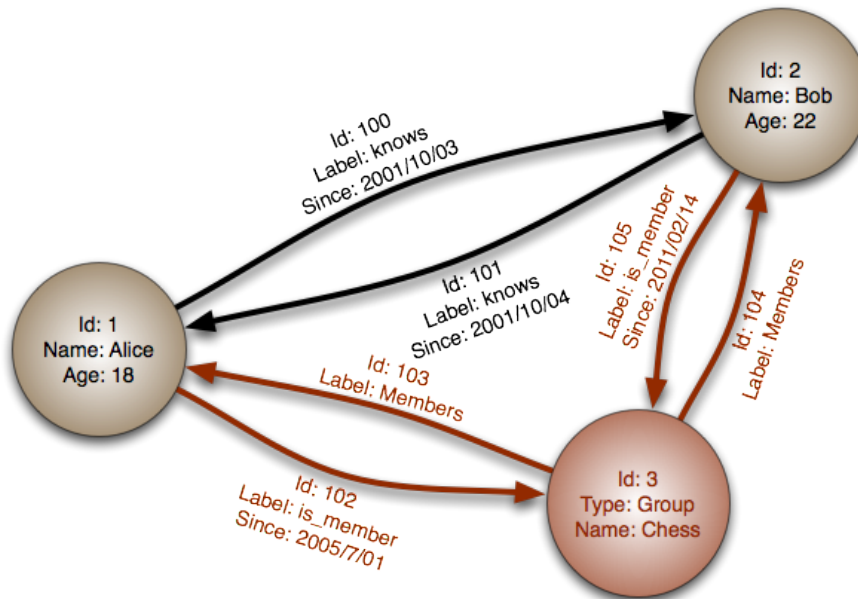
- **colonnari**: i dati vengono archiviati per colonne, anziché per righe come avviene nei database relazionali classici. Queste colonne vengono raccolte per formare dei sottogruppi. Le chiavi e i nomi delle colonne di questo tipo di database non sono fissi. Ogni colonna é memorizzata separatamente. Se sono presenti colonne simili, vengono unite in famiglie di colonne ed ogni famiglia viene archiviata separatamente dalle altre su un "file" diverso. Questa tipologia di database viene utilizzata quando é necessario un modello di dati di grandi dimensioni. Estremamente utili per i data warehouse, oppure quando sono necessarie prestazioni elevate o la gestione di query intensive.

Tra gli esempi di maggiore interesse vi sono: HBase, Cassandra, Vertica.



- **a grafo:** progettati appositamente per l'archiviazione e la navigazione di relazioni. Le relazioni rivestono un ruolo chiave e buona parte del valore di questi database deriva proprio dalla loro presenza. Vengono utilizzati i *nodi* per archiviare le entità di dati e gli *archi* per archiviare le relazioni tra entità. Le relazioni che un nodo può avere sono illimitate. In questo tipo di database attraversare collegamenti o relazioni è molto veloce perché le relazioni tra i nodi non vengono elaborate al momento della query, ma sono già presenti nel database. I casi d'uso più tipici sono i Social Network, motori di raccomandazioni e rilevamento di frodi, ovvero in tutti quegli ambiti dove è necessario creare molte relazioni tra dati ed eseguire rapidamente query su di esse.

Tra gli esempi di maggiore interesse vi sono: Neo4J, Titan.



Capitolo 2

Progettazione Concettuale/Logica

Sebbene i database *NoSQL* vengono definiti *schemaless*, la progettazione dell'organizzazione dei dati richiede di prendere decisioni significative. Infatti, i dati persistenti delle applicazioni hanno un impatto sui principali requisiti di qualità che devono essere soddisfatti in un'applicazione vera e propria (scalabilità, prestazioni, coerenza). Il mondo NoSQL è altamente eterogeneo, quindi questa attività di progettazione di solito si basa su pratiche e linee guida da seguire in base al sistema selezionato. Però, sono stati studiati diversi approcci che vogliono generalizzare il problema di progettazione che è alla base di ogni sistema di persistenza.

