## 1η ΕΡΓΑΣΙΑ στη ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΒΔ 2023-24

#### 1ο ερώτημα - Ευρετήριο με Β+ δένδρο Α ερώτημα:

#### 1) Αρχείο Σωρού:

Για να υπολογίσετε το μέγεθος του αρχείου ως προς το ID, πρέπει να λάβετε υπόψη τα μεγέθη όλων των στοιχείων του αρχείου, συμπεριλαμβανομένων των εγγραφών, του ευρετηρίου και των δεικτών.

Ας υπολογίσουμε τα μεγέθη των διαφόρων στοιχείων:

- Μέγεθος της εγγραφής στο αρχείο: 200 bytes.
- Αριθμός εγγραφών: 15,000,000.

Άρα το συνολικό μέγεθος των εγγραφών στο αρχείο είναι:

200 bytes/εγγραφή \* 15,000,000 εγγραφές = 3,000,000,000 bytes.

- Μέγεθος του block του αρχείου: 1024 bytes.
- Μέγεθος του δείκτη προς τις εγγραφές στο αρχείο: 12 bytes.
- Μέγεθος του δείκτη προς block του ευρετηρίου: 16 bytes.
- Μέγεθος του δείκτη προς επόμενο φύλλο του ευρετηρίου: 16 bytes.

Κάθε φύλλο του Β\* δέντρου αναφέρεται σε ένα block του αρχείου και περιλαμβάνει δείκτες προς τις εγγραφές στο αρχείο και το επόμενο φύλλο.

Έστω ότι έχουμε Ν φύλλα στο δέντρο. Σε κάθε φύλλο, έχουμε:

- 12 bytes για τον δείκτη προς τις εγγραφές.
- 16 bytes για τον δείκτη προς block του αρχείου.
- 16 bytes για τον δείκτη προς το επόμενο φύλλο.

•

Άρα το μέγεθος κάθε φύλλου είναι: 12 bytes + 16 bytes + 16 bytes = 44 bytes.

Συνολικό μέγεθος φύλλων: 44 bytes/φύλλο \* N φύλλα = 44N bytes.

Το συνολικό μέγεθος του αρχείου είναι η συνολική αθροιστική ποσότητα των μεγεθών αυτών:

Συνολικό μέγεθος αρχείου = Μέγεθος εγγραφών + Μέγεθος φύλλων

Συνολικό μέγεθος αρχείου = 3,000,000,000 bytes + 44N bytes

Για να υπολογίσουμε το Ν, πρέπει να ξέρουμε πόσα φύλλα χρειάζονται για να αποθηκεύσουν όλες τις εγγραφές.

Καθώς τα φύλλα είναι όσο γίνεται πλήρη, κάθε φύλλο μπορεί να αποθηκεύσει τόσες εγγραφές όσες ταιριάζουν σε ένα block του αρχείου :

1024 bytes / 200 bytes/εγγραφή = 5

Οπότε κάθε φύλλο μπορεί να αποθηκεύσει 5 εγγραφές.

Άρα, ο αριθμός των φύλλων είναι:

Ν = Σύνολο εγγραφών / Εγγραφές ανά φύλλο

= 15,000,000 / 5

= 3,000,000 φύλλα.

Συνολικό μέγεθος αρχείου = 3,000,000,000 bytes + 44 \* 3,000,000 bytes

= 3,000,000,000 bytes + 120,000,000 bytes

= 3,132,000,000 bytes.

Άρα το μέγεθος του αρχείου ως προς το ID είναι 3,132,000,000 bytes, ή 3.132 GB (gigabytes).

