

Oracle® Essbase

Používanie služby Oracle Essbase



F29335-08
December 2024



Oracle Essbase Používanie služby Oracle Essbase,

F29335-08

Copyright © 2019, 2024, spoločnosť Oracle a/alebo jej pobočky.

Hlavný autor: Essbase Information Development Team

This software and related documentation are provided under a license agreement containing restrictions on use and disclosure and are protected by intellectual property laws. Except as expressly permitted in your license agreement or allowed by law, you may not use, copy, reproduce, translate, broadcast, modify, license, transmit, distribute, exhibit, perform, publish, or display any part, in any form, or by any means. Reverse engineering, disassembly, or decompilation of this software, unless required by law for interoperability, is prohibited.

The information contained herein is subject to change without notice and is not warranted to be error-free. If you find any errors, please report them to us in writing.

If this is software, software documentation, data (as defined in the Federal Acquisition Regulation), or related documentation that is delivered to the U.S. Government or anyone licensing it on behalf of the U.S. Government, then the following notice is applicable:

U.S. GOVERNMENT END USERS: Oracle programs (including any operating system, integrated software, any programs embedded, installed, or activated on delivered hardware, and modifications of such programs) and Oracle computer documentation or other Oracle data delivered to or accessed by U.S. Government end users are "commercial computer software," "commercial computer software documentation," or "limited rights data" pursuant to the applicable Federal Acquisition Regulation and agency-specific supplemental regulations. As such, the use, reproduction, duplication, release, display, disclosure, modification, preparation of derivative works, and/or adaptation of i) Oracle programs (including any operating system, integrated software, any programs embedded, installed, or activated on delivered hardware, and modifications of such programs), ii) Oracle computer documentation and/or iii) other Oracle data, is subject to the rights and limitations specified in the license contained in the applicable contract. The terms governing the U.S. Government's use of Oracle cloud services are defined by the applicable contract for such services. No other rights are granted to the U.S. Government.

This software or hardware is developed for general use in a variety of information management applications. It is not developed or intended for use in any inherently dangerous applications, including applications that may create a risk of personal injury. If you use this software or hardware in dangerous applications, then you shall be responsible to take all appropriate fail-safe, backup, redundancy, and other measures to ensure its safe use. Oracle Corporation and its affiliates disclaim any liability for any damages caused by use of this software or hardware in dangerous applications.

Oracle®, Java, MySQL, and NetSuite are registered trademarks of Oracle and/or its affiliates. Other names may be trademarks of their respective owners.

Intel and Intel Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation. All SPARC trademarks are used under license and are trademarks or registered trademarks of SPARC International, Inc. AMD, Epyc, and the AMD logo are trademarks or registered trademarks of Advanced Micro Devices. UNIX is a registered trademark of The Open Group.

This software or hardware and documentation may provide access to or information about content, products, and services from third parties. Oracle Corporation and its affiliates are not responsible for and expressly disclaim all warranties of any kind with respect to third-party content, products, and services unless otherwise set forth in an applicable agreement between you and Oracle. Oracle Corporation and its affiliates will not be responsible for any loss, costs, or damages incurred due to your access to or use of third-party content, products, or services, except as set forth in an applicable agreement between you and Oracle.

Obsah

1 Prístup do služby Oracle Essbase

Prístup k nástrojom a úlohám z konzoly	1-1
Adresy URL služby Essbase, REST a klienta Smart View	1-2
Nastavenie klienta	1-2

2 Najdôležitejšie úlohy pre službu Oracle Essbase

Stiahnutie zošita vzorovej dynamickej aplikácie a preskúmanie jeho štruktúry	2-1
Vytvorenie aplikácie vo webovom rozhraní Essbase a poskytnutie prístupu ku kocke pre používateľa s možnosťou vykonávať dopyty na kocku	2-4
Analýza aplikácie v aplikácii Smart View	2-6
Úprava štruktúry služby Essbase	2-9
Analýza dát prognózy v aplikácii Smart View	2-12
Vytvorenie aplikácie a kocky v návrhárovi kociek	2-15
Analýza dát a vykonanie prírastkovej aktualizácie v návrhárovi kociek	2-17
Analýza dát vo vzorovej základnej kocke	2-17
Prírastková aktualizácia vzorovej základnej kocky	2-17
Transformácia tabuľkových dát do kocky	2-20
Export a modifikácia metadát a dát	2-21

3 Spravovanie súborov a artefaktov Essbase

Preskúmanie katalógu súborov	3-1
Preskúmanie šablón galérie	3-2
Šablóny aplikácií	3-2
Technické šablóny	3-3
Šablóny výkonu systému	3-3
Prístup k súborom a artefaktom	3-4
Preskúmanie adresárov aplikácie	3-4
Práca so súbormi a artefaktmi	3-5
Určenie súborov v ceste katalógu	3-6

4	Základné informácie o povoleniach na prístup v službe Essbase	
	Rola používateľa	4-2
	Povolenie na prístup k databáze	4-3
	Povolenie na aktualizáciu databázy	4-3
	Povolenie správcu databázy	4-3
	Povolenie správcu aplikácie	4-4
	Rola pokročilého používateľa	4-5
	Rola administrátora služby	4-5
	Filtre	4-6
	Vytváranie filtrov	4-6
	Vytváranie účinných dynamických filtrov	4-7
	Syntax dynamického filtra	4-7
	Tok činností pri vytváraní dynamických filtrov	4-9
	Príklad dynamického filtra	4-9
5	Navrhovanie a vytváranie kociek pomocou zošitov aplikácie	
	Zošity aplikácie	5-1
	Stiahnutie vzorového zošita aplikácie	5-2
	Vytvorenie kocky zo zošita aplikácie	5-2
	Exportovanie kocky do zošita aplikácie	5-3
	Pripojenie ku kocke v aplikácii Smart View	5-4
6	Navrhovanie a správa kociek z tabuľkových dát	
	Transformácia tabuľkových dát do kociek	6-1
	Používanie vnútorných hlavičiek na transformáciu tabuľkových dát na kocky	6-1
	Používanie hlavičiek s vynúteným označením na transformáciu tabuľkových dát na kocky	6-2
	Vytvorenie a aktualizácia kocky z tabuľkových dát	6-5
	Export kocky do tabuľkových dát	6-7
7	Správa artefaktov a nastavení aplikácie a kocky	
	Nastavenie rozšírených vlastností kocky	7-1
	Odomknutie objektov	7-2
	Odstránenie uzamknutia dát	7-2
	Nastavenie veľkostí buffera na optimalizáciu zostáv	7-3
	Základné informácie o sémantike transakcií v Essbase	7-3
	Spravovanie aplikácie pomocou prostredia EAS Lite vo webovom rozhraní Essbase	7-5

8 Práca s pripojeniami a dátovými zdrojmi

Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na úrovni aplikácie	8-2
Vytvorenie globálneho pripojenia a dátového zdroja	8-5
Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja pre súbor	8-7
Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na prístup k inej kocke	8-10
Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na prístup k databáze Oracle	8-13
Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja pre databázu Autonomous Data Warehouse	8-16
Vytvorenie pripojení a dátových zdrojov pre všeobecné ovládače JDBC	8-21
Ďalšie príklady pripojenia pre všeobecné ovládače JDBC	8-24
Implementácia parametrov pre dátové zdroje	8-27
Nastavenie predvoleného parametra v dátovom zdroji	8-28
Používanie substitučných premenných v dátovom zdroji	8-31
Vytváranie dimenzií a zavádzanie dát	8-35

9 Výpočet kociek

Prístup k výpočtom	9-1
Vytváranie skriptov výpočtov	9-3
Vykonávanie výpočtov	9-4
Používanie substitučných premenných	9-5
Nastavenie vlastností dvojstupňového výpočtu	9-9
Trasovanie výpočtov	9-10
Výpočet vybraných n-tíc	9-13
Prípad použitia výpočtu n-tice	9-13
Základné informácie o výpočte založenom na n-tici	9-14
Výber n-tíc pre výpočet uhla pohľadu	9-15
Príklady výberu n-tice na obmedzenie rozsahu výpočtu	9-16
Bez výberu n-tice	9-16
Výber pomenovaných riedkych dimenzií	9-17
Výber kontextových riedkych dimenzií	9-17

10 Spustenie a správa úloh pomocou webového rozhrania

Zobrazenie stavu a detailov úlohy	10-1
Vykonávanie úloh	10-1
Tvorba agregácií	10-2
Vymazanie agregácií	10-4
Export do formátu tabuľky	10-4
Spustenie výpočtu	10-4
Vytvorenie dimenzie	10-5
Vymazanie dát	10-6

Export dát	10-7
Export do programu Excel	10-8
Export LCM	10-8
Import LCM	10-10
Zavedenie dát	10-11
Spustenie MDX	10-14

11 Vytváranie a správa štruktúr kocky pomocou webového rozhrania

Zobrazenie a úprava vlastností štruktúry pre novovytvorenú kocku	11-1
Práca so všeobecnými vlastnosťami štruktúry a s vlastnosťami štruktúry týkajúcimi sa atribútov	11-2
Popis a vytvorenie tabuliek aliasov	11-6
Základné informácie o vlastnostiach štruktúry dynamickej časovej série a práca s nimi	11-7
Vysvetlenie a vytváranie textových mier	11-8
Vytvorenie vzorovej kocky na preskúmanie vlastností štruktúry	11-8
Nastavenie vlastností štruktúry vo vzorovej kocke	11-9
Pridávanie dimenzií a členov do štruktúr	11-9
Manuálne pridávanie dimenzií do štruktúr	11-9
Manuálne pridávanie členov do štruktúr	11-11
Pomenovanie generácií a úrovní	11-12
Zmena štruktúry kociek	11-13
Vytvorenie dimenzií a členov atribútov	11-14
Duplicitné názvy členov	11-15
Nastavenie vlastností dimenzie a člena	11-15
Otvorenie štruktúry v režime úprav	11-16
Nastavenie vlastností člena v režime úprav	11-16
Nastavenie vlastností v inšpektorovi členov	11-17
Nastavenie všeobecných vlastností	11-18
Vytváranie aliasov	11-21
Vytváranie vzorcov členov	11-22
Nastavenie priradení atribútov	11-24
Vytváranie používateľom definovaných atribútov	11-25
Výber vlastností člena na zobrazenie v štruktúre	11-27
Porovnanie štruktúr	11-28
Kopírovanie a prilepenie členov v rámci štruktúry a medzi štruktúrami	11-32

12 Modelovanie dát v súkromných scenároch

Základné informácie o scenároch	12-1
Zobrazenie dát scenára a práca s nimi	12-2
Zobrazenie a práca s dátami scenára z webového rozhrania Essbase	12-2

Zobrazenie a používanie dát scenára pomocou súkromného pripojenia Smart View	12-3
Výpočty scenára	12-4
Zavedenie dát do kociek s aktivovaným scenárom	12-4
Export dát z kociek s aktivovaným scenárom	12-5
Transparentné a replikované partície v kockách s aktivovaným scenárom	12-5
Funkcie XREF/XWRITE v kockách s aktivovaným scenárom	12-5
Záznam auditu v kockách s aktivovaným scenárom	12-6
Obmedzenia scenárov	12-7
Aktivovanie modelovania scenárov	12-8
Vytvorenie kocky s aktivovaným scenárom	12-8
Vytvorenie vzorovej kocky s aktivovaným scenárom	12-8
Aktivácia existujúcej kocky na správu scenárov	12-9
Vytvorenie ďalších členov prostredia sandbox	12-9
Tok činností scenára	12-9
Aktivácia e-mailových upozornení na zmeny stavov scenárov	12-10
Vytvorenie scenára	12-11
Modelovanie dát	12-12
Odoslanie scenára na schválenie	12-13
Schválenie alebo zamietnutie zmien v scenári	12-13
Použitie zmien dát	12-13
Kopírovanie scenára	12-13
Odstránenie scenára	12-14
Základné informácie o rolách používateľov a toku činností scenára	12-14
Práca so scenármi	12-15
Zobrazenie dát základného člena	12-15
Porovnanie hodnôt scenára so základnými hodnotami	12-16
Nastavenie buniek scenára na hodnotu #Missing	12-16
Vrátenie hodnôt scenára späť na základné hodnoty	12-17
Ako určiť, kedy sa majú agregovať dimenzie prostredia sandbox	12-18
Príklad: Scenáre výpočtu s dynamickými členmi vyšších úrovní	12-18
Príklad: Scenáre výpočtu s uloženými členmi vyšších úrovní	12-20

13 Hybridný režim na rýchle analytické spracovanie

Výhody hybridného režimu	13-2
Porovnanie hybridného režimu, ukladacieho priestoru blokov a ukladacieho priestoru agregácie	13-2
Začíname pracovať s hybridným režimom	13-5
Optimalizácia kocky pre hybridný režim	13-5
Obmedzenia a výnimky hybridného režimu	13-6
Poradie riešenia v hybridnom režime	13-7

14 Práca s kockami v návrhárovi kociek

Návrhár kociek	14-1
Správa súborov v návrhárovi kociek	14-4
Stiahnutie vzorových zošitov aplikácie	14-4
Zostavenie súkromného inventára zošitov aplikácie	14-4
Otvorenie zošita aplikácie	14-5
Uloženie zošita aplikácie	14-5
Export do zošita aplikácie	14-5
Práca so zošitmi aplikácie v návrhárovi kociek	14-5
Práca s pracovným hárkom Essbase.Cube v návrhárovi kociek	14-6
Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Tabuľky aliasov v návrhárovi kociek	14-7
Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Vlastnosti v návrhárovi kociek	14-7
Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Dynamické časové série v návrhárovi kociek	14-8
Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Nastavenia atribútov v návrhárovi kociek	14-9
Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Substitučné premenné v návrhárovi kociek	14-10
Práca s pracovnými hárkami dimenzií v návrhárovi kociek	14-10
Práca s dátovými pracovnými hárkami v návrhárovi kociek	14-12
Práca s pracovnými hárkami výpočtov v návrhárovi kociek	14-13
Práca s pracovnými hárkami MDX v návrhárovi kociek	14-13
Práca s pracovnými hárkami nenumerných mier v návrhárovi kociek	14-14
Vytvorenie kocky z lokálneho zošita aplikácie v návrhárovi kociek	14-14
Zavedenie dát v návrhárovi kociek	14-15
Zavedenie dát ukladacieho priestoru blokov v návrhárovi kociek	14-15
Zavedenie dát ukladacieho priestoru agregácie v návrhárovi kociek	14-16
Výpočet kociek v návrhárovi kociek	14-19
Vytváranie a overovanie vzorcov členov v návrhárovi kociek	14-19
Vytvorenie a overenie skriptov výpočtu v návrhárovi kociek	14-21
Výpočet dát v návrhárovi kociek	14-22
Vytvorenie federovanej partície v návrhárovi kociek	14-22
Práca s úlohami v návrhárovi kociek	14-26
Zobrazenie úloh v prehliadači úloh v návrhárovi kociek	14-26
Monitorovanie úloh v návrhárovi kociek	14-26
Riešenie problémov s úlohami v prehliadači úloh v návrhárovi kociek	14-26
Vymazanie a archivácia úloh v návrhárovi kociek	14-27
Zobrazovanie hierarchií dimenzií v návrhárovi kociek	14-27
Vykonávanie úloh spravovania kociek v návrhárovi kociek	14-28
Odstraňovanie aplikácií a kociek v návrhárovi kociek	14-28
Odomknutie objektov v návrhárovi kociek	14-28
Zobrazenie protokolov v návrhárovi kociek	14-29
Spravovanie aplikácií pomocou prostredia EAS Lite v návrhárovi kociek	14-29
Obnovenie dimenzie v návrhárovi kociek	14-29

Prírastková aktualizácia kociek v návrhárovi kociek	14-30
Vytvorenie kocky na základe tabuľkových dát v návrhárovi kociek	14-31
Export kociek do zošitov aplikácie v návrhárovi kociek	14-34

15 Optimalizácia kociek pomocou návrhára kociek

Vytvorenie optimalizovaných kociek v hybridnom režime	15-1
Optimalizácia základnej metriky v kocke v hybridnom režime	15-1
Optimalizácia poradia riešenia v kocke v hybridnom režime	15-4
Optimalizácia cache výpočtu v kocke hybridného režimu	15-5
Optimalizácia distribúcie dát v kocke v hybridnom režime	15-6
Vytvorenie optimalizovaných kociek ukladacieho priestoru agregácie	15-7
Optimalizácia základnej metriky v kocke ukladacieho priestoru agregácie	15-7
Optimalizácia poradia riešenia v kocke ukladacieho priestoru agregácie	15-11

16 Audit dát, zabezpečenia, zmien artefaktov a udalostí LCM

Sledovanie zmien dát	16-1
Zapnutie a zobrazenie záznamu auditu dát	16-1
Prepojenie objektu zostavy s bunkou	16-3
Export protokolov do hárka	16-3
Obnovenie protokolu auditu	16-3
Zobrazenie a správa dát záznamu auditu vo webovom rozhraní Essbase	16-3
Audit zabezpečenia, zmien artefaktov a udalostí LCM	16-4
Tok činností na aktiváciu auditu zabezpečenia pre server Essbase	16-4
Súbor stratégie auditu	16-7
Udalosti auditu zabezpečenia	16-9

17 Prepojenie kociek pomocou partícií alebo funkcií @XREF/@XWRITE

Definovanie opakovane použiteľného pripojenia pre partície alebo aliasy umiestnení	17-1
Základné informácie o transparentných a replikovaných partíciách	17-2
Vytvorenie transparentnej partície	17-2
Vytvorenie replikovanej partície	17-4
Obnovenie replikovanej partície	17-5
Základné informácie o funkciách @XREF/@XWRITE	17-5
Vytvorenie aliasu umiestnenia	17-6

18 Integrácia služby Essbase s autonómnou databázou pomocou federovaných partícií

Predpoklady pre federované partície	18-5
-------------------------------------	------

Tok činností federovaných partícií	18-8
Poskytnutie databázy Autonomous Data Warehouse pre federované partície	18-9
Nasadenie služby Essbase na portáli Marketplace pre federované partície	18-13
Vytvorenie schémy pre federované partície	18-15
Nastavenie tabuľky faktov a identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky	18-16
Vytvorenie tabuľky faktov	18-17
Identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky	18-19
Vytvorenie pripojenia pre federované partície	18-19
Vytvorenie federovanej partície	18-23
Zavedenie dát federovanej partície	18-29
Výpočet a vykonávanie dopytu na kocky federovanej partície	18-33
Údržba a riešenie problémov kocky federovanej partície	18-37
Modelovanie a testovanie kociek federovaných partícií	18-37
Preventívne opatrenia pre metadáta pre kocky federovanej partície	18-38
Ako postupovať v prípade zmeny detailov databázového pripojenia	18-39
Zálohovanie a obnovenie aplikácie federovanej partície	18-44
Odobratie federovanej partície	18-45
Obmedzenia pre federované partície	18-46

19 Konfigurácia služby Oracle Essbase

Nastavenie vlastností konfigurácie na úrovni aplikácie	19-1
Nastavenie vlastností konfigurácie služby Provider Services	19-4
Aktivovanie vyhľadávania vírusov v službe Essbase	19-5

20 Rozhranie príkazového riadka Essbase

Stiahnutie a používanie rozhrania príkazového riadka	20-1
Popis príkazov rozhrania príkazového riadka	20-2
Login/Logout: Autentifikácia CLI	20-3
Calc: Spustenie skriptu výpočtu	20-4
Clear: Odstránenie dát z kocky	20-5
Createlocalconnection: Uloženie pripojenia JDBC	20-6
Dataload: Zavedenie dát do kocky	20-8
Deletefile: Odstránenie súborov kocky	20-10
Deploy: Vytvorenie kocky zo zošita	20-11
Dimbuild: Zavedenie dimenzií do kocky	20-12
Stiahnutie: Získanie súborov kocky	20-14
Pomoc: Zobrazenie syntaxe príkazov	20-14
LcmExport: Zálohovanie súborov kocky	20-15
LcmImport: Obnovenie súborov kocky	20-17
Listapp: Zobrazenie aplikácií	20-18

Listdb: Zobrazenie kociek	20-19
Listfiles: Zobrazenie súborov	20-19
Listfilters: Zobrazenie filtrov zabezpečenia	20-20
Listlocks: Zobrazenie zámkov	20-20
Listvariables: Zobrazenie substitučných premenných	20-21
Setpassword: Ukladanie dokladov CLI	20-22
Start: Spustenie aplikácie alebo kocky	20-22
Stop: Zastavenie aplikácie alebo kocky	20-23
Unsetpassword: Odstránenie uložených dokladov CLI	20-23
Upload: Pridanie súborov kocky	20-23
Version: Zobrazenie verzie rozhrania API	20-25

21 Správa aplikácie Essbase pomocou klienta MaxL

Predpoklady na nastavenie klienta MaxL	21-1
Stiahnutie a používanie klienta MaxL	21-3

22 Analýza dát vo webovom rozhraní

Vykonanie analýzy ad hoc vo webovom rozhraní	22-1
Práca s rozloženiami	22-2
Prístup k rozloženiam	22-3
Analýza a správa dát pomocou MDX	22-3
Analýza dát pomocou zostáv MDX	22-3
Prístup k zostavám MDX	22-4
Príklady zostáv MDX	22-5
Vkladanie a exportovanie dát pomocou skriptov MDX	22-6
Spúšťanie skriptov MDX	22-7
Napísanie, nahratie a spustenie skriptu MDX	22-7
Napísanie skriptu MDX v editore skriptu a jeho spustenie	22-7
Vytvorenie skriptu MDX v návrhárovi kociek a jeho spustenie	22-8
Pokyny pre skripty MDX	22-8
Príklady skriptov MDX	22-9

23 Vykazovanie dát

Vytváranie skriptov zostáv	23-1
Spúšťanie skriptov zostáv	23-2

24 Prístup k externým dátam pomocou zostáv zobrazenia súvisiacich údajov

Úvod do zobrazenia súvisiacich údajov Essbase	24-1
---	------

Terminológia zobrazenia súvisiacich údajov	24-3
Tok činností pre návrh zostavy zobrazenia súvisiacich údajov	24-4
Ako funguje zobrazenie súvisiacich údajov	24-5
Definícia zostavy zobrazenia súvisiacich údajov	24-6
Príklad prípadu použitia zobrazenia súvisiacich údajov	24-11
Prístup k zostavám zobrazenia súvisiacich údajov	24-23
Navrhovanie zostáv zobrazenia súvisiacich údajov	24-23
Všeobecné úvahy pre návrhy zostáv zobrazenia súvisiacich údajov	24-24
Definovanie mapovaní stĺpcov pre zostavu zobrazenia súvisiacich údajov	24-24
Definovanie oblastí s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov pre zostavu zobrazenia súvisiacich údajov	24-26
Implementácia parametrov pre zostavy zobrazenia súvisiacich údajov	24-29
Testovanie zostáv zobrazenia súvisiacich údajov	24-31
Zobrazenie súvisiacich údajov v adrese URL	24-33
Zobrazenie súvisiacich údajov z viacerých buniek	24-37
Ladenie zobrazenia súvisiacich údajov pomocou protokolu platformy servera Essbase	24-40

25 Použitie protokolov na monitorovanie výkonu

Stiahnutie protokolov aplikácie	25-1
Aplikácia Performance Analyzer	25-1
Aktivácia aplikácie Performance Analyzer a výber nastavení	25-2
Základné informácie o dátach aplikácie Performance Analyzer a práca s nimi	25-2

A Popis zošitov aplikácie

Základné informácie o pracovnom hárku Essbase.Cube	A-1
Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings	A-3
Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Tabuľky aliasov	A-3
Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Vlastnosti	A-4
Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Dynamické časové série	A-7
Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Nastavenia atribútov	A-7
Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Substitučné premenné	A-9
Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Generations	A-10
Základné informácie o pracovnom hárku Cube.FederatedPartition	A-12
Základné informácie o pracovnom hárku Cube.TypedMeasures	A-14
Základné informácie o pracovných hárkoch dimenzií	A-15
Základné informácie o dátových pracovných hárkoch	A-21
Základné informácie o pracovných hárkoch výpočtov	A-24
Základné informácie o pracovných hárkoch MDX	A-25

B Nastavenie návrhára kociek

Tok činností na nastavenie návrhára kociek	B-1
Stiahnutie a spustenie inštalačného programu Smart View	B-1
Pripojenie k službe Essbase	B-2
Inštalácia rozšírenia Návrhár kociek v aplikácii Smart View	B-2
Aktualizácia rozšírenia Návrhár kociek pre aplikáciu Smart View	B-3
Odstránenie adresy URL pripojenia klienta Smart View	B-4

C Centralizovaná adresa URL aplikácie Smart View a klastre len na čítanie

Prístup k viacerým serverom Essbase pomocou centralizovanej adresy URL aplikácie Smart View	C-2
Konfigurácia a správa klastrov Essbase typu aktívne-aktívne (len na čítanie)	C-5
Prístup k viacerým serverom Essbase v prostredí EPM Shared Services	C-6

Prístupnosť a podpora

Informácie o zjednodušení prístupu k produktom spoločnosti Oracle nájdete na stránke programu Oracle Accessibility <http://www.oracle.com/pls/topic/lookup?ctx=acc&id=docacc>.

Prístup k technickej podpore spoločnosti Oracle

Zákazníci spoločnosti Oracle, ktorí si kúpili technickú podporu, majú prístup k elektronickej technickej podpore prostredníctvom stránky My Oracle Support. Ďalšie informácie nájdete na stránke <http://www.oracle.com/pls/topic/lookup?ctx=acc&id=info>. Ak ste sluchovo postihnutí, viac informácií nájdete tu: <http://www.oracle.com/pls/topic/lookup?ctx=acc&id=trs>.

1

Prístup do služby Oracle Essbase

Oracle Essbase je podnikové analytické riešenie, ktoré využíva tú najlepšiu osvedčenú a flexibilnú architektúru vo svojej triede na analýzy, vykazovanie a spoluprácu. Služba Essbase prináša okamžité výhody a vyššiu produktivitu podnikovým používateľom, analytikom, návrhárom modelov a osobám s rozhodovacou právomocou vo všetkých odvetviach činnosti organizácie.

Prístup k službe Essbase získate pomocou dokladov poskytnutých administrátorom služby.

Na prístup k službe Essbase sú potrebné tieto informácie:

- Adresa URL na prístup k webovému rozhraniu Essbase
- Meno používateľa
- Heslo
- Doména identity, do ktorej patríte

Po prihlásení do webového rozhrania Essbase sa zobrazí stránka Aplikácie.

Prístup k nástrojom a úlohám z konzoly

Ako používateľ alebo administrátor služby máte prístup k rôznym nástrojom a úlohám, ktoré budete potrebovať.

Používatelia a administrátori majú prístup k akciám konzoly z webového rozhrania Essbase. Pojmy uvedené nižšie tučným písmom predstavujú voľby zobrazené v konzole.

Ako používateľ, ktorý nie je administrátorom služby, môžete:

- Stiahnuť si **nástroje pracovnej plochy**, ktoré si nainštalujete lokálne a použijete na administráciu, import a export. Pozrite si časť [Nastavenie klienta](#).
- Monitorovať vlastné používateľské **relácie**.
- Zobrazit' **štatistiku veľkosti databázy** pre aplikácie, pre ktoré ste poskytovaným používateľom.

Ako administrátor služby môžete:

- Stiahnuť si **nástroje pracovnej plochy**, ktoré si nainštalujete lokálne a použijete na administráciu, import a export. Pozrite si časť [Nastavenie klienta](#).
- Nastaviť **konfiguráciu e-mailu** založenú na platforme pre e-mailové upozornenia na zmeny stavu scenára. Pozrite si časť [Aktivácia e-mailových upozornení na zmeny stavov scenárov](#).
- Aktivovať **skener súborov** na skenovanie súborov a overenie, že pred nahratím do služby Essbase neobsahujú vírusy.
- Monitorovať a spravovať všetky používateľské **relácie**.
- Zobrazit' **štatistiku veľkosti databázy** pre všetky aplikácie.
- Zobrazit' **konfiguráciu** agenta a servera a pridať službu Provider Services.

- Pridať substitučné **premenné**, ktoré sa použijú pre všetky aplikácie Essbase. Pozrite si časť [Používanie substitučných premenných](#).
- Aktivovať aplikáciu **Performance Analyzer** na zaznamenanie prírastkových protokolových dát v intervale, ktorý ste stanovili v konzole. Pozrite si časti [Aplikácia Performance Analyzer](#) a [Šablóny výkonu systému](#).

Adresy URL služby Essbase, REST a klienta Smart View

Od administrátora služby získajte adresu URL webového rozhrania Essbase pre inštanciu Oracle Essbase, ktorú používate. Základný formát adresy URL je:

```
https://Host:port/essbase/jet
```

Predvolený zabezpečený port je 9001, ak sa nezmenil pri vytváraní zásobníka.

Príklad:

```
https://myserver.example.com:9001/essbase/jet
```

Komponenty služby Essbase, napríklad klient Smart View a rozhranie REST API, majú vlastné adresy URL.

Vzorová adresa URL klienta Smart View:

```
https://myserver.example.com:9001/essbase/smartview
```

Ak máte platné doklady, môžete získať prístup k aplikácii Smart View. Môžete takisto konfigurovať adresu URL aplikácie Smart View. Pozrite si časť [Pripojenie k službe Essbase](#).

Ak máte viacero inštancií Essbase, ku ktorým sa môžete pripojiť z aplikácie Smart View, pozrite si časť [Centralizovaná adresa URL aplikácie Smart View a klastre len na čítanie](#).

Adresa URL služby Provider Services má na konci príponu `/japi`. Môžete ju použiť na registráciu viacerých inštancií Essbase na prístup cez centralizovanú adresu URL. Príklad:

```
https://myserver.example.com:9001/essbase/japi
```

Adresa discovery URL má na konci výraz `/agent`. Môžete ju použiť na prihlásenie do klienta MaxL. Príklad:

```
https://myserver.example.com:9001/essbase/agent
```

Nižšie je uvedený príklad adresy URL rozhrania REST API:

```
https://myserver.example.com:9001/essbase/rest/v1
```

Nastavenie klienta

V konzole môžete stiahnuť počítačové nástroje na administráciu, import a export. Pomocou týchto nástrojov nastavte lokálny klientsky počítač. Mnohé z interakcií so službou Essbase

vychádzajú z lokálneho počítača. Skontrolujte, či používate najnovšie verzie poskytované v konzole, pretože staršie, predtým stiahnuté verzie nemusia fungovať správne.

- **Nástroje príkazového riadka**

Umožňujú spravovať, migrovať, zálohovať a obnovovať aplikácie Essbase.

- **Utilita exportu 11g do programu Excel** - exportuje aplikácie Essbase 11g do zošitov aplikácie. Pomocou zošitov aplikácie môžete znovu vytvoriť aplikácie v aktuálnej verzii Essbase.

Stiahnite si `dbxtool.zip` a pozrite si detailné informácie v témach Export kociek lokálnej aplikácie Essbase 11g a [Zošity aplikácie](#).

- **Utilita exportu LCM 11g** - exportuje artefakty z lokálnej aplikácie Essbase 11g ako súbor `.zip`, ktorý môžete importovať do vydania Essbase 12c alebo novšieho. Pomocou tejto utility Life Cycle Management (LCM) môžete vykonávať aj export a import v rámci vydaní 11g služby Essbase. Táto utilita zbalí do súboru zip všetko potrebné na podporu migrácie do aktuálnej verzie. Stiahnite si súbor `EssbaseLCMUtility.zip` a pozrite si detaily o používaní v priloženom súbore README.

Pozrite si aj časť Migrácia lokálnej aplikácie Essbase 11g.

- **Rozhranie príkazového riadka (CLI)** - skriptovacie rozhranie, ktoré pomocou rozhraní REST API vykonáva najbežnejšie akcie administrácie služby Essbase. Rozhranie CLI zahŕňa príkaz [LCMImport](#), pomocou ktorého môžete migrovať súbory `.zip` utility exportu LCM 11g exportované z lokálnej aplikácie Essbase 11g. Takisto príkazy [LCMExport](#) a [LCMImport](#) umožňujú migráciu aplikácií medzi inštanciami vo verziách 12c alebo novších.

Stiahnite si súbor `cli.zip` a pozrite si časť [Stiahnutie a používanie rozhrania príkazového riadka](#).

- **Utilita migrácie** - utilita na spravovanie migrácie celej inštancie Essbase pre vydanie Essbase 12c alebo novšie. Okrem migrácie artefaktov aplikácie vám táto utilita umožňuje migrovať aj priradenia rol používateľov a používateľov/skupiny od podporovaných poskytovateľov identity. Stiahnite si súbor `migrationTools.zip` a pozrite si detaily o používaní v priloženom súbore README.

Pozrite si aj časť Migrácia pomocou utility migrácie.

- **Smart View**

- **Smart View for Essbase:** Poskytuje rozhranie balíka Microsoft Office pre analýzu dát. Ide o pripravené rozhranie pre dopyty na službu Essbase.
- **Rozšírenie Návrhár kociek:** Nasadzuje kocky Essbase z formátovaných zošitov aplikácie. Návrhár kociek je doplnok aplikácie Smart View, ktorý umožňuje počítačové navrhovanie kociek Essbase. Môžete ho použiť aj na nasadenie kociek z tabuľkových dát v pracovnom hárku programu Excel.

Pozrite si časť [Nastavenie návrhára kociek](#).

- **Essbase Administration Services Lite:** Voliteľná správa aplikácií pomocou prostredia Essbase Administration Services (EAS) Lite. Hoci webové rozhranie Essbase je moderným administrátorským rozhraním s podporou všetkých aktuálnych funkcií platformy, ľahká verzia prostredia Essbase Administration Services je voľbou s obmedzenou podporou na nepretržitú správu aplikácií v prípade, že vaša spoločnosť nie je pripravená prijať nové rozhranie.

Pozrite si časť Používanie prostredia Essbase Administration Services Lite.

- **Essbase - klienti MaxL** - poskytuje klientov systémov Linux a Windows na umožnenie skriptovania administratívnych úloh služby Essbase. MaxL predstavuje administratívne jazykové rozhranie na správu kociek a artefaktov Essbase.

Pozrite si časť [Správa aplikácie Essbase pomocou klienta MaxL](#).

- **Klienti Essbase** - poskytuje knižnice pre rozhranie Essbase C API.
- **Essbase Java API** - umožňuje vývoj klientskych nástrojov služby Essbase v jazyku Java a poskytuje knižnice, vzorky a dokumentáciu pre rozhranie Essbase Java API.

2

Najdôležitejšie úlohy pre službu Oracle Essbase

Osvojte si najbežnejšie administratívne úlohy v službe Essbase. Stiahnite si vzorové zošity aplikácie a použite ich na vytvorenie kociek, poskytovanie používateľov a pripojenie k aplikácii Smart View na analýzu dát. Upravte štruktúru kociek tak, že pridáte členy. Spustíte výpočet, exportujete dáta a preskúmajte návrhára kociek.

Skôr ako začnete na týchto úlohách pracovať, skontrolujte, či sa môžete prihlásiť do služby Essbase a či sú aplikácie Smart View a návrhár kociek nainštalované na klientských počítačoch. Pozrite si časť [Nastavenie návrhára kociek](#).

- [Stiahnutie zošita vzorovej dynamickej aplikácie a preskúmanie jeho štruktúry](#)
- [Vytvorenie aplikácie vo webovom rozhraní Essbase a poskytnutie prístupu ku kocke pre používateľa s možnosťou vykonávať dopyty na kocku](#)
- [Analýza aplikácie v aplikácii Smart View](#)
- [Úprava štruktúry služby Essbase](#)
- [Analýza dát prognózy v aplikácii Smart View](#)
- [Vytvorenie aplikácie a kocky v návrhárovi kociek](#)
- [Analýza dát a vykonanie prírastkovej aktualizácie v návrhárovi kociek](#)
- [Transformácia tabuľkových dát do kocky](#)
- [Export a modifikácia metadát a dát](#)

Stiahnutie zošita vzorovej dynamickej aplikácie a preskúmanie jeho štruktúry

V zošite aplikácie Vzorka ukladacieho priestoru blokov (dynamické) sa všetky členy inej ako listovej úrovne v kocke vypočítavajú dynamicky. Dynamicky vypočítané hodnoty nie sú uložené v kocke, ale prepočítavajú a prekresľujú sa pri každom vyvolaní používateľom.

Teraz si stiahnite zošit aplikácie z katalógu Súborov v službe Essbase, uložte ho na lokálny disk a preskúmajte jeho štruktúru.

Stiahnutie zošita vzorovej dynamickej aplikácie

Ako stiahnuť zošit aplikácie Vzorka ukladacieho priestoru blokov (dynamické):

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Súbory**, potom kliknite na položky Gallery > Applications > Demo Samples > Block Storage.
2. Na karte Ukladací priestor blokov kliknite na ponuku Akcie vedľa súboru **Sample_Dynamic_Basic.xlsx**.
3. Uložte súbor zošita aplikácie Sample_Dynamic_Basic.xlsx na lokálny disk.

Preskúmanie štruktúry zošita aplikácie Vzorka (dynamické)

Zošity aplikácie obsahujú niekoľko pracovných hárkov, ktoré definujú metadáta pre kocku, vrátane pracovného hárka Essbase.Cube, ktorý pomenúva všetky dimenzie v kocke a definuje ďalšie informácie o nich, samostatných pracovných hárkov pre jednotlivé dimenzie a dátový pracovný hárak.

1. V programe Microsoft Excel otvorte súbor `Sample_Basic_Dynamic.xlsx`.
2. V pracovnom hárku Essbase.Cube je definovaný názov aplikácie (`Sample_Dynamic`), názov kocky (`Basic`), názvy 10 dimenzií a ďalšie informácie o dimenziách.

	A	B	C	D	E
1	Application Name	Sample_Dynamic			
2	Database Name	Basic			
3	Version	1.0			
4					
5	Dimension Definitions				
6					
7		Dimension Type	Storage Type	Outline Order	Base Dimension
8	Year	Time	Dense	1	
9	Measure	Accounts	Dense	2	
10	Product	Regular	Sparse	3	
11	Market	Regular	Sparse	4	
12	Plan	Regular	Dense	5	
13	Caffeinated	Attribute-Boolean		6	Product
14	Ounces	Attribute-Numeric		7	Product
15	Pkg Type	Attribute-Text		8	Product
16	Population	Attribute-Numeric		9	Market
17	Intro Date	Attribute-Date		10	Product

3. Každá dimenzia má samostatný pracovný hárak `Dim.názovdimenzie`, v ktorom je daná dimenzia podrobnejšie definovaná na základe informácií ako metóda vytvorenia a prírastkový režim. Keďže metóda vytvorenia pre všetky dimenzie v tomto vzorovom zošite aplikácie je PARENT-CHILD, členy sú definované v stĺpcoch PARENT a CHILD.

V pracovnom hárku `Dim.Year` sa mesiace zhrnú do štvrtrokov a štvrtroky do rokov. Napríklad podradené členy Jan., Feb., Mar. sa zhrňujú do nadradeného člena Štv.1. Podradený člen Štv.1 sa zhrňuje do nadradeného člena Rok.

	A	B	C
1	Dimension Name	Year	
2			
3	Definitions		
4	File Name	Dim_Year	
5	Rule Name	Dim_Year	
6	Build Method	PARENT-CHILD	
7	Incremental Mode	Merge	
8			
9	Members		
10	Columns	PARENT	CHILD
11			Year
12		Year	Qtr1
13		Qtr1	Jan
14		Qtr1	Feb
15		Qtr1	Mar

Pracovné hárky Dim.Product and Dim.Market majú podobnú štruktúru. V pracovnom hárku Dim.Product sa jednotky SKU zhrnú do množín produktov a množiny produktov do člena Produkt. Napríklad podradené členy 100-10, 100-20 a 100-30 (SKU) sa zhrňujú do nadradeného člena 100 (množina produktov). Podradený člen 100 sa zhrňuje do nadradeného člena Produkt.

	A	B	C
1	Dimension Name	Product	
2			
3	Definitions		
4	File Name	Dim_Product	
5	Rule Name	Dim_Product	
6	Build Method	PARENT-CHILD	
7	Incremental Mode	Merge	
8			
9	Members		
10	Columns	PARENT	CHILD
11			Product
12		Product	100
13		100	100-10
14		100	100-20
15		100	100-30

4. Tento vzorový zošit aplikácie obsahuje dáta. Prejdite na posledný pracovný hárok Data.Basic a pozrite si štruktúru stĺpcov a dát.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	Definitions												
2	File Name	Cube_Basic											
3	Rule Name	Basic											
4	Data Load Option	Add											
5													
6	Data												
7	Columns	Dimensio	Dimensio	Dimensio	Dimensio	Measure.	Measure.	Measure.	Measure.	Measure.	Measure.	Measure.	Measure.
8		100-10	New York	Jan	Actual	678	271	94	51	0	2101	644	2067
9		100-10	New York	Jan	Budget	640	260	80	40	#Missing	2030	600	1990
10		100-10	New York	Feb	Actual	645	258	90	51	1	2067	619	2041
11		100-10	New York	Feb	Budget	610	240	80	40	#Missing	1990	600	1980
12		100-10	New York	Mar	Actual	675	270	94	51	1	2041	742	2108
13		100-10	New York	Mar	Budget	640	250	80	40	#Missing	1980	700	2040

V tejto téme ste sa dozvedeli, ako stiahnuť zošit aplikácie a preskúmať jeho štruktúru. Ďalej sa dozvieme, ako získať prístup k ďalším šablónam pomocou sekcie Galéria v katalógu súborov.

Vytvorenie aplikácie vo webovom rozhraní Essbase a poskytnutie prístupu ku kocke pre používateľa s možnosťou vykonávať dopyty na kocku

V časti [Stiahnutie zošita vzorovej dynamickej aplikácie a preskúmanie jeho štruktúry](#) ste sa zo súboru `Sample_Basic_Dynamic.xlsx` dozvedeli o štruktúre zošita aplikácie.

V tejto časti sa dozvieme, ako vytvoriť aplikáciu vo webovom rozhraní Essbase a poskytnúť používateľovi prístup ku kocke s možnosťou vykonávať dopyty na kocku.

Vytvorenie aplikácie vo webovom rozhraní Essbase

1. Vo webovom rozhraní Essbase na stránke Aplikácie kliknite na položku **Importovať**.
2. V dialógovom okne Importovať kliknite na položku **Prehľadávač súborov** (keďže ste si zošit stiahli do lokálneho systému súborov). Otvorte zošit aplikácie Vzorka ukladacieho priestoru blokov (dynamickej) `Sample_Basic_Dynamic.xlsx`, ktorý ste uložili v časti [Stiahnutie zošita vzorovej dynamickej aplikácie a preskúmanie jeho štruktúry](#).
3. V časti **Voľba vytvorenia** vyberte možnosť **Vytvoriť databázu** a začiarknite príslušné políčko, aby sa zaviedli dáta. Položku **Vykonať skripty**, nie je potrebné vybrať, pretože všetky miery a agregácie v rámci hierarchií v kocke sa dynamicky vypočítavajú v čase dopytu.

Poznámka:

V klasickom webovom rozhraní rozbaľte ponuky **Rozšírené voľby** a **Voľba vytvorenia** a vyberte možnosť vytvorenia databázy a zavedenia dát.

4. Kliknite na tlačidlo **OK**. O malú chvíľu sa vytvorí aplikácia `Sample_Dynamic` a základná kocka.
5. Otvorte štruktúru:
V rozhraní Redwood
 - a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu **Sample_Dynamic** a potom otvorte kocku **Basic**.

- b. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**. Štruktúra predstavuje dimenzie základnej kocky definované v zošite aplikácie. Štruktúra sa otvorí na samostatnej karte v okne aplikácie a umožní vám navigovať medzi štruktúrou a ďalšími akciami webového rozhrania.

V klasickom webovom rozhraní

- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu **Sample_Dynamic** a vyberte kocku **Basic**.
 - b. V zozname Akcie pre kocku vyberte položku **Štruktúra**. Štruktúra predstavuje dimenzie základnej kocky definované v zošite aplikácie. Štruktúra sa otvorí na samostatnej karte prehľadávača a umožní vám navigovať medzi štruktúrou a ďalšími akciami webového rozhrania.
6. Zobrazte dimenziu kocky a potom zobrazte súvisiace údaje z podradenej položky tejto dimenzie:
- a. Rozbaľte dimenziu **Rok** na zobrazenie štvrťrokov.
 - b. Rozbaľte jednotlivé štvrťroky na zobrazenie mesiacov.

Teraz sú všetky informácie zo zošita aplikácie zastúpené v novej kocke.

Poskytnutie prístupu ku kocke pre používateľa s možnosťou vykonávať dopyty na kocku

1. Prihláste sa ako pokročilý používateľ. Vďaka tomu môžete vytvoreným aplikáciám poskytnúť ďalších používateľov.
2. Prejdite na položku **Povolenia**.
V rozhraní Redwood:
 - a. Na stránke **Aplikácie** vyberte aplikáciu **Sample_Dynamic**.
 - b. Kliknite na položku **Prispôsobenie**.
 - c. Kliknite na položku **Povolenia** a potom kliknite na položku **Pridať**.

Poznámka:

Po kliknutí na položku **Pridať** v tomto dialógovom okne nebudete môcť pridávať nových používateľov. Namiesto toho budete môcť pridávať používateľov, ktorých už poskytol poskytovateľ identity. Pri tomto kroku sa predpokladá, že vám boli poskytnutí používatelia. Existuje niekoľko spôsobov poskytovania používateľov služby Essbase. Pozrite si časť **Správa rol používateľov a povolení aplikácie Essbase**, v ktorej sa opisujú nezávislé nasadenia, alebo časť **Správa používateľov a rol venovaných nasadeniam zásobníka**.

- d. Kliknite na položku  vedľa jednotlivých používateľov, ak im chcete priradiť prístup.
- e. Kliknutím na tlačidlo **Zavrieť**  zatvoríte zoznam používateľov v paneli na pravej strane.

V klasickom webovom rozhraní:

- a. Vráťte sa na kartu prehľadávača s webovým rozhraním Essbase a prejdite do časti **Aplikácie**.
- b. Vyberte aplikáciu, pre ktorú chcete poskytnúť používateľa. V tomto príklade to je **Sample_Dynamic**. Ak namiesto aplikácie vyberiete kocku, nebudete môcť poskytovať roly používateľa.

- c. Pomocou ponuky Akcie otvorte inšpektora aplikácie.
 - d. Vyberte kartu **Povolenia** v rámci inšpektora aplikácie.
 - e. Kliknite na položku  na zobrazenie zoznamu používateľov v systéme a potom kliknite na položku  vedľa každého používateľa, aby ste mu priradili prístup.
3. Pomocou ovládacích prvkov volieb vedľa každého používateľa priradíte príslušnému používateľovi prístup. Vyberte položku **Správca databázy** pre každého pridaného používateľa. Správca databázy má plnú kontrolu nad kockou, ale žiadnu kontrolu nad aplikáciou.

V časti [Analýza aplikácie v aplikácii Smart View](#) otvoríte aplikáciu Smart View, prihlásite sa ako používateľ, ktorého ste práve poskytli, a vykonáte dopyt na kocku.

Analýza aplikácie v aplikácii Smart View

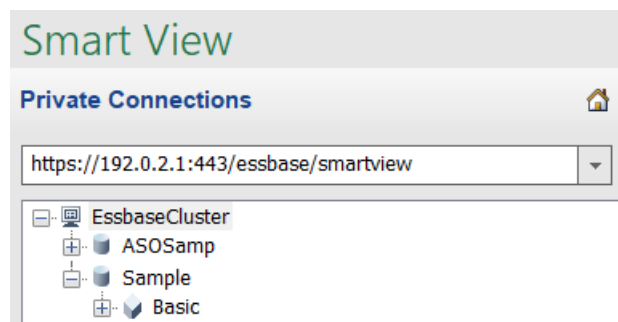
V časti [Vytvorenie aplikácie vo webovom rozhraní Essbase a poskytnutie prístupu ku kocke pre používateľa s možnosťou vykonávať dopyty na kocku](#) ste vytvorili aplikáciu a kocku s dátami a poskytli ste používateľov.

Teraz sa naučíte, ako sa pripojiť ku kocke z aplikácie Smart View a vykonať ad hoc analýzu priblížením a pivotovaním dát.

Táto úloha predpokladá, že máte nainštalovanú aplikáciu Smart View. Pozrite si časť [Stiahnutie a spustenie inštalačného programu Smart View](#).

Pripojenie ku kocke z aplikácie Smart View

1. Otvorte program Microsoft Excel.
Ak máte nainštalovanú aplikáciu Smart View, v programe Excel sa zobrazí pás s nástrojmi aplikácie Smart View.
2. Na páse s nástrojmi aplikácie Smart View kliknite na položku **Panel**.
3. V dialógovom okne Domovská stránka aplikácie Smart View kliknite na šípku vedľa tlačidla **Domov** a potom vyberte položku **Súkromné pripojenia**.
4. Vytvorte súkromné pripojenie pomocou rovnakej adresy URL, akú ste použili na pripojenie k službe Essbase, a na koniec tejto adresy URL pripojte reťazec `/essbase/smartview`.
Príklad: `https://192.0.2.1:443/essbase/smartview`.
5. Prihláste sa ako používateľ, ktorého ste vytvorili.
6. Rozbaľte EssbaseCluster.



7. Označte základnú kocku a kliknite na položku **Pripojiť**.

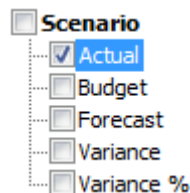
Vykonanie analýzy ad hoc

Na karte Voľby členov v dialógovom okne Voľby v aplikácii Smart View môžete zadať pozíciu predchodcu pre hierarchiu ako hornú alebo dolnú. Administrátor musí najprv v konfigurácii aplikácie vo webovom rozhraní Essbase aktivovať voľbu SSANCESTORONTOP. Keď vykonáte operáciu priblíženia, mriežka zmení tvar. V tomto prípade použijete predvolenú dolnú pozíciu.

1. V strome **EssbaseCluster** pod položkou **Sample_Dynamic** vyberte kocku **Basic** a potom kliknite na položku **Analýza ad hoc**.
2. Vo výslednej mriežke uvidíte jednu agregovanú dátovú hodnotu všetkých piatich dimenzií tejto dynamickej kocky.

	Product	Market	Scenario
	Measures		
Year	105522		

3. Prejdite na člen Scenár a ten ďalej zúžte na konkrétny typ scenára Skutočné dáta.
 - a. Kliknite na bunku, ktorá obsahuje scenár.
 - b. Na páse s nástrojmi Essbase kliknite na položku **Výber členov**.
 - c. V dialógovom okne Výber členov začiarknite políčko vedľa člena Skutočnosť.



- d. Kliknutím na ikonu **Pridať**  presuňte člen Skutočnosť do pravého podokna.
- e. Ak sa v pravom podokne vybraný scenár už nachádza, zvýraznite ho, pomocou ľavej šípky ho odstráňte a potom kliknite na tlačidlo **OK**.

Na páse s nástrojmi Essbase kliknite na položku **Obnoviť**. Mriežka by teraz mala vyzeráť takto:

	Product	Market	Actual
	Measures		
Year	105522		

4. Prejdite do dimenzie Miery a tú zúžte na člen Predaj, aby ste sa mohli pozrieť na dáta predaja.
 - a. Zvýraznite bunku s mierami.
 - b. Na páse s nástrojmi Essbase kliknite na položku **Priblížiť**.
 - c. Zvýraznite bunku obsahujúcu zisk a kliknite na položku **Priblížiť**.
 - d. Zvýraznite bunku obsahujúcu maržu a kliknite na položku **Priblížiť**.

- e. Zvýraznite bunku obsahujúcu predaj a kliknite na položku **Uchovať len**.

Mriežka by teraz mala vyzerat' takto:

	Product	Market	Actual
	Sales		
Year	400855		

5. Priblížte rok tak, že dvakrát kliknete na bunku, ktorá obsahuje rok.
Mriežka by teraz mala vyzerat' takto:

	Product	Market	Actual
	Sales		
Qtr1	95820		
Qtr2	101679		
Qtr3	105215		
Qtr4	98141		
Year	400855		

6. Dvojitým kliknutím na bunku Produkt priblížte produkt.
Mriežka by teraz mala vyzerat' takto:

		Market	Actual
		Sales	
Colas	Qtr1	25048	
Colas	Qtr2	27187	
Colas	Qtr3	28544	
Colas	Qtr4	25355	
Colas	Year	106134	
Root Beer	Qtr1	26627	
Root Beer	Qtr2	27401	
Root Beer	Qtr3	27942	
Root Beer	Qtr4	27116	
Root Beer	Year	109086	
Cream Soda	Qtr1	23997	
Cream Soda	Qtr2	25736	
Cream Soda	Qtr3	26650	
Cream Soda	Qtr4	25022	
Cream Soda	Year	101405	
Fruit Soda	Qtr1	20148	
Fruit Soda	Qtr2	21355	
Fruit Soda	Qtr3	22079	
Fruit Soda	Qtr4	20648	
Fruit Soda	Year	84230	
Water Beve	Qtr1	#Missing	
Water Beve	Qtr2	#Missing	

7. Rozšírite zobrazenie dát tak, aby boli vidno časové obdobia jednotlivých produktov. Zvýraznite 1. štvrťrok Colas, kliknutím pravým tlačidlom myši a podržaním ho otočte a myšou ho potiahnite z bunky B3 do bunky C3. Mriežka by teraz mala vyzerat' takto:

	Market	Actual			
	Sales	Sales	Sales	Sales	Sales
	Qtr1	Qtr2	Qtr3	Qtr4	Year
Colas	25048	27187	28544	25355	106134
Root Beer	26627	27401	27942	27116	109086
Cream Soda	23997	25736	26650	25022	101405
Fruit Soda	20148	21355	22079	20648	84230
Water Beve	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing
Product	95820	101679	105215	98141	400855

8. Pozrite si každý produkt podľa oblasti. Dvakrát kliknite na položku Trh v bunke B1. Mriežka by teraz mala vyzerat' takto:

		Actual				
		Sales	Sales	Sales	Sales	Sales
		Qtr1	Qtr2	Qtr3	Qtr4	Year
East	Colas	6292	7230	7770	6448	27740
East	Root Be	5726	5902	5863	6181	23672
East	Cream S	4868	5327	5142	4904	20241
East	Fruit So	3735	3990	4201	3819	15745
East	Water E	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing
East	Product	20621	22449	22976	21352	87398
West	Colas	6950	7178	7423	6755	28306
West	Root Be	8278	8524	8885	8513	34200
West	Cream S	8043	8982	9616	8750	35391

9. Prejdite do oblasti a zobrazte predaj produktu podľa štátu. Dvakrát kliknite na položku Východ v bunke A4. Keďže nie každý produkt sa predáva v každom štáte, v niektorých bunkách je namiesto dátovej hodnoty menovka #Missing.

V tejto úlohe ste sa jednoducho pohybovali v dátovej mriežke, približovali a otáčali hodnoty klikaním v mriežke. Na vykonanie týchto akcií môžete použiť aj nástroje na páse s nástrojmi Essbase. Ak potrebujete ďalšiu pomoc s používaním aplikácie Smart View, kliknite na kartu Smart View a potom na položku **Pomoc**.

V časti [Úprava štruktúry služby Essbase](#) sa vrátite webového rozhrania a budete upravovať štruktúru.

Úprava štruktúry služby Essbase

V časti [Analýza aplikácie v aplikácii Smart View](#) ste analyzovali aplikáciu v aplikácii Smart View.

V tomto príklade modifikácie štruktúry Essbase vytvoríte nový člen prognózy, prednastavíte jeho dáta a spustíte skript výpočtu.

Vytvorenie nového člena

Začnete vytvorením nového člena.

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

1. Vo webovom rozhraní Essbase na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu **Sample_Dynamic** a potom otvorte databázu (kocku) **Basic**.
2. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
3. Ak je štruktúra zamknutá, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** .
4. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
5. Rozbaľte dimenziu **Scenár**.
6. Vyberte člen **Rozpočet**.
7. Na paneli s nástrojmi štruktúry pod ikonou Pridať člen  vyberte položku **Pridať rovnocenný člen nižšie**.
8. Zadaťte názov člena **Prognóza**, kliknite na tlačidlo **Pridať** a zatvorte jazdec pridania člena.
9. Vyberte nový člen **Prognóza** a v zozname vyberte operátor konsolidácie ~.
10. Kliknite na ikonu **Overiť** .
11. Kliknite na ikonu **Uložiť štruktúru** .
12. Vyberte [voľbu zmeny štruktúry databázy](#) a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Classic

1. Vo webovom rozhraní Essbase na stránke Aplikácie vyberte kocku **Basic** v aplikácii **Sample_Dynamic**.
2. Kliknite na **ponuku Akcie** a vyberte položku **Štruktúra**.
3. Kliknite na položku **Upraviť**.
4. Kliknutím na šípku vedľa položky **Scenár** rozbaľte dimenziu Scenár.
5. Vložte člen:
 - a. Ak chcete uviesť štruktúru do režimu úprav, kliknite na položku **Upraviť**.
 - b. Rozbaľte dimenziu **Scenár**.
 - c. Vyberte člen **Rozpočet**.
 - d. Na paneli s nástrojmi štruktúry v časti **Akcie** vyberte voľbu **Pridať ako rovnocenný objekt pod vybraný člen**.
6. Zadaťte názov člena **Prognóza** a stlačte kláves **Tab**.
7. Vyberte zo zoznamu operátor konsolidácie vlnovku (~).
Člen Prognóza neagreguje s inými členmi vo svojej dimenzii.

8. Typ ukladacieho priestoru dát nechajte ako **Uložiť dáta**, pretože chceme, aby používatelia mohli zadávať dáta prognózy.
9. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Naplnenie člena Prognóza dátami

Na naplnenie člena Prognóza dátami vytvoríme skript výpočtu a vypočítame dáta prognózy.

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

1. Vo webovom rozhraní Essbase na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu **Sample_Dynamic** a potom otvorte databázu (kocku) **Basic**.
2. Kliknite na položku **Skripty**, kliknite na položku **Skripty výpočtov** a potom na tlačidlo **Vytvoriť**.
3. Do poľa **Názov skriptu** zadajte `salesfcst`.
4. Do okna **Obsah skriptu** zadajte jednoduchý vzorec:

```
Forecast (Sales=Sales->Actual*1.03;)
```

Prognóza pre predaj je rovná skutočnému predaju vynásobenému číslom 1,03, takže člen Prognóza pre Predaj sa naplní hodnotou o 3 % vyššou ako skutočný predaj.

5. Overte skript.
6. Kliknite na položku **Uložiť a zavrieť**.

Classic

1. Vo webovom rozhraní Essbase na stránke Aplikácie vyberte v aplikácii **Sample_Dynamic** kocku **Basic**, kliknite na **ponuku Akcie** a vyberte položku **Skontrolovať**.
2. V dialógovom okne Základné vyberte kartu **Skripty** a s vybranou položkou **Skripty výpočtov** kliknite na položku **+** na pridanie skriptu výpočtu.
3. Do poľa **Názov skriptu** zadajte `salesfcst`.
4. Do okna **Obsah skriptu** zadajte jednoduchý vzorec:

```
Forecast (Sales=Sales->Actual*1.03;)
```

Prognóza pre predaj je rovná skutočnému predaju vynásobenému číslom 1,03, takže člen Prognóza pre Predaj sa naplní hodnotou o 3 % vyššou ako skutočný predaj.

5. Kliknite na položku **Uložiť a zavrieť**.
 6. Zatvorte inšpektora databázy klikaním na tlačidlo **Zavrieť**, kým sa nezavrú všetky karty.
-

Vykonanie skriptu

Skripty výpočtov sa vykonávajú ako úlohy.

1. Vo webovom rozhraní Essbase na stránke Aplikácie kliknite na položku Úlohy.
2. V rozbaľovacej ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Spustiť výpočet**.
3. V dialógovom okne Spustiť výpočet v poli **Aplikácia** vyberte aplikáciu **Sample_Dynamic**.
Všimnite si, že pole **Databáza** automaticky vyplní kocku **Základná**.
4. V ponuke **Skripty** vyberte skript výpočtu **salesfcst**, ktorý ste vytvorili.
5. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.
6. Kliknite na položku **Obnoviť**, aby ste videli, keď sa úloha dokončí.

V časti [Analýza dát prognózy v aplikácii Smart View](#) budete analyzovať túto novú prognózu v programe Excel. Najprv sa však podrobne pozrime na spravovanie úloh.

Analýza dát prognózy v aplikácii Smart View

V časti [Analýza aplikácie v aplikácii Smart View](#) ste sa naučili analyzovať dáta v aplikácii Smart View. V časti [Úprava štruktúry služby Essbase](#) ste pridali do štruktúry člen Prognóza a vyplnili ho dátami.

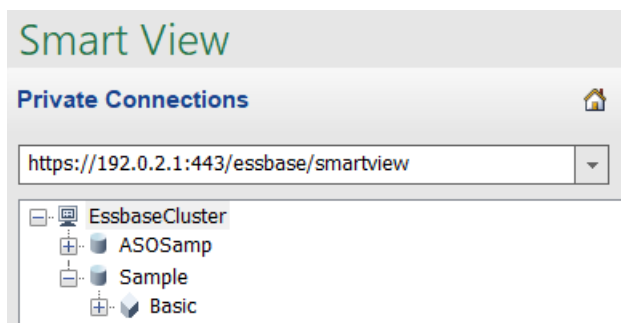
V tomto príklade analyzovania dát prognózy v aplikácii Smart View sa znova pripojíte ku kocke, vykonáte analýzu dát, vytvoríte mriežku v programe Excel a vykonáte analýzu ad hoc. Potom otestujete, či je výpočet správny, zrevidujete mriežku a odošlete mesačné hodnoty prognózy.

Teraz sa znova pripojíte ku kocke v aplikácii Smart View a vykonáte ďalšiu analýzu dát.

1. Otvorte program Excel a vytvorte pracovný hárok podobný tomu na obrázku tak, že zadáte názvy členov do týchto buniek: A3 = Trh, B3 = Produkt, C1 = Rok, C2 = Skutočnosť, D1 = Predaj, D2 = Prognóza.

	A	B	C	D
1			Year	Sales
2			Actual	Forecast
3	Market	Product		

2. Na páse s nástrojmi Smart View sa znova pripojte ku kocke Basic v aplikácii Sample_Dynamic.



Adresa URL predchádzajúceho pripojenia by sa mala zobrazovať v zozname Súkromné pripojenia.

3. Keď sa zobrazí výzva na prihlásenie, pripojte sa ako ten istý používateľ, ktorého ste poskytli.
4. Ak chcete bunky vyplniť dátovými hodnotami, kliknite na položku **Analýza ad hoc**. Vo výslednej mriežke by ste mali vidieť výsledky výpočtov. Dáta ročného predaja sa obnovia pre skutočnosť aj prognózu a prognóza je o 3 % vyššia ako skutočnosť:

	A	B	C	D
1			Year	Sales
2			Actual	Forecast
3	Market	Product	400511	412526.3

5. Ak chcete vyskúšať správnosť výpočtu, vytvorte tento vzorec v programe Excel =D3/C3 v bunke E3. Vzorec vydá dáta prognózy skutočnými dátami, aby sa zaistilo, že bunka D3 bude obsahovať hodnotu o 3 % vyššiu ako bunka C3.

	A	B	C	D	E
1			Year	Sales	
2			Actual	Forecast	
3	Market	Product	400511	412526.3	=D3/C3

Výsledok testu by mal potvrdiť 3-percentné zvýšenie, kde hodnota Skutočnosť bude 400 511, hodnota Prognóza bude 412 526,3 a bunka E3 bude obsahovať 1,03.

	A	B	C	D	E
1			Year	Sales	
2			Actual	Forecast	
3	Market	Product	400511	412526.3	1.03

6. Priblížte produkt a trh. Môžete vidieť, že dáta prognózy existujú pre všetky produkty a trhy a sú o 3 % vyššie ako skutočné dáta.