NoAM è uno dei principali strumenti di modellazione astratto per database NoSQL. Grazie ad esso riusciamo a definire una progettazione che è indipendente dal sistema specifico in cui viene usata. Viene utilizzato un modello dei dati intermedio e astratto, che, a sua volta, viene utilizzato per rappresentare i dati dell'applicazione come raccolte di oggetti aggregati.

2.1 Modellazione NoAM \rightarrow NoSQL abstract model

La metodologia *NoAM* è composta da:

- Modellazione Concettuale e design degli Aggregati
- Partizionamento degli Aggregati e modellazione NoSQL
- Implementazione

2.1.1 Modellazione Concettuale e design degli Aggregati

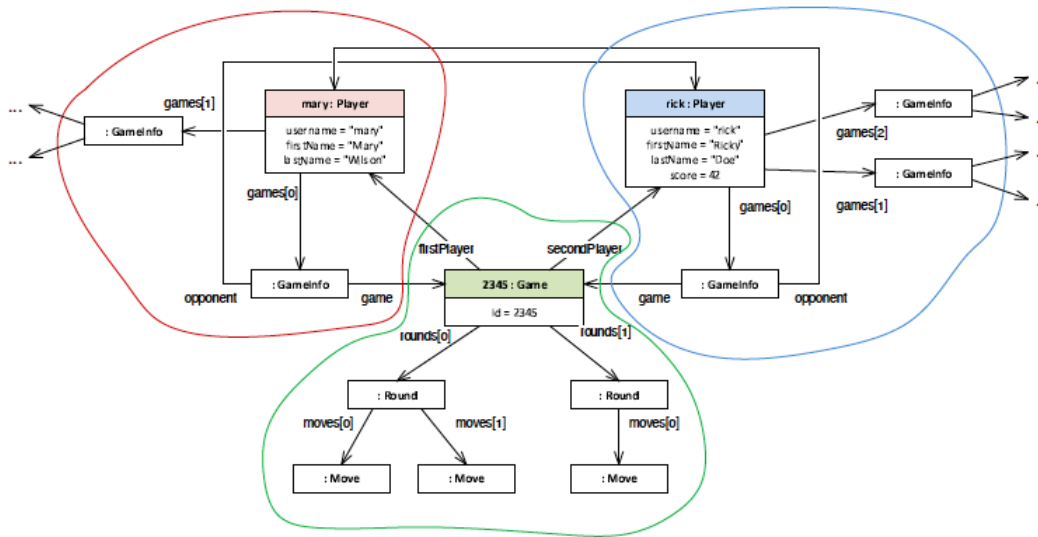
Riguarda la vera e propria progettazione del modello di dominio, e comporta l'identificazione delle diverse classi di aggregati necessari in un'applicazione. Sono possibili diversi approcci per identificare classi di aggregati per una particolare applicazione. L'approccio Domain-Driven Design(*DDD*), attraverso il quale viene generato un diagramma UML delle classi, è guidato dai casi d'uso, ovvero dai requisiti funzionali, e da esigenze di scalabilità e coerenza all'interno dell'aggregato. Si procede nel modo seguente:

- I dati persistenti di un'applicazione sono modellati in termini di entità, oggetti di valore e relazioni. Un'entità è un oggetto persistente che ha un'esistenza indipendente ed è caratterizzata da un'identificatore univoco, mentre un oggetto di valore è caratterizzato appunto da un suo valore senza un proprio identificatore
- Entità e oggetti di valore vengono raggruppati in *aggregati*. Un aggregato ha un'entità come radice e può contenere molti oggetti di valore.

A causa delle loro caratteristiche, la progettazione degli aggregati comporta un compromesso per quanto riguarda la loro granularità. infatti:

- Gli aggregati dovrebbero essere abbastanza grandi per poter includere tutti i dati coinvolti da certi vincoli di integrità.
- Gli aggregati dovrebbero essere i più piccoli possibile, in quanto dimensioni ridotte consentono di soddisfare requisiti di prestazioni e scalabilità.

