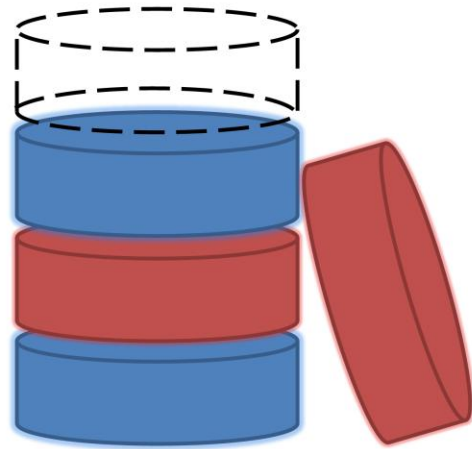
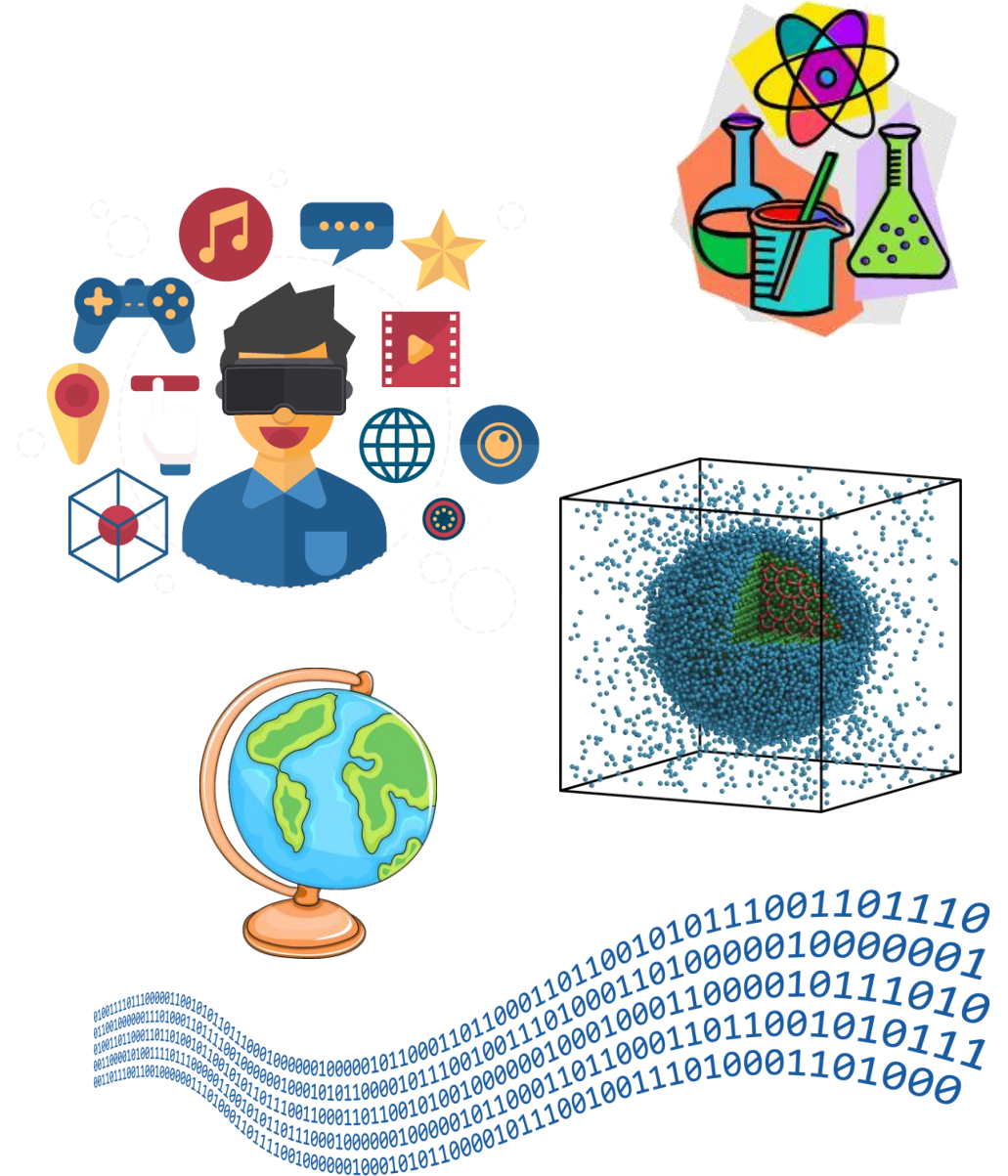


