



NHIBERNATE



baufest

| Sobre el instructor



Diego Tubello

dtubello@baufest.com

Technical Expert

13+ años de experiencia en
desarrollo de Software

baufest

| Objetivos del curso

- Inicialmente existirá una breve introducción que permitirá incorporar conceptos que se utilizarán a lo largo del curso, para luego, ir evolucionando en el conocimiento del framework
- Se aclara que el curso será exclusivamente sobre **NHibernate**, descartando entrar en detalle de otros conceptos de arquitectura en capas o desarrollo Full Stack, sobre los que por supuesto habrá menciones pero no se entrará en detalle
- El curso irá evolucionando día a día hasta poder completar un ejercicio integrador final



baufest

| Organización del curso

Organización del curso (1)

Temario por día

baufest



Organización del curso (2)

Eventos en común para todos los días

baufest



Coffee Break



Resolución de dudas de los días anteriores

| Día 1 – Objetivos del día

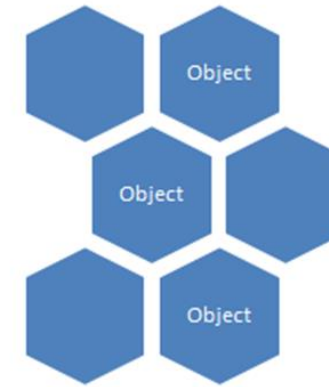
- Introducir conceptos y actividades que serán utilizados a lo largo del curso
- Explicar que es un ORM, que problema resuelve
- Realizar un primer acercamiento a **NHibernate**
 - Introducción teórica
 - Mapeo básico
 - Práctica: Utilización de entorno de trabajo y un “Hola Mundo”

Conceptos preliminares

Diferentes modelos

baufest

- Modelo de Objetos
 - Objetos
 - Propiedades
 - Agregación, Composición, Herencia
- Modelo Relacional
 - Tablas
 - Campos
 - Registros
 - Relaciones por Foreign Keys



Objects in Memory

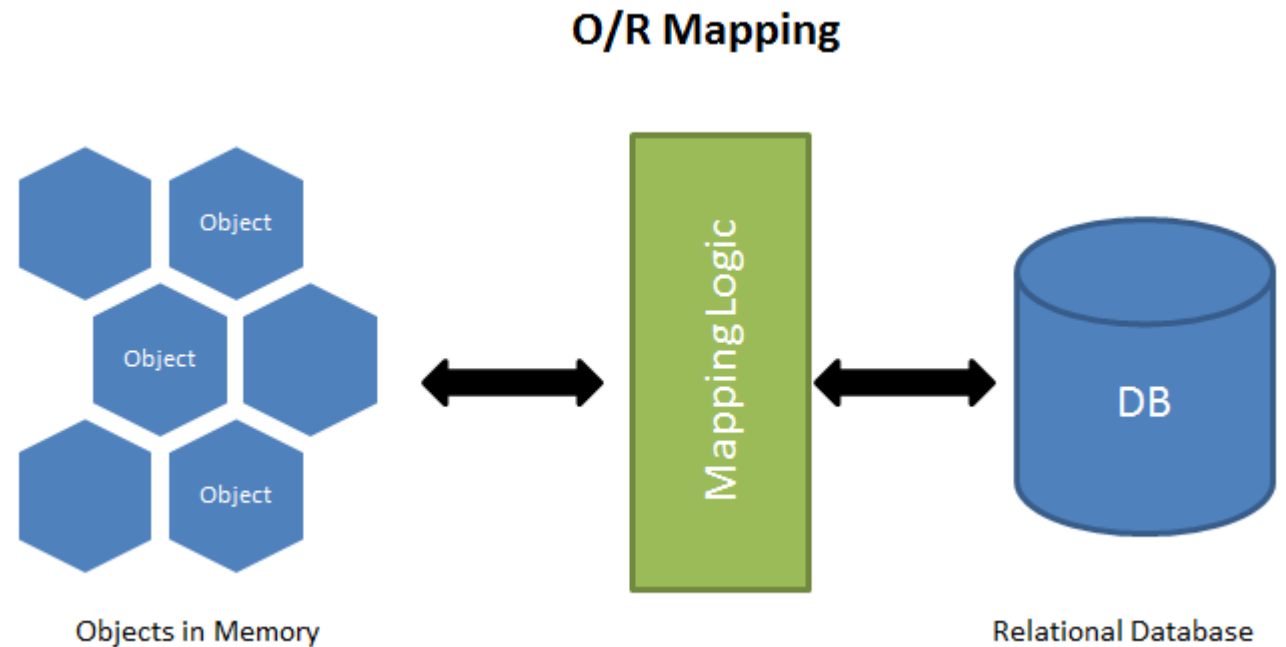


Relational Database

Conceptos preliminares

ORM: Object/Relational Mapper

- Permite mapear un modelo de objetos a un modelo relacional.
- Se mapea un conjunto de objetos que colaboran entre si a un conjunto de tablas relacionadas.
- Permite persistir objetos de una forma “transparente”
- Se manipulan los datos como si tuviéramos colecciones de objetos en memoria



Object/Relational Mapper

¿Por qué usar un ORM?

- Permite modelar con objetos abstrayéndonos del modelo de datos relacional.
- Se reducen los tiempos de desarrollo al no tener que escribir código de base de datos.
- Se manipulan los “datos” como si tuviéramos colecciones de objetos en memoria.
- Se facilitan los *refactors*, ya que al modificar el modelo de objetos el ORM adapta todas las consultas automáticamente eliminando la necesidad de modificar manualmente consultas y stored procedures.
- El esquema de carga de objetos de de la base suele ser muy configurable: cache, lazy/eager loading, batch
- Soporte para múltiples motores de bases de datos y versiones (por configuración)



Abstraerse de la base de datos no implica olvidar que existe

Object/Relational Mapper

Implementaciones

baufest

Microsoft
.NET Entity
Framework



Object/Relational Mapper

¿Por qué NHibernate?



- Nació en 2006 como un port del framework Hibernate para Java, pero con el tiempo evolucionó de forma distinta
- Es open-source (LGPL)
- Soporta la mayoría de los motores de bases de datos y sus versiones
- Es flexible y posee muchos puntos de extensión
- Sigue activamente en desarrollo
- Soporte para .Net Core a partir de la versión 5

Mapeo de objetos

Alternativas: Xml, Fluent, Auto-mappings



Archivos XML

- Mecanismo original de mapeo portado de Hibernate (de la época dorada del XML)

Fluent NHibernate

- Surge como un proyecto separado con la idea de genera mapeos type-safe
- Permite hacer mapeos manuales o “automáticos”
- Convention over configuration

Mapeo de objetos

Objetos



NHibernate es capaz de mapear objetos “comunes” (POCO):

- No se requiere implementar una interface y extender una clase
- Tampoco deben tener ningún código relacionado a NH

Solo requiere dos cosas:

- La clase debe tener un constructor por defecto sin parámetros (o no tener ningún constructor)
- Todos los métodos y propiedades de la clase deben ser *virtual*

```
namespace Intro.NHibernate.Entities
{
    public class Product
    {
        public virtual int Id { get; set; }
        public virtual string Code { get; set; }
        public virtual string Description { get; set; }
        public virtual decimal RetailPrice { get; set; }
        public virtual Category Category { get; set; }
    }
}
```

Mapeo de objetos

XML



El mapeo de objetos puede definirse en un archivo xml de la siguiente manera.

