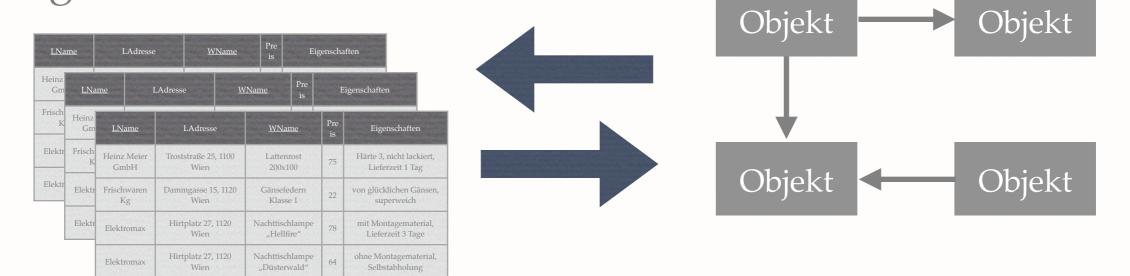
# OBJEKT-RELATIONALES MAPPING

INFORMATIONSSYSTEME 4. JAHRGANG
ABTEILUNG INFORMATIONSTECHNIK

# PROBLEMSTELLUNG

- \* Programmiertechnik um relationale/skalare Daten auf Objekte abzubilden (to map)
- ★ Dabei sollen die Beziehungen zwischen den Objekten berücksichtigt werden bzw. dürfen nicht verloren gehen



# PROBLEMSTELLUNG

### "Object-relational Impedance Mismatch"

Objekte und relationale Schemata unterscheiden sich stark

- ★ Objekte enthalten sowohl Daten als auch Verhalten
- ★ Objekte verwenden Vererbung und Spezialisierung
- ★ Zustand und Identität sind bei Objekten unabhängig.
  - \* datengleiche Objekte können verschiedene Identitäten haben,
  - \* die selben Objekte können zu unterschiedlichen Zeitpunkten verschiedene Identitäten haben.
- ★ Operationen in relationalen Datenbanken arbeiten mengenbasiert, Objekte kommunizieren individuell.

\* ...

# BEGRIFFE [AGILEDATA13]

#### to map, mapping:

the act of determining how objects and their relationships are persisted in permanent data storage, in this case relational databases.

#### the mapping:

the definition of how an object's property or a relationship is persisted in permanent storage.

#### property:

a data attribute, either implemented as a physical attribute such as the string firstName or as a virtual attribute implemented via an operation such as getTotal() which returns the total of an order.

#### property mapping:

a mapping that describes how to persist an object's property.

#### relationship mapping:

a mapping that describes how to persist a relationship (association, aggregation, or composition) between two or more objects.

# PROPERTY MAPPING

#### Objektmodell Schlüssel

#### Datenmodell

#### Movie

- title : String
- publication : Date
- director : Person
- costs : Currency
- length : int
- + announce()
- + getTitle(): String
- + getCosts() : Currency

{ordered} | 0..\*

#### Award

- name : String
- description : String
- year: int
- + getName() : String

Typwandlung

Shadow Information

#### Movies

mID: Int << PK>>

title: Varchar(100)

directorID : Int <<FK>>>

publication: Date

costs : Float length: Int

lastupdate: TimeStamp

{ordered} | 0..\*

#### **Awards**

mID: Int << PK>> << FK>>

name: Varchar(100) << PK>>>

year: Int <<PK>>> description: CLOB orderNumber: Int

lastupdate: TimeStamp

# PROPERTY MAPPING

#### **Shadow Information**

sind alle Informationen die ein Objekt allein für die Persistierung verwalten muss, unabhängig von den Daten der Anwendungsdomäne.

- ★ Primärschlüssel (speziell bei künstlichen Schlüsseln)
- ★ Informationen für Nebenläufigkeit (z.B. Zeitstempel, Zähler, ...)
- ★ Persistence-Flag (Objekt ist schon persistiert, oder ist neu)

**\*** ...

# PROPERTY MAPPING

#### aktualisiertes Objektmodell

#### Movie

- title : String

- publication : Date

- director : Person

- costs : Currency

- length: int

- mid : int <<Persistence>>

- lastUpdate : DateTime << Persistence>>

- isPersistent : boolean <<Persistence>>

...

**Shadow Information** 

# MAPPING METADATEN

Mapping Tabelle	Property	Column
	Movie.mid	Movies.mID
	Movie.getTitle()	Movies.title
	Movie.publication	Movies.publication
	Movie.director.personid	Movies.directorID
	Movie.getCosts()	Movies.costs
	Movie.lastUpdate	Movies.lastupdate
	Award.mid	Awards.mID
	Award.name	Awards.name
	Award.year	Awards.year
	Movie.awards.index()	Awards.ordernr
	Award.description	Awards.description
	Award.lastUpdate	Awards.lastupdate

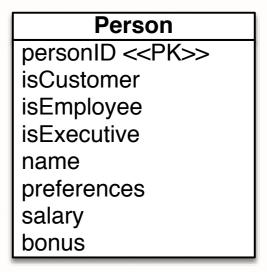
# INHERITANCE MAPPING

#### Objektmodell

# Customer Employee salary Executive bonus

# Datenmodell Eine Tabelle pro Hierarchie

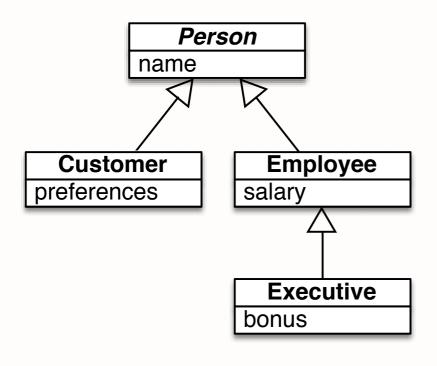
# Person personID <<PK>>> personType name preferences salary bonus