	A	B	C	D
1			Year	Sales
2			Actual	Forecast
3	East	Colas	27740	28572.2
4	East	Root Beer	23672	24382.16
5	East	Cream Soda	20241	20848.23
6	East	Fruit Soda	15745	16217.35
7	East	Diet Drinks	7919	8156.57
8	East	Product	87398	90019.94
9	West	Colas	28306	29155.18
10	West	Root Beer	34200	35226
11	West	Cream Soda	35391	36452.73
12	West	Fruit Soda	35034	36085.02
13	West	Diet Drinks	36423	37515.69
14	West	Product	132931	136918.9
15	South	Colas	16280	16768.4

7. Teraz vytvorte pracovný hárok, ktorý použijete na analýzu dát prognózy a na vykonanie zmien.
- Kliknite na bunku, ktorá obsahuje prognózu, a potom kliknite na položku **Uchovať len**.
 - Vyberte bunky A3 až B3, ktoré obsahujú dáta East a Colas, a potom kliknite na položku **Uchovať len**.
Mriežka by teraz mala vyzerat' takto:

	A	B	C	D
1			Year	Sales
2			Forecast	
3	East	Colas	28572.2	

- So stále vybranými bunkami A3 – B3 kliknite na položku **Priblížiť** a zobrazia sa informácie z jednotlivých štátov s podrobnými dátami SKU produktov.
Mriežka by teraz mala vyzerat' takto:

	A	B	C	D
1			Year	Sales
2			Forecast	
3	New Yo	Cola	9208.2	
4	New Yo	Diet Cola	#Missing	
5	New Yo	Caffeine Free Cola	#Missing	
6	New Yo	Colas	9208.2	
7	Massac	Cola	6713.54	
8		Diet Cola	#Missing	

- d. Preklopte dimenziu Rok do stĺpcov. Zvýraznite člen **Rok** a vyberte šípku vedľa tlačidla **Priblížiť** na páse s nástrojmi Essbase. Výberom položky **Priblížiť nadol** zobrazte dolnú úroveň mesiacov.
Mriežka by teraz mala vyzerat' takto:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									Sales
2			Forecast	Forecast	Forecast	Forecast	Forecast	Forecast	Forecast
3			Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun	Jul
4	New Yo	Cola	698.34	664.35	695.25	733.36	778.68	916.7	939.3
5	New Yo	Diet Co	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing
6	New Yo	Caffeine	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing	#Missing
7	New Yo	Colas	698.34	664.35	695.25	733.36	778.68	916.7	939.3
8	Massac	Cola	508.82	484.1	506.76	534.57	567.53	668.47	684.95

- e. Zadaťte niekoľko mesačných hodnôt na vytvorenie prognózy pre diétnu kolu. Do každej bunky v rozsahu C5:H5 zadaťte napríklad hodnotu 500.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2			Forecast	Forecast	Forecast	Forecast	Forecast	Forecast
3			Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun
4	New Yo	Cola	698.34	664.35	695.25	733.36	778.68	916.7
5	New Yo	Diet Co	500	500	500	500	500	500

- f. Kliknite na položku **Odoslať dáta** a všimnite si, že prognóza za celý rok v bunke O5 sa zmení na hodnotu 3 000, čo je súčet hodnôt 500 za 6 mesiacov.

V tejto úlohe ste sa naučili, aké jednoduché je analyzovať a upravovať kocku v aplikácii Smart View za predpokladu, že máte nastavené správne poskytovanie.

V časti [Vytvorenie aplikácie a kocky v návrhárovi kociek](#) sa oboznámite s návrhárom kociek.

Vytvorenie aplikácie a kocky v návrhárovi kociek

V časti [Analýza dát prognózy v aplikácii Smart View](#) ste analyzovali dáta v programe Excel. Používatelia, ktorí pracujú s programom Excel, môžu navrhovať a nasadzovať aplikácie pomocou návrhára kociek.

Otvorte zošit aplikácie v návrhárovi kociek. Nasad'zte, zaved'zte a vypočítajte kocku. Zobrazte kocku vo webovom rozhraní Essbase.

Otvorenie zošita aplikácie v návrhárovi kociek

Prihláste sa ako pokročilý používateľ a stiahnite si z galérie zošit aplikácie Sample_Basic.xlsx.

- Na páse s nástrojmi návrhára kociek v programe Excel kliknite na ikonu **Katalóg** . Ak sa zobrazí výzva na prihlásenie, prihláste sa ako pokročilý používateľ.
- Kliknite na položku **Galéria**, prejdite na Applications > Demo Samples > Block Storage a dvakrát kliknite na súbor **Sample_Basic.xlsx**.

Zošiť vzorovej základnej aplikácie sa od zošita vzorovej základnej dynamickej aplikácie líši tým, že dimenzie produktu a trhu neobsahujú dynamicky vypočítané členy.

Otvorte napríklad pracovný hárok Dim.Trh v zošite `Sample_Basic.xlsx`. Pozrite sa na stĺpec **Ukladací priestor**. Tento stĺpec neobsahuje žiadne znaky X, čo znamená, že členy sa ukladajú. Znaky X v stĺpci **Ukladací priestor** by označovali dynamicky počítané členy.

Preto po vytvorení dimenzií a zavedení dát je potrebné aj vypočítať kocku.

Vytvorenie, zavedenie dát a výpočet kocky je možné vykonať v rámci jedného kroku v dialógovom okne Vytvoriť kocku.

Vytvorenie, zavedenie a výpočet kocky

Návrhár kociek slúži na vytvorenie, zavedenie a výpočet kocky zo zošita aplikácie `Sample_Basic.xlsx`.

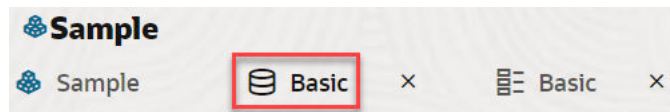
1. Keď je otvorený zošit vzorovej základnej aplikácie (`Sample_Basic.xlsx`), na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na ikonu **Vytvoriť kocku** .
2. V ponuke **Voľba vytvorenia** vyberte položku **Vytvoriť kocku**.
3. Kliknite na položku **Spustiť**.
Ak už existuje aplikácia s rovnakým názvom, zobrazí sa výzva, či chcete prepísať aplikáciu a kocku. Kliknite na tlačidlo **Áno**, ak chcete odstrániť pôvodnú aplikáciu a vytvoriť túto novú aplikáciu.
4. Kliknite na tlačidlo **Áno** na potvrdenie výberu.
Počas vykonávania úlohy sa na ikone **Zobraziť úlohy** budú zobrazovať presýpacie hodiny. Úloha je spustená na pozadí. Návrhár kociek vám oznámi jej dokončenie zobrazením textu **Úspešné**.
5. Kliknite na tlačidlo **Áno** na spustenie prehliadača úloh, v ktorom môžete zistiť stav úlohy.

Zobrazenie aplikácie vo webovom rozhraní

Zobrazte a skontrolujte novú aplikáciu vo webovom rozhraní Essbase. Skontrolujte, či sú prítomné bloky úrovne 0 aj vyšších úrovní, čím si overíte, že kocka sa úplne vypočítala.

V rozhraní Redwood:

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase.
2. Otvorte aplikáciu **Sample** a potom otvorte kocku **Basic**.
3. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
V štruktúre skontrolujte, či obsahuje všetky požadované dimenzie.
4. Prejdite späť na kartu kocky Basic.



5. Na stránke **Všeobecné** v sekcii **Štatistika** môžete vidieť, že existujú bloky úrovne 0 aj bloky vyššej úrovne, čo značí, že kocka sa úplne vypočítala.

V klasickom webovom rozhraní:

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase.

2. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu **Sample** a vyberte kocku **Basic**.
3. Kliknite na ponuku Akcie napravo od kocky **Základné** a vyberte položku **Štruktúra**.
V štruktúre skontrolujte, či obsahuje všetky požadované dimenzie.
4. Vráťte sa na stránku Aplikácie, rozbaľte aplikáciu **Sample** a vyberte kocku **Basic**.
5. Kliknite na ponuku Akcie napravo od kocky **Základné** a vyberte položku **Skontrolovať**.
6. V inšpektorovi vyberte položku **Štatistika**.
7. Na karte **Všeobecné** v stĺpci **Ukladací priestor** vidíte, že existujú bloky úrovne 0 aj vyššej úrovne, ktoré zobrazujú, že kocka je plne vypočítaná.

V časti [Analýza dát a vykonanie prírastkovej aktualizácie v návrhávi kociek](#) budete analyzovať dát v kocke a vykonávať prírastkové aktualizácie v programe Excel.

Analýza dát a vykonanie prírastkovej aktualizácie v návrhávi kociek

V časti [Vytvorenie aplikácie a kocky v návrhávi kociek](#) ste vykonali zostavovanie kocky, zaviedli dáta a spustili skript výpočtu definovaný v zošite.

Analyzujte dáta z pracovného hárka dopytu v návrhávi kociek. Pridajte členy do kocky.

Analýza dát vo vzorovej základnej kocke

Overte, či bola kocka vytvorená úspešne, a pozrite si, ako analyzovať dáta.

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek v programe Excel kliknite na položku **Analyzovať** .
2. V ponuke **Analyzovať** vyberte položku **Pripojiť hárky dopytu**.
Ak sa zobrazí výzva na prihlásenie, zadajte svoje meno používateľa a heslo pre Essbase.
3. Pripojili ste sa k základnej kocke vo vzorovej aplikácii.
4. Teraz môžete analyzovať dáta.
 - a. Pomocou pása s nástrojmi Essbase priblížite položku **Cream Soda**. Zobrazia sa všetky produkty nižšej úrovne, ktoré patria do skupiny Cream Soda.
 - b. Oddialením položky **New York** zobrazíte celú východnú oblasť. Keď oddialíte ešte viac, zobrazia sa všetky trhy.

Prírastková aktualizácia vzorovej základnej kocky

Pridajte hierarchiu do dimenzie produktov a pozrite si výsledky v aplikácii Smart View.

1. Prejdite do pracovného hárka Dim.Product, kde aktualizujete dimenziu produktov o niekoľko ďalších produktov.
2. Vložte nové členy do zošita za množinu produktov 400.
 - a. Vytvorte nový nadradený produkt s podradenou hodnotou 500 a priradte mu predvolený názov aliasu Cane Soda.
 - b. Vytvorte tri nové jednotky SKU s nadradenou položkou 500: 500-10, 500-20 a 500-30.

- c. Pridajte aliasy k novým jednotkám SKU. Pomenujte ich Cane Cola, Cane Diet Cola a Cane Root Beer.

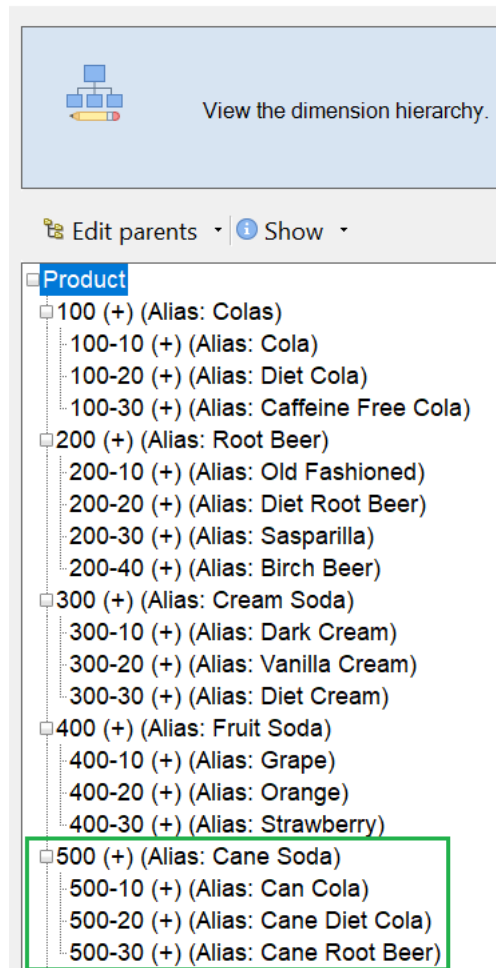
Product	400			Fruit Soda
400	400-10			Grape
400	400-20			Orange
400	400-30			Strawberry
Product	500			Cane Soda
500	500-10			Cane Cola
500	500-20			Cane Diet Soda
500	500-30			Cane Root Beer
Product	Diet		~	Diet Drinks
Diet	100-20			Shared Diet Cola
Diet	200-20			Diet Root Beer
Diet	300-30			Diet Cream

- Uložte aktualizovaný zošit.
- Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na položku **Vytvorit' kocku** .

Voľba zostavy sa predvolí na hodnotu **Aktualizovať kocku – Uchovať všetky dáta**, pretože aplikácia už existuje na serveri a vy ste vlastníkom aplikácie, ktorý ju vytvoril.
- Kliknite na položku **Spustiť**.
- Pri zobrazení oznámenia o dokončení úlohy kliknutím na položku **Áno** spustíte **Prehliadač úloh**.
- Mala by sa zobraziť informácia **Úspešné**. Ak úloha vráti stav **Chyba**, dvakrát kliknite na úlohu a zobrazia sa ďalšie informácie.
- Zatvorte **prehliadač úloh**.
- S aktívnym hárkom Dim.Product kliknite na položku **Prehliadač hierarchie** na páse s nástrojmi návrhára kociek.

10. V dialógovom okne Hierarchia dimenzie skontrolujte, či bola vytvorená množina produktov

Dimension Hierarchy



Cane Soda.

11. Prejdite do pracovného hárka dopytu Query.Sample.
12. Prejdite na začiatok dimenzie produktov tak, že zvýrazníte položku Dark Cream a oddialite ju pomocou pása s nástrojmi Essbase. Potom oddiaľte položku Cream Soda.
13. Znova vyberte položku Produkt a kliknite na položku **Priblížiť**.
14. Vyberte položku Cane Soda a potom kliknite na položku **Zachovať len**.
15. Vyberte položku Cane Soda a potom kliknutím na položku **Priblížiť** zobrazte podradené členy.

Pridaním členov do dimenzie Produkt sa tieto členy nevyplnia dátami. Dáta môžu byť odoslané pomocou aplikácie Smart View alebo zavedením dát.

Zošíty aplikácie sú praktické nástroje na navrhovanie kociek Essbase, ak už viete, ktoré prvky sú potrebné na vytvorenie kocky, alebo ak máte vzorku.

V nástroji [Transformácia tabuľkových dát do kocky](#) vytvoríte aplikáciu pomocou pracovného hárka programu Excel bez špecifickej štruktúry Essbase.

Transformácia tabuľkových dát do kocky

Dáta z externých zdrojových systémov, ako sú tabuľky ERP alebo dátový sklad, nie sú formátované ako zošit aplikácie. Ak z nich chcete vytvoriť kocku, aj naďalej na to môžete použiť návrhára kociek.

1. V programe Excel vyberte pás s nástrojmi návrhára kociek a potom kliknite na položku

Katalóg .

2. V dialógovom okne Súbory Essbase v priečinku **Galéria** prejdite do priečinka `Technical > Table Format` a dvakrát kliknite na súbor **Sample_Table.xlsx**.

Súbor `Sample_Table.xlsx` obsahuje pracovný hárok Sales (Predaj). Je to bežná, jednoduchá zostava predaja, ktorú môžete dostať od kolegu vo svojej organizácii. Záhlavia stĺpcov označujú, že sa tu nachádzajú miery (napríklad Units (Jednotky) a Discounts (Zľavy)), reprezentácie času (napríklad Time.Month (Čas.Mesiac) a Time.Quarter (Čas.Štvrťrok)), geografické oblasti (napríklad Regions.Region (Regióny.Región) a Regions.Areas (Regióny.Oblasti)) a produkty (napríklad Product.Brand (Produkt.Značka) a Product.LOB (Produkt.LOB)).

Z tejto zostavy môžete vytvoriť aplikáciu a kocku pomocou introspekcie. Je to spôsob vyhľadávania prvkov metadát Essbase vo fyzickom dátovom zdroji (v tomto prípade v súbore `Sample_Table.xlsx`).

3. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na položku **Transformovať dáta**.
4. V dialógovom okne Transformovať dáta môžete pre aplikáciu (`Sample_Table`) a kocku (`Sales`) ponechať predvolené názvy alebo ich môžete zmeniť.
5. Návrhár kociek preskúma tabuľkové dáta a zistí vzťahy, ktoré určujú príslušnú dimenzionalitu.
6. Kliknite na tlačidlo **Spustiť**. Keď sa zobrazí výzva, či chcete vytvoriť kocku, kliknite na tlačidlo **Áno**.
7. Po dokončení úlohy sa zobrazí dialógové okno Prehliadač úloh. Klikajte na tlačidlo **Áno**, kým sa nezobrazí stav Úspešné.
8. Zatvorte prehliadač úloh.
9. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase.
10. Pozrite si štatistiku kocky:

V rozhraní Redwood:

- a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu **Sample_Table** a potom otvorte databázu (kocku) **Sales**.
- b. Na karte **Všeobecné** kliknite na položku **Štatistika**.
- c. V stĺpci **Ukladací priestor** číslo 4 928 pre položku **Existujúce bloky na úrovni 0** označuje, že dáta boli zavedené do kocky.

V klasickom webovom rozhraní:

- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu **Sample_Table** a vyberte kocku **Sales**.
- b. Kliknite na ponuku Akcie napravo od kocky **Predaj** a vyberte položku **Skontrolovať**.
- c. Vyberte položku **Štatistika** a na karte **Všeobecné** v časti **Ukladací priestor** číslo 4928 pre **Existujúce bloky úrovne 0** označuje, že do kocky boli zavedené dáta.

11. Spustíte štruktúru a pozrite si dimenzie:

- V rozhraní Redwood stále na stránke **Všeobecné** vyberte položku **Detaily** a potom položku **Spustiť štruktúru**.
- V klasickom webovom rozhraní na karte **Všeobecné** v hornej časti inšpektora databázy spustíte štruktúru.

V editore štruktúry vidíte, že kocka Predaj obsahuje tieto dimenzie: Miery, Čas, Roky, Geo, Kanál a Produkt.

12. Rozbaľte zoznam **Miery**.

Zistíte, že miery Jednotky, Zľavy, Pevné náklady, Variabilné náklady a Výnosy sú usporiadané v neštruktúrovanej hierarchii.

V časti [Export a modifikácia metadát a dát](#) vytvoríte hierarchiu pre tieto miery tak, aby ste si mohli pozrieť čisté výnosy zo zliav a celkové náklady (pevné a variabilné).

Export a modifikácia metadát a dát

V časti [Transformácia tabuľkových dát do kocky](#) ste si vytvorili aplikáciu a kocku z tabuľkových dát.

Exportujte kocku aj s jej dátami z webového rozhrania Essbase do programu Excel a potom otvorte exportovaný zošit aplikácie a skontrolujte formát.

1. Export do programu Excel.

V rozhraní Redwood:

- Vo webovom rozhraní Essbase na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu **Sample_Table** a potom otvorte databázu **Sales** (kocka).
- V ponuke **Akcie** vyberte položku **Exportovať do programu Excel**.

V klasickom webovom rozhraní:

- Vo webovom rozhraní Essbase na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu **Sample_Table** a vyberte kocku **Sales**.
- V ponuke **Akcie** vyberte položku **Exportovať do programu Excel**.

2. V dialógovom okne Exportovať do programu Excel vyberte položku **Exportovať metódu vytvorenia** a potom vyberte metódu Nadradené-podradené.

3. Vyberte položku **Exportovať dáta** a kliknite na tlačidlo **OK**.

- Ak je veľkosť dát menšia ako 400 MB, metadáta a dáta sa exportujú do súboru programu Excel nazývaného zošit aplikácie. Zošit **Sales.xlsx** aplikácie uložte do oblasti stiahnutých položiek. Zošit aplikácie definuje kocku, ktorú ste exportovali.
- Ak veľkosť dát prekračuje 400 MB, dátový súbor sa uloží do komprimovaného súboru a nepridá sa do exportovaného súboru programu Excel. Súbor ZIP obsahujúci dáta a zošit aplikácie môžete stiahnuť zo stránky **Súbory**.

4. Otvorte súbor **Sales.xlsx**.

5. Posuňte sa na pracovný hárok Data.Sales a zobrazte ho. Toto je dátový pracovný hárok pre kocku.

Skontrolujte pracovné hárky pre každú dimenziu. Názvy pracovných hárkov dimenzií sa začínajú výrazom **Dim** a zahŕňajú aj pracovný hárok pre dimenziu Miery.

6. Pomocou exportovaného zošita aplikácie môžete vykonávať ďalšie prírastkové aktualizácie. Môžete napríklad pridávať alebo odstraňovať hierarchie, pripojiť vzorec k miere, meniť aliasy, vyvíjať výpočty a vykonávať mnohé ďalšie úlohy.

Prostredníctvom jednotlivých úloh v tejto kapitole zistíte, ako môžete navrhnuť a nasadiť kocky zo zošitov aplikácie alebo tabuľkových dát. Návrh kociek môžete prírastkovo zlepšovať tak, že ich exportujete do zošitov aplikácie, modifikujete a znova zostavíte.

3

Spravovanie súborov a artefaktov Essbase

Katalóg súborov obsahuje adresáre a súbory súvisiace s používaním Essbase.

Témy:

- [Preskúmanie katalógu súborov](#)
- [Preskúmanie šablón galérie](#)
- [Prístup k súborom a artefaktom](#)
- [Preskúmanie adresárov aplikácie](#)
- [Práca so súbormi a artefaktmi](#)
- [Určenie súborov v ceste katalógu](#)

Preskúmanie katalógu súborov

Pomocou katalógu súborov si môžete usporiadať informácie a artefakty súvisiace s používaním služby Essbase.

Prístup ku katalógu súborov získate z návrhára kociek, z webového rozhrania Essbase, z rozhrania príkazového riadka alebo použitím príkazu MaxL.

Katalóg súborov je zoskupený do nasledujúcich priečinkov:

- `applications`
- `gallery`
- `shared`
- `users`

Operácie, ktoré môžete vykonávať v jednotlivých priečinkoch, závisia od vašich povolení.

Do priečinka `applications` ukladá Essbase aplikácie a kocky.

Priečink `gallery` obsahuje zošity aplikácie, ktoré môžete používať na vytváranie vzorových kociek. Tieto kocky vám poskytnú informácie o funkciách a vlastnostiach Essbase a umožnia vám modelovať rôzne analytické problémy v rôznych pracovných doménach.

Priečink `shared` je dobrým miestom na ukladanie súborov a artefaktov, ktoré môžete používať vo viac ako jednej kocke. Obsah priečinka je dostupný pre všetkých používateľov.

Priečink `users` obsahuje adresáre jednotlivých používateľov. Priečink používateľov môžete používať na ľubovoľné súbory a artefakty, ktoré používate pri práci s Essbase.

Do vlastného používateľského priečinka aj do priečinka `shared` môžete nahrávať súbory a vytvárať v nich podadresáre. Nevyžadujú sa žiadne špeciálne povolenia.

Preskúmanie šablón galérie

Šablóny galérie sú zošity aplikácie, ktoré môžete použiť na vytvorenie plne funkčných kociek Essbase. Tieto šablóny sú v podstate úvodné súpravy, ktoré môžete použiť nielen na vytváranie kociek, ale aj na spoznanie funkcií aplikácie Essbase a modelovanie rôznych analytických problémov naprieč pracovnými doménami.

Šablóny galérie obsahujú pracovné hárky README s popisom účelu a použitia zošita a kocky.

Šablóny galérie sa dodávajú vo forme zošita aplikácie a môžu obsahovať aj ďalšie podporné súbory. Pomocou zošita aplikácie vytvoríte aplikáciu a kocku jedným z týchto spôsobov: pomocou tlačidla **Importovať** vo webovom rozhraní Essbase alebo pomocou tlačidla **Vytvoriť kocku** na páse s nástrojmi návrhára kociek v programe Excel. Ak chcete do galérie prejsť z webového rozhrania Essbase, kliknite na položku **Súbory** a prejdite do galérie. Ak chcete prejsť do galérie z návrhára kociek, použite tlačidlo **Essbase** na páse s nástrojmi návrhára kociek.

Šablóny galérie sú zoskupené do nasledujúcich kategórií:

- [Šablóny aplikácií](#)
- [Technické šablóny](#)
- [Šablóny výkonu systému](#)

Šablóny aplikácií

Šablóny galérie v priečinku Aplikácie predstavujú rôzne prípady podnikového použitia aplikácie Essbase v rámci rôznych organizačných domén.

Nasledujúce kocky umiestnené v priečinku `gallery > Applications > Sales and Operations Planning` sú prepojené a vykonávajú rôzne aspekty úloh predaja a operatívneho plánovania:

- Konsenzuálna prognóza – vytvorenie a údržba dohodnutej prognózy zdieľanej naprieč oddeleniami
- Konsolidácia dopytu – prognózovanie dopytu zo strany zákazníka
- Rozpis produkcie – výpočet týždenného hlavného rozpisu produkcie pre všetky produkty a miesta
- Využitie kapacity – zaistenie, že existujúce kapacity továrne dokážu splniť plán výroby

Kocka Analytika odmeňovania znázorňuje spôsob, akým môžu analytici ľudských zdrojov vykonávať analýzu počtu zamestnancov a odmeňovania, analyzovať pokles počtu a alokovať zvýšenie odmien.

Kocka Organizačné opravy predstavuje spôsob, akým možno opraviť výdavky organizácie po organizačných zmenách na účely interného vykazovania na úrovni vedenia.

Kocka Kanál príležitostí predstavuje spôsob riadenia reťazca spracovania predaja.

Kocka Plánovanie výdavkov znázorňuje spôsob, akým môžu analytici obstarávania riadiť operatívne výdavky pomocou metód vertikálneho prognózovania.

Kocka Analytika projektov predstavuje analýzu rizík plánovania projektov so zohľadnením faktorov, ako sú zručnosti pracovnej sily a náklady, výnosy, marža, zásoby a rozpis.

Kocka Analýza RFM ukazuje, ako možno na základe metriky identifikovať zákazníkov, ktorí prinášajú najvyšší zisk.

Konsolidačné eliminácie je aplikácia finančnej analýzy, ktorá ukazuje, ako možno identifikovať a eliminovať zostatky medzi dvomi spoločnosťami.

Organizačné opravy je aplikácia finančnej analýzy, ktorá ukazuje, ako možno opraviť výdavky po organizačnej zmene.

Okrem týchto podnikových aplikácií obsahuje skupina šablón aplikácií aj tieto šablóny:

- Demo Samples – jednoduché príklady kociek ukladacieho priestoru blokov a ukladacieho priestoru agregácie, na ktoré často odkazuje dokumentácia aplikácie Essbase.
- Utility – kocky, ktoré môžu využívať iné vzorové kocky. Napríklad šablóna kurzov meny spracúva symboly mien a výstupom je výmenný kurz na USD. Šablóna Triangulácia mien používa skript výpočtu na vykonanie triangulácie mien.

Technické šablóny

Technické šablóny demonštrujú použitie funkcií Essbase vrátane alokácií, ladenia skriptov výpočtov, substitučných premenných runtime, zložitých a asymetrických výpočtov, skriptu MDX Insert, poradia riešenia, aktualizácií v reálnom čase, dynamických filtrov, prevrátenia znamienka a ďalších.

- Výpočet: Allocation Tracing – vykonanie alokácií a ladenie skriptov výpočtu.
- Výpočet: Sample Basic RTSV – odovzdanie názvov členov do skriptu výpočtu pomocou substitučných premenných runtime.
- Výpočet: Zigzag Calculation – vysvetlenie, ako aplikácia Essbase vykonáva zložité výpočty naprieč dimenziou času.
- Výpočet: CalcTuple Tuple - optimalizácia výpočty v asymetrickej mriežke naprieč dimenziami.
- Zobrazenie súvisiacich údajov: Drillthrough Basic – zobrazenie súvisiacich údajov externých zdrojov na analýzu dát mimo kocky.
- Filtre: Efficient Filters – navrhovanie a používanie filtrov na prístup k dátam premenných.
- MDX: AllocationMDX Insert – alokácia a vloženie chýbajúcich hodnôt.
- Partície: Realtime CSV Updates – prístup k dátam v reálnom čase.
- Poradie riešenia: UnitPrice SolveOrder – používanie a vysvetlenie poradia riešenia v kocke hybridného režimu
- Poradie riešenia: Solve Order Performance - porovnávanie výkonu dopytu pomocou dynamických výpočtov verzus používanie uložených členov a skriptu výpočtu.
- able Format – vytvorenie kociek Essbase z tabuľkových dát.
- Používateľom def. atribút: Flip Sign - naučíte sa, ako prevrátiť znamienka v dátových hodnotách počas zavedenia dát tak, aby boli splnené požiadavky na vykazovanie.

Šablóny výkonu systému

Šablóny výkonu systému monitorujú stav systému na účely optimalizácie.

Aplikácia Health and Performance Analyzer pomáha monitorovať štatistiky využitia a výkonu aplikácií Essbase.

Analyzátor umožňuje kontrolovať protokoly aplikácie Essbase. Po syntaktickej analýze dát vytvorí pracovný hárok programu Excel vo formáte .csv, voliteľne v časovom intervale, ktorý zadáte v časti **Nastavenia**. Pomocou súborov .csv môžete vytvárať grafy a ďalšie zobrazenia.

Prístup k súborom a artefaktom

Váš prístup do katalógu súborov v Essbase závisí od toho, akú rolu používateľa a aké povolenia na úrovni aplikácie máte.

Do katalógu súborov sa dostanete z návrhára kociek alebo z webového rozhrania Essbase.

Ak máte v Essbase rolu **Používateľ** bez povolení pre aplikáciu, máte prístup k priečinkom `shared`, `users` a `gallery`. Priečinok `applications` je prázdny.

Priečinok `gallery` je pre všetkých používateľov len na čítanie.

Priečinok `shared` je pre všetkých používateľov na čítanie aj zápis.

V rámci priečinka `users` majú používatelia prístup do vlastných priečinkov na čítanie aj zápis. Administrátor služby má prístup do všetkých priečinkov.

Ak máte rolu **Používateľ** a máte povolenie na prístup k databáze alebo povolenie na aktualizáciu databázy pre konkrétnu aplikáciu, môžete navyše zobrazit' príslušné podadresáre priečinka `applications` (a sťahovať z nich obsah). Tieto podadresáre obsahujú súbory a artefakty pre aplikácie a kocky, ku ktorým máte prístup.

Ak máte rolu **Používateľ** a pre aplikáciu máte povolenie na úrovni správcu databázy, môžete navyše nahrávať súbory a artefakty do adresára kocky a tiež ich odstraňovať, kopírovať a premenúvať.

Ak máte rolu **Používateľ** a pre aplikáciu máte povolenie na úrovni správcu aplikácie, so súbormi môžete robiť všetko, čo môže robiť správca databázy, a okrem adresára kocky máte prístup aj do adresára aplikácie.

Ak ste pokročilým používateľom, k súborom a artefaktom v aplikáciách, ktoré ste sami vytvorili, máte rovnaký prístup ako správca aplikácie. K ostatným aplikáciám máte len obmedzený prístup v súlade s povolením aplikácie, ktoré vám bolo udelené.

Administrátor služby má neobmedzený prístup ku všetkým súborom a adresárom (okrem priečinka `gallery`, ktorý je len na čítanie).

Preskúvanie adresárov aplikácie

Adresáre aplikácií v katalógu súborov obsahujú artefakty súvisiace s používaním aplikácií Essbase.

Pre všetky aplikácie, ktoré niekto vytvorí alebo importuje, vytvorí Essbase nový priečinok vnútri priečinka `applications` v katalógu súborov. Priečinok aplikácií obsahuje priečinok kocky a priečinok kocky obsahuje artefakty kocky.

Artefakty sú súbory, ktoré súvisia s prácou s aplikáciami a kockami Essbase. Artefakty majú rôzne účely, napríklad definovanie výpočtov alebo zostáv. Artefakty týkajúce sa kocky sú predvolene uložené v priečinku priradenom ku kocke, ktorý je známy aj ako adresár databázy.

Bežné artefakty kocky zahŕňajú:

- Textové súbory s dátami alebo metadátami, ktoré je možné zaviesť do kocky (.txt, .csv)
- Súbory pravidiel na zavádzanie dát a vytváranie dimenzií (.rul)

- Skripty výpočtov, ktoré definujú, ako počítať dáta (.csc)
- Zošity aplikácie a iné súbory programu Excel (.xlsx)
- Skripty MDX (.mdx)
- Uložené metadáta o kocke (.xml)



Poznámka:

Prípomny súborov musia byť napísané malými písmenami. Príklad: *filename.txt*

Práca so súbormi a artefaktmi

Operácie, ktoré môžete vykonávať so súbormi v priečinkoch a s artefaktmi v katalógu súborov, závisia od toho, akú úroveň prístupu máte definovanú v Essbase. Pomocou sekcie Súborny webového rozhrania Essbase môžete nahrávať, sťahovať, kopírovať, premenovávať, presúvať a odstraňovať súbory.

V tejto téme je opísaná práca vo webovom rozhraní Essbase. Na prácu so súbormi však môžete používať aj návrhára kociek alebo rozhranie príkazového riadka (CLI).

Ako nahrat' artefakt:

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Súbory**.
2. Prejdite do adresára, do ktorého máte prístup na zápis.
3. Môžete kliknúť na položku **Vytvoriť priečinok** a pridať podadresár (k dispozícii len pre priečinok *shared* a adresáre používateľov).
4. Kliknite na tlačidlo **Nahrat'**.
5. Súbor môžete presunúť myšou alebo vybrať zo systému súborov.
6. Kliknite na tlačidlo **Zavrieť**.



Poznámka:

Vo webovom rozhraní Essbase môžete [aktivovať vyhľadávanie vírusov](#), aby sa v súboroch pred nahraním na server kontroloval výskyt vírusov.

Ako stiahnuť artefakt:

1. Prejdite do adresára, do ktorého máte prístup na čítanie.
2. Z ponuky **Akcie** vpravo od súboru vyberte položku **Stiahnuť**.

Ako skopírovať artefakt:

1. Prejdite do adresára, do ktorého máte prístup na čítanie.
2. Z ponuky **Akcie** vpravo od súboru vyberte položku **Kopírovať**.
3. Prejdite do iného priečinka, do ktorého máte prístup na zápis.
4. Kliknite na položku **Prilepiť**.

Ako premenovať artefakt:

1. Prejdite do adresára, do ktorého máte prístup na zápis.

2. Z ponuky **Akcie** vpravo od súboru vyberte položku **Premenovať**.
3. Zadaťte nový názov súboru bez prípony.

Ako presunúť artefakt:

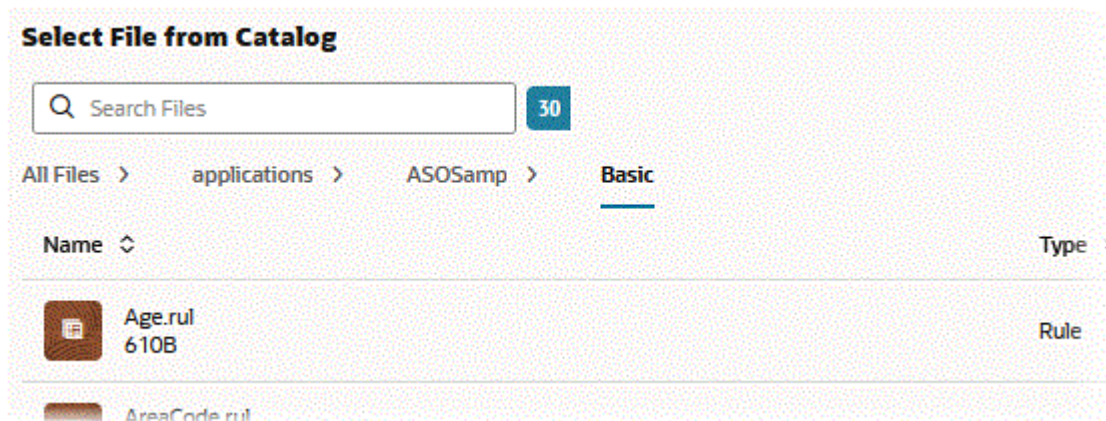
1. Prejdite do adresára, do ktorého máte prístup na zápis.
2. Z ponuky **Akcie** vpravo od súboru vyberte položku **Vystrihnúť**.
3. Prejdite do nového adresára, do ktorého máte prístup na zápis.
4. Kliknite na položku **Prilepiť**.

Ako odstrániť artefakt:

1. Prejdite do adresára, do ktorého máte prístup na zápis.
2. Z ponuky **Akcie** vpravo od súboru vyberte položku **Odstrániť**.
3. Odstránenie potvrdíte kliknutím na tlačidlo OK.

Určenie súborov v ceste katalógu

Ak zavedenie dát alebo vytvorenie dimenzie, ktoré iniciujete pre kocku, vyžaduje súbor alebo artefakt, ktorý sa v Essbase nachádza inde než v adresári pre aktuálnu kocku, môžete zadať jeho cestu katalógu.



Ostatné operácie so súbormi alebo artefaktmi vyžadujú, aby boli umiestnené v *adresári kocky* alebo v adresári určenom administrátorom.

Keď cestu katalógu neurčíte, predpokladané umiestnenie je adresár kocky, ak administrátor neurčil alternatívnu cestu (použitím konfigurácie FILEGOVPATH).

Adresár kocky znamená priečinok `<adresár aplikácie>/app/appname/dbname`.

Ak nevíete, kde sa vo vašom prostredí nachádza `<adresár aplikácie>`:

- Pozrite si časť Umiestnenia prostredí na platforme Essbase, ak používate nezávislé nasadenie služby Essbase.
- Ak používate nasadenie služby Essbase na portáli Oracle Cloud Infrastructure Marketplace, `<adresár aplikácie>` je `/u01/data/essbase/app`.

Či už na zavedenie dát alebo vytváranie dimenzií používate [úlohy](#), MaxL alebo rozhranie príkazového riadka (CLI), môžete zadať cestu katalógu k požadovaným súborom.

Napríklad nasledujúci príkaz MaxL na import dát vykoná zavedenie dát pomocou dátového súboru, ktorý je uložený v zdieľanom priečinku katalógu súborov Essbase. Súbor pravidiel je v adresári kocky pre kocku Sample Basic.

```
import database 'Sample'. 'Basic' data from server data_file 'catalog/shared/
Data_Basic' using server rules_file 'Data' on error write to "dataload.err";
```

V tomto príklade príkazu CLI **dimbuild** je súbor pravidiel zadaný v adresári používateľa a dátový súbor v zdieľanom adresári.

```
esscs dimbuild -a Sample -db Basic -CRF /users/admin/Dim_Market.rul -CF /
shared/Market.txt -R ALL_DATA -F
```



Poznámka:

Ak je vaša služba Essbase nasadená na portáli Oracle Cloud Infrastructure Marketplace a používa integráciu [objektového ukladacieho priestoru](#), všetky úlohy vyžadujúce prístup k súborom v adresároch `shared` alebo `user` v katalógu Essbase ich budú hľadať v sektore objektového ukladacieho priestoru OCI (alebo ich doň budú exportovať), ktorý je priradený k zásobníku Essbase v infraštruktúre OCI. Ďalšie informácie nájdete v časti Vytvorenie zásobníka.

Základné informácie o povoleniach na prístup v službe Essbase

Možnosti dostupné pri práci so službou Essbase závisia od roly používateľa a od povolení na úrovni aplikácie.

V službe Essbase existujú tri roly používateľa:

- **Používateľ**
- **Pokročilý používateľ**
- **Administrátor služby**

Väčšina používateľov služby Essbase má rolu **Používateľ**. Roly **Pokročilý používateľ** a **Administrátor služby** sú vyhradené pre používateľov, ktorí potrebujú povolenie na vytváranie a údržbu aplikácií. Používatelia s rolou **Používateľ** majú udelené povolenia na úrovni aplikácie, ktoré im poskytujú rôznu úroveň prístupu k dátam a povolenia v každej aplikácii.

Prístup k Essbase je obmedzený zabezpečením používateľa a skupiny. Kontá používateľov a skupín sú spravované v doméne identity, keď je služba Essbase nasadená v službe OCI prostredníctvom portálu Marketplace. Keď je služba Essbase nasadená nezávisle, kontá používateľov a skupín môžu byť spravované buď v službách EPM Shared Services, alebo s autentifikáciou vloženého servera WebLogic LDAP (s federáciou k externému poskytovateľovi identity alebo bez takejto federácie).

Pozrite si časť Správa rol používateľov a povolení aplikácie Essbase, v ktorej sa opisujú nezávislé nasadenia, alebo časť Správa používateľov a rol, v ktorej sa opisujú nasadenia v službe OCI prostredníctvom portálu Marketplace.

Poskytovateľ zabezpečenia	Pridávanie, odoberanie a správa používateľov a skupín	Poskytovanie a rušenie poskytnutia rol
Režim zabezpečenia EPM Shared Services	V konzole služby Shared Services	V konzole služby Shared Services
Externé zabezpečenie konfigurované na serveri WebLogic	V externom poskytovateľovi	Vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní REST API
Vložený server WebLogic LDAP	Vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní REST API	Vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní REST API



Poznámka:

Vložený server WebLogic LDAP sa neodporúča pre produkčné prostredia.

Režim zabezpečenia EPM Shared Services

Nasledujúce položky webového rozhrania Essbase sú v režime zabezpečenia EPM Shared Services **deaktivované**:

- Stránka Zabezpečenie (vo webovom rozhraní Essbase neexistuje voľba Zabezpečenie).

Používatelia a skupiny Essbase sa uchovávajú priamo v EPM Shared Services a nepridávajú sa a ani sa nespravujú vo webovom rozhraní Essbase.

- Karta Povolenia
 - V rozhraní Redwood sa karta Povolenia nachádza v aplikácii v sekcii Prispôsobenie.
 - V klasickom webovom rozhraní sa karta Povolenia nachádza v inšpektorovi aplikácie.
- Voľba Znovunastaviť heslo v ponuke Administrátor.

Externé zabezpečenie konfigurované na serveri WebLogic

Ak používate externého poskytovateľa zabezpečenia konfigurovaného na serveri WebLogic, používatelia a skupiny Essbase sa uchovávajú priamo u externého poskytovateľa a nepridávajú sa a ani sa nespravujú vo webovom rozhraní Essbase. Vy však poskytujete alebo rušíte poskytovanie rol vo webovom rozhraní Essbase alebo prostredníctvom rozhrania REST API.

Nasledujúce položky webového rozhrania Essbase sa **aktivujú**, keď používate externé zabezpečenie konfigurované v prostredí WebLogic:

- Stránka Zabezpečenie (vo webovom rozhraní Essbase existuje voľba Zabezpečenie).
- Karta Roly (na priradenie rol používateľom je potrebné pridať používateľov).
 - V rozhraní Redwood sa karta Roly nachádza v aplikácii v sekcii Prispôsobenie a potom Povolenia.
 - V klasickom webovom rozhraní sa karta Roly nachádza na stránke Zabezpečenie (karta Používatelia a skupiny je deaktivovaná).
- Karta Povolenia
 - V rozhraní Redwood sa karta Povolenia nachádza v aplikácii v sekcii Prispôsobenie.
 - V klasickom webovom rozhraní sa karta Povolenia nachádza v inšpektorovi aplikácie.
- Voľba Znovunastaviť heslo v ponuke Administrátor.



Poznámka:

Ak potrebujete vymazať neaktívnych používateľov alebo skupiny z Essbase po ich odobratí alebo premenovaní u externého poskytovateľa, použite príkazy MaxL Drop User a Drop Group.

Vložený server WebLogic LDAP (interný protokol LDAP, ktorý je súčasťou WebLogic a neodporúča sa na produkčné použitie):

Pomocou stránky Zabezpečenie (voľba Zabezpečenie na stránke Aplikácie) vo webovom rozhraní Essbase alebo pomocou rozhrania REST API môžete spravovať používateľov a skupiny a poskytovať roly alebo rušiť ich poskytovanie.

Rola používateľa

Ak v službe Essbase máte rolu **Používateľ** bez povolení pre aplikáciu, môžete použiť katalóg súborov (konkrétne priečinky `shared`, `users` a `gallery`), stiahnuť si z konzoly nástroje pracovnej plochy a preskúmať Akadémiu, kde nájdete ďalšie informácie o službe Essbase.

Musíte mať pridelený dodatočný prístup k aplikáciám **pokročilými používateľmi** alebo **administrátormi služby**. Aplikácie sú štruktúry, ktoré obsahujú jednu alebo viacero kociek,

známych tiež ako databázy. Vidieť môžete jedine tie aplikácie a kocky, pre ktoré vám boli pridelené povolenia pre aplikáciu.

Môžete mať jednoznačné povolenie pre každú aplikáciu na serveri. Povolenia pre aplikáciu zoradené podľa privilégií od najnižšieho po najvyššie sú:

- Žiadne (nebolo pridelené žiadne povolenie pre aplikáciu)
- [Prístup k databáze](#)
- [Aktualizácia databázy](#)
- [Správca databázy](#)
- [Správca aplikácie](#)

Povolenie na prístup k databáze

Ak v službe Essbase máte rolu **Používateľ** a máte povolenie na prístup k databáze pre konkrétnu aplikáciu, môžete zobrazovať dáta a metadáta v kockách v rámci tejto aplikácie.

Vaša schopnosť zobrazovať dáta a metadáta môže byť obmedzená v oblastiach, ktoré sú obmedzené filtermi. Ak vám niekto pridil prístup na zápis pomocou filtra, môžete mať možnosť aktualizovať hodnoty v niektorých alebo všetkých oblastiach kocky. Ak existujú zostavy zobrazenia súvisiacich údajov, môžete ich použiť na prístup k zdrojom dát mimo kocky, pokiaľ filter neobmedzuje prístup k bunkám v rámci oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov.

S povolením na prístup k databáze môžete takisto zobraziť štruktúru kocky a stiahnuť súbory a artefakty z adresárov aplikácie a kocky. Medzi typy úloh, ktoré môžete spúšťať, patrí vytváranie agregácií (ak ide o kocku ukladacieho priestoru agregácie) a spúšťanie skriptov MDX. Pomocou konzoly môžete zobraziť veľkosť databázy a monitorovať vlastné relácie.

Ak ste účastníkom scenára, môžete zobraziť základné dáta a zmeny scenára. Ak ste schvaľovateľom scenára, môžete schváliť alebo zamietnuť scenár.

Povolenie na aktualizáciu databázy

Ak v službe Essbase máte rolu **Používateľ** a máte povolenie na aktualizáciu databázy pre konkrétnu aplikáciu, môžete vykonávať aktualizácie kociek v rámci tejto aplikácie.

S povolením na aktualizáciu databázy pre konkrétnu aplikáciu môžete vykonávať všetky akcie, ktoré môže vykonávať používateľ s povolením na prístup k databáze. Medzi úlohy, ktoré môžete spúšťať, patria zavádzanie, aktualizovanie a vymazávanie dát v kocke. Môžete exportovať dáta kociek do tabuľkového formátu. Môžete spustiť ľubovoľný skript výpočtu, na ktorého spustenie máte udelené povolenie. Môžete vytvárať, spravovať a odstraňovať vlastné scenáre v kockách ukladacieho priestoru blokov, ktoré sú aktivované pre správu scenárov.

Povolenie správcu databázy

Ak v službe Essbase máte rolu **Používateľ** a máte povolenie správcu databázy pre konkrétnu aplikáciu, môžete spravovať kocky v rámci tejto aplikácie.

S povolením správcu databázy pre konkrétnu aplikáciu môžete vykonávať všetky akcie, ktoré môže vykonávať používateľ s povolením na aktualizáciu databázy. Navyše môžete nahrávať súbory do adresára kocky, upravovať štruktúru kocky, exportovať kocku do zošita aplikácie a spustiť/zastaviť kocku pomocou webového rozhrania. Medzi typy úloh, ktoré môžete spúšťať, patrí vytváranie dimenzií, export dát a export kocky do zošita.

Okrem toho môžete ako správca databázy riadiť tieto operácie:

- Aktivovať scenáre alebo zmeniť počet povolených scenárov.
- Spravovať dimenzie vrátane názvov generácií a úrovní.
- Otvárať a spravovať súbory súvisiace s databázou.
- Vytvárať a upravovať skripty výpočtov, zostavy zobrazenia súvisiacich údajov, skripty MaxL, skripty MDX, skripty zostáv a súbory pravidiel na vytváranie dimenzií a načítanie dát.
- Priradiť povolenia používateľov na vykonávanie skriptov výpočtu.
- Vytvoriť a priradiť filtre na pridelenie alebo obmedzenie prístupu k dátam pre špecifických používateľov a skupiny. Môžete priradiť filtre pre kocku ľubovoľným používateľom alebo skupinám s existujúcim poskytovaním na používanie aplikácie (používateľov musí poskytovať správca aplikácie alebo používateľ s vyšším povolením).
- Spravovať substitučné premenné na úrovni kocky.
- Zobrazit' zamknuté objekty a dátové bloky kocky.
- Zobrazit' a zmenit' nastavenia databázy.
- Zobrazit' štatistiku databázy.
- Zobrazit' a exportovať záznamy auditu z webového rozhrania.

V rozhraní Redwood môžete vybrať databázu a potom spravovať tieto úlohy z panela na ľavej strane. Niektoré úlohy sú zoskupené. Napríklad premenné, filtre a nastavenia sa nachádzajú v sekcii Prispôsobenie.

V klasickom webovom rozhraní môžete tieto úlohy spravovať pomocou inšpektora databázy. Ak chcete otvoriť inšpektora databázy z webového rozhrania, začnite na stránke Aplikácie a rozbaľte aplikáciu. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky, ktorú chcete spravovať, kliknite na položku **Skontrolovať** na spustenie inšpektora.

Povolenie správcu aplikácie

Ak v službe Essbase máte rolu **Používateľ** a máte povolenie správcu aplikácie pre konkrétnu aplikáciu, môžete spravovať aplikáciu a kocky.

S povolením správcu aplikácie pre konkrétnu aplikáciu môžete vykonávať všetky akcie, ktoré môže vykonávať používateľ s povolením správcu databázy, a to vo všetkých kockách v aplikácii. Okrem toho môžete v rámci aplikácie vytvárať kópie ľubovoľných kociek. Ak ste vlastníkom aplikácie (pokročilý používateľ, ktorý vytvoril aplikáciu), môžete kopírovať alebo odstrániť aplikáciu. Ak ste vlastníkom kocky (pokročilý používateľ, ktorý vytvoril kocku), môžete odstrániť ľubovoľnú kocku v aplikácii. Aplikáciu môžete spustiť alebo zastaviť pomocou webového rozhrania Essbase a môžete zobrazit' a ukončiť relácie používateľa v konzole. Medzi typy úloh, ktoré môžete spúšťať, patrí spúšťanie skriptov MaxL a zálohovanie artefaktov kocky do súboru zip pomocou príkazu Export LCM.

Kocky v aplikácii môžete spravovať rovnakým spôsobom ako správca databázy. Okrem toho môžete tiež úplne vymazať záznamy auditu pre kocky.

Okrem toho môžete ako správca aplikácie riadiť tieto operácie:

- Otvárať a spravovať súbory súvisiace s aplikáciou.
- Spravovať dátové zdroje a pripojenia na úrovni aplikácie pre prístup k externým zdrojom dát.
- Zmeniť nastavenia konfigurácie aplikácie.

- Poskytovať a spravovať povolenia používateľov a skupín pre aplikáciu a jej kocky.
- Pridávať a odstraňovať substitučné premenné na úrovni aplikácie.
- Zmeniť všeobecné nastavenia aplikácie.
- Zobrazit štatistiku aplikácie.
- Sťahovať protokoly aplikácií.

V rozhraní Redwood vyberte aplikáciu a potom spravujte úlohy z panela na ľavej strane. Niektoré úlohy sú zoskupené. Napríklad štatistiku a protokoly nájdete v časti Všeobecné.

V klasickom webovom rozhraní použijete inšpektora aplikácie. Ak chcete otvoriť inšpektora aplikácie z klasického webového rozhrania, začnite na stránke Aplikácie. V ponuke **Akcie** napravo od názvu aplikácie, ktorú spravujete, kliknite na položku **Skontrolovať** na spustenie inšpektora.

Rola pokročilého používateľa

Pokročilý používateľ je špeciálna rola používateľa, ktorá vám umožňuje vytvárať aplikácie v službe Essbase.

Ak ste pokročilý používateľ, máte automaticky udelené privilégia správcu aplikácií pre aplikácie, ktoré vytvoríte. Voľby pre vytváranie aplikácií a kociek zahŕňajú ich vytváranie od začiatku na stránke Aplikácie webového rozhrania, importom zo zošita aplikácie, zostavením v návrhárovi kociek a pomocou úlohy **Import LCM** (alebo príkazu `lcmimport` rozhrania príkazového riadka).

Aplikácie, ktoré ste vytvorili, môžete odstraňovať a kopírovať.

Ako pokročilý používateľ môžete mať priradené povolenie na prácu s aplikáciami, ktoré ste nevytvorili. Ak máte priradené povolenie na úrovni nižšej než správca aplikácie, vaše možnosti sú obmedzené na akcie povolené pre povolenie aplikácie, ktoré máte priradené. Ak máte napríklad priradené povolenie správcu databázy pre aplikáciu vytvorenú iným pokročilým používateľom, váš prístup je obmedzený na povolenia používateľa, ktorý má povolenie správcu databázy.

Rola administrátora služby

Administrátor služby má neobmedzený prístup k službe Essbase.

Ak ste administrátorom služby, môžete vykonávať rovnaké činnosti ako pokročilí používatelia a správcovia aplikácie, a to vo všetkých aplikáciách a kockách. Okrem toho môžete spravovať používateľov a skupiny pomocou stránky Zabezpečenie vo webovom rozhraní. V zobrazení **Analyzovať** pre ľubovoľnú kocku môžete spúšťať zostavy MDX impersonovaním iných používateľov (pomocou funkcie **Vykonať ako**) a testovať tak ich prístup.

V konzole môžete spravovať pripojenia a dátové zdroje na úrovni servera, konfigurovať nastavenia e-mailu na správu scenára a spravovať antivírusový program, všetky relácie používateľov a konfiguráciu systému. Môžete tiež zobrazovať štatistiky pre všetky databázy, pridávať a odstraňovať globálne substitučné premenné, používať aplikáciu Performance Analyzer na monitorovanie používania a výkonu služby, ako aj zobrazovať a meniť nastavenia na úrovni služby.

Na rozdiel od roly pokročilého používateľa rolu administrátora služby nie je možné obmedziť. Administrátori služby majú vždy úplný prístup ku všetkým aplikáciám a kockám na serveri služby Essbase.

Filtre

Filtre riadia zabezpečenie prístupu k hodnotám dát v kocke. Filtre predstavujú najpodrobnejšiu formu zabezpečenia, ktorá je k dispozícii.

Keď vytvárate filter, určujete množinu obmedzení konkrétnych buniek kocky alebo rozsahu buniek. Potom môžete filter priradiť k používateľom alebo skupinám.

Vaša vlastná rola zabezpečenia určuje, či môžete filtre vytvárať, priradovať, upravovať, kopírovať, premenovávať alebo odstraňovať.

- Ak máte rolu správcu aplikácie, môžete spravovať ľubovoľný filter pre akéhokoľvek používateľa alebo skupinu. Na vás sa filtre nevzťahujú.
- Ak máte rolu aktualizácie databázy, môžete spravovať filtre pre aplikácie, ktoré ste vytvorili.
- Ak máte rolu správcu databázy, môžete spravovať filtre v rámci vašich aplikácií alebo kociek.
- Ak máte (predvolenú) rolu prístupu k databáze, máte prístup na čítanie k hodnotám dát vo všetkých bunkách, pokiaľ váš prístup nie je ďalej obmedzený filtermi.

Vytváranie filtrov

Pre kocku môžete vytvoriť viacero filtrov. Ak upravujete filter, úpravy uskutočnené v jeho definícii zdedia všetci používatelia tohto filtra.

Pozrite si časť Kontrola prístupu k bunkám databázy pomocou filtrov zabezpečenia.

1. Prejdite do editora filtrov.

V rozhraní Redwood:

- a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku).
- b. Kliknite na položku **Prispôsobenie** a potom kliknite na položku **Filtre**.

V klasickom webovom rozhraní:

- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
- b. V ponuke Akcie napravo od názvu kocky spustite inšpektora.
- c. Vyberte kartu **Filtre**.

2. Kliknite na tlačidlo **Pridať**.

3. Zadajte názov filtra do textového poľa **Názov filtra**.

4. V editore filtrov kliknite na tlačidlo **Pridať**.

5. V časti **Prístup** kliknutím otvorte rozbaľovaciu ponuku a vyberte úroveň prístupu.

- Žiadne: nemožno vyhľadať ani aktualizovať žiadne dáta.
- Čítanie: dáta možno vyhľadať, ale nie aktualizovať.
- Zápis: dáta možno vyhľadať a aktualizovať.
- MetaRead: metadáta (názvy dimenzií a členov) možno vyhľadať a aktualizovať.

Úroveň prístupu MetaRead prepíše všetky ostatné úrovne prístupu. Ďalšie dátové filtre sa vynútia v rámci existujúcich filtrov MetaRead. Na MetaRead sa nevzťahuje

filtrovanie kombinácií členov (pomocou vzťahov AND). MetaRead filtruje každý člen samostatne (pomocou vzťahu OR).

6. Vyberte riadok v sekcii **Špecifikácia člena**, zadajte názvy členov a potom kliknite na tlačidlo **Odoslať** ✓.

Členy môžete filtrovať samostatne alebo môžete filtrovať kombinácie členov. Zadajte názvy dimenzií alebo členov, názvy aliasov, kombinácie členov, množiny členov definované funkciami alebo názvy substitučných premenných, pred ktorými je uvedený ampersand (&). Viaceré záznamy oddeľujte čiarkami.

7. Podľa potreby vytvorte ďalšie riadky pre filter.

Ak sa riadky filtra prekrývajú alebo sú v konflikte, použijú sa detailnejšie špecifikácie oblasti kocky namiesto menšieho počtu detailov a platia vyššie prístupové práva namiesto nižšej úrovne prístupu. Ak napríklad používateľovi poskytnete prístup na čítanie pre aktuálny mesiac a prístup na zápis pre január, používateľ bude mať prístup na zápis pre január aktuálneho roka.

8. Ak sa chcete presvedčiť, či je filter platný, kliknite na položku **Overiť**.

9. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Ak chcete upraviť filter v rozhraní Redwood, vyhľadajte kartu Filtre tak, že vyberiete kocku a potom vyberiete stránku Prispôsobenie. Potom upravte filter tak, že kliknete na názov filtra a vykonáte zmeny v editore filtrov. Ak chcete upraviť existujúci riadok, dvakrát kliknite na príslušný riadok.

Ak chcete upraviť filter v klasickom webovom rozhraní, v inšpektorovi prejdite na kartu Filtre a upravte filter tak, že kliknete na názov filtra a vykonáte zmeny v editore filtrov.

Filter môžete kopírovať, premenovať alebo odstrániť tak, že kliknete na ponuku Akcie napravo od názvu filtra a vyberiete príslušnú voľbu.

Keď vytvoríte filtre, priradte ich k používateľom alebo skupinám.

Vytváranie účinných dynamických filtrov

Môžete vytvoriť dynamické filtre založené na externých dátových zdrojoch na zníženie počtu potrebných definícií filtrov.

Namiesto spravovania množiny pevne kódovaných filtrov prístupu k dátam pre množstvo používateľov môžete filtrovať prístup k bunkám kocky z externého dátového zdroja na základe názvov členov a mien používateľov.

Používa sa na to syntax definície dynamických filtrov vrátane metódy `@datasourceLookup` a premenných `$LoginUser` a `$LoginGroup`. Externý dátový zdroj je súbor .csv alebo relačná tabuľka. Pre relačný dátový zdroj môžete načítať súbor .csv do relačnej tabuľky.

- [Syntax dynamického filtra](#)
- [Tok činností pri vytváraní dynamických filtrov](#)
- [Príklad dynamického filtra](#)

Syntax dynamického filtra

Syntax dynamického filtra slúži na vytváranie flexibilných filtrov, ktoré možno priradovať k viacerým používateľom a skupinám.

Riadky filtra môžu ako súčasť definície spolu s výrazmi členov obsahovať nasledujúce prvky.

\$loginuser

Táto premenná uchováva hodnotu aktuálneho prihláseného používateľa v runtime. Možno ju použiť v spojení s metódou `@datasourcelookup`.

\$loggingroup

Táto premenná ukladá hodnotu všetkých skupín, do ktorých patrí aktuálne prihlásený používateľ. Zahŕňa priame aj nepriame skupiny. Pri použití v spojení s metódou `@datasourcelookup` sa každá skupina jednotlivito vyhľadáva v dátovom zdroji.

@datasourcelookup

Táto metóda vyvoláva záznamy z dátového zdroja.

Syntax

```
@datasourcelookup (dataSourceName, columnName, columnValue, returnColumnName)
```

Parameter	Popis
<i>dataSourceName</i>	Názov externého dátového zdroja definovaného v Essbase. V prípade názvu dátového zdroja na úrovni aplikácie použite ako prefix názov aplikácie a bodku.
<i>columnName</i>	Názov stĺpca dátového zdroja, v ktorom sa má vyhľadávať daný parameter <i>columnValue</i> .
<i>columnValue</i>	Hodnota, ktorá sa má vyhľadávať v stĺpci <i>columnName</i> .
<i>returnColumnName</i>	Názov stĺpca dátového zdroja, z ktorého sa má vrátiť zoznam hodnôt.

Popis

Volanie metódou `@datasourcelookup` je rovnocenné nasledujúcemu dopytu SQL:

```
select returnColumnName from dataSourceName where columnName=columnValue
```

Metóda `@datasourcelookup` prehľadá daný dátový zdroj a vyhľadá záznamy, v ktorých *columnName* obsahuje *columnValue*. Ak zadáte hodnotu *columnValue* ako `$loginuser`, táto metóda vyhľadá záznamy, v ktorých *columnName* obsahuje meno momentálne prihláseného používateľa.

Essbase vytvorí riadok s definíciou filtra skombinovaním prvkov zo zoznamu do reťazca oddeleného čiarkami. Ak nejaký záznam obsahuje špeciálne znaky, medzery alebo len čísla, budú ohraničené úvodzovkami.

Príklady

Ohraničte parametre úvodzovkami.

Nasledujúce volanie prehľadá globálny dátový zdroj a vráti zoznam názvov obchodov, v ktorých je Mary vedúcou obchodu.

```
@datasourceLookup("StoreManagersDS","STOREMANAGER","Mary","STORE")
```

Nasledujúce volanie prehľadá dátový zdroj na úrovni aplikácie a vráti zoznam názvov obchodov, v ktorých je aktuálne prihlásený používateľ vedúcim obchodu.

```
@datasourceLookup("Sample.StoreManagersDS","STOREMANAGER","$loginuser","STORE")
```

Nasledujúce volanie prehľadá dátový zdroj na úrovni aplikácie a vráti zoznam názvov obchodov, v ktorých oddelenie obchodu zodpovedá ktorejkoľvek zo skupín, do ktorých patrí prihlásený používateľ.

```
@datasourceLookup("Sample.StoreManagersDS","STORE_DEPARTMENT","$loggingroup","STORE")
```

Ak prihlásený používateľ patrí do 3 skupín, uvedená metóda `@datasourceLookup` vráti všetky zhodné hodnoty stĺpcov pre každú skupinu.

Tok činností pri vytváraní dynamických filtrov

Nasledujúci všeobecný tok činností použite na vytváranie dynamických filtrov.

Tento tok činností dynamických filtrov predpokladá, že už máte kocku a poskytovaných používateľov a skupiny.