Preso come esempio un dominio in cui vanno salvati in modo persistente dati su giocatori e giochi



Nella figura sopra riportata l'oggetto con lo scomparto superiore colorato è un'entità, altrimenti è un oggetto di valore. La linea chiusa denota il confine di un aggregato. Pertanto avremo due classi aggregate principali: Player e Game.

2.1.2 Partizionamento degli Aggregati e modellazione NoSQL

In questa fase viene utilizzato *NoAM* come modello intermedio tra gli aggregati e i database NoSQL, quindi potrebbe essere visto come un equivalente della *progettazione concettuale* fatta nei database relazionali. Il modello NoAM \rightarrow modello di dati astratti, ha il compito di sfruttare i punti in comune dei vari modelli di dati, ma introduce anche astrazioni per bilanciare le variazioni che vi sono tra diversi modelli di NoSQL. Vi sono due nozioni distinte di *unità* di accesso ai dati:

- **blocco**, unità di dimensione maggiore, ha massima consistenza
- **entry**, unità di dimensione minore, che permetto l'accesso ai dati

Con riferimento in particolare ai database chiave-valore una **entry** corrisponde a una coppia chiave-valore, mentre un **blocco** corrisponde a un gruppo di coppie chiave-valore correlate tra loro.

Quindi, si ha che: Un **database** è un insieme di **collections**. Ogni **collection** ha un nome distinto; Una **collection** è un insieme di **blocchi**, ogni **blocco** all'interno della **collection** è identificato da una chiave di blocco, che deve essere

univoca; Un **blocco** é un insieme non vuoto di **entries**, ogni **entry** é composta da una coppia chiave-valore, la quale é univoca all'interno del blocco, il valore può essere anche complesso.

Per effettuare il passaggio da aggregati a modellazione NoSQL ogni classe di aggregati viene rappresentata da una **collection** ed ogni singolo aggregato viene rappresentato da un **blocco**.

Vi sono due modalità principali per rappresentare gli aggregati:

- *Entry per Aggregate Object (EAO)*: Rappresenta ogni aggregato utilizzando una singola **entry**, la chiave della **entry** é vuota, il valore contiene l'intero aggregato.
- *Entry per Atomic Value (EAV)*: Rappresenta ogni aggregato per mezzo di più **entry**, le chiavi di ogni **entry** devono rappresentare il percorso per accedere al valore di un certo componente (quindi possono esserci anche chiavi con nomi strutturati a più livelli), i valori di ogni **entry** sono atomici.

Player		
mary	€	\langle username:"mary", firstName:"Mary", lastName:"Wilson", games : { \langle game : Game:2345, opponent : Player:rick \rangle , \langle game : Game:2611, opponent : Player:ann \rangle \rangle
rick	€	\langle username:"rick", firstName:"Ricky", lastName:"Doe", score:42, games : { \langle game : Game:2345, opponent : Player:mary \rangle , \langle game : Game:7425, opponent : Player:ann \rangle , \langle game : Game:1241, opponent : Player:johnny \rangle \rangle
Game		
2345	€	\langle id : "2345", firstPlayer : Player:mary, secondPlayer : Player:rick, rounds : { \langle moves : ..., comments : ... \rangle , \langle moves : ..., actions : ..., spell : ... \rangle \rangle

EAO

Player		
mary	username	"mary"
	firstName	"Mary"
	lastName	"Wilson"
	games[1].game	Game:2345
	games[1].opponent	Player:rick
	games[2].game	Game:2611
	games[2].opponent	Player:ann
rick	username	"rick"
	firstName	"Ricky"
	lastName	"Doe"
	score	42
	games[1].game	Game:2345
	games[1].opponent	Player:mary
	games[2].game	Game:7425
	games[2].opponent	Player:ann
	games[3].game	Game:1241
	games[3].opponent	Player:johnny
Game		
2345	id	2345
	firstPlayer	Player:mary
	secondPlayer	Player:rick
	rounds[1].moves.
	rounds[1].comments.
	rounds[2].moves.
	rounds[2].actions.
	rounds[2].spell	...