Baze de Date Orientate-Obiect



Nevoile unui mediu de stocare

- Informații multimedia (imagini, filme)
- Date spațiale (GIS)
- Data biologice
- Proiecte tehnologice (date CAD)
- Lumi virtuale
- Jocuri
- Fluxuri de date
- Tipuri de date definite de utilizator



Manipularea de categorii noi de date

- Un canal de televiziune necesită stocarea și accesarea rapidă a unor secvențe video, interviuri radio, documente multimedia, informații geografice etc.
- Un producător de filme dorește să stocheze filme întregi și secvențe, date despre actori și cinematografe etc
- Un laborator de cercetări biologice necesită stocarea de date complexe despre molecule, cromozomi și consultarea sau completarea anumitor părți din aceste date.
- Nevoi comerciale complexe.

Nevoile pentru un SGBD

- Creșterea exponențială a cantității datelor accesate de aplicații în paralel cu reducerea timpului necesar de dezvoltarea a acestor aplicații
 - programare orientată-obiect
 - caracteristici SGBD: optimizare interogări, controlul accesului concurent, recuperarea datelor, indexare etc.
- Subiect de cercetare anii '90: pot fi contopite cele două direcții?

Dezavantajele bazelor de date relaționale

- Lipsesc attributele de tip colecție
- Lipsește moștenirea
- Lipsesc obiectele complexe, în afară de BLOB (*binary large object*)
- Diferență conceptuală între limbajul de acces la date (declarative: SQL) și limbajul de programare gazdă (procedural: C++, C#, Java etc).

⇒ Ce alte soluții pot fi implementate?

Baze de date obiectuale

- Baza de date de obiecte – *depozit* de obiecte persistente:
 - Sisteme de baze de date orientate-obiect: alternativă la sistemele relaționale
 - Sisteme de baze de date relațional-obiectuale: extensie a sistemelor relaționale
- Sisteme de gestiune de baze de date OO: *ObjectStore, GemStone, Wakanda, Realm, ObjectDB, PostgreSQL(?)*

Modelul de date obiectual

- *Modelul obiectual* reprezintă fundamentul bazelor de date orientate obiect, așa cum *modelul relațional* reprezintă fundamentul pentru bazele de date relaționale.
- Baza de date conține o colecție de obiecte
- Un obiect are un ID unic (OID) iar colecția obiectelor ce au proprietăți similare se numește clasă.

Proprietățile obiectelor

- **Attribute:** au tipuri atomice sau structurate
(*set, bag, list, array*)
- **Relații:** referință către un obiect sau mulțime de obiecte
- **Metode:** funcții ce pot fi aplicate obiectelor unei clase

Tipuri abstracte de date

- Funcționalitate cheie: crearea de noi tipuri de date arbitrare de către utilizatori.
- Un tip nou de date este însoțit de metode de accesare corespunzătoare (tip + metode = tip abstract de date).
- De asemenea, un SGBD are tipuri predefinite.

Încapsularea

- Încapsulare = structuri de date + operații
- Încapsularea permite ascunderea detaliilor interne unui tip abstract de date
- SGBD-ul nu trebuie să cunoască modul de stocare a datelor sau felul în care funcționează metodele unui tip abstract de date. Este necesară doar cunoașterea metodelor disponibile și a detaliilor de apelare a acestora (tipuri de intrare/ieșire)

Moștenire

O valoare are un tip Un obiect aparține unei clase

■ Ierarhie de tipuri

- Este permisă definirea de tipuri noi de date pe baza tipurilor existente
- Un *subtip* moștenește toate proprietățile *supertipului*

■ Ierarhie de clase

- O subclasă C' a unei clase C este o colecție de obiecte în care fiecare obiect al clase C' este în același timp și obiect al clasei C .
- Un obiect al clasei C' moștenește toate proprietățile din C

Baze de date orientate obiect

- Scopul unui SGBD OO este integrarea “naturală” într-un limbaj de POO ca C++, C#, Java etc.
- ODL = *Object Description Language*, corespunzător DDL din SQL.
- OML = *Object Manipulation Language*, ce înlocuiește SQL DML într-un context orientat-obiect.