1. Identifikujte zdroj dát, či už súbor, alebo relačný zdroj.
2. Definujte pripojenie a dátový zdroj v Essbase globálne alebo na úrovni aplikácie.
3. Vytvorte filtre na úrovni kocky:
 - V rozhraní Redwood prejdite na kocku, vyberte položku **Prispôsobenie** a potom vyberte položku **Filtre**.
 - V klasickom webovom rozhraní použite sekciu **Filtre** v inšpektorovi databázy.
4. Definujte riadky filtra pre každý filter pomocou syntaxe dynamického filtra podľa potreby s použitím premennej `$loginuser`, premennej `$loggingroup` a metódy `@datasourceLookup`.
5. Priradte filtre k používateľom alebo skupinám.
6. Ak ste filter priradili skupine, priradte skupinu, ktorá sa má filtrovať, k aplikácii:
 - V rozhraní Redwood prejdite na aplikáciu, vyberte položku **Prispôsobenie** a potom vyberte položku **Povolenia**.
 - V klasickom webovom rozhraní použite sekciu **Povolenia** v inšpektorovi aplikácie.

Príklad dynamického filtra

Nasledujúci dynamický filter možno použiť s kockou s názvom `Efficient.UserFilters`, ktorá je k dispozícii v galérii ako vzorová šablóna.

DSLookupFilter

Access		Member Specification
MetaRead	▼	@datasourceLookup("EFFICIENT.UserDetails","USERNAME",\$loginUser, "COUNTRY")
MetaRead	▼	@datasourceLookup("EFFICIENT.UserDetails","USERNAME",\$loginUser, "BUSINESSUNIT")
MetaRead	▼	@datasourceLookup("EFFICIENT.UserDetails","USERNAME",\$loginUser, "COSTCENTER")

Ak chcete zistiť, ako vytvoriť a použiť tento dynamický filter, stiahnite si šablónu zošita `Efficient_Filters.xlsx` zo sekcie Technical v galérii a postupujte podľa pokynov README v zošite. Galéria je k dispozícii v sekcii **Súbory** webového rozhrania Essbase.

5

Navrhovanie a vytváranie kociek pomocou zošitov aplikácie

Môžete navrhovať, vytvárať a modifikovať plne funkčné kocky pomocou zošitov aplikácie programu Excel. Ak chcete vytvoriť kocku, zaviesť do nej dáta a urobiť jej výpočet, môžete kocku navrhnuť v zošite aplikácie a zošiť rýchlo naimportovať do Essbase. Môžete takisto pracovať so zošitmi aplikácie v návrhárovi kociek, čo je rozšírenie aplikácie Smart View.

- [Zošity aplikácie](#)
- [Stiahnutie vzorového zošita aplikácie](#)
- [Vytvorenie kocky zo zošita aplikácie](#)
- [Exportovanie kocky do zošita aplikácie](#)
- [Pripojenie ku kocke v aplikácii Smart View](#)

Zošity aplikácie

Zošity aplikácie pozostávajú zo skupiny pracovných hárkov, ktoré sa môžu zobrazovať v ľubovoľnom poradí, a definujú kocku Essbase vrátane nastavení a hierarchií dimenzií kocky. Voliteľne môžete definovať dátové pracovné hárky, ktoré sa majú automaticky zaviesť pri vytvorení kocky, a pracovné hárky výpočtov, ktoré sa majú vykonať po zavedení dát.

Pre rozloženie a syntax zošitov aplikácie platia prísne požiadavky a vykonáva sa množstvo overení na zaistenie úplnosti a správneho formátovania obsahu zošitov. Ak obsah zošita aplikácie nie je správny, proces vytvárania kocky nebude úspešný.

Zošity môžete modifikovať priamo v programe Microsoft Excel alebo pomocou panela návrhára.

Ak v japonskom programe Excel zadáte znaky Kanji priamo do hárka, tieto znaky sa nezobrazia správne. Namiesto toho znaky Kanji zadajte najskôr do textového editora a obsah potom skopírujte do programu Excel.

Essbase poskytuje šablóny zošitov aplikácie na vytváranie aplikácií a kociek s ukladacím priestorom blokov a agregácie.

- Vzorka ukladacieho priestoru blokov (uložené): zošiť aplikácie ukladacieho priestoru blokov. Názov súboru: `Sample_Basic.xlsx`.
- Vzorka ukladacieho priestoru blokov (dynamické): zošiť aplikácie ukladacieho priestoru blokov. Všetky členy inej ako listovej úrovne sú dynamické. Názov súboru: `Sample_Basic_Dynamic.xlsx`.
- Vzorka ukladacieho priestoru blokov (scenár): zošiť aplikácie ukladacieho priestoru blokov s aktivovanými scenármi. Všetky členy inej ako listovej úrovne sú dynamické. Názov súboru: `Sample_Basic_Scenario.xlsx`.
- Vzorka ukladacieho priestoru agregácie: zošiť aplikácie ukladacieho priestoru agregácie. Názov súboru: `ASO_Sample.xlsx`.

- Dáta vzorky ukladacieho priestoru agregácie: dáta pre zošit aplikácie ukladacieho priestoru agregácie. Názov súboru: ASO_Sample_DATA.txt.
- Vzorka tabuľkových dát: súbor programu Excel s tabuľkovými dátami. Názov súboru: Sample_Table.xlsx.

Spoločnosť Oracle odporúča, aby ste si stiahli vzorový zošit aplikácie a prezreli si pracovné hárky. Pozrite si časť [Popis zošitov aplikácie](#).

Stiahnutie vzorového zošita aplikácie

Pomocou vzorového zošita aplikácie, ktorý je k dispozícii v Essbase, môžete rýchlo vytvárať vzorové aplikácie a kocky. Kocky sú vysoko prenosné, pretože sa rýchlo a jednoducho importujú a exportujú.

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Súbory**.
2. Rozhodnite sa, či chcete stiahnuť vzorový zošit aplikácie ukladacieho priestoru agregácie alebo vzorový zošit aplikácie ukladacieho priestoru blokov:
 - a. Na stiahnutie vzorového zošita aplikácie ukladacieho priestoru agregácie prejdite do sekcie All Files > Gallery > Applications > Demo Samples > Aggregate Storage.
 - b. Ak si chcete stiahnuť vzorový zošit aplikácie ukladacieho priestoru blokov, prejdite do sekcie All Files > Gallery > Applications > Demo Samples > Block Storage.
3. V ponuke **Akcie** napravo od súboru, ktorý chcete stiahnuť, vyberte položku **Stiahnuť**.
4. Prípadne, ak stiahnete vzorový zošit aplikácie ukladacieho priestoru agregácie ASO_Sample.xlsx, môžete stiahnuť aj dátový súbor ASO_Sample_Data.txt.
5. Uložte súbor na lokálny disk.
6. Otvorte súbor a preštudujte si pracovné hárky, aby ste zistili, ako môžete zošit použiť na vytvorenie aplikácie a kocky.

Vytvorenie kocky zo zošita aplikácie

Importujte zošit aplikácie na vytvorenie kocky Essbase. Voliteľne môžete zmeniť názov aplikácie, vybrať, či sa majú načítať dáta a spustiť skripty výpočtov, a zobraziť dimenzie, ktoré sa majú vytvoriť.

1. Vo webovom rozhraní Essbase na stránke Aplikácie kliknite na položku **Importovať**.
2. V dialógovom okne **Importovať** vyberte položku **Prehľadávač súborov**, pomocou ktorého vyhladáte vzorový zošit aplikácie, ktorý ste predtým stiahli.

Súbory programu Excel, ktoré majú v názve súboru medzery, sa nedajú importovať.
3. Názvy aplikácie a kocky sa vyplnia podľa názvov zadaných v zošite aplikácie v pracovnom hárku Essbase.Cube.
 - (Voliteľné) Na tejto obrazovke môžete zmeniť názvy aplikácie a kocky.
 - (Povinné) Ak sa názov existujúcej aplikácie v službe Essbase zhoduje s názvom aplikácie, ktorú importujete, je potrebné zaistiť, aby názov kocky bol jednoznačný. Ak napríklad názov aplikácie a kocky v zošite programu Excel je Sample Basic a v službe Essbase sa už nachádza kocka Sample Basic, zobrazí sa výzva na premenovanie kocky.
4. (Voliteľné) Vyberte voľbu vytvorenia a to, či sa majú načítať dáta a spustiť skripty výpočtov.

5. (Voliteľné) Vyberte položku **Zobraziť dimenzie**, ktorá vám umožňuje zobraziť mapovanie stĺpcov zošita k dimenziám, ktoré sa majú vytvoriť.
6. Kliknite na tlačidlo **OK**.
Aplikácia je uvedená na stránke Aplikácie.
7. Pozrite si štruktúru:
 - V rozhraní Redwood otvorte aplikáciu, otvorte databázu (kocku) a kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
 - V klasickom webovom rozhraní rozbaľte aplikáciu, kliknite na ponuku Akcie napravo od názvu kocky a spustíte editor štruktúry.

Pri importe zošita aplikácie, ktorý bol vytvorený pomocou utility exportu kocky vydania 11g využívajúcej príkazový riadok, môžu byť niektoré názvy členov zamietnuté. Pozrite si časť Review Member Names Before you Import an Application Workbook Created by the 11g Cube Export Utility (Kontrola názvov členov pred importom zošita aplikácie vytvoreného utilitou exportu kocky vo vydaní 11g).

Ak importujete zošit aplikácie a potom exportujete vytvorenú kocku do nového zošita aplikácie, rozloženie hárkov dimenzií v novom zošite aplikácie sa môže líšiť od pôvodného zošita, ale nový zošit bude fungovať rovnako ako pôvodný.

Exportovanie kocky do zošita aplikácie

Exportujte kocku Essbase do zošita aplikácie Excel. Zvoľte metódu vytvorenia a voliteľne aj export dát a skriptov výpočtov. Exportovaný zošit aplikácie možno importovať a vytvoriť novú kocku.

1. Prejdite do dialógového okna **Exportovať do programu Excel**.
V rozhraní Redwood:
 - a. Na domovskej stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom databázu (kocku).
 - b. Na stránke **Všeobecné** vyberte v ponuke **Akcie** položku **Exportovať do programu Excel**.
 V klasickom webovom rozhraní:
 - a. Vo webovom rozhraní Essbase rozbaľte aplikáciu, ktorá obsahuje kocku, ktorú chcete exportovať.
 - b. V ponuke Akcie napravo od názvu kocky vyberte položku **Exportovať do programu Excel**.
2. V dialógovom okne Exportovať do programu Excel:
 - Vyberte položku **Exportovať dáta**, ak chcete exportovať dáta z kocky. Spôsob exportu dát závisí od toho, či je kocka ukladačím priestorom blokov alebo ukladačím priestorom agregácie.
 - V prípade kociek s ukladačím priestorom blokov platí, že ak je veľkosť dát 400 MB alebo menej, exportujú sa do zošita aplikácie do pracovného hárka Dáta. Ak veľkosť dát prekročí 400 MB, dáta sa exportujú do plochého súboru s názvom *Názovkocky.txt*, ktorý sa začlení do súboru s názvom *Názovkocky.zip* na stránke **Súbory**.
 - V prípade kociek s ukladačím priestorom agregácie sa bez ohľadu na veľkosť dáta vždy exportujú do plochého súboru *Názovkocky.txt*, ktorý sa začlení do súboru *Názovkocky.zip* na stránke **Súbory**.

- Vyberte metódu vytvorenia, položku **Generácia** alebo **Nadradené-podradené**.
 - Vyberte položku **Exportovať skripty**, ak chcete exportovať každý zo skriptov výpočtov ako samostatný pracovný hárok v zošite aplikácie.
3. Po zobrazení výzvy uložte exportovaný zošit aplikácie na lokálny alebo sieťový disk alebo na stránke **Súbory** stiahnite .zip súbory exportovaného zošita aplikácie a dát.

Názvy súborov neobsahujú medzery, pretože súbory importované do Essbase nemôžu mať v názve súboru medzery.

Ak pri exporte vyberiete voľby na zahrnutie dát, skriptov výpočtov alebo obidve možnosti, keď tieto v kocke neexistujú, úloha sa dokončí bez chýb, ale dáta ani skripty sa nevyexportujú.

Exportovaný zošit aplikácie možno importovať do Essbase. Pozrite si:

- [Vytvorenie kocky zo zošita aplikácie](#)
- [Vytvorenie kocky z lokálneho zošita aplikácie v návrhárovi kociek](#)

Pripojenie ku kocke v aplikácii Smart View

V aplikácii Smart View môžete súkromné pripojenie vytvoriť pomocou metódy rýchleho pripojenia. Potrebujete na to adresu URL. Adresa URL súkromného pripojenia je adresa URL prihlásenia do služby Essbase s pripojeným reťazcom `/essbase/smartview/`.

1. Na páse s nástrojmi aplikácie Smart View kliknite na položku **Panel**.
2. Na paneli aplikácie Smart View kliknite na položku **Domov**  a potom vyberte položku **Súkromné pripojenia**.
3. Do textového poľa zadajte adresu URL prihlásenia, na konci ktorej je reťazec `/essbase/smartview`. Príklad: `https://192.0.2.1:443/essbase/smartview`.
4. Kliknite na šípku pripojenia .
5. V dialógovom okne Prihlásenie zadajte meno používateľa a heslo pre Essbase a kliknite na položku **Prihlásiť sa**.

6

Navrhovanie a správa kociek z tabuľkových dát

Kocku môžete vytvoriť z tabuľkových dát extrakciou tabuliek faktov zo vzťahovej databázy do súboru programu Excel a následným nasadením kocky. Môžete tiež exportovať kocku do tabuľkových dát.

Témy:

- [Transformácia tabuľkových dát do kociek](#)
- [Vytvorenie a aktualizácia kocky z tabuľkových dát](#)
- [Export kocky do tabuľkových dát](#)

Transformácia tabuľkových dát do kociek

Kocku môžete vytvoriť z tabuľkových dát extrakciou tabuliek faktov zo vzťahovej databázy do súboru programu Excel a následným nasadením kocky.

Na účely nasadenia multidimenzionálnej kocky sa zisťujú vzory vo vzťahoch medzi hlavičkami stĺpcov a dátami. Proces transformácie tabuľkových dát do štruktúry, ktorú možno použiť v multidimenzionálnej kocke, zahŕňa tieto koncepcie:

- Korelácie medzi stĺpcami
- Korelácie medzi typmi stĺpcov (napríklad dátum, číslo a text)
- Analýza textu hlavičky z hľadiska bežných prefixov a pojmov súvisiacich s business intelligence (napríklad náklady, cena, účet)
- Štruktúra zostavy (napríklad zlúčené bunky alebo prázdne bunky)
- (voliteľné) Hlavičky s vynúteným označením, ktoré sa používajú na explicitné definovanie tvaru kocky a môžu zahŕňať vzorce na vytvorenie dimenzií mier.
- Hierarchie Miery (ktoré sa môžu generovať aj v sekcii Transformovať dáta v návrhárovi kociek).

K dispozícii sú vzorové súbory programu Excel s tabuľkovými dátami na ukážku koncepcií vnútorných hlavičiek a hlavičiek s vynúteným označením.

Keď pracujete s tabuľkovými dátami, mali by ste ich analyzovať predtým, ako z nich vytvoríte kocku. Potom by ste po vytvorení kocky mali určiť, či je štruktúra kocky taká, akú chcete.

Kocku môžete vytvoriť z tabuľkových dát v inštancii Essbase alebo v návrhárovi kociek. Pozrite si časť [Vytvorenie a aktualizácia kocky z tabuľkových dát](#).

Používanie vnútorných hlavičiek na transformáciu tabuľkových dát na kocky

Vnútorne hlavičky používajú formát tabuľka.stĺpec, ktorého ukážku nájdete v súbore `Sample_Table.xlsx`. V tomto vzorovom súbore majú hlavičky stĺpcov názvy ako Units, Discounts, Time.Month, Regions.Region a Product.Brand.

Proces transformácie vytvorí túto hierarchiu:

```
Units
Discounts
Fixed Costs
Variable Costs
Revenue
Time
    Month
    Quarter
Years
Regions
    Region
    Area
    Country
Channel
Product
    Brand
...
```

Používanie hlavičiek s vynúteným označením na transformáciu tabuľkových dát na kocky

Pomocou hlavičiek s vynúteným označením (pomôckami) môžete zadať, ako sa má zaobchádzať s tabuľkovými dátami počas procesu transformácie.

Môžete si napríklad vynútiť, aby sa so stĺpcom zaobchádzalo ako s mierami alebo dimenziou s atribútmi. Väčšina hlavičiek s vynúteným označením si vyžaduje kľúčové slovo v hranatých zátvorkách []. Ukážky hlavičiek s vynúteným označením nájdete v šablónach

Unstr_Hints.xlsx a Sample_Table.xlsx (k dispozícii v galérii).

Podporované formáty hlavičky s vynúteným označením:

Tabuľka 6-1 Formáty hlavičky s vynúteným označením

Označenie	Formát hlavičky	Príklad
Dimension generation	ParentGeneration.CurrentGeneration	Category.Product
Alias	ReferenceGeneration.Generation[alias]	Year.ShortYearForm[alias]
Attribute	ReferenceGeneration.AttributeDimName[attr]	Product.Discounted[attr]
Measures	MeasureName[measure]	Price[measure]
Measure generation	Parent.child[measure]	Measures.profit[measure]
	Najvyššia nadradená položka, ak je jednoznačná, je názov dimenzie účtu. Ak nie je jednoznačná, tento člen sa automaticky generuje v dimenzii účtu.	profit.cost[measure] cost.price[measure]

Tabuľka 6-1 (Pokrač.) Formáty hlavičky s vynúteným označením

Označenie	Formát hlavičky	Príklad
Measures formula	MeasureName[= <i>formula_synta</i> x;]	profit[="price"- <i>cost</i> ;] profit[="D1"- <i>E1</i> ;] price[=IF ("S1" == #MISSING) "R1"; ELSE "S1"; ENDIF;]
Measures consolidation	MeasureName[+]: pripočítať k nadradenej hodnote MeasureName[-]: odčítať od nadradenej hodnoty MeasureName[~]: bez konsolidácie (ekvivalent pre [measure]) Predvolené je bez konsolidácie.	price.shipment[+] Konsolidácia môže byť definovaná iba pre dimenziu miery
Formula consolidation	FormulaName[+=<formula>]: pripočítať k nadradenej hodnote FormulaName[-=<formula>]: odčítať od nadradenej hodnoty	profit[+=price- <i>cost</i>] cost.external[+=ExternalWork+ ExternalParts]
UDA	ReferenceGeneration[uda]	Product[uda]
Skip	ColumnName[skip]	column[skip]
Stĺpec sa neprečíta.		
Recur	ColumnName[recur]	Product[recur]
Pre prázdne bunky sa použije hodnota bunky posledného stĺpca		Product[uda,recur]
Opakovanie možno kombinovať s inými vynútenými označeniami. Obsahuje zoznam vynútených označení oddelených čiarkou v hranatej zátvorke - ColumnName[designationA,rec ur].		

Môžete zadať, aby stĺpce boli dimenziami mier, a môžete použiť vzorce na vytváranie dimenzií mier s vypočítanými dátami počas procesu transformácie. Hlavičky s vynúteným označením pre miery a vzorce mier sa zadávajú s názvom dimenzie miery, za ktorým nasleduje kľúčové slovo alebo vzorec v hranatých zátvorkách pripojené k názvu dimenzie miery.

Miery a vzorce môžete konsolidovať aj tak, že ich pripočítate k nadradeným hodnotám alebo od nich odčítate.

Ak chcete zadať, aby bol stĺpec rozmerom mier, do hlavičky stĺpca zadajte názov dimenzie mier a potom pripojte kľúčové slovo [measure]. Môžete napríklad zadať stĺpce Units a Fixed Costs ako dimenzie mier s použitím tejto syntaxe: Units[measure] a Fixed Costs[measure].

Proces transformácie vytvorí túto hierarchiu s mierami Units, Discounts, Fixed Costs, Variable Costs a Revenue:

```
Time
  Year
    Quarter
```

```

Month
Regions
  Region
    Area
      Country
...
Product
  Brand
...
Units
Discounts
Fixed Costs
Variable Costs
Revenue

```

Môžete vytvoriť hierarchiu generácií mier (hierarchia parent.child[measure]) podobným spôsobom, akým vytvárate bežné generácie dimenzií.

Ak chcete napríklad vytvoriť hierarchiu mier, zadáte Measures.profit[measure], profit.cost[measure] a cost.price[measure], čím sa vytvorí nasledujúca hierarchia:

```

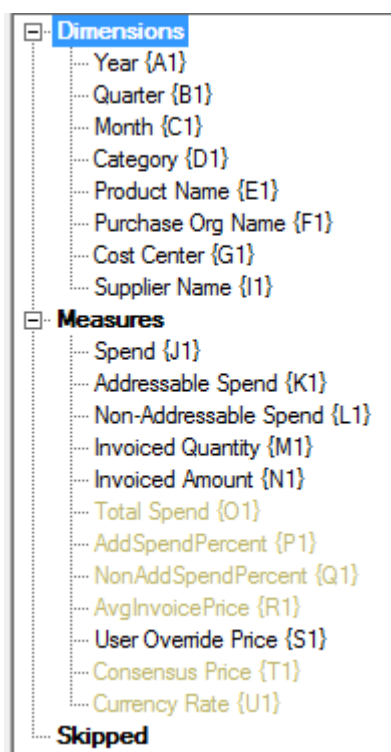
Measures
  profit
    cost
      price

```

Ak chcete vytvoriť dimenzie mier zo vzorcov, do hlavičky stĺpca zadajte názov dimenzie mier a potom pripojte syntax vzorca do hranatých zátvoriek []. V hranatých zátvorkách začnite vzorec znamienkom rovnosti (=) a ukončíte bodkočiarkou (;). Argumenty vo vzorci zodpovedajú názvom stĺpcov alebo súradniciam buniek, ktoré musia byť v úvodzovkách. Vo vzorci môžete použiť výpočtové funkcie a príkazy Essbase.

Predpokladajme, že máte súbor programu Excel s názvom Spend_Formulas.xlsx s tabuľkovými dátami v pracovnom hárku SpendHistory, ktorý má mnoho stĺpcov. Sú tam napríklad dimenzie s názvami Year (stĺpec A) a Quarter (stĺpec B) a dimenzie mier s názvami Spend (stĺpec J) a Addressable Spend (stĺpec K). Tieto stĺpce obsahujú dáta. Potom sú tu hlavičky stĺpcov, ktoré na vytvorenie dimenzií mier používajú vzorce. Tieto stĺpce neobsahujú dáta. Napríklad na vytvorenie dimenzie Total Spend sa v hlavičke stĺpca O použije tento vzorec Essbase: Measure.Total Spend[="Addressable Spend" + "Non-Addressable Spend";]. Na vytvorenie dimenzie AddSpendPercent sa v hlavičke stĺpca P použije tento vzorec Essbase: Measure.AddSpendPercent[="Addressable Spend"/"Total Spend";].

Proces transformácie vytvorí túto hierarchiu:



Proces transformácie dokáže identifikovať aj dimenzie mier, keď sa duplikuje názov dimenzie. Predpokladajme, že máte hlavičku stĺpca, ktorá používa vzorec `Meas.profit[="a1"-"b1";]` na vytvorenie dimenzie Meas. Ak v inej hlavičke stĺpca použijete názov dimenzie Meas ako najvyššiu nadradenú položku, napríklad `Meas.Sales`, dimenzia Sales sa takisto bude považovať za dimenziu mier.

Vytvorenie a aktualizácia kocky z tabuľkových dát

V tomto postupe budete používať súbor programu Excel so vzorovými tabuľkovými dátami s názvom `Sample_Table.xlsx`, ktorý používa vnútorné hlavičky stĺpcov. Pozrite si časť [Transformácia tabuľkových dát do kociek](#).

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Súbory**.
2. Na stránke Súbory otvorte položku **Galéria**, potom položku **Technické** a potom položku **Formát tabuľky**.
3. V ponuke Akcie vedľa súboru `Sample_Table.xlsx` kliknite na položku **Stiahnuť**.
4. Uložte súbor na lokálny disk.
5. Ako **vytvoriť** kocku: Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Importovať**.
 - a. V dialógovom okne **Importovať** kliknite na položku **Prehľadávač súborov** a vyhľadajte súbor `Sample_Table.xlsx`.
 - b. Otvorte súbor `Sample_Table.xlsx`.

Názvy aplikácie a kocky sú už vyplnené. Názov aplikácie je odvodený od názvu zdrojového súboru bez prípony (v tomto prípade `Sample_Table`) a názov kocky je odvodený od názvu pracovného hárka (v tomto prípade `Predaj`).

- (Voliteľné) V tomto dialógovom okne môžete zmeniť názov aplikácie a kocky.

- (Povinné) Ak sa názov existujúcej aplikácie zhoduje s názvom aplikácie, ktorú importujete, zabezpečte, aby bol názov kocky jednoznačný. Ak už napríklad existuje aplikácia s názvom Sample_Table s kockou s názvom Predaj, zobrazí sa výzva na premenovanie kocky.
 - c. (Voliteľné) Upravte typ kocky a typ dimenzií, ktoré sa majú vytvoriť.
V rozhraní Redwood môžete:
 - Zmeniť typ kocky. Predvolene majú kocky nastavený typ **Ukladací priestor blokov** s voľbou **Hybridný režim**. Môžete ponechať typ ukladacieho priestoru blokov, ale vtedy je potrebné odobrať voľbu hybridného ukladacieho priestoru blokov, alebo môžete vybrať typ **Ukladací priestor agregácie**.
 - Vybrať položku **Aktivovať vytváranie prostredí sandbox**, ak je to potrebné.
 - Kliknúť na položku **Zobraziť transformácie** a v podokne **Transformácie** v dialógovom okne Importovať zadať názvy dimenzií, ktoré chcete premenovať.V klasickom webovom rozhraní kliknite na položku **Rozšírené voľby** a budete môcť:
 - Zmeniť typ kocky. Predvolene sú kocky nastavené na **BSO** (ukladací priestor blokov) s voľbou **Hybridný BSO**. Môžete ponechať typ ukladacieho priestoru blokov, ale vtedy je potrebné odstrániť voľbu hybridného ukladacieho priestoru blokov, alebo môžete vybrať položku **ASO** (ukladací priestor agregácie).
 - Vybrať položku **Aktivovať vytváranie prostredí sandbox**, ak je to potrebné.
 - Kliknúť na položku **Zobraziť transformácie** a v podokne **Transformácie** v dialógovom okne Importovať zadať názvy dimenzií, ktoré chcete premenovať.
 - Zmeniť typy dimenzií.
 - d. Kliknite na tlačidlo **OK**.
Aplikácia a kocka sú uvedené na stránke Aplikácie.
 - e. (Voliteľné) Zobrazte štruktúru kocky:
V rozhraní Redwood otvorte aplikáciu, otvorte kocku a kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
V klasickom webovom rozhraní rozbaľte aplikáciu. V ponuke Akcie napravo od názvu kocky spustíte editor štruktúry.
6. Ak chcete **aktualizovať** kocku s novými členmi alebo ďalšími dátami (ako zavedenie prírastkových dát), zo súboru programu Excel na stránke Aplikácie kliknite na položku **Importovať**.
- Tabuľkové dáta musia mať vynútené hlavičky určenia a vlastnosti programu Excel musia mať vybrané dve vlastné vlastnosti: názov databázy a názov aplikácie. V opačnom prípade sa ako názov aplikácie použije názov súboru Excel a ako názov kocky sa použije názov hárka.
- a. Zavedenie prírastkových dát vykonáte tak, že vyberiete súbor s prírastkovými dátami a zavediete ho do kocky v aplikácii, ktorá je zadaná v dialógovom okne Importovať. V dialógovom okne Importovať kliknite na položku **Prehľadávač súborov**, vyberte súbor, ktorý chcete pridať, a kliknite na tlačidlo **Otvoriť**. Hlásenie vás upozorní, že v aplikácii už existuje kocka.
 - b. V klasickom webovom rozhraní kliknite na položku **Rozšírené voľby**.
 - c. Pre položku **Voľby vytvorenia** vyberte ľubovoľnú voľbu aktualizácie kocky alebo ponechajte predvolenú voľbu Aktualizovať kocku - Uchovať všetky dáta. Kliknite na tlačidlo **OK**.
Kocka a príslušné tabuľkové dáta sa aktualizujú.

Nie je možné pridať zdieľané členy z tabuľkových dát.

Export kocky do tabuľkových dát

Na uľahčenie presúvania a zdieľania dát medzi Essbase a relačnými zdrojmi môže byť užitočné vygenerovať sploštený výstup z kocky Essbase. Ten získate vykonaním exportu tabuľky z Essbase.

Ak máte povolenie aplikácie minimálne na aktualizáciu databázy, môžete exportovať kocku z webového rozhrania Essbase do programu Excel v tabuľkovom formáte. Tieto exportované tabuľkové dáta sa organizujú do stĺpcov s hlavičkami, ktoré služba Essbase môže použiť na nasadenie novej multidimenzionálnej kocky.

Exportované tabuľkové dáta sa líšia od dát exportovaných do zošita aplikácie. Exportované tabuľkové dáta obsahujú dáta a metadáta, kým zošity aplikácie sú vysoko štruktúrované a obsahujú viac informácií o kocke, napríklad nastavenia kocky a hierarchie dimenzií.

Nižšie je príklad výstupu CSV ako výsledok exportu šablóny Sample.Basic do tabuľkového formátu:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Product.Cat	Category.Pr	Market.Re	Region.State	Year.Histo	History.Qua	Scenario.C	Margin.Sal	Margin.CO	Profit.Mar	Total
2	100	100-10	East	New York	Qtr1	Jan	Actual	678	271	407	
3	100	100-10	East	New York	Qtr1	Feb	Actual	645	258	387	
4	100	100-10	East	New York	Qtr1	Mar	Actual	675	270	405	

Hlavičky stĺpcov obsahujú vnútorné vzťahy v logickom poradí, čím umožňujú službe Essbase zistiť vzory vzťahov potrebné na vytvorenie hierarchie.

Kocka, ktorú exportujete, musí spĺňať nasledujúce podmienky:

- Nesmie to byť kocka s aktivovaným scenárom.
- Musí mať dimenziu mier a táto dimenzia mier musí byť hustá.
- Nesmie mať asymetrické (nepravidelné) hierarchie. Pozrite si časť Konfigurácie hierarchie.

Ak exportujete kocku obsahujúcu zdieľané členy, tieto členy sa nepridajú do exportovaného súboru.

Ako exportovať kocku v tabuľkovom formáte v rozhraní Redwood:

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku).
2. V ponuke **Akcie** vyberte položku **Exportovať do formátu tabuľky**.
3. Vyberte, či sa majú exportovať dynamické bloky, a kliknite na tlačidlo **OK**.

Ako exportovať kocku v tabuľkovom formáte v klasickom webovom rozhraní:

1. Vo webovom rozhraní Essbase rozbaľte aplikáciu, ktorá obsahuje kocku, ktorú chcete exportovať.
2. V ponuke Akcie napravo od názvu kocky vyberte položku **Exportovať do formátu tabuľky**.
3. Vyberte, či sa majú exportovať dynamické bloky, a kliknite na tlačidlo **OK**.

Hlavičky stĺpcov v exportovanom hárku sú typom hlavičiek s vynúteným označením (pomôckami).

Súbor tabuľkových dát môžete naimportovať a vytvoriť novú kocku. Pozrite si časti [Transformácia tabuľkových dát do kociek](#) a [Používanie hlavičiek s vynúteným označením na transformáciu tabuľkových dát na kocky](#).

Správa artefaktov a nastavení aplikácie a kocky

Vo webovom rozhraní Essbase môžete spravovať mnoho artefaktov a nastavení aplikácie a kocky.

Témy:

- [Nastavenie rozšírených vlastností kocky](#)
- [Odomknutie objektov](#)
- [Odstránenie uzamknutia dát](#)
- [Nastavenie veľkostí buffera na optimalizáciu zostáv](#)
- [Základné informácie o sémantike transakcií v Essbase](#)
- [Spravovanie aplikácie pomocou prostredia EAS Lite vo webovom rozhraní Essbase](#)

Nastavenie rozšírených vlastností kocky

Ak je aktuálna kocka kockou ukladacieho priestoru blokov, môžete si vybrať, či sa majú agregovať chýbajúce hodnoty, vytvárať bloky v rovniciach alebo sa má aktivovať dvojstupňový výpočet v rozšírených vlastnostiach kocky.

- **Chýbajúce hodnoty agregácie:** ak nikdy nenahrávate dáta na nadradených úrovniach, výberom tejto voľby môžete zlepšiť výkon výpočtu. Ak vyberiete túto voľbu a nahráte dáta na nadradenej úrovni, hodnoty na nadradenej úrovni sa nahradia výsledkami konsolidácie kocky, aj keď majú výsledky hodnoty #MISSING.
- **Vytvoriť bloky v rovniciach:** ak vyberiete túto voľbu, pri priradení nekonštantnej hodnoty kombinácii členov, pre ktorú neexistuje žiadny dátový blok, sa vytvorí dátový blok. Výberom tejto voľby môže vzniknúť veľmi veľká kocka.
- **Dvojstupňový výpočet:** ak vyberiete túto voľbu, po predvolenom výpočte sa prepočítajú členy, ktoré sú označené ako dvojstupňové.

1. Prejdite na kartu Nastavenia.

V rozhraní Redwood:

- a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
- b. Na ľavom paneli kliknite na položku **Prispôbenie**.

V klasickom webovom rozhraní:

- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
- b. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky vyberte položku **Skontrolovať**.

2. Kliknite na kartu Nastavenia.

3. Kliknite na položku **Výpočet**.

4. Vyberte požadované voľby.

5. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Odomknutie objektov

Služba Essbase používa pre objekty kocky (ako sú skripty výpočtov, súbory pravidiel alebo štruktúry) možnosť odregistrovania. Keď sa objekty používajú, automaticky sa uzamknú. Keď sa už objekty nepoužívajú, zámky sa odstraňujú.

Objekty Essbase môžete zobrazovať a odomykať v závislosti od vašej roly zabezpečenia. Administrátori služby môžu odomknúť ktorýkoľvek objekt. Ostatní používatelia môžu odomknúť len tie objekty, ktoré sami zamkli.

1. Prejdite na položku **Zámky**.

V rozhraní Redwood:

- a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
- b. Na ľavom paneli kliknite na položku **Všeobecné**.

V klasickom webovom rozhraní:

- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
- b. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky vyberte položku **Skontrolovať**.

2. Kliknite na položku **Zámky**.

3. V ponuke Zobrazenie vyberte položku **Objekty**.

4. Vyberte objekt, ktorý chcete odomknúť, a kliknite na položku **Odomknúť**.

V klasickom webovom rozhraní môžete štruktúry odomykať aj priamo z ponuky **Akcie**, ktorá je vpravo od názvu kocky. Kliknite na ikonu ponuky **Akcie** a vyberte položku **Odomknúť štruktúru**.

Odstránenie uzamknutia dát

Zámky dát sa používajú len v kockách s ukladacím priestorom blokov.

Občas môže byť potrebné uvoľniť zámok, ktorý ste vytvorili v kocke, zvyčajne pomocou akcie Odoslať dáta v aplikácii Smart View. Ak napríklad vypočítavate kocku, ktorá má na dátach aktívne zámky, a výpočet narazí na zámok, výpočet musí počkať. Ak zámok uvoľníte, výpočet môže pokračovať.

Dáta, ktoré ste zamkli, môžete vždy odomknúť. Na odstránenie zámkov dát iných používateľov je potrebné mať rolu Správca aplikácie alebo Správca databázy.

Pomocou nasledujúcich krokov odoberiete zámky dát z kociek Essbase vo webovom rozhraní Essbase.

1. Prejdite na položku **Zámky**.

V rozhraní Redwood:

- a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
- b. Na ľavom paneli kliknite na položku **Všeobecné**.

V klasickom webovom rozhraní:

- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
- b. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky vyberte položku **Skontrolovať**.

2. Kliknite na kartu **Zámky**.

3. Z ponuky zobrazenia vyberte položku **Bloky**.
4. Vyberte zámok a kliknite na položku **Odomknúť**.

Nastavenie veľkostí buffera na optimalizáciu zostáv

Zmenou veľkosti buffera vyvolania a buffera triedenia vyvolania v službe Essbase môžete optimalizovať zostavy programu Report Writer a dopyty programu Query Designer v aplikácii Smart View.

Čas potrebný na generovanie zostavy sa líši v závislosti od faktorov, ako je veľkosť kocky, z ktorej vytvárate zostavu, počet dopytov zahrnutých v skripte, veľkosť buffera vyvolania alebo veľkosť buffera triedenia vyvolania.

Konfigurovateľné premenné určujú veľkosť bufferov použitých na ukladanie a triedenie dát extrahovaných pri vyvolaní. Buffer vyvolania a buffer triedenia vyvolania by mali byť dostatočne veľké, aby zabránili nepotrebným činnostiam čítania a zápisu. Môžete ich nastaviť vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní MaxL.

Buffer vyvolania zadrží extrahované bunky s dátami riadka, kým ich nevyhodnotia príkazy RESTRICT alebo TOP/BOTTOM v programe Report Writer. Predvolená veľkosť je 20 kB. Minimálna veľkosť je 2 kB. Zväčšením veľkosti sa môže zrýchliť vyvolanie.

Keď je buffer vyvolania plný, riadky sa spracujú a buffer vyvolania sa znova použije. Ak je tento buffer príliš malý, časté opakované použitie oblasti môže predĺžiť časy vyvolania. Ak je tento buffer príliš veľký, môže sa využívať príliš veľa pamäte, keď viacerí používatelia naraz vykonávajú dopyty, čo tiež predlžuje čas vyvolania.

Buffer triedenia vyvolania zadrží dáta, až kým sa neroztriedia. Programy Report Writer a Query Designer (v aplikácii Smart View) používajú buffer triedenia vyvolania. Predvolená veľkosť je 20 kB. Minimálna veľkosť je 2 kB. Zväčšením veľkosti sa môže zrýchliť vyvolanie.

Ako nastaviť veľkosť buffera vyvolania a veľkosť buffera triedenia vyvolania:

1. Prejdite na položku **Buffery**.
V rozhraní Redwood:
 - a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
 - b. Kliknite na položku **Prispôsobenie**, kliknite na položku **Nastavenia** a kliknite na položku **Buffery**.V klasickom webovom rozhraní:
Na stránke Aplikácie prejdite v inšpektorovi kocky na kartu **Nastavenia** a vyberte položku **Buffery**.
2. Zadať požadované hodnoty a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Základné informácie o sémantike transakcií v Essbase

Keď je kocka v režime čítania/zápisu, Essbase považuje každú požiadavku na aktualizáciu na server (napríklad zavedenie dát, výpočet alebo príkaz v skripte výpočtu) za transakciu.

Každá transakcia má aktuálny stav: aktívna, potvrdená alebo prerušená. Keď sú dáta potvrdené, prevezmú sa z pamäte servera a zapíšu do kocky na disk.

Voľba Potvrdiť bloky/Potvrdiť riadky na karte Transakcie v nastaveniach inšpektora kocky označujú frekvenciu, s akou Essbase potvrdzuje dátové bloky alebo riadky.

Essbase umožňuje transakciám držať zámky na čítanie/zápis blok po bloku. Essbase uvoľní blok po jeho aktualizácii, ale nepotvrdí bloky, kým sa transakcia nedokončí alebo kým sa nedosiahne stanovený limit (bod synchronizácie).

Vy určíte, kedy Essbase vykoná explicitnú operáciu potvrdenia, zadáním nasledujúcich parametrov bodu synchronizácie:

- **Potvrdiť bloky** (počet blokov modifikovaných predtým, ako dôjde k bodu synchronizácie). Essbase vykoná potvrdenie po dosiahnutí zadaného počtu blokov. Táto frekvencia sa môže počas výpočtu dynamicky upravovať. Ak nastavíte voľbu Potvrdiť bloky na 0, bod synchronizácie nastane na konci transakcie.
- **Potvrdiť riadky** (počet riadkov na zavedenie predtým, ako dôjde k bodu synchronizácie). Predvolená hodnota je 0, čo znamená, že bod synchronizácie nastane na konci zavedenia dát.

Ak má voľba Potvrdiť bloky alebo Potvrdiť riadky nenulovú hodnotu, bod synchronizácie nastane pri dosiahnutí prvej prahovej hodnoty. Ak je napríklad hodnota Potvrdiť bloky 10, ale hodnota Potvrdiť riadky je 0 a vy zavediete dáta, bod synchronizácie nastane po aktualizácii 10 blokov. Ak je hodnota Potvrdiť bloky 5 a hodnota Potvrdiť riadky je 5 a vy zavediete dáta, bod synchronizácie nastane po zavedení 5 riadkov alebo po aktualizácii 5 blokov, podľa toho, čo nastane skôr.

Ak je server Essbase spustený v systéme Oracle Exalytics In-Memory Machine, nastavenia nepotvrdeného prístupu sa nepoužívajú. Potvrdenie sa uskutoční na konci príkazu alebo požiadavky. Všetky zmeny, ktoré vykonáte v nastaveniach Potvrdiť bloky alebo Potvrdiť riadky, budú ignorované.

Ak je server Essbase spustený v nezávislom nasadení systému Windows, hodnota Potvrdiť bloky je predvolene nastavená na 3 000.

Ak sa počas operácie prekročí používateľom definovaná prahová hodnota, Essbase vytvorí bod synchronizácie na potvrdenie dát spracovaných do tohto bodu. Essbase vytvorí toľko bodov synchronizácie, koľko je potrebných na dokončenie operácie.

Essbase analyzuje hodnotu volieb Potvrdiť bloky a Potvrdiť riadky počas analýzy realizovateľnosti použitia paralelných výpočtov. Ak Essbase zistí, že hodnoty sú príliš nízke, automaticky ich zvýši.

Essbase zachováva nadbytočné dáta na vynútenie transakčnej sémantiky. Povoľte miesto na disku pre dvojnásobnú veľkosť databázy, aby sa uložili nadbytočné dáta, najmä ak sú voľby Potvrdiť bloky aj Potvrdiť riadky nastavené na hodnotu 0.

Ako nastaviť potvrdenie blokov a potvrdenie riadkov

1. Prejdite na kartu **Transakcie** vo webovom rozhraní Essbase.
V rozhraní Redwood:
 - a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
 - b. Kliknite na položku **Prispôsobenie**, kliknite na položku **Nastavenia** a kliknite na položku **Transakcie**.

V klasickom webovom rozhraní:

- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
 - b. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky kliknite na položku **Nastavenia** a potom kliknite na položku **Transakcie**.
2. Uskutočnite výbery a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Spravovanie aplikácie pomocou prostredia EAS Lite vo webovom rozhraní Essbase

Vo webovom rozhraní Essbase môžete vybrať, či sa má aplikácia spravovať pomocou prostredia Essbase Administration Services (EAS) Lite.

Hoci webové rozhranie Essbase je moderným administrátorským rozhraním, ktoré podporuje všetky funkcie aktuálnej platformy, odľahčená verzia prostredia Essbase Administration Services je voľbou s obmedzenou podporou na nepretržitú správu aplikácií v prípade, že vaša organizácia nie je pripravená prijať nové rozhranie. Táto voľba je dostupná iba pre nezávislé inštalácie Essbase 21c služby Essbase.

V časti Používanie prostredia Essbase Administration Services Lite získate ďalšie informácie o prostredí EAS Lite a dozviete sa, ako nastaviť aplikácie ako spravované v prostredí EAS vo webovom rozhraní Essbase.

Práca s pripojeniami a dátovými zdrojmi

Mnohé operácie vyžadujú pripojenie k externým zdrojovým dátam pre kocku. Pripojenia a dátové zdroje, ktoré vytvárate a ukladáte ako opakovane použiteľné objekty v službe Oracle Essbase, predstavujú spôsob, ako to robiť efektívne.

Napríklad môžete nastaviť partíciu medzi kockou a tabuľkami RDBMS, zdieľať dáta medzi kockou a databázou Oracle, vyvinúť bezpečnostné filtre pomocou premenných na vyvolanie názvov členov alebo používateľov z prostredia mimo dátového zdroja a zaviesť dáta z koncových bodov REST API.

Množstvo operácií s kockou vyžaduje na prístup k vzdialeným dátovým zdrojom alebo hostiteľom informácie o pripojení, napríklad prihlasovacie dáta. Tieto pripojenia a dátové zdroje môžete jedenkrát definovať a znova ich použiť pri rôznych operáciách, takže nebude potrebné zadávať detaily pri každej úlohe.

Uložené pripojenia a dátové zdroje môžete implementovať globálne alebo v jednotlivých aplikáciách. Uľahčujú nasledujúce operácie:

- Zavedenie dimenzií a dát
- Importovanie kociek
- Definovanie filtrov zabezpečenia premenných
- Pripojenie kociek pomocou partícií a prístup k dátam v reálnom čase
- Zobrazenie súvisiacich dát zo vzdialených zdrojov dát

Ak máte sieťové pripojenie medzi externým zdrojom dát a službou Essbase, v službe Essbase môžete definovať pripojenia a dátové zdroje na ľahšie „ťahanie“ dát z externého zdroja. Ak nemáte sieťové pripojenie medzi službou Essbase a externým zdrojom dát, zavádzané dáta alebo vytvárané dimenzie by ste mali streamovať pomocou nástroja CLI. Najskôr je potrebné vytvoriť lokálne pripojenie a potom vydať príkaz dataload alebo dimbuild s voľbou streamovania.

V **pripojení** sú uložené informácie o externom serveri a prihlasovacích dokladoch, ktoré sú potrebné na získanie prístupu k tomuto serveru. Definovaním jedného pripojenia, ktoré môžu používať viaceré procesy a artefakty, môžete zjednodušiť mnohé aspekty vašej analytiky. Keď napríklad nastane čas zmeniť systémové heslo, stačí aktualizovať jedno pripojenie.

Name	Type	Description	Actions
Essbase 2	Essbase	Connection to second Essbase instance	...
Oracle Database	Oracle Database	Connection to Oracle PDB	...
UserDetails	File	CSV file of user details	...

Dátový zdroj predstavuje ďalší objekt, ktorý možno raz definovať a opakovane používať. Pomáha spravovať tok dát na vstupe a výstupe z kociek. Môžete definovať dátový zdroj, ktorý bude predstavovať externý zdroj dát, či už pôjde o relačný systém, tabuľku, súbor alebo inú kocku.

Name	Connection	Description	Actions
Essbase2_Datasource	Essbase 2	Second Essbase, sample basic	...
OracleDB_Datasource	Oracle Database	SAMPLE_BASIC_TABLE on Oracle Database	...
UserDetails_Datasource	UserDetails	User details repository	...

Je možné definovať jedno pripojenie a používať ho na získanie prístupu k viacerým dátovým zdrojom. Ako príklad použijeme externý server databázy Oracle, ktorý má samostatné tabuľky pre produkty, predajcov a oblasti predaja. Na prístup do databázy Oracle stačí len jedno pripojenie, ale môžete vytvoriť jednoznačné dátové zdroje na prístup ku každej tabuľke.

Jeden prípad použitia, v ktorom môžete definovať viaceré dátové zdroje na jedno pripojenie: Ak na vytvorenie každej dimenzie v kocke používate samostatné pravidlá zavedenia, každý súbor pravidiel možno nastaviť tak, aby mal prístup k príslušnej tabuľke v databáze Oracle. Predpokladajme napríklad, že vaša kocka má dimenziu trhu a vy pravidelne vytvárate dimenzie pomocou pravidla zavedenia Dim_Market na vyplnenie dimenzie trhu z tabuľky SALES_TERRITORIES. Rovnako používate pravidlo zavedenia Dim_Product na vyplnenie dimenzie produktu z tabuľky PRODUCT. Obe pravidlá zavedenia môžu používať rovnaké pripojenie, ale keďže vychádzajú zo samostatných tabuliek, definovali ste dva rôzne dátové zdroje.

V minulosti bolo potrebné pevne naprogramovať detaily pripojenia a zdrojových dát do artefaktov Essbase, napríklad do súborov pravidiel, aliasov umiestnenia a partícií. Pevne naprogramované informácie sú v týchto artefaktoch podporované aj naďalej, ale môžete pracovať efektívnejšie, ak definujete pripojenia a dátové zdroje globálne (alebo na úrovni aplikácie).

Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na úrovni aplikácie

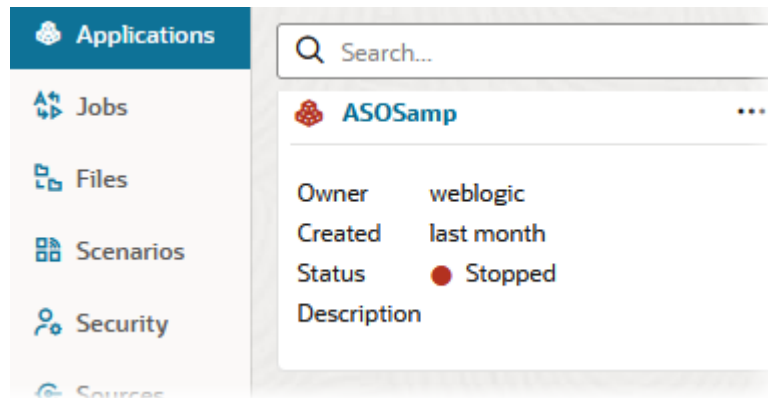
Ak operácie Essbase pre jedinú aplikáciu vyžadujú prístup k externým zdrojovým dátam pre kocku, môžete implementovať uložené pripojenia a dátové zdroje pre danú aplikáciu.

Skôr ako budete môcť vytvárať pripojenia k externým dátovým zdrojom z aplikácie Essbase, je potrebné od systémového administrátora získať detaily pripojenia, napríklad názvy hostiteľov, mená používateľov, heslá a ďalšie doklady služby.

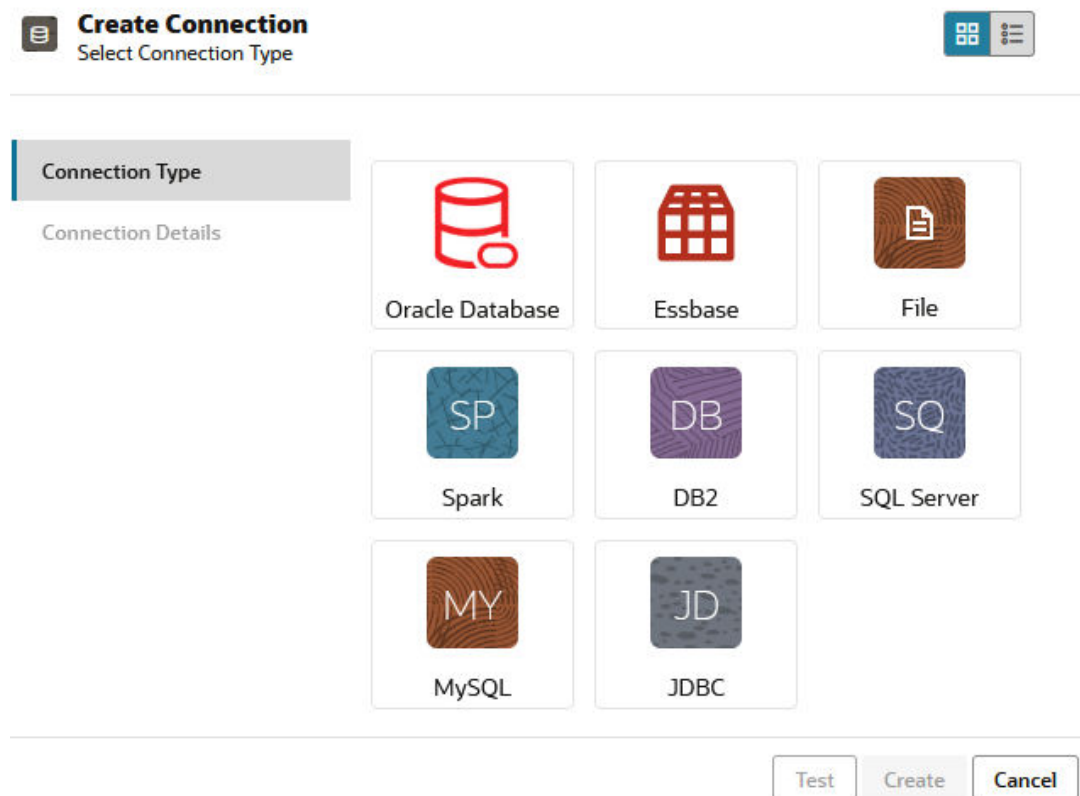
- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

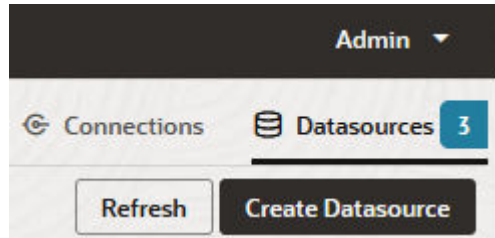
1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako [správca aplikácie](#) alebo [pokročilý používateľ](#) s povolením na správu aplikácie pre príslušnú aplikáciu.
2. Na stránke **Aplikácie** kliknite na názov aplikácie. Kliknite napríklad na **ASOSamp**.



3. Kliknite na položku **Zdroje** a potom kliknite na položku **Vytvoriť pripojenie**.
4. Vyberte typ zdroja, ku ktorému sa potrebujete pripojiť. Zdroje a verzie zahrnuté v Essbase sú uvedené v sekcii Databáza v tabuľke certifikácie (pozrite si tabuľku **SQL platformy**). Ak chcete použiť svoj preferovaný ovládač JDBC, ktorý nahráte, pozrite si detaily v časti [Vytvorenie pripojení a dátových zdrojov pre všeobecné ovládače JDBC](#).



5. Vyplňte detaily pripojenia a pripojenie uložte. Vstupné detaily sa líšia v závislosti od typu zdroja.
6. Ak chcete vytvoriť jeden alebo viac dátových zdrojov, ktoré používajú toto pripojenie, kliknite na položku **Dátové zdroje** a potom na položku **Vytvoriť dátový zdroj**.

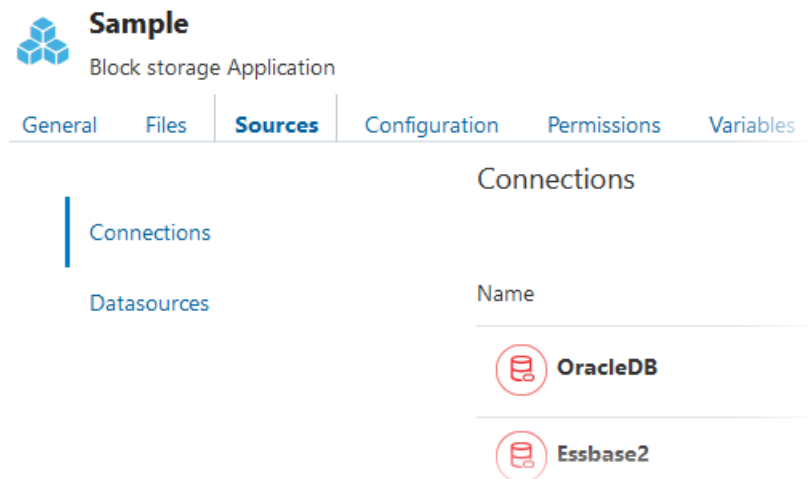


Informácie, ktoré zadáte v krokoch vyššie, sa budú líšiť v závislosti od typu zdroja, ktorý používate. Niektoré toky činností pre zdroje nájdete v nasledujúcich témach:

- [Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na prístup k databáze Oracle](#)
- [Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na prístup k inej kocke](#)
- [Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja pre súbor](#)
- [Vytvorenie pripojení a dátových zdrojov pre všeobecné ovládače JDBC](#)

Classic

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako [správca aplikácie](#) alebo [pokročilý používateľ](#) s povolením na správu aplikácie pre príslušnú aplikáciu.
2. Na stránke **Aplikácie** kliknite na ponuku Akcie napravo od názvu aplikácie a kliknite na položku **Skontrolovať**.
3. Kliknite na kartu **Zdroje**.



4. Kliknite na položku **Vytvoriť pripojenie** a vyberte zdroj, ku ktorému sa chcete pripojiť. Podporované zdroje a verzie zahrnuté v Essbase sú uvedené v sekcii Databáza v tabuľke certifikácie (pozrite si tabuľku **SQL platformy**). Ak chcete použiť svoj preferovaný ovládač JDBC, ktorý nahráte, pozrite si detaily v časti [Vytvorenie pripojení a dátových zdrojov pre všeobecné ovládače JDBC](#).

5. Vyplňte detaily pripojenia a pripojenie uložte. Podobne vytvorte jeden alebo viacero dátových zdrojov, ktoré používajú toto pripojenie. Vstupné detaily sa líšia v závislosti od typu zdroja.

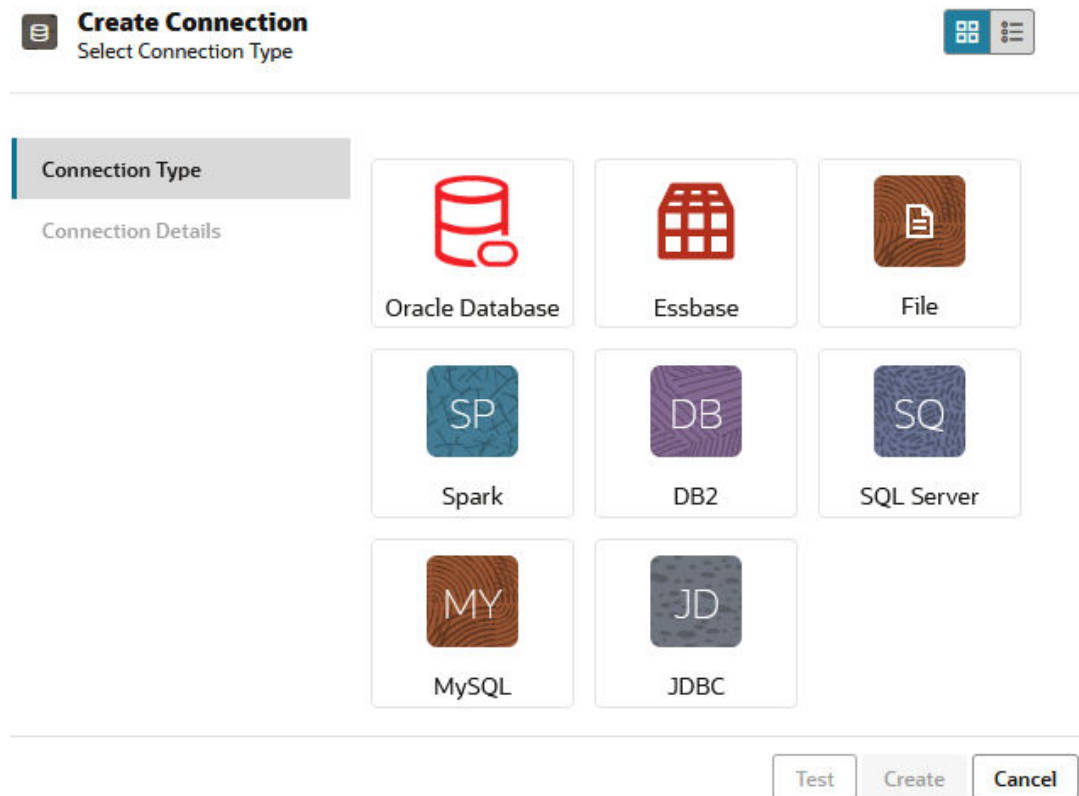
Vytvorenie globálneho pripojenia a dátového zdroja

Ak operácie Essbase pre viac než jednu aplikáciu vyžadujú prístup k externým zdrojovým dátam pre kocku, môžete implementovať uložené pripojenia a dátové zdroje globálne. Globálne pripojenie a dátové zdroje sú prístupné pre viaceré aplikácie. Na ich vytvorenie musíte byť systémovým administrátorom.

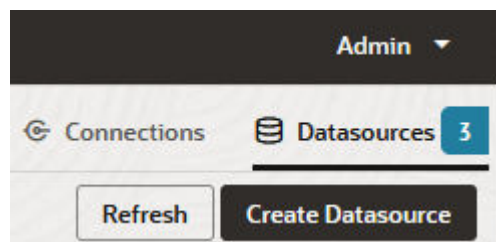
-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako [administrátor služby](#).
2. Kliknite na položku **Zdroje**.
3. Kliknite na položku **Vytvoriť pripojenie** a vyberte typ zdroja, ku ktorému sa potrebujete pripojiť. Zdroje a verzie zahrnuté v Essbase sú uvedené v sekcii Databáza v tabuľke certifikácie (pozrite si tabuľku **SQL platformy**). Ak chcete použiť svoj preferovaný ovládač JDBC, ktorý nahráte, pozrite si detaily v časti [Vytvorenie pripojení a dátových zdrojov pre všeobecné ovládače JDBC](#).



4. Zadajte detaily pripojenia. Vstupné detaily sa líšia v závislosti od typu zdroja. Voliteľne môžete otestovať a potom vytvoriť pripojenie.
5. Ak chcete vytvoriť jeden alebo viac dátových zdrojov, ktoré používajú toto pripojenie, kliknite na položku **Dátové zdroje** a potom na položku **Vytvoriť dátový zdroj**.



Informácie, ktoré zadáte v krokoch vyššie, sa budú líšiť v závislosti od typu zdroja, ktorý používate. Niektoré toky činností pre zdroje nájdete v nasledujúcich témach:

- [Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na prístup k databáze Oracle](#)
- [Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na prístup k inej kočke](#)
- [Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja pre súbor](#)
- [Vytvorenie pripojení a dátových zdrojov pre všeobecné ovládače JDBC](#)

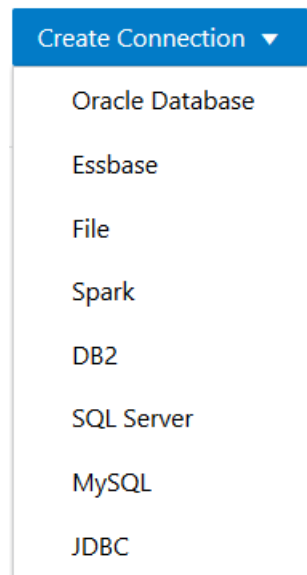
Classic

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako [administrátor služby](#).
2. Kliknite na položku **Zdroje**.



Sources

- Kliknite na položku **Vytvoriť pripojenie** a vyberte zdroj, ku ktorému sa chcete pripojiť. Zdroje a verzie zahrnuté v Essbase sú uvedené v sekcii Databáza v tabuľke certifikácie (pozrite si tabuľku **SQL platformy**). Ak chcete použiť svoj preferovaný ovládač JDBC, ktorý nahráte, pozrite si detaily v časti [Vytvorenie pripojení a dátových zdrojov pre všeobecné ovládače JDBC](#).



- Zadajte detaily pripojenia. Vstupné detaily sa líšia v závislosti od typu zdroja. Voliteľne môžete otestovať a potom vytvoriť pripojenie. Podobne vytvorte jeden alebo viacero dátových zdrojov, ktoré používajú toto pripojenie.

Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja pre súbor

Definujte globálne alebo lokálne pripojenie a dátový zdroj v súvislosti so súborom zdrojových dát v katalógu súborov na serveri Essbase.

- Nahrajte súbor zdrojových dát do katalógu súborov v službe Essbase.
- Ak pre tento tok úlohy potrebujete vzorový súbor zdrojových dát, môžete použiť súbor `UserDetails.csv` zo sekcie galérie katalógu súborov. Ide o depozitár 22 používateľov s ich priradenými krajinami, nákladovými strediskami, menou, manažérmi, spoločnosťou, organizačnými jednotkami a pracoviskami.
- Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Zdroje** a potom na položku **Pripojenia**. Alebo ak chcete pripojenie a dátový zdroj definovať na úrovni aplikácie, nie globálne, namiesto na stránke Zdroje začnite na stránke Aplikácie. Kliknite na názov aplikácie a

potom kliknite na položku **Zdroje**. Príklad použitý v tejto téme je pripojenie na úrovni aplikácie definované v kocke Sample.