#### 2) Αρχείο Κατακερματισμού

Εχουμε αριθμό εγγράφων σε σωρό 15.000.000 και το μέγεθος τησ εγγραφής είναι 200 bytes άρα το συνολικό μέγεθος των εγγραφών είναι 3.000.000.000/1024=2.929.687.5 άρα αυτός είναι ο αριθμός τον blocks άρα Έστω ότι διατηρούμε κάθε κάδο γεμάτο κατά 80% άρα ένα αρχείο με πλήθος block=B, τότε χρειάζεται 1.25\*B block δίσκου

Άρα χρειάζεται 1,25\*B block= 3.662.109,375 bytes

#### 3) kai 4)

#### Έχουμε:

- Μέγεθος block B = 1024 bytes
- Πλήθος Εγγράφων = 15.000.000
- Μέγεθος Εγγραφής = 200 bytes
- Μέγεθος Πεδίου Αναζήτησης(τιμή) V = 20 bytes
- Μέγεθος Δείκτη Εγγραφής Pr = 12 bytes
- Μέγεθος Δείκτη Μπλοκ P = 16 bytes
- Μέγεθος Δείκτη Επόμενου Φύλλου P = 16 bytes

Δείκτης block = Δείκτη επόμενου φύλλου, διότι σε ένα Β\* δέντρο κάθε κόμβος είναι σαν block

Τάξη κόμβου = πλήθος δεικτών(προς κόμβους για εσωτερικούς κόμβους, προς έγγραφο για φύλλα)

Τάξη κόμβου - 1 = πλήθος τιμών κόμβου

Ένας κόμβος πρέπει να είναι το πολύ ίσος με το μέγεθος ενός block

Υπολογισμός τάξης εσωτερικών κόμβων:

$$p * P + (p - 1) * V \le B$$

$$p \le (B + V) / (P + V)$$
  
 $p \le 29$ 

Άρα οι εσωτερικοί κόμβοι είναι τάξης 29

Όμως, γνωρίζοντας απο την εκφώνηση ότι μόνο το επίπεδο φύλλων είναι γεμάτο θα υποθέσουμε οτι τα υπόλοιπα επίπεδα είναι στο ελάχιστο δυνατό γεμάτα, δηλαδή:

Τα Β\* δέντρα έχουν ελάχιστη χωρητικότητα κόμβων ⅔

$$p' = \frac{2}{3} * p = 19,3$$

Άρα οι εσωτερικοί κόμβοι είναι της τάξης 19.

- Έχουν 19 δείκτες προς του κόμβους του επόμενου επιπέδου
- Έχουν 18 τιμές που μπορούν να αποθηκεύσουν

$$p' = 19$$

Υπολογισμός τάξης κόμβων-φύλλων:

Άρα τα φύλλα είναι τάξης pleaf = 31

• Έχουν 31 δείκτες προς έγγραφα.

Το πλήθος των κόμβων ανά επίπεδο θα στρογγυλοποιείται προς τα πάνω διότι δεν μπορούμε να έχουμε μισό κόμβο

πλήθος\_φύλλων = πλήθος δεικτών εγγράφων επιπέδου φύλλων.

15.000.000 = πλήθος\_φύλλων \* pleaf

πλήθος\_φύλλων = 483.871

Άρα το τελευταίο επίπεδο( επίπεδο φύλλων) έχει 483.871 κόμβους

Από εδώ και πέρα μετράμε τους τα εσωτερικά επίπεδα.

Θα ξέρουμε ότι φτάσαμε στη ρίζα επειδή η ρίζα πρέπει να είναι ένας κόμβος μόνος του.

Για να έχουμε 483.871 κόμβους-φύλλα, στο αμέσως πάνω επίπεδο πρέπει να έχουμε συνολικά 483.871 δείκτες αλλά ξέρουμε ότι για κάθε δείκτη στο επάνω επίπεδο έχουμε μια λιγότερη τιμη ανά κόμβο

Άρα,

483.871 = πλήθος\_κόμβων \* p' πλήθος\_κόμβων = 25.467

Το επίπεδο έχει 25.467 κόμβους.

Για να έχουμε 225.467 κόμβους, στο αμέσως πάνω επίπεδο πρέπει να έχουμε συνολικά 25.467 δείκτες αλλά ξέρουμε ότι για κάθε δείκτη στο επάνω επίπεδο έχουμε μια λιγότερη τιμη ανά κόμβο

Άρα,

Το επίπεδο έχει 1.341 κόμβους.