ODL în SGBD-urile Orientate-Obiect

- ODL este utilizat pentru definirea de clase *persistente*, ale căror obiecte pot fi stocate permanent în baza de date.
 - Definirea claselor cu ODL reprezintă o extensie a limbajului orientat-obiect gazdă.

ODL

- Declarația unei clase include:
 - Numele clasei
 - Declarație opțională de chei
 - Declarația unui *extent* = numele mulțimii tuturor obiectelor ce aparțin clasei.
 - Declarații de elemente. Un *element* poate fi un atribut, o relație sau o metodă.

```
class <name> {  
    <list of element declarations,  
        separated by semicolons>}  
}
```

Declarații de attribute și metode

- Attributele sunt (de obicei) declarate prin nume și tip, unde tipul nu reprezintă o clasă.

attribute <type> <name>;

- Informațiile din declarația unei metode conțin:
 - Tipul returnat (dacă este cazul)
 - Numele metodei
 - Categoria (*in*, *out*, *inout*) și tipul argumentelor (fără nume)
 - Excepțiile ce pot fi aruncate de către metodă

real grade_avg(**in string**) **raises** (noGrades) ;

Declarații de relații

- Relațiile conectează un obiect al unei clase cu unul sau mai multe obiecte ale unei alte clase.
- Relațiile sunt memorate ca perechi de pointeri inversați (A îl referă pe B și B îl referă pe A)
- Relațiile sunt întreținute automat de către sistem (dacă A este eliminat, pointerul lui B va fi automat inițializat cu NULL)
- Categoriile de relații: *one-to-one*, *one-to-many*, *many-to-many*

relationship <type> <name> **inverse** <relationship>;

Exemplu


```
class Movie{  
    attribute date start;  
    attribute date end;  
    attribute string movieName;  
    relationship Set<Cinema> shownAt inverse  
                                                Cinema::nowShowing;  
}
```

tipul relației



```
class Cinema {  
    attribute string cinemaName;  
    attribute string address;  
    attribute integer ticketPrice;  
    relationship Set <Movie> nowShowing inverse  
                                                Movie::shownAt  
  
    float numshowing() raises(errorCountingMovies) ;  
}
```

