

1. Architekturen von DB-Systemen

• Schichtenmodell eines DBS

- Grundlegende Konzepte zentralisierter DBS (Wiederholung aus DBAW)
- Schrittweise Abstraktion von einem Bitstring auf der Magnetplatte zu logischen Sichten und SQL-Operationen oder komplexen Objekten
- Prinzipien der Schichtenbildung
- Effiziente (dynamische) Abbildung über mehrere Schichten hinweg?

• DBS-Caching für Web-Anwendungen

- Verbesserung von Skalierbarkeit und Leistungsverhalten von DB-basierten Web-Anwendungen
- Einsatz von DBS in der "Nähe" von Applikations-Servern

• Verteilte DBS

- Aspekte/Prinzipien der Verteilung
- Verteilung unter Kontrolle des DBS (Mehrrechner-DBS)

• Schichtenmodelle für Client/Server-DBS

- Anforderungen und Verarbeitungscharakteristika
- „Verschicken von Anfragen“ vs. „Verschicken von Daten“
- Client/Server-Architekturen für objektorientierte DBS

• DBS-Einsatz in Entwurfsumgebungen

- Verarbeitung in Entwurfssystemen - prinzipielle Schnittstellen
- Arbeitsplatzorientierte DBS-Architekturen
- Verarbeitungsprinzip: Laden, Verarbeiten, Integrieren
- Nutzung von Entwurfstransaktionen mit modifizierten ACID-Eigenschaften

Schichtenmodell eines DBS – Überblick

• Vereinfachtes Schichtenmodell

Aufgaben der Systemschicht

Übersetzung und Optimierung von Anfragen

Verwaltung von physischen Sätzen und Zugriffspfaden

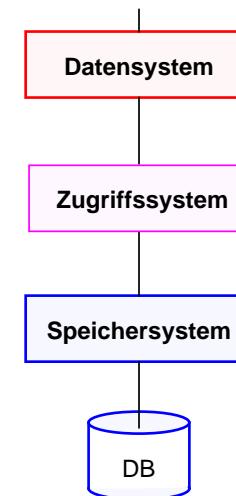
DB-Puffer- und Externspeicher-Verwaltung

Art der Operationen an der Schnittstelle

deskriptive Anfragen
Zugriff auf Satzmengen

Satzzugriffe

Seitenzugriffe

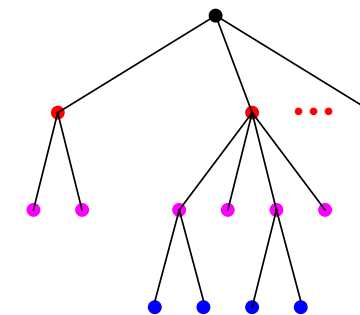


• Dynamischer Kontrollfluß einer Operation an das DBS

Datensystem

Zugriffssystem

Speichersystem



DBS-Operationen (API)

Füge Satz ein
Modifiziere Zugriffspfad

Stelle Seite bereit
Gib Seite frei

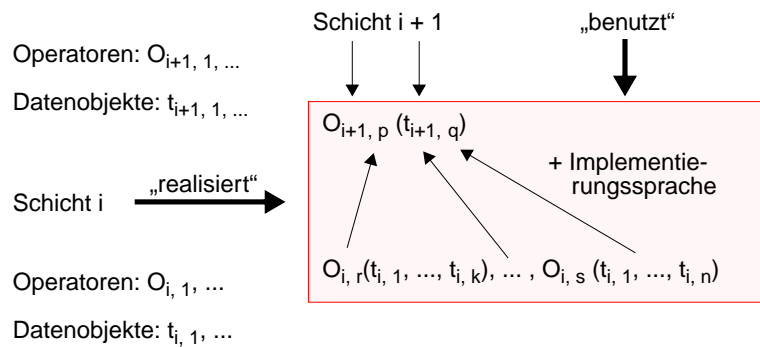
Lies / Schreibe Seite

Schichtenbildung im Schichtenmodell

- Ziel: Architektur eines datenunabhängigen DBS
- Wie viele Schichten braucht man?
 - ↳ Es gibt keine Architekturlehre für den Aufbau großer SW-Systeme

- Empfohlene Konzepte:
 - Geheimnisprinzip (*Information Hiding*)
 - Hierarchische Strukturierung

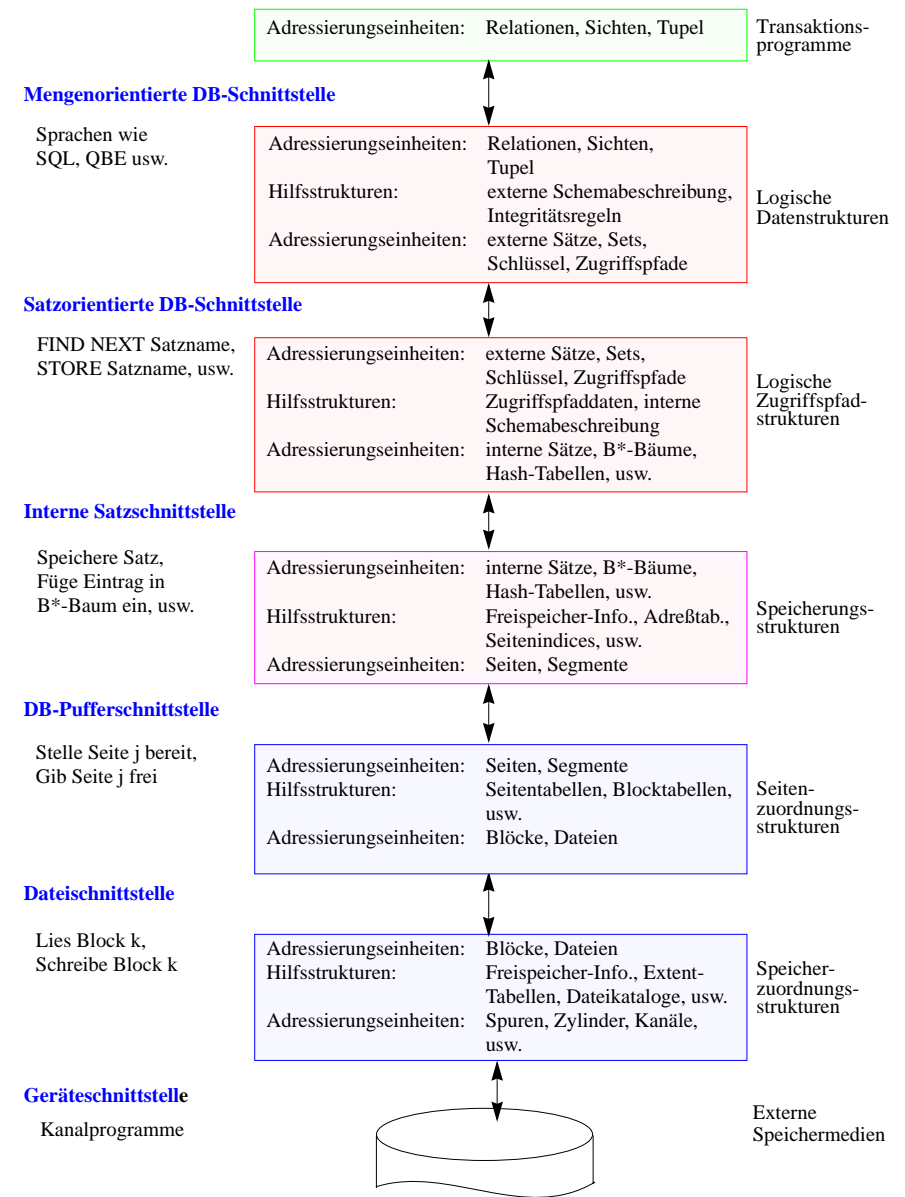
Aufbauprinzip:



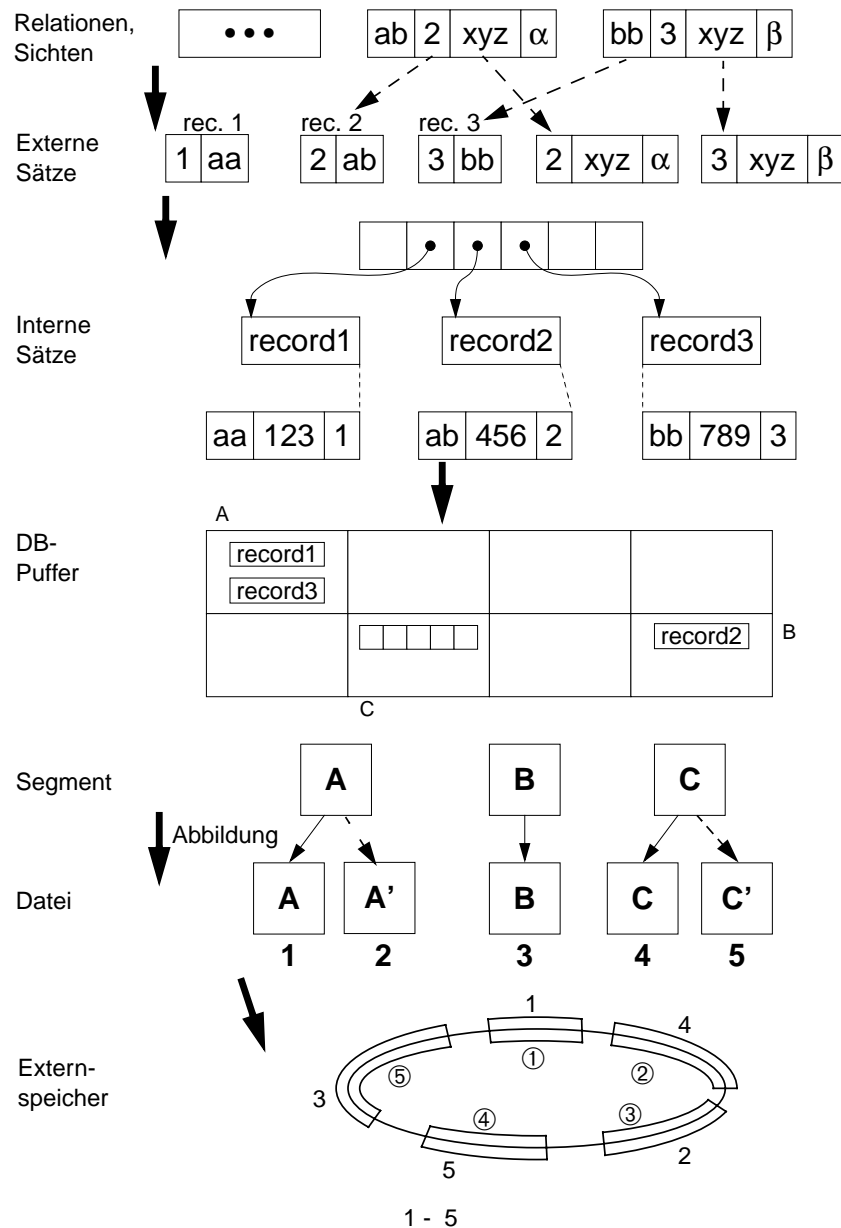
„benutzt“-Relation:

A **benutzt** B, wenn A B aufruft und die korrekte Ausführung von B für die vollständige Ausführung von A notwendig ist

Statisches Modell eines Datenbanksystems



Schichtenweise Abbildungen in einem DBS

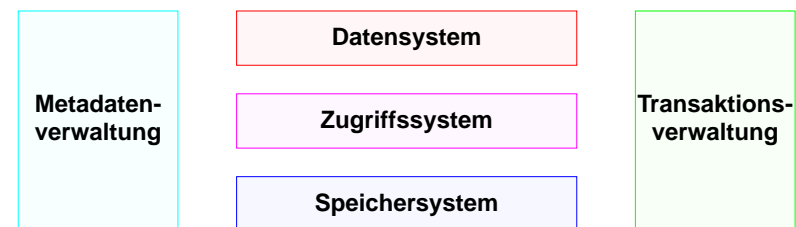


Datenunabhängigkeit im Überblick

Ebene	Was wird verborgen?
Logische Datenstrukturen	Positionsanzeiger und explizite Beziehungsstrukturen im Schema
Logische Zugriffspfade	Zahl und Art der physischen Zugriffspfade; interne Satzdarstellung
Speicherungsstrukturen	Pufferverwaltung; Recovery-Vorkehrungen
Seitenzuordnungsstrukturen	Dateiabbildung, Recovery-Unterstützung durch das BS
Speicherzuordnungsstrukturen	Technische Eigenschaften und Betriebsdetails der externen Speichermedien

