# EntityTransaction

## 概念

EntityTransaction 接口用来管理资源层实体管理器的事务操作。通过调用实体管理器的getTransaction方法 获得其实例。

## 方法

* begin ()
  + 用于启动一个事务，此后的多个数据库操作将作为整体被提交或撤消。若这时事务已启动则会抛出 IllegalStateException 异常。
* commit ()
  + 用于提交当前事务。即将事务启动以后的所有数据库更新操作持久化至数据库中。
* rollback ()
  + 撤消(回滚)当前事务。即撤消事务启动后的所有数据库更新操作，从而不对数据库产生影响。
* setRollbackOnly ()
  + 使当前事务只能被撤消。
* getRollbackOnly ()
  + 查看当前事务是否设置了只能撤消标志。

## 参考