*operatorul :: conectează
un nume unui context*



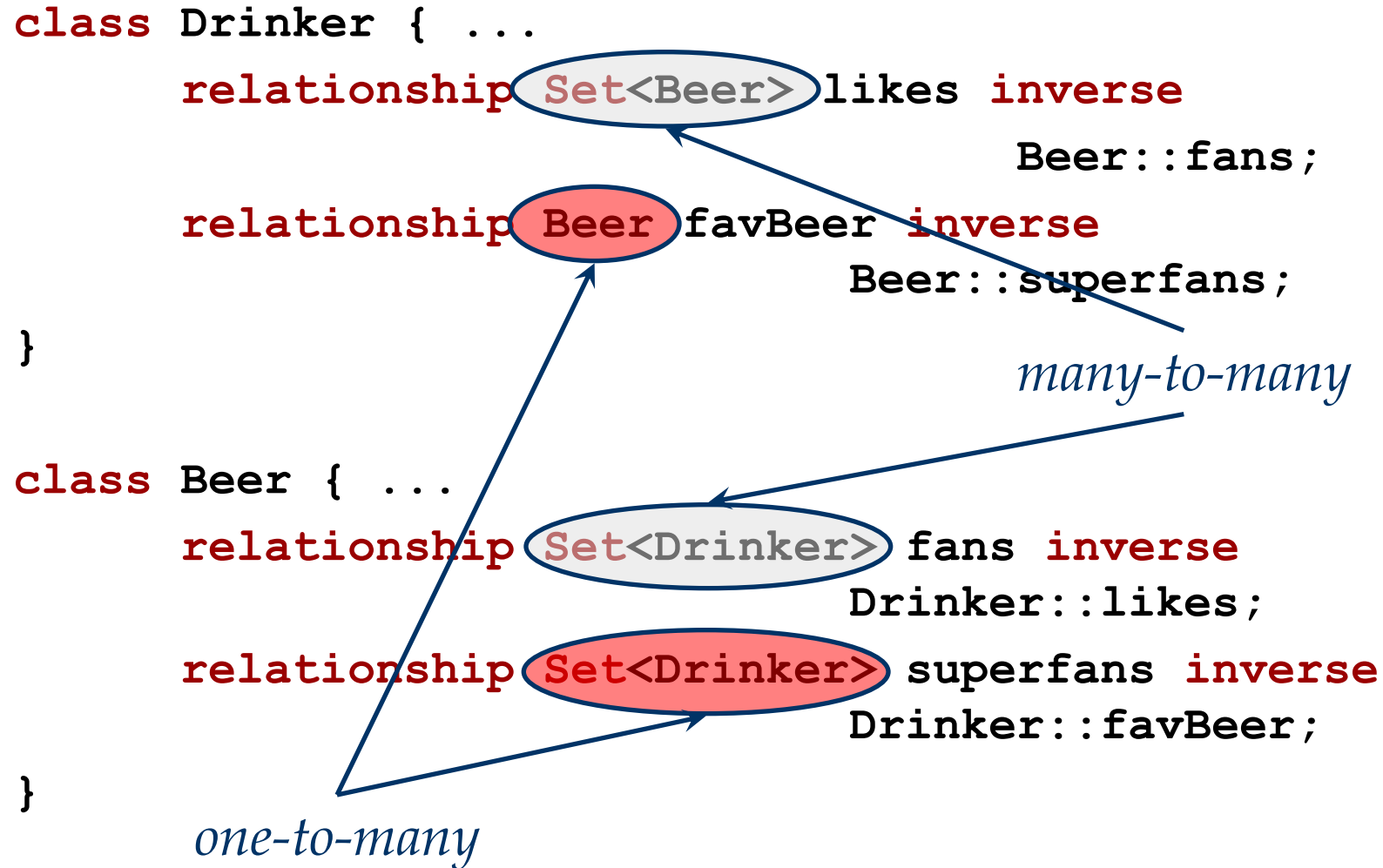
Tipuri de relații

- Tipul unei relații poate să fie:
 - O clasă, ca *Movie*. În acest caz un obiect cu acest tip de relație poate fi conectat cu un singur obiect *Movie*.
 - **Set**<*Movie*>: obiectul este conectat cu o mulțime de obiecte *Movie*.
 - **Bag**<*Movie*>, **List**<*Movie*>, **Array**<*Movie*>: obiectul este conectat cu o mulțime cu duplicări, listă sau tablou de obiecte *Movie*.

Multiplicitatea relațiilor

- Toate relațiile ODL sunt binare.
- Relațiile *many-to-many* au *Collection* ca tip al relației și sunt inversate.
- Relațiile *one-to-many* au *Collection*<...> în declarația relației în obiectul “*one*” și doar o clasă în declarația relației obiectului “*many*.”
- Relațiile *one-to-one* au tip de relație clasă în ambele direcții.

Exemplu



Exemplu

```
class Person{  
    attribute ...;
```

```
    relationship Person husband inverse wife;  
    relationship Person wife inverse husband;
```

```
    relationship Set<Person> buddies  
        inverse buddies;
```

```
}
```

*husband și wife sunt
relații one-to-one și una
reprezintă inversa celeilalte*

*buddies este many-to-many
și este propria sa inversă*

Conectarea claselor

- Dacă se dorește conectarea claselor X , Y și Z printr-o relație R :
 - Se crează o clasă C , a căror obiecte reprezintă un triplet de obiecte (x, y, z) din clasele X , Y și Z .
 - Se vor crea trei relații *many-to-one* de la (x, y, z) la fiecare dintre x , y și z .

Exemplu: Conectarea claselor

- Fie clasele *BookStore* și *Book*. Dorim să memorăm prețul cu care fiecare librărie (obiect al *BookStore*) vinde o carte.
 - Acest lucru nu se poate modela cu o relație *many-to-many* între *BookStore* și *Book* deoarece nu se pot defini attribute conectate de o relație
- Soluția 1: se crează clasa *Price* și o clasă de conectare *BBP* ce reprezintă relația dintre librărie, carte și preț.
- Soluția 2: deoarece obiectele *Price* conțin doar un simplu număr este poate mai util să:
 - Adăugăm la clasa *BBP* un atribut *price*.
 - Folosim relații *many-to-one* între un obiect *BBP* și obiecte ale *BookStore* și *Book*.