Για να έχουμε 1.341 κόμβους, στο αμέσως πάνω επίπεδο πρέπει να έχουμε συνολικά 1.341 δείκτες αλλά ξέρουμε ότι για κάθε δείκτη στο επάνω επίπεδο έχουμε μια λιγότερη τιμη ανά κόμβο

Άρα,

Το επίπεδο έχει 71 κόμβους.

Για να έχουμε 71 κόμβους, στο αμέσως πάνω επίπεδο πρέπει να έχουμε συνολικά 71 δείκτες αλλά ξέρουμε ότι για κάθε δείκτη στο επάνω επίπεδο έχουμε μια λιγότερη τιμη ανά κόμβο

Άρα,

71 = 
$$πλήθος_κόμβων * p'$$
  
 $πλήθος_κόμβων = 4$ 

Το επίπεδο έχει 4 κόμβους.

Για να έχουμε 4 κόμβους, στο αμέσως πάνω επίπεδο πρέπει να έχουμε συνολικά 4 δείκτες αλλά ξέρουμε ότι για κάθε δείκτη στο επάνω επίπεδο έχουμε μια λιγότερη τιμη ανά κόμβο

Άρα,

$$4 = πλήθος_κόμβων * p'$$
  
πλήθος\_κόμβων = 1

Το επίπεδο έχει 1 κόμβο, άρα είναι η ρίζα.

Άρα, έχουμε 6 επίπεδα

Επίπεδα:

- Επίπεδο 0 ( ρίζα):
  - ο 1 κόμβος
  - $\circ$  μέγεθος = 664 bytes
- Επίπεδο 1
  - ο 4 κόμβοι
  - $\circ$  μέγεθος = 4 \* 664 βυτεσ = 2.656 bytes
- Επίπεδο 2
  - ο 71 κόμβοι
  - $\circ$  μέγεθος = 71 \* 664 βυτεσ = 47.144 bytes
- Επίπεδο 3
  - 1.341 κόμβοι
  - $\circ$  μέγεθος = 1.341 \* 664 βυτεσ = 890.424 bytes
- Επίπεδο 4
  - 25.467 κόμβοι
  - $\circ$  μέγεθος = 25.467 \* 664 βυτεσ = 16.910.088 bytes
- Επίπεδο 5 ( επίπεδο φύλλων )
  - 483.871 κόμβοι
  - $\circ$  μέγεθος = 483.871 \* 1008 βυτεσ = 487.741.968 bytes

Μέγεθος Ευρετηρίου =  $μέγεθος_0 + μέγεθος_1 + μέγεθος_2 + μέγεθος_3 + μέγεθος_4 + μέγεθος_5 = 505.592.944 bytes$ 

Άρα το μέγεθος του ευρετηρίου είναι 505.592.944 bytes.

5)

### Έχουμε:

- Μέγεθος block B = 1024 bytes
- Πλήθος Εγγράφων = 15.000.000
- Μέγεθος Εγγραφής = 200 bytes
- Μέγεθος Πεδίου Αναζήτησης(τιμή) V = 20 bytes
- Μέγεθος Δείκτη Εγγραφής Pr = 12 bytes
- Μέγεθος Δείκτη Μπλοκ P = 16 bytes
- Μέγεθος Δείκτη Επόμενου Φύλλου P = 16 bytes

Δείκτης block = Δείκτη επόμενου φύλλου, διότι σε ένα B+ δέντρο κάθε κόμβος είναι σαν block

Τάξη κόμβου = πλήθος δεικτών(προς κόμβους για εσωτερικούς κόμβους, προς έγγραφο για φύλλα)

Τάξη κόμβου - 1 = πλήθος τιμών κόμβου

Ένας κόμβος πρέπει να είναι το πολύ ίσος με το μέγεθος ενός block

Υπολογισμός τάξης εσωτερικών κόμβων:

Άρα οι εσωτερικοί κόμβοι είναι τάξης 29

Όμως,γνωρίζοντας απο την εκφώνηση ότι μόνο το επίπεδο φύλλων είναι γεμάτο θα υποθέσουμε οτι τα υπόλοιπα επίπεδα είναι στο ελάχιστο δυνατό γεμάτα, δηλαδή:

Τα Β\* δέντρα έχουν ελάχιστη χωρητικότητα κόμβων ½

$$p' = 1/2 * p = 14,5$$

Άρα οι εσωτερικοί κόμβοι είναι της τάξης 14.