Todos los objetos deben tener un atributo como identificador.

```
<hibernate-mapping xmlns="urn:hibernate-mapping-2.2"
  assembly="Intro.NHibernate"
  namespace="Intro.NHibernate.Entities" default-lazy="false">

  <class name="Product">
    <id name="Id">
      <generator class="identity" />
    </id>
    <property name="Code" />
    <property name="Description" />
    <property name="RetailPrice" />
    <many-to-one name="Category" column="Category_id" />
  </class>

</hibernate-mapping>
```

```
]namespace Intro.NHibernate.Entities
{
    public class Product
    {
        public virtual int Id { get; set; }
        public virtual string Code { get; set; }
        public virtual string Description { get; set; }
        public virtual decimal RetailPrice { get; set; }
        public virtual Category Category { get; set; }
    }
}
```


Mapeo de objetos

Fluent Nhibernate: Fluent mappings



- Ofrece una alternativa al mapeo de archivos xml.
- En lugar de documentos xml, se escriben los mapeos en código fuertemente tipado.
- Al ser mapeos tipados, facilita la refactorización de código y hace el mapeo mas legible.

```
public class ProductMap : ClassMap<Product>
{
    public ProductMap()
    {
        Id(x => x.Id).GeneratedBy.Identity();
        Map(x => x.Code);
        Map(x => x.Description);
        Map(x => x.RetailPrice);
        References(x => x.Category).Cascade.None();
    }
}
```

```
]namespace Intro.NHibernate.Entities
{
    public class Product
    {
        public virtual int Id { get; set; }
        public virtual string Code { get; set; }
        public virtual string Description { get; set; }
        public virtual decimal RetailPrice { get; set; }
        public virtual Category Category { get; set; }
    }
}
```

Mapeo de objetos

Fluent Nhibernate: auto-mappings



- Permite mapear un modelo de objetos sin escribir código de mapeo, con muy poco código.
- Se base en el concepto de convenciones sobre configuración (convention over configuration)
- Requiere que nuestro modelo respete ciertas convenciones
- Si las convenciones por defecto no se adaptan a nuestras convenciones, podemos definir y utilizar nuestras propias convenciones
- Para modificar mapeos puntuales tiene el concepto de overrides

Entorno de desarrollo

¿Qué herramientas vamos a utilizar?

baufest

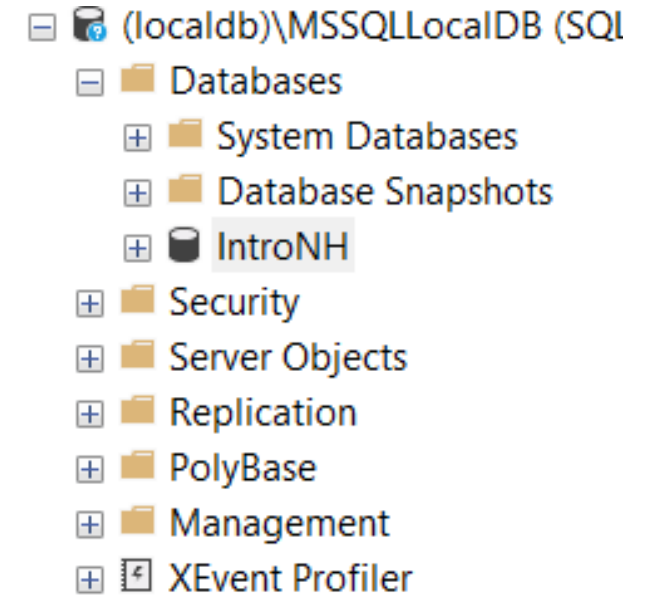
- Visual Studio
- SQL Server Management Studio
- SQL Server Profiler

Práctica

¡Hola Mundo!

baufest

- En SQL Management Studio
 - Conectarse a la base de datos local
 - Crear una nueva base de datos con el nombre “IntroNH”

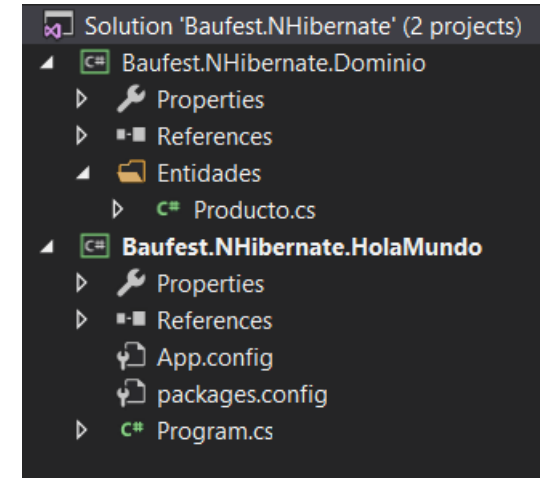


Práctica

¡Hola Mundo!

baufest

- En Visual Studio
 - Crear una nueva solución del tipo blank solution con el nombre “Baufest.Nhibernate”
 - Agregar un proyecto del tipo “Console Application” con el nombre “Baufest.NHibernate.HolaMundo”
 - Agregar un nuevo proyecto del tipo “Class Library” con el nombre “Baufest.Nhibernate.Dominio”
 - Eliminar el archivo Class1.cs
 - Agregar la carpeta “Entidades”
 - Agregar la clase “Producto” dentro de la carpeta Entidades
 - Instalar los paquetes NuGet en el proyecto HolaMundo
 - NHibernate
 - FluentNHibernate



```
0 references
public class Producto
{
    0 references
    public virtual int Id { get; set; }

    0 references
    public virtual string Nombre { get; set; }

    0 references
    public virtual string Descripcion { get; set; }

    0 references
    public virtual decimal Precio { get; set; }
}
```

Práctica

¡Hola Mundo!