EAV

Nella figura *EAO* si ha per ogni blocco *Player* o *Game* una singola **entry** con chiave vuota, valore strutturato in modo complesso

Nella figura *EAV* si ha per ogni blocco più **entry** in modo da avere valori atomici al suo interno

Ovviamente queste due sono le rappresentazioni più estreme che si possono ottenere. È possibile adottare una strategia di rappresentazione intermedia, denominata *Entry per Top level Field (ETF)*, in cui viene utilizzata una **entry** distinta per ogni campo di livello superiore, quindi si ha una sorta di struttura mista.

Player	
mary	username "mary"
	firstName "Mary"
	lastName "Wilson"
	games { { game: Game:2345, opponent: Player:rick }, { game: Game:2611, opponent: Player:ann } }
rick	username "rick"
	firstName "Ricky"
	lastName "Doe"
	score 42
	games { { game: Game:2345, opponent: Player:mary }, { game: Game:7425, opponent: Player:ann }, { game: Game:1241, opponent: Player:johnny } }
Game	
2345	id 2345
	firstPlayer Player:mary
	secondPlayer Player:rick
	rounds { { moves: ..., comments: ..., }, { moves: ..., actions: ..., spell: ... } }

ETF

Se dovessimo aver bisogno di una rappresentazione degli aggregati ancora più flessibile è possibile effettuarne il *partizionamento*, ovvero si possono raggruppare **entry** che vengono accedute insieme, oppure separare certe **entry** per avere dei valori meno complessi.

2.1.3 Implementazione

Consiste nel tradurre i modelli NoAM ottenuti nella fase precedente in strutture corrette per il database specifico che stiamo utilizzando. Per quanto riguarda i database chiave-valore si utilizzerà una coppia chiave-valore per ogni **entry** ottenuta nella struttura precedente. In base alle scelte di progetto si decide quale modello NoAM utilizzare (EAO/EAV/ETF), praticamente bisogna decidere che livello di complessità vogliamo avere sulle chiavi e sui valori.

<i>key (/major/key/-/minor/key)</i>	<i>value</i>	EAO
<i>/Player/mary/-</i>	<i>{ username: "mary", firstName: "Mary", ... }</i>	

<i>key (/major/key/-/minor/key)</i>	<i>value</i>	EAV
<i>/Player/mary/-/username</i>	<i>mary</i>	
<i>/Player/mary/-/firstName</i>	<i>Mary</i>	
<i>/Player/mary/-/lastName</i>	<i>Wilson</i>	
<i>/Player/mary/-/games/1/game</i>	<i>"Game:2345"</i>	
<i>/Player/mary/-/games/1/opponent</i>	<i>"Player:rick"</i>	
<i>/Player/mary/-/games/2/game</i>	<i>"Game:2611"</i>	
<i>/Player/mary/-/games/2/opponent</i>	<i>"Player:ann"</i>	

<i>key (/major/key/-/minor/key)</i>	<i>value</i>	ETF
<i>/Player/mary/-/username</i>	<i>mary</i>	
<i>/Player/mary/-/firstName</i>	<i>Mary</i>	
<i>/Player/mary/-/lastName</i>	<i>Wilson</i>	
<i>/Player/mary/-/games</i>	<i>[{ ... }, { ... }]</i>	

Capitolo 3

Redis → Remote Dictionary Server

Redis, acronimo di *Remote Dictionary Server*, é un archivio dati veloce, open source, in memoria e di tipo chiave-valore(**dbms NoSQL**). Si basa su una struttura a dizionario: ogni valore immagazzinato é abbinato ad una chiave univoca che ne permette il recupero. É stato sviluppato nel linguaggio di programmazione C, e funziona principalmente con sistemi unix based, non esiste un supporto ufficiale per Windows. Redis si basa su un modello client-server, infatti i programmi esterni dialogano con il server Redis utilizzando un socket TCP e un protocollo specifico di tipo request-response. Il client invia una richiesta al server attendendo la risposta sul socket ed il server elabora il comando e invia la risposta al client. Inoltre, é possibile interagire con il server anche da linea di comando con un programma chiamato **redis-cli**, grazie ad esso viene semplificato notevolmente il lavoro di hacking con il sistema.

```
matteorizzo@MBP-di-matteo ~ % redis-cli
127.0.0.1:6379> set key value
OK
127.0.0.1:6379> get key
"value"
```