Exemplu: Conectarea claselor

■ Definirea clasei BBP:

```
class BBP {  
    attribute real price;  
    relationship BookStore theBS inverse  
        BookStore::toBBP;  
    relationship Book theBook inverse  
        Book::toBBP; }
```

■ *BookStore* și *Book* vor fi ambele modificate prin includerea relației numită *toBBP*, de tipul **Set**<*BBP*>.

Tipurile ODL

- Tipuri de bază: *int, real/float, string, tipuri enumerare și clase.*
- Tipuri compuse:
 - *Struct* pentru structuri.
 - Tipuri colecții: *Set, Bag, List, Array și Dictionary*
- Tipurile de relații pot fi doar clase sau un tip colecție aplicat unei clase.

Subclase ODL

- Corespund subclaselor cunoscute din programarea orientată-obiect.

```
class Student:Person
{
    attribute string code;
    ...
}
```

Chei și *extensii* în ODL

- Pentru o clasă se pot declara oricâte chei

(**key** <list of keys>)

- Fiecare clasă are un *extent*, ce reprezintă mulțimea tuturor obiectelor clasei respective:

- O extensie se declară după numele clasei împreună cu cheile astfel:

(**extent** <extent name> ...)

- Convenție: se utilizează substantive comune la singular pentru numele claselor, și la plural *extensiile* corespunzătoare.

Exemplu

```
class Book
```

```
    (key name) { ... }
```

```
class Course
```

```
    (key (dept,number) ,  
        (room, hours)) { ... }
```

```
class Student
```

```
    (extent Students key code) { ... }
```

OML în SGBD OO

- Implementările OML nu sunt foarte eficiente (optimizările limbajului de interogare sunt modeste)
- Cel mai popular limbaj de interogare este OQL (*Object Query Language*) ce a fost proiectat pentru o sintaxă similară cu SQL.
- OQL poate fi privit ca o extensie a SQL
 - Include clauzele **select**, **from**, **where** și **group by**
 - S-au adăugat elemente ce accesează proprietățile obiectelor și operatori pentru tipuri de date complexe.

Exemplu

```
class Movie (extent Movies key movieName) {
    attribute date start;
    attribute date end;
    attribute string movieName;
    relationship Set<Cinema> shownAt inverse
                                                Cinema::nowShowing;
}

class Cinema (extent Cinemas key cinemaName) {
    attribute string cinemaName;
    attribute string address;
    attribute integer ticketPrice;
    relationship Set<Movie> nowShowing inverse
                                                Movie::shownAt;
    float numshowing() raises(errorCountingMovies);
}
```

Accesarea proprietăților obiectelor (expresii de cale)

- Fie x un obiect al clasei C .
 - Dacă a este un atribut al C , atunci $x.a$ este valoarea acelui atribut.
 - Dacă r este o relație a lui C , atunci $x.r$ este obiectul sau colecția de obiecte cu care x este conectat prin r .
 - Dacă m este o metodă a lui C , atunci $x.m(\dots)$ este rezultatul aplicării lui m la x .

OQL: Select-From-Where

- O frază OQL obișnuită are sintaxa:

SELECT <list of values>

FROM <list of collections and
names for typical members>

WHERE <condition>

- Fiecare termen al clauzei FROM este:

<colecție> <nume membru>

- O colecție poate fi:

- *Extensia* unei clase, sau

- O expresie ce se evaluează la o colecție

- Pentru a schimba denumirea unui câmp, acesta va fi precedat de un nume și ":"

Exemplu OQL

Să se returneze cinematografele care proiectează mai mult decât un film și filmele proiectate în aceste cinematografe.

```
SELECT mname: M.movieName,  
         cname: C.cinemaName  
FROM Movies M, M.shownAt C  
WHERE C.numshowing() >1
```

Tipul rezultatului unei interogări

- Implicit, tipul rezultatului unei structuri **select-from-where** este un *Bag* de *Struct*.
 - *Struct* are câte un câmp pentru fiecare termen al clauzei SELECT. Numele și tipul sunt preluate de la ultimul element al expresiei de cale.
- Dacă rezultatul interogării are un singur termen, acesta va fi de fapt o structură cu un singur câmp.

