

## Praktikum 4 Analyse

- Wie lange dauert die Massendatengenerierung bei Ihrer Anwendung?

1. Die Massendatengenerierung dauert ca. 9 Minuten (8:57).

2. Das Stellen auf „drop-and-create“ reduzierte die Zeit auf 7:40 Min

Vermutung: Das Inserten der Spieler geht schneller als das Abfragen des Spielers innerhalb der Schleife.

- Wie haben Sie eine schnelle erzeugung der Daten bewirkt?

1. Durch das Setzen von Batch-Writing halbierte sich die Zeit der Generierung ca. (20 min)

2. Ich benutze eine lokale Datenbank

3. Möglichst nur nötige Schleifendurchläufe

4. Zuerst werden alle Spieler erzeugt und danach spielt jeder Spieler 100 Spiele nacheinander.

- Wie benutzen Sie Transactions und warum?

1. Spieler und Spiele bekommen getrennte Transaktionen.

2. Alle Spieler und Spiele werden in separaten Transaktionen committed

3. Es ist wichtig, dass man möglichst wenige Transaktionen mit einer DB führt, da dies die Performance verringert

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

1. flush() & clear() werden nicht verwendet.