Grobarchitektur eines DBS - weitere Komponenten

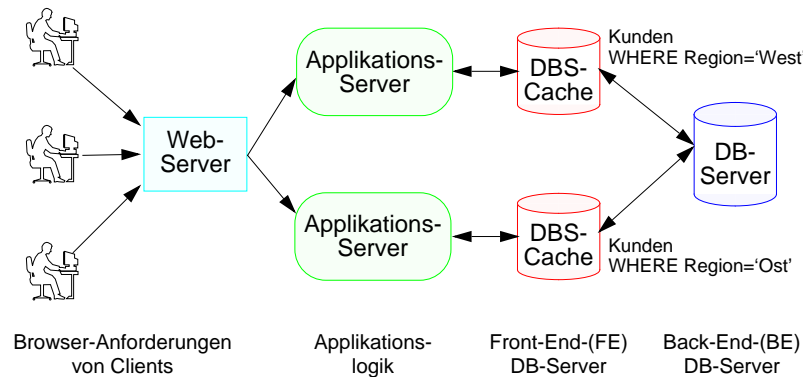
- **Verwaltung der Daten, die Daten beschreiben**
(DB-Katalog, Integritätsbedingungen, Zugriffskontrollinformationen, ...)
- **Realisierung der ACID-Eigenschaften**
(Synchronisation, Logging/Recovery, Integritätssicherung)



DBS-Caching

• Caching von DB-Daten in Web-Anwendungen

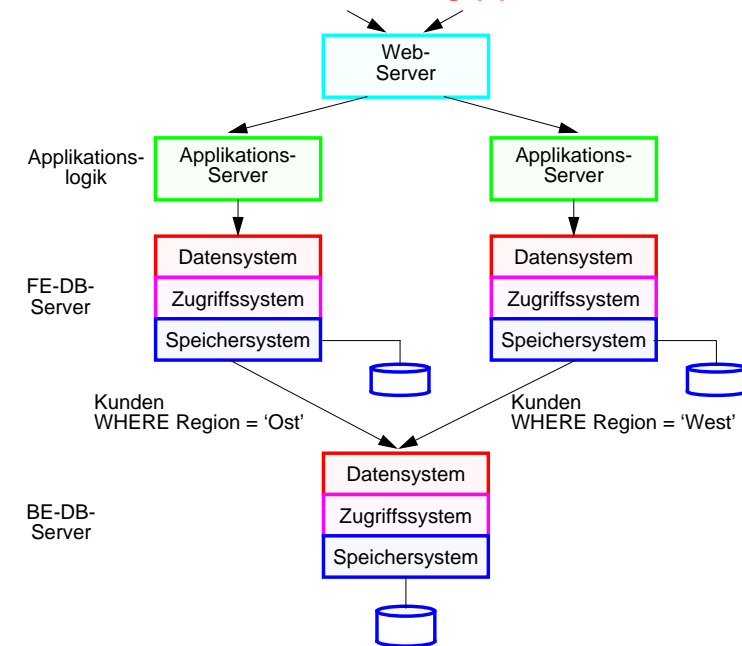
- Caching ist die **bewährte Technik**, um Skalierbarkeit und Leistungsverhalten in großen, verteilten Systemen zu verbessern!
- Vorgenerierung von Dokumenten mit dynamischen Inhalten
- Inkaufnahme von veralteter Information (Inkonsistenzen)
- Information des Benutzers durch Angabe der Generierungszeit
- **Caching-Verfahren**
 - Passives oder Exact-Match Caching von Anfrageergebnissen (query result (QR) caching) in Form von HTML- oder XML-Fragmenten
 - Statisches Caching (Replikation) von ganzen Tabellen, materialisierten Sichten oder Sub-Tabellen (spezifiziert über einfache Prädikate)
 - **Deklaratives Caching** erfordert BE-Metadaten, um den Cache dynamisch zu laden (Caching mehrerer QRs in gemeinsamen Tabellen)
 - **On-Demand Caching** verwendet BE-Metadaten und „Hinweise“ der TA, um Daten dynamisch in den Cache zu füllen oder zu ersetzen



- **DBS-Caching** „in der Nähe“ des Applikations-Servers

- Beschleunigung des lesenden DB-Zugriffs
- (bislang noch) Weiterleitung von Änderungsanweisungen zum BE
- Konsistenzprobleme

DBS-Caching (2)



• Caching von DB-Daten (Forts.)

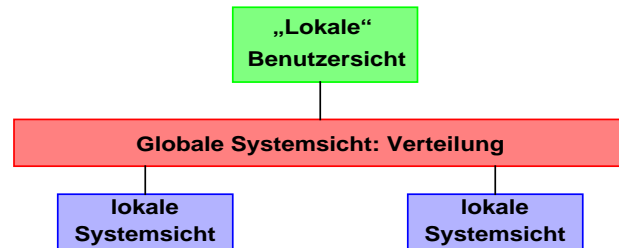
- Wünschenswert: DBS-Caching mit Abwicklung von **Anfragen mit einfachen Prädikaten und n Verbunden**
- Spalten von Tabellen können im DBS-Cache mit der Eigenschaft „bereichsvollständig“ (domain complete) versehen werden, d. h., wenn ein Spaltenwert im Cache gefunden wird, garantiert der Cache-Mgr, daß alle Sätze (Zeilen) mit diesem Wert sich im Cache befinden. UNIQUE-Spalten sind somit immer bereichsvollständig
- „Verknüpfung“ von Tabellen im Cache durch Referential Cache Constraints
 - Wichtigster Fall: Primär-/Fremdschlüsselbeziehungen (Owner-Member)
 - Wenn ein PS-Wert im Cache gefunden wird, garantiert der Cache-Mgr, daß **alle Sätze** mit dem gleichen FS-Wert im Cache sind
 - So lassen sich sog. **Cache Groups** bilden, die Verbundoperationen im Cache unterstützen

