

OBJECTSTORE - Indici: cancellazione

- un indice può essere rimosso tramite il metodo **dropIndex(Class, String)**

- esempio

```
allPersons.dropIndex(Person.class,"getName()");
```

27

OBJECTSTORE - Extents

- le applicazioni ObjectStore generate con il Component Wizard contengono già il codice per la gestione dell'estensione delle classi
- ogni classe per cui si richiede il mantenimento dell'extent ha un attributo **public static Ext** e due metodi
 - **preFlushContents()** utilizzato per assicurare che quando un'istanza della classe diventa persistente venga inserita nell'extent
 - **updateExtents(Database db, boolean add)** utilizzato per inserire un oggetto nell'extent
- i tipi possibili per gli extent sono **OSTreeSet** e **OSVector**

28

OBJECTSTORE - Indici: creazione

esempio

```
db.createRoot("allPersons",  
allPersons= new OSTreeSet(db));  
  
allPersons.addIndex(Person.class,"getName());
```

25

OBJECTSTORE - Indici: mantenimento

- una volta definito un indice, ObjectStore mantiene automaticamente l'indice se si aggiungono o rimuovono elementi dalla collezione
- l'utente deve aggiornare manualmente l'indice in caso di modifiche al valore della caratteristica indicizzata
metodi **removeFromIndex**, **addToIndex** e **updateIndex**

26

OBJECTSTORE - Indici

- è possibile definire degli indici per velocizzare l'esecuzione delle interrogazioni
- si possono definire indici su ogni collezione che implementi l'interfaccia **com.odi.util.IndexedCollection** – al momento, solo **OSTreeSet**
- un indice può essere visto come una funzione inversa dal valore di un attributo o dal valore di ritorno di un metodo a tutti gli elementi che hanno tale valore
- permette di velocizzare l'esecuzione delle interrogazioni

23

OBJECTSTORE - Indici: creazione

- due metodi
 - addIndex(Class, String)**
 - addIndex(Class, String, boolean, boolean)**
 - il primo argomento indica il tipo su cui si definisce l'indice
 - il secondo indica la caratteristica (pubblica) su cui si indicizza
 - i due argomenti opzionali indicano se l'indice è ordinato e se ammette duplicati (default: non ordinato con duplicati)

24

OBJECTSTORE - Interrogazioni: uso di variabili

- nelle interrogazioni è possibile utilizzare variabili invece di costanti
 - si crea una **FreeVariables** list
 - vi si inseriscono le variabili che si intendono utilizzare, specificandone il tipo
 - nella creazione dell'interrogazione, si utilizza un costruttore con tre parametri
 - nella stringa che rappresenta l'interrogazione si utilizzano le variabili nella lista
 - il terzo parametro del costruttore è la lista di variabili
 - prima di eseguire l'interrogazione si crea una **freeVariableBindings** list che viene passata come secondo argomento al metodo **select**

21

OBJECTSTORE - Interrogazioni: uso di variabili

esempio

```
FreeVariables vars = new FreeVariables();
vars.put("x",String.class);
Query q = new Query(Person.class, "getName() == x", vars);
...
String name = {input dell'utente o qualche altro calcolo};
FreeVariableBindings binds = new FreeVariableBindings();
binds.put("x",name);
Collection result = q.select(allPersons,binds);
```

22

OBJECTSTORE - Interrogazioni: creazione

esempi

Query q1 =

```
new Query(Person.class, "getName() == \"Tim\"");
```

Query q2 = new Query(Person.class, "age < 40");

19

OBJECTSTORE - Interrogazioni: esecuzione

- per eseguire un'interrogazione su una collezione si utilizza il metodo **Query.select** con la collezione da interrogare come parametro

- esempio

```
Collection youngP = q2.select(allPersons);
```

(**allPersons** collezione di oggetti istanza della classe **Person**)

- uso di **pick** invece che di **select** per ottenere un solo oggetto che verifica l'interrogazione

20

OBJECTSTORE - Interrogazioni

due passi:

1. creare l'interrogazione
2. eseguire l'interrogazione su una collezione

l'interrogazione è un predicato (espressione a valori booleani) che può includere gli operatori Java standard aritmetici, condizionali, e relazionali, oltre a metodi
+ funzionalità per pattern-matching tra stringhe

17

OBJECTSTORE - Interrogazioni: creazione

- si utilizza il costruttore della classe **Query** che ha come parametri un **Class** object e una stringa (l'interrogazione)
 - il **Class** object specifica il tipo degli elementi contenuti nella collezione che si vuole interrogare
 - deve essere una classe pubblica, e ogni caratteristica (attributo o metodo) specificata nell'interrogazione deve essere anch'essa pubblica

18

OBJECTSTORE - Collezioni

- **Hash**: rappresentazione a hash table
- **Vector**: rappresentazione a vettore
- **Tree**: rappresentazione a B-tree (adatta per collezioni di grandi dimensioni)

metodi per ottenere visione a **Collection** (interrogabile) di una **Map** (**keySet()**, **values()**, **entries()**)