# INHERITANCE MAPPING

Objektmodell

## Datenmodell Eine Tabelle pro konkreter Klasse



Customer
customerID <<PK>>>
name
preferences

Employee
employeeID <<PK>>>
name
salary

Executive
executiveID <<PK>>
name
salary
bonus

# INHERITANCE MAPPING

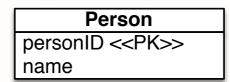
#### Objektmodell

# Person name Customer preferences Employee Salary Person.person preferences

**Executive** 

bonus

## Datenmodell Eine Tabelle pro Klasse



Customer		
Person.personID < <pk>&gt;&gt;<fk>&gt;&gt;</fk></pk>		
preferences		

# Employee Person.personID <<PK>>><FK>>> salary

Excecutive		
Employee.personID < <pk>&gt;&gt;<fk>&gt;&gt;</fk></pk>		
bonus		

# RELATIONSHIP MAPPING

Objekt-Beziehungen

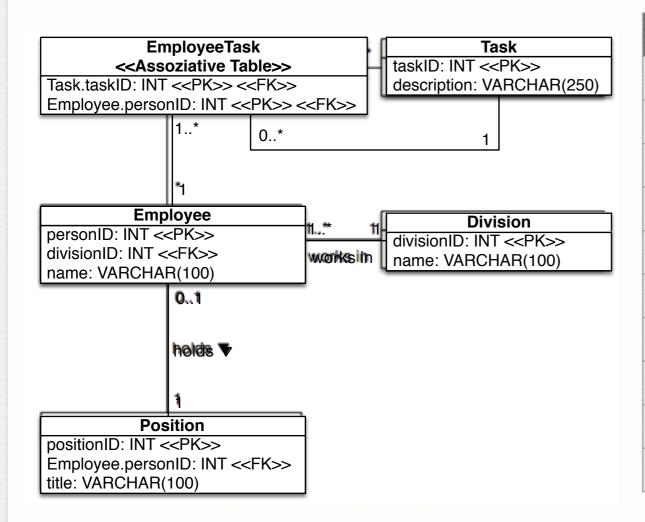
Kardinalität		
1:1	Referenz auf das in Beziehung stehende Objekt	
1:n	Arrays oder Collections von in Beziehung stehende Objekte	
m:n	beide Objekte halten Collections mit Referenzen auf die anderen	
Richtung		
unidirektional	nur ein Objekt hält Referenz auf anderes Objekt	
bidirektional	beide Objekte halten Referenzen auf das jeweils andere	

Relationale Beziehungen

Kardinalität		
1:1,1:n	Fremdschlüssel von 1er-Seite auf n-Seite	
m:n	Assoziativ-Tabelle	
Richtung		
nur unidirektional	FK-Beziehungen sind immer unidirektional (von Detailtabelle zu übergeordneter Tabelle)	

# RELATIONSHIP MAPPING

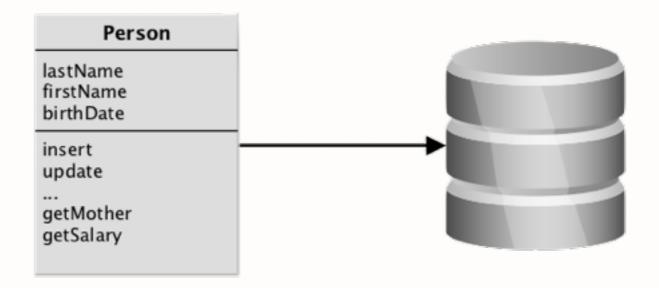
#### Ein Beispiel (besser)



Property	Column
Position.title	Position.title
Position.positionID	Position.positionID
Employee.name	Employee.name
Employee.personID	Employee.personID
Employee.personID	EmployeeTask.personID
Division.name	Division.name
Division.divisionID	Division.divisionID
Task.description	Task.description
Task.taskID	Task.taskID
Task.taskID	EmployeeTask.taskID

# ARCHITEKTUREN

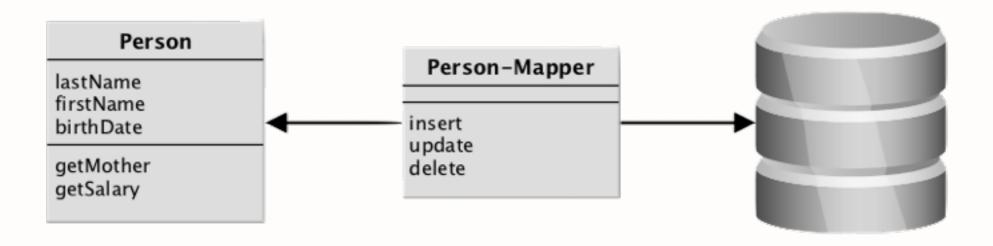
#### **Active Record Pattern**



- ★ Ein Objekt für jeden Datensatz einer Tabelle
- **★** Mehr Overhead --> weniger Effizient
- **★** Mapping-Code und Daten in einem Objekt
- ★ In den meisten ORM-Frameworks verwendet

# ARCHITEKTUREN

### Data Mapper Pattern (Data Object Pattern)



- ★ Ein Objekt repräsentiert eine ganze Datenkollektion
- ★ Flexibler, ein Kollektion kann mehr (als eine Tabelle) sein
- ★ Mehr Klassen --> mehr Overhead
- **★** Mapping-Code und Daten sind getrennt