3.1 Caratteristiche

3.1.1 Strutture Dati

Una caratteristica di Redis é mettere a disposizione una grande varietà di tipi di dati associabili alle chiavi, infatti il valore archiviato in corrispondenza di una certa chiave può essere molto differente da un tipo semplice come la stringa ed il valore stesso può addirittura rappresentare una struttura dati. Inoltre vi é una grandissima possibilità di manipolazione grazie all'elevato numero di funzioni presenti. I tipi di dato disponibili sono:

- **Stringhe:** é il tipo più semplice, vengono memorizzate sequenze di byte, inclusi testo, oggetti serializzati e array binari; sono spesso usati per la memorizzazione nella cache;
- **Liste:** rappresentano un elenco di stringhe indicizzate in base all'ordine di inserimento nella struttura. Possono essere modificate con inserimenti in testa o in coda. Vi é la possibilità di trattare una lista come una coda (First In First Out) tramite il comando di inserimento LPUSH e il comando di prelievo RPOP oppure può essere trattata come una pila (First In Last Out) tramite i rispettivi comandi LPUSH e LPOP;
- **Set:** é una raccolta non ordinata di stringhe univoche(sono chiamate *membri* del set); quindi vi é la possibilità di utilizzare questa struttura dati per tenere traccia degli elementi univoci, rappresentare relazioni o eseguire operazioni di insiemi comuni come intersezioni, unioni e differenze;
- **Hash:** sono oggetti strutturati come raccolte di coppie campo(chiave)-valore. Possono essere utilizzati per rappresentare oggetti di base e per memorizzare raggruppamenti di contatori;
- **SortedSet:** sono una versione modificata dei Set. Sono anch'essi insiemi di stringhe che non ammettono duplicati ma, in più, includono un valore detto **score** associato ad ogni elemento, in base al quale é possibile ordinare in senso ascendente o discendente i valori dell'insieme.

Ovviamente associati a queste strutture dati vi sono molti comandi specifici per ognuna, analizzare tutti i comandi non ha molto senso, quindi ogni volta che verranno incontrati dei comandi particolari verranno illustrati in quel momento.

3.1.2 *proprietá ACID*

Nelle basi di dati relazionali ogni transazione gode delle proprietà ACID. in questa sezione l'obiettivo é mettere in evidenza quali proprietà vengono verificate da questo dbms, se c'è la possibilità di abilitare/disabilitare certe proprietà e così via.

Innanzitutto, bisogna vedere in che modo sono gestite le transazioni in Redis: i comandi utilizzati per le transazioni sono quattro:

- **MULTI**: contrassegna l'inizio di un blocco di transazione, i comandi successivi verranno accodati per l'esecuzione
- **EXEC**: esegue tutti i comandi precedentemente accodati in una transazione e ripristina lo stato di connessione normale;
- **DISCARD**: svuota tutti i comandi precedentemente accodati in una transazione e ripristina lo stato di connessione normale;
- **WATCH**: contrassegna le chiavi fornite con un certo valore per eseguire un controllo condizionale al momento dell'esecuzione di una transazione (serve per la gestione di lock, ovvero controllo della concorrenza)

Quindi una transazione viene eseguita in questo modo:

1. inviamo il comando **MULTI**. Redis risponde **OK**;
2. digitiamo i comandi che devono far parte della transazione. Redis risponde **QUEUED**, ovvero il comando non viene eseguito istantaneamente ma viene messo in coda;
3. conclusione della transazione: si può scegliere se eseguire tutti i comandi con **EXEC** oppure annullare la transazione con **DISCARD**.