- En Visual Studio
 - En la clase Program crear el método “CrearSessionFactory” con la configuración de NHibernate
 - Dentro del método Main crear un producto y guardarlo en la base de datos
 - Ejecutar el proyecto!

```
public static ISessionFactory CrearSessionFactory()
{
    return Fluently
        .Configure()
        .Database(
            MsSqlConfiguration.MsSql2012.ConnectionString(
                x => x.FromConnectionStringWithKey("BaufestNH")))
        .Mappings(m => m.AutoMappings.Add(
            AutoMap.AssemblyOf<Producto>()
                .Where(t => t.Namespace == typeof(Producto).Namespace)))
        .ExposeConfiguration(cfg => new SchemaUpdate(cfg).Execute(false, true))
        .BuildSessionFactory();
}
```

```
static void Main(string[] args)
{
    var sessionFactory = CrearSessionFactory();
    using(var session = sessionFactory.OpenSession())
    {
        var producto = new Producto
        {
            Nombre = "Lenovo T470",
            Descripcion = "Laptop Lenovo T470 Core i5, 16GB RAM, SSD 128GB",
            Precio = 500
        };

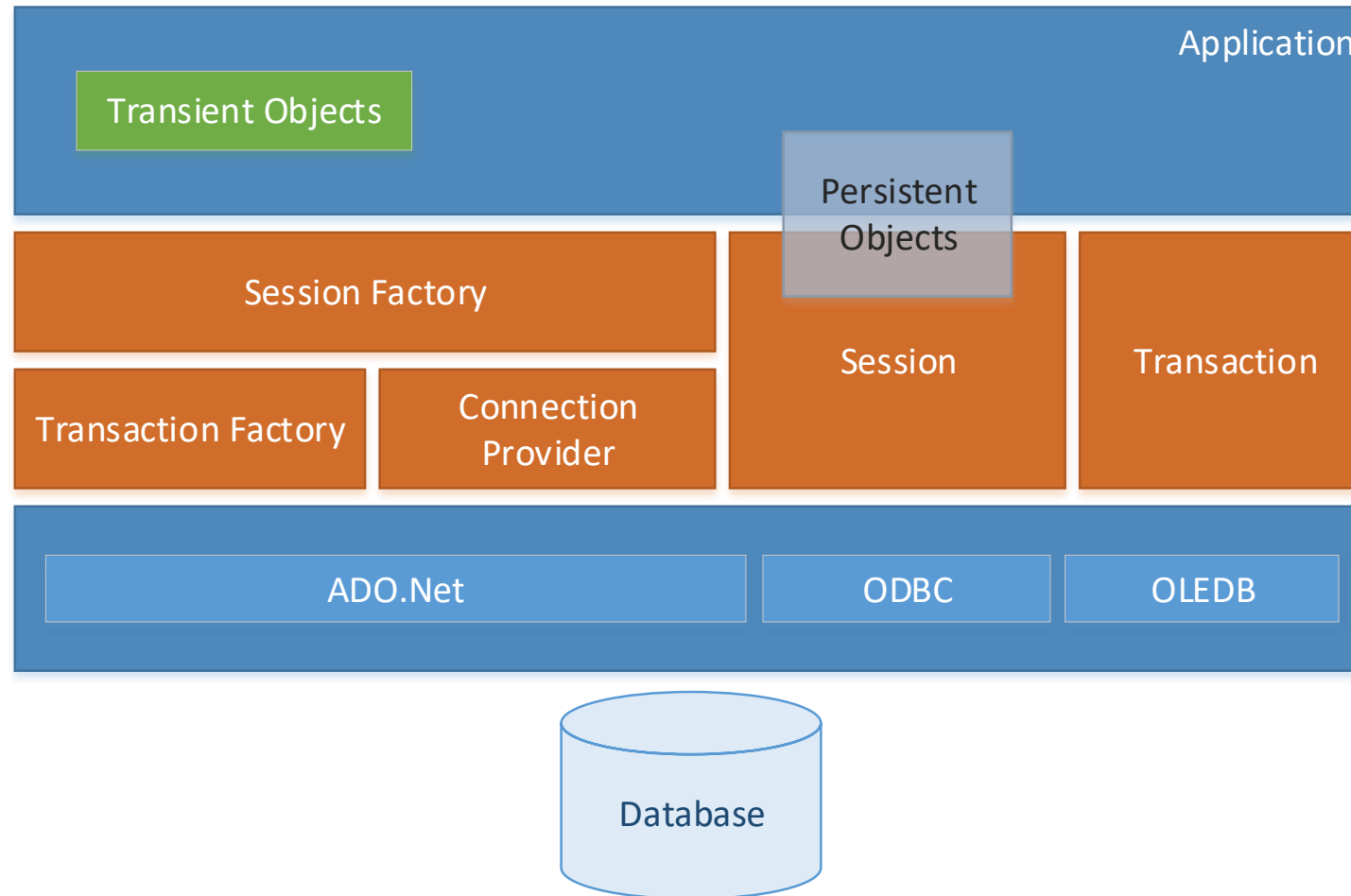
        session.Save(producto);
    }
}
```

| Día 2 – Objetivos del día

- Dudas o consultas de la clase anterior
- Introducir los conceptos de la arquitectura de NHibernate
- Comprender la configuración con sus diferentes opciones
- Comprender el manejo de la sesión
- Realizar operaciones CRUD básicas

Arquitectura

Componentes principales



- **ISessionFactory:** es una cache con toda la configuración y mapeos “compilados”. Es la Factory para crear las ISession. Se usa una instancia por aplicación.
- **ISession:** representa la conversación entre la aplicación y la base de datos. Se usa una instancia por “operación de negocio” (unit of work). Tiene un tiempo de vida corto.
- **Persistent Objects:** Son objetos que contienen estado persistente (una correlación con datos de la base) y funciones de negocio. Pueden ser POCO pero están asociados a una única sesión.
- **Transient Objects:** son objetos que no están actualmente asociados a una sesión. Su estado aún no está persistido y no se persistirá salvo que los asociemos a una sesión y se conviertan en “persistent”.
- **ITransaction:** representa una unidad de trabajo atómica. Es una abstracción de la transacción ADO.Net subyacente.

Configuración

ISessionFactory



Fluently

```
.Configure()  
.Database(...) // Configuración de la base y versión  
.Mappings(...) // Configuración de mapeos  
.ExposeConfiguration(...) // Configuraciones adicionales (opcional)  
.BuildSessionFactory();
```

```
public static ISessionFactory CrearSessionFactory()  
{  
    return Fluently  
        .Configure()  
        .Database(  
            MsSqlConfiguration.MsSql2012.ConnectionString(  
                x => x.FromConnectionStringWithKey("BaufestNH"))  
        ).Mappings(m => m.AutoMappings.Add(  
            AutoMap.AssemblyOf<Producto>()  
                .Where(t => t.Namespace == typeof(Producto).Namespace)))  
        .ExposeConfiguration(cfg => new SchemaUpdate(cfg).Execute(false, true))  
        .BuildSessionFactory();  
}
```

Database permite configurar el motor de base de datos a utilizar:

- **Motor/Versión:** NHibernate soporta múltiples motores de bases de datos en casi todas sus versiones
- **Connection String:** Se puede especificar el connection string o la clave con la que se lo configuró en el web.config o app.config.
- **Driver:** permite configurar el driver del motor de base de datos a utilizar (opcional)
- **Dialect:** permite configurar un dialecto de SQL específico del motor y versión a utilizar (opcional).

```
return Fluently
    .Configure()
    .Database(
        MsSqlConfiguration.MsSql2012
            .Dialect<MsSqlAzure2008Dialect>()
            .ConnectionString(x => x.FromConnectionStringWithKey("IntroNH")))
    .Build();
```