Klassifikation verteilter Datenbanksysteme

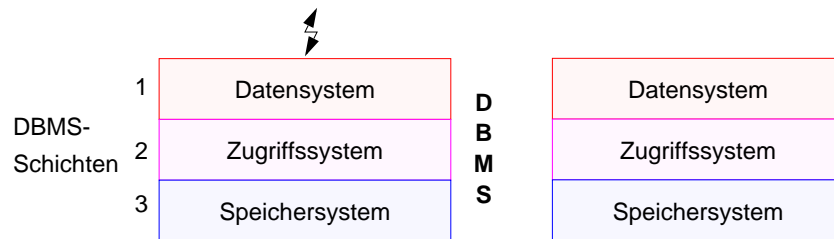
Vorgehensweise bei der Verteilung

- Partitionierung der Daten (ggf. mit Replikation)
- Kommunikation zwischen Prozessen zum Zugriff auf jeweils lokalen Daten

Gewünschte Sichtbarkeit



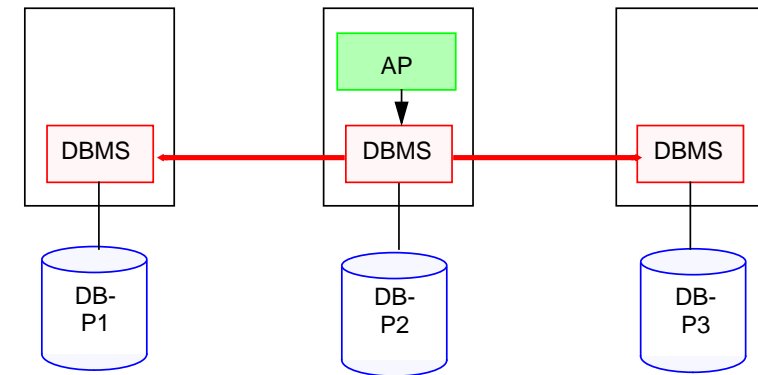
Homogenes Systemmodell



Mehrere (homogene) Realisierungsalternativen

- Globale Systemsicht wird in einer (zusätzlichen) DBMS-Schicht hergestellt
- Verteilung ganzer DML-Befehle bzw. von Teiloperationen (Schicht 1)
- Verteilung von internen Satzoperationen (Schicht 2)
- Verteilung von Seitenzugriffen (Schicht 3)

Mehrrechner-DBS



Verteilung unter Kontrolle der DBMS

- Kooperation zwischen (homogenen) DBMS
- Ortstransparenz für AP (ein DB-Schema): *single system image*
- Flexibilität für Daten- und Lastverteilung

Architekturklassen

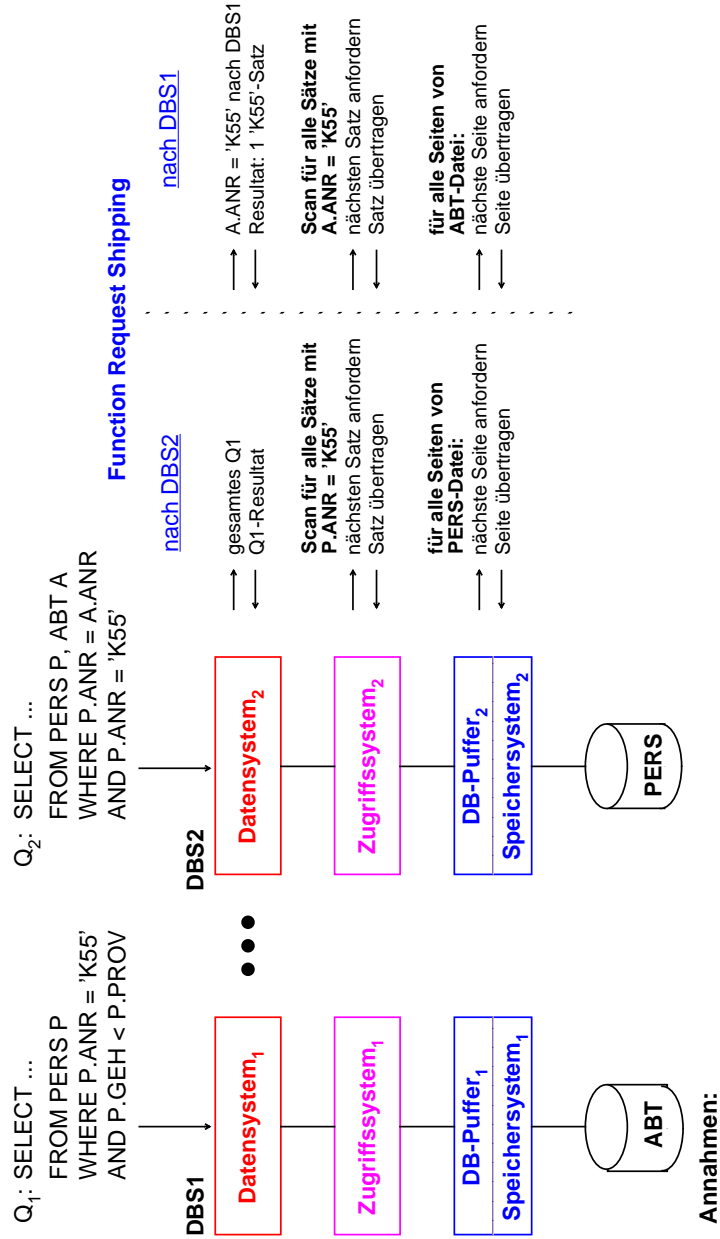
1. DB-Partitionierung (*Shared Nothing, VDBS*)

- Jeder Knoten besitzt volle Funktionalität und verwaltet eine DB-Partition
- Datenreplikation erhöht Verfügbarkeit und Zuverlässigkeit
 - Minimierung der Auswirkung von „entfernten“ Fehlern,
 - Fehlermaskierung durch Redundanz
- Verarbeitungsprinzip: **Die Last folgt den Daten**

2. DB-Sharing (*Shared Disk*)

- Lokale Ausführung von DML-Befehlen
- Verarbeitungsprinzip: **Datentransport zum ausführenden Rechner**
- Lokale Erreichbarkeit der Externspeicher

Verarbeitungsaufwand bei VDBS



1 - 11

Schichtenmodelle für Client/Server-DBS

- **Entscheidend für die DB-bezogene Leistungsfähigkeit**

- Art und Komplexität der DB-Operationen (mengenorientiert, navigierend)
- Nutzung der Referenzlokalität bei den Datenzugriffen

