# Datenbankenmodelle

#### **Inhaltsverzeichnis**

WAS IST EINE DATENBANK?	. 1
MODELLE VON DATENBANKEN	. 1
RELATIONALES DATENBANKMODELL	. 2
HIERARCHISCHE DATENBANKEN	. 2
NETZWERK DATENBANKEN	<u>. 3</u>
OBJEKTORIENTIERTE DATENBANKEN	_
OBJEKIORIENIIERIE DAIENBANKEN	. 3

#### Was ist eine Datenbank?

- Ort wo Daten gespeichert werden
- Verschiedene Arten / Kriterien der Sortierung, Unterschiedliche Verwendungszwecke, unterschiedliche Funktionen
- Attribute, Methoden oder andere/keine Struktur

### Modelle von Datenbanken

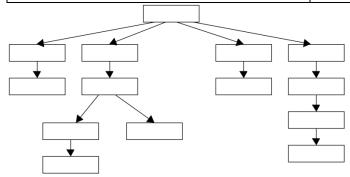
- Es gibt SQL Datenbanken
- Es gibt NoSQL Datenbanken
- SQL Sprache für das Formen von Datenbanken ≠ Java
- Structured Query Language Strukturierte Abfrage

## Relationales Datenbankmodell

Vorteile	Nachteile
- einfach umzusetzen - Daten bleiben weitgehend unabhängig voneinander - SQL-fähig	<ul> <li>weniger leistungsfähig als andere Datenbankmodelle</li> <li>keine Gewährleistung der Datenintegrität (Makellosigkeit der Daten)</li> <li>fehler- und störungsanfällig</li> </ul>

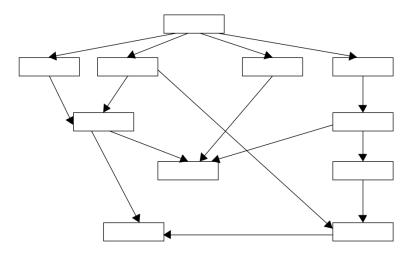
## Hierarchische Datenbanken

Vorteile	Nachteile
<ul> <li>übersichtliche Struktur</li> <li>technisch simpel</li> <li>Extrem schneller Lesezugriff</li> <li>auch für große Datenmengen geeignet</li> </ul>	- Starre Baumstruktur-> lässt keine Verknüpfungen zwischen Bäumen zu (pro Satz nur ein Feld und eine Verknüpfung) - Nachträgliche Änderungen kaum möglich - wurde von anderen Modellen überholt (etwas veraltet)



## Netzwerk Datenbanken

Vorteile	Nachteile
- keine strenge Hierarchie	- mangelnde Übersicht bei
- mehrere auffindbare Wege zum	größeren Datenbanken
Datensatz möglich	- Datenstruktur bestimmt über
- flexibler als hierarchische	Aufbau
Datenbankmodelle	- kann aufwendig und
– leistungsfähiger als	kompliziert sein
relationale Datenbankmodelle	
– gute Integrität	



Objekt 1

Methode a

Objektorientierte Datenbanken		
Vorteile	Nachteile	
- Speicherung multimedialer Inhalte - Daten können flexibel repräsentier t werden - unterstützt mehrdimensionale Daten - mehrfache Verwendung von Objekten möglich	-Implementierung recht kompliziert -geringe Geschwindigkeit -wenige komplatible Schnittstellen	
Objektklasse		

Objekt 2

Methode b

Objekt n

Methode n

3