Mappings permite configurar los mapeos

- Se puede especificar automapping, las convenciones, overrides y el conjunto de clases a mapear

```
.Mappings(m => m.AutoMappings.Add(  
    AutoMap.AssemblyOf<Producto>()  
        .Where(t => t.Namespace == typeof(Producto).Namespace)  
        .Conventions.AddFromAssemblyOf<ForeignKeyNameConvention>()  
        .UseOverridesFromAssemblyOf<VentaMappingOverride>()  
    ))
```

- También se pueden especificar los “fluent mappings” en el caso de querer hacerlos manualmente

```
.Mappings(m => m.FluentMappings.AddFromAssemblyOf<ProductoMap>())
```

**Ejemplo*

ExposeConfiguration permite hacer configuraciones adicionales

- Habilitar la generación del modelo de la base
- Opciones de quoting de nombres de columnas tablas
- Modificar la forma de generar las consultas
- Configuración de event listeners
- Configuraciones de ADO.Net
- Conexiones, transacciones, cache, logging, etc.

```
.ExposeConfiguration(cfg =>
{
    cfg.SetProperty(Environment.Hbm2ddlKeywords, "auto-quote");
    cfg.SetProperty(Environment.ConnectionDriver, typeof(SqlClientDriver).AssemblyQualifiedName);
    cfg.LinqToHqlGeneratorsRegistry<MyLinqtoHqlGeneratorsRegistry>();
})
.ExposeConfiguration(RegisterEventListeners)
.ExposeConfiguration(BuildSchema)
.BuildSessionFactory();
```

El objeto a través del cual se hace la manipulación de objetos persistentes es la ISession.

Funciona como un contenedor. Cuando se carga un objeto, se guarda en el contenedor de manera que NHibernate registrará cualquier cambio que se le haga al objeto.

Las operaciones principales son:

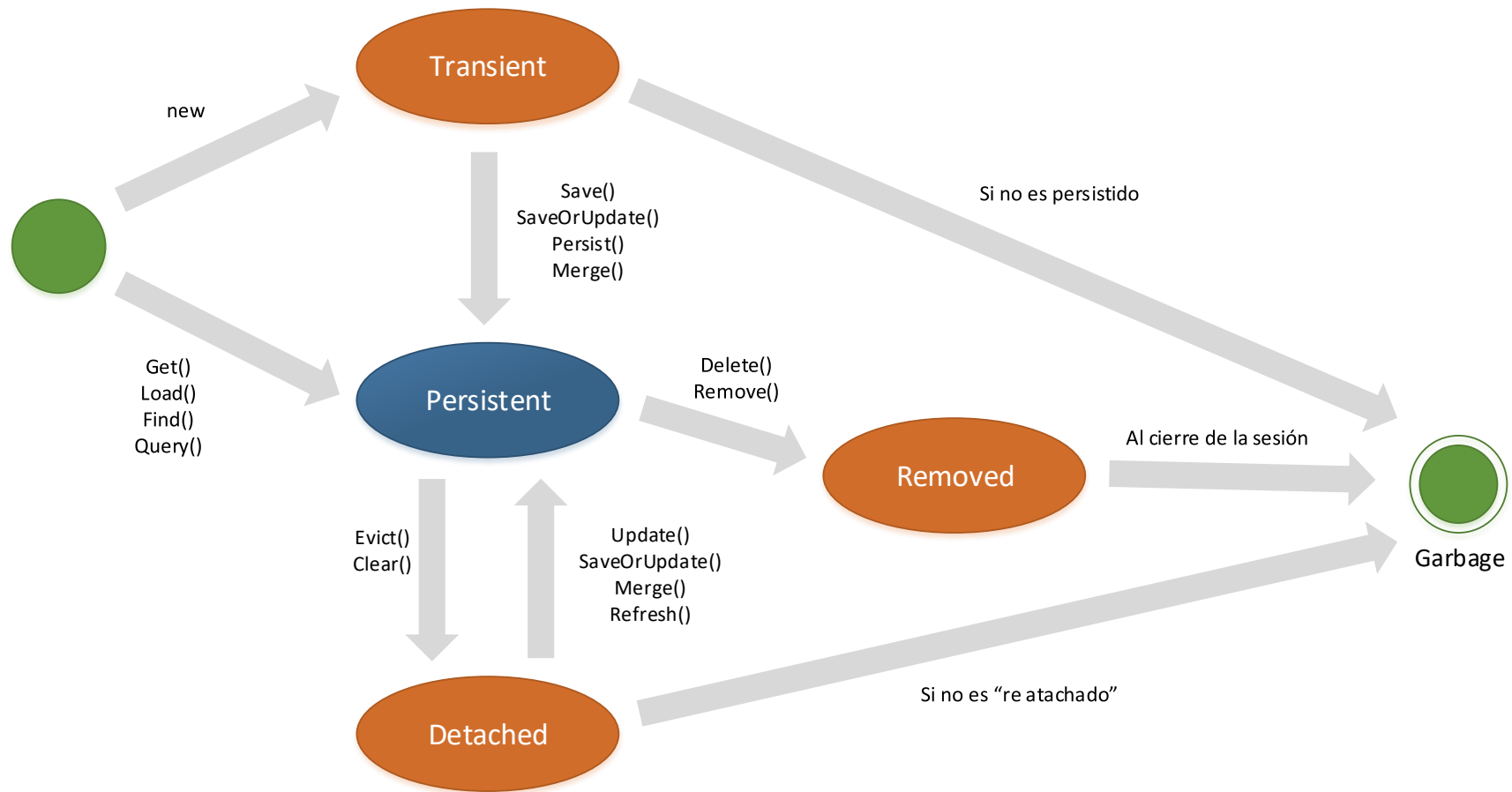
- **Get y Load:** permiten obtener un único objeto por clave primaria
- **Query:** permite hacer una consulta con LINQ sobre el modelo persistente.
- **Add:** adjunta un objeto a la sesión para que sea persistido.
- **Update:** Re-adjunta un objeto a la sesión para actualizar su estado en el modelo persistente.
- **Delete:** elimina un objeto de la sesión para ser eliminado del modelo persistente.

Una instancia de una clase persistente puede pasar por tres diferentes estados con respecto al contexto de persistencia o sesión (ISession).

- **Transient:** el objeto no esta asociado a una sesión y nunca lo estuvo. No tiene un identificador de persistencia (PK)
- **Persistent:** el objeto esta actualmente asociado a una sesión. Tiene un identificador de persistencia (PK), y posiblemente, una registro correspondiente en la base d e datos. Para una sesión particular NHibernate garantiza que dos objetos con la misma clave primaria son el mismo objeto en memoria.
- **Detached:** El objeto estuvo asociado a una sesión.

ISession

Ciclo de vida



Los cambios que se hacen en la sesión no necesariamente se impactan en la base de datos en ese momento. NHibernate puede diferir un INSERT o UPDATE en la base de datos para agrupar sentencias y optimizar los accesos a la base de datos.