- **Bisheriges Verarbeitungskonzept**

- Bei allen Architekturvorschlägen wurde ein „Verschicken der Anfragen“ zum (Server)-DBMS unterstellt (query shipping approach):
- Die DML-Anweisung wird zum Server geschickt
- Nach ihrer Verarbeitung wird das Ergebnis der AW (Client) zur Verfügung gestellt
- **Wichtige Eigenschaft:** Es gibt keine Replikation von DB-Daten

➔ keine Nutzung vorhandener Referenzlokalität im Client

- **Weiteres Verarbeitungskonzept**

Folgende Vorgehensweise wird von den meisten Objektorientierten DBS (OODBS) verfolgt (data shipping approach):

- Alle Daten, die zur Ausführung einer Anfrage benötigt werden, werden zum Client geholt und dort gepuffert
- Danach wird die Anfrage (oder mehrere Anfragen hintereinander) im Client-Puffer ausgewertet
- **Achtung:** Die Komplexität der Anfragen ist stark eingeschränkt
 - Typisch sind Navigationsoperationen
 - Anfragen mit einfachen Suchargumenten (SSA: simple search arguments) werden manchmal unterstützt, jedoch keine Verbundoperationen, Aggregationen, ...

➔ Dieses Konzept ist vor allem bei hoher Referenzlokalität vorteilhaft. Es wird durch das Checkout/Checkin-Konzept genutzt.

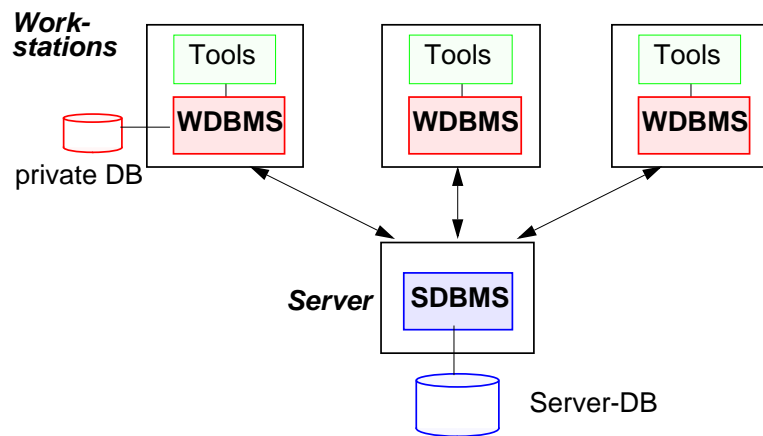
1 - 12

Schichtenmodelle für Client/Server-DBS (2)

- Vorteile des „Verschickens von Daten“

- Lokale Datenpufferung reduziert die Interaktionen zwischen Client und Server (Verminderung der Netzbelastung; Vermeidung von wiederholten Server-Anfragen)
- Aggregierte Rechnerleistung und die insgesamt verfügbare Speicherkapazität des Systems erhöht sich
- Server-Last wird reduziert
- Skalierbarkeit des Systems wird verbessert

- Client/Server-Architektur: Prinzip

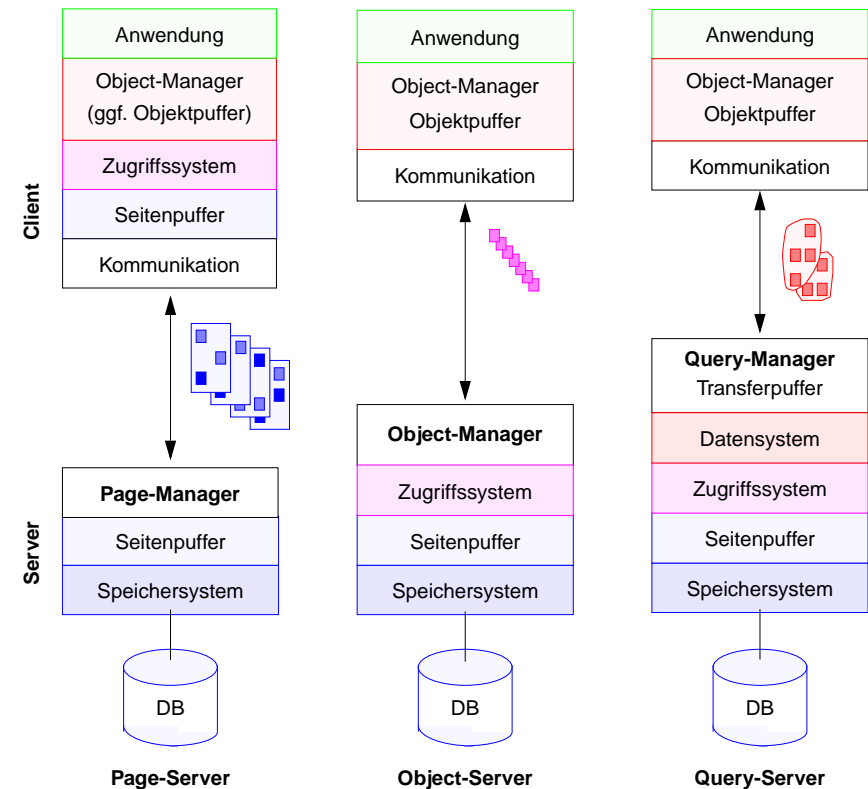


- Lokale Platten für private DB und Log-Daten
- **Steigerung der Leistungsfähigkeit:** verteiltes Server-System, parallele DB-Verarbeitung

Schichtenmodelle für Client/Server-DBS (3)

- Client/Server-Architekturen für objektorientierte DBS

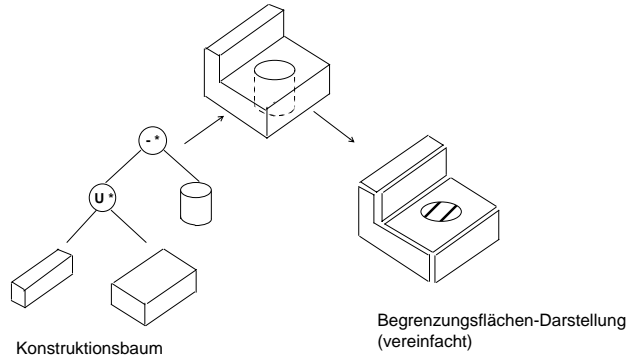
- File-Server, Page-Server
- Object-Server
- Query-Server



➔ Im Objektpuffer erfolgt typischerweise navigierende Verarbeitung!