- Έχουν 14 δείκτες προς του κόμβους του επόμενου επιπέδου
- Έχουν 13 τιμές που μπορούν να αποθηκεύσουν

$$p' = 14$$

Υπολογισμός τάξης κόμβων-φύλλων:

pleaf \* 
$$(Pr + V) + P \le B$$

Άρα τα φύλλα είναι τάξης pleaf = 31

Έχουν 31 δείκτες προς έγγραφα.

Το πλήθος των κόμβων ανά επίπεδο θα στρογγυλοποιείται προς τα πάνω διότι δεν μπορούμε να έχουμε μισό κόμβο

πλήθος φύλλων = πλήθος δεικτών εγγράφων επιπέδου φύλλων.

Άρα το τελευταίο επίπεδο (επίπεδο φύλλων) έχει 483.871 κόμβους

Από εδώ και πέρα μετράμε τους τα εσωτερικά επίπεδα.

Θα ξέρουμε ότι φτάσαμε στη ρίζα επειδή η ρίζα πρέπει να είναι ένας κόμβος μόνος του.

Για να έχουμε 483.871 κόμβους-φύλλα, στο αμέσως πάνω επίπεδο πρέπει να έχουμε συνολικά 483.871 δείκτες αλλά ξέρουμε ότι για κάθε δείκτη στο επάνω επίπεδο έχουμε μια λιγότερη τιμη ανά κόμβο

Άρα,

Το επίπεδο έχει 34.563 κόμβους.

Για να έχουμε 34.563 κόμβους, στο αμέσως πάνω επίπεδο πρέπει να έχουμε συνολικά 34.563 δείκτες αλλά ξέρουμε ότι για κάθε δείκτη στο επάνω επίπεδο έχουμε μια λιγότερη τιμη ανά κόμβο

Άρα,

Το επίπεδο έχει 2.469 κόμβους.

Για να έχουμε 2.469 κόμβους, στο αμέσως πάνω επίπεδο πρέπει να έχουμε συνολικά 2.469 δείκτες αλλά ξέρουμε ότι για κάθε δείκτη στο επάνω επίπεδο έχουμε μια λιγότερη τιμη ανά κόμβο

Άρα,

Το επίπεδο έχει 177 κόμβους.

Για να έχουμε 177 κόμβους, στο αμέσως πάνω επίπεδο πρέπει να έχουμε συνολικά 177 δείκτες αλλά ξέρουμε ότι για κάθε δείκτη στο επάνω επίπεδο έχουμε μια λιγότερη τιμη ανά κόμβο

Άρα,

Το επίπεδο έχει 13 κόμβους.

Για να έχουμε 13 κόμβους, στο αμέσως πάνω επίπεδο πρέπει να έχουμε συνολικά 13 δείκτες αλλά ξέρουμε ότι για κάθε δείκτη στο επάνω επίπεδο έχουμε μια λιγότερη τιμη ανά κόμβο

Άρα,

Το επίπεδο έχει 1 κόμβο, άρα είναι η ρίζα.

Άρα, έχουμε 6 επίπεδα

#### Επίπεδα:

- Επίπεδο 0 ( ρίζα):
  - ο 1 κόμβος
  - $\circ$  μέγεθος = 484 bytes
- Επίπεδο 1
  - ο 13 κόμβοι
  - $\circ$  μέγεθος = 13 \* 484 bytes = 6.292 bytes
- Επίπεδο 2
  - 177 κόμβοι
  - $\circ$  μέγεθος = 177 \* 484 bytes = 85.668bytes
- Επίπεδο 3
  - 2.469 κόμβοι
  - $\circ$  μέγεθος = 2.469 \* 484 bytes = 1.194.996 bytes
- Επίπεδο 4
  - 34.563 κόμβοι
  - $\circ$  μέγεθος = 34.563 \* 484 bytes = 16.728.492 bytes
- Επίπεδο 5 ( επίπεδο φύλλων )
  - 483.871 κόμβοι
  - $\circ$  μέγεθος = 483.871 \* 1008 bytes = 487.741.968 bytes

Μέγεθος Ευρετηρίου =  $μέγεθος_0 + μέγεθος_1 + μέγεθος_2 + μέγεθος_3 + μέγεθος_4 + μέγεθος_5 = 505.592.944 bytes$ 

Άρα το μέγεθος του ευρετηρίου είναι 505.757.900 bytes.