4. Kliknite na položku **Vytvoriť pripojenie** a pre typ pripojenia vyberte položku **Súbor**.
5. Zadaťte názov pripojenia, napríklad `UserDetails`.
6. Vyhľadajte umiestnenie katalógu pre súbor zdrojových dát.
7. Zadaťte voliteľný popis, napríklad `CSV file of user details` (súbor CSV detailov používateľa).
8. Kliknite na položku **Testovať** na overenie pripojenia a v prípade úspechu kliknite na položku **Vytvoriť**.


Create Connection
File





Test Success
×

Connection Type

Connection Details

* Name

* Choose Catalog File

Description

UserDetails

/gallery/Technical/Filters/Use 

CSV file of user details

Test

Create

Cancel

9. Overte, že pripojenie bolo úspešne vytvorené a zobrazuje sa v zozname pripojení. Ďalej vytvoríte dátový zdroj pre pripojenie súboru.
10. Kliknite na položku **Dátové zdroje** a potom na položku **Vytvoriť dátový zdroj**.
11. V rozbaľovacom poli **Pripojenie** vyberte názov pripojenia, ktoré ste práve vytvorili, napríklad `UserDetails`.
12. Zadaťte názov dátového zdroja, prípadne aj popis.
13. Služba Essbase zistí a zadá detaily o zdrojových dátach, napríklad to, či majú riadok hlavičky a či sú oddelené čiarkami. Kliknite na tlačidlo **Ďalej**.

Create Datasource

Back

1

General

2

Columns

3

Preview

Next

* Connection

Sample.UserDetails

* Name

UserDetails_DS

Description

User details repository

Header Row

☒

* Start Row

1

End Row

* Delimiter

Comma

14. Ak príkaz SQL správne vykonal dopyt na tabuľku, stĺpce použité v dopyte sú vyplnené. Zmeňte prípadné numerické stĺpce na hodnotu Double a kliknite na tlačidlo **Ďalej**.

Create Datasource

Back

1
General

2
Columns

3
Preview

Next

Index ↕	Name ↕	Type ↕
0	USERNAME	String ▼
1	COUNTRY	String ▼
2	COSTCENTER	String ▼
3	CURRENCY	String ▼
4	MANAGERNAME	String ▼
5	COMPANYNAME	String ▼
6	BUSINESSUNIT	String ▼
7	OFFICE	String ▼

15. Ak ukážka vyzerá správne, kliknutím na tlačidlo **Vytvorit'** dokončíte vytváranie dátového zdroja.

Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na prístup k inej kocke

Definujte pripojenie a dátový zdroj medzi dvoma kockami Essbase (v rôznych inštanciách).

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako [administrátor služby](#) alebo [správca aplikácie](#).
2. Kliknite na položku **Zdroje** a potom na položku **Pripojenia**.
Ak chcete pripojenie a dátový zdroj definovať na úrovni aplikácie, a nie globálne, namiesto stránky Zdroje začnite na stránke Aplikácie. Kliknite na názov aplikácie a potom kliknite na položku **Zdroje**.
3. Kliknite na položku **Vytvorit' pripojenie** a pre typ pripojenia vyberte položku **Essbase**.
4. Zadajte názov pripojenia, napríklad Essbase2.
5. Buď zadajte informácie hostiteľa a portu, alebo začiarknite políčko **Použiť URL**. Informácie o pripojení vám poskytne administrátor služby.


Create Connection
 Essbase




Connection Type
 Connection Details

* Name
 Use URL ☒
 * URL
 Host
 Port
 * Username
 * Password
 Description

Ak používate adresu URL, použite formát adresy Discovery URL. Adresa discovery URL je adresa URL poskytnutá administrátorom služby s príponou /agent na konci. Príklad:

`https://myserver.example.com:9001/essbase/agent`

6. Kliknite na položku **Testovať** na overenie pripojenia a v prípade úspechu kliknite na položku **Vytvoriť**.
7. Overte, že pripojenie bolo úspešne vytvorené a zobrazuje sa v zozname pripojení. Ďalej vytvoríte dátový zdroj pre pripojenie Essbase.
8. Kliknite na položku **Dátové zdroje** a potom na položku **Vytvoriť dátový zdroj**.
9. V rozbaľovacom poli **Pripojenie** vyberte názov pripojenia, ktoré ste práve vytvorili.
10. Zadaťte názov dátového zdroja, prípadne aj popis.
11. Vyberte aplikáciu a databázu, ktoré sa budú používať pre tento dátový zdroj.
12. Zadaťte platný dopyt MDX na výber dát kocky, ktoré chcete sprístupniť v tomto dátovom zdroji.

Create Datasource

Back 1 2 3 Next

General Columns Preview

* Connection Essbase 2 ▼

* Name Essbase2_DS

Description Essbase instance 2 datasource

* Application Sample ▼

* Database Basic ▼

* MDX Query
Select {Market} on columns, {Product} on rows from Sample.basic

13. Kliknite na tlačidlo **Ďalej**. Ak bola syntax príkazu MDX na vykonanie dopytu na vzdialenú kocku správna, stĺpce z dopytu sa vyplnia.
14. Zmeňte prípadné numerické stĺpce na hodnotu Double a kliknite na tlačidlo **Ďalej**.

Create Datasource

Back 1 2 3 Next

General Columns Preview

Index ↕	Name ↕	Type ↕
1	Product	String ▼
2	Market	String ▼

15. Podľa potreby zmeňte ďalšie parametre špecifické pre zdroj a kliknite na tlačidlo **Ďalej**.
16. Pozrite sa na panel ukážky. Mali by sa zobrazovať výsledky vyvolávania stĺpcov dát z druhej kocky pomocou dopytu MDX.

Create Datasource

Back

1 General 2 Columns 3 Preview

Next

Product Market

Product 105522.0

Create Cancel

17. Ak ukážka vyzerá správne, kliknutím na tlačidlo **Vytvorit'** dokončíte vytváranie dátového zdroja.

Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na prístup k databáze Oracle

Definujte pripojenie a dátový zdroj medzi aplikáciou Essbase a databázou Oracle.

V prípade potreby si namiesto tejto témy pozrite jednu z nasledujúcich podtém:

- [Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja pre databázu Autonomous Data Warehouse](#)
- [Vytvorenie pripojenia pre federované partície](#)

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako [administrátor služby](#) alebo [správca aplikácie](#).
2. Kliknite na položku **Zdroje** a potom na položku **Pripojenia**.

Ak chcete pripojenie a dátový zdroj definovať na úrovni aplikácie, a nie globálne, namiesto stránky Zdroje začnite na stránke Aplikácie. Kliknite na názov aplikácie a potom kliknite na položku **Zdroje**.

3. Kliknite na položku **Vytvorit' pripojenie** a pre typ pripojenia vyberte položku **Databáza Oracle**.
4. Kliknite na položku **Vytvorit' pripojenie** a vyberte položku **Databáza Oracle**.
5. Zadať názov pripojenia, hostiteľa, číslo portu, meno používateľa a heslo. Keď zadávate meno v poli **Používateľ**, zadajte meno používateľa databázy Oracle bez roly. Vyberte položku **SID** (ID servera) alebo **Služba** a zadajte detaily servera.


Create Connection
 Oracle Database



Connection Type
 Connection Details

Autonomous ☐

* Name
 * Host
 * Port
 * ☐ SID ☒ Service
 *
 * Username
 * Password
 Description

> **Advanced Options**

6. Kliknite na položku **Testovať** na overenie pripojenia a v prípade úspechu kliknite na položku **Vytvoriť**.
7. Overte, že pripojenie bolo úspešne vytvorené a zobrazuje sa v zozname pripojení. Ďalej vytvoríte dátový zdroj pre pripojenie databázy Oracle.
8. Kliknite na položku **Dátové zdroje** a potom na položku **Vytvoriť dátový zdroj**.
9. V rozbaľovacom poli **Pripojenie** vyberte názov pripojenia, ktoré ste práve vytvorili, napríklad Sample.Oracle Database. Pripojenia na úrovni aplikácie majú ako predponu názov aplikácie vo formáte *appName.connectionName*.
10. Zadaťte názov dátového zdroja, napríklad OracleDB_DS.
11. Môžete pridať popis dátového zdroja, napríklad SAMPLE_BASIC_TABLE v databáze Oracle.
12. V poli Dopyt zadajte príslušný dopyt SQL na výber dát databázy Oracle, ktoré chcete sprístupniť v tomto dátovom zdroji.

Create Datasource

Back **1** **2** 3 4 Next

General Columns Parameters Preview

* Connection

* Name

Description

* Query

13. Kliknite na tlačidlo **Ďalej**. Ak bol príkaz SQL na vykonanie dopytu na oblasť databázy Oracle správny, v ukážke dátového zdroja by sa malo zobrazit' až 10 záznamov dát.

Create Datasource

Back **1** **2** 3 4 Next

General Columns Parameters Preview

Index	Name	Type
1	DIMENSION_PRODUCT	String
2	DIMENSION_MARKET	String
3	DIMENSION_YEAR	String
4	DIMENSION_SCENARIO	String
5	SALES	Double
6	COGS	Double
7	MARKETING	Double
8	PAYROLL	Double

14. Zmeňte prípadné numerické stĺpce na hodnotu Double a kliknite na tlačidlo **Ďalej**.

15. Podľa potreby zmeníte ďalšie parametre špecifické pre zdroj a kliknete na tlačidlo **Ďalej**. Informácie o používaní parametrov nájdete v časti [Implementácia parametrov pre dátové zdroje](#).
16. Pozrite sa na panel ukážky. Mali by ste vidieť výsledky vyvolávania stĺpcov dát z databázy Oracle pomocou dopytu SQL.

Create Datasource

Back

1
General

2
Columns

3
Parameters

4
Preview

Next

DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	DIMENSION_YEAR	DIMENSION_SCENARIO	SALES	CC
100-10	Oklahoma	Aug	Actual	155.0	68
100-10	Oklahoma	Aug	Budget	190.0	80
100-10	Oklahoma	Sep	Actual	140.0	61
100-10	Oklahoma	Sep	Budget	170.0	70
100-10	Oklahoma	Oct	Actual	205.0	90
100-10	Oklahoma	Oct	Budget	290.0	13
100-10	Oklahoma	Nov	Actual	200.0	88
100-10	Oklahoma	Nov	Budget	230.0	10
100-10	Oklahoma	Dec	Actual	105.0	81

Create
Cancel

17. Ak ukážka vyzerá správne, kliknutím na tlačidlo **Vytvoriť** dokončíte vytváranie dátového zdroja.

Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja pre databázu Autonomous Data Warehouse

Definujte pripojenie a dátový zdroj medzi Essbase a databázou Autonomous Data Warehouse.

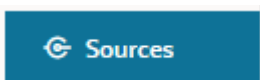
Ak sa chystáte vytvoriť federovanú partíciu medzi službou Essbase a databázou Autonomous Data Warehouse Serverless, namiesto tejto témy si pozrite tému [Vytvorenie pripojenia pre federované partície](#).

Na vytvorenie globálneho pripojenia potrebujete rolu [administrátor služby](#). Na vytvorenie pripojenia na úrovni aplikácie potrebujete mať v aplikácii rolu [používateľa](#) a [povolenie správcu aplikácie](#).

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako [administrátor služby](#).
2. Kliknite na položku **Zdroje**.



Ak chcete pripojenie a dátový zdroj definovať na úrovni aplikácie a nie globálne, namiesto stránky Zdroje začnite na stránke Aplikácie. Kliknite na názov aplikácie a potom kliknite na položku **Zdroje**.

3. Kliknite na položku **Vytvoriť pripojenie** a vyberte položku **Databáza Oracle**.
4. Pomocou prepínača vyberte voľbu **Autonómne**.


Create Connection
 Oracle Database




Connection Type

Connection Details

Autonomous ☒

* Name

* Wallet File 

* Service Name

* Username

* Password

Description

> **Advanced Options**

Test

Create

Cancel

5. Zadať názov pripojenia.
6. V prípade potreby myšou presuňte súbor wallet alebo kliknite na pole **Súbor wallet** a súbor nahrajte.

Ak používate pripojenie, ktoré vám už bolo sprístupnené (pripojenie k depozitáru), súbor wallet nemusíte nahrávať, pretože by už mal byť v depozitári. Začiarknite políčko **Databáza depozitára**.

Ak potrebujete nahrať súbor wallet, získate ho tak, že vyberiete voľbu **Stiahnuť doklady klienta (wallet)** na stránke administrácie databázy Autonomous Data Warehouse v infraštruktúre Oracle Cloud Infrastructure.

7. Vyberte názov služby.
8. Zadaťte meno používateľa, heslo a prípadne aj popis pre databázu Autonomous Data Warehouse.
9. Kliknite na tlačidlo **Testovať** na overenie pripojenia a v prípade úspechu kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Ak sa vyskytnú chyby pripojenia, rozbaľte ponuku **Rozšírené voľby** a upravte minimálnu a maximálnu veľkosť spoločnej oblasti pripojení.

▼ Advanced Options

Minimum Pool Size	50	▼	▲
Maximum Pool Size	500	▼	▲

Pozrite si časť Riadenie veľkosti spoločnej oblasti pripojení v UCP v príručke *Universal Connection Pool Developer's Guide*.

10. Overte, že pripojenie bolo úspešne vytvorené a zobrazuje sa v zozname pripojení.
11. Potom vytvorte dátový zdroj pre pripojenie databázy Autonomous Data Warehouse. Kliknite na položku **Dátové zdroje** a potom na položku **Vytvoriť dátový zdroj**.
12. V rozbaľovacom poli Pripojenie vyberte názov pripojenia, ktoré ste práve vytvorili, napríklad `essbaseadb_public`. V prípade dátových zdrojov na úrovni aplikácie vyberte názov pripojenia na úrovni aplikácie vo formáte *názovaplikácie.názovpripojenia*.
13. Zadaťte názov dátového zdroja, napríklad `essbaseadb_ds`.
14. Voliteľne zadaťte popis dátového zdroja, napríklad Dátový zdroj Autonomous Data Warehouse.
15. Do poľa **Dopyt** zadaťte príslušný dopyt SQL na výber dát databázy Autonomous Data Warehouse, ktoré chcete sprístupniť v tomto dátovom zdroji.
16. Kliknite na tlačidlo **Ďalej**. Ak príkaz SQL správne vykonal dopyt na oblasť databázy Autonomous Data Warehouse, dopytované stĺpce by sa mali zobrazovať s numerickými indexmi, názvami stĺpcov a dátovými typmi.
17. Podľa potreby zmeňte ďalšie dátové typy špecifické pre zdroj a kliknite na tlačidlo **Ďalej**.
18. Pozrite sa na panel ukážky. Výsledky dopytu SQL by mali vyvolať niektoré stĺpce dát z databázy Autonomous Data Warehouse.
19. Ak je ukážka správna, kliknutím na tlačidlo **Uložiť** dokončíte vytváranie dátového zdroja.

Classic

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako [administrátor služby](#).
2. Kliknite na položku **Zdroje**.



Sources

Ak chcete pripojenie a dátový zdroj definovať na úrovni aplikácie a nie globálne, namiesto stránky Zdroje začnite na stránke Aplikácie. V ponuke Akcie napravo od názvu aplikácie spustíte inšpektora a kliknete na položku **Zdroje**.

3. Kliknite na položku **Vytvoriť pripojenie** a vyberte položku **Databáza Oracle**.
4. Pomocou prepínača vyberte voľbu **Autonómne**.

Create Connection



Oracle Database

Autonomous ☒ Repository Database ☐

* Name EssbaseADWS

Wallet File

/system/wallets/EssbaseADWS

* Service Name adwsq1_low

* User admin

* Password ●●●●●●●●

Description Connection to Autonomous Data Warehouse on Shared Infrastructure

► Advanced Options

Test

Create

Cancel

5. Zadajte názov pripojenia.

6. V prípade potreby myšou presuňte súbor wallet alebo kliknite na pole **Súbor wallet** a súbor nahrajte.

Ak používate pripojenie, ktoré vám už bolo sprístupnené (pripojenie k depozitáru), súbor wallet nemusíte nahrávať, pretože by už mal byť v depozitári. Začiarknite políčko **Databáza depozitára**.



Ak potrebujete nahráť súbor wallet, získate ho tak, že vyberiete voľbu **Stiahnuť doklady klienta (wallet)** na stránke administrácie databázy Autonomous Data Warehouse v infraštruktúre Oracle Cloud Infrastructure.

7. Vyberte názov služby.
8. Zadajte meno používateľa, heslo a prípadne aj popis pre databázu Autonomous Data Warehouse.
9. Kliknite na položku **Testovať** na overenie pripojenia a v prípade úspechu kliknite na položku **Vytvoriť**.

Ak sa vyskytnú chyby pripojenia, rozbaľte ponuku **Rozšírené voľby** a upravte minimálnu a maximálnu veľkosť spoločnej oblasti pripojení.

Advanced Options

* Min Pool Size ▼ ▲

* Max Pool Size ▼ ▲

Pozrite si časť Riadenie veľkosti spoločnej oblasti pripojení v UCP v príručke *Universal Connection Pool Developer's Guide*.

10. Overte, že pripojenie bolo úspešne vytvorené a zobrazuje sa v zozname pripojení.
11. Potom vytvorte dátový zdroj pre pripojenie databázy Autonomous Data Warehouse. Kliknite na položku **Dátové zdroje** a potom na položku **Vytvoriť dátový zdroj**.
12. V rozbaľovacom poli Pripojenie vyberte názov pripojenia, ktoré ste práve vytvorili, napríklad EssbaseADWS. V prípade dátových zdrojov na úrovni aplikácie vyberte názov pripojenia na úrovni aplikácie vo formáte *názovaplikácie.názovpripojenia*.
13. Zadajte názov dátového zdroja, napríklad ADW_DS.
14. Voliteľne zadajte popis dátového zdroja, napríklad Dátový zdroj Autonomous Data Warehouse.
15. Do poľa **Dopyt** zadajte príslušný dopyt SQL na výber dát databázy Autonomous Data Warehouse, ktoré chcete sprístupniť v tomto dátovom zdroji.
16. Kliknite na tlačidlo **Ďalej**. Ak príkaz SQL správne vykonal dopyt na oblasť databázy Autonomous Data Warehouse, dopytované stĺpce by mali byť vyplnené.
17. Podľa potreby zmeňte ďalšie parametre špecifické pre zdroj a kliknite na tlačidlo **Ďalej**.
18. Pozrite sa na panel ukážky. Výsledky dopytu SQL by mali vyvolať niektoré stĺpce dát z databázy Autonomous Data Warehouse.

19. Ak ukážka vyzerá správne, kliknutím na tlačidlo **Vytvoriť** dokončíte vytváranie dátového zdroja.

Vytvorenie pripojení a dátových zdrojov pre všeobecné ovládače JDBC

Pomocou tohto postupu umožníte službe Essbase pripojiť sa k ľubovoľnému dátovému zdroju JDBC prostredníctvom ovládačov, ktoré nahráte na server Essbase.

Ak ste administrátor nasadenia Essbase, môžete službu Essbase konfigurovať tak, aby používala preferované ovládače, ktoré nahráte na server Essbase. Spoločnosť Oracle testovala pripojenie JDBC služby Essbase pomocou ovládačov Oracle. Ak chcete používať ovládače JDBC od iných dodávateľov, v dokumentácii ovládača skontrolujte požiadavky na zadanie adresy URL a dokladov dátového zdroja JDBC. Všetky kroky súvisiace s výkonom nájdete v dokumentácii dodávateľa JDBC.



Poznámka:

Uistite sa, že ovládač JDBC, ktorý používate s Essbase, rešpektuje metódu **setFetchSize** na riadenie pamäte použitej pri spracovaní množiny výsledkov. Pre optimálny výkon procesov zavedenia dát a vytvorenia dimenzií načítava Essbase 1 000 záznamov na jedno sieťové volanie.

Ako konfigurovať Essbase na použitie generických ovládačov JDBC:

1. Pripojte sa na server Essbase pomocou kľúča SSH.
2. Manuálne vytvorte adresár `drivers` na <domovskej stránke produktu Essbase> v inštancii servera.
Skontrolujte, či je celý výraz `drivers` napísaný malými písmenami, pretože v ceste sa rozlišujú veľké a malé písmená.
3. Na lokalite dodávateľa si stiahnite súbory JAR ovládača JDBC, ktoré chcete použiť.
Ovládač JDBC databázy Oracle podporovaný službou Essbase je `ojdbc8.jar`.
Ak používate databázu Autonomous Data Warehouse, je potrebné stiahnuť celý archív (`ojdbc8-full.tar.gz`) obsahujúci ovládač Oracle JDBC Thin a pomocné súbory JAR.
4. Nahrajte súbory JAR ovládača JDBC do adresára `drivers` v inštancii Essbase.
Nahrajte len jednu verziu každého ovládača databázy do adresára `drivers`. Napríklad nenahrávajte súbor `sqljdbc41.jar` aj `sqljdbc42.jar`, pretože služba Essbase použije starší z nich (ktorý sa zobrazuje ako prvý v CLASSPATH).
Ak používate databázu Autonomous Data Warehouse, extrahujte archív (`ojdbc8-full.tar.gz`) a presuňte celý obsah priamo do adresára `drivers` (nie do podpriečinka).
5. Vytvorte pripojenia k ovládačom JDBC.
 - a. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Zdroje** a potom na položku **Pripojenia**.

Alebo ak chcete pripojenie a dátový zdroj definovať na úrovni aplikácie, nie globálne, namiesto stránky Zdroje začnite na stránke Aplikácie, kliknite na názov aplikácie a potom kliknite na položku **Zdroje**.

- b. Kliknite na položku **Vytvoriť pripojenie** a vyberte položku **JDBC**.

Služba Essbase hľadá ovládač JDBC v priečinku `drivers`. Ak sa nenájde žiadny súbor `jar`, pri testovaní pripojenia služba Essbase vráti chybu „Trieda sa nenašla“ (alebo chybu zlyhania zavedenia ovládača).

- c. V okne **Vytvoriť pripojenie**:

- i. Zadajte názov pripojenia JDBC. Napríklad Oracle JDBC.

- ii. V poli adresy URL zadajte pripojovací reťazec JDBC. Príklad:

`jdbc:oracle:thin:@myserver.example.com:1521/orclpdb.example.com`. Získajte pripojovací reťazec JDBC od poskytovateľa JDBC.

Formát syntaxe vyššie sa vzťahuje iba na databázu Oracle. Ak pracujete s inými poskytovateľmi, pozrite si časť [Ďalšie príklady pripojenia pre všeobecné ovládače JDBC](#).

- iii. V poliach Používateľ a Heslo zadajte doklady používateľa, ktorý má oprávnenie na prístup do databázy.

- iv. V poli Ovládač zadajte plne kvalifikovaný názov triedy ovládača JDBC. Príklad:

`oracle.jdbc.driver.OracleDriver`.

Create Connection
JDBC

Connection Type

Connection Details

* Name: Oracle JDBC

* URL: jdbc:oracle:thin:@myserver.example.com:1521/orclpdb.example.com

* Username: essbase

* Password:

* Driver: oracle.jdbc.driver.OracleDriver

Description: Oracle JDBC 8 connection

Test Create Cancel

Pre ovládače Oracle zadajte adresu URL pomocou nasledujúcich pokynov pre syntax:

- Ak je databáza Oracle zaregistrovaná v prijímači, namiesto SID môžete v adrese URL použiť názov služby pomocou skrátenej syntaxe `jdbc:oracle:thin:@<host>:<port>/<servicename>`. Príklad:

`jdbc:oracle:thin:@myserver.example.com:1521/orclpdb.example.com`

- V nasledujúcom príklade je použitý názov služby s dlhou syntaxou.

```
jdbc:oracle:thin:@(DESCRIPTION=(ADDRESS=(host=myserver.example.com)
(protocol=tcp) (port=1521))
(CONNECT_DATA=(SERVICE_NAME=orclpdb.example.com)))
```

- Ak chcete použiť ID systému Oracle (SID), ktoré jednoznačne identifikuje databázu, použite syntax `jdbc:oracle:thin:@<host>:<port>:<SID>`. Príklad:

```
jdbc:oracle:thin:@myhost:1521:orcl
```

- Ak používate databázu Autonomous Data Warehouse, v syntaxi adresy URL je potrebné zahrnúť premennú prostredia `TNS_ADMIN`, ktorá určuje cestu k walletu. Wallet môže byť kdekoľvek na serveri Essbase, ale je potrebné zadať celú cestu pomocou syntaxe, ako je napríklad `jdbc:oracle:thin:@database_service_name?TNS_ADMIN=walletpath`.

Príklad pre systém Linux

```
jdbc:oracle:thin:@adwsql_low?TNS_ADMIN=/scratch/oracle_home/dist/
essbase/drivers/adwConn
```

Príklad pre systém Windows

```
jdbc:oracle:thin:@adwsql_low?TNS_ADMIN="C:\\Oracle123\\Middleware\\
\\Oracle_Home\\essbase\\drivers\\adwConn"
```

Príklad v nasadení OCI

```
jdbc:oracle:thin:@adwsql_low?TNS_ADMIN=/u01/data/essbase/catalog/
users/firstname.lastname@example.com/adwconn
```

Príklady vyššie fungujú iba pre databázu Oracle. Ak pracujete s inými poskytovateľmi, pozrite si časť [Ďalšie príklady pripojenia pre všeobecné ovládače JDBC](#).

- d. Kliknite na položku **Testovať** na overenie pripojenia a v prípade úspechu kliknite na položku **Vytvoriť**.
 - e. Overte, že pripojenie bolo úspešne vytvorené a zobrazuje sa v zozname pripojení.
6. Vytvorte dátové zdroje pomocou generických pripojení ovládača JDBC.
- a. Kliknite na položku **Dátové zdroje** a potom na položku **Vytvoriť dátový zdroj**.
 - b. V rozbaľovacom poli **Pripojenie** vyberte názov pripojenia, ktoré ste práve vytvorili, napríklad Oracle JDBC. Pripojenia na úrovni aplikácie majú ako predponu názov aplikácie vo formáte `appName.connectionName`.
 - c. Zadaťte názov dátového zdroja, napríklad OracleDB_Datasource.
 - d. Môžete pridať popis dátového zdroja, napríklad `SAMPLE_BASIC_TABLE` v databáze Oracle.
 - e. V poli Dopyt zadajte príslušný dopyt SQL na výber dát, ktoré chcete sprístupniť v tomto dátovom zdroji.
 - f. Kliknite na tlačidlo **Ďalej**. Ak príkaz SQL správne vykonal dopyt na tabuľku, stĺpce použité v dopyte sú vyplnené.

- g. Zmeňte prípadné numerické stĺpce na hodnotu Double a kliknite na tlačidlo **Ďalej**.
- h. Podľa potreby zmeňte ďalšie parametre špecifické pre zdroj a kliknite na tlačidlo **Ďalej**. Informácie o používaní parametrov nájdete v časti [Implementácia parametrov pre dátové zdroje](#).
- i. Pozrite sa na panel ukážky. Mali by ste vidieť výsledky vyvolávania stĺpcov dát z externého zdroja pomocou dopytu.
- j. Ak ukážka vyzerá správne, kliknutím na tlačidlo **Vytvoriť** dokončíte vytváranie dátového zdroja.

Ďalšie príklady pripojenia pre všeobecné ovládače JDBC

Tieto príklady ilustrujú používanie služby Essbase na pripojenie k zdrojom JDBC dát iným než Oracle, ako aj používanie ovládačov, ktoré ste nahrali na server Essbase.

Nasledujúce príklady sú určené pre zdroje iné než Oracle. Ak chcete vytvoriť pripojenie databázy Oracle pomocou generického ovládača JDBC, pozrite si časť [Vytvorenie pripojení a dátových zdrojov pre všeobecné ovládače JDBC](#).

Príklad pripojenia JDBC pre DB2

V okne **Vytvoriť pripojenie**:


Create Connection
JDBC




Connection Type

Connection Details

* Name

* URL

* Username

* Password

* Driver

Description

DB2conn

jdbc:db2://myhostname02.example.com:50000/TB

myDB2User

.....

com.ibm.db2.jcc.DB2Driver

DB2 connection using JDBC drivers

Test

Create

Cancel

1. Zadať názov pripojenia JDBC. Napríklad DB2conn.
2. V poli adresy URL zadať pripojovací reťazec JDBC. Napríklad `jdbc:db2://myhostname02.example.com:50000/TB`. Získajte pripojovací reťazec JDBC od poskytovateľa JDBC.
3. V poliach Používateľ a Heslo zadajte doklady používateľa, ktorý má oprávnenie na prístup do databázy.

4. V poli Ovládač zadajte plne kvalifikovaný názov triedy ovládača JDBC. Napríklad `com.ibm.db2.jcc.DB2Driver`.

Príklad pripojenia JDBC pre MySQL

V okne **Vytvoriť pripojenie**:


Create Connection
JDBC




Connection Type

Connection Details

* Name

* URL

* Username

* Password

* Driver

Description

MySQLconn

jdbc:mysql://myhostname03.example.com:3306/tbc

MySQLUsr

••••••••••

com.mysql.jdbc.Driver

MySQL connection using JDBC driver

Test

Create

Cancel

1. Zadajte názov pripojenia JDBC. Napríklad MySQLconn.
2. V poli adresy URL zadajte pripojovací reťazec JDBC. Napríklad `jdbc:mysql://myhostname03.example.com:3306/tbc`. Získajte pripojovací reťazec JDBC od poskytovateľa JDBC.
3. V poliach Používateľ a Heslo zadajte doklady používateľa, ktorý má oprávnenie na prístup do databázy.
4. V poli Ovládač zadajte plne kvalifikovaný názov triedy ovládača JDBC. Napríklad `com.mysql.jdbc.Driver`.

Príklad pripojenia JDBC pre SQL Server

V okne **Vytvoriť pripojenie**:

JD

Create Connection
 JDBC

Connection Type

Connection Details

* Name

MSSQLConn

* URL

jdbc:sqlserver://myhostname04.example.com:1433

* Username

MSSQLUsr

* Password

••••••••••

* Driver

com.microsoft.sqlserver.jdbc.SQLServerDriver

Description

SQL Server connection using JDBC driver

Test

Create

Cancel

1. Zadájte názov pripojenia JDBC. Napríklad MSSQLConn.
2. V poli adresy URL zadajte pripojovací reťazec JDBC. Napríklad `jdbc:sqlserver://myhostname04.example.com:1433`. Získajte pripojovací reťazec JDBC od poskytovateľa JDBC.
3. V poliach Používateľ a Heslo zadajte doklady používateľa, ktorý má oprávnenie na prístup do databázy.
4. V poli Ovládač zadajte plne kvalifikovaný názov triedy ovládača JDBC. Napríklad `com.microsoft.sqlserver.jdbc.SQLServerDriver`.

Príklad pripojenia JDBC pre Teradata

V okne **Vytvoriť pripojenie**:

Create Connection
JDBC

Connection Type

Connection Details

* Name

* URL

* Username

* Password

* Driver

Description

TeraDconn

jdbc:teradata://host.example.com/DBS_PORT=1025

TeraUsr

.....

com.teradata.jdbc.TeraDriver

Teradata connection using JDBC driver

Test

Create

Cancel

1. Zadať názov pripojenia JDBC. Napríklad TeraDconn.
2. V poli adresy URL zadať pripojovací reťazec JDBC. Napríklad `jdbc:teradata://host.example.com/DBS_PORT=1025`. Získajte pripojovací reťazec JDBC od poskytovateľa JDBC.
3. V poliach Používateľ a Heslo zadať doklady používateľa, ktorý má oprávnenie na prístup do databázy.
4. V poli Ovládač zadať plne kvalifikovaný názov triedy ovládača JDBC. Napríklad `com.teradata.jdbc.TeraDriver`.

Implementácia parametrov pre dátové zdroje

Ak chcete zvýšiť flexibilitu dátových zdrojov, môžete v dopyte implementovať parametre runtime a povoliť tak dátovému zdroju používať premenné.

Môžu to byť substitučné premenné definované v Essbase, parametre runtime definované kontextom mriežky, keď používatelia aplikácie Smart View prechádzajú na nižšie úrovne externých dát, alebo používateľom definované funkcie zapísané v externom zdrojovom systéme.

Ak chcete v dátových zdrojoch Essbase používať premenné, vždy je potrebné najskôr

1. Zahnúť syntax premennej do dopytu na dátový zdroj. Napríklad dopyt na dátový zdroj musí v syntaxi obsahovať znak `?`, pričom znak `?` je zástupný symbol pre premennú, ktorá bude definovaná v čase behu.
2. Vykonať jeden z nasledujúcich krokov:
 - Nastaviť pevnú hodnotu **predvoleného parametra** v dátovom zdroji pre Essbase, ktorá sa použije ako rezerva v prípade, že premenná má v čase behu neplatný kontext, alebo
 - Nastaviť **substitučnú premennú**, ktorú použije dátový zdroj.

- Odovzdať používateľom definovanú externú funkciu (alebo uloženú procedúru) ako parameter.

Ak chcete definovať dátové zdroje a implementovať parametre, musíte byť správcom aplikácie alebo používateľom s vyššími právami.

Aktivovaním používania premenných v dátových zdrojoch Essbase zrýchlite operácie, pretože bude potrebné vykonávať údržbu menšieho počtu dátových zdrojov. Implementovanie premenných v dátových zdrojoch vám umožňuje zadať kontext dopytu v čase behu, ktorý sa použije vždy, keď používateľ získa prístup k dátovému zdroju spojenému s kockou Essbase.

Predstavme si napríklad nasledujúce prípady použitia.

- Správca databázy dohliada na opakovanú úlohu zavedenia dát, ktorou sa každý mesiac zavádzajú dáta do kocky. Teraz môže použiť substitučnú premennú na zavedenie dát pre aktuálny mesiac namiesto toho, aby vykonával údržbu pravidla zavedenia pre každý mesiac.
- Správca aplikácie vykonáva údržbu definícií zostavy zobrazenia súvisiacich údajov pre rôzne prípady podnikového použitia. Implementuje premenné v príslušnom dátovom zdroji, z ktorého používateľa aplikácie Smart View vyťahuje dáta v operáciách zobrazenia súvisiacich údajov. Správcovi aplikácie vďaka tomu stačí vykonávať údržbu a ladiť menší počet definícií zostavy zobrazenia súvisiacich údajov.

Nastavenie predvoleného parametra v dátovom zdroji

Predvolený parameter v dátovom zdroji nastavte, ak chcete umožniť používanie premenných v dopytoch, ktoré Essbase generuje, keď pracuje s dátami uloženými mimo kocky.

Ako nastaviť predvolený parameter:

1. Získajte alebo vytvorte pripojenie k externému zdroju dát (napríklad vytvorte pripojenie k databáze Oracle).

Môžete použiť globálne pripojenie, ak už existuje na stránke Zdroje vo webovom rozhraní Essbase, alebo môžete vytvoriť pripojenie na úrovni aplikácie.

2. Vytvorte dátový zdroj cez pripojenie, ktoré použijete na prístup do databázy Oracle.

Dátový zdroj môžete definovať globálne, ak má byť dostupný pre všetky aplikácie, alebo ho môžete definovať na úrovni aplikácie.

- a. Ak chcete vytvoriť globálny dátový zdroj, musíte byť [administrátor služby](#). Kliknite na položku **Zdroje**, potom na kartu **Dátové zdroje** pod vašim menom používateľa a potom kliknite na položku **Vytvoriť dátový zdroj**.

Alebo ak chcete vytvoriť dátový zdroj na úrovni aplikácie, musíte byť [správca aplikácie](#) alebo [pokročilý používateľ](#) s povolením na správu aplikácie pre príslušnú aplikáciu. Na karte **Aplikácie** kliknite na názov aplikácie. Potom kliknite na položku **Zdroje**, kliknite na kartu **Dátové zdroje** pod vašim menom používateľa a kliknite na položku **Vytvoriť dátový zdroj**.

- b. V kroku **Všeobecné** v sekcii **Pripojenie** vyberte databázu Oracle, ktorú ste vytvorili.
- c. V poli **Názov** zadajte názov dátového zdroja.
- d. V poli **Dopyt** zadajte dopyt (v tomto príklade je použitý dopyt SQL). Ak chcete vytvoriť parametrizovaný dopyt, je potrebné zahrnúť podmienku filtra (klausulu WHERE), ktorá mapuje relačný stĺpec v zdroji k zástupnému symbolu. Pozíciu premennej určíte

pomocou zástupného symbolu ? v syntaxi dopytu. Zástupný symbol je určený pre parameter, ktorý odovzdáte v neskoršom kroku.

```
select * from SB_DT where DIMENSION_YEAR=?
```

Predpokladajme napríklad, že vaša relačná databáza obsahuje nasledujúcu tabuľku s názvom SB_DT. Tabuľka obsahuje stĺpec DIMENSION_YEAR s hodnotami mesiacov:

	DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	DIMENSION_YEAR	DIMENSION_SCENARIO	SALES	COGS	MARKETING	PAYROLL	M
22	100-20	Louisiana	Jul	Budget	180	70	10	10	(nu
23	100-20	Louisiana	Aug	Actual	154	63	17	11	
24	100-20	Louisiana	Aug	Budget	190	70	10	10	(nu
25	100-20	Louisiana	Sep	Actual	126	51	14	11	
26	100-20	Louisiana	Sep	Budget	150	60	10	10	(nu
27	100-20	Louisiana	Oct	Actual	118	48	13	11	
28	100-20	Louisiana	Oct	Budget	160	70	10	0	(nu
29	100-20	Louisiana	Nov	Actual	78	31	8	11	
30	100-20	Louisiana	Nov	Budget	90	30	0	10	(nu
31	100-20	Louisiana	Dec	Actual	85	34	9	11	
32	100-20	Louisiana	Dec	Budget	100	40	0	10	(nu
33	100-20	New Mexico	Jan	Actual	99	88	27	23	
34	100-20	New Mexico	Jan	Budget	120	110	20	20	(nu
35	100-20	New Mexico	Feb	Actual	102	84	26	23	
36	100-20	New Mexico	Feb	Budget	120	100	20	20	(nu
37	100-20	New Mexico	Mar	Actual	106	88	27	23	
38	100-20	New Mexico	Mar	Budget	130	110	20	20	(nu
39	100-20	New Mexico	Apr	Actual	133	93	28	23	
40	100-20	New Mexico	Apr	Budget	160	110	20	20	(nu
41	100-10	Oklahoma	Aug	Actual	155	68	22	12	

Ak chcete použiť premennú na výber hodnôt mesiacov zo stĺpca DIMENSION_YEAR, v dopyte použite nasledujúcu syntax filtra: where DIMENSION_YEAR=?

Create Datasource

Back
1
2
3
4
Next

General
Columns
Parameters
Preview

* Connection
Oracle Database

* Name
oracledb_ds

Description
Datasource for Oracle DB

* Query
select * from SB_DT where DIMENSION_YEAR=?

- Kliknite na tlačidlo **Ďalej**.
- V kroku **Stĺpce** použite vhodný dátový typ, ktorý má Essbase priradiť k jednotlivým stĺpcom z vášho relačného dátového zdroja.

Napríklad numerické stĺpce nastavte na typ **Double** a alfanumerické stĺpce ponechajte s typom **String**.

Create Datasource

Back

1
General

2
Columns

3
Parameters

4
Preview

Next

Index	Name	Type
1	DIMENSION_PRODUCT	String
2	DIMENSION_MARKET	String
3	DIMENSION_YEAR	String
4	DIMENSION_SCENARIO	String
5	SALES	Double
6	COGS	Double
7	MARKETING	Double
8	PAYROLL	Double

g. Kliknite na tlačidlo **Ďalej**.

h. V kroku Parametre je vytvorený parameter Param1. Tento parameter existuje, pretože ste použili symbol ? v dopyte v kroku Všeobecné.

Políčko **Použiť premenné** nechajte nezačiarknuté, dvakrát kliknite na textové pole v sekcii **Hodnota** a zadajte predvolenú hodnotu pre parameter runtime. Účelom tejto predvolenej hodnoty je, aby ju služba Essbase mohla použiť ako rezervu v prípade, že parameter má v čase behu neplatný kontext. Tento krok je dôležitý, ak plánujete použiť parametre runtime ako súčasť definícií zostavy zobrazenia súvisiacich údajov.

Parameter Param1 môžete premenovať, aby jeho názov bol zrozumiteľnejší pre váš prípad použitia. Môžete napríklad použiť názov *param_G_month*, ktorý označuje, že parameter používa globálnu premennú pre aktuálny mesiac, alebo názov *param_<appName>_month*, ktorý označuje, že parameter používa premennú na úrovni aplikácie pre aktuálny mesiac. Prispôbenie názvov parametrov môže byť užitočné pri ladení parametrov pomocou protokolových súborov servera Essbase.

Create Datasource

Back

1
General

2
Columns

3
Parameters

4
Preview

Next

Name	Use Variables	Value
Param1	☐	Jan

Ak chcete prispôbiť parameter tak, aby odkazoval na substitučnú premennú, nemusíte zadať predvolenú hodnotu. Namiesto tejto časti si pozrite časť [Používanie substitučných premenných v dátovom zdroji](#).

- i. Kliknite na tlačidlo **Ďalej**.
- j. V kroku **Ukážka** si všimnite, že vo vašom dopyte je použitý predvolený parameter. Preto je ukážka vyplnená iba tými záznamami externého zdroja, v ktorých stĺpec DIMENSION_YEAR obsahuje hodnotu Jan.

Create Datasource

Back
1
2
3
4
Next

General
Columns
Parameters
Preview

DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	DIMENSION_YEAR	DIMENSION_SCENARIO	SALES	COGS
100-20	Louisiana	Jan	Actual	81.0	33.0
100-20	Louisiana	Jan	Budget	100.0	40.0
100-20	New Mexico	Jan	Actual	99.0	88.0
100-20	New Mexico	Jan	Budget	120.0	110.0
100-10	Louisiana	Jan	Actual	85.0	34.0
100-10	Louisiana	Jan	Budget	100.0	40.0
100-10	New Mexico	Jan	Actual	120.0	48.0
100-10	New Mexico	Jan	Budget	150.0	60.0

Create
Cancel

Hoci sa v ukážke zobrazovali iba hodnoty s použitým predvoleným parametrom, neskôr, keď implementujete parametre runtime pre definíciu zostavy zobrazenia súvisiacich údajov, budete mať prístup k väčšiemu množstvu externých dát, než sa zobrazovalo v ukážke.

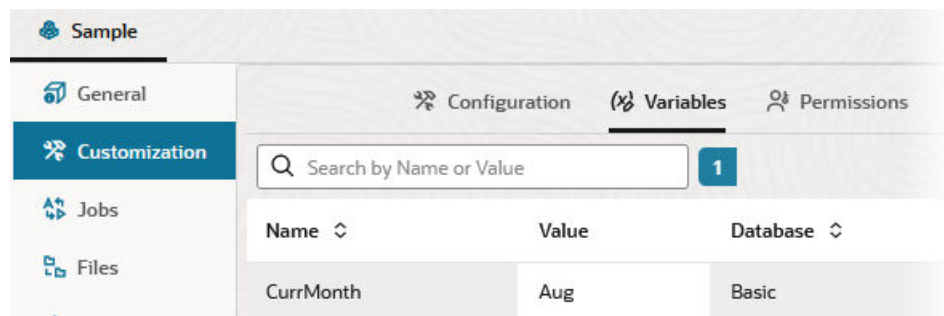
- k. Kliknutím na tlačidlo **Vytvoriť** vytvorte dátový zdroj založený na tomto dopyte externého dátového zdroja. V dátovom zdroji je aktivovaná implementácia parametrov runtime.

Používanie substitučných premenných v dátovom zdroji

Nasledujúci tok činností opisuje postup, ako vytvoriť dátový zdroj Essbase z dopytu externého dátového zdroja pomocou substitučnej premennej definovanej v Essbase. Substitučná premenná umožňuje flexibilnejšie návrhy dopytu, ktorý vyťahuje zdrojové dáta.

V tomto príklade použijeme substitučnú premennú v Essbase na deklarovanie aktuálneho mesiaca. Namiesto aktualizovania dátových zdrojov raz mesačne na výber dát aktuálneho mesiaca môžete dátové zdroje vynechať a aktualizovať len substitučnú premennú, ktorú ste definovali.

1. Vytvorte [substitučnú premennú](#) na globálnej úrovni alebo na úrovni aplikácie.



2. Získajte alebo vytvorte pripojenie k externému zdroju dát (napríklad vytvorte pripojenie k databáze Oracle).

Môžete použiť globálne pripojenie, ak už existuje na stránke Zdroje vo webovom rozhraní Essbase, alebo môžete vytvoriť pripojenie na úrovni aplikácie.

3. Vytvorte dátový zdroj cez pripojenie, ktoré použijete na prístup do databázy Oracle.

Dátový zdroj môžete definovať globálne, ak má byť dostupný pre všetky aplikácie, alebo ho môžete definovať na úrovni aplikácie.

- a. V kroku **Všeobecné** v sekcii **Pripojenie** vyberte databázu Oracle, ktorú ste vytvorili.
- b. V poli **Názov** zadajte názov dátového zdroja.
- c. V poli **Dopyt** zadajte dopyt (v tomto príklade je použitý dopyt SQL). Ak chcete vytvoriť parametrizovaný dopyt, je potrebné zahrnúť podmienku filtra (klauzulu WHERE), ktorá mapuje relačný stĺpec v zdroji k zástupnému symbolu. Pozíciu premennej určíte pomocou zástupného symbolu ? v syntaxi dopytu. Zástupný symbol je určený pre parameter, ktorý odovzdáte v neskoršom kroku.

```
select * from SB_DT where DIMENSION_YEAR=?
```

Predpokladajme napríklad, že vaša relačná databáza obsahuje nasledujúcu tabuľku s názvom SB_DT. Tabuľka obsahuje stĺpec DIMENSION_YEAR s hodnotami mesiacov:

	DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	DIMENSION_YEAR	DIMENSION_SCENARIO	SALES	COGS	MARKETING	PAYROLL	M
22	100-20	Louisiana	Jul	Budget	180	70	10	10	(nu
23	100-20	Louisiana	Aug	Actual	154	63	17	11	
24	100-20	Louisiana	Aug	Budget	190	70	10	10	(nu
25	100-20	Louisiana	Sep	Actual	126	51	14	11	
26	100-20	Louisiana	Sep	Budget	150	60	10	10	(nu
27	100-20	Louisiana	Oct	Actual	118	48	13	11	
28	100-20	Louisiana	Oct	Budget	160	70	10	0	(nu
29	100-20	Louisiana	Nov	Actual	78	31	8	11	
30	100-20	Louisiana	Nov	Budget	90	30	0	10	(nu
31	100-20	Louisiana	Dec	Actual	85	34	9	11	
32	100-20	Louisiana	Dec	Budget	100	40	0	10	(nu
33	100-20	New Mexico	Jan	Actual	99	88	27	23	
34	100-20	New Mexico	Jan	Budget	120	110	20	20	(nu
35	100-20	New Mexico	Feb	Actual	102	84	26	23	
36	100-20	New Mexico	Feb	Budget	120	100	20	20	(nu
37	100-20	New Mexico	Mar	Actual	106	88	27	23	
38	100-20	New Mexico	Mar	Budget	130	110	20	20	(nu
39	100-20	New Mexico	Apr	Actual	133	93	28	23	
40	100-20	New Mexico	Apr	Budget	160	110	20	20	(nu
41	100-10	Oklahoma	Aug	Actual	155	68	22	12	

Ak chcete na výber hodnôt mesiacov použiť premennú zo stĺpca DIMENSION_YEAR, v dopyte použite nasledujúcu syntax filtra: where DIMENSION_YEAR=?

Create Datasource

Back

1
General

2
Columns

3
Parameters

4
Preview

Next

* Connection

Oracle Database ▼

* Name

oracledb_ds

Description

Datasource for Oracle DB

* Query

select * from SB_DT where DIMENSION_YEAR=?

- d. Kliknite na tlačidlo **Ďalej**.
- e. V kroku **Stĺpce** použite vhodný dátový typ, ktorý má Essbase priradiť k jednotlivým stĺpcom z vášho relačného dátového zdroja.
Napríklad numerické stĺpce nastavte na typ **Double** a alfanumerické stĺpce ponechajte s typom **String**.

Create Datasource

Back

1
General

2
Columns

3
Parameters

4
Preview

Next

Index ↕	Name ↕	Type ↕
1	DIMENSION_PRODUCT	String ▼
2	DIMENSION_MARKET	String ▼
3	DIMENSION_YEAR	String ▼
4	DIMENSION_SCENARIO	String ▼
5	SALES	Double ▼
6	COGS	Double ▼
7	MARKETING	Double ▼
8	PAYROLL	Double ▼

- f. Kliknite na tlačidlo **Ďalej**.

- g. V kroku Parametre je vytvorený parameter Param1. Tento parameter existuje, pretože v kroku Všeobecné ste v dopyte použili symbol ?. Ak chcete prispôsobiť parameter **Param1**, aby odkazoval na substitučnú premennú, kliknite na políčko **Použiť premenné** a v rozbaľovacom zozname **Hodnota** vyberte substitučnú premennú.

Ak vytvárate dátový zdroj v rámci aplikácie, na výber sú k dispozícii substitučné premenné na globálnej úrovni aj na úrovni aplikácie. V premenných na úrovni aplikácie sa ako predpona používa názov aplikácie. Ak vytvárate globálny dátový zdroj, na výber sú k dispozícii iba globálne substitučné premenné.

Parameter **Param1** môžete premenovať tak, aby jeho názov bol zrozumiteľnejší pre váš prípad použitia. Môžete napríklad použiť názov *param_G_month*, ktorý označuje, že parameter používa globálnu premennú pre aktuálny mesiac, alebo názov *param_<appName>_month*, ktorý označuje, že parameter používa premennú na úrovni aplikácie pre aktuálny mesiac. Prispôbenie názvov parametrov môže byť užitočné pri ladení parametrov pomocou protokolových súborov servera Essbase.

Create Datasource

Back

1
General

2
Columns

3
Parameters

4
Preview

Next

Name	Use Variables	Value
Param1	☒	Sample.CurrMonth

- h. Kliknite na tlačidlo **Ďalej**.
- i. V kroku **Ukážka** si všimnite, že vo vašom dopyte je použitá táto substitučná premenná. Preto je ukážka vyplnená iba tými záznamami externého zdroja, v ktorých stĺpec DIMENSION_YEAR obsahuje hodnotu Aug.

Create Datasource

Back

1
General

2
Columns

3
Parameters

4
Preview

Next

DIMENSION_PRODUCT ↕	DIMENSION_MARKET ↕	DIMENSION_YEAR ↕	DIMENSION_SCENARIO ↕	SALES ↕
100-20	Louisiana	Aug	Actual	154.0
100-20	Louisiana	Aug	Budget	190.0
100-10	Oklahoma	Aug	Actual	155.0
100-10	Oklahoma	Aug	Budget	190.0
100-10	Louisiana	Aug	Actual	118.0
100-10	Louisiana	Aug	Budget	140.0
100-10	New Mexico	Aug	Actual	160.0
100-10	New Mexico	Aug	Budget	200.0

Create
Cancel

- j. Kliknutím na tlačidlo **Vytvorit'** vytvorte dátový zdroj založený na tomto dopyte externého dátového zdroja.

Vytváranie dimenzií a zavádzanie dát

Tieto informácie boli presunuté do príručky *Database Administrator's Guide for Oracle Essbase*.

Pozrite si:

- Základné informácie o zavedení dát a vytváraní dimenzií
- Práca s pravidlami zavedenia
- Vykonávanie a ladenie zavedení dát alebo vytvárania dimenzií
- Základné informácie o konceptoch pokročilého vytvárania dimenzií

Výpočet kociek

Kocka Essbase obsahuje dva typy hodnôt: hodnoty, ktoré zadáte, nazývané vstupné dáta, a hodnoty, ktoré sa vypočítali zo vstupných dát.

Kocku je možné vypočítať pomocou vzorcov pre štruktúry alebo skriptov výpočtov, prípadne obidvoma spôsobmi.

Výpočet štruktúry, ktorý je najjednoduchšou metódou výpočtu, vychádza pri výpočte kocky zo vzťahov medzi členmi v štruktúre kocky a zo všetkých vzorcov, ktoré sú priradené k členom v štruktúre.

Funkcie výpočtov ukladacieho priestoru blokov služby Essbase sa môžu používať vo vzorcoch pre štruktúry blokového ukladacieho priestoru a ich výsledky ovplyvňujú dopyty z aplikácie Smart View, MDX a ďalších klientov mriežky. Rovnaké funkcie spolu s príkazmi výpočtov je možné používať na zapisovanie skriptov procedurálnych výpočtov.

Skript výpočtu vám umožní vypočítať kocku postupným procesom. Napríklad môžete vypočítať jednu časť kocky skôr ako druhú alebo kopírovať dátové hodnoty medzi členmi.

Témy v tejto časti sa týkajú výpočtu skriptu výpočtov BSO:

- [Prístup k výpočtom](#)
- [Vytváranie skriptov výpočtov](#)
- [Vykonávanie výpočtov](#)
- [Používanie substitučných premenných](#)
- [Nastavenie vlastností dvojstupňového výpočtu](#)
- [Trasovanie výpočtov](#)
- [Výpočet vybraných n-tíc](#)

Prístup k výpočtom

Ak máte povolenie na aktualizáciu databázy, máte prístup k spusteniu predvoleného výpočtu na kocke (z aplikácie Smart View) a k spusteniu špecifických skriptov výpočtov, ktoré vám boli poskytnuté. Ak máte povolenie pre aplikáciu Správca aplikácie alebo Správca databázy, máte privilégia na výpočty, práva vykonávať všetky výpočty a poskytovať prístup na spúšťanie špecifických skriptov výpočtov.

Ak chcete používateľom poskytnúť prístup na spúšťanie skriptov výpočtov vo webovom rozhraní Essbase, najskôr poskytnite používateľa pre danú aplikáciu s povolením na aktualizáciu databázy a potom tohto používateľa pridajte na kartu **Roly** v editore skriptu výpočtu.

-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu.
2. Kliknite na položku **Prispôsobenie** a potom kliknite na položku **Povolenia**.
3. Kliknite na položku **Pridať** a zobrazí sa zoznam používateľov a skupín.

Poznámka:

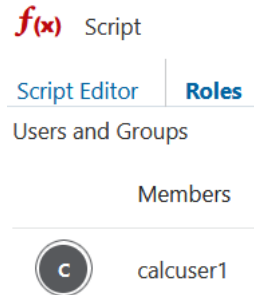
Po kliknutí na položku **Pridať** v tomto dialógovom okne nebudete môcť pridávať nových používateľov. Namiesto toho budete môcť pridávať používateľov, ktorých už poskytol poskytovateľ identity. Pri tomto kroku sa predpokladá, že vám boli poskytnutí používatelia. Existuje niekoľko spôsobov poskytovania používateľov služby Essbase. Pozrite si časť Správa rol používateľov a povolení aplikácie Essbase, v ktorej sa opisujú nezávislé nasadenia, alebo časť Správa používateľov a rol venovanú nasadeniam zásobníka.

4. Kliknite na položku **Pridať** ⁺ vedľa používateľa.
5. Kliknutím na položku **Zavrieť** ^x zatvoríte zoznam používateľov.
6. Pre pridaného používateľa vyberte voľbu **Aktualizácia databázy**.
7. Udeľte prístup ku skriptom výpočtov,
 - a. Vyberte stránku **Všeobecné** otvorenej aplikácie a otvorte databázu (kocku).
 - b. Kliknite na položku **Skripty** a potom kliknite na položku **Skripty výpočtov**.
 - c. Kliknite na názov skriptu.
 - d. Kliknite na položku **Roly** a potom kliknite na položku **Pridať členov** ⁺.
 - e. Kliknite na položku **Pridať** ⁺ vedľa mena používateľa.
 - f. Kliknite na tlačidlo **Zavrieť** ^x.
 - g. Používateľ sa zobrazuje ako člen skriptu.

Classic

1. Na stránke Aplikácie kliknite na ponuku **Akcie** vpravo od názvu aplikácie.
2. Vyberte položku **Skontrolovať** a potom položku **Povolenia**.
3. Kliknite na tlačidlo **Pridať** ⁺ na pravej strane dialógového okna. Zobrazí sa zoznam používateľov a skupín.
4. Kliknite na položku **Pridať** ⁺ vedľa používateľa.
5. Vyberte položku **Aktualizácia databázy**.
6. Udeľte prístup ku skriptom výpočtov.
 - a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu a kliknite na ponuku **Akcie** vpravo od názvu kocky.
 - b. Vyberte položku **Skontrolovať** a potom položku **Skripty**.
 - c. Vyberte položku **Skripty výpočtov**.

- d. Kliknite na názov skriptu.
- e. Vyberte položku **Roly**.
- f. Kliknite na položku **Pridať** .
- g. Kliknite na položku **Pridať**  vedľa mena používateľa.
- h. Kliknite na tlačidlo **Zavrieť**.
Používateľ sa zobrazuje ako člen skriptu.



Vytváranie skriptov výpočtov

Skripty výpočtov Essbase určujú, ako sa vypočítavajú kocky s ukladačím priestorom blokov, a teda prepisujú výpočty kociek definované štruktúrou. Môžete napríklad vypočítať podmnožiny kocky alebo kopírovať dátové hodnoty medzi členmi.

Skripty výpočtov vytvoríte pomocou editora skriptu vo webovom rozhraní Essbase.

Skripty výpočtov sa nepoužívajú pre aplikácie s ukladačím priestorom agregácie.

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
2. Kliknite na položku **Skripty** a potom kliknite na položku **Skripty výpočtov**.
3. Kliknite na položku **Vytvoriť** na vytvorenie nového skriptu výpočtu.
4. Zadať názov pre nový skript.
5. Ak sa v skripte výpočtu vyžadujú názvy členov, prejdite na nižšiu úroveň **stromu členov** a vyhľadajte členy, ktoré chcete pridať.
6. Dvakrát kliknite na názvy dimenzií alebo členov a vložte ich do skriptu.
7. Ak sa v skripte výpočtu vyžadujú názvy funkcií, na vyhľadanie funkcií výpočtu a ich pridanie do skriptu použite ponuku **Názov funkcie**.
Popisy každej funkcie nájdete v časti **Popis funkcie** pod ponukou na čítanie popisov.
8. Skôr než uložíte skript, kliknite na položku **Overiť**.

Overením skriptu sa overí syntax skriptu. Identifikujú sa napríklad nesprávne napísané názvy funkcií alebo vynechané bodkočiarky na konci riadka. Overením sa overia aj názvy dimenzií a členov.

9. Opravte všetky chyby zistené pri overení.
10. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Classic

1. Na stránke Aplikácia rozbaľte aplikáciu.
2. V ponuke Akcie napravo od názvu kocky spustíte inšpektora.
3. Vyberte kartu **Skripty** a potom kartu **Skripty výpočtov**.
4. Kliknite na položku Pridať **+** a vytvorte nový skript výpočtu.
5. Zadaťte názov do poľa **Názov skriptu**.
6. Ak sa v skripte výpočtu vyžadujú názvy členov, prejdite na nižšiu úroveň **stromu členov** a vyhľadajte členy, ktoré chcete pridať.
Po kliknutí pravým tlačidlom myši na názvy dimenzií alebo členov ich vložte do skriptu.
7. Ak sa v skripte výpočtu vyžadujú názvy funkcií, na vyhľadanie funkcií výpočtu a ich pridanie do skriptu použite ponuku **Názov funkcie**.
Popisy každej funkcie nájdete v časti **Popis funkcie** pod ponukou na čítanie popisov.
8. Skôr než uložíte skript, kliknite na položku **Overiť**.
Overením skriptu sa overí syntax skriptu. Identifikujú sa napríklad nesprávne napísané názvy funkcií alebo vynechané bodkočiarky na konci riadka. Overením sa overia aj názvy dimenzií a členov.
9. Opravte všetky chyby zistené pri overení.
10. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Informácie o logike skriptov výpočtov nájdete v časti Vývoj skriptov výpočtov pre databázy s ukladačím priestorom blokov.

Informácie o funkciách a príkazoch výpočtov nájdete v častiach Funkcie výpočtov a Príkazy výpočtov.

Vykonávanie výpočtov

Vytvorené a uložené skripty výpočtov služby Essbase môžete spúšťať v editore skriptu a potom môžete vykonávať výpočty s dátami zavedenými v kocke.

1. Vytvorte vlastný skript výpočtu alebo nahrajte existujúci skript výpočtu.
2. Prejdite na skript,
 - V rozhraní Redwood
 - a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
 - b. Kliknite na položku **Skripty** a potom na položku **Skripty výpočtov**.
 - c. Vyberte skript, ktorý chcete spustiť.
 - V klasickom webovom rozhraní
 - a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu a vyberte kocku.

- b. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky spustíte inšpektora.
 - c. Vyberte položku **Skripty** a potom vyberte skript, ktorý chcete vykonať.
3. V editore skriptu kliknite na položku **Vykonať** a potom vyberte položku **Spustiť v popredí** alebo **Spustiť na pozadí**.
- Ak vyberiete položku **Spustiť v popredí**, zobrazí sa hlásenie **Prebieha spúšťanie skriptu**. Editor skriptu bude možné zavrieť až po dokončení výpočtu.
 - Ak vyberiete položku **Spustiť na pozadí**, editor skriptu môžete zavrieť a neskôr na stránke Úlohy (na stránke Aplikácie vyberte položku Úlohy) skontrolovať stav výpočtu.

Skripty výpočtu môžete spúšťať aj na stránke [Stránka Úlohy](#) alebo v aplikácii Smart View (bez ohľadu na to, či obsahujú substitučné premenné založené na uhle pohľadu).

Skripty výpočtov môžu obsahovať substitučné premenné runtime, ktoré slúžia na odvodenie rozsahu výpočtu z uhla pohľadu v mriežke Smart View. Tieto typy skriptov výpočtov je možné spustiť iba z aplikácie Smart View, pretože uhol pohľadu možno zistiť jedine z mriežky aplikácie Smart View.

Priradenie prístupu na vykonanie konkrétnych skriptov výpočtu:

1. Musíte byť prihlásení do webového rozhrania Essbase ako administrátor služby alebo pokročilý používateľ.
2. Prejdite na kartu **Roly**, kde nájdete skript výpočtov.
V rozhraní Redwood
 - a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
 - b. Kliknite na položku **Skripty** a potom na položku **Skripty výpočtov**.
 - c. Vyberte skript, pre ktorý potrebujete priradiť prístup, a kliknite na kartu **Roly**.
 V klasickom webovom rozhraní
 - a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu a vyberte kocku.
 - b. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky spustíte inšpektora.
 - c. Vyberte kartu **Skripty** a potom kartu **Skripty výpočtov**.
 - d. Vyberte skript a vyberte kartu **Roly**.
3. Pridajte používateľov alebo skupiny na priradenie prístupu a uložte zmeny. Používatelia alebo skupiny získajú povolenie na spúšťanie konkrétného skriptu výpočtu.

Pozrite si aj časť: [Vytváranie skriptov výpočtov](#)

[Práca so súbormi a artefaktmi](#)

Používanie substitučných premenných

Substitučné premenné v skriptoch výpočtov Essbase slúžia na ukladanie hodnôt, ktoré sa môžu zmeniť. Keď chcete, aby rôzni používatelia mohli zadávať rôzne hodnoty pre rovnaký skript, použite **substitučné premenné runtime**.

