

Aufgabe 5:

1)

Wie lange dauert die Massendatengenerierung bei Ihrer Anwendung?

Lokaler Server:

Laptop: 4:29

Tower-PC:

Ohne Batch: 5:45

Mit Batch: 1:17

Hochschulserver:

Laptop 16:20(mit schlechter Verbindung an der Hochschule)

Tower-PC:9:47(mit VPN)

2)

Wie haben Sie eine schnelle erzeugung der Daten bewirkt?

-Batch Writing aktiviert

-Multi Threading

3)

Wie benutzen Sie Transactions und warum?

Wir Benutzen pro Spieler eine Transaktion, die einen Spieler und seine 100 Spiele beinhaltet.

Transactions ermöglichen Datenkonsistenz, durch Rollbacks wird bei Fehlern der alte Zustand wieder hergestellt.

4)

Wie verwenden Sie flush(), clear(), etc. und warum?

Wir benutzen Weder flush noch clear, da keine Probleme vom vorhandenen Speicher aus entstanden sind und es nur das Programm verlangsamen würde.

Batch Writing:

Batch Writing sammelt Anfragen und schickt diese in einer Verbindung zur Datenbank

Testen Sie das Anlegen Ihrer Massendaten durch geeignete JPQL-Queries:

```
Query query = em.createQuery("SELECT count(p) FROM Player p");
Long playerCount = (Long) query.getSingleResult();
System.out.printf("Overall Players: %d\n", playerCount);
```