6) Για την αναζήτηση στο δέντρο θα κανει οσο είναι το ύψος του δέντρου O(h)=5

#### Διακρίνουμε δύο περιπτώσεις:

- 1)Αν το πεδίο ισότητας είναι πρωτεύον κλειδί ->τότε έχουμε κόστος αναζήτησης + πλήθος μπλοκ απάντησης ισότητας<=> h+20=25
- 2)Αν το πεδίο ισότητας δεν είναι πρωτεύον κλειδί ,διακρίνουμε δύο περιπτώσεις:

Αν το αρχείο είναι ταξινομημένο ως προς το πεδίο ή όχι:

- α)Μη ταξινομημένο ->τότε έχουμε αναζήτηση στο δεντρο+μπλοκς των φύλων= 5+483.871
- β)Ταξινομημένο -> κοστος αναζήτησης στο δέντρο + πλήθος μπλοκς απαντησης της ισοτητας / εγγραφές ανα μπλοκ αρχειού =5 +20/5=9

## 1 Β Ερώτημα:

Ο κώδικάς δημιουργεί τρεις συναρτήσεις (get\_age\_group, get\_income\_level, fix\_status) και τρεις πίνακες (CUSTOMERS, PRODUCTS, ORDERS). Ας περιγράψουμε τις συναρτήσεις και τους πίνακες.

#### Συνάρτηση get\_age\_group

Η συνάρτηση χρησιμοποιείται για τον υπολογισμό της ηλικιακής ομάδας ενός πελάτη με βάση την ημερομηνία γέννησής του. Η ηλικιακή ομάδα καθορίζεται σε πέντε κατηγορίες: 'under 40', '40-49', '50-59', '60-69', 'above 70', ή 'NON RECORDABLE' για μη έγκυρες ημερομηνίες.

#### Συνάρτηση get\_income\_level

Αυτή η συνάρτηση μετατρέπει ένα εύρος εισοδήματος (σε μορφή συμβολοσειράς τύπου '1111 - 2222') σε τρεις κατηγορίες εισοδήματος: 'low', 'medium', ή 'high'. Ελέγχει τις τιμές υψηλότερου εισοδήματος και καθορίζει την κατηγορία ανάλογα.

#### Συνάρτηση fix\_status

Η συνάρτηση αυτή διορθώνει την τιμή της οικογενειακής κατάστασης (marital\_status). Επιστρέφει τιμές 'single' για ορισμένες τιμές του marital\_status, 'married' για την τιμή 'married', και 'unknown' για άλλες τιμές.

#### Δημιουργία Πίνακα CUSTOMERS

Ο πίνακας CUSTOMERS δημιουργείται χρησιμοποιώντας τις προαναφερθείσες συναρτήσεις για τον υπολογισμό της ηλικίας, της οικογενειακής κατάστασης και του επιπέδου εισοδήματος για κάθε πελάτη από τον πίνακα XSALES. CUSTOMERS.

#### Δημιουργία Πίνακα PRODUCTS

Ο πίνακας PRODUCTS περιέχει πληροφορίες προϊόντων από τον πίνακα XSALES. PRODUCTS με συμπληρωμένο το όνομα της κατηγορίας (CATEGORY\_NAME) χρησιμοποιώντας τον πίνακα XSALES. CATEGORIES.

#### Δημιουργία Πίνακα ORDERS

Ο πίνακας ORDERS δημιουργείται από τους πίνακες XSALES. ORDERS και XSALES. ORDER\_ITEMS. Περιλαμβάνει τον αναγνωριστικό παραγγελίας, τον αναγνωριστικό πελάτη, το κανάλι, το προϊόν, την τιμή, το κόστος και τις ημέρες επεξεργασίας.