Ak napríklad chcete, aby rôzne vaše skripty výpočtov, vzorce, filtre, skripty zostáv a skripty MDX odkazovali na aktuálny mesiac, nebolo by praktické každých 30 dní prehľadávať knižnicu artefaktov kociek a meniť mesiac. Namiesto toho môžete definovať substitučnú premennú CurrMonth a meniť jej priradenú hodnotu každý mesiac na príslušný mesiac. Všetky artefakty kocky, ktoré odkazujú na premennú, tak budú odkazovať na príslušný mesiac.

Tu je príklad jednoduchej substitučnej premennej reprezentujúcej aktuálny mesiac:

Názov premennej: CurrMonth

Hodnota: Jan

Hodnoty substitučných premenných sa vzťahujú na všetkých používateľov, ktorí spúšťajú skript výpočtu obsahujúci príslušnú premennú. Ak napríklad premenná CurrMonth má hodnotu Jan, všetky skripty obsahujúce výraz &CurrMonth sa vykonajú pre hodnotu Jan. Rozsah substitučnej premennej môže byť nasledujúci:

- globálna (pre všetky aplikácie a kocky na serveri),
- aplikácia (pre všetky kocky v aplikácii),
- kocka (pre jednu kocku).

Ako definovať alebo aktualizovať substitučnú premennú pre konkrétnu kocku:

-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
2. Kliknite na položku **Prispôsobenie** a potom kliknite na položku **Premenné**.
3. Ak chcete vytvoriť novú premennú, kliknite na položku **Vytvoriť**, zadajte názov a hodnotu premennej a kliknite na tlačidlo **Uložiť** ✓.
4. Ak upravujete hodnotu existujúcej premennej, dvakrát kliknite na hodnotu (alebo kliknite na položku **Upraviť**), zadajte aktualizovanú hodnotu a stlačte kláves Enter (alebo kliknite na tlačidlo **Uložiť**).

Classic

1. Vo webovom rozhraní Essbase na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu, aby sa zobrazila kocka, ktorú chcete modifikovať.
2. V ponuke **Akcie** napravo od kocky spustite inšpektora.
3. Vyberte kartu **Premenné**.
4. Ak chcete vytvoriť novú premennú, kliknite na tlačidlo **Pridať** +, zadajte názov a hodnotu premennej a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.
5. Ak upravujete hodnotu existujúcej premennej, dvakrát kliknite na pole **Hodnota**, zadajte aktualizovanú hodnotu a stlačte kláves Enter.
6. Kliknite na tlačidlo **Zavrieť**.

Ako definovať alebo aktualizovať substitučnú premennú pre konkrétnu aplikáciu:

-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu.
2. Kliknite na položku **Prispôsobenie** a potom kliknite na položku **Premenné**.
3. Ak chcete vytvoriť novú premennú, kliknite na položku **Vytvoriť**, zadajte názov a hodnotu premennej a kliknite na tlačidlo **Uložiť** ✓.
4. Ak upravujete hodnotu existujúcej premennej, dvakrát kliknite na hodnotu (alebo kliknite na položku **Upraviť**), zadajte aktualizovanú hodnotu a stlačte kláves Enter (alebo kliknite na tlačidlo **Uložiť**).

Classic

1. Na stránke Aplikácie v ponuke Akcie napravo od aplikácie spustíte inšpektora.
2. Vyberte kartu **Premenné**.
3. Ak chcete vytvoriť novú premennú, kliknite na tlačidlo **Pridať** +, zadajte názov a hodnotu premennej a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.
4. Ak upravujete hodnotu existujúcej premennej, dvakrát kliknite na pole **Hodnota**, zadajte aktualizovanú hodnotu a stlačte kláves Enter.
5. Kliknite na tlačidlo **Zavrieť**.

Ako definovať alebo aktualizovať substitučnú premennú globálne:

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Konzola**.
2. Kliknite na dlaždicu **Premenné**.
3. Ak chcete vytvoriť novú premennú, kliknite na položku **Vytvoriť**, zadajte názov a hodnotu premennej a kliknite na tlačidlo **Uložiť** ✓.
4. Ak upravujete hodnotu existujúcej premennej, dvakrát kliknite na hodnotu (alebo kliknite na položku **Upraviť**), zadajte aktualizovanú hodnotu a stlačte kláves Enter (alebo kliknite na tlačidlo **Uložiť**).

Classic

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Konzola**.
2. Kliknite na kartu **Premenné**.
3. Ak chcete vytvoriť novú premennú, kliknite na tlačidlo **Pridať**, zadajte názov a hodnotu premennej a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.
4. Ak upravujete hodnotu existujúcej premennej, dvakrát kliknite na pole **Hodnota**, zadajte aktualizovanú hodnotu a stlačte kláves Enter.

Keď ste definovali substitučnú premennú, môžete ju použiť v skriptoch výpočtov, vzorcoch, filtroch, skriptoch MDX, pravidlách zavedenia a zostavách. Ak chcete vytvoriť odkaz na premennú, pridajte k nej prefix vo forme symbolu &.

Príklad skriptu výpočtu, ktorý odkazuje na substitučnú premennú:

```
FIX(&CurrMonth)
    CALC DIM (Measures, Product);
ENDFIX
```

Príklad vzorca, ktorý odkazuje na substitučnú premennú:

```
@ISMBR(&CurrMonth)
```

Substitučné premenné runtime umožňujú deklarovať premenné a ich hodnoty v kontexte akcie v čase runtime, napríklad skript výpočtu, skript MaxL alebo dopyt MDX. Substitučným premenným runtime možno priradiť numerické hodnoty alebo môžu odkazovať na názvy členov. Predvolenú hodnotu možno priradiť v prípade, že používateľ nezmení vstupnú hodnotu. Takisto aj v prípade skriptov výpočtov možno hodnotu premennej vyplniť v čase runtime pre členy dimenzie zobrazené na mriežke aplikácie Smart View. V prípade skriptov výpočtu s hodnotami premenných, ktoré sa vyplňajú v čase runtime, je potrebné spustiť skript výpočtu z aplikácie Smart View, pretože premenná nemá žiadnu definíciu mimo kontextu mriežky.

Substitučné premenné runtime možno definovať v skripte výpočtu pomocou párov kľúča a hodnoty.

```
SET RUNTIMESUBVARS
{
    myMarket = "New York";
    salesNum = 100;
    pointD = "Actual"->"Final";
}
```

Na definovanie substitučných premenných runtime s hodnotami, ktoré sa dynamicky menia podľa uhla pohľadu, je takisto možné priradiť definíciu uhla pohľadu a použiť syntax XML na aktivovanie kontextových výziev aplikácie Smart View.

Ďalšie informácie nájdete v častiach

- Implementácia premenných pre meniace sa informácie
- Substitučné premenné runtime v skriptoch výpočtov spúšťaných v službe Essbase a Substitučné premenné runtime v skriptoch výpočtov spúšťaných v aplikácii Smart View
- Príkaz výpočtu SET RUNTIMESUBVARS
- Šablóna galérie Sample_Basic_RTSTV, ktorú nájdete v adresári **Súbory** > Gallery > Technical > Calc.

Nastavenie vlastností dvojstupňového výpočtu

Vlastnosť Dvojstupňový výpočet sa dá použiť na členy v kockách ukladacieho priestoru blokov v inom než hybridnom režime na označenie členov, ktoré je potrebné vypočítať dvakrát, aby sa dosiahla požadovaná hodnota.

Na získanie správnych hodnôt pre dvojstupňové členy sa najprv vypočíta štruktúra. Potom sa opätovne vypočítajú členy, ktoré sú závislé na vypočítaných hodnotách iných členov.



Poznámka:

S kockami v hybridnom režime nepoužívajte dvojstupňový výpočet. Použite iba poradie riešenia.

Dvojstupňový výpočet je vlastnosť, ktorú môžete priradiť k ľubovoľnému členu dimenzie bez atribútov, ale funguje len pre členy dimenzie Účty a pre členy dynamického výpočtu. Ak dvojstupňový výpočet priradíte k ľubovoľnému inému členu, bude sa ignorovať.

Dvojstupňové výpočty sú podporované len v kockách ukladacieho priestoru blokov. Kocky ukladacieho priestoru agregácie nepoužívajú dvojstupňový výpočet, ale na určenie toho, kedy sa majú členy vypočítať, používajú poradie riešenia členov.

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
2. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
3. Ak je štruktúra zamknutá, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** .
4. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
5. V editore štruktúry nájdite a vyberte člen, ktorý chcete modifikovať.
6. Kliknite pravým tlačidlom na člen a vyberte položku **Skontrolovať**.
7. Na karte **Všeobecné** v poli **Dvojstupňový výpočet** vyberte voľbu **True**.

Classic

1. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
2. V ponuke Akcie napravo od názvu kocky vyberte položku **Štruktúra**.
3. Kliknite na položku **Upraviť**.
4. V editore štruktúry nájdite a vyberte člen, ktorý chcete modifikovať.
5. V podokne **Vlastnosti** rozbaľte ponuku **Dvojstupňový výpočet** a vyberte položku **Pravda**.

Pozrite si časť Nastavenie dvojstupňových výpočtov.

Trasovanie výpočtov

Trasovanie výpočtov Essbase použite na získanie prehľadu o spracovaní vzorcov členov, ktorý vám pomôže pri ladení a spresňovaní skriptov výpočtov ukladacieho priestoru blokov. Parameter CALCTRACE použite na trasovanie výpočtov s použitím rozlíšenia kontextu v aplikácii Smart View, alebo použite príkaz SET TRACE na výber prienikov dát, ktoré sa majú trasovať.

Trasovanie výpočtov umožňuje prístup k zaprotokolovaným informáciám o výpočte po tom, ako sa úspešne vykoná skript výpočtu pre kocku.

Trasovanie výpočtu nezmení nič na správaní výpočtu. Ak sa výpočet spustí v aplikácii Smart View a administrátor aktivoval trasovanie výpočtov na pripojenom serveri, aplikácia Smart View po vykonaní výpočtu zobrazí rozbaľovacie dialógové okno s detailmi. Informácie o trasovaní výpočtu možno prilepiť z rozbaľovacieho dialógového okna do textového editora. Rovnaké informácie prípadne nájdete aj v súbore `calc_trace.txt`, ktorý sa nachádza v adresári s databázovými súborami v službe Essbase.

Informácie o trasovaní výpočtu môžu pomôcť ladiť vykonávanie skriptu výpočtu v prípade, že výsledky výpočtu nezodpovedajú očakávaniam.

Trasovanie výpočtov nie je podporované v aplikáciách s aktivovanou správou scenárov.

Na aktiváciu trasovania výpočtu musí administrátor najprv zapnúť parameter konfigurácie aplikácie CALCTRACE. Po aktivovaní trasovania výpočtov pre danú aplikáciu sú k dispozícii dva spôsoby jeho využitia:

- V aplikácii Smart View môžete použiť trasovanie citlivé na kontext pre jednu hodnotu bunky.
 1. V aplikácii Smart View pripojte hárok dopytu k aplikácii, pre ktorú ste aktivovali trasovanie výpočtu.
 2. Zvýraznite bunku s dátami, ktorej vypočítanú hodnotu chcete trasovať.
 3. Na paneli Dáta na karte Essbase kliknite na tlačidlo **Vypočítat'** a vyberte skript výpočtu, ktorý sa má vykonať. Vo výzvach pre členy trasovania počas runtime sa bude zobrazovať uhol pohľadu zo zvýraznenej bunky s dátami.
 4. Kliknite na tlačidlo **Spustiť** na vykonanie skriptu výpočtu. Vypočíta sa celý rozsah výpočtu uvedený v skripte, ale počas výpočtu sa bude trasovať iba kontext zvýraznenej bunky s dátami.
 5. Na konci skriptu výpočtu si pozrite dialógové okno **Výsledok výpočtu**, v ktorom sú zobrazené výsledky pred výpočtom a po výpočte pre zvýraznenú bunku s dátami. Ak zvýraznená bunka s dátami nebola počas výpočtu modifikovaná, zobrazí sa hlásenie s informáciou, že bunka nebola modifikovaná.
- V skriptoch výpočtov môžete na výber trasovaných prienikov dát použiť príkaz výpočtu SET TRACE. Príkaz SET TRACE umožňuje trasovať viaceré bunky s dátami. Okrem toho môžete trasovať sekcie skriptov výpočtov použitím kombinácie príkazov `SET TRACE mbrList` (na zapnutie trasovania výpočtu v zozname členov) a `SET TRACE OFF` (na vypnutie trasovania výpočtu, kým sa v skripte nevyskytne nový príkaz SET TRACE). Ak chcete použiť príkaz SET TRACE, je potrebné spustiť skript výpočtu mimo aplikácie Smart View pomocou návrhára kociek, príkazu rozhrania príkazového riadka calc, úlohy Spustenie výpočtu vo webovom rozhraní Essbase alebo príkazu MaxL (príkaz vykonávanie výpočtov).

Tento skript výpočtu sa spustí na základnej vzorovej kocke. Skript zahŕňa príkaz SET TRACE požadujúci zaprotokolovanie detailných informácií pre prienik dát (bunku), ktorý predstavuje rozpočtovaný januárový predaj na kalifornskom trhu pre číslo SKU produktu 100-10.

```
SET TRACEID "id042"
SET TRACE ("100-10", "California", "Jan", "Sales", "Budget");
FIX("California", "Budget")
  "Sales" (
    "100-10" = @MEMBER(@CONCATENATE(@NAME(@PARENT("Product")), "-20")) / 10;
  );
ENDFIX;
```

**Poznámka:**

Odporúča sa tiež použiť príkaz SET TRACEID na zabránenie prepísaniu súboru trasovania výpočtov.

Základná vzorka má dve riedke dimenzie: produkt a trh. Vzorec člena je pre Predaj, čo je člen mier, ktorý je hustou dimenziou. Zoznam členov príkazu FIX obsahuje len jeden riedky člen Kalifornia, ktorý patrí do dimenzie Trh.

Počet existujúcich blokov v rozsahu FIX určuje, koľkokrát sa vypočíta trasovaná bunka. V tomto príklade výpočet prebehne cez všetky existujúce kombinácie s riedkym členom Kalifornia. Každá z týchto kombinácií predstavuje blok.

Po dokončení výpočtu sa zaprotokolujú a zobrazia v umiestnení calc_trace_id042.txt tieto informácie o trasovaní:

```
Tracing cell: [100-10][California][Jan][Sales][Budget] (Cell update count: 1)
Previous value: 840.00
Dependent values:
  [100-20][California][Jan][Sales][Budget] = 140.00
New value: [100-10][California][Jan][Sales][Budget] = 14.00

Computed in lines: [91 - 93] using:
"Sales" (
  "100-10"=@MEMBER(@CONCATENATE(@NAME(@PARENT("Product")), "-20"))/10;
)
```

```
Tracing cell: [100-10][California][Jan][Sales][Budget] (Cell update count: 2)
Block from FIX scope: [100-30][California]
Actual block used in calculation: [100-10][California]
Previous value: 14.00
Dependent values:
  [100-20][California][Jan][Sales][Budget] = 140.00
New value: [100-10][California][Jan][Sales][Budget] = 14.00
Computed in lines: [91 - 93] using:
"Sales" (
  "100-10"=@MEMBER(@CONCATENATE(@NAME(@PARENT("Product")), "-20"))/10;
)
```

```
Tracing cell: [100-10][California][Jan][Sales][Budget] (Cell update count: 3)
Block from FIX scope: [200-10][California]
Actual block used in calculation: [100-10][California]
```

```

Previous value: 14.00
Dependent values:
  [200-20][California][Jan][Sales][Budget] = 520.00
New value: [100-10][California][Jan][Sales][Budget] = 52.00
Computed in lines: [91 - 93] using:
"Sales" (
"100-10"=@MEMBER(@CONCATENATE(@NAME(@PARENT("Product")), "-20"))/10;
)

[...calc iterations 4-7 are omitted from example...]

Tracing cell: [100-10][California][Jan][Sales][Budget] (Cell update count: 8)
Block from FIX scope: [400-30][California]
Actual block used in calculation: [100-10][California]
Previous value: 9.00
Dependent values:
  [400-20][California][Jan][Sales][Budget] = 90.00
New value: [100-10][California][Jan][Sales][Budget] = 9.00
Computed in lines: [91 - 93] using:
"Sales" (
"100-10"=@MEMBER(@CONCATENATE(@NAME(@PARENT("Product")), "-20"))/10;
)

```

Protokol trasovania výpočtu poskytuje tieto informácie o tom, ako prebehol výpočet v bunke, ktorá sa trasovala:

- Trasovaná bunka bola vypočítaná niekoľkokrát a hodnota bunky bola vždy prepísaná novou hodnotou (hlásený počet aktualizácií bunky sa zastaví na čísle 8).
- Hodnota bunky pred výpočtom bola 840,00.
- Pre každý výskyt výpočtu sa zobrazia závislé hodnoty a nové hodnoty. Závislé hodnoty pochádzajú zo vzorca člena v príkaze FIX.
- Konečná hodnota trasovanej bunky po dokončení celého výpočtu je 9, ale predstavuje hodnotu násobku "400-20"->California vydelenú číslom 10.
- Riadky 91 - 93 skriptu výpočtu, ktoré obsahujú vzorec člena pre Predaj, sú zodpovedné za aktualizované hodnoty.

Pre každý z prejdenných blokov sa vypočíta Predaj pomocou vzorca:

```
"100-10"=@MEMBER(@CONCATENATE(@NAME(@PARENT("Product")), "-20"))/10
```

Vzorec obsahuje na ľavej strane riedky člen, čo môže mať za následok, že skutočný vypočítaný blok bude odlišný od pôvodného bloku FIX. Napríklad keď výpočet prechádza cez položky „Kalifornia“ -> „100-20“, výpočty sa v skutočnosti robia v položke „Kalifornia“ -> „100-10“.

Položky protokolu trasovania s názvom Block from FIX scope a Actual block used in calculation sa vytlačia len v prípade nesúladu medzi blokmi v príkaze FIX a blokom zastúpeným vo vzorci člena. Tieto položky protokolu môžu poskytnúť informácie o tom, prečo existujú duplicitné výpočty, a tým pomáhajú ladiť skripty výpočtov.

Výpočet vybraných n-tíc

Výberom n-tíc môžete spresniť výpočty Essbase v aktívnej mriežke aplikácie Smart View a obmedziť ich rozsah na konkrétne výseky dát v kocke ukladacieho priestoru blokov.

Nasledujúce sekcie opisujú výpočet n-tíc:

- [Prípad použitia výpočtu n-tice](#)
- [Základné informácie o výpočte založenom na n-tici](#)
- [Výber n-tíc pre výpočet uhla pohľadu](#)
- [Príklady výberu n-tice na obmedzenie rozsahu výpočtu](#)

Informácie o syntaxi pri používaní príkazu @GRIDTUPLES v skripte výpočtu nájdete v časti FIX...ENDFIX.

Prípad použitia výpočtu n-tice

Výberom n-tíc môžete spresniť výpočty Essbase v aktívnej mriežke aplikácie Smart View a obmedziť ich rozsah na konkrétne výseky dát v kocke ukladacieho priestoru blokov.

Výber n-tíc vám pomáha optimalizovať výpočty v asymetrickej mriežke naprieč dimenziami a vyhnúť sa tak nadmerným výpočtom.

N-tice výpočtov Essbase sa líšia od n-tíc používaných v dopytoch MDX. Výkon výpočtu a veľkosť kocky sú určené najmä počtom blokov v kocke (pri danej veľkosti bloku). N-tice výpočtov sa preto zadávajú len pre kombinácie riedkych členov. Na uľahčenie skriptovania výpočtu je okrem toho možné zahrnúť do špecifikácie n-tice výpočtov viacero členov z jednej riedkej dimenzie. Ak napríklad zadáte hodnotu ("New York", "California", "Actual", "Cola") ako n-ticu výpočtu, vypočítate nasledujúce prieniky buniek:

```
"New York"->"Actual"->"Cola"
"California"->"Actual"->"Cola"
```

Predstavte si nasledujúcu symetrickú mriežku. Je symetrická, pretože každý produkt má v mriežke zadané rovnaké trhy a rovnaký scenár (Actual).

		Profit	Inventory	Ratios
		Actual	Actual	Actual
		Jan	Jan	Jan
Cola	New York			
	Massachus			
	Florida			
	Connectic			
Diet Cola	New Hamp			
	New York			
	Massachus			
	Florida			
	Connectic			
	New Hamp			

Nasledujúca mriežka je asymetrická, pretože produkt Diet Cola má v mriežke menej trhov než produkt Cola.

		Profit	Inventory	Ratios
		Actual	Actual	Actual
		Jan	Jan	Jan
Cola	New York			
	Massachusetts			
	Florida			
	Connecticut			
	New Hampshire			
Diet Cola	New York			
	Florida			

Predvolený rozsah výpočtu v prípade, že príkaz FIX alebo uhol pohľadu mriežky aplikácie Smart View obsahuje viac ako jednu dimenziu, je výpočet krížového produktu (všetkých možných kombinácií) členov v príkaze FIX alebo v mriežke. Inak povedané, výpočet na základe uhla pohľadu, v ktorom kombinácie produktu a trhu vychádzajú z mriežky, vypočítava všetky nasledujúce kombinácie riadka a člena:

```
Cola->"New York"
Cola->"Massachusetts"
Cola->"Florida"
Cola->"Connecticut"
Cola->"New Hampshire"
"Diet Cola"->"New York"
"Diet Cola"->"Massachusetts"
"Diet Cola"->"Florida"
"Diet Cola"->"Connecticut"
"Diet Cola"->"New Hampshire"
```

Výsledkom môže byť rozsiahlejšia výpočtová aktivita, než akú potrebujete. Ak chcete vypočítať len kombinácie zobrazené v mriežke, môžete zadať, ktoré n-tice sa majú vypočítať, a obmedziť výpočet na menší výsek. Výpočet n-tíc tiež môže zredukovať trvanie výpočtu a veľkosť kocky.

```
Cola->"New York"
Cola->"Massachusetts"
Cola->"Florida"
Cola->"Connecticut"
Cola->"New Hampshire"
"Diet Cola"->"New York"
"Diet Cola"->"Florida"
```

Základné informácie o výpočte založenom na n-tici

N-tica výpočtu predstavuje spôsob prezentovania výseku dát členov z dvoch alebo viacerých riedkych dimenzií, ktoré sa majú použiť vo výpočte ukladacieho priestoru blokov Essbase.

Príklady platných n-tíc výpočtov:

- ("Diet Cola", "New York")
- ("Diet Cola", "Cola", Florida)
- (Cola, "New Hampshire")

Ak vytvárate výrazy MDX, nezabúdajte na tieto obmedzenia n-tíc, ktoré sa vzťahujú na formát MDX:

- Do n-tice MDX môže byť z každej dimenzie zahrnutý iba jeden člen.
- Všetky n-tice v množine MDX musia mať rovnaké dimenzie v rovnakom poradí.

Pri výbere n-tíc v skriptoch výpočtu sú však tieto požiadavky pre uľahčenie zmiernené. Výrazy s n-ticami môžete vytvárať bez obmedzení a n-tice môžu popisovať zoznamy členov, ako je to aj v prípade tejto n-tice: (@Children(East), Cola).

Výber n-tíc pre výpočet uhla pohľadu

Jednoduchým spôsobom výberu n-tíc je ich explicitné vloženie do skriptu výpočtu ako zoznamu vnútri príkazu FIX.

Spomeňte si, že formát príkazu FIX je takýto:

```
FIX (fixMbrs)
COMMANDS ;
ENDFIX
```

V príkaze FIX uvedenom nižšie sú dve n-tice zadané pred začiatkom bloku príkazu. N-tice sa nachádzajú v zložených zátvorkách { } oddeľujúcich **množinu**, ktorá je kolekciou n-tíc.

```
FIX({
  (@Children(East), Cola),
  ("New York", Florida, "Diet Cola")
})
Sales (Sales = Sales + 10);
ENDFIX
```

Ďalším spôsobom výberu n-tíc je kontextovo na základe členov, ktoré sa nachádzajú v uhle pohľadu mriežky aplikácie Smart View v čase spustenia výpočtu. Robí sa to tak, že do príkazu FIX v skripte výpočtu sa ako argument uvedie funkcia @GRIDTUPLES.

```
FIX ({@GRIDTUPLES(Product, Market)})
Sales (Sales = Sales + 10);
ENDFIX
```

Ak vykonáte tento skript výpočtu z aplikácie Smart View na mriežke uvedenej nižšie, vypočítajú sa iba zobrazené kombinácie produktov a trhov. Napríklad kombinácia „Diet Cola“->Massachusetts sa nevypočíta, pretože nie je explicitne zobrazená v mriežke. Všimnite si, že sa vypočítajú všetky scenáre (tretia riedka dimenzia v tejto vzorovej kocke), hoci v mriežke sa zobrazí iba položka Actual (Skutočnosť). To je preto, lebo dimenzia Scenár nie je súčasťou príkazu GRIDTUPLES v skripte výpočtu.

		Profit	Inventory	Ratios
		Actual	Actual	Actual
		Jan	Jan	Jan
Cola	New York			
	Massachus			
	Florida			
	Connectic			
	New Hamp			
Diet Cola	New York			
	Florida			

Výber n-tíc, či už vykonaný pomocou explicitných zoznamov n-tíc, alebo s použitím funkcie @GRIDTUPLES, možno použiť iba v kontexte príkazu výpočtu FIX...ENDFIX. Syntax príkazu FIX sa rozšíri tak, aby umožňovala výber n-tíc:

```
FIX ([{ tupleList | @GRIDTUPLES(dimensionList) },] fixMbrs)
COMMANDS ;
ENDFIX
```

- *tupleList* - množina n-tíc oddelených čiarkou.
- *dimensionList* - aspoň dve riedke dimenzie, ktorých členy z aktívnej mriežky aplikácie Smart View sa používajú na definovanie oblastí výpočtu. (V skriptoch výpočtu môžete na definovanie n-tíc používať jedine riedke dimenzie.)
- *fixMbrs* - člen alebo zoznam členov.

Príklady výberu n-tice na obmedzenie rozsahu výpočtu

Používanie mriežky aplikácie Smart View a príkazu FIX v skripte výpočtu Essbase vám umožňuje vypočítať vybrané n-tice členov na základe uhla pohľadu mriežky. Alebo môžete explicitne zadať kombinácie n-tice v príkaze FIX a pri definovaní rozsahu výpočtu odstrániť závislosť na konkrétnej mriežke aplikácie Smart View.

Výpočet vybraných n-tíc umožňuje efektívne pracovať s asymetrickými oblasťami v oboch skriptoch výpočtov a mriežkach aplikácie Smart View.

Pozrite si nasledujúce príklady:

- **Bez výberu n-tice** - výpočet predvoleným spôsobom na základe aktuálneho uhla pohľadu mriežky aplikácie Smart View. Výpočet nie je obmedzený na žiadne konkrétne n-tice.
- **Výber pomenovaných riedkych dimenzií** - vypočíta n-tice z dvoch alebo viacerých riedkych dimenzií, ktoré sú pomenované v skripte výpočtu. Výpočet je obmedzený na členy z dimenzií n-tice, ktoré sa nachádzajú v mriežke aplikácie Smart View.
- **Výber kontextových riedkych dimenzií** - vypočíta n-tice z riedkych dimenzií vybraných v čase behu. Výpočet je obmedzený na členy z dimenzií n-tice, ktoré sa nachádzajú v mriežke aplikácie Smart View.

Na vyskúšanie týchto príkladov si stiahnite šablónu zošita CalcTuple_Tuple.xlsx zo sekcie **Technical > Calc** v priečinku **Galéria** v oblasti **Súbory** vo webovom rozhraní Essbase. Pokyny nájdete v zošite v hárku README.

Bez výberu n-tice

Ako ukážku predvoleného správania výpočtu ukladacieho priestoru blokov Essbase v prípade, že nevyberiete n-tice, nasledujúci skript výpočtu vypočíta celý krížový súčin členov dimenzií Produkt a Trh z mriežky aplikácie Smart View.

Pomocou dvoch substitučných premenných runtime (RTSV) definovaných v bloku SET RUNTIMESUBVARS sa výpočet obmedzí na tie uhly pohľadu dimenzií Produkt a Trh, ktoré sú prítomné v mriežke, keď sa spustí výpočet z aplikácie Smart View.

```
SET RUNTIMESUBVARS
{
ProductGridMembers = POV
<RTSV_HINT><svLaunch>
<description>All Product's members on the grid</description>
```

```

<type>member</type>
<dimension>Product</dimension><choice>multiple</choice>
</svLaunch></RTSV_HINT>;
MarketGridMembers = POV
<RTSV_HINT><svLaunch>
<description>All Market's members on the grid</description>
<type>member</type> <dimension>Market</dimension><choice>multiple</choice>
</svLaunch></RTSV_HINT>;
};
FIX (
&ProductGridMembers, &MarketGridMembers
)
Marketing(
    Marketing = Marketing +1;
);
ENDFIX

```

Výber pomenovaných riedkych dimenzií

Pomocou funkcie @GRIDTUPLES na výber n-tice dimenzií Produkt a Trh tento skript výpočtu ukladacieho priestoru blokov Essbase vypočíta n-tice len pre tieto dve dimenzie, pričom rozsah sa obmedzí len na členy prítomné v mriežke Smart View v čase vykonania výpočtu v aplikácii Smart View.

```

FIX (
{@GRIDTUPLES(Product, Market)}
)
Marketing(
    Marketing = Marketing + 1;
);
ENDFIX

```

Tým, že sa do výpočtu zahrnú len riedke dimenzie uvedené v n-tici, bude výpočet obsahovať omnoho menší počet blokov ako predvolený výpočet. Tento skript výpočtu však vypočíta všetky členy z dimenzií, ktoré nie sú uvedené v zahrnutí (Rok, Scenár).

Výber kontextových riedkych dimenzií

Pomocou funkcie @GRIDTUPLES a substitučnej premennej runtime tento skript výpočtu ukladacieho priestoru blokov Essbase vypočíta len vybrané n-tice z mriežky na základe výberov riedkych dimenzií vo výzve RTSV.

Substitučná premenná runtime &DimSelections, ktorá je definovaná v bloku SET RUNTIMESUBVARS, obmedzí rozsah výpočtu len na riedke dimenzie kocky a nezahŕňa scenár. Funkcia @GRIDTUPLES v príkaze FIX volá túto premennú a obmedzí počet vypočítaných prienikov.

```

SET RUNTIMESUBVARS
{
    DimSelections = "Version", "Site", "Entity", "Product", "Market"
    <RTSV_HINT><svLaunch>
    <description>List two or more sparse dimensions used for forming
calculation tuples:</description>
    <type>string</type>
    </svLaunch></RTSV_HINT>;
}

```

```
};
FIX (
{@GRIDTUPLES(&DimSelections)}
)
Marketing(
Marketing = Marketing + 1;
);
ENDFIX
```

Tento výpočet zahŕňa ešte menší počet blokov ako predchádzajúci príklad, pretože v tomto prípade definovaná n-tica pokrýva viac riedkych dimenzií, ktoré presahujú dimenzie Produkt->Trh.

Na vyskúšanie týchto príkladov si stiahnite šablónu zošita `CalcTuple_Tuple.xlsx` zo sekcie Technical > Calc v priečinku **Galéria** v oblasti **Súbory** vo webovom rozhraní Essbase. Pokyny nájdete v zošite v hárku README.

Spustenie a správa úloh pomocou webového rozhrania

Stránka Úlohy vo webovom rozhraní Essbase je centralizovaným rozhraním, z ktorého sa spúšťajú bežné operácie a procesy na platforme Essbase.

Administrátori alebo používatelia služby Essbase s povoleniami na vykonávanie môžu použiť stránku Úlohy na rýchle vykonanie úloh, ako je vymazanie a zavedenie dát, importovanie a exportovanie aplikácií, spustenie výpočtov a mnohé ďalšie.

Stránka Úlohy je praktická na jednorazové vykonávanie administratívnych úloh, ale nie je náhradou za administráciu úloh na platforme Essbase pomocou skriptov. Programy založené na skriptoch MaxL, CLI, REST a API sú najefektívnejším spôsobom na plánovanie úloh pre činnosti produkcie a správu životného cyklu.

Zobrazenie stavu a detailov úlohy

Používatelia služby Essbase majú prístup k stavu úlohy v závislosti od svojich priradených rol. Napríklad rola administrátora služby vidí všetky úlohy. Ak máte rolu používateľa, vidíte len úlohy, ktoré ste spustili.

Keďže úlohy služby Essbase sú spustené na pozadí, pri každom zisťovaní ich stavu je potrebné obnoviť stránku Úlohy.

V zozname úloh sa zobrazujú všetky úlohy pre všetky aplikácie poskytované prihlásenému používateľovi. Posúvaním môžete zobraziť históriu všetkých úloh, ktoré ste spustili.

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. Ak chcete zoznam úloh obnoviť raz, kliknite na tlačidlo **Obnoviť**. Ak chcete úlohy obnovovať pravidelne v niekoľkosekundových intervaloch, prepnite na **Automaticky obnoviť**. V návrhárovi kociek sa stav úloh obnovuje automaticky.

Pozrieť si môžete aj detaily jednotlivých úloh. Ak si chcete pozrieť detaily úlohy, kliknite na ponuku **Akcie** napravo od zoznamu úloh a vyberte položku **Detaily úlohy**. Zobrazia sa vstupné a výstupné detaily úlohy.

Úlohy môžete ukončiť na stránke Konzola na karte **Relácie**:

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Konzola** a potom na položku **Relácie**.
2. Vyberte používateľa a potom aplikácie a kocku, v ktorých je úloha spustená.
3. Vyberte položku **Ukončiť všetky**.
Ukončia sa všetky úlohy v aplikácii a kocke, ktoré spustil vybraný používateľ.

Vykonávanie úloh

Zo stránky úloh vo webovom rozhraní Essbase môžete vytvárať dimenzie, vytvárať agregácie, vymazávať dáta, vymazávať agregácie, spúšťať skripty zostáv, exportovať údaje, exportovať zošity programu Excel, exportovať a importovať LCM, exportovať do formátu tabuľky, zaviesť dáta, spustiť výpočty a spustiť skripty MDX.

Môžete vykonávať viaceré typy úloh. Pre každú z nich vyberiete voľbu z rozbaľovacieho zoznamu **Nová úloha** a potom zadáte potrebné informácie.

Súbežne môžete vykonávať najviac 10 úloh alebo môžete zmeniť predvolené nastavenie.

Ukladací priestor agregácie:

- [Tvorba agregácií](#)
- [Vymazanie agregácií](#)

Ukladací priestor blokov:

- [Export do formátu tabuľky](#)
- [Spustenie výpočtu](#)

Ukladací priestor agregácie a ukladací priestorov blokov:

- [Vytvorenie dimenzie](#)
- [Vymazanie dát](#)
- [Export dát](#)
- [Export do programu Excel](#)
- [Export LCM](#)
- [Import LCM](#)
- [Zavedenie dát](#)
- [Spustenie MDX](#)

Tvorba agregácií

Vytvorte agregáciu. Essbase vyberie zobrazenia agregácie, ktorých zhrnutie sa má vykonať, agreguje ich na základe hierarchie štruktúr a uloží hodnoty buniek vo vybraných zobrazeniach.

Vytváranie agregácií si vyžaduje povolenie na úrovni prístupu k databáze.

Agregácie sú dočasne uložené konsolidácie kociek ukladacieho priestoru agregácie pozostávajúce z jedného alebo viacerých agregovaných zobrazení. V agregovaných zobrazeniach sú uložené prieniky na vyššej úrovni. Podporuje to výkon dopytov, pretože zabraňuje dynamickým agregáciám v prienikoch, na ktoré sa najčastejšie vykonávajú dopyty.

Ak agregácia zahŕňa agregované bunky závislé od hodnôt na úrovni 0, ktoré sa menia prostredníctvom zavedenia dát, hodnoty na vyššej úrovni sa automaticky aktualizujú na konci procesu zavedenia dát.

Build Aggregations

* Application	ASOSamp
* Database	Basic
* Ratio To Stop	0
☐ Based On Query Data	
☐ Enable Alternate Rollups	

Ako vytvoriť agregácie:

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Vytvoriť agregácie**.
3. Pre položku **Aplikácia** vyberte aplikáciu.
4. Pre položku **Databáza** vyberte kocku.
5. Prípadne zadajte nenulovú hodnotu pre položku **Zastaviť pri pomere**.
Ak necháte hodnotu **Zastaviť pri pomere** na nule (predvolená hodnota), znamená to, že nie je nastavený žiadny pomer na zastavenie.

Túto voľbu môžete použiť vtedy, keď neexistuje žiadny známy bežný typ dopytu vykonávaný používateľmi kocky a chcete zlepšiť výkon obmedzením rastu kocky. Služba Essbase agreguje vybrané zobrazenia pod podmienkou, že maximálny rast agregovanej kocky nesmie presiahnuť daný pomer. Ak je napríklad veľkosť kocky 1 GB, zadanie celkovej veľkosti 1,2 znamená, že veľkosť výsledných dát nesmie presiahnuť 20 % z 1 GB, čiže celkovo 1,2 GB.

6. Začiarknite políčko **Na základe dát dopytu** alebo zrušte jeho začiarknutie.
Ak začiarknete políčko **Na základe dát dopytu**, služba Essbase agreguje výber zobrazení, ktorý je definovaný na základe analýzy vzorov dopytov používateľov. Toto je dobrý prístup, ak používateľa kocky zvyčajne vykonávajú podobné typy dopytov.

Toto začiarkavacie políčko nemá žiadny účinok, pokiaľ ste predtým neaktivovali sledovanie dopytu. Všeobecné informácie o sledovaní dopytu nájdete v časti Výber zobrazení na základe použitia.

Po aktivovaní sledovania dopytu nechajte pred spustením tejto úlohy dostatok času na získanie vzorov vyvolávania dát používateľmi. Dobrým prístupom je pripraviť množinu najdôležitejších a dlhotrvajúcich dopytov, aktivovať sledovanie dopytu, spustiť pripravenú množinu dopytov a potom spustiť túto úlohu na vytvorenie zobrazenia agregácie na základe sledovania dopytu.

Keď je aktivované sledovanie dopytu, zaznamenávajú sa náklady na vyvolanie buniek pre každú kombináciu úrovní. Toto zaznamenávanie pokračuje, kým sa aplikácia nevypne alebo kým nevypnete sledovanie dopytu (pomocou príkazu MaxL alter database <db-name> disable query_tracking).

7. Vyberte, či chcete aktivovať alternatívne zhrnutia.

Toto políčko môžete začiarknuť, ak kocka implementuje alternatívne hierarchie pre zdieľané členy alebo atribúty a chcete ich zahrnúť do agregácie.

8. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.

Pozrite tiež

Agregácia dát v kocke ASO

Hierarchie v kockách ASO

Vymazanie agregácií

Vymažte agregácie. Essbase vymaže agregácie z kocky ukladacieho priestoru agregácie (ASO), pričom odstráni dáta, ktoré nie sú na úrovni 0. Dopyty používateľa následne získané hodnoty dynamicky vypočítajú z hodnôt na úrovni 0.

Vymazanie agregácií si vyžaduje povolenie na aktualizáciu databázy.

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Vymazať agregácie**.
3. Pre položku **Aplikácia** vyberte aplikáciu.
4. Pre položku **Databáza** vyberte kocku.
5. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.

Pozrite si časti [Tvorba agregácií](#) a Vymazanie agregovaných dát z kocky.

Export do formátu tabuľky

Kocku môžete exportovať do súboru Excel v tabuľkovom formáte. Essbase vygeneruje sploštený výstup z kocky do súboru Excel. Export kocky v tabuľkovom formáte môže zjednodušiť presúvanie a zdieľanie dát medzi Essbase a relačným zdrojom.

Na exportovanie do tabuľkového formátu sa vyžaduje povolenie aplikácie minimálne na úrovni aktualizácie databázy.

Tieto exportované tabuľkové dáta sa organizujú do stĺpcov s hlavičkami, ktoré služba Essbase môže použiť na nasadenie novej multidimenzionálnej kocky. Pozrite si časť [Export kocky do tabuľkových dát](#).

Ako exportovať kocku do tabuľkového formátu:

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Exportovať do formátu tabuľky**.
3. Pre položku **Aplikácia** vyberte aplikáciu.
4. Vyberte, či sa majú exportovať dynamické bloky.
Ak vyberiete položku **Exportovať dynamické bloky**, vyexportujú sa bunky pre dynamické členy v hustých dimenziách.
5. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.

Spustenie výpočtu

Spustíte skript výpočtu. Služba Essbase vykoná skript výpočtu. Skript výpočtu vám umožní vypočítať kocku ukladacieho priestoru blokov postupným procesom. Napríklad môžete vypočítať jednu časť kocky skôr ako druhú alebo kopírovať dátové hodnoty medzi členmi.

Spustenie skriptov výpočtov vyžaduje povolenie minimálne na úrovni aktualizácie databázy, ako aj povolený prístup ku skriptu výpočtov.

Predpoklad: nahrajte skript ako súbor .csc do adresára kocky. Pozrite si časť [Práca so súbormi a artefaktmi](#).

Ako spustiť výpočet:

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Spustiť výpočet**.
3. Pre položku **Aplikácia** vyberte aplikáciu.
4. Pre položku **Databáza** vyberte kocku.
5. Vyberte skript výpočtu.
6. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.

Pozrite si časť [Výpočet kociek](#).

Vytvorenie dimenzie

Spustíte vytvorenie dimenzie. Vytváranie dimenzií v službe Essbase je proces zavádzania dimenzií a členov do štruktúry kocky pomocou dátového zdroja a súboru pravidiel.

Na vytváranie dimenzií sa vyžaduje povolenie minimálne na úrovni správcu databázy.

Build Dimension

* Application	Sample	▼
* Database	Basic	▼
* Script	/applications/Sample/Basic/Dim_Market.rul	
* Load Type	File	▼
* Data File	/applications/Sample/Basic/Dim_Market.txt	
Restructure Options	Preserve All Data	▼

☐ Force Dimension Build

Tento postup popisuje, ako vytvárať dimenzie pomocou typu zavedenia **Súbor**. K dispozícii sú aj typy **SQL** a **Dátový zdroj**. Informácie o zavedení rôznych zdrojov dát nájdete v časti Definovanie pravidiel na vykonávanie dopytov na externé zdroje.

Ako vytvoriť dimenziu:

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Vytvoriť dimenziu**.
3. Pre položku **Aplikácia** vyberte aplikáciu.
4. Pre položku **Databáza** vyberte kocku.

5. Kliknite na ponuku Akcie napravo od poľa **Skript** a vyberte súbor pravidiel.
6. Vyberte typ zavedenia **Súbor**.
7. Kliknite na ponuku Akcie napravo od poľa **Dátový súbor** a vyberte dátový súbor.
8. Vyberte voľbu zmeny štruktúry.
 - **Zachovať všetky dáta:** Zachová všetky existujúce dáta.
 - **Nezachovať žiadne dáta:** Vyradí existujúce dáta (platné pre kocky ukladacieho priestoru blokov a ukladacieho priestoru agregácie).
 - **Zachovať dáta na úrovni listu:** Zachová dáta v existujúcich blokoch úrovne 0 (iba ukladací priestor blokov). Ak vyberiete túto voľbu, pred zmenou štruktúry kocky sa odstránia všetky bloky vyššej úrovne. Po zmene štruktúry zostanú iba dáta v blokoch úrovne 0.
 - **Zachovať vstupné dáta:** Zachová existujúce bloky vstupnej úrovne (iba ukladací priestor blokov).
9. Začiarknite políčko **Vynútiť vytvorenie dimenzie**, ak chcete vynútiť ukončenie všetkých prebiehajúcich úloh v danej databáze a spustiť úlohu vytvorenia dimenzie. Ak toto políčko nezačiarknete, úlohy vytvorenia dimenzie zlyhajú, ak sú v databáze ďalšie aktívne úlohy.
10. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.

Vymazanie dát

Vymažte dáta. Essbase zmení hodnoty všetkých buniek, ktoré obsahujú dáta, na hodnotu #Missing.

Vymazanie dát vyžaduje minimálne povolenie na aktualizáciu databázy.

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Vymazať dáta**.
3. Pre položku **Aplikácia** vyberte aplikáciu.
4. Pre položku **Databáza** vyberte kocku.
5. Vyberte **voľbu vymazania dát**.
 - Pre kocky ukladacieho priestoru blokov vyberte:
 - **Všetky dáta** - vymažú sa všetky dáta, prepojené objekty a štruktúra.
 - **Bloky vyššej úrovne** - vymažú sa bloky vyššej úrovne.
 - **Iné než vstupné bloky** - vymažú sa iné než vstupné bloky.
 - Pre kocky ukladacieho priestoru agregácie vyberte:
 - **Všetky dáta** - vymažú sa všetky dáta, prepojené objekty a štruktúra.
 - **Všetky agregácie** – vymažú sa všetky agregované dáta.
 - **Čiastočné dáta** - vymaže sa len zadaná dátová oblasť.
Dátové oblasti na vymazanie zadajte v textovom poli **Výraz MDX**.

Začiarknite políčko **Fyzické**, ak chcete z kocky fyzicky odobrať bunky zadané v textovom poli **Výraz MDX**. Pozrite si časť Vymazanie dát z kociek ukladacieho priestoru agregácie.
6. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.

Export dát

Exportujte dáta do textového súboru. Môžete zvoliť úroveň dát Essbase na export, či sa majú exportovať vo formáte stĺpca a či sa majú dáta komprimovať do súboru ZIP.

Na exportovanie dát sa vyžaduje povolenie minimálne na úrovni správcu databázy.

Export Data

* Application	Sample ▼
* Database	Basic ▼
* Export Build Method	All Data ▼
☐ Column Format	
☐ Compress	

Ako exportovať dáta:

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Exportovať dáta**.
3. Pre položku **Aplikácia** vyberte aplikáciu.
4. Pre položku **Databáza** vyberte kocku.
5. V poli **Úroveň dát** vyberte úroveň dát.
Môžete si vybrať z volieb **Všetky dáta**, **Dáta úrovne 0** alebo **Vstupné dáta**.
6. Začiarknutím políčka **Formát stĺpca** sa dáta budú exportovať vo formáte stĺpca.
7. Začiarknutím políčka **Komprimovať** sa dáta budú exportovať do súboru ZIP.
8. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.

Ako stiahnuť exportovaný dátový súbor:

1. Na stránke s aplikáciami kliknite na položku **Úlohy**.
2. Vyberte ponuku Akcie napravo od úlohy exportu.
3. Vyberte položku **Detaily úlohy**.
4. Ak chcete zobrazíť súbor s dátami, môžete kliknúť na prepojenie **Cesta výstupu**. Ak chcete súbor stiahnuť, vyberte ikonu stiahnutia . Súbor s exportovanými dátami sa uloží do priečinka databázy v katalógu.

Export do programu Excel

Exportuje kocku Essbase do zošita aplikácie Excel. Zošity aplikácie pozostávajú zo skupiny pracovných hárkov, ktoré sa môžu zobrazovať v ľubovoľnom poradí, a definujú kocku. Zošit aplikácie možno neskôr importovať a vytvoriť novú kocku.

Na exportovanie kocky do programu Excel sa vyžaduje povolenie minimálne na úrovni správcu databázy.

Export Excel

* Application	Sample ▼
* Database	Basic ▼
* Export Build Method	Parent-Child ▼
☐ Export Data	
☐ Export Scripts	
☐ Export Member IDs	

Ako exportovať do programu Excel:

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Exportovať do programu Excel**.
3. Pre položku **Aplikácia** vyberte aplikáciu.
4. Pre položku **Databáza** vyberte kocku.
5. Vyberte metódu vytvorenia.
Pozrite si časť Základné informácie o metódach vytvorenia.
6. Vyberte, či sa majú exportovať dáta. Táto voľba pridá pracovný hárok dát do zošita aplikácie.
7. Vyberte, či sa majú exportovať skripty. Táto voľba pridá hárok výpočtu a hárok MDX do zošita aplikácie, ak v kocke existujú skripty výpočtu a skripty MDX.
8. Zvoľte, či sa majú exportovať ID členov. Táto voľba pridá ID členov do zošita aplikácie.
9. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.

Export LCM

Exportujte LCM. Tento príkaz zálohuje artefakty kocky Essbase do súboru .zip utility Lifecycle Management (LCM).

Vyžaduje minimálne rolu používateľa s povolením správcu aplikácie alebo by ste mali byť pokročilým používateľom, ktorý vytvoril aplikáciu.

Export LCM

* Application

* Zip File

allapps.zip

☒ Skip data

☐ Include Server Level Artifacts

☐ Generate Artifact List

☒ All Application

Ako zálohovať artefakty kocky do súboru .zip:

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Exportovať LCM**.
3. Vyberte aplikáciu v selektore **Aplikácia** ALEBO kliknite na voľbu Všetky aplikácie a exportujte všetky aplikácie do súboru zip.
4. Zadať názov pre súbor .zip. Ak nie je zadane žiadne umiestnenie, uloží sa v adresári `<adresár aplikácie>/catalog/users/<user_name>`.
5. Voliteľne vyberte ktorúkoľvek z nasledujúcich akcií týkajúcich sa zálohovania:
 - **Vynechať dáta** - dáta budú vylúčené zo zálohovania.
 - **Zahrnúť artefakty na úrovni servera** - do exportu sa zahrnú globálne definované pripojenia a dátové zdroje.
 - **Generovať zoznam artefaktov** - vygeneruje sa textový súbor, ktorý obsahuje kompletný zoznam exportovaných artefaktov. Tento textový súbor môžete používať na spravovanie importu artefaktov. Môžete napríklad usporiadať poradie artefaktov v zozname, v akom sa artefakty budú importovať. Importovanie niektorých artefaktov môžete vynechať tak, že odstránite alebo okomentujete príslušné položky v zozname.
6. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.

Poznámky

V predvolenom nastavení sa súbor ZIP uloží v katalógu súborov servera Essbase v adresári používateľa, ktorý ho exportoval.

Operácie importu utility Lifecycle Management (LCM) (a import utility migrácie) nie sú pre migráciu federovaných partícií podporované. Federované partície (týka sa to len nasadení v infraštruktúre OCI) je potrebné manuálne znovu vytvoriť v celi.

Pozrite si tiež časť: LcmExport: Zálohovanie súborov kocky.

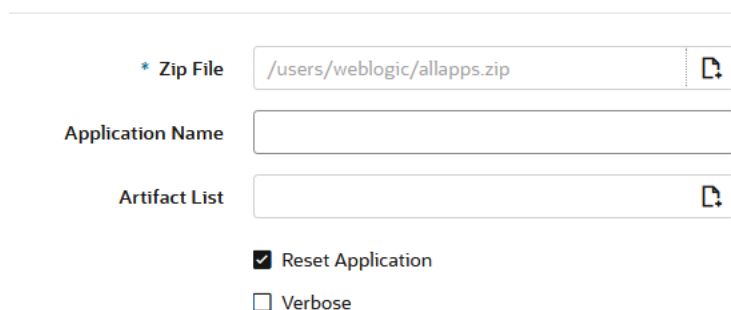
Import LCM

Importujte LCM. Tento príkaz importuje artefakty kocky Essbase zo súboru ZIP utility Essbase Lifecycle Management (LCM).

Vyžaduje minimálne rolu používateľa s povolením správcu aplikácie alebo by ste mali byť pokročilým používateľom, ktorý vytvoril aplikáciu.

Slúži na obnovenie artefaktov kocky zo súboru ZIP utility Lifecycle Management (LCM), ktorý bol vytvorený pomocou úlohy [Export LCM](#) (alebo príkazu CLI [LcmExport: Zálohovanie súborov kocky](#)).

Import LCM



* Zip File 

Application Name

Artifact List 

☒ Reset Application

☐ Verbose

Ako obnoviť artefakty kocky zo súboru ZIP utility Lifecycle Management (LCM):

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Importovať LCM**.
3. Vyberte súbor ZIP exportu LCM.
4. Zadať názov cieľovej aplikácie.
5. Vyberte položku **Zoznam artefaktov**.
Ak boli artefakty na úrovni servera súčasťou exportu LCM, môžete vybrať zoznam artefaktov a zahrnúť do importu LCM aj artefakty na úrovni servera.
6. Začiarknite políčko **Znovunastaviť aplikáciu** alebo zrušte jeho začiarknutie.
Ak zvolíte znovunastavenie aplikácie, existujúca aplikácia sa odstráni a nahradí sa poskytnutým súborom LCM. Ak políčko Znovunastaviť aplikáciu nezačiarknete a zadany názov aplikácie je rovnaký ako názov existujúcej aplikácie, úloha importu LCM zlyhá.
7. Vyberte, či sa majú použiť popisy vo forme oznamov.
Výber položky **Režim oznamov** aktivuje rozšírené popisy.
8. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.

Poznámky

Ak chcete skontrolovať stav úlohy, kliknite na ponuku **Akcie** napravo od úlohy a vyberte položku **Detaily úlohy**.

Po dokončení importu LCM môže byť potrebné vykonať ďalšiu akciu na obnovenie migrovaných pripojení k externým zdrojom. Ak to chcete vykonať, otvorte pripojenie a zadajte heslo.

Pri importe LCM sa nemigrujú doklady aliasu umiestnenia. Doklady aliasu umiestnenia je potrebné nahradiť, a to buď opätovným vytvorením aliasov umiestnení pomocou príkazov MaxL, alebo úpravou dokladov aliasu umiestnenia v súbore XML exportovanom prostredníctvom exportu LCM.

Operácie importu utility Lifecycle Management (LCM) (a import utility migrácie) nie sú pre migráciu federovaných partícií podporované. Federované partície je potrebné manuálne znovu vytvoriť v cieľi.

Rollback z opravy na verziu, ktorá je staršia ako tá, ktorá bola použitá na konfiguráciu inštancie Essbase, nie je podporovaný. V tomto scenári môže import aplikácií z LCM vo webovom rozhraní Essbase po rollbacku zlyhať.

Pozrite si tiež časť: [LcmImport: Obnovenie súborov kocky](#).

Zavedenie dát

Zavedte dáta. Zavedenie dát je proces vkladania hodnôt do kocky Essbase pomocou zdroja dát a súboru pravidiel. Zdroj dát môže byť súbor, zdroj SQL alebo definovaný dátový zdroj v službe Essbase.

Na spustenie tejto úlohy je potrebné mať povolenie minimálne na úrovni aktualizácie databázy.

Vyberte tok činností:

- [Zavedenie dát zo súboru](#)
- [Zavedenie dát zo zdroja SQL](#)
- [Zavedenie dát z dátového zdroja](#)

Zavedenie dát zo súboru

Tento postup popisuje, ako zaviesť dáta pomocou typu zavedenia **Súbor**.

Ako zaviesť dáta zo súboru:

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Zaviesť dáta**.
3. Vyberte aplikáciu a databázu.
4. Pre položku **Typ zavedenia** vyberte voľbu **Súbor**.

Load Data

* Application

* Database

* Load Type

☒ Abort on error

Data file

Rule file

Data file

Rule file

5. Kliknite na položku **Vybrať súbory z katalógu**.
6. Prejdite do súboru zdrojových dát a kliknite na položku **Vybrať**.
7. Ak používate pravidlo zavedenia, vyberte voľbu **Pridať súbor** vedľa položky **Súbor pravidiel**, vyhľadajte súbor pravidiel, ktorý chcete použiť pre daný dátový súbor, vyberte ho a kliknite na tlačidlo **Vybrať**.
8. Ak chcete, aby sa v prípade výskytu chyby zavádzanie dát zastavilo, vyberte položku **Prerušiť pri chybe**. Ak nie je začiarknuté políčko **Prerušiť pri chybe**, chyby sa zapisujú do súboru chýb (err_dbname_jobid.txt) v adresári kocky.
9. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.
10. Ak chcete skontrolovať stav úlohy, kliknite na ponuku **Akcie** napravo od úlohy a vyberte položku **Detaily úlohy**. Ak vykonávate paralelné zavedenie dát (zavedenie viacerých dátových súborov), v okne **Detaily úlohy** sa zobrazia informácie pre každé zavedenie dát.

Zavedenie dát zo zdroja SQL

Tento postup popisuje, ako zaviesť dáta pomocou typu zavedenia **SQL**. Tento typ použite, ak samotné pravidlo zavedenia vykonáva dopyt na externý zdroj dát. Informácie o tom, ako nastaviť pravidlá na prístup k externým zdrojom dát, nájdete v časti **Definovanie pravidiel na vykonávanie dopytov na externé zdroje**.

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Zaviesť dáta**.
3. Vyberte aplikáciu a databázu.
4. V sekcii **Typ zavedenia** vyberte **SQL**.
5. V sekcii **Skript** prehľadajte katalóg a vyberte súbor pravidiel.
6. Vykonajte jeden z nasledujúcich krokov:
 - Ak je pripojenie pravidla zavedenia k externej databáze založené na konfigurovaných ovládačoch ODBC alebo pripojovacom reťazci, zadajte údaje do polí **Meno používateľa** a **Heslo používateľa**, ktorý má oprávnenie na prístup do externej databázy.

- Ak je pripojenie pravidla zavedenia k externej databáze založené na globálnej alebo aplikačnej úrovni uloženej v službe Essbase, kliknite na políčko **Použiť doklady pripojenia** a vyberte pomenované pripojenie.

Pripojenia na úrovni aplikácie majú ako predponu názov aplikácie, napríklad **SAMPLE.OracleDB**.

Load Data

* Application

* Database

* Load Type

☐ Abort on error

* Script 

☒ Use Connection Credentials

* Connection

Pozrite si časť [Vytvorenie globálneho pripojenia a dátového zdroja](#) alebo [Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na úrovni aplikácie](#).

- Ak chcete, aby sa v prípade výskytu chyby zavádzanie dát zastavilo, vyberte položku **Prerušit' pri chybe**. Ak nie je začiarknuté políčko Prerušit' pri chybe, chyby sa zapisujú do súboru chýb (err_dbname_jobid.txt) v adresári kocky.
- Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.
- Ak chcete skontrolovať stav úlohy, kliknite na ponuku **Akcie** napravo od úlohy a vyberte položku **Detaily úlohy**. Ak vykonávate paralelné zavedenie dát (zavedenie viacerých dátových súborov), v okne **Detaily úlohy** sa zobrazia informácie pre každé zavedenie dát.

Zavedenie dát z dátového zdroja

Tento postup popisuje, ako zaviesť dáta pomocou typu zavedenia **Dátový zdroj**. V tomto postupe sa predpokladá, že vlastnosti SQL vášho pravidla zavedenia odkazujú na dátový zdroj definovaný v Essbase, ako je znázornené v časti Prístup k externým dátam pomocou pripojenia a dátového zdroja.

- Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
- V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Zaviesť dáta**.
- Vyberte aplikáciu a databázu.
- V sekcii **Typ zavedenia** vyberte voľbu **Dátový zdroj**.
- V sekcii **Skript** prehľadajte katalóg a vyberte súbor pravidiel.

Load Data

* Application

* Database

* Load Type

☒ Abort on error

* Script 

6. Ak chcete, aby sa v prípade výskytu chyby zavádzanie dát zastavilo, vyberte položku **Prerušit' pri chybe**. Ak nie je začiarknuté políčko Prerušit' pri chybe, chyby sa zapisujú do súboru chýb (err_dbname_jobid.txt) v adresári kocky.
7. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.
8. Ak chcete skontrolovať stav úlohy, kliknite na ponuku **Akcie** napravo od úlohy a vyberte položku **Detaily úlohy**. Ak vykonávate paralelné zavedenie dát (zavedenie viacerých dátových súborov), v okne **Detaily úlohy** sa zobrazia informácie pre každé zavedenie dát.

Pozrite tiež

Paralelné zavedenie dát

Spustenie MDX

Spustite skript MDX. MDX je jazyk dopytu pre multidimenzionálne databázy, pomocou ktorých možno analyzovať a extrahovať dáta a metadáta Essbase, definovať vzorce v kockách ukladacieho priestoru agregácie a mnoho viac.

Na spustenie skriptov MDX sa vyžaduje povolenie minimálne na úrovni prístupu k databáze.

Ako spustiť skript MDX:

1. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Úlohy**.
2. V ponuke **Nová úloha** vyberte položku **Spustiť MDX**.
3. Pre položku **Aplikácia** vyberte aplikáciu.
4. Pre položku **Databáza** vyberte kocku.
5. Vyberte skript MDX.
6. Kliknite na tlačidlo **Odoslať**.

Pozrite si časť [Spúšťanie skriptov MDX](#).

Vytváranie a správa štruktúr kocky pomocou webového rozhrania

Štruktúra Essbase definuje štruktúru kocky pomocou dimenzií, členov, atribútov a ich vlastností. Štruktúra spolu s operátormi konsolidácie a vzorcami určuje, ako sa dáta ukladajú a vypočítavajú.

Dimenzie a členy predstavujú hierarchie dát. Každá dimenzia v štruktúre pozostáva z jedného alebo viacerých členov. Členy zas môžu mať podradené členy. Toto zhrnutie predchodcov sa označuje ako hierarchia. Unárne operátory (ako +, -, *, /) priradené k jednotlivým členom v hierarchii definujú, ako sa podradený člen konsoliduje vo svojom nadradenom člene.

- [Zobrazenie a úprava vlastností štruktúry pre novovytvorenú kocku](#)
- [Vytvorenie vzorovej kocky na preskúmanie vlastností štruktúry](#)
- [Pridávanie dimenzií a členov do štruktúr](#)
- [Pomenovanie generácií a úrovní](#)
- [Zmena štruktúry kociek](#)
- [Vytvorenie dimenzií a členov atribútov](#)
- [Duplicitné názvy členov](#)
- [Nastavenie vlastností dimenzie a člena](#)
- [Výber vlastností člena na zobrazenie v štruktúre](#)
- [Porovnanie štruktúr](#)
- [Kopírovanie a prilepenie členov v rámci štruktúry a medzi štruktúrami](#)

Zobrazenie a úprava vlastností štruktúry pre novovytvorenú kocku

Vlastnosti štruktúry čiastočne určujú, ktoré funkcie sú dostupné v kocke Essbase, ale takisto určujú tvorbu názvov členov a formátovanie členov pre dimenzie s atribútmi, tabuľky aliasov a textové miery.

Ako zobrazit' a upraviť štruktúru:

-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako pokročilý používateľ.
2. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Vytvoriť** a vytvorte novú aplikáciu.

3. Zadáajte jednoznačný názov aplikácie.
4. Dajte databáze (kocke) akýkoľvek názov.
5. (Voliteľné) Vyberte typ databázy a nastavte povolenie duplikovania názvov členov alebo aktiváciu scenárov.
6. Kliknite na tlačidlo **OK**.
7. Na stránke Aplikácie otvorte novú aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku).
8. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
9. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
10. Kliknite na položku **Vlastnosti štruktúry** .

Classic

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako pokročilý používateľ.
2. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Vytvoriť** a vytvorte novú aplikáciu.
3. Zadáajte jednoznačný názov aplikácie.
4. Zadáajte názov kocky.
5. (Voliteľné) Kliknite na položku **Rozšírené voľby** a vyberte typ databázy, povoľte duplicitné názvy členov alebo aktivujte scenáre.
6. Kliknite na tlačidlo **OK**.
7. Na stránke Aplikácie rozbaľte novú aplikáciu.
8. V ponuke Akcie napravo od názvu kocky vyberte položku **Štruktúra**.
9. Kliknite na položku  **Upraviť štruktúru**.
10. Kliknite na položku  **Vlastnosti štruktúry**.

Práca so všeobecnými vlastnosťami štruktúry a s vlastnosťami štruktúry týkajúcimi sa atribútov

Na karte Všeobecné vlastností štruktúry sa nachádzajú informácie o tom, ktoré funkcie štruktúry sú aktivované pre kocku a ako sú formátované. Niektoré polia na tejto karte je možné zmeniť a niektoré slúžia len na informatívne účely a ich zmena nie je možná.