Tipul rezultatului unei interogări

- Se poate adăuga DISTINCT după SELECT iar rezultatul va avea tipul *Set*, duplicatele fiind eliminate.
- La utilizarea clauzei ORDER BY rezultatul va fi o listă de structuri, ordonate după câmpurile enumerate în ORDER BY
 - Ordonarea se face crescător (ASC - implicit) sau descrescător (DESC).
 - Elementele listei pot fi accesate si utilizând indecși ([1], [2],...), similar cursoarelor SQL.

Subinterogări

- O expresie *select-from-where* poate fi utilizată ca subinterogare în mai multe moduri:
 - Într-o clauză FROM, ca o colecție.
 - Într-o expresie logică folosită în clauza WHERE :
FOR ALL x IN <collection> : <condition>
EXISTS x IN <collection> : <condition>

Exemplu

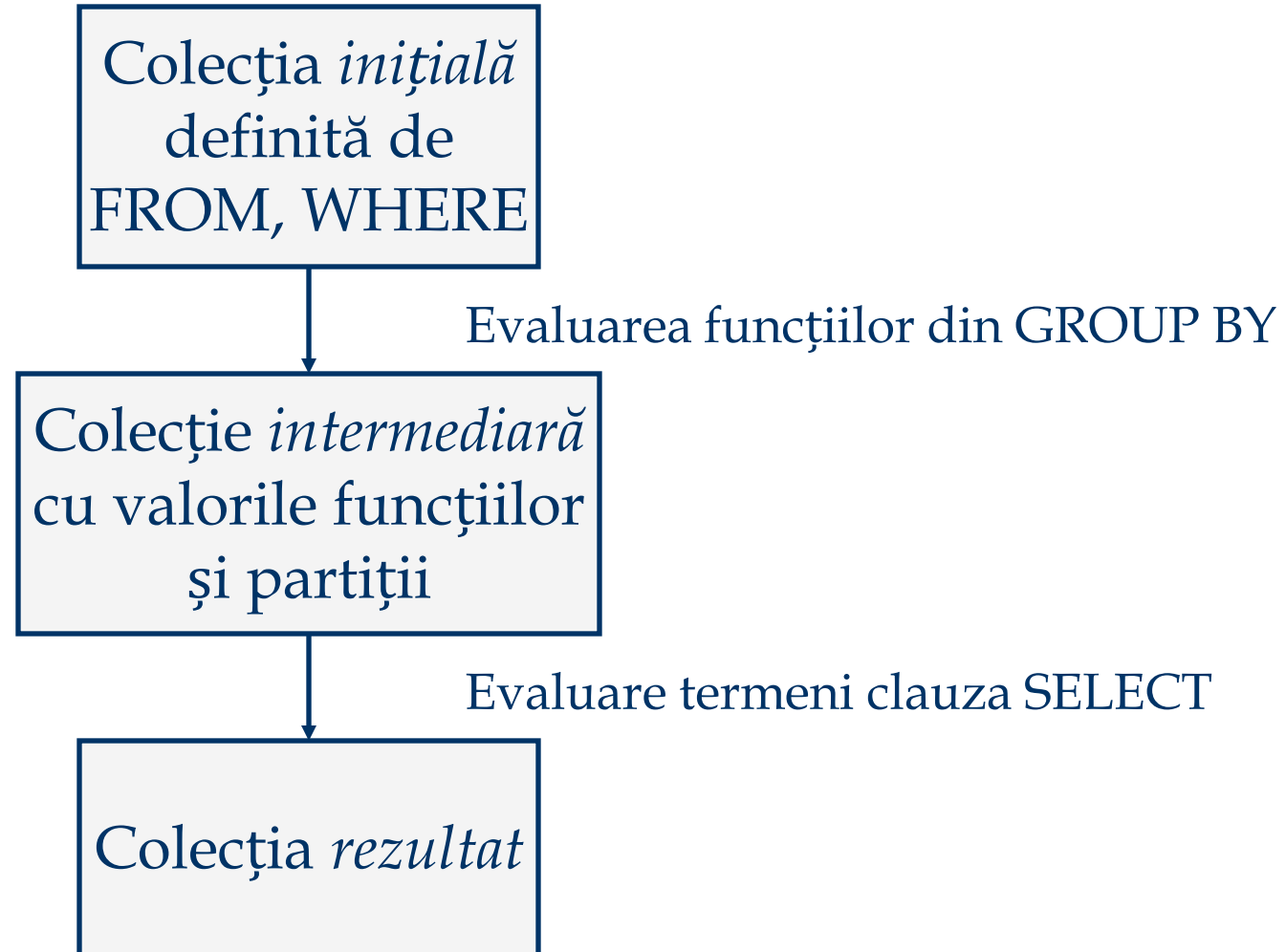
- *Să se returneze numele tuturor filmelor care sunt proiectate în cel puțin un cinematograful la un preț de bilet > 5*

```
SELECT m.name
FROM Movies m
WHERE
    EXISTS c IN m.shownAt:
    c.ticketPrice > 5
```