La acción de impactar los cambios de la sesión en la base de datos se llama **Flush**. Se puede configurar cambiando el **FlushMode**:

- **Never**: Los cambios no se sincronizan automáticamente, se deben hacer manualmente llamando al método **Flush**
- **Commit**: Los cambios se sincronizan cuando la transacción en curso hace commit
- **Auto**: los flush se hacen automáticamente durante la vida de la sesión para evitar “dirty reads”.
- **Always**: Se hace un Flush automáticamente ante la ejecución de cada consulta

En ocasiones Nhibernate necesita hacer un Flush para sincronizar con la base de datos para mantener la consistencia:

- Cuando se listan registros de la base mediante una consulta
- Cuando se hace commit de una transacción
- Cuando se hace un flush explícito

¿En qué orden se impactan los cambios en un Flush?

1. Todos los inserts, en el mismo orden en que se guardaron usando ISession.Save()
2. Todos las actualizaciones de entidades
3. Todos los borrados de colecciones
4. Todos los inserts y actualizaciones de elementos de las colecciones
5. Todos los inserts de colecciones
6. Borrado de entidades en el mismo orden en que fueron eliminados con ISession.Delete()

Una excepción son las entidades que usan ID identity que se insertan en el momento de ejecutar Save.

Salvo que explícitamente se llame al método Flush() no hay garantías de cuándo la Session ejecuta las llamadas a ADO.Net.

Sin embargo, NHibernate **SI** garantiza:

- El orden en que se ejecutan las sentencias en la base de datos
- Las consultas siempre retornan datos “consistentes” y “actualizados”, nunca devolverán datos incorrectos.

ISession

Lazy Loading



Cuando se obtiene un objeto de la base de datos, por defecto, NHibernate no carga los objetos relacionados.

Recién obtiene el objeto relacionado al acceder a la propiedad del objetos que se obtuvo en primero lugar.

- En la clase de ejemplo, recién obtendrá el objeto Categoría de la base de datos al invocar *producto.Categoria*

Para que un objeto pueda ser cargado de forma Lazy, todas sus propiedades y métodos deben ser virtual (NH genera proxies dinámicos)

Funciona dentro de la sesión

- Una vez cerrada la sesión ya no se pueden cargar relaciones de forma Lazy

```
public class Producto
{
    2 references
    public virtual int Id { get; set; }

    9 references
    public virtual string Nombre { get; set; }

    5 references
    public virtual string Descripcion { get; set; }

    5 references
    public virtual decimal Precio { get; set; }

    7 references
    public virtual Categoria Categoria { get; set; }
}
```

ISession

Cierre

Siempre se debe cerrar la sesión para marcar el final de la “conversación” y liberar los recursos ADO.Net.

Se puede hacer explícitamente o con la construcción “using” que hace el Dispose de la Session al salir del scope.

```
var session = sessionFactory.OpenSession();
try
{
    var categoria = new Categoria { Nombre = "Notebooks" };
    session.Save(categoria);
}
finally
{
    session.Close();
}
```

```
using (var session = sessionFactory.OpenSession())
{
    var categoria = new Categoria { Nombre = "Notebooks" };
    session.Save(categoria);
}
```

Práctica

WEB API



- Descargar la solución de ejemplo de github <https://github.com/baufest-ms/Curso-NHibernate-AySA>
- Dentro de la carpeta Practica/API hay una solución WEB API base para iniciar los ejercicios
- Recorreremos la solución: proyectos, frameworks, dependencias, nswag (swagger)
- Demo de swagger
- Agregar las operaciones CRUD para las entidades que usamos la primera clase
 - Comenzar con la clase Categoria
 - Update detached/attached
 - Hacer lo mismo con la clase Producto. Funciona?
 - DTOs & Lazy Loading

| Día 3 – Objetivos del día

- Dudas o consultas de la clase anterior
- Comprender la forma de modificar los mapeos mediante convenciones y overrides
- Mapeo de claves primarias
- Mapeo de relaciones
- Mapeo con vistas y stored procedures
- Práctica: manejo de objetos con relaciones

Automapping

Mepeo por convenciones



Fluent NHibernate permite mapear objetos a un modelo relacional sin la necesidad de escribir código o configuración para hacerlo:

- La configuración de mapeos y la estructura de las tablas de la base de datos se infieren a partir del modelo de objetos a mapear
- Esa inferencia la hace en base a una serie de reglas de mapeos predefinidas
- Las clases del modelo a mapear deben respetar algunos patrones y convenciones

Automapping

Convenciones Básicas Estándar



- Una clase de mapea a una tabla con el mismo nombre
- Las propiedades de una clase de tipos “básicos” de mapean a columnas con los mismos nombres
- Toda clase mapeada debe tener una propiedad Id del tipo *int* que ese mapeará a la columna Id de la tabla y será la primary key auto-incremental (*identity*)
- Las columnas que representen foreign keys tendrán el nombre:

<nombre de la tabla remota>_id

```
public class Product
{
    public virtual int Id { get; set; }
    public virtual string Code { get; set; }
    public virtual string Description { get; set; }
    public virtual decimal RetailPrice { get; set; }
    public virtual Category Category { get; set; }
}
```

```
CREATE TABLE [dbo].[Product](
    [Id] [int] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
    [Code] [nvarchar](255) NULL,
    [Description] [nvarchar](255) NULL,
    [RetailPrice] [decimal](19, 5) NULL,
    [Category_id] [int] NULL,
    PRIMARY KEY CLUSTERED ([Id] ASC)
```


Automapping

Modificando el estándar



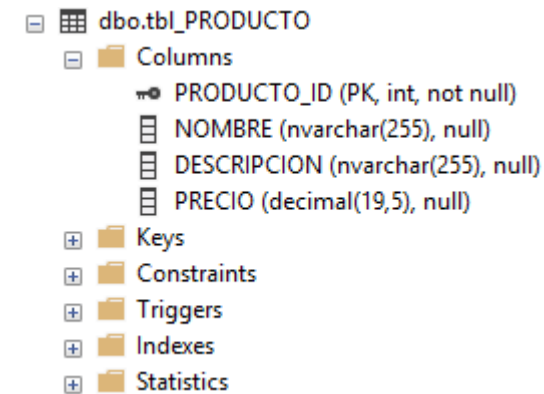
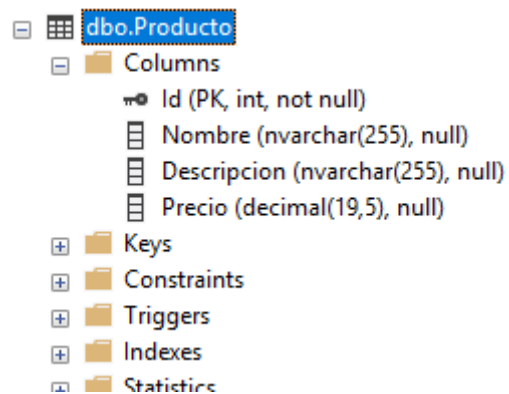
- Muchas veces las convenciones que trae Fluent NHibernate no se adecúan a las convenciones que ya utilizamos
- Otras veces necesitamos trabajar sobre una base existente que ya viene con convenciones definidas
- El framework tiene dos mecanismos para modificar el comportamiento por defecto:
 - Custom conventions o convenciones de usuario
 - Overrides

Automapping

Custom Conventions

- Permiten cambiar el comportamiento de los mapeos a nivel general. Las principales son:
 - Nombres de las tablas
 - Nombres de las columnas
 - Nombres de las primary keys
 - Nombres de las foreign keys
- Se pueden escribir “inline” en la configuración de la sesión Factory o creando clases que implementan una interface determinada.