Tabuľka 11-1 Všeobecné vlastnosti štruktúry

Pole	Popis	Zobraziť alebo upraviť
Povoliť duplicitné názvy členov	Aktivovanie duplicitných názvov členov pre kocku je k dispozícii pri vytváraní novej aplikácie. Ak migrujete lokálnu aplikáciu Essbase so štruktúrou jednoznačných členov do inštancie Essbase, nemôžete štruktúru zmeniť tak, aby boli povolené duplicitné členy. Ak chcete v inštancii Essbase povoliť duplikovanie názvov členov, pred migráciou aplikácie konvertujte lokálnu štruktúru jednoznačných členov na štruktúru duplicitných členov.	Toto pole nie je možné zmeniť a slúži len na informatívne účely.
Nenumerické miery sú aktivované	Všetky aplikácie Essbase majú predvolene aktivované nenumerické miery.	Ak sú nenumerické miery deaktivované a chcete ich aktivovať, vyberte voľbu Pravda. Ak sú nenumerické miery aktivované, nastavenie nemôžete zmeniť a toto pole slúži len na informatívne účely.
Formát dátumu	Formát dátumu môžete zmeniť, ak plánujete používať nenumerické miery, ktoré sú dátumami.	Pomocou rozbaľovacieho zoznamu vyberte formát dátumu, ktorý sa bude zobrazovať pri vykonávaní dopytov na nenumerické miery, ktoré sú dátumami.
Automaticky konfigurovať typ ukladacieho priestoru dimenzií	Ak je aktivovaná voľba "Automaticky konfigurovať typ ukladacieho priestoru dimenzií", dimenzie sú automaticky nastavené na husté alebo riedke. Pri používaní tejto voľby existuje obmedzenie dvadsaťštyri dimenzií. Toto nastavenie sa vzťahuje len na kocky s ukladacím priestorom blokov.	Ak je automatická konfigurácia deaktivovaná a chcete ju aktivovať, vyberte voľbu True. Ak je automatická konfigurácia aktivovaná a chcete ju deaktivovať, vyberte voľbu False.

Tabuľka 11-2 Boolovské, dátumové a numerické

Pole	Popis	Zobraziť alebo upraviť
Názov člena Pravda	Aj keď kocka môže obsahovať viac ako jednu dimenziu boolovského atribútu, všetky dimenzie boolovského atribútu budú zdieľať rovnakú hodnotu pre položky Názov člena Pravda a Názov člena Nepravda. Essbase predvolene priraduje názvy členov Pravda a Nepravda. Ak chcete zmeniť tieto názvy, je potrebné zmeniť ich ešte pred pridaním prvého boolovského atribútu do kocky. Po vytvorení prvej dimenzie boolovského atribútu nemôžete tieto názvy zmeniť.	Toto pole je možné zmeniť len pred pridaním prvej dimenzie boolovského atribútu do kocky.
Názov člena Nepravda	Aj keď kocka môže obsahovať viac ako jednu dimenziu boolovského atribútu, všetky dimenzie boolovského atribútu budú zdieľať rovnakú hodnotu pre položky Názov člena Pravda a Názov člena Nepravda. Essbase predvolene priraduje názvy členov Pravda a Nepravda. Ak chcete zmeniť tieto názvy, je potrebné zmeniť ich ešte pred pridaním prvého boolovského atribútu do kocky. Po vytvorení prvej dimenzie boolovského atribútu nemôžete tieto názvy zmeniť.	Toto pole je možné zmeniť len pred pridaním prvej dimenzie boolovského atribútu do kocky.
Názvy členov Dátum	Môžete zmeniť formát členov dimenzií s atribútom dátumu.	Vyberte konvenciu formátovania Mesiac ako prvý alebo Deň ako prvý pre názvy člena Dátum.
Číselný rozsah	Členy dimenzií numerických atribútov môžu byť definované v pravidlách zostavenia dimenzií tak, aby predstavovali rozsahy dátumov. Tu môžete definovať tieto rozsahy ako horné alebo dolné hodnoty rozsahov. Všetky dimenzie numerických atribútov zostavené pomocou rozsahov budú mať rovnaké nastavenie numerického rozsahu.	Voľby sú Horné hodnoty rozsahov a Dolné hodnoty rozsahov.

Tabuľka 11-3 Nastavenia atribútov – Formát prefixu a sufixu

Pole	Popis	Zobraziť alebo upraviť
Hodnota	Pre názvy členov atribútov sa môžu požadovať prefixy alebo sufixy, aby sa podporila jednoznačnosť názvov členov. Hodnoty prefixov alebo sufixov sa zobrazujú, keď sú členy dimenzie atribútu zahrnuté do dopytu.	Ak chcete aktivovať hodnoty prefixov alebo sufixov pre kocku, vyberte ich v rozbaľovacej ponuke Hodnota. Predvolená hodnota Žiadne deaktivuje všetky voľby prefixov alebo sufixov.
Formát	Môžete definovať jednoznačné názvy pripojením prefixu alebo sufixu k názvom členov v dimenziách s boolovskými, dátumovými a numerickými atribútmi v štruktúre.	Po výbere hodnoty prefixu alebo sufixu, napríklad hodnoty Nadradené, môžete vybrať formát.
Oddeľovač	Vyberte oddeľovač (na umiestnenie medzi prefix alebo sufix a pôvodný názov).	Dostupné voľby sú znak podčiarknutia (_), zvislá čiara () alebo znak vsuvky (^).

Tabuľka 11-4 Názvy dimenzií výpočtov

Pole	Popis	Zobraziť alebo upraviť
Názov	Každá kocka Essbase obsahujúca dimenzie atribútov obsahuje dimenziu so štandardnými matematickými funkciami, ktoré je možné použiť v dopytoch na atribúty. Názov tejto dimenzie, ako aj názov každej štandardnej matematickej funkcie môžete upraviť. Nemôžete meniť, ktoré matematické funkcie sa vypočítavajú automaticky.	Zadajte názov pre dimenziu výpočtov atribútov, ak ju chcete zmeniť.
Člen Súčet	Toto je člen dimenzie výpočtov atribútov. Názov, ktorý sa má použiť, keď žiadate o dáta súčtu.	Zadajte názov pre člen Súčet v dimenzii výpočtov atribútov, ak ho chcete zmeniť.
Člen Počet	Toto je člen dimenzie výpočtov atribútov. Názov, ktorý sa má použiť, keď žiadate o dáta počtu.	Zadajte názov pre člen Počet v dimenzii výpočtov atribútov, ak ho chcete zmeniť.
Člen Minimum	Toto je člen dimenzie výpočtov atribútov. Názov, ktorý sa má použiť, keď žiadate o dáta minima.	Zadajte názov pre člen Minimum v dimenzii výpočtov atribútov, ak ho chcete zmeniť.
Člen Maximum	Toto je člen dimenzie výpočtov atribútov. Názov, ktorý sa má použiť, keď žiadate o dáta maxima.	Zadajte názov pre člen Maximum v dimenzii výpočtov atribútov, ak ho chcete zmeniť.

Tabuľka 11-4 (Pokrač.) Názvy dimenzií výpočtov

Pole	Popis	Zobraziť alebo upraviť
Člen Priemer	Toto je člen dimenzie výpočtov atribútov. Názov, ktorý sa má použiť, keď žiadate o dáta priemeru.	Zadajte názov pre člen Priemer v dimenzii výpočtov atribútov, ak ho chcete zmeniť.

Popis a vytvorenie tabuliek aliasov

Alias sa ukladajú do jednej alebo viacerých tabuliek ako súčasť štruktúry databázy. Tabuľka aliasov mapuje špecifickú pomenovanú množinu názvov aliasov k názvom členov.

Ako vytvoriť tabuľku aliasov:

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
2. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
3. Ak je štruktúra zamknutá a ste administrátor, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** . Skôr než vynútené odomknete uzamknutú štruktúru, uistite sa, že nikto iný s ňou nepracuje.
4. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
5. Kliknite na ikonu **Vlastnosti štruktúry** .
6. Kliknite na kartu **Alias**.
7. Zadajte názov tabuľky aliasov, ktorú chcete vytvoriť, a kliknite na tlačidlo **Pridať**. Môžete mať maximálne 56 tabuliek aliasov.
8. Kliknite na položku **Použiť a zavrieť**.

Classic

1. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
2. Kliknite na ponuku **Akcie** napravo od názvu kocky a kliknite na položku **Štruktúra**.
3. Kliknite na položku **Upraviť**.
4. Kliknite na položku **Vlastnosti štruktúry**.
5. Vyberte kartu **Alias**.
6. Zadajte názov tabuľky aliasov, ktorú chcete vytvoriť, a kliknite na tlačidlo **Pridať**. Môžete mať maximálne 56 tabuliek aliasov.
7. Kliknite na položku **Použiť a zavrieť**.

Pozrite si časti [Vytváranie aliasov](#) a Nastavenie aliasov.

Predvolenú tabuľku aliasov nemôžete odstrániť ani premenovať.

Základné informácie o vlastnostiach štruktúry dynamickej časovej série a práca s nimi

Ak chcete dynamicky vypočítať hodnoty Od začiatku obdobia, môžete aktivovať členy dynamickej časovej série pre štruktúru. Takisto je potrebné priradiť člen dynamickej časovej série k členu generácie.

Použite kartu Dynamická časová séria v dialógovom okne Vlastnosti štruktúry na aktivovanie a deaktivovanie členov dynamickej časovej série, priradenie členov dynamickej časovej série ku generáciám a zadanie aliasov pre členy dynamickej časovej série. Aby ste mohli pracovať s členmi dynamickej časovej série, štruktúra musí obsahovať dimenziu času.

Stĺpec **Séria** obsahuje zoznam ôsmich členov dynamickej časovej série definovaných systémom. Pozrite si časť Používanie členov dynamickej časovej série:

- H-T-D (od začiatku histórie)
- Y-T-D (od začiatku roka)
- S-T-D (od začiatku sezóny)
- P-T-D (od začiatku obdobia)
- Q-T-D (od začiatku štvrt'roka)
- M-T-D (od začiatku mesiaca)
- W-T-D (od začiatku týždňa)
- D-T-D (od začiatku dňa)

Ako aktivovať členy dynamickej časovej série:

1. Prejdite do sekcie **Vlastnosti štruktúry**.
V rozhraní Redwood:
 - a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocka).
 - b. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
 - c. Ak je štruktúra zamknutá a ste administrátor, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** .
Skôr než vynútené odomknete uzamknutú štruktúru, uistite sa, že nikto iný s ňou nepracuje.
 - d. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
 - e. Kliknite na ikonu **Vlastnosti štruktúry** .

V klasickom webovom rozhraní:

- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
- b. Kliknite na ponuku **Akcie** napravo od názvu kocky a kliknite na položku **Štruktúra**.
- c. Kliknite na položku **Upraviť**.
Ak chcete zobraziť vlastnosti štruktúry, kliknite na položku **Vlastnosti štruktúry**. Nie je nutné najprv kliknúť na položku **Upraviť**.
- d. Kliknite na položku **Vlastnosti štruktúry**.

2. Kliknite na položku **Dynamická časová séria**.
3. Vyberte alebo vymažte položky v stĺpci **Aktivované** na aktiváciu alebo deaktiváciu členov priradených k voľbe.
4. V stĺpci **Generácia** vyberte číslo generácie.
Nie je možné priradiť členy dynamickej časovej série k členom úrovne 0 dimenzie času.
Nemali by ste ani priradovať číslo generácie k viacerým členom.
5. (Voliteľné) V stĺpci **Predvolené** v riadku člena zadajte jeden alebo viac aliasov (každý z jednej alebo viacerých tabuliek aliasov).

Vysvetlenie a vytváranie textových mier

Textové miery rozširujú analytické možnosti služby Essbase nad rámec numerických dát na textový obsah.

Predpokladajme napríklad, že používateľ má zadať vstup s posúdením rizika. Najvhodnejšie je vybrať si zo zoznamu reťazcov: nízke, stredné, vysoké. V Essbase je na to potrebné vytvoriť objekt textového zoznamu vo vlastnostiach štruktúry a pomocou neho priradiť zodpovedajúce reťazce k numerickým hodnotám uloženým v databáze.

Informácie o vytváraní textových mier v Essbase nájdete v časti Práca s textovými mierami.

Ak chcete experimentovať s implementáciou textových mier zo zošita aplikácie, postupujte podľa pokynov v časti Tok činností pre textové miery v rámci témy Tok činností pre textové miery s použitím zošitov aplikácie.

Pozrite si tiež časť: Vykonávanie databázových operácií s textovými a dátumovými mierami.

Vytvorenie vzorovej kocky na preskúmanie vlastností štruktúry

V celej tejto kapitole budete pracovať s kópiou šablóny galérie Sample.Basic, ktorú vytvoríte na svojom serveri. Na vytvorenie aplikácie je potrebné, aby ste boli pokročilým používateľom.

Ak nie ste pokročilý používateľ, požiadajte pokročilého používateľa o vytvorenie aplikácie pre vás a o určenie vašej osoby ako správcu databázy pre aplikáciu.

1. Prihláste sa do webového rozhrania ako pokročilý používateľ.
2. Na stránke Aplikácie kliknite na položku **Import**.
3. Kliknite na položku **Katalóg**.
4. Dvakrát kliknite na položku Gallery.
5. Dvakrát kliknite na položku Applications.
6. Dvakrát kliknite na položku Demo Samples.
7. Dvakrát kliknite na položku Block Storage.
8. Zvýraznite položku **Sample_Basic.xlsx** a kliknite na položku **Vybrať**.
9. Zadajte jednoznačný názov aplikácie a kliknite na tlačidlo **OK**.

Ak vybraný názov aplikácie nie je jednoznačný, zobrazí sa chybové hlásenie s výzvou na zmenu názvu.

Keď budeme vo zvyšku kapitoly odkazovať na položku <vašaaplikácia>, mali by ste použiť aplikáciu, ktorú ste práve vytvorili.

Nastavenie vlastností štruktúry vo vzorovej kocke

Vlastnosti štruktúry môžete nastaviť vo <vašej aplikácii>.

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte položku <vaša aplikácia> a potom otvorte databázu (kocku).
2. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
3. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
4. Kliknite na položku **Vlastnosti štruktúry** .

Classic

1. Na domovskej stránke Aplikácie rozbaľte položku <vaša aplikácia>.
2. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky vyberte položku **Štruktúra**.
3. Kliknite na položku  **Upraviť štruktúru**.
4. Vyberte položku  **Vlastnosti štruktúry**.

Pridávanie dimenzií a členov do štruktúr

Členy najvyššej úrovne akejkoľvek hierarchie v štruktúre Essbase sa nazývajú názvy dimenzií alebo dimenzie. Existujú dva typy dimenzií: štandardné dimenzie a dimenzie s atribútmi.

Do kocky môžete pridávať dimenzie a členy pomocou niektorej z nasledujúcich metód:

- Pridávajte dimenzie a členy manuálne pomocou štruktúry v režime úprav.
- Importujte súbor programu Excel obsahujúci definície dimenzií (tabuľkové dáta alebo zošit aplikácie).
- Vytvorte si dimenzie s použitím dátového zdroja a súboru pravidiel.

V tejto kapitole sa zameriame na manuálne aktualizácie štruktúry.

Manuálne pridávanie dimenzií do štruktúr

Ak v kockách s ukladačím priestorom blokov alebo kockách v čiastočne hybridnom režime (ktoré majú jednu alebo viacero uložených dimenzií) pridáte, odstránite alebo presuniete členy v dimenziách a potom štruktúru uložíte, štruktúra kocky sa zmení.

Po dokončení zmeny štruktúry prepočítajte dáta. Kocky s ukladačím priestorom agregácie a kocky v plne hybridnom režime sa nemusia prepočítavať, pretože sú dynamické (dáta na vyššej úrovni sa neukladajú).

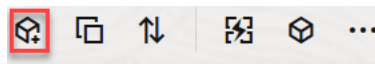
Ak pridáte dimenziu, ktorá je virtuálna (dynamický výpočet alebo len menovka), všetky dáta existujúce v kocke sa uložia s prvým uloženým členom na úrovni 0 v novej dimenzii. V hierarchii musí byť aspoň jeden uložený člen.

Názvy dimenzií v štruktúre musia byť vždy jednoznačné, aj keď štruktúra umožňuje duplicitné názvy členov. Ako pridať dimenziu do štruktúry:

- Redwood
- Classic

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte položku <vašaaplikácia> a potom otvorte databázu (kocku).
2. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
3. Ak je štruktúra zamknutá a ste administrátor, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** . Skôr než vynútené odomknete uzamknutú štruktúru, uistite sa, že nikto iný s ňou nepracuje.
4. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru**  a potom vyberte dimenziu.
5. Na paneli s nástrojmi štruktúry v ponuke Pridať člen vyberte položku **Pridať rovnocenný člen nižšie**.



 Add sibling member above

 Add sibling member below

 Add child

6. V dialógovom okne **Pridať členy** v sekcii **Názov člena** zadajte názov. Na pomenovanie dimenzií, členov alebo aliasov použite najviac 1 024 znakov.
7. V dialógovom okne **Pridať členy** vyberte vlastnosti člena, ktoré chcete pre novú dimenziu.
8. Stlačte tlačidlo **Pridať**.
9. Stlačte tlačidlo **Overiť** .
10. Stlačte tlačidlo **Uložiť štruktúru** .

Classic

1. Na stránke Aplikácie rozbaľte položku <vašaaplikácia>.
2. Kliknite na položku **Akcie** napravo od názvu kocky a vyberte položku **Štruktúra**.

3. Kliknite na položku **Odomknúť**. To je potrebné len v prípade, že štruktúra je zamknutá. V opačnom prípade pokračujte na krok 4.
4. Kliknite na položku **Upraviť** a potom vyberte dimenziu.
5. Na paneli s nástrojmi štruktúry v časti **Akcie** vyberte voľbu **Pridať ako rovnocenný objekt pod vybraný člen**.
6. Zadaťte názov novej dimenzie a stlačte kláves Tab.
Na pomenovanie dimenzií, členov alebo aliasov použite najviac 1 024 znakov.
7. Na paneli s nástrojmi štruktúry v časti **Akcie** výberom položky **Zobraziť panel vlastností člena na pravej strane** otvorte podokno vlastností.
8. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Manuálne pridávanie členov do štruktúr

Pokiaľ kocka nepovoľuje duplicitné názvy členov, každý člen má jednoznačný názov.

-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte položku <vašaaplikácia> a potom otvorte databázu (kocku).
2. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
3. Ak je štruktúra zamknutá a ste administrátor, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** . Skôr než vynútené odomknete uzamknutú štruktúru, uistite sa, že nikto iný s ňou nepracuje.
4. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
5. Ak chcete zobraziť a vybrať členy nižšej úrovne v dimenzii, rozbalením názvu dimenzie a názvov následných členov prejdite na nižšiu úroveň dimenzie.
6. Keď dosiahnete člen, ku ktorému chcete pridať podradený alebo rovnocenný člen, vyberte ho.
7. Na paneli s nástrojmi v ponuke  Pridať člen vyberte položku **Pridať rovnocenný člen vyššie**, **Pridať rovnocenný člen nižšie** alebo **Pridať podradený objekt**.
8. V dialógovom okne **Pridať členy** v sekcii **Názov člena** zadajte názov nového člena.
Na pomenovanie dimenzií, členov alebo aliasov použite najviac 1 024 znakov.
9. V dialógovom okne **Pridať členy** potom vyberte požadované vlastnosti nového člena.
10. Stlačte tlačidlo **Pridať** a zatvorte dialógové okno.
11. Stlačte tlačidlo **Overiť** .
12. Stlačte tlačidlo **Uložiť štruktúru** .

Classic

1. Na stránke Aplikácie rozbaľte položku <vašaaplikácia>.
2. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky vyberte položku **Štruktúra**.
3. Kliknite na položku **Upraviť**.
4. Ak chcete zobraziť a vybrať členy nižšej úrovne v dimenzii, rozbalením názvu dimenzie a názvov následných členov prejdite na nižšiu úroveň dimenzie.
5. Keď dosiahnete člen, ku ktorému chcete pridať podradený alebo rovnocenný člen, vyberte ho.
6. Na paneli s nástrojmi štruktúry prejdite na položku **Akcie** a vyberte položku **Pridať ako rovnocenný objekt nad vybraný člen, Pridať ako rovnocenný objekt pod vybraný člen** alebo **Pridať ako podradený objekt k vybranému členu**.
7. Zadaťte názov pre nový člen a stlačte kláves TAB.
Na pomenovanie dimenzií, členov alebo aliasov použite najviac 1 024 znakov.
8. Na paneli s nástrojmi štruktúry prejdite na položku **Akcie** a vyberte položku **Zobraziť panel vlastností člena na pravej strane**. Otvorí sa podokno vlastností, kde môžete vybrať vlastnosti pre nový člen.
9. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Pomenovanie generácií a úrovní

Pre generácie a úrovne v štruktúre Essbase môžete vytvoriť názvy s použitím slova alebo výrazu, ktorý ich popisuje. Pre všetky mestá v štruktúre môžete napríklad vytvoriť generáciu s názvom Mestá. Pre každú generáciu alebo úroveň môžete definovať iba jeden názov.

Názvy generácií a úrovní môžete používať v skriptoch výpočtov vždy, keď potrebujete zadať zoznam názvov členov alebo zoznam čísel generácií alebo úrovní. Napríklad výpočet v skripte výpočtu môžete obmedziť na členy konkrétnej generácie.

1. Otvorte položku **Dimenzie**.
V rozhraní Redwood:
 - a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku).
 - b. Kliknite na položku **Dimenzie**.V klasickom webovom rozhraní:
 - a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
 - b. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky vyberte položku **Skontrolovať**.
 - c. V inšpektorovi vyberte položku **Dimenzie**.
2. Na stránke **Dimenzie** vyberte dimenziu, v ktorej chcete pomenovať generácie alebo úrovne.
3. Dvakrát kliknite na zástupný symbol názvu úrovne alebo generácie (napríklad Gen1 alebo Lev1), aby bolo možné upravovať dané pole.
4. Zadaťte názov generácie alebo úrovne.
5. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Zástupný text Gen1, Gen2 a Gen3 môžete napríklad nahradiť popisnými názvami generácií.

Generations		Levels
Number		Name
1		Account1
2		Account2
3		Gen3

Ak pridáte názvy generácií, pri exporte kocky do zošita aplikácie budú zahrnuté v pracovnom hárku Cube.Generations.

Zmena štruktúry kociek

Keď pridáte dimenzie a členy do štruktúry Essbase a štruktúru uložíte, spustí sa proces zmeny štruktúry kocky. Môžete určiť, ako sa pri zmene štruktúry bude zaobchádzať s dátovými hodnotami. Ak ste pridali alebo odstránili dimenziu, zobrazí sa výzva na označenie zmien asociácií dát.

1. V editore štruktúry pridajte dimenziu do štruktúry. Pozrite si časť [Manuálne pridávanie dimenzií do štruktúr](#).
2. Pridajte členy ako podradené položky novej dimenzie. Pozrite si časť [Manuálne pridávanie členov do štruktúr](#).
3. Stlačte tlačidlo **Overiť** .
4. Stlačte tlačidlo **Uložiť štruktúru** .
5. V dialógovom okne **Voľby zmeny štruktúry databázy** vyberte jednu z nasledujúcich volieb, čím určíte, ako sa budú spracúvať dátové hodnoty počas zmeny štruktúry:
 - **Všetky dáta** - všetky dátové hodnoty sa zachovávajú.
 - **Zrušiť všetky dáta** - všetky dátové hodnoty sa vymažú.
 - **Dáta úrovne 0** - zachovávajú sa len hodnoty úrovne 0. Túto voľbu by ste mali vybrať v prípade, keď sa všetky dáta potrebné na výpočet nachádzajú v členoch úrovne 0. Ak vyberiete túto voľbu, pred zmenou štruktúry kocky sa odstránia všetky bloky vyššej úrovne. Vďaka tomu sa zníži miesto na disku potrebné na zmenu štruktúry a skráti sa čas výpočtu. Keď sa kocka prepočíta, bloky vyššej úrovne sa vytvoria znova.
 - **Vstupné dáta** - zachovávajú sa iba bloky obsahujúce dáta, ktorých zavedenie práve prebieha. Zachovávajú sa však všetky bloky (vyššej aj nižšej úrovne), ktoré obsahujú zavedené dáta.
6. Ak sa zobrazí výzva, v dialógovom okne **Voľby zmeny štruktúry databázy** vyberte člen z pridanej dimenzie, ku ktorej chcete priradiť existujúce dáta, alebo (ak ste dimenziu odstránili) vyberte člen z odstránenej dimenzie, pre ktorú chcete ponechať dáta.
7. Kliknite na tlačidlo **OK**.

Vytvorenie dimenzií a členov atribútov

Atribúty popisujú charakteristiky dát Essbase, napríklad veľkosť a farbu produktov. Atribúty môžete použiť na zoskupovanie a analýzu členov dimenzií na základe ich charakteristík.

Môžete napríklad analyzovať rentabilitu produktu na základe veľkosti alebo balenia. Začlenením atribútov trhu ako veľkosť populácie v jednotlivých oblastiach trhu do analýzy môžete zvýšiť efektívnosť prijímaných záverov.

Tok činností na manuálne vytváranie dimenzií s atribútom:

-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

Keď pracujete s atribútmi manuálne v rozhraní Redwood, používajte editor štruktúry a dialógové okno Pridať členy v editore štruktúry.

1. Vytvorte dimenzie s atribútom ako typom dimenzie. Kým sa nachádzate v dialógovom okne Pridať členov:
 - a. Nastavte typ dimenzie s atribútmi (textové, numerické, boolovská hodnota alebo dátum).
 - b. Priradíte štandardnú dimenziu k dimenzii s atribútom, čím definujete základnú dimenziu pre dimenziu s atribútom.
2. Do dimenzií s atribútmi pridajte členy.

Classic

Keď pracujete s atribútmi manuálne v klasickom webovom rozhraní, používajte editor štruktúry a kartu Atribúty v inšpektorovi štruktúry.

1. Vytvorte dimenzie s atribútom.
2. Označte dimenzie ako dimenzie s atribútom a nastavte typ dimenzie s atribútom (textový, numerický, boolovský alebo dátumový atribút). Pomocou všeobecnej karty inšpektora štruktúry nastavte dimenziu ako dimenziu atribútu a typ dimenzie atribútu.
3. Pridajte členy dimenzie s atribútom.
4. Priradíte štandardnú dimenziu k dimenzii s atribútom, čím definujete základnú dimenziu pre dimenziu s atribútom. Pomocou karty **Atribúty** v inšpektorovi štruktúry priradíte dimenziu atribútu k základnej dimenzii.

Keď vytvárate dimenziu s atribútmi, základná dimenzia sa predvolene priradí k novo vytvorenej dimenzii s atribútmi. Priradená základná dimenzia je buď novo vytvorená posledná riedka dimenzia, alebo posledná existujúca riedka dimenzia.

Ak napríklad vytvoríte dve riedke dimenzie dim1 a dim2 a potom vytvoríte dimenziu s atribútmi attr1, attr1 sa priradí k dim2 (poslednej vytvorenej riedkej dimenzii). Ak v poslednom čase nebola vytvorená žiadna riedka dimenzia, attr1 sa priradí k poslednej riedkej dimenzii.

Pozrite si časť Práca s atribútmi.

Duplicitné názvy členov

Keď vytvárate kocku Essbase, môžete určiť, že duplicitné (nejednoznačné) názvy a aliasy členov budú v štruktúre kocky povolené s určitými obmedzeniami.

1. Z webového rozhrania sa prihláste ako pokročilý používateľ a kliknite na položku **Vytvoriť**.
2. Zadaťte jednoznačný názov aplikácie a ľubovoľný názov kocky.
3. V klasickom webovom rozhraní rozbaľte zoznam **Rozšírené voľby**.
4. Vyberte položku **Povoliť duplicitné názvy členov**.
5. Kliknite na tlačidlo **OK**.

Štruktúra duplicitného člena môže mať napríklad dimenziu Trh a môže vyžadovať dva členy s názvom New York: jeden ako podradený člen nadradeného člena dimenzie Trh a jeden ako podradený člen člena New York. Názvy členov sa zobrazujú ako New York. Kvalifikované názvy členov sú:

- [Trh].[New York]
- [Trh].[New York].[New York]

Ak chcete pridať duplicitný názov člena, zadajte duplicitný člen do štruktúry. Na pridanie duplicitného člena neexistujú žiadne ďalšie požiadavky. Pozrite si časť [Manuálne pridávanie členov do štruktúr](#).

Obmedzenia duplicitných názvov:

- Ak štruktúra nemá aktivované duplicitné členy, po zadaní duplicitného názvu člena sa vráti chyba.
- Názvy dimenzií, názvy generácií a názvy úrovní musia byť vždy jednoznačné. Názvy rovnocenných členov patriacich pod nadradený člen musia byť tiež vždy jednoznačné.
- Duplicitné názvy členov je potrebné aktivovať v čase vytvárania aplikácie. Nie je možné konvertovať štruktúru s jednoznačnými členmi na štruktúru s duplicitnými členmi.
- Duplicitné názvy členov sa použijú pre celú štruktúru. Nie je možné ich priradiť napríklad len k jednej dimenzii.
- Po migrácii kocky s jednoznačnou štruktúrou členov do služby Essbase 21c nemožno zmeniť štruktúru, aby ste povolili duplicitné členy. Ak chcete povoliť duplicitné členy v kocke, pred migráciou je potrebné konvertovať štruktúru jednoznačných členov na štruktúru duplicitných členov.

Nastavenie vlastností dimenzie a člena

Ak chcete nastaviť vlastnosti dimenzií a členov, otvorte štruktúru v režime úprav.

V režime úprav vyberte metódu a nastavte vlastnosti dimenzií a členov:

-
- [Redwood](#)

- [Classic](#)

Redwood

- V inšpektorovi člena to vykonáte kliknutím pravým tlačidlom myši na názov člena a výberom položky **Skontrolovať**.
- Na paneli s nástrojmi štruktúry zvýraznením člena a výberom volieb, ktoré chcete mať na paneli s nástrojmi.

Classic

- Na paneli vlastností zvýraznením člena a na paneli s nástrojmi štruktúry v časti **Akcie** výberom položky **Zobraziť panel vlastností člena na pravej strane**.
- Na paneli s nástrojmi štruktúry zvýraznením člena a výberom volieb, ktoré chcete mať na paneli s nástrojmi.

Otvorenie štruktúry v režime úprav

Ak chcete zmeniť alebo nastaviť vlastnosti člena, je potrebné najprv otvoriť štruktúru v režime úprav.

-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte položku <vašaaplikácia> a potom otvorte databázu (kocku).
2. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
3. Ak je štruktúra zamknutá a ste administrátor, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** . Skôr než vynútené odomknete uzamknutú štruktúru, uistite sa, že nikto iný s ňou nepracuje.
4. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .

Classic

1. Na stránke Aplikácie rozbaľte položku <vašaaplikácia>.
2. Kliknite na ponuku **Akcie** napravo od názvu kocky a vyberte položku **Štruktúra**.
3. Ak je štruktúra zamknutá, kliknite na položku **Odomknúť štruktúru**.
4. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru**.

Nastavenie vlastností člena v režime úprav

So štruktúrou Essbase v režime úprav môžete nastavovať vlastnosti jednotlivých členov. Tieto zmeny môžete vykonať pomocou klávesnice alebo inšpektora členov.

Ak chcete povoliť úpravy v riadku, dvakrát kliknite na člen alebo na niektorý zo stĺpcov napravo od názvu člena v štruktúre. Ak napríklad kliknete na riadok člena, ktorý chcete upraviť, v stĺpci Typ ukladacieho priestoru dát, pomocou ponuky môžete vybrať typ ukladacieho priestoru pre zvýraznený člen. Ak dvakrát kliknete na stĺpec vzorca, môžete zadať vzorec člena.

Po povolení úprav v riadku môžete:

- zapisovať názvy členov alebo premenovávať existujúce členy,
- používať tabulátor na posun zľava doprava medzi stĺpcami,
- presúvať sa pomocou klávesu Enter nadol v strome štruktúry,
- pomocou medzerníka rozbaľovať ponuky a pomocou šípok nahor a nadol prechádzať položkami ponuky.

Môžete tiež vybrať viacero riadkov a naraz zmeniť vlastnosti členov vo všetkých vybraných riadkoch. Môžete napríklad vybrať viacero riadkov a zmeniť konsolidáciu členov na + kliknutím na znamienko + na paneli s nástrojmi.

Nastavenie vlastností v inšpektorovi členov

V inšpektorovi člena môžete zobrazit' a nastaviť vlastnosti člena štruktúry Essbase.

Ako otvoriť inšpektora členov:

1. Otvorte štruktúru.

V rozhraní Redwood:

- a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku).
- b. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
- c. Ak je štruktúra zamknutá a ste administrátor, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** . Skôr než vynútené odomknete uzamknutú štruktúru, uistite sa, že nikto iný s ňou nepracuje.

V klasickom webovom rozhraní:

- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
 - b. Kliknite na ponuku **Akcie** napravo od názvu kocky a vyberte položku **Štruktúra**.
2. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
 3. Prejdite na detaily štruktúry, nájdite člen, ktorý chcete aktualizovať, a vyberte ho.
 4. Kliknite pravým tlačidlom myši a vyberte položku **Skontrolovať**.
 5. V inšpektorovi člena zvolte, kde sa majú vykonať úpravy:
 - **Všeobecné**
 - **Alias**
 - **Vzorec**
 - **Atribúty**
 - **Používateľom definované atribúty**

Pozrite si časť Nastavenie dimenzie a vlastností člena.

Nastavenie všeobecných vlastností

Na karte Všeobecné môžete zobraziť alebo modifikovať základné informácie o dimenzii alebo člene Essbase (napríklad vlastnosti konsolidácie, vlastnosti ukladacieho priestoru a komentáre).

Dostupné voľby na karte sa menia v závislosti od typu štruktúry a typu dimenzie a člena. Dostupné položky sa napríklad menia v závislosti od toho, či je kocka ukladacím priestorom blokov alebo ukladacím priestorom agregácie, prípadne či ste vybrali názov dimenzie alebo člen v rámci dimenzie.

Nasledujúca časť obsahuje čiastočný zoznam vlastností.

Tabuľka 11-5 Všeobecné vlastnosti dimenzie a člena

Názov poľa	Popis	Vzťahuje sa na...
Názov	Zadajte názov dimenzie alebo člena. Na pomenovanie dimenzií, členov alebo aliasov použite najviac 1 024 bajtov.	- Dimenzie a členy s ukladacím priestorom agregácie - Dimenzie a členy s ukladacím priestorom blokov
Komentár	Zadajte komentár. Komentáre môžu obsahovať maximálne 255 znakov.	- Dimenzie a členy s ukladacím priestorom agregácie - Dimenzie a členy s ukladacím priestorom blokov
Typ dimenzie	Ako dimenziu vyberte: - Žiadne - Účty - Čas - Atribút	- Dimenzie s ukladacím priestorom agregácie - Dimenzie s ukladacím priestorom blokov
Typ ukladacieho priestoru dimenzií	Ako dimenziu vyberte: - Husté - Riedke Pre kocky ukladacieho priestoru blokov sú k dispozícii dva typy ukladacieho priestoru dimenzií: husté a riedke. Husté dimenzie majú väčšinu dátových bodov vyplnenú, zatiaľ čo riedke dimenzie majú väčšinu dátových bodov prázdnu. Predvolený typ ukladacieho priestoru je Riedke, ale vyžaduje sa najmenej jedna hustá dimenzia.	Dimenzie s ukladacím priestorom blokov

Tabuľka 11-5 (Pokrač.) Všeobecné vlastnosti dimenzie a člena

Názov poľa	Popis	Vzťahuje sa na...
Konsolidácia	Pre člen, ktorý nie je dimenziou ani atribútom, vyberte operátor konsolidácie: + (sčítanie) – (odčítanie) * (násobenie) / (delenie) % (per cento) ~ (ignorovať) ^ (nekonsoliduje) Predvolené je sčítanie (+). Operátor ^ (nekonsoliduje) sa používa len pre kocky s ukladacím priestorom blokov.	- Členy s ukladacím priestorom agregácie - Členy s ukladacím priestorom blokov
Dvojstupňový výpočet	Ak chcete vypočítať člen počas druhého stupňa výpočtu prostredníctvom štruktúry, začiarňte políčko Dvojstupňový výpočet.	- Členy uložené v ukladacom priestore blokov - V prípade dynamických členov nastavte namiesto toho poradie riešenia
Ukladací priestor dát	Vyberte, ako sa budú ukladať hodnoty dát aktuálnej dimenzie alebo člena: - Uložiť dáta - Dynamický výpočet (táto voľba sa nevzťahuje na kocky s ukladacím priestorom agregácie) - Nikdy nezdieľať - Len menovka - Zdieľaný člen	- Dimenzie a členy s ukladacím priestorom agregácie - Dimenzie a členy s ukladacím priestorom blokov
Poradie riešenia členov	Zadajte poradie riešenia od 0 do 127, ktoré určuje prioritu výpočtu člena.	- Členy s ukladacím priestorom agregácie - Členy s dynamickým ukladacím priestorom blokov
Hierarchia	Zadajte hodnotu Uložené (predvolená hodnota) alebo Dynamické, prípadne pre dimenziu v štruktúre ukladacieho priestoru agregácie vyberte voľbu Viaceré hierarchie sú aktivované (táto voľba zodpovedá výberu oboch volieb: Uložené aj Dynamické). Vybraná voľba ukladacieho priestoru sa použije pre hierarchiu, na začiatku ktorej je dimenzia alebo člen 2. generácie.	- Dimenzie s ukladacím priestorom agregácie - Členy 2. generácie s ukladacím priestorom agregácie

Tabuľka 11-5 (Pokrač.) Všeobecné vlastnosti dimenzie a člena

Názov poľa	Popis	Vzťahuje sa na...
Použitie úrovne agregácie	Výber niektorej z týchto volieb umožňuje administrátorovi ovplyvniť výber predvoleného zobrazenia alebo zobrazenia na základe dopytu: - Predvolené: o spôsobe vytvárania agregácií rozhodujú interné mechanizmy. - Žiadna agregácia: v tejto hierarchii sa nevykoná žiadna agregácia. Všetky vybrané zobrazenia sú na vstupnej úrovni. - Len najvyššia úroveň: (vzťahuje sa na primárne hierarchie). Dopyty sú zodpovedané priamo zo vstupných dát. - Žiadne stredné úrovne: (vzťahuje sa na primárne hierarchie). Vyberie len vrchnú a spodnú úroveň.	Dimenzie s ukladacím priestorom agregácie
Zostava odchýlok výdavkových položiek	Členy z dimenzie označenej ako typ Účty môžu mať vlastnosti Výdavky hodnotu Pravda alebo Nepravda. Pri vyhodnocovaní vzorcov @VAR alebo @VARPER budú mať členy dimenzie Účty, ktorých vlastnosť výdavkov má hodnotu Nepravda, opačné znamienko než členy, ktorých vlastnosť výdavkov je nastavená na hodnotu Pravda. Príklad: Odchýlka člena dimenzie Scenár so vzorcom @VAR(Skutočný, Rozpočet). Pre člen Predaj dimenzie Účet [s vlastnosťou Výdavky nastavenou na hodnotu Nepravda] sa člen Odchýlka vypočíta ako Skutočný-Rozpočet. Pre člen NPT dimenzie Účet [s vlastnosťou Výdavky nastavenou na hodnotu True] sa člen Odchýlka vypočíta ako Rozpočet-Skutočný.	Dimenzia a členy dimenzie Účty ukladacieho priestoru blokov

Tabuľka 11-5 (Pokrač.) Všeobecné vlastnosti dimenzie a člena

Názov poľa	Popis	Vzťahuje sa na...
Informácie o účte	Časová bilancia: Ak chcete použiť vlastnosti časovej bilancie, je potrebné mať dimenziu označenú ako Účty a dimenziu označenú ako Čas. • Žiadne: Nepoužíva sa žiadna vlastnosť časovej bilancie. Hodnoty členov sa vypočítajú predvoleným spôsobom. • Priemer: Nadradená hodnota predstavuje priemernú hodnotu časového obdobia. • Prvé: Nadradená hodnota predstavuje hodnotu na začiatku časového obdobia. • Posledné: Nadradená hodnota predstavuje hodnotu na konci časového obdobia. Voľba vynechania: Výberom voľby (Žiadne alebo Chýbajúce) určíte, že hodnoty sa majú počas výpočtov časovej bilancie ignorovať. Ak vyberiete voľbu Žiadne, neignorujú sa žiadne hodnoty. Ak vyberiete voľbu Chýbajúce, ignorujú sa hodnoty #MISSING. Nastavenia vynechania môžete zadať len vtedy, keď je vlastnosť časovej bilancie nastavená na hodnotu Prvé, Posledné alebo Priemer. • Žiadne • Chýbajúce Tieto vlastnosti môžete nastaviť pre všetky členy s výnimkou členov Len menovka.	Len dimenzie účtov s ukladacím priestorom blokov

Vytváranie aliasov

Na karte Aliasy môžete dimenzii, členu alebo zdieľanému členu priradiť alternatívne názvy alebo aliasy. Napríklad v štruktúre kocky <vašaaplikácia>.Basic sú členy dimenzie Produkt identifikované kódmi produktov (100) a popisnými aliasmi (Cola).

1. Otvorte štruktúru.

V rozhraní Redwood:

- Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku).

- b. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
 - c. Ak je štruktúra zamknutá a ste administrátor, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** .
Skôr než vynútene odomknete uzamknutú štruktúru, uistite sa, že nikto iný s ňou nepracuje.
- V klasickom webovom rozhraní:
- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
 - b. Kliknite na ponuku **Akcie** napravo od názvu kocky a vyberte položku **Štruktúra**.
2. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
 3. Prejdite na detaily štruktúry, nájdite člen, ktorý chcete aktualizovať, a vyberte ho.
 4. Kliknite pravým tlačidlom myši a vyberte položku **Skontrolovať**.
 5. Prejdite na položku **Alias**.
 - V rozhraní Redwood sa posuňte nadol na položku **Alias**.
 - V klasickom webovom rozhraní kliknite na položku **Alias**.
 6. Do poľa pre tabuľku aliasov, ktorú chcete použiť, zadajte hodnotu aliasu.
 7. Kliknite na položku **Použiť a zavrieť**.
 8. Kliknite na tlačidlo **Uložiť** .

Pozrite si časti [Popis a vytvorenie tabuliek aliasov](#) a [Nastavenie aliasov](#).

Vytváranie vzorcov členov

Vytvorte príklad vzorca člena v editore štruktúry a zistite, ako sa vzorce zostavujú pomocou jazyka Calc pre kocky blokového ukladacieho priestoru a jazyka MDX pre kocky ukladacieho priestoru agregácie.

Môžete vytvárať a upravovať vzorce členov pre kocky ukladacieho priestoru blokov aj ukladacieho priestoru agregácie. Tieto vzorce sa vypočítavajú prostredníctvom predvolených výpočtov kocky a výpočtov pomocou skriptov výpočtov.

Vzorce členov ukladacieho priestoru blokov môžete vytvárať z operátorov, funkcií, názvov dimenzií, názvov členov, substitučných premenných a numerických konštánt. Na zápis vzorcov pre štruktúru ukladacieho priestoru blokov je k dispozícii množina výpočtových funkcií a operátorov. Syntax a príklady nájdete v časti Funkcie výpočtov.

Vzorce členov ukladacieho priestoru agregácie nie je možné vytvárať pomocou jazyka Calculator. Na ich vytvorenie je namiesto toho potrebné použiť jazyk MDX (Multidimensional Expression Language).

Na ilustráciu teraz vytvoríme vzorec člena. Predpokladajme, že máte člen dynamického výpočtu s názvom Sledované produkty a chcete, aby to bol súčet produktov "100-10", "200-10" a "300-10."

-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte položku <vašaaplikácia> a potom otvorte databázu (kocku).
2. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
3. Ak je štruktúra zamknutá a ste administrátor, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** . Skôr než vynútené odomknete uzamknutú štruktúru, uistite sa, že nikto iný s ňou nepracuje.
4. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
5. Vyberte dimenziu Produkt, pridajte podradený člen s názvom Watchlist_Products a kliknite na tlačidlo **Pridať**.
6. Kliknutím na tlačidlo  zavrite dialógové okno Pridať členov.
7. Pravým tlačidlom myši kliknite na položku Watchlist_Products, vyberte položku **Skontrolovať** a potom kliknite na kartu **Vzorec**.
8. Ak chcete zobrazíť strom členov, na karte **Vzorec** kliknite na šípku **Zobraziť alebo skryť strom členov** na ľavej strane okna Editor vzorcov.
9. Ak chcete zobrazíť zoznam funkcií, kliknite na šípku **Zobraziť alebo skryť zoznam funkcií** na pravej strane okna Editor vzorcov.
10. V strome členov na ľavom paneli editora vzorcov prejdite na detaily produktu a vyhľadajte prvý produktový člen "100-10", ktorý pridáte do vzorca. Kliknite pravým tlačidlom myši na názov člena a kliknutím na položku **Vložiť názov** vložte názov do vzorca.
11. Umiestnite kurzor za člen "100-10" vo vzorci, ktorý sa vytvára, a stlačte kláves +.
12. V strome členov vyberte ďalší produktový člen, ktorý sa má vložiť: 200-10. Kliknite pravým tlačidlom myši na názov člena a kliknutím na položku **Vložiť názov** vložte názov do vzorca.
13. Umiestnite kurzor za člen "200-10" a stlačte kláves +.
14. Rovnaký postup zopakujte pre posledný produktový člen 300-10 a na koniec vzorca umiestnite bodkočiarku (;).
Vzorec by mal vyzeráť takto: "100-10"+"200-10"+"300-10";
15. Kliknite na položku **Overiť** a opravte prípadné chyby.
16. Kliknite na položku **Použiť a zavrieť**.
17. V prípade člena Watchlist_Products dvakrát kliknite na položku **Uložiť dáta** v stĺpci **Typ ukladacieho priestoru dát** a vyberte položku **Dynamický výpočet**.
18. Kliknite na tlačidlo **Uložiť štruktúru** .

Classic

1. Na stránke Aplikácie rozbaľte položku <vašaaplikácia> a vyberte základnú kocku.
2. Kliknite na ponuku **Akcie** a vyberte položku **Štruktúra**.
3. Kliknite na položku **Upraviť**.
4. Vyberte dimenziu Produkt, pridajte podradený člen s názvom Watchlist_Products a stlačte tabulátor.
5. Pravým tlačidlom myši kliknite na položku Watchlist_Products a vyberte položku **Skontrolovať**.
6. Vyberte kartu **Vzorec**.

7. V strome členov na ľavom paneli editora vzorcov prejdite na detaily produktu a vyhľadajte prvý produktový člen "100-10", ktorý pridáte do vzorca. Kliknite pravým tlačidlom myši na názov člena a kliknutím na položku **Vložiť názov** vložte názov do vzorca.
8. Umiestnite kurzor za člen "100-10" a stlačte kláves +.
9. V strome členov vyberte ďalší produktový člen, ktorý sa má vložiť: 200-10. Kliknite pravým tlačidlom myši na názov člena a kliknutím na položku **Vložiť názov** vložte názov do vzorca.
10. Umiestnite kurzor za člen "200-10" a stlačte kláves +.
11. Rovnaký postup zopakujte pre posledný produktový člen 300-10 a na koniec vzorca umiestnite bodkočiarku (;).
Vzorec by mal vyzeráť takto: "100-10"+"200-10"+"300-10";
12. Kliknite na položku **Overiť** a opravte prípadné chyby.
13. Kliknite na položku **Použiť a zavrieť**.
14. V stĺpci Typ ukladacieho priestoru dát pre Watchlist_Products vyberte položku **Dynamické výpočty**.
15. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** štruktúru uložte.

Vzorci členov, ako je napríklad tento, môžu obsahovať aj funkcie Essbase. Keď používate funkcie Essbase vo vzorcoch členov, ponuka **Názov funkcie** v pravej časti editora vzorcov vám umožní nájsť a pridať funkcie výpočtov do skriptu. Popisy každej funkcie nájdete v časti Popis funkcie pod ponukou na čítanie popisov.

Pozrite si časť Vývoj vzorcov pre databázy s ukladacím priestorom blokov.

Na vytváranie vzorcov pre štruktúry ukladacieho priestoru blokov je k dispozícii množina výpočtových funkcií a operátorov, ktorá je známa aj ako jazyk Calculator alebo Calc. Popisy príkazov a funkcií výpočtov nájdete v častiach Príkazy výpočtov a Funkcie výpočtov.

Vzorci členov ukladacieho priestoru agregácie nie je možné vytvárať pomocou jazyka Calculator. Na ich vytvorenie je namiesto toho potrebné použiť jazyk MDX (Multidimensional Expression Language). Pozrite si časť Vzorce pre štruktúry ukladacieho priestoru agregácie a MDX a Vývoj vzorcov pre štruktúry ukladacieho priestoru agregácie.

Nastavenie priradení atribútov

Keď pracujete s atribútmi manuálne, používajte editor štruktúry a kartu Atribúty v inšpektorovi člena. Najprv priradíte dimenzie s atribútmi k základným dimenziám a potom priradíte členov s atribútmi k členom základnej dimenzie.

Atribúty sa priradujú k základným dimenziám, čo sú riedke štandardné dimenzie obsahujúce členy, ku ktorým chcete priradiť atribúty.

Priradenie dimenzie atribútu k základnej dimenzii

Ako priradiť dimenziu atribútu v aplikácii <vašaaplikácia> k základnej dimenzii:

1. Otvorte štruktúru:
 - V rozhraní Redwood
 - a. Na stránke Aplikácie otvorte položku <vašaaplikácia> a potom otvorte databázu (kocku).

- b. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
- c. Ak je štruktúra zamknutá a ste administrátor, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** .
Skôr než vynútene odomknete uzamknutú štruktúru, uistite sa, že nikto iný s ňou nepracuje.

V klasickom webovom rozhraní

- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte položku <vašaaplikácia>.
- b. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky vyberte položku **Štruktúra**.
2. Vyberte základnú dimenziu, ku ktorej chcete priradiť dimenziu s atribútmi. Pre toto cvičenie vyberte voľbu Trh.
3. Ak ešte nie ste v režime úprav, kliknite na položku **Upraviť**.
4. Pravým tlačidlom myši kliknite na položku Trh a vyberte položku **Skontrolovať**.
5. Kliknite na položku **Atribúty**.
6. Pre toto cvičenie vyberte dimenziu atribútu, vyberte možnosť Dátum uvedenia v stĺpci **Názov atribútu**.
7. Kliknite na šípku doprava vedľa položky **Priradené atribúty** na priradenie vybraného atribútu k bežnej dimenzii vybranej v kroku 4.
8. Kliknite na položku **Použiť a zavrieť**.
9. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** štruktúru uložte.

Po priradení dimenzie s atribútmi k základnej dimenzii je potrebné priradiť členy dimenzie s atribútmi k členom základnej dimenzie. Tieto členy musia byť všetky z rovnakej úrovne v základnej dimenzii.

Priradenie členov s atribútmi k členom základnej dimenzie

Ako priradiť člena s atribútmi vo <vašejaplikácii> k členovi základnej dimenzie:

1. Keď je otvorená štruktúra <vašejaplikácie>, kliknite na tlačidlo **Upraviť**.
2. Rozbaľte položku Trh, potom Východ a vyberte položku New York.
New York je základný člen, ku ktorému priradíme atribút.
3. Kliknite pravým tlačidlom myši na člen New York a vyberte položku **Skontrolovať**.
4. Vyberte položku **Atribúty**.
5. Vyberte člen atribútu, ktorý chcete priradiť k New Yorku.
 - V rozhraní Redwood vyberte šípku nadol v riadku **Populácia** a vyberte člen.
 - V klasickom webovom rozhraní v strome členov rozbaľte položku **Populácia** a vyberte člen.
6. Kliknite na položku **Použiť a zavrieť**.
7. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** štruktúru uložte.

Pozrite si časť Práca s atribútmi.

Vytváranie používateľom definovaných atribútov

Môžete vytvárať a priradovať používateľom definované atribúty a rušiť ich priradenia. Používateľom definovaný atribút je slovo alebo slovné spojenie, ktoré popisuje člen. Môžete

napríklad vytvoriť používateľom definovaný atribút Hlavný trh a priradiť ho ku všetkým členom v štruktúre, ktoré sú súčasťou hlavného trhu.

Podobne ako atribúty, aj používateľom definované atribúty sa používajú na filtrovanie pri vyhľadávaní dát. Na rozdiel od atribútov nemajú používateľom definované atribúty vstavanú funkcionálnu výpočtov. Používateľom definované atribúty však možno priradiť k hustým a riedkym dimenziám, zatiaľ čo atribúty možno priradiť len k riedkym dimenziám. Používateľom definované atribúty tiež môžu byť priradené k ľubovoľnej úrovni alebo generácii v dimenzii.

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

1. Vo webovom rozhraní Essbase otvorte položku <vašaaplikácia> a potom otvorte databázu (kocku).
2. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
3. Ak je štruktúra zamknutá a ste administrátor, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** . Skôr než vynútené odomknete uzamknutú štruktúru, uistite sa, že nikto iný s ňou nepracuje.
4. Ak štruktúra nie je v režime úprav, kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
5. Zvýraznite člen, ku ktorému chcete priradiť používateľom definovaný atribút.
6. Kliknite pravým tlačidlom myši na člen a vyberte položku **Skontrolovať**.
7. Kliknite na kartu Používateľom definované atribúty.
8. Do poľa **Používateľom definované atribúty** zadajte názov používateľom definovaného atribútu a stlačte kláves Enter.
9. Kliknutím na položku **Použiť a zavrieť** vytvorte používateľom definovaný atribút a priradíte nový používateľom definovaný atribút členovi.
10. Kliknutím na položku **Uložiť štruktúru** štruktúru uložte.

Classic

1. Na stránke Aplikácie rozbaľte položku <vašaaplikácia>.
2. Kliknite na ponuku **Akcie** napravo od názvu kocky a vyberte položku **Štruktúra**.
3. Ak štruktúra nie je v režime úprav, kliknite na položku **Upraviť**.
4. Zvýraznite člen, ku ktorému chcete priradiť používateľom definovaný atribút.
5. Kliknite pravým tlačidlom myši na člen a vyberte položku **Skontrolovať**.
6. Kliknite na kartu Používateľom definované atribúty.
7. Do poľa **Používateľom definované atribúty** zadajte názov používateľom definovaného atribútu a stlačte kláves Enter.
8. Kliknutím na položku **Použiť a zavrieť** vytvorte používateľom definovaný atribút a priradíte nový používateľom definovaný atribút členovi.
9. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** štruktúru uložte.

Výber vlastností člena na zobrazenie v štruktúre

Môžete vybrať, ktoré vlastnosti člena sa majú zobraziť v štruktúre.

- Redwood
- Classic

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku).
2. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
3. Ak je štruktúra zamknutá a ste administrátor, kliknite na ikonu **Odomknúť štruktúru** . Skôr než vynútené odomknete uzamknutú štruktúru, uistite sa, že nikto iný s ňou nepracuje.
4. Kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
5. Na paneli s nástrojmi štruktúry kliknite na položku **Zobraziť vybrané stĺpce v tabuľke** .
6. V zozname **Dostupné stĺpce** vyberte položky, ktoré chcete zobraziť v štruktúre, a potom ich kliknutím na šípku vpravo pridajte do zoznamu **Vybrané stĺpce**.
7. V zozname **Vybrané stĺpce** vyberte položky, ktoré nechcete zobraziť v štruktúre, a potom ich pomocou šípky vľavo pridajte do zoznamu **Dostupné stĺpce**.
8. Voliteľné: Ak začiarujete políčka **Zobraziť v názve** (dostupné len pre niektoré vlastnosti), tieto vlastnosti sa zobrazia vedľa názvu dimenzie alebo člena, nie v nasledujúcich stĺpcoch.
9. Kliknite na položku **Použiť a zavrieť**.

V štruktúre sa zobrazia len vybrané vlastnosti.

Classic

1. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
2. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky vyberte položku **Štruktúra**.
3. Vyberte položku **Upraviť štruktúru**.
4. Na paneli s nástrojmi štruktúry v časti **Skontrolovať** vyberte voľbu **Zobraziť vybrané stĺpce v tabuľke**.
5. V dialógovom okne **Vyberte vlastnosti člena, ktoré sa majú zobraziť** zrušením začiarovania políčka vedľa položky **Názov vlastnosti** zrušte výber všetkých vlastností.
6. Vyberte vlastnosti, ktoré sa majú zobraziť v štruktúre.
7. Voliteľné: Ak začiarujete políčka **Zobraziť v názve** (dostupné len pre niektoré vlastnosti), tieto vlastnosti sa zobrazia vedľa názvu dimenzie alebo člena, nie v nasledujúcich stĺpcoch.
8. Kliknite na položku **Použiť a zavrieť**.

V štruktúre sa zobrazia len vybrané vlastnosti.

Porovnanie štruktúr

Vo webovom rozhraní Essbase môžete porovnať dve štruktúry. Tieto štruktúry musia byť rovnakého typu, obidve musia byť buď ukladacím priestorom agregácie, alebo blokovým ukladacím priestorom. Môžu byť na rovnakom serveri Essbase alebo na rôznych serveroch Essbase.

Kvôli znázorneniu porovnania štruktúr importujeme dve vzorové aplikácie.

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Importovať**.
2. V dialógovom okne **Importovať** kliknite na položku **Katalóg**.
3. Prejdite na položku Galéria > Aplikácie > Demo Samples > Blokový ukladací priestor, vyberte položku **Sample_Basic.xlsx** a kliknite na položku **Vybrať**.
4. Kliknutím na tlačidlo **OK** vytvorte kocku.
5. Zopakujte kroky 1 až 4, tentokrát na vytvorenie súboru **Demo_Basic.xlsx**.

Ako otvoriť dve štruktúry vedľa seba:

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu **Sample** a potom otvorte databázu (kocku) **Basic**.
2. Kliknite na položku **Spustiť štruktúru**.
3. Na paneli s nástrojmi štruktúry kliknite na ikonu Porovnať štruktúry.



4. V dialógovom okne **Porovnať** ponechajte pripojenie (**Aktuálne**) a vyberte aplikáciu **Demo** a databázu (kocku) **Basic**.
Prípadne v rozbaľovacej ponuke **Pripojenie** môžete vybrať pripojenie k inému serveru a porovnať dve štruktúry na rôznych serveroch.
5. Kliknite na položku **Otvoriť**. Otvorí sa štruktúra **Demo.Basic** vpravo od štruktúry **Sample.Basic**. Štruktúra **Demo.Basic** je len na čítanie. Štruktúra len na čítanie je zdrojovou štruktúrou. Štruktúra, do ktorej sa dá zapisovať, je cieľovou štruktúrou.

Name	Member	Solve Order	Formula
Year <4> (Dynamic calculation)			
Measures <3> (Label only)			
Product <6> [Caffeinated,Ounces,...]			
Market <4> [Population] (Store d...			
Scenario <4> (Label only)			
Caffeinated [Type: Boolean] <2...			
Ounces [Type: Numeric] <4> [...]			

Classic

1. Na stránke **Aplikácie** rozbaľte aplikáciu **Vzorka** a v ponuke **Akcie** vpravo od názvu kocky vyberte položku **Štruktúra**.
2. Na paneli s nástrojmi štruktúry kliknite na ikonu **Porovnať štruktúry**.

Actions	Compare	Inspect	Data storage type	Dimension type	Others

3. V dialógovom okne **Porovnať štruktúry** ponechajte (**Aktuálne**) pripojenie a vyberte aplikáciu **Demo** a databázu **Basic**.
Prípadne v rozbaľovacej ponuke **Pripojenie** môžete vybrať pripojenie k inému serveru a porovnať dve štruktúry na rôznych serveroch.
4. Kliknite na položku **Otvoriť**. Otvorí sa štruktúra **Demo.Basic** vpravo od štruktúry **Sample.Basic**. Všimnite si, že štruktúra **Demo.Basic** je len na čítanie. Štruktúra len na čítanie je zdrojovou štruktúrou. Štruktúra, do ktorej sa dá zapisovať, je cieľovou štruktúrou.

Sample.Basic			Demo.Basic (Read only)		
Name	Operator	Data storage type	Name	Operator	Data storage type
Year <4>		Dynamic calcula...	Year <4>		Store data
Measures <3>		Label only	Market <3>		Store data
Product <5> [Caffeinated,Ounces,P...		Store data	Product <2>		Store data
Market <4> [Population]		Store data	Accounts <3>		Store data
Scenario <4>		Label only	Scenario <3>		Store data
Caffeinated [Type: Boolean] <2>		Dynamic calcula...			
Ounces [Type: Numeric] <4>		Dynamic calcula...			
Pkg Type [Type: Text] <2>		Dynamic calcula...			
Population [Type: Numeric] <3>		Dynamic calcula...			
Intro Date [Type: Date] <7>		Dynamic calcula...			

Ako synchronizovať rozbalenie a zbalenie hierarchií:

- [Redwood](#)

- Classic

Redwood

1. Rozbaľte dimenziu **Rok** v štruktúre **Sample.Basic** a všimnite si, že sa rozbaľí aj dimenzia **Rok** v štruktúre **Demo.Basic**.
2. Na paneli s nástrojmi štruktúry vedľa sekcie **Porovnať** kliknutím na ikonu **Automaticky rozbaľiť/zbaľiť cieľové členy**  zrušte jej výber (predvolene je vybratá).
3. Zbaľte dimenziu **Rok** v štruktúre **Demo.Basic** a všimnite si, že dimenzia **Rok** v štruktúre **Sample.Basic** je stále rozbaľená. Zbaľte dimenziu **Rok** v štruktúre **Sample.Basic**.

Classic

1. Rozbaľte dimenziu **Rok** v štruktúre **Sample.Basic** a všimnite si, že sa rozbaľí aj dimenzia **Rok** v štruktúre **Demo.Basic**.
2. Na paneli s nástrojmi štruktúry v sekcii **Porovnať** kliknutím na ikonu **Automaticky rozbaľiť/zbaľiť cieľové členy** zrušte jej začiarňnutie (predvolene je začiarňnutá) .
3. Zbaľte dimenziu **Rok** v štruktúre **Demo.Basic** a všimnite si, že dimenzia **Rok** v štruktúre **Sample.Basic** je stále rozbaľená. Zbaľte dimenziu **Rok** v štruktúre **Sample.Basic**.

Ako synchronizovať posúvanie:

- Redwood
- Classic

Redwood

1. Kliknite na ikonu **Automaticky rozbaľiť/zbaľiť cieľové členy**  a rozbaľte viaceré dimenzie, aby ste museli použiť posúvanie, keď si budete chcieť pozrieť celú štruktúru.
2. Skontrolujte, či je na paneli s nástrojmi štruktúry vybratá položka **Aktivovať/deaktivovať synchronizované posúvanie** .
3. Prejdite na štruktúru **Sample.Basic** a sledujte, či sa naraz s ňou posúva aj štruktúra **Demo.Basic**.

Classic

1. Kliknite na ikonu **Automaticky rozbaľiť/zbaľiť cieľové členy**  a rozbaľte viaceré dimenzie, aby ste museli použiť posúvanie, keď si budete chcieť pozrieť celú štruktúru.
 2. Skontrolujte, či je na paneli s nástrojmi štruktúry v sekcii **Porovnať** vybratá ikona **Aktivovať/deaktivovať synchronizované posúvanie** .
 3. Prejdite na štruktúru **Sample.Basic** a sledujte, či sa naraz s ňou posúva aj štruktúra **Demo.Basic**.
-

Ako synchronizovať zobrazenie a skrytie stĺpcov:

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

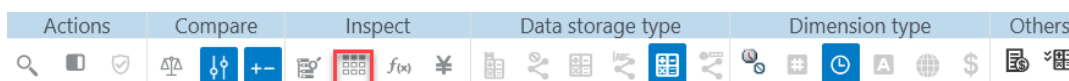
1. Na paneli s nástrojmi štruktúry kliknite na položku **Zobraziť vybrané stĺpce v tabuľke**.