Gruparea datelor în OQL

- OQL extinde ideea grupării:
 - Toate colecțiile pot fi partiționate în grupuri.
 - Grupările se pot realiza având la bază orice funcție/funcții ale obiectelor ce aparțin colecției inițiale.
- AVG, SUM, MIN, MAX și COUNT se pot aplica tuturor colecțiilor (atunci când este cazul).

Gruparea datelor în OQL



Exemplu GROUP BY

Să se returneze toate valorile distincte de preț utilizate de cinematografe și media numărului de filme proiectate cu bilete vândute la acel preț.

```
SELECT C.ticketPrice,  
        avgNum:AVG(SELECT P.C.numshowing()  
                  FROM partition P)  
FROM Cinemas C  
GROUP BY C.ticketPrice
```

Partiționarea în OQL



Exemplu GROUP BY: Colecția inițială

- Pe baza **FROM** și **WHERE** (care lipsește):
FROM Cinemas C
- Colecția inițială este un *Bag* de structuri cu un singur câmp pentru fiecare element din clauza **FROM**.
- În particular, colecția reprezintă un *Bag* de structuri de forma `Struct(c: obj)`, unde *obj* este un obiect *Cinema*.

Exemplu GROUP BY: Colecția intermediară

- În general, este un *bag* de structuri cu o componentă pentru fiecare funcție din clauza GROUP BY, și o componentă suplimentară numită invariabil *partition*.
- Valoarea componentei *partition* este dată de mulțimea tuturor obiectelor din colecția inițială care aparțin grupului reprezentat de structură.

```
SELECT C.ticketPrice,  
        avgNum:AVG (  
    SELECT P.C.numshowing()  
    FROM partition P)  
FROM Cinemas C  
GROUP BY C.ticketPrice
```

O funcție de grupare:

- nume - *ticketPrice*,
- tip - *integer*.

Colecția intermediară este un *set* de structuri cu câmpurile

- *ticketPrice* : *integer*, și
- *partition*: Set<Struct{c: Cinema}>



Exemplu GROUP BY: Colecția intermediară

- Un element al colecției intermediare din exemplu este:

`Struct(ticketPrice = 5,
 partition = {c1, c2, ..., cn })`

- Fiecare element al *partition* e un obiect *c*_{*i*} al clasei *Cinema*, pentru care *c*_{*i*}.*ticketPrice* = 5.

Exemplu GROUP BY: Colecția finală

- Colecția rezultat e dată de clauza **SELECT** care este evaluată pe colecția intermediară.

Exemplu GROUP BY: Colecția finală

```
SELECT C.ticketPrice, avgNum:AVG (  
SELECT P.C.numshowing() FROM partition P)
```

Extrage câmpul *ticketPrice*
din structura unui
grup.

Pentru fiecare element *P* din
partition, se accesează atributul *C*
(obiect al *Cinema*), de unde
accesează numărul de proiecții.

Media numerelor returnate
de funcțiile *numshowing()*
stocată în câmpul *avgNum*
al structurilor din colecția
finală.

Exemplu de element:
Struct(ticketPrice = 5, avgNum = 9.5)

Evoluția SGBD-urilor

- SGBD-urile orientate-obiect au eșuat deoarece nu au putut oferi eficiența obținută de SGBD-urile relaționale.
- Extensiile relațional-obiectuale aplicate SGBD-urilor relaționale captează o bună parte din avantajele OO, dar abstractizarea fundamentală rămâne relația.

Clasificarea SGBD-urilor