La documentación completa se encuentra en <https://github.com/FluentNHibernate/fluent-nhibernate/wiki/conventions>



Automapping

Overrides

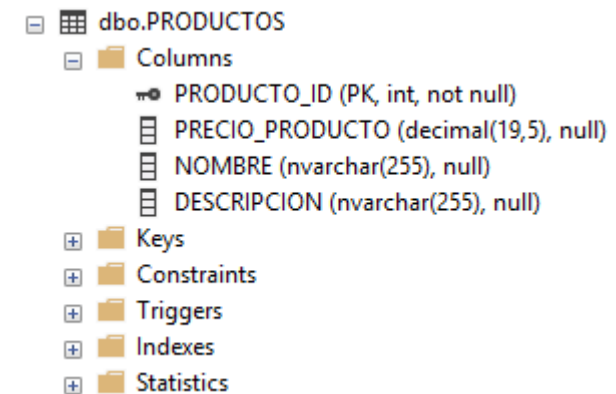


Permiten cambiar el comportamiento de los mapeos en casos puntuales sin afectar nada más.

Los ejemplos más frecuentes de uso son cuando trabajamos con una base de datos heredada que no puede modificarse y hay tablas que no se ajustan a las convenciones

Se configuran generando una clase que implementa la interface IAutoMappingOverride

```
Oreferences
public class ProductoMappingOverride : IAutoMappingOverride<Producto>
{
    Oreferences
    public void Override(AutoMapping<Producto> mapping)
    {
        mapping.Table("PRODUCTOS");
        mapping.Map(x => x.Precio, "PRECIO_PRODUCTO");
    }
}
```



Mapeo de claves primarias

Generación de claves



NHibernate permite mapear claves primarias de varias formas. El soporte de cada uno de los métodos está condicionado al motor de base de datos que usemos

Las principales son:

- **Identity:** usa una columna del tipo identity auto-incremental en DB2, MySQL y MS SQL. El identificador lo genera la base de datos.
- **Hilo:** usa el algoritmo hi/lo para generar identificadores numéricos
- **Sequence:** usa una se sequence de DB2, PostgreSQL u Oracle.
- **Guid:** usa un System.Guid como identificador
- **Native:** elige identity, sequence o hilo dependiendo de las capacidades del motor
- **Assigned:** la aplicación es responsable de generar y asignar la clave antes de persistir un object.

Mapeo de claves primarias

Claves Compuestas



NHibernate permite usar claves compuestas que involucren más de una propiedad en caso de ser necesario, con el método de mapping *Compositeld()*.

Es muy importante que en estos casos, las clases correspondientes implementen con la misma semántica los métodos *Equals()* y *GetHashCode()*.

Este esquema tiene algunas limitaciones ya que el propio objeto es su identificador y ni tenemos un ID “handle” para referirnos a él.

Por ejemplo al usar Load o Get debemos crear un objeto de ejemplo, asignarle las propiedades de la clave con los valores correspondientes y pasarlo como parámetro al método

Mapeo de relaciones entre objetos

De objetos a tablas



En el mundo de objetos modelamos las relaciones con:

- Composición
- Agregación
- Herencia

En el mundo relacional modelamos las relaciones con:

- Foreign Keys

¿Cómo unimos estos mundos?

- Existen reglas de conversión de relaciones

Mapeo de relaciones entre objetos

Composición y Agregación



```
public class Venta
{
    0 references
    public virtual int Id { get; set; }

    1 reference
    public virtual Cliente Cliente { get; set; }

    4 references
    public virtual IList<Item> Items { get; set; }
}
```

```
public class Item
{
    0 references
    public virtual int Id { get; set; }

    1 reference
    public virtual Venta Venta { get; set; }

    1 reference
    public virtual Producto Producto { get; set; }

    1 reference
    public virtual int Cantidad { get; set; }
}
```

```
public class Producto
{
    0 references
    public virtual int Id { get; set; }

    2 references
    public virtual string Nombre { get; set; }

    2 references
    public virtual string Descripcion { get; set; }

    2 references
    public virtual decimal Precio { get; set; }

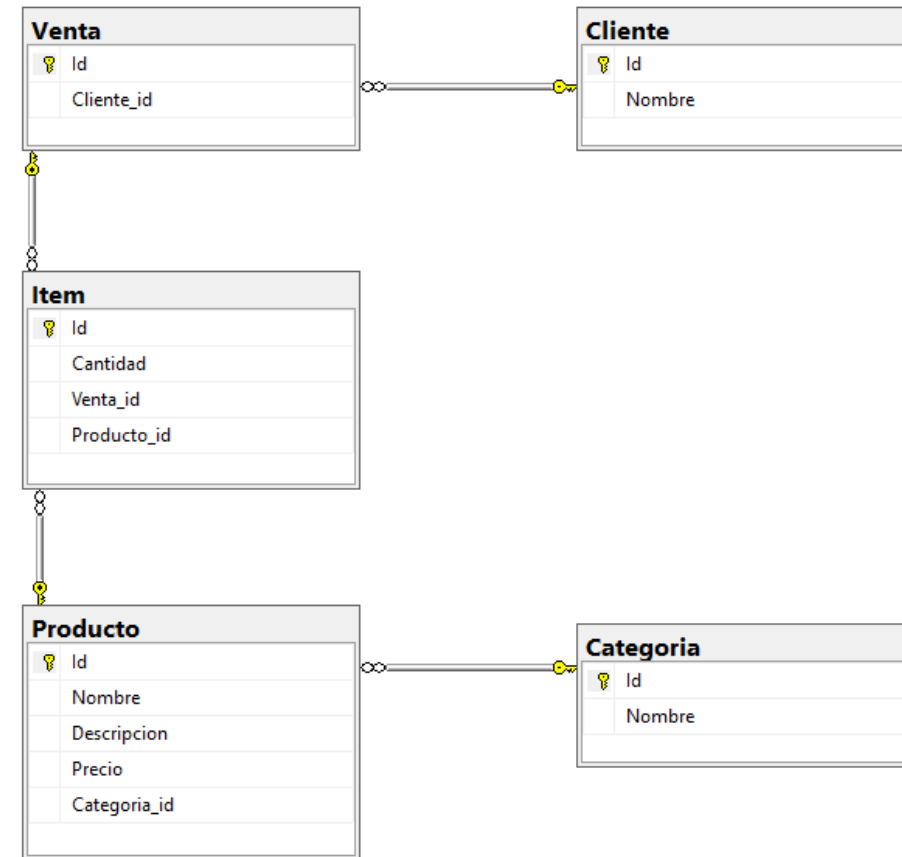
    2 references
    public virtual Categoria Categoria { get; set; }
}
```

```
public class Cliente
{
    0 references
    public virtual int Id { get; set; }

    1 reference
    public virtual string Nombre { get; set; }
}
```

```
public class Categoria
{
    0 references
    public virtual int Id { get; set; }

    2 references
    public virtual string Nombre { get; set; }
}
```



Mapeo de relaciones entre objetos

Composición y Agregación: Cascade



En la mayor parte de los casos auto-mapping detecta y mapea correctamente estas relaciones sin hacer configuraciones.