15

OBJECTSTORE - Iteratori

- le interfacce **Iterator** e **ListIterator** possono essere utilizzate per navigare nelle collezioni
- un *iterator* denota una posizione in una collezione
- l'interfaccia **ListIterator** estende **Iterator** (es. restituire l'indice di un elemento)
- interfaccia **IndexIterator** per scandire un indice o una **Map**

16

OBJECTSTORE - Collezioni

- la rappresentazione interna di una classe che implementa **Collection** può essere una tabella hash, un albero binario, o un'altra struttura dati
 - **java.util.List** estende **Collection** – gli elementi sono ordinati e sono permessi duplicati
 - **java.util.Set** estende **Collection** – gli elementi non sono ordinati e non sono permessi duplicati
- **Map** fornisce i metodi per operare su gruppi di coppie chiave/valore ad ogni chiave corrisponde al massimo un valore
non si possono interrogare collezioni che implementano **Map**

13

OBJECTSTORE - Collezioni

<i>Classe</i>	<i>Implementa</i>
OSHashBag	Collection
OSHashMap	Map
OSHashSet	Set
OSHashtable	Nessuna
OSTreeMapXXX	Map
OSTreeSet	Set
OSVector	Collection
OSVectorList	List

XXX = **ByteArray, Double, Float, Integer, Long, String**

14

OBJECTSTORE

- eseguire
java nome_package.nome_file_main [params]
- nota: i file contenenti database devono avere estensione **.odb** per ogni database vengono creati altri due file con lo stesso nome ed estensioni **.odt** e **.odf**

11

OBJECTSTORE - Collezioni

- una collezione è un singolo oggetto che rappresenta un gruppo di oggetti
- ObjectStore fornisce diverse implementazioni delle interfacce **java.util.Collection** e **java.util.Map** della JDK 1.2
- **Collection** fornisce i metodi per operare su gruppi di oggetti in cui gli oggetti posso essere ordinati, possono essere duplicati, e possono essere interrogati

12

OBJECTSTORE

passi necessari per utilizzare ObjectStore

- la variabile d'ambiente **CLASSPATH** deve contenere
 - i file **pse.zip** o **pro.zip** e **tools.zip**
 - la source directory (Java source files e class files) e la directory contenente i file class annotati (coincidono se si annota *in place*)

9

OBJECTSTORE

- compilare

javac *.java

- postprocessare

osjcfp -inplace -dest . lista_file.class

la lista può distinguere le classi da rendere *persistent capable* da quelle da rendere *persistent aware*

-persistentcapable lista_file.class

-persistentaware lista_file.class

possibilità di usare variabile - es. **@ cfpargs**

10

OBJECTSTORE - ROOTS

- accedere ad una radice di persistenza

obj = db.getRoot(name)

l'operazione **getRoot** ritorna un oggetto di tipo **Object**
⇒ necessità di cast per manipolarlo come oggetto del tipo opportuno

es: **tim = (Person)db.getRoot("Tim")**

- possibilità di *retainment* dei riferimenti al momento del commit di una transazione

7

OBJECTSTORE - ROOTS

- persistent garbage collector che gestisce la rimozione automatica di oggetti dal database
- possibilità di cancellazione esplicita

ObjectStore.destroy(object)

metodo **preDestroyPersistent()** che può essere ridefinito nelle varie classi e viene eseguito prima di **destroy** - es. per cancellare oggetti persistenti riferiti

attenzione nel cancellare esplicitamente **String** objects (possono essere condivisi)

8

OBJECTSTORE - Transazioni

- creare (iniziare) una transazione
`tr = Transaction.begin(type)`
`type` può essere `ObjectStore.UPDATE` o `ObjectStore.READONLY`
- terminare una transazione
`tr.commit()`
`tr.abort()`

5

OBJECTSTORE - Roots

- creare una radice di persistenza (entry point nel database)
`db.createRoot(name,object)`
`name` è una stringa, `object` un oggetto che viene reso persistente
tutti gli oggetti riferiti (raggiungibili) da `object` diventano anch'essi persistenti
persistence by reachability
- `object` deve essere istanza di una classe *persistence capable*

6

OBJECTSTORE - Database

- creare un database

db = Database.create(name,file_mode)

es. di **file_mode**:

ObjectStore.ALL_READ|ObjectStore.ALL_WRITE

- aprire un database esistente

db = Database.open(name,access_mode)

access_mode può essere **ObjectStore.UPDATE** o

ObjectStore.READONLY

3

OBJECTSTORE - Database

esempio:

```
try {  
    db = Database.open(dbName, ObjectStore.OPEN_UPDATE);  
} catch (DatabaseNotFoundException e) {  
    db = Database.create(dbName,  
        ObjectStore.ALL_READ | ObjectStore.ALL_WRITE);  
}
```

- chiudere un database

db.close()

4

OBJECTSTORE

Operazioni necessarie per creare e manipolare oggetti persistenti

- creare una sessione
- creare o aprire un database
- iniziare una transazione

1

OBJECTSTORE - Sessioni

- creare una sessione:
session = Session.create(null,null)
- associare il thread corrente a una sessione
session.join()

2