2. V stĺpci **Vybrané stĺpce** vyberte **operátor** a **typ ukladacieho priestoru dát** a kliknite na šípku doľava. Všimnite si, že v súlade s tým sa zmenia stĺpce zobrazené v štruktúre **Sample.Basic** aj **Demo.Basic**.

Classic

1. Na paneli s nástrojmi štruktúry v sekcii **Skontrolovať** kliknite na položku **Zobraziť vybrané stĺpce v tabuľke**.



2. V dialógovom okne **Vyberte vlastnosti člena, ktoré sa majú zobraziť** zmažte výbery pre položky **Operátor** a **Typ ukladacieho priestoru dát** a kliknite na tlačidlo **Použiť a zavrieť**. Všimnite si, že v súlade s tým sa zmenia stĺpce zobrazené v štruktúre **Sample.Basic** aj **Demo.Basic**.

Ako skopírovať členy zo zdrojovej (porovnávanej) štruktúry do cieľovej (zapisovateľnej) štruktúry:

1. V pravom hornom rohu editora štruktúry kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
2. V štruktúre **Demo.Basic** rozbaľte dimenziu **Produkt**.
3. Pravým tlačidlom myši kliknite na položku **Zvuk** a vyberte položku **Kopírovať**.
4. V štruktúre **Sample.Basic** rozbaľte dimenziu **Produkt**.
5. Pravým tlačidlom myši kliknite na položku **Produkt**, vyberte položku **Prilepiť** a potom položku **Ako podradený objekt**.
Položka **Zvuk** a jej podradené objekty sa pridajú ako podradené objekty položky **Produkt**.

Ako vyhľadávať v zdrojovej (porovnávanej) alebo cieľovej (zapisovateľnej) štruktúre:

1. Na paneli s nástrojmi štruktúry kliknite na položku **Vyhľadať členy v štruktúre** .
2. Všimnite si, že sa otvoria panely vyhľadávania pre štruktúru **Sample.Basic** aj **Demo.Basic**, čo vám umožní vyhľadávať na ktoromkoľvek z nich.

 Poznámka:

Pre cieľovú štruktúru sa panel vyhľadávania neotvorí, ak je z verzie Essbase staršej ako 21c.

Kopírovanie a prilepenie členov v rámci štruktúry a medzi štruktúrami

V editore štruktúry môžete kopírovať a prilepiť členy v rámci nejednoznačnej štruktúry medzi dvomi rôznymi štruktúrami, zobrazenými na rôznych kartách, alebo zo zdrojovej do cieľovej štruktúry pri používaní porovnania štruktúry.

Kopírovanie a prilepenie členov v rámci nejednoznačnej štruktúry:

Ak chcete úspešne kopírovať a prilepiť členy v rámci nejednoznačnej štruktúry, je potrebné, aby ste sa riadili pravidlami pre nejednoznačné štruktúry. Pozrite si časť [Duplicitné názvy členov](#).

1. Otvorte nejednoznačnú štruktúru v editore štruktúry.
2. Kliknite pravým tlačidlom myši na člen a vyberte položku **Kopírovať**.
3. Na inom mieste, kde je to podľa pravidiel pre nejednoznačné štruktúry povolené, kliknite pravým tlačidlom myši na člen a vyberte položku **Prilepiť** a potom položku **Ako podradený objekt** alebo **Ako rovnocenný objekt**.

Kopírovanie a prilepenie člena z inej štruktúry zobrazenej na inej karte prehľadávača:

1. Otvorte štruktúru.
2. Na ďalšej karte otvorte druhú štruktúru. Táto štruktúra môže byť z rovnakého servera Essbase alebo iného servera Essbase.
3. Kliknite pravým tlačidlom myši na člen z jednej zo štruktúr a vyberte položku **Kopírovať**.
4. Kliknite pravým tlačidlom myši na člen z druhej štruktúry v platnom umiestnení, vyberte položku **Prilepiť** a potom vyberte položku **Ako podradený objekt** alebo **Ako rovnocenný objekt**.

Kopírovanie a prilepenie členov z porovnáwanej štruktúry:

1. Otvorte štruktúru.
2. Na paneli s nástrojmi štruktúry kliknite na ikonu **Porovnať štruktúry**.



3. V dialógovom okne Porovnať štruktúry otvorte druhú štruktúru na rovnakom serveri Essbase alebo odlišnom serveri Essbase. Pozrite si časť [Porovnanie štruktúr](#).
4. V pravom hornom rohu editora štruktúry kliknite na položku **Upraviť štruktúru** .
5. V zdrojovej štruktúre (štruktúra, ktorú ste otvorili ako druhú a nedá sa do nej zapisovať) rozbaľte dimenziu a vyberte člen.
6. Kliknite pravým tlačidlom myši a vyberte položku **Kopírovať**.

7. V cieľovej štruktúre vyberte člen v platnom umiestnení na pridanie člena a kliknite pravým tlačidlom myši.
8. Vyberte položku **Prilepit'** a potom položku **Ako podradený objekt** alebo **Ako rovnocenný objekt**.

Modelovanie dát v súkromných scenároch

Účastníci scenárov môžu použitím správy scenárov vykonávať citlivostnú analýzu a modelovať dáta Essbase vo vlastných súkromných pracovných oblastiach.

Tieto scenáre môžu voliteľne podliehať toku činností schválenia, ktorého súčasťou je vlastník scenára a jeden alebo viacerí schvaľovatelia. V rámci toku činností vlastníci scenárov zlučujú dáta scenára s finálnymi dátami kocky až po ich schválení.

- [Základné informácie o scenároch](#)
- [Tok činností scenára](#)
- [Aktivovanie modelovania scenárov](#)
- [Práca so scenármi](#)

Základné informácie o scenároch

Scenáre sú súkromné pracovné oblasti, v ktorých používatelia môžu modelovať rôzne predpoklady v dátach Essbase a odhaliť tak ich dosah na agregované výsledky bez toho, aby ovplyvnili existujúce dáta.

Každý scenár je virtuálny výsek kocky, v ktorom jeden alebo viacerí používatelia môžu modelovať dáta a zmeny následne potvrdiť alebo zrušiť.

Kocky s aktivovaným scenárom majú špeciálnu dimenziu s názvom Prostredie sandbox. Dimenzia prostredia sandbox je neštruktúrovaná s jedným členom označeným ako Základ a maximálne 1 000 ďalšími členmi, ktoré sa bežne nazývajú členy prostredia sandbox. Všetky členy v dimenzii prostredia sandbox sú úrovne 0. Členy prostredia sandbox sa nazývajú sb0, sb1 atď. Každé prostredie sandbox predstavuje samostatnú pracovnú oblasť, pričom v základe sú zahrnuté dáta, ktoré sa práve nachádzajú v kocke. Konkrétny scenár je priradený k presne jednému členu prostredia sandbox.

```
Sandbox
  Base
    sb0
    sb1
    sb2
```

Základné dáta sú východiskovým bodom predtým, ako na modelovanie možných zmien použijete prostredie sandbox. Dáta prostredia sandbox (známe aj ako dáta scenára) nebudú potvrdené, kým ich nepoužije vlastník scenára. V tom momente prepíšu základné dáta.

Pri prvom vytvorení sú prieniky členov prostredia sandbox virtuálne a nemajú žiadny fyzický ukladací priestor. Fyzické dáta z kocky sa ukladajú do výseku základného člena. Zadávanie dynamických dopytov na nové členy prostredia sandbox odráža hodnoty uložené v základe.

Až po aktualizovaní hodnôt v prostredí sandbox sa zmeny fyzicky uložia v prostredí sandbox. Keď aktualizujete niektoré hodnoty v člene prostredia sandbox, dopyty na prostredie sandbox vyjadrujú kombináciu uložených hodnôt prostredia sandbox a hodnôt zdedených dynamicky zo základu.

Zmeny prostredia sandbox budú v základe potvrdené, až keď tak urobíte explicitne, zvyčajne po skončení toku činností schválenia. Pozrite si časť [Základné informácie o rolách používateľov a toku činností scenára](#).

Keď v prostredí sandbox vykonáte všetky zmeny, môžete začať s tokom činností schvaľovania prostredia sandbox alebo môžete tento tok činností vynechať a aktualizované hodnoty potvrdiť v základe, prípadne môžete zmeny prostredia sandbox zamietnuť a vyradiť.

Na fungovanie správy scenárov je potrebné aktivovať hybridný režim. Pre dopyty je aktivovaný predvolene. Nedeaktivujte ho. Pre výpočty je tiež potrebné aktivovať konfiguráciu aplikácie HYBRIDBSOINCALCSCRIPT. Pozrite si časť HYBRIDBSOINCALCSCRIPT (alebo použite príkaz výpočtu SET HYBRIDBSOINCALCSCRIPT na ovládanie jednotlivých výpočtov).

Na dimenziu prostredia sandbox sa vzťahujú zabezpečenie a filtre.

Kocky s aktivovaným scenárom majú dimenziu CellProperties, ktorú by ste mali ignorovať, pretože je určená pre interné procesy. Nemusíte ju nijako modifikovať ani s ňou počítať pri výpočtoch, dopytoch alebo pravidlách zavedenia, pretože by nemala byť zahrnutá v žiadnych výpočtoch ani iných operáciách.

Zobrazenie dát scenára a práca s nimi

Na zobrazenie a prácu s dátami scenára v aplikácii Smart View existujú dva vstupné body.

Môžete použiť webové rozhranie Essbase a spustiť scenár v aplikácii Smart View alebo môžete použiť súkromné pripojenie Smart View a pracovať s dátami scenára týmto spôsobom.

Ak chcete analyzovať dáta v scenári, musíte mať všetky tieto povolenia:

- Musíte byť poskytnutým používateľom v aplikácii.
- Musíte mať aspoň povolenie na prístup do databázy pre aplikáciu (a mať filter zápisu, ak chcete zmeniť dáta v prostredí sandbox).
- Musíte byť účastníkom scenára (vytvoreného používateľom s vyšším privilégiom).

Zobrazenie a práca s dátami scenára z webového rozhrania Essbase

Aplikáciu Smart View môžete spustiť zo scenára vo webovom rozhraní.

Keďže vstupujete zo scenára, po spustení aplikácie môžete pracovať iba v aplikácii Smart View v členovi prostredia sandbox, ktorý je priradený k scenáru, z ktorého ste prešli. Člen prostredia sandbox je implicitný. Neuvidíte ho v mriežke Smart View.

1. V Essbase kliknite na položku **Scenáre**.
2. Kliknite na ikonu programu Excel  vedľa scenára, ktorý chcete zobrazit'.
3. Kliknutím otvorte súbor.
4. Spustí sa program Excel s pripojením aplikácie Smart View k scenáru.

Keď to urobíte, výsek dát pre ten konkrétny scenár nájdete v pracovnom hárku. Dopyt na dáta môžete vykonať len v tomto scenári. Ak máte v aplikácii minimálne povolenie na aktualizáciu databázy, môžete odoslať dáta do scenára. (Keď odosielate dáta do scenára, odosielate ich do jedného člena prostredia sandbox.)

Scenár môžete spustiť v aplikácii Smart View z webového rozhrania jedine v operačnom systéme Windows s použitím prehľadávačov Firefox, Internet Explorer alebo Chrome.

Zobrazenie a používanie dát scenára pomocou súkromného pripojenia Smart View

Môžete otvoriť program Excel a vytvoriť súkromné pripojenie ku kocke bez toho, aby ste spustili webové rozhranie.

Keď to urobíte, dimenzia prostredia sandbox bude v pracovnom hárku, takže dáta môžete posielat' do ľubovoľného člena prostredia sandbox, ku ktorému máte prístup. Je to užitočné, ak ste účastníkom viac ako jedného scenára, ale je potrebné explicitne vedieť, v ktorom prostredí sandbox chcete pracovať.

Ak si chcete pozrieť, ktorý člen prostredia sandbox je priradený k scenáru, prejdite do webového rozhrania, kliknite na položku **Scenáre**, kliknite na názov scenára a zobrazte kartu **Všeobecné informácie**.

1. Otvorte program Excel.
2. Vytvorte súkromné pripojenie ku kocke s aktivovaným scenárom.
3. Spustite analýzu ad hoc.
4. Prejdite do nižších úrovní dimenzie prostredia sandbox na zobrazenie členov prostredia sandbox.

Príklady

Toto je mriežka aplikácie Smart View, ktorá obsahuje základný člen a člen prostredia sandbox. Hodnoty prostredia sandbox neboli aktualizované, takže ukazujú hodnoty základného člena. Tieto hodnoty sú uložené iba v základnom člene, nie v členoch prostredia sandbox:

					Base	sb10
Cola	New York	Actual	Jan	Sales	678	678
Cola	New York	Actual	Jan	COGS	271	271

Zmenená hodnota prostredia sandbox, 500, je uložená v člene prostredia sandbox. 271, zostávajúca hodnota prostredia sandbox, ktorá nebola aktualizovaná, je uložená iba v základnom člene:

					Base	sb10
Cola	New York	Actual	Jan	Sales	678	500
Cola	New York	Actual	Jan	COGS	271	271

Nižšie je uvedená mriežka s viacerými členmi prostredia sandbox. Ak máte rolu používateľa Prístup k databáze a príslušný filter na zápis, môžete odosielať dáta v rámci viacerých scenárov naraz:

					Base	sb0	sb1
Actual	Jan	Sales	New York	Cola	678	500	600
Actual	Jan	COGS	New York	Cola	271	271	271

Výpočty scenára

Essbase predvolene vypočíta všetky členy z dimenzie, pokiaľ sa nepoužije príkaz Fix na obmedzenie rozsahu výpočtu na konkrétny člen alebo skupinu členov z dimenzie.

Výnimkou pre toto správanie je dimenzia prostredia sandbox. Ak členy z dimenzie prostredia sandbox nie sú zahrnuté do rozsahu výpočtu, predvolene sa vypočíta iba základný člen z dimenzie prostredia sandbox. Ak chcete vypočítať iné než základné členy dimenzie prostredia sandbox, zahrňte ich do príkazu Fix, voliteľne spolu so základným členom.

Keď zadáte iné než základné členy prostredia sandbox do príkazu Fix, základný člen bude vylúčený z výpočtu, ak nebol explicitne pridaný do rozsahu výpočtu.

Toto správanie sa líši od výpočtov v iných dimenziách ako sandbox vylúčených z rozsahu výpočtu. Ak niektorú dimenziu vylúčite z príkazu Fix, Essbase vypočíta všetky členy z implikovanej dimenzie. Dimenzia prostredia sandbox sa počítajú rozdielne, pretože obvyklým zámerom je výpočet základných alebo konkrétnych prostredí sandbox. Essbase vypočíta hodnoty základných členov namiesto hodnôt pracovného prostredia sandbox okrem týchto prípadov:

- Keď sa výpočet zameriava na konkrétne členy prostredia sandbox.
- Keď sa výpočet vykonáva z hárka spusteného zo scenára vo webovom rozhraní (takýto hárak sa nazýva hárak spúšťaný scenárom). Pozrite si časť [Zobrazenie a práca s dátami scenára z webového rozhrania Essbase](#).
- Keď je vybraná hodnota v bunke prostredia sandbox v rámci hárka Smart View so súkromným pripojením a spustí sa skript výpočtu.

Ak spustíte skript výpočtu z hárka spusteného zo scenára, výpočet sa vykoná v prostredí sandbox priradenom scenáru, pokiaľ nebolo v skripte vyslovene spomenuté žiadne prostredie sandbox.

Ak máte otvorený hárak prostredníctvom súkromného pripojenia k aplikácii Smart View, pričom sa zobrazujú hodnoty prostredia sandbox a hodnoty základných členov, zvýrazníte niektorú dátovú bunku v prostredí sandbox a spustíte skript výpočtu bez explicitného uvedenia rozsahu výpočtu prostredia sandbox, prostredie sandbox sa vypočíta implicitne a aplikácia Smart View zobrazí hlásenie, že bolo vypočítané prostredie sandbox. Ak zvýrazníte bunku zo základného člena (alebo nezvýrazníte žiadnu bunku), po spustení skriptu výpočtu sa vypočíta základný člen a aplikácia Smart View zobrazí hlásenie, že bol vypočítaný základný člen.

Členy prostredia sandbox možno vypočítať pomocou už existujúcich skriptov MaxL použitím rezervovanej substitučnej premennej runtime s názvom: `ess_sandbox_mbr`.

Tento príkaz možno implementovať (pre vaše prostredie sandbox) v rámci ľubovoľného skriptu MaxL bez vytvorenia substitučnej premennej na serveri alebo v aplikácii.

Zavedenie dát do kociek s aktivovaným scenárom

Kocky s aktivovaným scenárom môžete zaviesť pomocou exportov dát, ktoré ste vykonali pred aktivovaním scenárov v kockách. Dáta sa zavedú do základného člena prostredia sandbox.

Ak ste nepoužili export stĺpcov, nemôžu sa vyskytnúť zmeny členov, ktoré by zrušili platnosť zavedenia dát. Ak ste použili export stĺpcov, ale štruktúra sa zmenila, pravdepodobne budete na zavedenie dát potrebovať súbor `.rul`.

Export dát z kociek s aktivovaným scenárom

Kocky s aktivovaným scenárom majú dimenziu CellProperties, ktorú používajú na svoje interné potreby. Bez ohľadu na to je však táto dimenzia zahrnutá v exportoch dát a je potrebné ju zohľadniť pri zavádzaní exportovaných dát. Pri práci s exportovanými dátami je tiež dôležité pochopiť správanie dimenzie prostredia sandbox.

Pri exportovaní dát z kociek s aktivovaným scenárom by ste mali dbať na nasledujúce skutočnosti:

- Ak dáta z kocky s aktivovaným scenárom exportujete zo stránky **Úlohy** vo webovom rozhraní, výsledný dátový súbor bude obsahovať všetky tri členy z dimenzie CellProperties (EssValue, EssStatus a EssTID). Neodstraňujte žiadne z týchto stĺpcov.
- Dátový súbor z exportu bude obsahovať dáta, ktoré sú fyzicky uložené v kocke, podľa vykonaných výberov: dáta na úrovni 0, všetky dáta alebo vstupné dáta.
- Ak boli hodnoty zmenené v prostrediach sandbox, export bude zahŕňať hodnoty z prostredí sandbox.
- Aby ste mohli exportované dáta zaviesť do prostredí sandbox, dátový súbor musí obsahovať hodnoty zo všetkých troch členov dimenzie CellProperties (EssValue, EssStatus a EssTID).

Transparentné a replikované partície v kockách s aktivovaným scenárom

Transparentné a replikované partície spájajú výseky z dvoch kociek Essbase. Platí to pre prípady, keď je aktivovaný scenár v jednej alebo oboch kockách alebo nie je aktivovaný v žiadnej.

Pri vytváraní scenárov sa používajú prostredia sandbox. Scenáre v kockách s partíciami sa však nemusia mapovať k rovnakému počtu prostredí sandbox. Ten istý používateľ nemusí byť účastníkom prostredí sandbox vo viacerých kockách. Pri zavedení scenárov sa uplatňujú nasledujúce obmedzenia:

- Ak je v zdroji transparentnej partície aktivovaný scenár, cieľové dopyty vždy načítajú dáta z člena prostredia sandbox základu zdroja.
- Spätný zápis medzi zdrojovými a cieľovými kockami s aktivovaným scenárom je povolený len medzi základnými členmi v kockách a zo základného člena cieľovej kocky do základného člena zdrojovej kocky.
Príklad: Spätný zápis do zdroja, ktorý je zvyčajne aktivovaný z cieľových kociek transparentnej partície, je deaktivovaný pre iné než základné členy prostredia sandbox v cieľových kockách s aktivovaným scenárom. Ak používateľovi vzdialeného prostredia sandbox povolíte zapisovať priamo do základného člena zdrojovej kocky, ide o porušenie povolení.
- V prípade replikovaných partícií je replikácia možná len medzi základným členom zdrojovej kocky a základným členom cieľovej kocky.

Pozrite si časť [Základné informácie o transparentných a replikovaných partíciách](#).

Funkcie XREF/XWRITE v kockách s aktivovaným scenárom

V kockách s aktivovaným scenárom môžete pomocou funkcií XREF a XWRITE odkazovať na dáta v inej kocke alebo do nich zapisovať.

Funkcia XREF vykoná dopyt na vzdialenú kocku z lokálnej kocky (kocka, ktorá obsahuje príkaz XREF). Ak je vo vzdialenej kocke aktivovaný scenár, funkcia XWRITE načíta iba základné dáta zo vzdialenej kocky.

Funkcia XWRITE aktualizuje vzdialenú kocku z lokálnej kocky (kocka, ktorá obsahuje príkaz XWRITE). Funkcia XWRITE zapisuje dáta do vzdialenej kocky, preto je dôležitý rozsah príkazu XWRITE.

V prípadoch rôznych kombinácií kociek s aktivovaným scenárom a bez aktivovaného scenára sa funkcia XWRITE správa nasledujúcimi spôsobmi.

Ak lokálna kocka s aktivovaným scenárom odkazuje na vzdialenú kocku bez aktivovaného scenára:

- Ak je zadaný príkaz Fix pre základný člen v lokálnej kocke s funkciou XWRITE pre vzdialenú kocku, zapíše sa základný člen lokálnej kocky do vzdialenej kocky.
- Ak nie je zadaný príkaz Fix pre žiadny člen prostredia sandbox v lokálnej kocke s funkciou XWRITE pre vzdialenú kocku, zapíše sa základný člen lokálnej kocky do vzdialenej kocky. Ak do príkazu Fix nezadáte člen prostredia sandbox, základný člen bude automaticky zahrnutý.
- Príkaz Fix pre prostredie sandbox v lokálnej kocke s funkciou XWRITE pre vzdialenú kocku vráti chybu. Zapisovanie z iného než základného člena prostredia sandbox do vzdialenej kocky nie je podporované.

Ak lokálna kocka s aktivovaným scenárom odkazuje na vzdialenú kocku s aktivovaným scenárom:

- Ak je zadaný príkaz Fix pre základný člen v lokálnej kocke s funkciou XWRITE pre vzdialenú kocku, zapíše sa základný člen lokálnej kocky do základného člena vzdialenej kocky.
- Ak nie je zadaný príkaz Fix pre žiadny člen prostredia sandbox v lokálnej kocke s funkciou XWRITE pre vzdialenú kocku, zapíše sa základný člen lokálnej kocky do základného člena vzdialenej kocky. Ak nezadáte člen prostredia sandbox, základný člen bude automaticky zahrnutý.
- Príkaz Fix pre prostredie sandbox v lokálnej kocke s funkciou XWRITE pre vzdialenú kocku vráti chybu. Zapisovanie z iného než základného člena prostredia sandbox do vzdialenej kocky nie je podporované.

Ak lokálna kocka bez aktivovaného scenára odkazuje na vzdialenú kocku s aktivovaným scenárom, funkcia XWRITE vždy aktualizuje základný člen vzdialenej kocky.

Pozrite si časť [Základné informácie o funkciách @XREF/@XWRITE](#).

Záznam auditu v kockách s aktivovaným scenárom

Záznam auditu dát sleduje aktualizácie vykonané na dátach v kocke. Aby ste mohli pracovať so záznamom auditu v kockách s aktivovaným scenárom, mali by ste porozumieť tomu, čo definuje „staré“ a „nové“ dátové hodnoty, a poznať dva rôzne vstupné body na prácu s dátami prostredia sandbox v aplikácii Smart View.

Táto téma predpokladá, že ste sa oboznámili s rôznymi vstupnými bodmi na zobrazovanie dát scenára. Pozrite si:

- [Zobrazenie a používanie dát scenára pomocou súkromného pripojenia Smart View](#)
- [Zobrazenie a práca s dátami scenára z webového rozhrania Essbase](#)

Ak poslednú aktualizáciu dát vykonanú v bunke pokladáte za „nové“ dáta a všetky predchádzajúce dátové hodnoty tejto bunky za „staré“, môže vám to pomôcť pochopiť, ako funguje záznam auditu v kockách s aktivovaným scenárom.

Nové alebo nepoužité prostredie sandbox v kocke s aktivovaným scenárom neobsahuje žiadne uložené hodnoty. Hodnoty zobrazené používateľom, napríklad hodnoty zobrazené v hárku, vyjadrujú hodnoty uložené v základe.

Ak záznam auditu používate v novej kocke s aktivovaným scenárom, základné hodnoty, ktoré sa zobrazujú v hárku pre sandbox, sa považujú za „staré“ hodnoty.

Keď aktualizujete hodnoty v prostredí sandbox, tieto hodnoty sa uložia v prostredí sandbox (nie v základe). Pre potreby záznamu auditu dát sú tieto hodnoty „novými“ hodnotami.

Ak tieto „nové“ hodnoty neskôr aktualizujete, záznam auditu bude sledovať najnovšie zmeny. Predchádzajúce hodnoty bude spracúvať ako „staré“ a aktualizované hodnoty ako „nové“.

Súhrn:

- Staré hodnoty sú základné hodnoty zobrazené v novom prostredí sandbox.
- Na začiatku sú novými hodnotami tie, ktoré boli aktualizované a uložené v prostredí sandbox.
- Následne sa aktualizované hodnoty stávajú novými a hodnoty, ktoré nahrádzajú, sa stávajú starými.

Na prácu s dátami v aplikácii Smart View existujú dva možné vstupné body:

- Môžete otvoriť program Excel a vytvoriť súkromné pripojenie ku kocke bez toho, aby ste museli spustiť webové rozhranie Essbase.
- Aplikáciu Smart View môžete spúšťať zo scenára vo webovom rozhraní.

Keď začnete otvorením programu Excel a vytvorením súkromného pripojenia ku kocke, záznam auditu funguje rovnako ako ktorákoľvek iná množina dát.

Keď aplikáciu Smart View spustíte zo scenára vo webovom rozhraní Essbase, záznam auditu funguje odlišne.

- Keď protokoly vyexportujete do hárka, hárok nezobrazí implicitný člen prostredia sandbox.
- Keď spustíte nový hárok pomocou tlačidla **Ad hoc** pod podoknom **Záznam auditu**, tento nový hárok nezobrazí implicitný člen prostredia sandbox a žiadne zmeny v tomto hárku neovplyvnia dátové hodnoty pre člen prostredia sandbox.

Obmedzenia scenárov

Tieto obmedzenia sa vzťahujú na scenáre a dimenzie prostredia sandbox.

- Scenáre nie sú podporované pre kocky ukladacieho priestoru agregácie.
- Výpočtový príkaz DATAEXPORT nie je podporovaný v členoch prostredia sandbox. Je podporovaný iba v základnom člene.
- Keď sa k scenáru pripojíte z hárka spusteného scenárom, dopyty MDX, vloženia MDX a exporty MDX budú pracovať s týmto základným členom namiesto s prostredím sandbox pre tento scenár.
- Substitučné premenné runtime s parametrom svLaunch nie sú podporované, keď scenár spustíte v aplikácii Smart View z webového rozhrania Essbase. Pozrite si časť [Zobrazenie a práca s dátami scenára z webového rozhrania Essbase](#).

Substitučné premenné runtime s parametrom svLaunch fungujú správne vtedy, keď sa k scenáru pripojíte priamo zo súkromného pripojenia. Je to preto, lebo v hárku je zahrnutý člen prostredia sandbox.

Existuje určitý obmedzený počet funkcií, ktoré nie sú podporované v hybridnom režime, ktorý sa používa v kockách s aktivovaným scenárom. Pozrite si časť Funkcie podporované v hybridnom režime.

Aktivovanie modelovania scenárov

Na aktivovanie modelovania scenárov ako súčasť procesu vytvárania kocky stačí začiarknutie políčka v používateľskom rozhraní alebo vyplnenie správnych polí v zošite aplikácie.

Kocku môžete vytvoriť alebo aktivovať na modelovanie scenára pomocou jednej z týchto metód:

- [Vytvorenie kocky s aktivovaným scenárom](#)
- [Vytvorenie vzorovej kocky s aktivovaným scenárom](#)
- [Aktivácia existujúcej kocky na správu scenárov](#)
- [Vytvorenie ďalších členov prostredia sandbox](#)

Záznam auditu dát nie je podporovaný v kockách s aktivovaným scenárom.

Vytvorenie kocky s aktivovaným scenárom

Kocku s aktivovaným scenárom môžete vytvoriť vo webovom rozhraní Essbase začiarknutím políčka **Aktivovať scenáre** počas procesu vytvárania kocky.

Kocky s aktivovanými scenármi majú špecializované dimenzie, ktoré sú potrebné na použitie správy scenára. Tieto zahŕňajú dimenziu Sandbox a dimenziu CellProperties. CellProperties sa považuje za skrytú dimenziu, pretože pri vykonávaní úloh služby Essbase, ako je vytváranie kociek, zavádzanie dát alebo výpočet kociek, sa s ňou nevyžaduje žiadna interakcia.

1. Na domovskej stránke Aplikácie kliknite na položku **Vytvoriť aplikáciu**.
2. V dialógovom okne Vytvoriť aplikáciu zadajte hodnoty do polí **Názov aplikácie** a **Názov databázy** (názov kocky).
3. Uistite sa, že v sekcii **Typ databázy** je vybraná voľba **Ukladací priestor blokov (BSO)**.
4. Vyberte položku **Aktivovať scenáre**.
5. Kliknite na tlačidlo **OK**.

Vytvorenie vzorovej kocky s aktivovaným scenárom

Kocku s aktivovaným scenárom môžete vytvoriť importovaním vzorového zošita aplikácie s aktivovaným scenárom.

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Importovať**.
2. Kliknite na položku **Katalóg**.
3. Prejdite do sekcií Gallery > Applications > Demo Samples > Block Storage.
4. Vyberte súbor **Sample_Basic_Scenario.xlsx** a kliknite na tlačidlo **Vybrať**.
5. Zadajte jednoznačný názov a kliknite na tlačidlo **OK**.

Aktivácia existujúcej kocky na správu scenárov

V existujúcej kocke môžete aktivovať správu scenárov tak, že kliknete na tlačidlo **Scenáre** vo webovom rozhraní Essbase a nastavíte počet členov scenárov, ktoré chcete vytvoriť.

Ak máte rolu správcu aplikácie, môžete v existujúcej kocke aktivovať používanie modelovania scenárov. Optimálnym riešením je použitie kópie pôvodnej kocky. Existujúce skripty, pravidlá a dopyty budú fungovať ako predtým, na základnom člene. Ak ich musíte spustiť na člene prostredia sandbox, je možné ich spustiť z hárka spusteného scenárom.

Hárok spustený scenárom je hárok programu Excel spustený zo scenára vo webovom rozhraní. Pozrite si časť [Zobrazenie a práca s dátami scenára z webového rozhrania Essbase](#).

1. Aktivácia scenárov

V rozhraní Redwood

- a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku).
- b. Na stránke **Všeobecné** pre položku **Scenáre** kliknite na položku **Neaktivované**.

V klasickom webovom rozhraní

- a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
- b. Kliknite na ponuku **Akcie** napravo od názvu kocky a vyberte položku **Skontrolovať**.
- c. Na karte **Všeobecné** pre položku **Scenáre** kliknite na položku **Neaktivované**.

2. Upravte počet členov scenárov (nezákladné členy prostredia sandbox), ktoré chcete vytvoriť, a kliknite na položku **OK**.

Vytvorenie ďalších členov prostredia sandbox

Predvolene má nová kocka s aktivovaným scenárom 100 členov prostredia sandbox. Môžete vytvoriť ďalších členov prostredia sandbox (až 1 000).

1. Prejdite na stránku **Všeobecné**.

- V rozhraní Redwood na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom databázu (kocku).
- V klasickom webovom rozhraní
 - a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
 - b. Kliknite na ponuku **Akcie** napravo od názvu kocky a vyberte položku **Skontrolovať**.

2. Na stránke **Všeobecné** kliknite na znamienko plus vedľa položky **Scenáre**.

3. Zadaťte počet členov prostredia sandbox, ktoré chcete vytvoriť.

4. Kliknite na tlačidlo **OK**.

Tok činností scenára

Scenár môžete skontrolovať pomocou voliteľného toku činností schválenia. Alebo môžete počas práce so scenárom meniť hodnoty dát v scenári a zmeny dát v kocke potvrdiť (alebo zamietnuť) bez toho, aby ste absolvovali proces schvaľovania.

Tok činností a zmeny stavu scenárov sú ovplyvnené počtom účastníkov a schvaľovateľov pre daný scenár. V scenári s účastníkmi, ale bez schvaľovateľov účastníci nemajú k dispozícii voľbu odoslania scenára na schválenie. Takisto nie je k dispozícii voľba na schválenie alebo

zamietnutie scenára. V scenári bez účastníkov a bez schvaľovateľov zmeny vykonáva a uplatňuje vlastník scenára. Ani v tomto prípade neexistuje žiadny proces schvaľovania.

- Scenár s účastníkmi, ale bez schvaľovateľov:
 1. Vlastník scenára vytvára scenár (stav = Prebieha spracovanie).
 2. Vlastník scenára a účastníci vykonávajú zmeny v aplikácii Smart View alebo vo webovom rozhraní.
 3. Vlastník scenára uplatňuje zmeny na databázu (stav = Použité).
- Scenár bez schvaľovateľov a bez účastníkov:
 1. Vlastník scenára vytvára scenár (stav = Prebieha spracovanie).
 2. Vlastník scenára vykonáva zmeny v aplikácii Smart View alebo vo webovom rozhraní.
 3. Vlastník scenára uplatňuje zmeny na databázu (stav = Použité).
- Scenár s účastníkmi a so schvaľovateľmi:
 1. Vlastník vytvorí scenár (stav = Prebieha spracovanie).
 2. Vlastník scenára, účastníci a schvaľovatelia môžu vykonávať zmeny v aplikácii Smart View alebo vo webovom rozhraní.
 3. Vlastník scenára odošle scenár na schválenie (stav = Odoslané).
 4. Scenár je schválený všetkými schvaľovateľmi alebo zamietnutý jedným alebo viacerými schvaľovateľmi (stav = Schválené alebo stav = Zamietnuté). Stav Zamietnuté je rovnaký ako stav Prebieha spracovanie, v ktorom všetci účastníci môžu vykonávať zmeny na dosiahnutie stavu schválenia.
 5. Keď scenár dosiahne stav schválenia (scenár schválili všetci schvaľovatelia), potom vlastník scenára uplatní zmeny na databázu (stav = Použité).
- [Aktivácia e-mailových upozornení na zmeny stavov scenárov](#)
- [Vytvorenie scenára](#)
- [Modelovanie dát](#)
- [Odoslanie scenára na schválenie](#)
- [Schválenie alebo zamietnutie zmien v scenári](#)
- [Použitie zmien dát](#)
- [Kopírovanie scenára](#)
- [Odstránenie scenára](#)
- [Základné informácie o rolách používateľov a toku činností scenára](#)

Aktivácia e-mailových upozornení na zmeny stavov scenárov

Ak systémový administrátor aktivoval e-maily odchádzajúce z aplikácie Essbase, zodpovedajúci účastníci scenára dostanú e-mailové upozornenia na zmeny scenára.

Ako nastaviť e-mailové upozornenia SMTP:

1. Prihláste sa do Essbase ako systémový administrátor.
2. Kliknite na položku **Konzola**.
3. Kliknite na položku **Konfigurácia e-mailu**.
4. Kliknite na kartu Konfigurácia protokolu SMTP.

Ovládacie prvky protokolu SMTP pre odchádzajúce e-maily.

5. Zadaťte hostiteľa a port protokolu SMTP spoločnosti.
6. Zadaťte e-mailovú adresu a heslo spoločnosti odosielateľa e-mailového upozornenia.
7. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Po nastavení e-mailov SMTP účastníci scenára začnú prijímať e-maily pri zmene stavu, vlastníctva, priority alebo termínu ich scenára.

Pri pridávaní používateľov do systému je e-mail voliteľným poľom. Ak nebolo vyplnené, používateľ nemôže prijímať e-maily, aj keď sa zúčastňuje na scenároch.

Stav scenára	Adresát	Kópia e-mailu	Predmet e-mailu
Vytvoriť scenár	Účastník, schvaľovateľ	Vlastník	Pozývame vás podieľať sa na scenári <názov scenára>
Odoslať	Schvaľovateľ	Vlastník, účastník	Scenár <názov scenára> je predložený na schválenie
Schváliť	Vlastník	Účastník, schvaľovateľ	Scenár <názov scenára> je schválený
Zamietnuť	Vlastník	Účastník, schvaľovateľ	Scenár <názov scenára> je zamietnutý používateľom <používateľ>
Použiť	Účastník	Vlastník, schvaľovateľ	Scenár <názov scenára> je aktualizovaný
Odstrániť	Účastník, schvaľovateľ, vlastník	Odstraňuje sa používateľ	Scenár <názov scenára> je odstránený
Akcia aktualizácie Môže to byť zmena vlastníctva, priority alebo termínu.	Účastník, schvaľovateľ	Vlastník	Scenár <názov scenára> je aktualizovaný

Existujúci scenár môže byť aktualizovaný (pozrite si časť *Akcia aktualizácie* v tabuľke) v záujme zmeny vlastníka, priority alebo termínu. Ak sa zmení napríklad termín scenára, účastníci dostanú e-mail s novým termínom. Starý termín bude uvedený prečiarknutým textom, aby bolo jasné, že informácie o scenári boli aktualizované.

Vytvorenie scenára

Ak chcete vytvoriť scenár, zadajte všeobecné informácie o scenári, pričom vytvorte názov scenára, vyberte termín, vyberte aplikáciu a kocku a vyberte, či sa majú použiť vypočítané hodnoty. Potom pridajte používateľov a definujte, či je každý používateľ účastník alebo schvaľovateľ.

Podmienky, ktoré musíte splniť na vytvorenie scenára:

- Musíte byť poskytnutým používateľom v aplikácii alebo vlastníkom aplikácie.
- Musíte mať povolenie na aktualizáciu databázy.
- Použite kocku s aktivovaným scenárom. Pozrite si časť [Aktivovanie modelovania scenárov](#).

1. V Essbase sa prihláste ako používateľ s povolením na aktualizáciu databázy (alebo vyšším) aspoň do jednej aplikácie.
2. Kliknite na položku **Scenáre**.
3. Kliknite na položku **Vytvoriť scenár**.
4. Na karte **Všeobecné informácie** zadajte názov scenára a vyberte položku **Priorita** (voliteľné), **Termín**, **Aplikácia** a **Databáza** (kocka). Zobrazia sa len tie aplikácie, pre ktoré máte povolenie aspoň na aktualizáciu databázy.
5. Ak chcete pri spustení skriptov v scenároch zlúčiť vypočítané hodnoty so základnými hodnotami, zapnite položku **Použiť vypočítané hodnoty**.
6. Zadajte popis (voliteľné).
7. Na karte **Používatelia** kliknite na položku **Pridať** , čím zobrazíte zoznam používateľov.
8. Pridajte požadovaných používateľov.
9. Zatvorte dialógové okno **Pridať používateľov**.
10. Pre každého používateľa ponechajte predvolenú hodnotu (**Účastník**) alebo vyberte položku **Schvaľovateľ**.
Roly používateľa scenára určujú tok činností pre scenár.
11. Uložte vykonané zmeny.

Pozrite si tiež časť: [Základné informácie o rolách používateľov a toku činností scenára](#).

Modelovanie dát

Ako používateľ scenára môžete vo svojom scenári modelovať výseky dát.

1. Vo webovom rozhraní Essbase na stránke Aplikácie kliknite na položku **Scenáre**.
2. Na stránke Scenáre nájdite scenár, v ktorom chcete modelovať dáta.
 - Scenár môžete vyhľadať podľa názvu v poli **Vyhľadať**.
 - Môžete vybrať aplikáciu z rozbaľovacieho zoznamu **Všetky aplikácie** a vyhľadávať v tejto aplikácii.
 - Po výbere aplikácie môžete ďalej zúžiť vyhľadávanie výberom databázy (kocky) z rozbaľovacieho zoznamu **Všetky databázy** a vyhľadávať v tejto konkrétnej kocke.
3. Spustíte aplikáciu Smart View kliknutím na ikonu Excel  pred názvom scenára.
4. V aplikácii Smart View vykonajte zmeny dát a citlivostnú analýzu.
Ak zmeníte a odošlete hodnoty a potom sa rozhodnete, že sa chcete vrátiť späť k základným hodnotám, môžete to urobiť tak, že do zmenených buniek napíšete #Revert a na páse s nástrojmi Essbase aplikácie Smart View vyberiete položku **Odoslať dáta**.
Ak bunka v základe obsahuje hodnotu a chcete, aby zodpovedajúca bunka v scenári mala hodnotu #Missing, odošlite hodnotu #Missing do scenára, prípadne odstráňte hodnotu v aplikácii Smart View a na páse s nástrojmi Essbase aplikácie Smart View kliknite na položku **Odoslať dáta**.
5. V tomto procese pokračujte, kým nie sú dáta pripravené na odoslanie na schválenie.

Ak sa výpočet uskutočnil v prostredí sandbox a zmeny nie sú prijateľné, vyžiadajte si od návrhára aplikácie skript výpočtu na vrátenie zmien alebo požiadajte o nové prostredie sandbox.

Odoslanie scenára na schválenie

Do scenára po odoslaní na schválenie nebude môcť nikto zapisovať.

1. Vo webovom rozhraní Essbase sa prihláste ako vlastník aplikácie alebo vlastník scenára.
2. Kliknite na položku **Scenáre**.
3. V sekcii **Akcie** kliknite na tlačidlo **Odoslať** .
4. (Voliteľné) Zadajte komentár.
5. Kliknite na tlačidlo **OK**.

Po odoslaní scenára na schválenie môže schvaľovateľ scenára schváliť alebo zamietnuť zmeny dát.

Schválenie alebo zamietnutie zmien v scenári

Po tom, ako vlastník scenára odošle scenár na schválenie, schvaľovateľ môže zmeny v scenári schváliť alebo zamietnuť. Vlastník bude o akcii informovaný. Voľby na schválenie alebo zamietnutie scenára sú k dispozícii po tom, ako sa prihlásite ako schvaľovateľ.

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Scenáre**.
2. Vedľa odoslaného scenára kliknite v časti **Akcie** na položku **Schváliť**  alebo **Zamietnuť** .
3. Zadajte komentár v dialógovom okne Schváliť alebo Zamietnuť.

Po schválení scenára môže vlastník scenára použiť zmeny na kocku.

Použitie zmien dát

Zmeny dát môžete použiť vo webovom rozhraní Essbase na stránke Scenár alebo pomocou príkazu výpočtu DATAMERGE.

Keď použijete zmeny dát, zmeny uložené v rámci scenára prepíšu základné dáta.

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Scenáre**.
2. Vedľa schváleného scenára v sekcii **Akcie** kliknite na tlačidlo **Použiť**.
3. Po výzve pridajte voliteľný komentár a potvrdte výber.
 - Zmeny dát môžete použiť aj pomocou príkazu výpočtu DATAMERGE.
 - Po použití môžete scenár odstrániť, aby sa mohlo znova použiť prostredie sandbox daného scenára.
 - Správcovia databázy a používatelia s vyššími oprávneniami môžu spustiť skript výpočtu na vykonanie operácie DATAMERGE. Nemusia byť na to určení ako schvaľovatelia scenára.
 - Po použití je scenár možné znovu použiť, ale nie je možné ho zmeniť.

Kopírovanie scenára

Ak máte rolu administrátora služby alebo ak ste používateľom scenára (účastníkom, schvaľovateľom alebo vlastníkom), môžete kopírovať scenár. Môžete kopírovať scenáre

nachádzajúce sa v ľubovoľnej fáze toku činností so scenárom, ale musí to byť ešte pred odstránením scenára. Stav schválenia kopírovaného scenára na znovunastaví na hodnotu Prebieha spracovanie.

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Scenáre**.
2. Kliknite na ponuku **Akcie** pre scenár, ktorý chcete kopírovať, a kliknite na položku **Kopírovať**.
3. Zadaťte názov scenára a v častiach **Schvaľovatelia**, **Účastníci**, **Komentáre** a **Dáta** vyberte, ktoré komponenty scenára sa majú kopírovať.
4. Kliknite na tlačidlo **OK**.

Odstránenie scenára

Scenár môžete odstrániť vo webovom rozhraní Essbase.

Keďže v kocke je k dispozícii fixný počet dostupných prostredí sandbox, môže byť potrebné uvoľniť prostredia sandbox z neaktívnych scenárov. Po odstránení priradeného scenára je prostredie sandbox prázdne a automaticky sa vráti do fondu dostupných prostredí sandbox.

Ak chcete znova použiť prostredie sandbox priradené k scenáru, je potrebné scenár odstrániť.

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Scenáre**.
2. Kliknite na ponuku **Akcie** pre scenár, ktorý chcete odstrániť, a potom vyberte voľbu **Odstrániť**.

Základné informácie o rolách používateľov a toku činností scenára

Scenár môžete skontrolovať pomocou voliteľného toku činností schválenia.

Priradenia rol používateľa scenára určujú tok činností pre scenáre. Ak chcete aktivovať tok činností scenára, vyžaduje sa aspoň jeden schvaľovateľ. Bez schvaľovateľa napríklad účastníci nemajú k dispozícii voľbu odoslania scenára na schválenie. Takisto nie je k dispozícii voľba na schválenie alebo zamietnutie scenára.

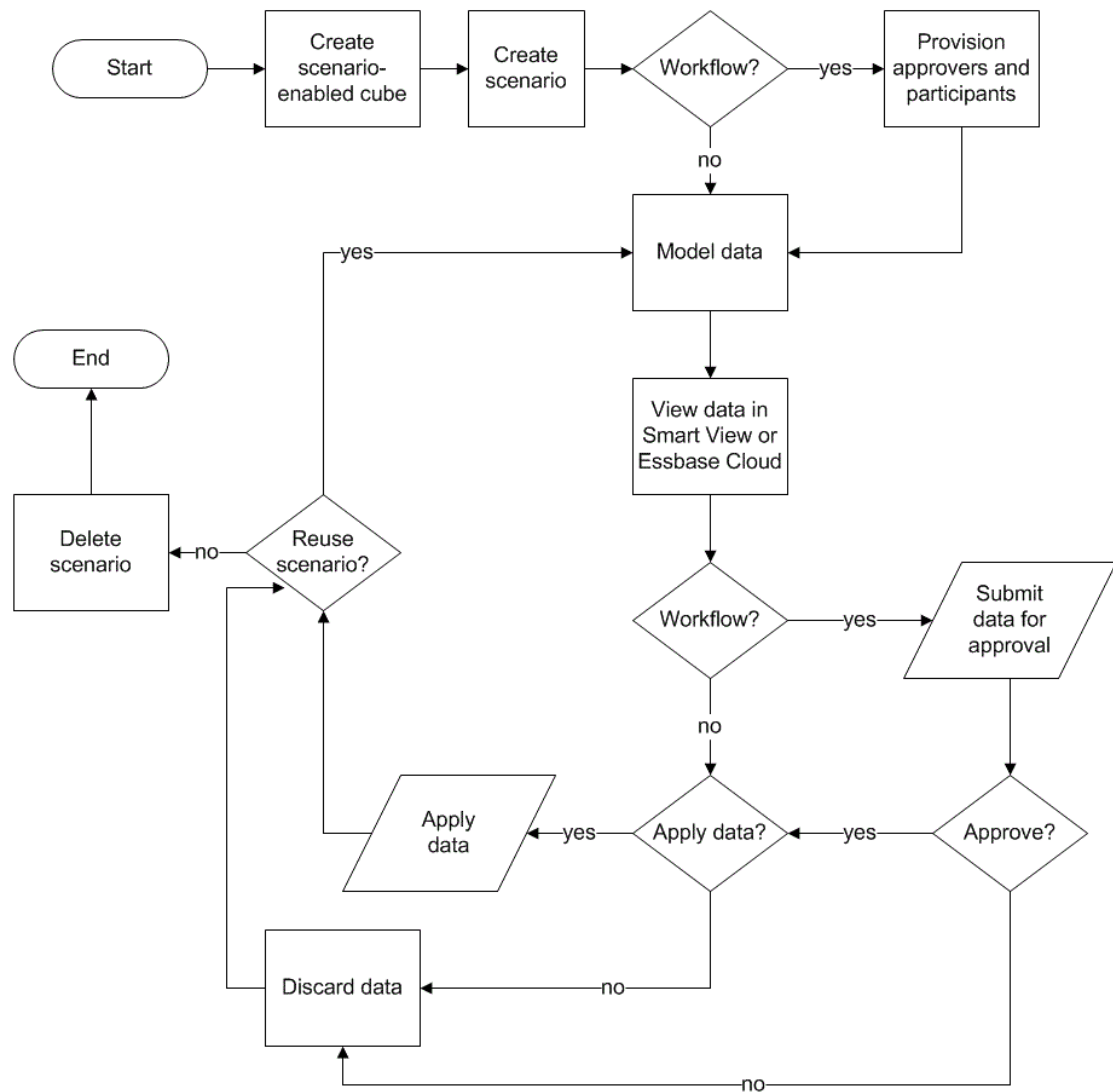
Jediná akcia pre scenáre bez aspoň jedného schvaľovateľa je akcia Použiť. Vlastník scenára môže aj bez schvaľovateľa meniť dátové hodnoty v scenári a zmeny dát použiť (alebo zamietnuť) v kocke bez toho, aby absolvoval proces schvaľovania.

Účastníci sa môžu zúčastniť na citlivostnej analýze. Musia mať rolu používateľa Aktualizácia databázy alebo Prístup do databázy. Pridávanie účastníkov nie je povinné.

Schvaľovatelia monitorujú proces a schvaľujú alebo odmietajú scenáre. Musia mať rolu Prístup do databázy alebo vyššiu. Scenáre môžu mať viacero schvaľovateľov. V takom prípade musí scenár pred odoslaním schváliť každý schvaľovateľ.

Účastníci a schvaľovatelia s rolou používateľa Prístup do databázy nemôžu do scenára zapisovať, pokiaľ nemajú pridelený prístup na zapisovanie prostredníctvom filtra.

Účastníci a schvaľovatelia nie sú povinní. Vlastník scenára môže meniť dátové hodnoty v scenári a zmeny dát potvrdiť (alebo zamietnuť) v kocke aj bez určenia účastníkov alebo schvaľovateľov.



Práca so scénármí

Po aktivovaní modelovania scénárov môžete pracovať s dátami scénárov vrátane nastavenia buniek scénára na hodnotu #Missing, obnovenia základných hodnôt scénára a agregovania dát scénára.

- [Zobrazenie dát základného člena](#)
- [Porovnanie hodnôt scénára so základnými hodnotami](#)
- [Nastavenie buniek scénára na hodnotu #Missing](#)
- [Vrátenie hodnôt scénára späť na základné hodnoty](#)
- [Ako určiť, kedy sa majú agregovať dimenzie prostredia sandbox](#)

Zobrazenie dát základného člena

Vo webovom rozhraní Essbase môžete spustiť hárok programu Excel zobrazujúci základné dáta pre scénár.

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Scenáre**.
2. Kliknite na ponuku **Akcie** pre scenár, ktorý chcete zobrazit', a potom kliknite na položku **Zobrazit' základné dáta**.
3. Kliknutím na stiahnuté prepojenie spustíte aplikáciu Smart View.

V spustenom hárku programu Excel sa zobrazujú základné dáta pre kocku. Dáta prostredia sandbox sa v ňom nezobrazujú.

Porovnanie hodnôt scenára so základnými hodnotami

Ak ste vlastníkom, schvaľovateľom alebo účastníkom daného scenára, môžete zobrazit' scenár a základné hodnoty v tabuľkovom hárku alebo vo webovom rozhraní Essbase a porovnať modely.

Porovnanie hodnôt v programe Excel

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Scenáre**.
2. V ponuke **Akcie** vyberte položku **Zobrazit' zmeny v programe Excel**.
3. Kliknutím na stiahnuté prepojenie otvorte aplikáciu Smart View.
4. Môžete zobrazit' hodnoty pre členy scenára aj základné členy v tabuľkovom hárku.

	A	B	C	D	E	F	G
1						Base	sb10
2	Cola	New Yo	Actual	Jan	Sales	678	700
3	Cola	Massac	Actual	Jan	Sales	494	500
4	Cola	Florida	Actual	Jan	Sales	210	250
5	Cola	Connec	Actual	Jan	Sales	310	350
6	Cola	New Ha	Actual	Jan	Sales	120	150
7	Cola	East	Actual	Jan	Sales	1812	1950

- Člen sb10 v stĺpci G je člen scenára (alebo prostredia sandbox).
- Základný člen v stĺpci F obsahuje základné hodnoty.
- V tomto scenári boli zmenené hodnoty pre položku sb10 v riadkoch 2 až 6 a v riadku 7 môžete vidieť agregovaný výsledok.

Porovnanie hodnôt na webovom používateľskom rozhraní

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Scenáre**.
2. V ponuke **Akcie** vyberte položku **Zobrazit' zmeny**.

Ak neboli vykonané žiadne zmeny dát, dialógové okno **Zmeny dát** je prázdne.

Porovnajte scenár so základom a určite ďalšie kroky. Na základe týchto informácií sa napríklad môžete rozhodnúť zmeniť stav scenára na schválený.

Nastavenie buniek scenára na hodnotu #Missing

Bunky scenára môžete nastaviť na hodnotu #Missing, aj keď zodpovedajúce základné bunky obsahujú hodnoty.

Nastavenie bunky scenára na hodnotu #Missing:

1. V bunke zadajte hodnotu #Missing alebo odstráňte obsah bunky.
2. Na páse s nástrojmi Smart View kliknite na položku **Odoslať dáta**.

Príklad

1. Hodnota v bunke sb1 presne zodpovedá hodnote základu.

				Base	sb1
				Jan	Jan
100-10	New York	Sales	Actual	678	678

2. Zadajte hodnotu #Missing v bunke sb1 (alebo odstráňte obsah bunky) a odošlite dáta.

				Base	sb1
				Jan	Jan
100-10	New York	Sales	Actual	678	#Missing

3. Obnovte hárok. Hodnota bunky sb1 je #Missing.

				Base	sb1
				Jan	Jan
100-10	New York	Sales	Actual	678	#Missing

Vrátenie hodnôt scenára späť na základné hodnoty

Hodnoty scenára môžete vrátiť späť na základ tak, že do zmenených buniek napíšete #Revert a na páse s nástrojmi Smart View kliknete na položku **Odoslať dáta**.

Hodnoty scenára sa pôvodne neukladajú a sú presným zrkadlom základných hodnôt. Keď v programe Excel zmeníte hodnoty scenára a zmeny odošlete do kocky, hodnoty scenára sa uložia a budú sa líšiť od základu, môžete ich však vrátiť späť na základné hodnoty.

Ako vrátiť hodnoty scenára späť na základ:

1. V programe Excel napíšete #Revert do buniek scenára, ktoré chcete vrátiť na základ.
2. Na páse s nástrojmi Smart View kliknite na položku **Odoslať dáta**.

Vybrané hodnoty scenára sa aktualizujú na základné hodnoty.

Príklad

1. Hodnota v bunke sb1 presne zodpovedá hodnote základu.

				Base	sb1
				Jan	Jan
100-10	New York	Sales	Actual	678	678

2. Do sb1 odošlite novú hodnotu 100.

				Base	sb1
				Jan	Jan
100-10	New York	Sales	Actual	678	100

3. Do bunky sb1 odošlite hodnotu #Revert.

				Base	sb1
				Jan	Jan
100-10	New York	Sales	Actual	678	#Revert

4. Obnovte hárok. Všimnite si, že bunka sb1 znova obsahuje základnú hodnotu 678.

				Base	sb1
				Jan	Jan
100-10	New York	Sales	Actual	678	678

Ako určiť, kedy sa majú agregovať dimenzie prostredia sandbox

Pri modelovaní v scenároch bude potrebné určiť, či sa výpočty majú uskutočňovať v každom prostredí sandbox.

Odošlite zmeny dát do prostredia sandbox a vypočítajte tak málo ďalších dát, ako sa len dá - minimálne množstvo, ktoré používateľom umožní overiť ich prácu. Takto sa zachová efektívnosť ukládacieho priestoru návrhu prostredia sandbox.

Ak sa napríklad všetky členy vyššej úrovne v kocke vypočítavajú dynamicky, agregácie vo forme skriptu výpočtu nie sú potrebné.

Ak ste uložili členy vyššej úrovne, obmedzte rozsah každého výpočtu prostredia sandbox na minimum, ktoré používatelia potrebujú na svoju prácu.

Príklad: Scenáre výpočtu s dynamickými členmi vyšších úrovní

Dynamické hierarchie (husté aj riedke) sa agregujú automaticky a zmeny, ktoré používatelia vykonajú v prostrediach sandbox, sa prejaví okamžite.

Pozrime sa na príklad z ukážkovej aplikácie Sample_Scenario.Basic s ukládacím priestorom blokov.

Predpokladajme, že hierarchie Produkt a Trh sú dynamické, pričom dáta sú uložené iba na úrovni 0, a že bol vytvorený scenár s použitím člena sb0 dimenzie prostredia sandbox.

Pri vytvorení prostredia sandbox sú hodnoty pre člen sb0 rovnaké ako základné hodnoty. Je to preto, lebo členy prostredia sandbox sú virtuálne a odzrkadľujú základné hodnoty, kým v nich používatelia nevykonajú zmeny.

	A	B	C	D
1			Budget	Budget
2			Sales	Sales
3			Jan	Jan
4			Base	sb0
5	California	Cola	840	840
6	Oregon	Cola	200	200
7	Washington	Cola	160	160
8	Utah	Cola	160	160
9	Nevada	Cola	90	90
10	West	Cola	1450	1450

Po úprave údajov Sales->Budget->Jan->Cola v člene sb0 si môžete všimnúť, že dynamický člen West prostredia sandbox (v bunke D10) bude okamžite obsahovať správny celkový súčet na základe kombinácie uložených členov zo základného člena a člena sb0.

Hodnoty pre členy Oregon, Utah a Nevada sa uložia do základného člena prostredia sandbox. Hodnoty pre členy California a Washington boli zadané účastníkmi scenára a uložia sa do člena sb0 prostredia sandbox. Celkový súčet pre West->Cola->sb0 sa vypočíta dynamicky na základe týchto uložených hodnôt.

	A	B	C	D
1			Budget	Budget
2			Sales	Sales
3			Jan	Jan
4			Base	sb0
5	California	Cola	840	900
6	Oregon	Cola	200	200
7	Washington	Cola	160	200
8	Utah	Cola	160	160
9	Nevada	Cola	90	90
10	West	Cola	1450	1550

V prostrediach sandbox môžete používať aj skripty výpočtov. Predpokladajme, že plánovaný rozpočet pre Oregon je 80 % rozpočtu Kalifornie. Možno to doceliť pomocou tohto skriptu výpočtu:

```
FIX("Jan", "Budget", "Cola", "Sales")
"Oregon"="California"*.8;
ENDFIX
```

Keď účastník scenára spustí hárok programu Excel z webového rozhrania a potom spustí tento výpočet, predvoleným vypočítaným členom prostredia sandbox bude člen sb0 a aktualizuje sa hodnota pre člen Oregon:

	A	B	C	D
1			Budget	Budget
2			Sales	Sales
3			Jan	Jan
4			Base	sb0
5	California	Cola	840	900
6	Oregon	Cola	200	720
7	Washington	Cola	160	200
8	Utah	Cola	160	160
9	Nevada	Cola	90	90
10	West	Cola	1450	2070

Toto zobrazenie nepochádza z hárka spúšťaného scenárom, ale zo súkromného zobrazenia aplikácie Smart View, v ktorom môže byť v hárku reprezentovaný základný člen aj člen sb0.

Príklad: Scenáre výpočtu s uloženými členmi vyšších úrovní

V niektorých prípadoch môže riedka alebo hustá hierarchia obsahovať uložené členy vyšších úrovní a môžu sa vyžadovať agregácie výpočtov založených na úrovni alebo generácii.

Pokračujeme s poslednou mriežkou z predchádzajúceho príkladu. Predpokladajme, že členy vyššej úrovne v dimenzii Trh sú uložené, nie dynamické.

Ak hodnotu pre Oregon zmeníme na 250, skôr než sa zobrazia správne výsledky, bude potrebné prepočítať člen Západ:

	A	B	C	D
1			Budget	Budget
2			Sales	Sales
3			Base	sb0
4			Jan	Jan
5	California	Cola	840	900
6	Oregon	Cola	200	250
7	Washington	Cola	160	200
8	Utah	Cola	160	160
9	Nevada	Cola	90	90
10	West	Cola	1450	2070

Nasledujúci skript výpočtu môžete použiť na agregáciu dimenzie Trh v prostredí sandbox, keď ho vykonáte z hárka programu Excel so spusteným scenárom:

```
AGG("Market");
```

	A	B	C	D
1			Budget	Budget
2			Sales	Sales
3			Jan	Jan
4			Base	sb0
5	California	Cola	840	900
6	Oregon	Cola	200	250
7	Washington	Cola	160	200
8	Utah	Cola	160	160
9	Nevada	Cola	90	90
10	West	Cola	1450	1600

Hybridný režim na rýchle analytické spracovanie

Procesor výpočtov a dopytov v hybridnom režime služby Oracle Essbase umožňuje vykonávať analýzy v reálnom čase pomocou procedurálnych výpočtov a modelovania čítania a písania. Hybridný režim je predvolený nástroj na analýzu dynamických závislostí pre dopyty v ukladačom priestore blokov. Nie je to predvolený nástroj pre skripty výpočtov (môžete ho aktivovať).

Ak ste už niekedy pracovali s lokálnou aplikáciou Essbase 11g, pravdepodobne poznáte niektoré z týchto režimov navrhovania kociek, ktoré sú upravené na rôzne účely:

- Ukladací priestor blokov: ideálny na použitie, ak existujú veľké riedke dimenzie. Kocky v tomto režime sa ukladajú a predbežne agregujú na dosiahnutie dobrého výkonu dopytu. Obsahuje bohatú súpravu funkcií výpočtov na analýzy.
- Ukladací priestor agregácie: ideálny na použitie pre kocky s veľkým počtom dimenzií a mnoho agregácií na vyšších úrovniach. Vzorce členov je možné zadať pomocou príkazu MDX.
- Hybridný režim: režim ukladačieho priestoru blokov rozšírený o výhody ukladačieho priestoru agregácie.

Hybridný režim je predvolený nástroj dopytov na analýzu dynamických závislostí pre dopyty v kockách ukladačieho priestoru blokov v službách Essbase 21c, Essbase 19c a Oracle Analytics Cloud - Essbase. Hybridný režim poskytuje robustnú analýzu závislosti a rýchlu agregáciu. Výborne zvláda zložitosť dopytov na členy, ktoré obsahujú závislosti od dynamických členov.

V analytických aplikáciách spoločnosť Oracle odporúča používať dynamické závislosti vrátane riedkych agregácií. Dynamické výpočty nemusíte selektívne implementovať len do riedkych dimenzií, ako to bolo v prípade lokálnej aplikácie Essbase 11g. Obzvlášť sú možné a odporúčané riedke dynamické agregácie, na ktoré sa vzťahujú pokyny na ladenie výkonu a testovanie.

Hoci hybridný režim je predvoleným procesorom dopytov pre kocky ukladačieho priestoru blokov, nie je predvoleným nástrojom na spúšťanie skriptov výpočtu. Ak vaše skripty výpočtu obsahujú veľa dynamických závislostí, spoločnosť Oracle odporúča aktivovať hybridný režim aj pre skripty výpočtu. Postup je nasledovný: zapnite nastavenie konfigurácie HYBRIDBSOINCALCSCRIPT vo vlastnostiach konfigurácie aplikácie (alebo použite príkaz výpočtu SET HYBRIDBSOINCALCSCRIPT na ovládanie tohto nastavenia pre jednotlivé výpočty).