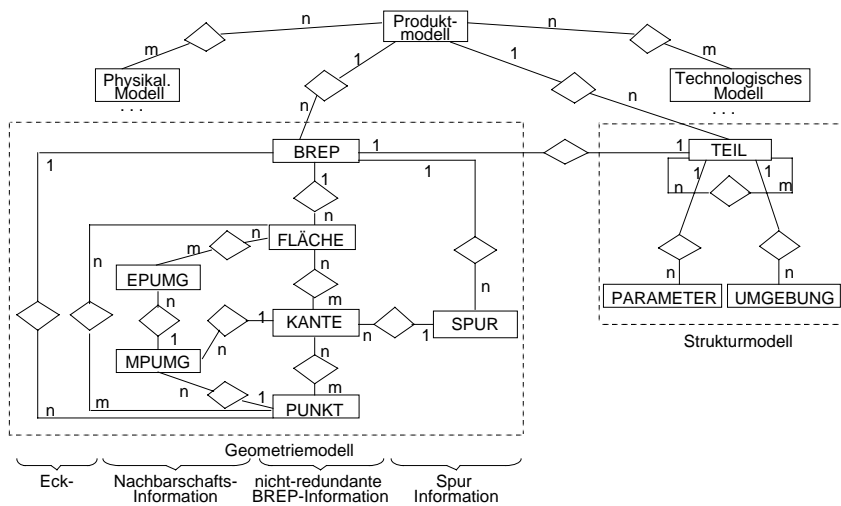
Verarbeitung in Entwurfssystemen - Beispiel

• Konstruktion von zusammengesetzten Körpern



➔ Sicht des Konstrukteurs an der Dialog-Schnittstelle (mit Anwendungsmodell-Operationen)

• ER-Darstellung des Produktmodells für Werkstücke



➔ Abstrakte Sicht der Datenmodell-Schnittstelle

Verarbeitung in Entwurfssystemen - Beispiel (2)

• Abbildung der BREP-Information ins Relationenmodell (Ausschnitt)

```

BREP ( BID, ... )
FLÄCHE ( FID, ... , BID )
FL-KA ( FID, KID, ... )
KANTE ( KID, KLÄNGE, ... )
KA-PKT ( KID, PID, ... )
PUNKT ( PID, ... )

SELECT PID, X-KOORD, Y-KOORD, Z-KOORD
FROM PUNKT
WHERE PID IS IN
SELECT PID
FROM KA-PKT
WHERE KID IS IN
SELECT KID
FROM KANTE
WHERE KLÄNGE > '10'
AND KID IS IN
SELECT KID
FROM FL-KA
WHERE FID IS IN
SELECT FID
FROM FLÄCHE
WHERE BID = '4711'
    
```

a) DB-Schema

b) Anfragebeispiel

➔ Relationenmodell ist schlecht geeignet! (Objektorientierte oder objekt-relationale Modelle erlauben "natürlichere" Modellierung und Verarbeitung)

• Auswertung der Objekterzeugung und -manipulation

POLYCYL(n)	5	25	50
Dialog-Schnittstelle	1	1	1
Anwendungsmodell-S.	64	304	604
Datenmodell-S.	1958	15078	41828

a) Generierung eines durch ein Polyeder angenäherten Zylinders

Operation	#DMLs
UNION(CYL(3), CYL(3))	16051
UNION(CYL(4), CYL(4))	20658
UNION(CYL(6), CYL(6))	31432

b) UNION von zwei parametrisierten Polyedern

➔ Nutzung vorhandener Referenzlokalität im Client erforderlich

DBS-Einsatz in Entwurfsumgebungen¹

• Ingenieur-AW brauchen eine lokale Datenhaltung

- Ausnutzung der Referenzlokalität bei der Verarbeitung
- Lange Speicherung (Objektpuffer) großer Datenmengen im HSP
- Lokale Darstellung der Objekte am Bildschirm
- Schnelle Transformation und Verarbeitung komplexer Objekte
- Erforderliche Eigenschaften auf Client-Seite, insbesondere
 - große Hauptspeicherkapazität
 - hohe Verarbeitungsleistung
 - breitbandige Datenübertragung
 - hochauflösende Darstellungsqualität
 - ggf. lokale Externspeicheranbindung

➔ DBS, die Entwurfsanwendungen unterstützen sollen, **benötigen auf Client- und Server-Seite geeignete Funktionalität zur Datenverwaltung/Transaktionsunterstützung.**

• Neue Anforderungen

- Entwurfsaufgaben (CA*), wissensbasierte Anwendungen, ...
- DB-gestützte Verarbeitung großer Datenmengen im Client
- Lange Transaktionen
- Große Datenmengen und Referenzlokalität

Konsequenzen:

- Datenverwaltung in Client und Server
- Replikation von Daten in DB-Puffer und Objektpuffer
- Erhöhter Aufwand für die Integritätskontrolle

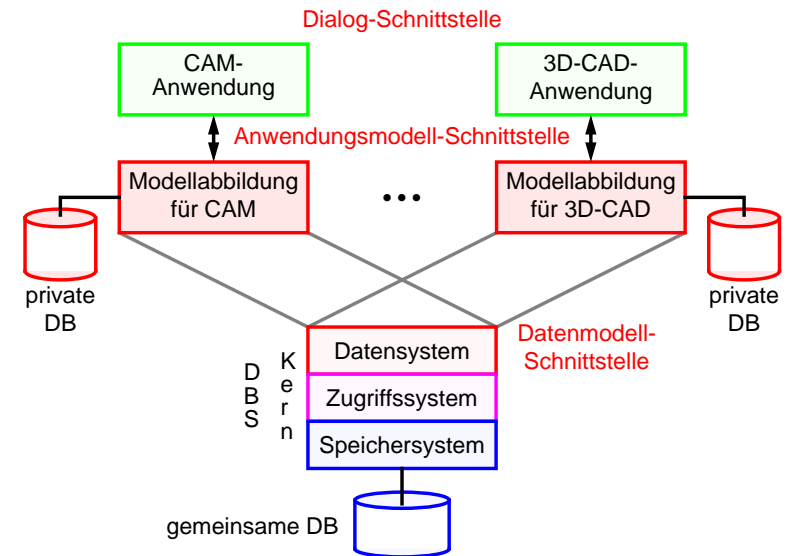
1. Neben dem Begriff Client/Server-Architektur wird auch der Begriff „**Workstation/Server-Architektur**“ benutzt; er soll explizit machen, daß auf Client-Seite Workstation-Eigenschaften benötigt werden.