## 2ο Ερώτημα

## I)Συνάρτηση CalculateMaxDelay

- 1. Δημιουργουμε μια συνάρτηση CalculateMaxDelay που παίρνει ένα order\_id και επιστρέφει το μέγιστο καθυστερημένο χρόνο για αυτήν την παραγγελία.
- **2.** Χρησιμοποιούμε τον τελεστή NVL για να εξασφαλίσετε ότι η επιστρεφόμενη τιμή είναι τουλάχιστον 0.

## II)Συνάρτηση CalculateOrderProfit

- 1. Δημιουργούμε μια συνάρτηση CalculateOrderProfit που παίρνει ένα order\_id και επιστρέφει το τελικό κέρδος για αυτήν την παραγγελία.
- **2.** Χρησιμοποιούμε τον τελεστή NVL για να εξασφαλίσετε ότι η επιστρεφόμενη τιμή είναι τουλάχιστον 0.

# III)Η διαδικασία ProcessOrders καλείται με τη χρήση της εντολής EXEC.

#### **ProcessOrders Procedure:**

- Δημιουργείται ένας κέρσορας (order\_cursor), ο οποίος επιλέγει πληροφορίες παραγγελίας από τον πίνακα orders.
- Ένας βρόγχος FOR χρησιμοποιείται για να περιηγηθεί σε κάθε παραγγελία και να υπολογίσει το κέρδος χρησιμοποιώντας τη συνάρτηση CalculateOrderProfit.
- Αν το κέρδος είναι αρνητικό, καταχωρείται στον πίνακα deficit\_orders, αλλιώς στον πίνακα profit\_orders.

## Ενδεικτικές Ερωτήσεις:

- Χρησιμοποιούνται υποδείξεις INDEX για τη βελτιστοποίηση των ερωτημάτων.
- Πραγματοποιείται επανευρετήριση των πινάκων profit\_orders και deficit\_orders μετά την εκτέλεση της διαδικασίας.

#### Ιν.α: Συνολικά Έσοδα ανά Φύλο:

 Υπολογίζεται το συνολικό έσοδο ανά φύλο, αγνοώντας τυχόν διπλότυπες εγγραφές στον πίνακα profit\_orders.

## IV.b: Συνολικές Ζημιές ανά Φύλο:

Υπολογίζονται οι συνολικές ζημιές ανά φύλο, αγνοώντας τυχόν διπλότυπες εγγραφές στον πίνακα deficit\_orders.

## V Συνολικά Έσοδα και Ζημιές ανά Κανάλι:

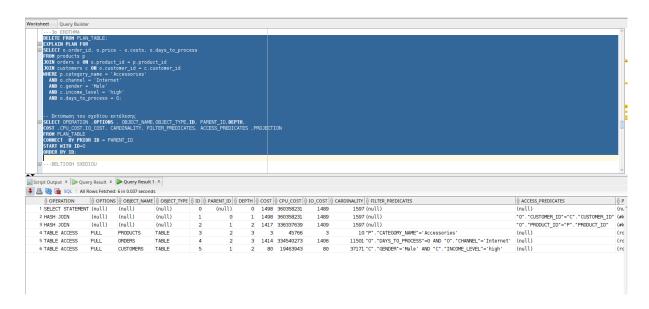
 Υπολογίζονται τα συνολικά έσοδα και ζημιές ανά κανάλι παραγγελιών, χρησιμοποιώντας τους πίνακες profit\_orders και deficit\_orders.

## Παρατηρήσεις:

 Χρησιμοποιείτε τον τελεστή /\*+INDEX (IDX\_ORDER)\*/ στη δήλωση SELECT στη διαδικασία ProcessOrders για να χρησιμοποιήσετε τον δείκτη IDX\_ORDER.