En los casos que queramos simular una relación de composición en la que el objeto relacionado es parte del objeto “principal” se hay que modificar la opción de “Cascade”.

El “Cascade” hace que los objetos relacionados se persisten cuando se persiste el objeto que los contiene.

```
public class VentaMappingOverride : IAutoMappingOverride<Venta>
{
    References
    public void Override(AutoMapping<Venta> mapping)
    {
        mapping.HasMany(x => x.Items).Cascade.AllDeleteOrphan();
    }
}
```

Mapeo de relaciones entre objetos

Cardinalidad: many to one

Es una relación muchos a uno en la que un objeto referencia a otro mediante una propiedad.

En la base de datos se modela como una relación muchos a uno por foreign key.

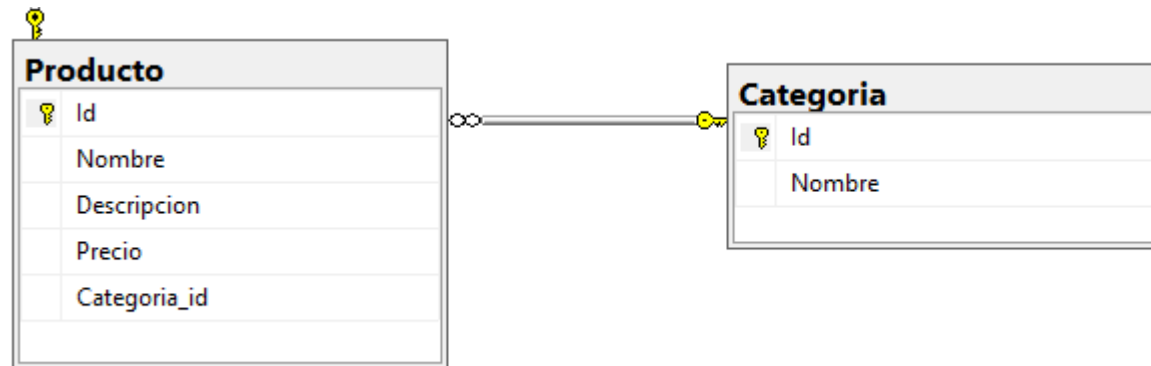
```
public class Producto
{
    0 references
    public virtual int Id { get; set; }

    2 references
    public virtual string Nombre { get; set; }

    2 references
    public virtual string Descripcion { get; set; }

    2 references
    public virtual decimal Precio { get; set; }

    2 references
    public virtual Categoria Categoria { get; set; }
}
```



```
public class Categoria
{
    0 references
    public virtual int Id { get; set; }

    2 references
    public virtual string Nombre { get; set; }
}
```

Mapeo de relaciones entre objetos

Cardinalidad: one to one



Es una relación uno a uno en la que un objeto referencia a otro mediante una propiedad. Su uso no es tan frecuente.

En la base se puede modelar de dos formas:

Usando la misma primary key en ambas tablas

Usando una relación por foreign key del tipo uno a muchos pero haciendo que sea unique.

Mapeo de relaciones entre objetos

Cardinalidad: Colecciones, one to many

Es una relación uno a muchos en la que un objeto contiene una colección de otros objetos (List, Set, Dictionary, etc.). Es la inversa de la relación many to one.

Se puede tener a nivel objetos una relación bidireccional en la que ambos objetos tienen la referencia al otro

En la base de datos se modela como una relación muchos a uno por foreign key, igual que many to one ya que en un modelo relacional las relaciones no tienen “dirección”.

```
public class Venta
{
    0references
    public virtual int Id { get; set; }

    1reference
    public virtual Cliente Cliente { get; set; }

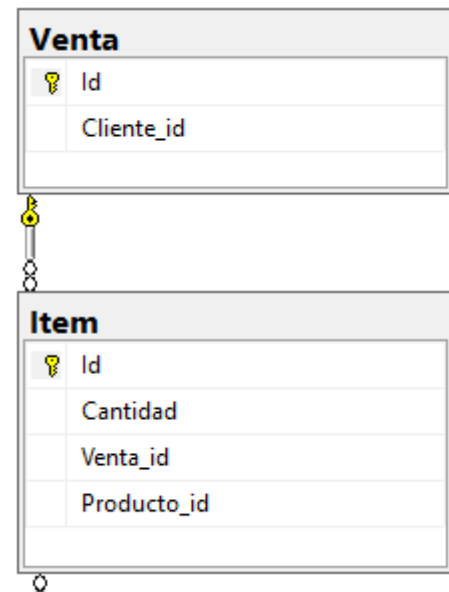
    4references
    public virtual IList<Item> Items { get; set; }
}
```

```
public class Item
{
    0references
    public virtual int Id { get; set; }

    1reference
    public virtual Venta Venta { get; set; }

    1reference
    public virtual Producto Producto { get; set; }

    1reference
    public virtual int Cantidad { get; set; }
}
```



Mapeo de relaciones entre objetos

Cardinalidad: Colecciones, many to many

Es una relación muchos a muchos en la que un objeto contiene una colección de otros objetos y del otro lado de la relación sucede lo mismo.

Se puede tener a nivel objetos una relación bidireccional en la que ambos objetos tienen la referencia al otro en una colección.