DBS-Einsatz in Entwurfsumgebungen (2)

• Arbeitsplatzorientierte DBS-Architekturen

- Sie sollen sog. Non-Standard-Anwendungen unterstützen
- Abbildungen der DBS-Verarbeitung auf Client/Server-Architekturen

• DBS-Kernarchitektur



• Trennung von

- **anwendungsunabhängigen** Funktionen im Server und
- **anwendungsbezogenen** Funktionen im Client

• Schlüsselkonzepte

- Datenmodell für komplexe Objekte an der Server-Schnittstelle
- Zugeschnittenes Datenmodell an der AW-Schnittstelle
- Objektpuffer zur Nutzung der Lokalität und zur Einsparung von Kommunikationsvorgängen

DBS-Einsatz in Entwurfsumgebungen (2)

• **Verarbeitungsunterstützung durch**

- mengenorientierte Datenversorgung (generische Anfragesprache)
- anwendungsbezogene Repräsentation der Objekte (Sichten)
- flexible Integritätskontrolle (immediate, deferred)
(Zusicherungen, Referentielle Integrität, ECA-Regeln, ...)
- mengenorientiertes Einbringen

➔ **Minimierung der Abhängigkeiten zwischen Client und Server
(Kommunikation, Fehlerisolation)**

• **Hohe Leistungsanforderungen**

- für navigierende Tool-Operationen: 10^5 Ref./sec bei CAD
- implizieren Nutzung von Lokalität in der Nähe der Anwendung
(alle Objekte mit Rereferenz im Objektpuffer)
- erfordern hauptspeicherbasierte Adressierung der DB-Objekte
(bei > 3 Referenzen: Pointer Swizzling)

• **Weitere Merkmale**

- Lange Dauer von Entwurfsvorgängen (Wochen/Monate)
- Wie verhält es sich mit der Synchronisation?

➔ **In der Regel sind konkurrierenden Zugriffe auf Entwurfsdaten selten**

- Unterstützung von Versionen (spezielle Sperrmodi)
- Kontrollierte Kooperation zwischen mehreren Entwerfern
(spezielle Synchronisationsmaßnahmen oder Austauschoperationen)

Verarbeitungsprinzip: Laden, Verarbeiten, Integrieren

• **Datenanforderung für eine Entwurfstransaktion**

- Bereitstellung durch eine oder mehrere Checkout-Anforderungen
- Entwurfsobjekte werden in den Objektpuffer eingelagert
- Einsatz spezieller Speicherungsstrukturen und Zugriffspfade

• **Datenmanipulation**

- bei komplex-strukturierten Objekten: Einsatz hierarchischer Cursor
- Gesamte Objektverarbeitung ist lokal: Akkumulation von Änderungen
- Anwendungsmodell: Menge von ADTs

• **Verarbeitungskontrolle und Recovery-Maßnahmen**

- Client-DBS schreibt persistente Zwischenzustände in private DB
- Lokale Rücksetzmaßnahmen durch Savepoints (SAVE, RESTORE)
- Unterbrechung der Verarbeitung (SUSPEND, RESUME)

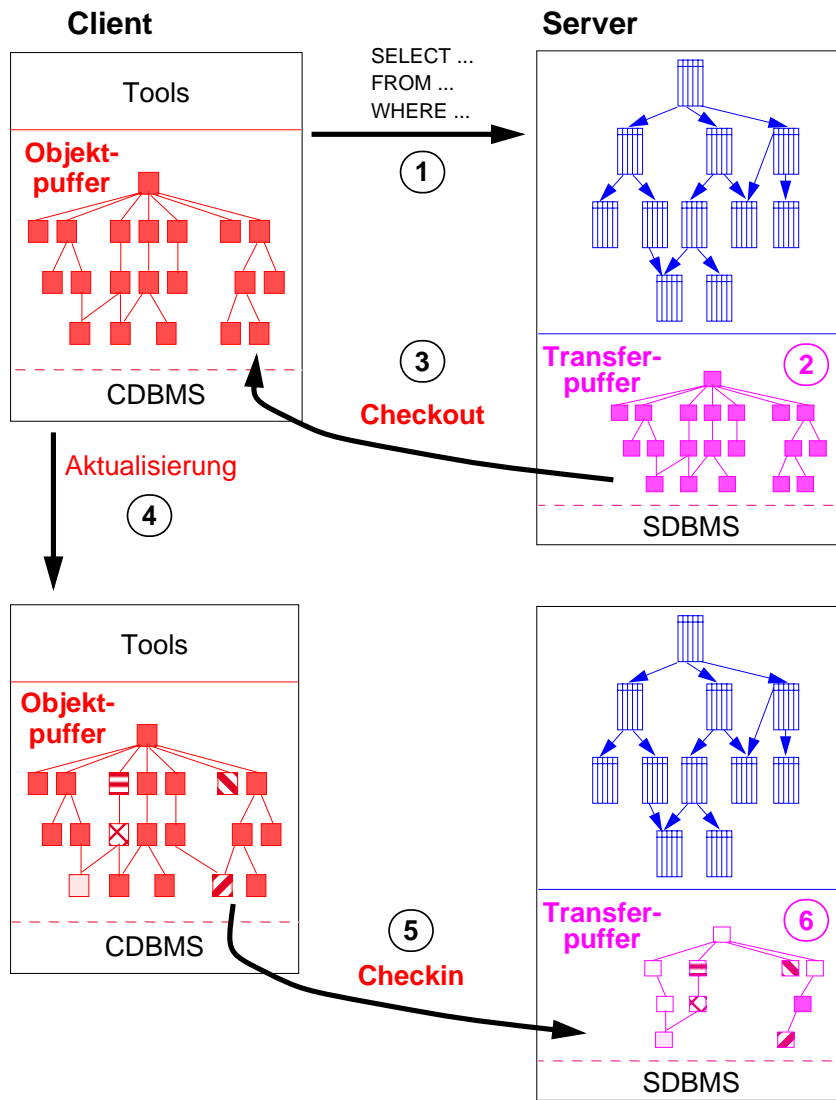
➔ **Wie verhält es sich mit den ACID-Eigenschaften bei Entwurfstransaktionen?**