## 3ο Ερώτημα

1)



a)all\_cost =w1\*cpu\_cost +w2 \* io\_cost όπου w1=0,0001 & w2=1 => all\_cost=0,0001 \*360358231 + 1\*1489=36035,8231+1489=37524.8231 b)

id	cost	cpu_cost	io_cost
0	0	0	0
1	1	4556649	0
2	0	1751600	0
3	3	45766	3
4	1414	334540273	1406
5	80	19463943	80

c)Πιο χρονοβόρα ενέργεια είναι η τέταρτη ενεργεια,δηλαδή το TABLE ACCESS FULL ORDERS ,καθώς έχει τις περισσότερες πλειάδες προς επεξεργασία

2)

a)

c)

Το εκτιμώμενο πλήθος αποτελεσμάτων για το ερώτημα είναι 1597 πλειάδες ,σύμφωνα με το cardinality - -(Η εκτίμηση του cardinality βασίζεται στα στατιστικά των πινάκων και των στηλών που συμμετέχουν στο ερώτημα. Το cardinality δείχνει πόσες γραμμές αναμένεται να επιστραφούν μετά την εκτέλεση του ερωτήματος. ) - - Εμεις θέλουμε το cardinality για το select statement operations γιατί είναι το operation που κανει εμφάνιση πινάκων

b) Για να βρούμε το πλήθος των πραγματικών πλειάδων που επιστρέφονται χρειάζεται να εκτελέσουμε την εξής εντολή:

```
SELECT COUNT(*)
FROM(
SELECT o.order_id, o.price - o.costs, o.days_to_process
FROM products p

JOIN orders o ON o.product_id = p.product_id

JOIN customers c ON o.customer_id = c.customer_id

WHERE p.category_name = 'Accessories'

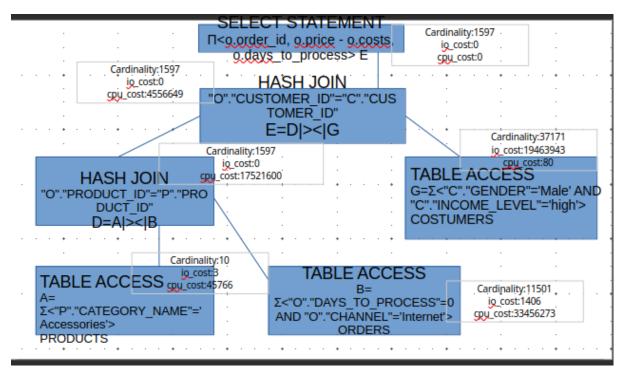
AND o.channel = 'Internet'

AND c.gender = 'Male'

AND c.income_level = 'high'

AND o.days_to_process = 0);

Όπου το αποτέλεσμα είναι 1891
```



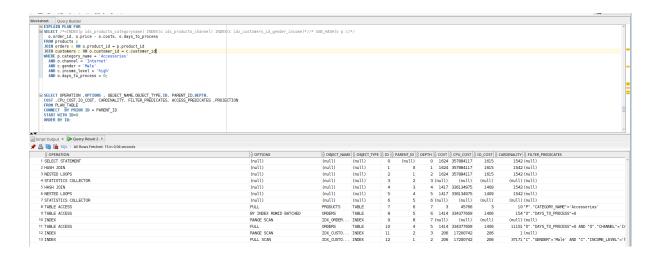
3)

Για την βελτιστοποίηση του ερωτήματος χρειάζεται να χρησιμοποιήσουμε btree ευρετήρια .Ευρετήρια που θα φτιάξουμε θα είναι για τα πεδία που περιέχονται στην συνθήκη where και στα join.

Ετσι δημιουργούμε τα παρακάτω ευρετήρια:

- CREATE INDEX idx\_orders\_product\_channel ON orders(product\_id, channel);
- CREATE INDEX idx\_products\_categoryname ON products(category\_name);
- CREATE INDEX idx\_customers\_id\_gender\_income ON customers(customer\_id, gender, income\_level);

και έχουμε την παρακάτω αλλαγή του optimizer.