Di seguito riporto un esempio utilizzando **redis-cli** con la struttura dati lista, quindi i comandi per gestire le liste in questo esempio sono 2: **LPUSH** comando per inserire un singolo elemento nella lista e **LRange** comando per ottenere tutti i valori presenti nella lista

```
127.0.0.1:6379> MULTI
OK
127.0.0.1:6379(TX)> LPUSH listaNumeri 3
QUEUED
127.0.0.1:6379(TX)> LPUSH listaNumeri 10
QUEUED
127.0.0.1:6379(TX)> LPUSH listaNumeri 34
QUEUED
127.0.0.1:6379(TX)> LPUSH listaNumeri 45
QUEUED
127.0.0.1:6379(TX)> EXEC
1) (integer) 1
2) (integer) 2
3) (integer) 3
4) (integer) 4

127.0.0.1:6379> LRANGE listaNumeri 0 -1
1) "45"
2) "34"
3) "10"
4) "3"
```

Si può notare come l’inserimento di tutti i valori nella lista avvenga dopo il comando EXEC.

Quindi, passando all’illustrazione delle proprietà ACID:

- **Atomicità:** Redis può avere due livelli di atomicità:
 - singola operazione: ovvero ogni singola richiesta da parte del client viene eseguita in maniera atomica dal server;
 - transazione con operazioni multiple: come illustrato sopra con i vari comandi MULTI, EXEC ...;
- **Isolamento:** Tutti i comandi in una transazione vengono serializzati ed eseguiti in sequenza. Una richiesta inviata da un altro client non sarà mai soddisfatta nel bel mezzo dell’esecuzione di una transazione. Ciò garantisce che i comandi vengano eseguiti come un’unica operazione isolata.

Inoltre, vi é un meccanismo che riesce a fornire delle garanzie aggiuntive, in cui viene fatta una sorta di operazione di check-and-set. Questo meccanismo utilizza il comando `WATCH` definito precedentemente. Le chiavi, su cui viene definito watch, vengono continuamente monitorate per eventuali modifiche; se anche una sola chiave monitorata da `WATCH` viene modificata prima della `EXEC`, l'intera transazione verrà abortita.

Consideriamo un esempio in pseudo-codice in cui si deve aumentare il valore di una chiave di 1.

```
1      num = GET sampleKey
2      num = num + 1
3      SET sampleKey num
```

i comandi mostrati sopra funzioneranno senza problemi purché sia presente un solo utente che esegue l'operazione in un determinato momento.

Il problema si verifica nel caso in cui ci siano più utenti che tentano di aumentare il valore della chiave contemporaneamente. Possiamo eliminare questo potenziale problema di race condition utilizzando il comando `WATCH` nel modo seguente:

```
1      WATCH sampleKey
2      num = GET sampleKey
3      num = num + 1
4      MULTI
5      SET sampleKey num
6      EXEC
```

Con questa implementazione, se si dovesse verificare una race condition ed un client modifica il valore di `sampleKey` tra il nostro `WATCH` e `EXEC`, la transazione verrà interrotta. Avremo bisogno di ripetere la transazione quando la race condition non sarà più presente.

Quindi questo é un modo efficace per ottenere un buon livello di isolamento a livello di transazioni.

Capitolo 4

Interrogazioni SQL \rightarrow *Key-Value*

parlare del tipo di interrogazioni che vengono fatte, c'è un vero e proprio linguaggio strutturato come SQL?

Capitolo 5

Caso Concreto - IoT sensore Temperatura

implementazione librerie Redis in linguaggi di programmazione Parlare di Jedis, libreria Java.

Riportare esempi di codice che implementa DataBase.

Descrivere progetto IoT fatto con sensore di temperatura DHT11. utilizzata scheda ESP32 che comunica con database e manda dati a redis server di rilevazione temperatura ogni 5 secondi.

inserire parti di codice sketch arduino per far vedere come comunica con database.

Illustrare software fatto con Java che preleva il dataset da redis server e lo elabora creando un grafico che si aggiorna in tempo reale.

Bibliografia

Bibliografia