En la base de datos se modela con una tabla de relaciones:

```
public class Usuario
{
    References
    public virtual int Id { get; set; }

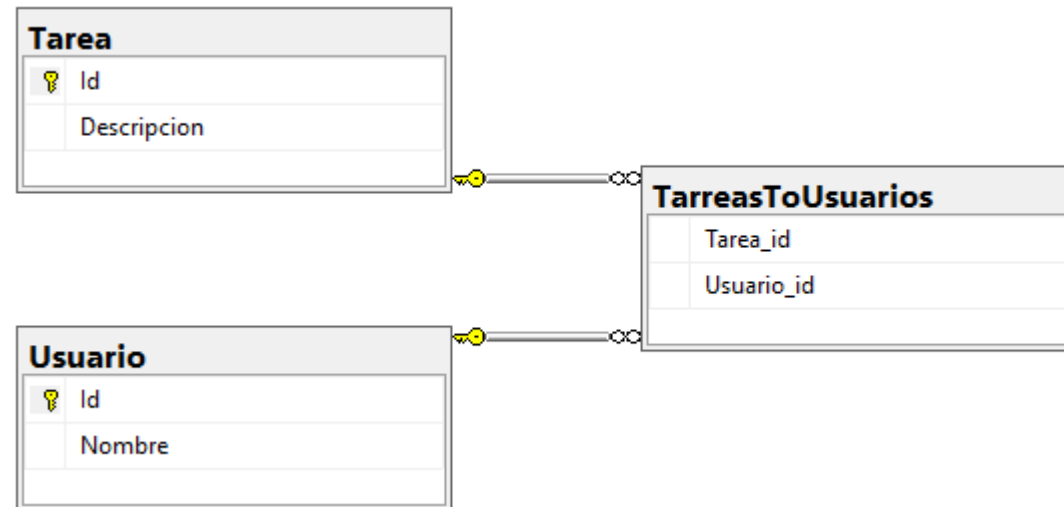
    References
    public virtual string Nombre { get; set; }

    References
    public virtual IList<Tarea> Tareas { get; set; }
}
```

```
public class Tarea
{
    References
    public int Id { get; set; }

    References
    public string Descripcion { get; set; }

    References
    public IList<Usuario> Usuarios { get; set; }
}
```



Mapeo de relaciones entre objetos

Cardinalidad: Colecciones, many to many (cont)



Aunque NHibernate soporte este tipo de relaciones, rara vez es lo correcto. En general una relación many-to-many indica que nos faltó modelar una relación en el modelo de objetos. En la mayor parte de los casos, en la relación necesitamos guardar más información

En el ejemplo anterior podríamos modelar la "Asignación" y usar relaciones one-to-many / many-to-one. Este esquema además permite agregar, por ejemplo, atributos para modelar las fechas de la asignación.

```
public class Usuario
{
    Oreferences
    public virtual int Id { get; set; }

    Oreferences
    public virtual string Nombre { get; set; }

    Oreferences
    public virtual IList<Asignacion> Asignaciones { get; set; }
}
```

```
public class Tarea
{
    Oreferences
    public virtual int Id { get; set; }

    Oreferences
    public virtual string Descripcion { get; set; }

    Oreferences
    public virtual IList<Asignacion> Asignaciones { get; set; }
}
```

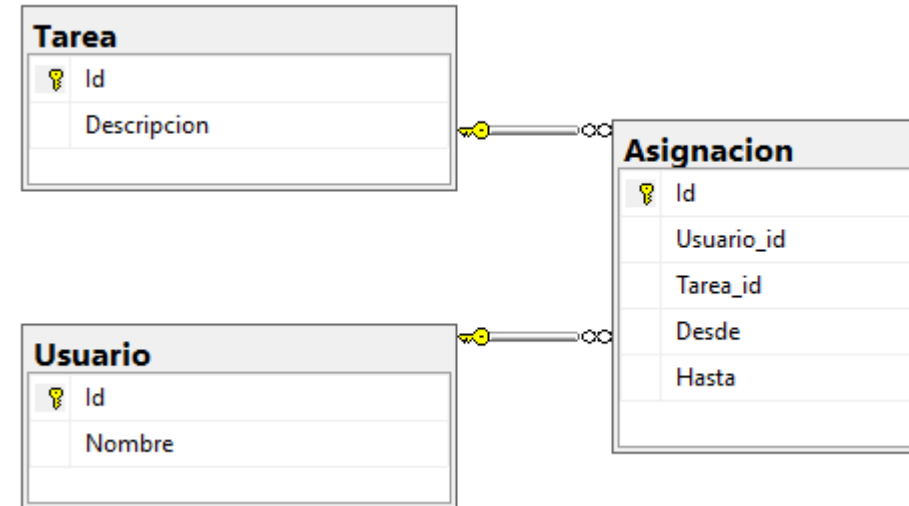
```
public class Asignacion
{
    Oreferences
    public virtual int Id { get; set; }

    Oreferences
    public virtual Usuario Usuario { get; set; }

    Oreferences
    public virtual Tarea Tarea { get; set; }

    Oreferences
    public virtual DateTime Desde { get; set; }

    Oreferences
    public virtual DateTime Hasta { get; set; }
}
```



Mapeo de relaciones entre objetos

Herencia



Existen tres estrategias soportadas:

Tabla por jerarquía (*table per class hierarchy*)

- Todas las clases de la jerarquía se mapean a la misma tabla.
- La tabla debe tener todos los campos definidos en todas las subclases de la jerarquía. Los campos definidos en las subclases no pueden ser “NOT NULL”.
- Es eficiente e nivel consultas. No es el mejor modelo conceptual

Tabla por subclase (*table per subclass*)

- Cada clase de la jerarquía se mapea a una tabla distinta
- La relación de una clase con su superclase se modela con una relación one-to-one por primary key
- Es el modelo más “correcto”. Hacer una consulta requiere varios joins.

Tabla por clase concreta (*table per concrete class*)

- Cada clase concreta se mapea a una tabla distinta
- Las clases abstractas no se mapean
- Cada tabla tiene que contener los campos de la clase concreta más los de las clases abstractas hacia arriba en la jerarquía
- Reduca la cantidad de joins en consultas. Obliga a repetir campos en las tablas de las clases concretas.

Mapeo de Vistas y Stored Procedures

Vistas



Mapeo de Vistas

- Se hace de la misma forma que un mapeo a tabla
- La única restricción es que la entidad debería ser declarada inmutable

```
0 references
public class VentaProductoMappingOverride : IAutoMappingOverride<VentaProducto>
{
    1 reference
    public void Override(AutoMapping<VentaProducto> mapping)
    {
        mapping.ReadOnly();
    }
}
```

Mapeo de Vistas y Stored Procedures

Stored Procedures



En el mapeo de una entidad se puede especificar que las operaciones de insert, update, delete se hagan mediante stored procedures

```
public class ProductoMappingOverride : IAutoMappingOverride<Producto>
{
    2 references
    public void Override(AutoMapping<Producto> mapping)
    {
        mapping.SqlInsert("exec ProductoInsert ?, ?, ?, ?");
        mapping.SqlDelete("exec ProductoDeletet ?");
        mapping.SqlInsert("exec ProductoUpdate ?, ?, ?, ?");
    }
}
```

Práctica

Agregado de objetos relacionados



- Modificar las convenciones por defecto con el siguiente criterio:
 - Las claves primarias se deben nombrar como Id+NombreClase
 - Las foreign keys se deben nombrar como Id+NombraClaseRelacionada
- Agregar a la API:
 - VentaController con las operaciones de GET y POST (sin PUT/DELETE) para el manejo de las Ventas
 - Tomar modelo de entidades del ejemplo anterior Venta, Item, Cliente, Producto
 - Agregar la opción de Cascade de modo que al guardar la venta se guarden los ítems (override)