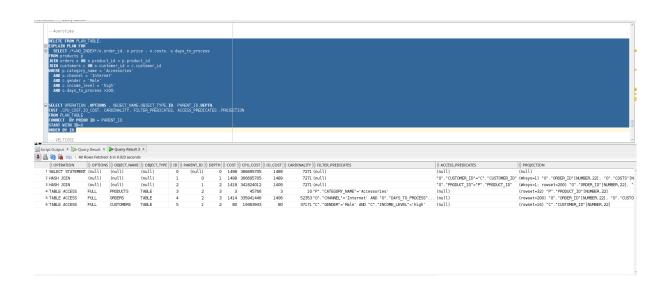
\*Παρατήρηση: Ο optimizer επιλέγει κάθε φορά ποιο index θα χρησιμοποιήσει έτσι δεν χρησιμοποιεί όλα τα ευρετήρια κάθε φορά που εκτελεί ένα σχήμα.

Τώρα το συνολικο κόστος είναι:

```
all_cost =w1*cpu_cost +w2 * io_cost όπου w1=0,0001 & w2=1 =>
all_cost=0,0001 *357884117 + 1*1615=35788,4117+1615=37403.4117
```

4ο Ερώτημα

 $\alpha$ )i)



id	cost	cpu_cost	io_cost
0	0	0	0
1	1	5407750	0
2	0	5836800	0
3	3	45766	3
4	1414	335941446	1406
5	80	19463943	80

ii)

all\_cost =w1\*cpu\_cost +w2 \* io\_cost όπου w1=0,0001 & w2=1 => all\_cost=0,0001 \* 366695705+ 1\*1489=38158.5705

iii)

Πιο χρονοβόρα ενέργεια είναι η τέταρτη ενεργεια,δηλαδή το TABLE ACCESS FULL ORDERS ,καθώς έχει τις περισσότερες πλειάδες προς επεξεργασία

b)

Για την βελτιστοποίηση του ερωτήματος χρησιμοποιούμε ευρετήρια btree index και bitmap index.

Χρησιμοποιούμε B-tree ευρετήρια όταν έχουμε στήλες με υψηλή καρδιναλότητα, δηλαδή όταν ο αριθμός των διακριτικών τιμών είναι σημαντικός σε σύγκριση με τον συνολικό αριθμό των εγγραφών. Τα B-tree ευρετήρια είναι κατάλληλα για συνθήκες ισότητας.

Αντίθετα, χρησιμοποιούμε Bitmap ευρετήρια όταν έχουμε στήλες με χαμηλή καρδιναλότητα, δηλαδή όταν ο αριθμός των διακριτικών τιμών είναι χαμηλός σε σύγκριση με τον συνολικό αριθμό των εγγραφών. Τα Bitmap ευρετήρια είναι αποτελεσματικά για συνθήκες εύρους τιμών, όπως στα ερωτήματα με πολλαπλές επιλογές συνθηκών.

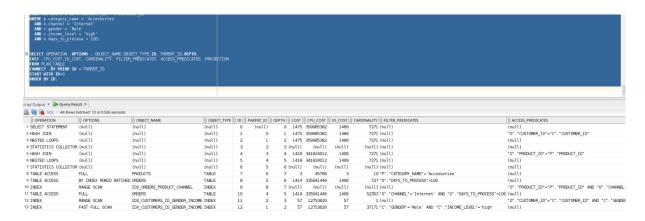
Για αυτό και δημιουργούμε τα αντίστοιχα btree και bitmap index:

CREATE BITMAP INDEX IDX\_PRODUCTS\_CATEGORY ON products(product\_id, category\_name);

CREATE BITMAP INDEX IDX\_C\_GEND ON customers(customer\_id, gender);

CREATE BITMAP INDEX IDX\_C\_income ON customers(customer\_id, income level);

CREATE INDEX idx\_orders\_product\_channel ON orders(order\_id,product\_id, channel);



\*Παρατήρηση: Ο optimizer επιλέγει κάθε φορά ποιο index θα χρησιμοποιήσει έτσι δεν χρησιμοποιεί όλα τα ευρετήρια κάθε φορά που εκτελεί ένα σχήμα.

all\_cost =w1\*cpu\_cost +w2 \* io\_cost όπου w1=0,0001 & w2=1 => all\_cost=0.0001×359985382+1466=37464.5382