• **Datenpropagierung**

- durch ein Checkin am Ende der Entwurfstransaktion,
- dabei erfolgt (verzögerte) Überprüfung von Integritätsbedingungen
in der Server-DB

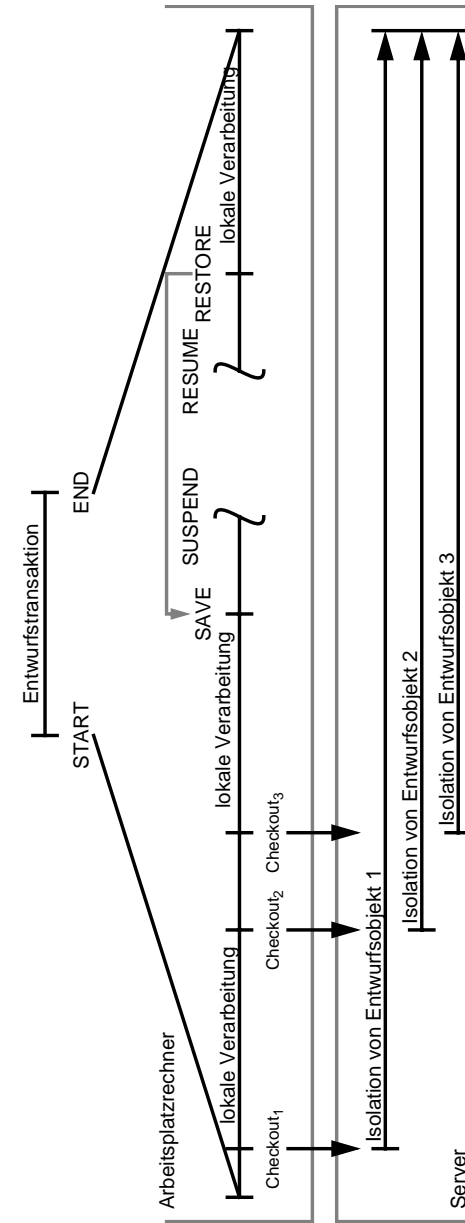
➔ **Was passiert beim Entdecken von Integritätsverletzungen?**

Laden, Verarbeiten, Integrieren



1 - 21

Modell einer Entwurfstransaktion



1 - 22

Charakteristika: 0 .. n Checkout
0 .. 1 Checkin
Lange Dauer

Speicherung von Zwischenzuständen einer Entwurfstransaktion zum:

- Unterbrechen der Verarbeitung (**SUSPEND, RESUME**)
- Rücksetzen auf frühere Verarbeitungszustände (**SAVE, RESTORE**)

Zusammenfassung

- **Allgemeine Aspekte des Schichtenmodells**
 - Schichtenmodell ist allgemeines Erklärungsmodell für die DBS-Realisierung
 - Schichtenbildung läßt sich zweckorientiert verfeinern/vergrößern: Anwendbarkeit für Verteilte DBS, Client/Server-DBS, ...
 - Entwurf geeigneter Schnittstellen erfordert große Implementierungserfahrung
 - Konkrete Implementierungen verletzen manchmal die Isolation der Schichtenbildung aus Leistungsgründen (→ kritische Funktionen haben „Durchgriff“)
- **Implementierungskonzepte**
 - Die grundlegenden Implementierungskonzepte zentralisierter DBS finden sich auch in jedem Knoten eines verteilten DBS
 - Die Kenntnis der Implementierungskonzepte ermöglicht es, existierende DBS objektiv zu beurteilen und zu vergleichen
 - Ihre genaue Kenntnis ist Voraussetzung für Leistungsanalysen bzw. Abschätzungen des Systemverhaltens
 - Durch Identifizieren weniger, grundlegender Konzepte gelangt man zu einem tieferen Verständnis dessen, was mit „**Datenunabhängigkeit**“ gemeint ist
- **DBS-Caching**
 - Caching vs. Replikation zur Unterstützung Web-basierter DB-AW
 - Caching ist die **bewährte Technik**, um Skalierbarkeit und Leistungsverhalten in großen, verteilten Systemen zu verbessern!
 - Spalten von Tabellen können im DBS-Cache mit der Eigenschaft „bereichsvollständig“ (domain complete) versehen werden
 - **Cache Groups** unterstützen Verbundoperationen beim DBS-Caching

Zusammenfassung (2)

- **Klassifikation Verteilter DBS**
 - Single System Image
 - Flexibilität für Daten- und Lastverteilung
 - Mehrrechner-DBS als **Shared-Nothing oder Shared-Disk-Systeme**
- **Client/Server-Systeme**
 - Data Shipping vs. Query Shipping
 - Data Shipping ist vor allem bei hoher Referenzlokalität vorteilhaft. Es wird durch das Checkout/Checkin-Konzept genutzt.
 - Objektorientierte DBS als **Page-, Object- oder Query-Server**
 - Typische Verarbeitungsform im Client ist navigierend (für eingebettete Systeme und Entwurfssysteme)
 - Änderung der DB-Daten im Client und Server erforderlich
- **DB-Einsatz in Entwurfsumgebungen**
 - Prinzipielle Schnittstellen: Dialog-, Anwendungsmodell-, Datenmodell-Schnittstellen
 - Ingenieur-AW brauchen große Datenmengen (lokale Pufferung der von der AW benötigten DB-Objekte, Verarbeitung dieser Objekte in HSP-Strukturen, Objektdarstellung am Bildschirm)
 - **Nutzung von Lokalität** in einem Objektpuffer im Client
 - Verarbeitungsprinzip: Laden, Verarbeiten, Integrieren
 - Effiziente Anbindung der Werkzeuge
 - Neue Transaktionsmodelle für Entwurfsanwendungen