Väčšina funkcií výpočtov Essbase bude v hybridnom režime fungovať. Zoznam a syntax pre všetky funkcie výpočtu podporované v hybridnom režime, ako aj niekoľko výnimiek, nájdete v časti Funkcie podporované v hybridnom režime. Paralelný výpočet používajúci príkaz FIXPARALLEL je v hybridnom režime podporovaný, nie je však podporovaný paralelný výpočet, ktorý používa príkaz CALCPARALLEL.

V časti ASODYNAMICAGGINBSO nájdete syntax na konfiguráciu hybridného režimu s inými než predvolenými nastaveniami alebo na jeho vypnutie.

Témy v tejto sekcii:

- Výhody hybridného režimu
- Porovnanie hybridného režimu, ukladacieho priestoru blokov a ukladacieho priestoru agregácie
- Začínáme pracovať s hybridným režimom
- Optimalizácia kocky pre hybridný režim
- Obmedzenia a výnimky hybridného režimu
- Poradie riešenia v hybridnom režime

Výhody hybridného režimu

Kocky hybridného režimu Essbase umožňujú využiť rýchlu agregáciu dokonca aj v prípade riedkych dimenzií, menších veľkostí kociek, optimalizovaného priestoru pamäte na disku, flexibilných dávkových výpočtov a robustnej analýzy závislosti vzorcov.

Hybridný režim spája funkcie procedurálneho výpočtu a spätného zápisu ukladacieho priestoru blokov s výkonom ukladacieho priestoru agregácie. Hybridný režim prináša výhody rýchleho výkonu, pretože eliminuje potrebu ukladať riedke agregácie. Redukuje sa tým veľkosť databázy a priestor pamäte a skracuje sa čas výpočtov dávok. Príprava na nasadenie je jednoduchšia, pretože už sa viac nemusíte rozhodovať, či budete využívať ukladací priestor blokov na rozsiahle výpočty na úrovni 0, či využijete ukladací priestor agregácie na množstvo agregácií vyššej úrovne, alebo či navrhnete modely s partíciami, v ktorých je kocka rozdelená pozdĺž riadkov dimenzií na zlepšenie výkonu výpočtov.

Nižšie sú uvedené scenáre, v ktorých hybridný režim pravdepodobne zlepší výkon výpočtu:

- Databáza ukladacieho priestoru blokov obsahuje riedke členy, ktoré nie sú na úrovni 0 a vypočítavajú sa podľa hierarchie (nie podľa skriptov výpočtov).
- Riedky nadradený člen dynamického výpočtu má viac než 100 podradených členov.
- Používate transparentnú partíciu medzi prázdny cieľovým ukladacím priestorom agregácie a zdrojovým ukladacím priestorom blokov. Ak sú vzorce v cieľovom ukladacom priestore agregácie jednoduché a preložiteľné do jazyka vzorcov ukladacieho priestoru blokov, hybridný režim vám pomôže dosiahnuť rýchle výsledky.
- Používate transparentnú partíciu medzi dvomi databázami ukladacieho priestoru blokov a máte problémy s výkonom výpočtov.

Ďalšou výhodou použitia hybridného režimu je neprítomnosť závislosti poradia v štruktúre. Môžete jednoducho upraviť poradie riešenia namiesto preusporiadania poradia dimenzií.

Hybridný režim vám tiež umožní používať správu scenárov na testovanie a modelovanie hypotetických dát pomocou formátu toku činností bez pridania požiadaviek na ukladací priestor.

Porovnanie hybridného režimu, ukladacieho priestoru blokov a ukladacieho priestoru agregácie

Bez hybridného režimu má algoritmus ukladacieho priestoru blokov pre členy s dynamickým výpočtom obmedzenia, ak sa používa s veľkými riedkymi dimenziami. Hybridný režim (a ukladací priestor agregácie) je viac optimalizovaný na analýzu dynamických závislostí.

Prečítajte si o hlavných rozdieloch, aby ste mohli zvoliť najvhodnejší typ procesora dopytov pre aplikáciu Essbase .

Bez hybridného režimu je potrebné ukladať veľké riedke dimenzie v databázach s ukladacím priestorom blokov. Ak by boli dynamické, výsledkom by bolo príliš veľa vstupno/výstupných operácií blokov pri dopyte alebo v čase výpočtu, čo by ovplyvnilo výkon. Veľmi veľké uložené riedke dimenzie môžu viesť k dlhým časom dávkovej agregácie, ako aj objemným veľkým databázam, ktoré rastú vo vzťahu k počtu a veľkosti riedkych dimenzií. Aj pri takýchto nevýhodách sa ukladací priestor blokov všeobecne používa pre svoju vysokú funkčnosť.

Ukladací priestor agregácie je navrhnutý špeciálne tak, aby umožňoval veľké databázy s väčším počtom väčších dimenzií. Na rozdiel od ukladacieho priestoru blokov nevyžaduje predbežnú agregáciu veľkých riedkych dimenzií na dosiahnutie dobrého výkonu dopytu. Kľúčom je jadro databázy ukladacieho priestoru agregácie, ktoré sprostredkúva rýchlu dynamickú agregáciu naprieč veľkou dimenzionalitou.

Aj keď ukladací priestor agregácie prináša množstvo výhod, existujú mnohé použitia, ktoré sú vhodnejšie pre blokový ukladací priestor, napríklad možnosť zaviesť dáta ľubovoľnej granularity, často spúšťať komplexné alokácie dávok alebo implementovať prepočet meny pre globálne financie. V takýchto a mnohých ďalších prípadoch môže byť riešením hybridný režim. Hybridný režim je kombináciou najlepších vlastností ukladacieho priestoru blokov a ukladacieho priestoru agregácie. Essbase v hybridnom režime

- Umožňuje plnú flexibilitu procedurálnych výpočtov, aj keď výpočty závisia od riedkych, dynamických agregácií.
- Používa hybridný mechanizmus pre dopyty vyžadujúce prístup k dynamickým riedkym členom. V prípade malého percenta dopytov, ktoré nemožno týmto spôsobom spracovať, Essbase využíva na splnenie požiadavky tok výpočtu ukladacieho priestoru blokov.
- Ponúka nasledujúce výhody, ak označíte riedke členy ako dynamické:
 - Eliminuje potrebu predbežnej agregácie
 - Zlepšuje výkon zmeny štruktúry
 - Zlepšuje výkon zálohovania
 - Znižuje požiadavky na miesto na disku
- Keďže hybridný režim zahŕňa dynamické výpočty, môžete určiť poradie výpočtov tak, že použijete [poradie riešenia](#).



Poznámka:

Hybridné výpočty, či už určené dopytmi alebo skriptmi výpočtu, sa vykonávajú v priestore dočasnej pamäte a využívajú cache vzorca a cache ukladacieho priestoru agregácie.

Hlavné rozdiely

Nasledujúce hlavné rozdiely vám môžu pomôcť pri výbere najvhodnejšieho typu procesora dopytov pre vašu aplikáciu.

Požiadavka	Ukladací priestor agregácie (ASO)	Ukladací priestor blokov (BSO)	Hybridný režim
Optimalizované na rýchlu agregáciu naprieč viacerými riedkymi dimenziami	Áno	Nie	Áno
Optimalizované na minimálne využívanie miesta na disku a skrátenie času zálohovania	Áno	Nie	Áno
Optimalizované pre finančné aplikácie	Nie	Áno	Áno
Možnosť vykonávať alokácie	Áno	Áno	Áno
Možnosť vykonávať dávkové výpočty	Nie	Áno	Áno
Podpora vzorcov členov	Áno, vyjadrené ako MDX	Áno, vyjadrené ako Funkcie výpočtov Essbase	Áno, vyjadrené ako Funkcie výpočtov Essbase
Optimalizované pre odkazy vpred vo vzorcoch členov	Nie	Nie	Áno
Možnosť prispôsobiť poradie riešenia výpočtov/agregácií	Áno	Nie	Áno Poradie riešenia v hybridnom režime
Možnosť špecifikovať vykonávanie dopytov zdola nahor na rýchlejšiu analýzu závislostí menších vstupných množín dát	Nie	Nie	Áno Nastavenie konfigurácie QUERYBOTTOMUP Funkcia výpočtu @QUERYBOTTOMUP
Možnosť trasovať a ladiť vykonávanie dopytov	Áno QUERYTRACE	Nie	Áno QUERYTRACE
Možnosť obmedziť používanie pamäte povolené pre dopyt	Áno MAXFORMULACACHESIZE	Nie	Áno MAXFORMULACACHESIZE
Podpora dvojstupňového výpočtu	Nie	Áno	Nie
Možnosť zaviesť dáta na ľubovoľnej úrovni	Nie. Zaviesť je možné len bunky na úrovni 0 bez závislostí vo vzorci.	Áno	Áno pre uložené úrovne Nie pre dynamické úrovne
Možnosť zaviesť dáta prírastkovo pomocou bufferov	Áno	Nie	Nie

Požiadavka	Ukladací priestor agregácie (ASO)	Ukladací priestor blokov (BSO)	Hybridný režim
Vyhodnocovanie vzorcov v riedkych dimenziách môže mať iné výsledky než vyhodnocovanie rovnakých vzorcov v hustých dimenziách	Nepoužíva sa	Áno. V ukladačom priestore blokov bez hybridného režimu môžu byť skripty výpočtov Essbase zapísané iteratívne s cieľom riešiť závislosti v riedkych blokoch. Ak zmeníte typ dimenzie z riedkej na hustú alebo naopak, pre rovnaké vzorce môžete dostať rôzne výsledky.	Nie. Závislosti vo vzorci sa vypočítajú rovnako bez ohľadu na riedkosť alebo hustotu. V hybridnom režime používa Essbase na riešenie dynamických závislostí algoritmus. V niektorých prípadoch môžu byť dáta odvodené zo skriptu výpočtu iné v hybridnom režime, ako by boli v ukladačom priestore blokov bez hybridného režimu.

Začíname pracovať s hybridným režimom

Ak chcete začať používať hybridný režim, postupujte podľa týchto pokynov:

- Nastavte vývojové prostredie a migrujte doň existujúce aplikácie ukladačieho priestoru blokov. Hybridný režim je predvolene aktivovaný pre kocky ukladačieho priestoru blokov.
- Kde je to možné, väčšie riedke dimenzie nastavte ako dynamické.
- Spustíte testovacie dopyty a skontrolujte protokol aplikácie tak pred, ako aj po aktivovaní hybridného režimu. Táto činnosť dokáže odhaliť, do akej miery bol použitý procesor dopytov ukladačieho priestoru agregácie, a výhody hybridného režimu, ktoré boli získané. Pre každý dopyt bude protokol aplikácie obsahovať informáciu Hybrid aggregation mode enabled, alebo Hybrid aggregation mode disabled.
- Ak bolo zadaných príliš veľa dopytov s deaktivovaným hybridným režimom, kontaktujte technickú podporu spoločnosti Oracle.

Optimalizácia kocky pre hybridný režim

Ako používať hybridný režim čo najefektívnejšie:

- V hybridnom režime nepoužívajte dvojstupňový výpočet. Namiesto toho použite [poradie riešenia](#).
- Vždy, keď je to možné, skonvertujte uložené členy inej úrovne než 0 na dynamický výpočet.
- Ak konverzia na členy dynamického výpočtu ovplyvňuje poradie riešenia pre závislé vzorce, možno bude potrebné upraviť poradie dimenzií v štruktúre tak, aby poradie riešenia bolo v súlade s nastaveniami predchádzajúceho poradia dávkového výpočtu a dvojstupňového výpočtu.

Predvolené poradie riešenia pre hybridný režim je podobné poradiu výpočtu kociek ukladačieho priestoru blokov s určitými zlepšeniami. Ak chcete použiť iné ako predvolené poradie riešenia, pre dimenzie a členy môžete nastaviť vlastné poradie riešenia.

- Spracovanie dynamicky vypočítaného vzorca v nesprávnom poradí riešenia môže spôsobiť vykonanie príliš veľkého počtu vzorcov dopytom, a tým znížiť výkon. Ak je to možné, dynamicky vypočítaný riedky vzorec by mal byť v poradí riešenia vyššie než hierarchicky agregované riedke dimenzie.

V niektorých aplikáciách to nie je možné, pretože na získanie správnych výsledkov vzorca je potrebné iné poradie riešenia. Napríklad pre aplikáciu s jednotkami a cenami musí byť hodnota predaja spracovaná pred riedkymi agregáciami, aby bolo možné získať správnu hodnotu predaja na vyšších úrovniach.

- Možno bude potrebné upraviť husté alebo riedke konfigurácie dimenzií (vzťahuje sa to len na používanie mechanizmu ukladacieho priestoru blokov v prípadoch, keď nie je možné použiť hybridný mechanizmus).
- Ak je to možné, minimalizujte veľkosť blokov.

Administrátori Essbase môžu monitorovať a optimalizovať výkon dopytov v hybridnom režime pomocou nasledujúcich nástrojov:

- Ak chcete obmedziť, koľko pamäte sa môže spotrebovať jediným dopytom, použite nastavenie konfigurácie MAXFORMULACACHESIZE.
- Ak kocka obsahuje komplexné vzorce členov s medzidimenzionálnymi operátormi a viacerými príkazmi IF/ELSE, vykonávanie vzorcov môže mať vplyv na výkon. Ak takúto situáciu očakávate, môžete pre výpočet vzorcov aktivovať spracovanie dopytov zdola nahor. To optimalizuje časy dopytov identifikovaním požadovaných prienikov na výpočet a čas dopytu bude v pomere k veľkosti vstupných dát.

Ak chcete vykonať tieto optimalizácie dopytov pre vydanie 21C, použite konfiguračné nastavenia QUERYBOTTOMUP aj funkciu výpočtu @QUERYBOTTOMUP. Pre vydanie 19C použite konfiguračné nastavenie IGNORECONSTANTS so syntaxou BOTTOMUP, ako aj funkciu výpočtu @NONEMPTYTUPLE.

- Na monitorovanie a ladenie výkonu dopytov môžete použiť sledovanie dopytov. K dispozícii je viacero nastavení konfigurácie na úrovni aplikácie v závislosti od prípadu použitia. Na krátkodobé ladenie jedného dopytu, ktorý by mohol byť problematický, použite nastavenie konfigurácie QUERYTRACE. Na zhromažďovanie štatistiky o súbežne spúšťaných dopytoch použite nastavenie konfigurácie TRACE_REPORT (ideálne na ladenie vo vývojárskom prostredí). V produkčnom prostredí použite nastavenie konfigurácie LONGQUERYTIMETHRESHOLD na tlač štatistiky v protokolovom súbore aplikácie o dopytoch, ktoré sú spustené dlhšie než stanovený čas.

Obmedzenia a výnimky hybridného režimu

V hybridnom režime sa dopyt v niektorých prípadoch nevykoná optimálne. Služba Essbase zisťuje, kedy tieto podmienky nastávajú, a agreguje ich v režime ukladacieho priestoru blokov. Ak dopyt v sebe spája podporované a nepodporované typy výpočtov hybridného režimu, v službe Essbase sa predvolene nastaví spustenie výpočtu ukladacieho priestoru blokov.

Ak je hybridný režim aktivovaný, používa sa pri vzorcoch členov, ktoré používajú podporované funkcie. Zoznam podporovaných a nepodporovaných funkcií nájdete v časti Funkcie podporované v hybridnom režime.

Nasledujúce typy dopytov sa nevykonávajú v hybridnom režime:

- členy dynamických výpočtov so vzorcami, ktoré sú cieľom transparentných partícií,
- dopyty, v ktorých je zdieľaný člen *mimo* definície cieľovej partície a jeho člen prototypu je v *nej*, alebo naopak,
- XOLAP,

- textové miery alebo textové zoznamy.

Výpočty atribútov sa budú vykonávať v hybridnom režime len pre operáciu Sum.

Ak závislé členy majú vyššie **poradie riešenia** než člen vzorca, zobrazí sa nasledujúce upozornenie:

```
Solve order conflict - dependent member member_name with higher solve order
will not contribute value for formula of member_name
```

Poradie riešenia v hybridnom režime

Poradie riešenia v aplikácii Essbase určuje poradie, v ktorom sa dynamický výpočet spúšťa v hybridnom režime. Poradie riešenia si môžete prispôbiť alebo môžete prijať predvolené poradie riešenia, ktoré je optimalizované na zaistenie vysokého výkonu a na analýzu závislostí.

Koncept poradia riešenia sa vzťahuje na vykonanie dynamického výpočtu, či už spusteného vzorcom dynamického člena alebo dynamickou závislosťou v skripte výpočtu. Keď sa bunka vyhodnotí v multidimenziálnom dopyte, poradie, v ktorom by sa výpočty mali vyriešiť, nemusí byť jednoznačné, ak nie je určené poradie riešenia, ktoré stanoví požadovanú prioritu výpočtov.

Môžete nastaviť poradie riešenia pre dimenzie alebo členy alebo môžete použiť predvolené poradie riešenia Essbase. Minimálne poradie riešenia, ktoré môžete nastaviť, je 0, a maximálne je 127. Vyššie poradie riešenia znamená, že člen sa vypočíta neskôr. Napríklad člen s poradím riešenia 1 sa vyrieši skôr ako člen s poradím riešenia 2.

Keď je hybridný režim aktivovaný, predvolené poradie riešenia (nazývané tiež poradie výpočtov) sa tesne zhoduje s poradím v databázach ukladacieho priestoru blokov:

Typ dimenzie/člena	Predvolená hodnota poradia riešenia
Uložené členy	0
Členy riedkej dimenzie	10
Členy hustej dimenzie Účet	30
Členy hustej dimenzie Čas	40
Členy bežnej hustej dimenzie	50
Členy dimezie s atribútmi	90
Dynamické členy s dvojstupňovým výpočtom	100
Vypočítané členy alebo pomenované množiny MDX (definované v sekcii MDX With)	120

Ak to zhrnieme, predvolené poradie riešenia v hybridnom režime určuje, že uložené členy sa vypočítajú pred členmi dynamického výpočtu a riedke dimenzie sa vypočítajú pred hustými dimenziami v poradí, v ktorom sa nachádzajú v štruktúre (zhora nadol).

Dynamické členy (so vzorcami alebo bez nich), ktoré nemajú určené poradie riešenia, dedia poradie riešenia svojej dimenzie, ak nemajú označenie dvojstupňového výpočtu.

Dvojstupňový výpočet je nastavenie, ktoré môžete použiť v režime ukladacieho priestoru blokov na členy so vzorcami, ktoré je potrebné vypočítať dvakrát na získanie správnej hodnoty.



Poznámka:

S kockami v hybridnom režime nepoužívajte dvojstupňový výpočet. Použite iba poradie riešenia.

Dvojstupňový výpočet nie je použiteľný v hybridnom režime a všetky členy označené ako dvojstupňové sa vypočítavajú ako posledné po atribútoch. V hybridnom režime by ste mali implementovať vlastné poradie riešenia namiesto dvojstupňového výpočtu, ak predvolené poradie riešenia nespĺňa vaše požiadavky.

Predvolené poradie riešenia v hybridnom režime je optimalizované pre tieto scenáre:

- Odkazy vpred, v ktorých vzorec dynamického člena odkazuje na člen, ktorý prichádza neskôr v poradí štruktúry. V hybridnom režime neexistuje závislosť poradia štruktúry.
- Agregácia podradených hodnôt na základe poradia štruktúry sa viac zhoduje s agregáciou s použitím ekvivalentných vzorcov.
- Dynamické husté členy sú závislosti vnútri riedkych vzorcov. Ak v hybridnom režime riedky vzorec odkazuje na hustý dynamický člen, odkaz sa ignoruje, pretože riedke dimenzie sa vypočítavajú ako prvé. Ak to chcete zmeniť, priradte poradie riešenia riedkej dimenzii, ktorá je vyššie (vypočítaná neskôr) než poradie riešenia hustej dimenzie.

Prispôsobenie poradia riešenia

Ak potrebujete upraviť správanie dynamických výpočtov v hybridnom režime, prispôsobenie poradia riešenia dimenzií a členov vám umožní to dosiahnuť bez toho, aby ste museli vykonať zásadné zmeny štruktúry.

Ak implementujete vlastné poradie riešenia, prepíše sa ním predvolené poradie riešenia. Ak členy alebo dimenzie majú rovnaké poradie riešenia, tento konflikt bude vyriešený poradím, v ktorom sa objavujú v štruktúre (zhora nadol).

Pokiaľ neprispôsobíte poradie riešenia pre určité členy, poradie riešenia člena najvyššej dimenzie sa použije na všetky dynamické členy v dimenzii.

Ak chcete použiť poradie riešenia, použite editor štruktúry vo webovom rozhraní Essbase alebo použite aplikáciu Smart View (pozrite si časť [Zmena poradia riešenia vybratého uhla pohľadu](#)).

Minimálne poradie riešenia, ktoré môžete nastaviť, je 0, a maximálne je 127. Čím vyššie poradie riešenia, tým neskorší výpočet člena.

Ak chcete preskúmať prípady použitia poradia riešenia, pozrite si šablóny poradia riešenia v sekcii Technical v galérii zošitov aplikácií, ktorú nájdete v katalógu súborov v službe Essbase.

Poznámky k poradiu riešenia v nehybridnom režime

V kockách ukladacieho priestoru agregácie:

- Poradie riešenia je nastavené na 0 pre všetky dimenzie.
- Agregácia sa vykonáva v poradí štruktúry okrem týchto prípadov:
 - Členy uloženej hierarchie sa spracujú ako prvé.
 - Členy dynamickej hierarchie sa spracujú potom.

V kockách nehybridného ukladacieho priestoru blokov je predvolené poradie riešenia takéto:

- riedke pred hustými
- dimenzia Účty pred dimenziou Čas
- atribúty ako posledné



Poznámka:

Ak poradie riešenia členov dimenzie Účty je manuálne nastavené na väčšie než poradie riešenia členov dimenzie Čas, členy dimenzie Účty budú vyhodnotené po členoch dynamickej časovej série.

Práca s kockami v návrhárovi kociek

Môžete vytvárať alebo upravovať zošity aplikácie a potom nasadiť kocky do služby Essbase pomocou návrhára kociek, ktorý je rozšírením aplikácie Smart View.

- [Návrhár kociek](#)
- [Správa súborov v návrhárovi kociek](#)
- [Stiahnutie vzorových zošitov aplikácie](#)
- [Zostavenie súkromného inventára zošitov aplikácie](#)
- [Práca so zošitmi aplikácie v návrhárovi kociek](#)
- [Zavedenie dát v návrhárovi kociek](#)
- [Výpočet kociek v návrhárovi kociek](#)
- [Vytvorenie federovanej partície v návrhárovi kociek](#)
- [Práca s úlohami v návrhárovi kociek](#)
- [Zobrazovanie hierarchií dimenzií v návrhárovi kociek](#)
- [Vykonávanie úloh spravovania kociek v návrhárovi kociek](#)

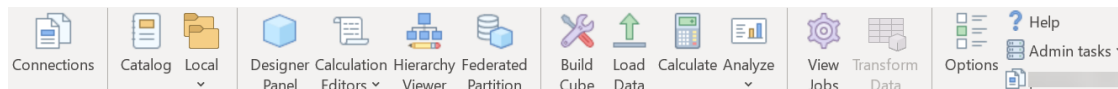
Návrhár kociek

Návrhár kociek pomáha navrhovať, vytvárať a modifikovať zošity aplikácie tak, aby boli dodržané prísne požiadavky na rozloženie a syntax.

Základné komponenty návrhára kociek sú pás s nástrojmi návrhára kociek a panel návrhára. Pozrite si časti [Pás s nástrojmi návrhára kociek](#) a [Panel návrhára](#).

Pás s nástrojmi návrhára kociek

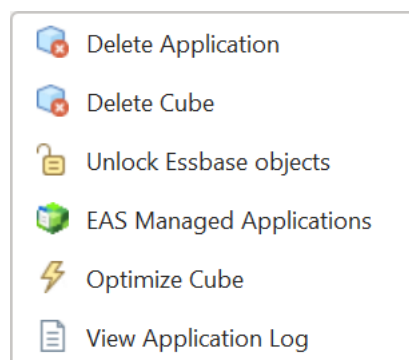
Voľby na páse s nástrojmi návrhára kociek umožňujú vykonávať celý rad úloh na správu kociek, ako je zavedenie dát, úprava vzorcov či zobrazovanie úloh.



Voľby na páse s nástrojmi návrhára kociek

- **Pripojenia:** Otvorí dialógové okno Pripojenia, v ktorom vyberiete adresu URL služby Essbase.
- **Katalóg:** Otvorí dialógové okno Súborné Essbase obsahujúce skupinu vopred vytvorených zošitov aplikácie, z ktorých môžete vytvárať vzorové aplikácie a kocky. V tomto dialógovom okne je k dispozícii aj panel s nástrojmi katalógu, z ktorého môžete vykonávať viaceré operácie so súbormi v rámci katalógu, ako sú napríklad nahrávanie, sťahovanie, vystrihovanie, kopírovanie, prilepovanie, odstraňovanie, premenúvanie a vytváranie nových priečinkov.

- **Lokálne:** Zobrazí rozbaľovaciu ponuku s voľbami na lokálne otvorenie alebo uloženie zošita aplikácie alebo na export kocky do zošita aplikácie.
- **Panel návrhára:** Otvorí panel návrhára, sériu panelov, v ktorých môžete navrhovať a upravovať zošity aplikácie.
- Ikona **Editor výpočtu** na páse s nástrojmi návrhára kociek je závislá od kontextu. Ak ste v pracovnom hárku dimenzie vybrali bunku so vzorcom, aktivovaná je voľba **Editor vzorca člena**. Ak ste vybrali pracovný hárok výpočtu, voľba **Editor skriptu výpočtu** je aktivovaná.
- **Zobrazovač hierarchie:** Otvorí dialógové okno Hierarchia dimenzie, v ktorom si môžete pozrieť hierarchiu pracovného hárka vybranej dimenzie v zošite aplikácie a vykonávať úlohy, ako je premenovanie členov alebo zmena nastavení ukladacieho priestoru. Pozrite si časť [Práca s pracovnými hárkami dimenzií v návrhárovi kociek](#).
- **Federovaná partícia:** Otvorí sprievodcu Federovaná partícia, kde môžete vytvoriť federovanú partíciu v návrhárovi kociek: vytvorte pracovný hárok Cube.FederatedPartition v zošite aplikácie pre kocku Essbase, potom hárok overte a partíciu uložte na server.
- **Vytvoriť kocku:** Otvorí dialógové okno Vytvoriť kocku, v ktorom môžete vytvoriť kocku z aktívneho zošita aplikácie. V tomto dialógovom okne návrhár kociek automaticky zistí existujúce dáta a pracovné hárky výpočtov a potom predbežne vyberie voľby na nahratie dát a spustenie pracovných hárkov.
- **Zaviest' dáta:** Otvorí dialógové okno Zaviest' dáta, ktoré obsahuje voľby na vymazanie všetkých dát a na načítanie dát.
- **Vypočítat':** Otvorí dialógové okno Vypočítat' dáta, v ktorom môžete vybrať aplikáciu, kocku a skript výpočtu, ktoré sa majú spustiť.
- **Analyzovať:** Poskytuje rozbaľovaciu ponuku s voľbami na vytvorenie ad hoc mriežky aplikácie Smart View alebo na pripojenie pracovných hárkov s dopytmi v zošite aplikácie (pracovné hárky s názvom Query.názov_dopytu) k aplikácii Smart View.
- **Zobraziť úlohy:** Otvorí dialógové okno Prehliadač úloh, v ktorom môžete monitorovať stav úloh, ako zavedenie dát, výpočty, importy či exporty.
- **Transformovať dáta:** Otvorí dialógové okno Transformovať dáta, v ktorom môžete vytvoriť kocku z tabuľkových dát.
- **Voľby:** Poskytuje voľby na zadanie predvoleného pracovného priečinka a na aktiváciu protokolu návrhára kociek.
- **Úlohy administrácie:** Otvorí ponuku, v ktorej môžete odstrániť aplikáciu alebo kocku, odomknúť objekty, nastaviť aplikácie ako spravované v EAS, otvoriť dialógové okno režimu experta (optimalizovať kocku) alebo zobraziť protokol aplikácie.



- **Názov servera:** Zobrazí aktuálne definované miesto pripojenia. Po kliknutí na položku **Názov servera** a prihlásení (ak sa zobrazí výzva na vykonanie tohto kroku) sa zobrazia názov servera a verzie klienta a servera.

Panel návrhára

Panel návrhára používa manuálny systém čítania a zapisovania do pracovných hárkov v zošite aplikácie. Tlačidlo **Z hárka** v spodnej časti panela návrhára prečíta všetky dáta zošita aplikácie a panel sa vyplní týmito dátami. Tlačidlo **Na hárok** aktualizuje celý zošit aplikácie dátami z panela návrhára. Tlačidlo **Obnoviť** vymaže dáta z panela návrhára.

Jedným z bežných použití panela je jeho vyplnenie informáciami z jedného zošita aplikácie pomocou tlačidla **Z hárka**. Otvorí sa nový prázdny zošit a potom pomocou tlačidla **Na hárok** sa vytvorí klon prvého zošita aplikácie.

Na paneli návrhára môžete navrhovať a upravovať zošity aplikácie. Každá z jeho piatich kariet zodpovedá jednému z piatich typov pracovných hárkov v zošite aplikácie. Pozrite si časť [Navrhovanie a vytváranie kociek pomocou zošitov aplikácie](#).

Ak chcete otvoriť panel, na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na ikonu **Panel návrhára**



Keď kliknete na položku **Návrhár kociek** a zobrazí sa panel aplikácie Smart View, kliknite na položku **Prepnúť na**  a z rozbaľovacej ponuky vyberte položku **Návrhár kociek**.

Panel návrhára obsahuje tieto karty:

- **Kocka:** Môžete navrhovať a modifikovať pracovný hárok Essbase.Cube v zošite aplikácie. Pozrite si časť [Práca s pracovným hárkom Essbase.Cube v návrhárovi kociek](#).
- **Nastavenie:** Môžete navrhovať a modifikovať pracovný hárok Cube.Settings v zošite aplikácie. Pozrite si:
 - [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Tabuľky aliasov v návrhárovi kociek](#).
 - [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Vlastnosti v návrhárovi kociek](#).
 - [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Dynamické časové série v návrhárovi kociek](#).
 - [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Nastavenia atribútov v návrhárovi kociek](#).
 - [Práca s pracovnými hárkami nenumerných mier v návrhárovi kociek](#)
- **Dimenzie:** Môžete navrhovať a modifikovať pracovné hárky Dim.názovdimenzie v zošite aplikácie. Pozrite si časť [Práca s pracovnými hárkami dimenzií v návrhárovi kociek](#).
- **Dáta:** Môžete navrhovať a modifikovať pracovný hárok Data.názovsúboru v zošite aplikácie. Pozrite si časť [Práca s dátovými pracovnými hárkami v návrhárovi kociek](#).
- **Výpočet:** Môžete navrhovať a modifikovať pracovný hárok Calc.názovskriptu v zošite aplikácie. Pozrite si časť [Práca s pracovnými hárkami výpočtov v návrhárovi kociek](#).

Správa súborov v návrhárovi kociek

Váš prístup k zobrazovaniu a používaniu súborov návrhára kociek závisí od vašich povolení.

V návrhárovi kociek máte prístup k priečinkom súborov v katalógu prostredníctvom voľby **Katalóg** na páse s nástrojmi návrhára kociek.

Na zobrazenie kociek, pre ktoré máte povolenie, je potrebný prístup na úrovni roly správcu databázy v priečinku **Aplikácie**.

K priečinku **Galéria** majú všetci používatelia prístup len na čítanie.

K priečinku **Zdieľané** majú všetci používatelia prístup na čítanie aj na zápis.

K priečinku **Používatelia** má prístup na čítanie aj na zápis prihlásený používateľ.

Podľa svojich povolení môžete vytvárať, presúvať, premenúvať a odstraňovať vlastné priečinky. Podobne aj používatelia s prístupom môžu importovať, exportovať, kopírovať, presúvať, premenúvať a odstraňovať súbory.

Súvisiaca téma: [Spravovanie súborov a artefaktov Essbase](#)

Stiahnutie vzorových zošitov aplikácie

Pomocou vzorových zošitov aplikácie v dialógovom okne Súbory Essbase môžete rýchlo vytvárať vzorové aplikácie a kocky. Kocky sú vysoko prenosné, pretože sa rýchlo a jednoducho importujú a exportujú.

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na ikonu **Katalóg** .
2. Ak sa zobrazí výzva na pripojenie, zadajte meno používateľa a heslo.
3. V dialógovom okne Súbory Essbase vyberte vzorový zošit aplikácie, ktorý chcete otvoriť.

Na paneli návrhára môžete potom zošit aplikácie upravovať podľa svojich požiadaviek. Pozrite si časť [Práca so zošitmi aplikácie v návrhárovi kociek](#).

Upravený zošit aplikácie môžete uložiť do svojho súkromného inventára. Pozrite si časť [Zostavenie súkromného inventára zošitov aplikácie](#).

Tento upravený zošit aplikácie môžete nahráť do umiestnenia používateľa alebo do zdieľaného umiestnenia v katalógu. Po nahraní do zdieľaného umiestnenia v katalógu bude zošit aplikácie k dispozícii všetkým používateľom.

Pomocou tohto zošita aplikácie môžete zostaviť aplikáciu a kocku. Pozrite si časť [Vytvorenie aplikácie a kocky v návrhárovi kociek](#).

Zostavenie súkromného inventára zošitov aplikácie

Návrhár kociek umožňuje vytvárať a ukladať zošity aplikácie v klientskom počítači. To vám umožňuje viesť si súkromný inventár dokončených a spracovávaných zošitov aplikácie.

Pomocou položiek ponuky ikony **Lokálne** na páse s nástrojmi návrhára kociek môžete spravovať súkromný inventár zošitov aplikácie.

Otvorenie zošita aplikácie

Môžete otvárať existujúce zošity aplikácie z inventára.

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na ikonu **Lokálne** .
2. Vyberte položku **Otvoriť zošit aplikácie**.
3. Prejdite na zošit aplikácie a kliknite na položku **Otvoriť**.

Uloženie zošita aplikácie

Nový alebo aktualizovaný zošit aplikácie môžete uložiť v inventári.

1. Otvorte zošit aplikácie.
2. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na ikonu **Lokálne** .
3. Vyberte položku **Uložiť zošit aplikácie**.
4. Prejdite na umiestnenie v inventári a kliknite na položku **Uložiť**.

Export do zošita aplikácie

Kocku môžete exportovať do zošita aplikácie a pridať do inventára.

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na ikonu **Lokálne** .
2. Vyberte položku **Exportovať kocku do zošita aplikácie**.
3. Ak sa zobrazí výzva na prihlásenie do služby Essbase, zadajte svoje používateľské meno a heslo.
4. V dialógovom okne **Exportovať kocku** vyberte aplikáciu a kocku, ktoré chcete exportovať, a v ponuke **Exportovať metódu vytvorenia** vyberte buď metódu vytvorenia **Nadradené-podradené**, alebo **Generácia**. Zadajte, či chcete exportovať dáta a skripty výpočtu na vstupnej úrovni, a kliknite na tlačidlo **Spustiť**.
5. Ak chcete pridať zošit aplikácie do súkromného inventára, kliknite na položku **Uložiť zošit aplikácie**.

Práca so zošitmi aplikácie v návrhárovi kociek

Každý zošit aplikácie obsahuje niekoľko pracovných hárkov, ktoré spolu definujú kocku. Pomocou panela návrhára môžete modifikovať zošit aplikácie a ten potom použiť na vytvorenie aktualizovanej kocky, v ktorej budú zapracované vykonané zmeny.

- [Práca s pracovným hárkom Essbase.Cube v návrhárovi kociek](#)
- [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Tabuľky aliasov v návrhárovi kociek](#)
- [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Vlastnosti v návrhárovi kociek](#)
- [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Dynamické časové série v návrhárovi kociek](#)
- [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Nastavenia atribútov v návrhárovi kociek](#)
- [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Substitučné premenné v návrhárovi kociek](#)
- [Práca s pracovnými hárkami dimenzií v návrhárovi kociek](#)

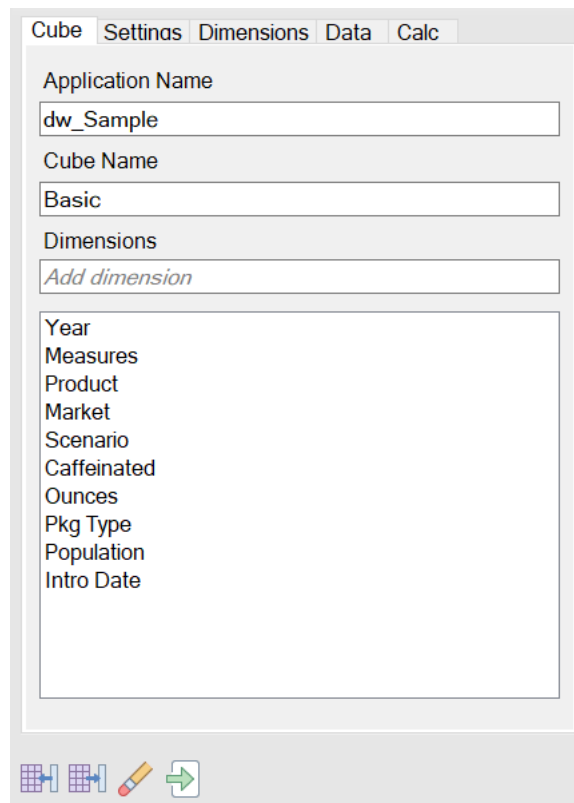
- Práca s dátovými pracovnými hárkami v návrhárovi kociek
- Práca s pracovnými hárkami výpočtov v návrhárovi kociek
- Práca s pracovnými hárkami MDX v návrhárovi kociek
- Práca s pracovnými hárkami nenumerných mier v návrhárovi kociek
- Vytvorenie kocky z lokálneho zošita aplikácie v návrhárovi kociek

Práca s pracovným hárkom Essbase.Cube v návrhárovi kociek

Na karte Kocka na paneli návrhára môžete v pracovnom hárku Essbase.Cube modifikovať polia názvu aplikácie, názvu kocky a definícií dimenzií. Môžete zmeniť názov aplikácie a názov kocky a odstrániť jednu alebo viac dimenzií.



1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek vyberte voľbu **Panel návrhára**.
2. Na paneli návrhára vyberte kartu **Kocka**.



3. Kliknite na tlačidlo **Z hárka**  na zadanie obsahu zo zošita aplikácie na panel návrhára.
4. Názov aplikácie alebo kocky môžete podľa potreby zmeniť.
5. Pridajte jednu alebo viac dimenzií. Do textového poľa zadajte názov dimenzie a za každým názvom stlačte kláves Enter.
6. V zozname Dimenzie
 - Ak chcete odstrániť dimenziu, pravým tlačidlom myši kliknite na názov dimenzie a vyberte položku **Odstrániť dimenziu**.

Môžete tiež vybrať názov dimenzie a stlačiť kláves Delete.

- Ak chcete dimenziu premenovať, pravým tlačidlom myši kliknite na názov dimenzie a vyberte položku **Premenovať dimenziu**.

7. Kliknite na tlačidlo **Na hárok** , aby sa zmeny propagovali do zošita aplikácie.
8. Vykonané zmeny si môžete pozrieť v aktualizovanom zošite aplikácie.

Pozrite si tiež časť: [Základné informácie o pracovnom hárku Essbase.Cube](#).

Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Tabuľky aliasov v návrhárovi kociek

Do pracovného hárka Cube.Settings môžete pridávať nové tabuľky aliasov.

1. Na paneli návrhára vyberte kartu **Nastavenia**.
2. Kliknite na tlačidlo **Z hárka** , na vyplnenie panela návrhára obsahom zošita aplikácie.
3. V poli **Tabuľky aliasov** zadajte názov novej tabuľky aliasov.
4. Stlačte kláves **Enter**.
5. Kliknite na tlačidlo **Na hárok** .

Do pracovného hárka Cube.Settings zošita aplikácie sa pridá nový názov tabuľky aliasov. Ak chcete pridať tabuľku aliasov do pracovného hárka dimenzie, otvorte kartu Dimenzie na paneli návrhára a pridajte tabuľku aliasov do vybraného pracovného hárka dimenzie. Pozrite si časť [Práca s pracovnými hárkami dimenzií v návrhárovi kociek](#). Po pridaní tabuľky aliasov do pracovného hárka dimenzie je potrebné vyplniť aliasy manuálne alebo skopírovaním zo zdroja.



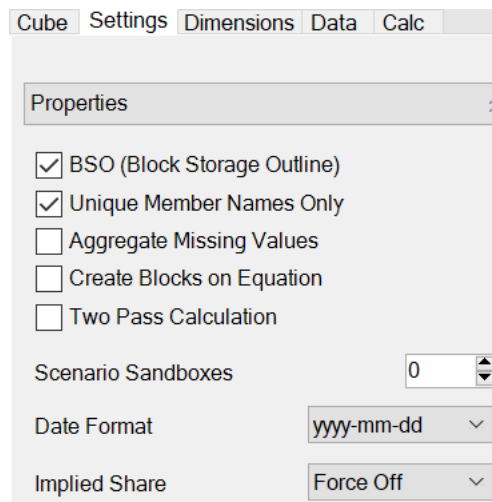
Poznámka:

Zmeny pracovného hárka Cube.Settings nemožno aplikovať prírastkovo. Namiesto toho je potrebné znova vytvoriť kocku, aby bolo možné použiť zmeny.

Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Vlastnosti v návrhárovi kociek

Do pracovného hárka Cube.Settings môžete pridávať nové vlastnosti.

1. Na paneli návrhára vyberte kartu **Nastavenia**.
2. Kliknite na tlačidlo **Z hárka** , na vyplnenie panela návrhára obsahom zošita aplikácie.
3. Rozbaľte sekciu **Vlastnosti**.



Cube Settings Dimensions Data Calc

Properties

☒ BSO (Block Storage Outline)

☒ Unique Member Names Only

☐ Aggregate Missing Values

☐ Create Blocks on Equation

☐ Two Pass Calculation

Scenario Sandboxes 0

Date Format yyyy-mm-dd

Implied Share Force Off

4. Začiarknite požadované položky.
5. Kliknite na tlačidlo **Na hárok** , aby sa zmeny propagovali do zošita aplikácie.

 Poznámka:

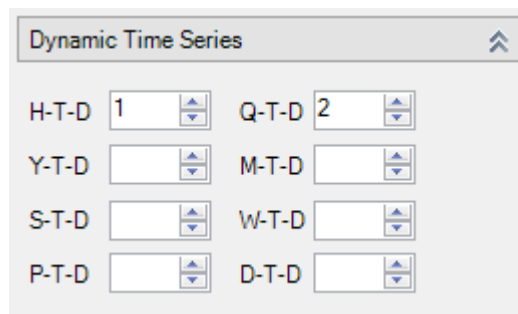
Zmeny pracovného hárka Cube.Settings nemožno aplikovať prírástkovy. Namiesto toho je potrebné znova vytvoriť kocku, aby bolo možné použiť zmeny.

Pozrite si tiež časť: [Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Vlastnosti](#).

Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Dynamické časové série v návrhárovi kociek

Môžete pridať členy s dynamickými časovými sériami do pracovného hárka Cube.Settings.

1. Na paneli návrhára vyberte kartu **Nastavenia**.
2. Kliknite na tlačidlo **Z hárka**  na vyplnenie panela návrhára obsahom zošita aplikácie.
3. Rozbaľte sekciu **Dynamické časové série**



Dynamic Time Series

H-T-D	1	Q-T-D	2
Y-T-D		M-T-D	
S-T-D		W-T-D	
P-T-D		D-T-D	

4. Vykonajte požadované zmeny.

5. Kliknite na tlačidlo **Na hárok** , aby sa zmeny propagovali do zošita aplikácie.
- Dynamické časové série používajú vyhradené názvy generácií. Napríklad použitie názvu generácie „Rok“ aktivuje dynamickú časovú sériu pre „Y-T-D“.

 Poznámka:

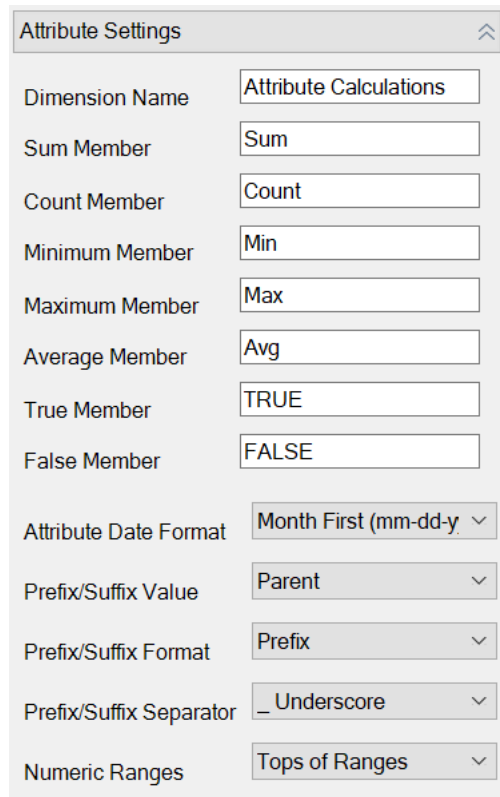
Zmeny pracovného hárka Cube.Settings nemožno aplikovať prírástkovy. Namiesto toho je potrebné znova vytvoriť kocku, aby bolo možné použiť zmeny.

Pozrite si tiež časť: [Základné informácie o pracovných hárkoch dimenzií](#).

Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Nastavenia atribútov v návrhárovi kociek

Môžete zmeniť nastavenia atribútov v pracovnom hárku Cube.Settings.

1. Na paneli návrhára vyberte kartu **Nastavenia**.
2. Kliknite na tlačidlo **Z hárka**  na vyplnenie panela návrhára obsahom zošita aplikácie.
3. Rozbaľte sekciu **Nastavenia atribútov**.



Attribute Settings	
Dimension Name	Attribute Calculations
Sum Member	Sum
Count Member	Count
Minimum Member	Min
Maximum Member	Max
Average Member	Avg
True Member	TRUE
False Member	FALSE
Attribute Date Format	Month First (mm-dd-y)
Prefix/Suffix Value	Parent
Prefix/Suffix Format	Prefix
Prefix/Suffix Separator	_ Underscore
Numeric Ranges	Tops of Ranges

4. Vykonajte požadované zmeny.
5. Kliknite na tlačidlo **Na hárok** , aby sa zmeny propagovali do zošita aplikácie.



Poznámka:

Zmeny pracovného hárka Cube.Settings nemožno aplikovať prírastkovo. Namiesto toho je potrebné znova vytvoriť kocku, aby bolo možné použiť zmeny.

Pozrite si tiež časť: [Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Nastavenia atribútov](#).

Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Substitučné premenné v návrhárovi kociek

Do pracovného hárka Cube.Settings môžete pridávať substitučné premenné na úrovni kocky.

Do stĺpca A zadajte názov substitučnej premennej. Zodpovedajúcu hodnotu substitučnej premennej zadajte aj do stĺpca B.

Názvy členov je potrebné dať do dvojitéch úvodzoviek.

Substitution Variables

CurMonth	"Jan"
----------	-------



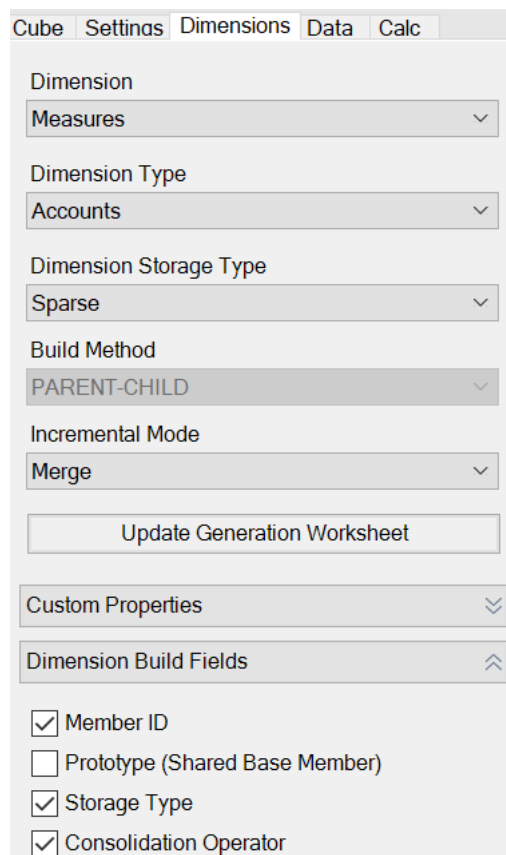
Poznámka:

Zmeny pracovného hárka Cube.Settings nemožno aplikovať prírastkovo. Namiesto toho je potrebné znova vytvoriť kocku, aby bolo možné použiť zmeny.

Práca s pracovnými hárkami dimenzií v návrhárovi kociek

V pracovných hárkoch dimenzií môžete definovať dimenzie vrátane názvu, typu, typu ukladacieho priestoru, metódy vytvorenia a ďalších nastavení.

1. Na paneli návrhára vyberte kartu **Dimenzie**.



2. Kliknite na tlačidlo **Z hárka**  na vyplnenie panela návrhára obsahom zošita aplikácie.
 3. Vykonaajte požadované zmeny.
Popis volieb a platné hodnoty nájdete v časti [Základné informácie o pracovných hárkoch dimenzií](#).
 4. (Voliteľné) Ak chcete v zošite aplikácie aktualizovať pracovný hárak Cube.Generations pre túto dimenziu, kliknite na tlačidlo **Aktualizovať pracovný hárak generácie**.
Tlačidlo **Aktualizovať pracovný hárak generácie** vytvorí v pracovnom hárku Cube.Generations sekciu pre dimenziu vybranú v rozbaľovacom zozname **Dimenzia** na karte panela návrhára **Dimenzie**.
Sekcia dimenzií v pracovnom hárku Cube.Generations sa zmení, ak pridáte alebo odstránite členy v pracovnom hárku dimenzie (Dim.názovdimenzie), čím sa zmení počet generácií v dimenzii. Ak urobíte zmeny v pracovnom hárku dimenzie, čiže ak pridáte alebo odstránite členy, vždy by ste v rámci procesu úprav mali stlačiť tlačidlo **Aktualizovať pracovný hárak generácie**.
 5. Kliknite na tlačidlo **Na hárak** , aby sa zmeny propagovali do zošita aplikácie.
 - Po pridaní tabuliek aliasov pomocou panela návrhára vyplňte stĺpec tabuľky aliasov názvami aliasov manuálne alebo ich kopírovaním zo zdroja.
 - Na pomenovanie dimenzií, členov alebo aliasov použite najviac 1 024 znakov.
 - Limit dĺžky pre pracovný hárak dimenzie je 30 znakov vrátane 3 znakov „Dim.“ na začiatku názvu hárka. To znamená, že názov môže po znakoch Dim. obsahovať najviac 27 znakov.
- Pozrite si časť [Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Generations](#).

Práca s dátovými pracovnými hárkami v návrhárovi kociek

Na paneli návrhára môžete vytvárať pracovné hárky s dátami pre nové alebo existujúce zošity aplikácie. Môžete upravovať zobrazenie dimenzií a členov v nových aj v existujúcich pracovných hárkoch s dátami.

Ako vytvoriť nový pracovný hárok s dátami:

1. Na paneli návrhára vyberte kartu **Dáta**.
2. Do poľa **Dátové hárky** zadajte názov nového dátového pracovného hárka.
3. V poli **Typ hárka** vyberte typ hárka, ktorý sa má vytvoriť:
 - **Dimenzia dát**
V hárku dimenzií dát sú dimenzie reprezentované hlavičkami stĺpcov. Tie označujú kombinácie členov, do ktorých možno zaviesť dáta. Stĺpce úplne vpravo sú dátové stĺpce. Hlavičky dátových stĺpcov označujú členy dimenzie dát, čo je dimenzia, do ktorej zavádzate dáta. Dátové hodnoty sa nachádzajú v dátových stĺpcoch a riadkoch.
 - **Plochý**
V plochom hárku je každá dimenzia reprezentovaná hlavičkou stĺpca. Posledný stĺpec ***Dáta*** obsahuje dátové hodnoty pre zadané kombinácie členov.
 - **Prostredie sandbox**
V hárku prostredia sandbox je každá dimenzia reprezentovaná hlavičkou stĺpca. Prvá dimenzia je **Dimension.Sandbox**. Posledné tri hlavičky stĺpcov zobrazujú členy z dimenzie CellProperties: **EssValue**, **EssStatus** a **EssTID**. Stĺpce EssValue, EssStatus a EssTID nemodifikujte, pretože slúžia na interné účely a je dôležité, aby sa nemenili.
4. Stlačte kláves **Enter**.
5. Voliteľné: Upravte rozloženie dát. Zmeňte poradie stĺpcov dimenzií a (iba v prípade typu hárka Dimenzia dát) vyberte členy a nastavte ich poradie. Pokyny nájdete v nasledujúcich sekciách tejto témy.
6. Vyberte položku **Na hárok** .
Keď vyberiete typ hárka a potom položku **Na hárok** alebo **Z hárka**, už nebudete môcť zmeniť typ hárka na paneli návrhára.

V zošite aplikácie sa vytvorí nový dátový pracovný hárok.

Ako zmeniť poradie dimenzií v pracovnom hárku s dátami:

1. Na paneli návrhára vyberte kartu **Dáta**.
2. V sekcii **Hárky s dátami** vyberte hárok, ktorý chcete upraviť.
3. V sekcii **Poradie stĺpcov dimenzií** vyberte dimenziu, ktorú chcete presunúť.
4. Presuňte dimenziu pomocou šípok nahor a nadol.

5. Vyberte položku **Na hárok**  a pridajte zmeny na vybranú kartu **Dáta** v pracovnom hárku.

Ako zmeniť poradie členov v pracovnom hárku s dátami (iba v prípade hárka typu Dimenzia dát):

1. Na paneli návrhára vyberte kartu **Dáta**.
2. V ponuke **Dátové stĺpce** vyberte člen, ktorý chcete presunúť.
3. Presuňte člen pomocou šípok nahor a nadol.

4. Vyberte položku **Na hárok**  a pridajte zmeny na vybranú kartu **Dáta** v pracovnom hároku.

Ako vybrať členy na zobrazenie v pracovnom hároku s dátami (iba v prípade hárka typu Dimenzia dát):

1. Na paneli návrhára vyberte kartu **Dáta**.
2. Kliknite na položku **Výber členov**.
3. V **selektore členov** začiarknite členy, ktoré chcete zobraziť, a zrušte začiarknutie pri členoch, ktoré nechcete zobraziť.
4. Kliknite na tlačidlo **OK**.

5. Vyberte položku **Na hárok**  a pridajte zmeny na vybranú kartu **Dáta** v pracovnom hároku.

Ak chcete pridať pracovné hárky s dátami do existujúceho zošita aplikácie, prejdite na kartu **Dáta** na paneli návrhára, kliknite na položku **Z hárka**  a pokračujte podľa krokov v tejto téme.

Práca s pracovnými hárkami výpočtov v návrhárovi kociek

Na paneli návrhára môžete vytvárať nové pracovné hárky výpočtov.

1. Na paneli návrhára vyberte kartu **Výpočet**.
2. Kliknite na tlačidlo **Z hárka**  na vyplnenie panela návrhára obsahom zošita aplikácie.
3. V poli **Pracovné hárky výpočtov** zadajte názov nového pracovného hárka výpočtov.
4. Stlačte kláves **Enter**.
5. Kliknite na tlačidlo **Na hárok** .

V zošite aplikácie sa vytvorí nový pracovný hárok výpočtov.

Pracovné hárky výpočtov návrhára kociek sa používajú len pre kocky s ukladacím priestorom blokov.

Práca s pracovnými hárkami MDX v návrhárovi kociek

Na paneli návrhára môžete vytvárať nové pracovné hárky MDX.

1. Na paneli návrhára vyberte kartu **Výpočet**.
2. Kliknite na tlačidlo **Z hárka**  na zadanie obsahu zo zošita aplikácie na panel návrhára.
3. Do poľa **Pridať hárok MDX Insert** zadajte názov pre nový hárok MDX.
4. Stlačte kláves **Enter**.
5. Kliknite na tlačidlo **Na hárok** .

V zošite aplikácie sa vytvorí nový pracovný hárok MDX.

Pozrite si časť [Základné informácie o pracovných hárkoch MDX](#).

Práca s pracovnými hárkami nenumerných mier v návrhárovi kociek

Ak chcete pracovať s nenumernými mierami, do zošitov aplikácie môžete pridať definície dátumových mier alebo textových zoznamov.

1. Otvorte zošit aplikácie.
 2. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na položku **Návrhár kociek**. Otvorí sa panel návrhára.
 3. Kliknite na kartu **Nastavenia**.
 4. Kliknite na položku **Z hárka**. Panel návrhára sa vyplní obsahom zošita aplikácie.
 5. Ako pridať dátumové miery:
 - a. V pracovnom hárku **Cube.Settings** v sekcii **Vlastnosti** zmeňte hodnotu v poli **Formát dátumu** na formát, ktorý chcete zaviesť do kocky.
 - b. Ak sa hárok **Cube.TypedMeasures** v zošite aplikácie nenachádza, pridajte ho:
 - i. V sekcii **Panel návrhára** na karte **Nastavenia** rozbaľte položku **Textové zoznamy**.
 - ii. V poli **Textové zoznamy** zadajte názov.
 - iii. Stlačte kláves **Enter**.
 - c. Identifikujte členy dimenzie Účty a pridajte ich do buniek napravo od položky **Associated Members** (Priradené členy) v sekcii **Date Measures** (Dátumové miery). To sú členy, ktoré umožnia zaviesť dátumy do kocky ako dáta.
 - d. Znovu vytvorte kocku.
 6. Ako pridať textové zoznamy:
 - a. Ak sa hárok **Cube.TypedMeasures** v zošite aplikácie nenachádza, pridajte ho:
 - i. V sekcii **Panel návrhára** na karte **Nastavenia** rozbaľte položku **Textové zoznamy**.
 - ii. V poli **Textové zoznamy** zadajte názov.
 - iii. Stlačte kláves **Enter**.
Názov textového zoznamu sa presunie do textového poľa pod poľom **Textové zoznamy**.
 - b. Ak hárok **Cube.TypedMeasures** už v zošite aplikácie existuje, pre tento hárok môžete vytvoriť ďalšie tabuľky textových zoznamov podľa postupu v bode 6a a s použitím nového názvu v poli **Textové zoznamy**.
 - c. Po pridaní textového zoznamu je potrebné manuálne zadať informácie o textovom zozname. Tie zahŕňajú asociované členy textového zoznamu, platné textové položky v zozname a súvisiace numerické hodnoty.
 - d. Znovu vytvorte kocku.
- [Základné informácie o pracovnom hárku Cube.TypedMeasures](#)
 - Práca s nenumernými mierami
 - Vykonávanie databázových operácií s textovými a dátumovými mierami

Vytvorenie kocky z lokálneho zošita aplikácie v návrhárovi kociek

Pomocou vzorového lokálneho zošita aplikácie môžete vytvoriť kocku v návrhárovi kociek.

1. V programe Excel vyberte na páse s nástrojmi návrhára kociek položku **Lokálne**  a potom vyberte položku **Otvoriť zošit aplikácie**.
2. Vyberte zošit aplikácie, potom vyberte položku **Otvoriť**.
3. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na ikonu **Vytvoriť kocku** .
4. V dialógovom okne Vytvoriť kocku overte, či chcete použiť vybrané voľby. Návrhár kociek zistí dátové pracovné hárky a pracovné hárky výpočtov v zošite aplikácie a predbežne vyberie tieto voľby, ale ak chcete, môžete výber týchto volieb zrušiť:
 - Ak v zošite existujú dátové pracovné hárky, položka **Zaviest' hárky s dátami obsiahnuté v zošite** je predbežne vybraná. Ak nechcete nahráť dáta, môžete zrušiť výber tejto voľby.
 - Ak v zošite existujú pracovné hárky výpočtov, položka **Spustiť hárky výpočtov obsiahnuté v zošite** je predbežne vybraná. Ak nechcete spúšťať výpočty, môžete výber tejto voľby zrušiť.
5. Kliknite na položku **Spustiť**.
6. Po dokončení asynchrónnej úlohy sa zobrazí dialógové okno. Kliknutím na tlačidlo **Áno** spustíte Prehliadač úloh a zobrazíte stav importu programu Excel, alebo ak nechcete spustiť Prehliadač úloh, kliknite na tlačidlo **Nie**.
Pozrite si časť [Práca s úlohami v návrhárovi kociek](#).

Zavedenie dát v návrhárovi kociek

Pomocou návrhára kociek môžete zaviest' dáta ukladacieho priestoru agregácie alebo ukladacieho priestoru blokov do služby Essbase.

V priebehu vývoja kocky môže byť občas potrebné vymazať a znova zaviest' dáta. Dáta a súbory pravidiel používané v procese zavedenia dát musia byť uložené v službe Essbase. Ak zošit aplikácie obsahuje dátový pracovný hárky, dátové súbory a súbory pravidiel sa automaticky vygenerujú počas procesu vytvárania kocky. Jednotlivé dáta a súbory pravidiel môžete do kocky aj nahráť.

Každý dátový súbor, ktorý vyberiete na zavedenie, spustí samostatnú úlohu zavedenia dát. Predvolene sa môže naraz spustiť desať úloh, ale tento počet môžete zvýšiť. Ak chcete určiť vhodný limit, je potrebné zohľadniť výpočty, aplikáciu, zmeny štruktúry a intervaly dávok a porovnať načasovanie činností používateľov a administrátorov, aby nedochádzalo k zahlteniu vzhľadom na veľkosť konfigurácie.

Ak chcete zvýšiť limit počtu úloh, nastavte vlastnosť konfigurácie `essbase.jobs.maxCount` služby Provider Services na požadovanú hodnotu. Pozrite si časť [Nastavenie vlastností konfigurácie služby Provider Services](#).

Je dôležité pochopiť rozdiely medzi zavedením dát ukladacieho priestoru agregácie a ukladacieho priestoru blokov.

Zavedenie dát ukladacieho priestoru blokov v návrhárovi kociek

Ak chcete zaviest' dáta ukladacieho priestoru blokov pomocou návrhára kociek, kliknite na ikonu **Zaviest' dáta** na páse s nástrojmi návrhára kociek, postupujte podľa pokynov na výber typu úlohy, zdrojových dát a súboru pravidiel a potom spustíte a monitorujete úlohu.

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek v programe Excel vyberte ikonu **Zaviest' dáta** .

2. V dialógovom okne **Zaviesť dáta** vyberte aplikáciu a kocku, do ktorej chcete zaviesť dáta.
3. V časti **Vybrať typ úlohy** vyberte položku:
 - **Zaviesť dáta**: ak chcete zaviesť dáta do kocky.
 - **Vymazať všetky dáta**: ak chcete z kocky vymazať všetky dáta.
4. Kliknite na položku **Vybrať dáta**.
5. V dialógovom okne **Vybrať dáta** kliknite na tlačidlo **Pridať**.
6. V dialógovom okne **Súbory Essbase** vyhľadajte dátové súbory, ktoré chcete pridať, a vyberte ich. Tieto súbory môžu byť v adresári kocky alebo v inom adresári podľa vášho výberu. Môžete pridať viacero súborov naraz alebo ich môžete pridať po jednom.
7. Pri každom dátovom súbore, ktorý ste vybrali v kroku 6, kliknite na ikonu **Vybrať súbor pravidiel zavedenia** a vyberte zodpovedajúci súbor pravidiel.
8. V dialógovom okne **Súbory Essbase** vyhľadajte súbor pravidiel pre príslušný dátový súbor a vyberte ho.

 Poznámka:

V prípade iných zavedení dát než SQL je vždy potrebné vybrať dátový súbor. Ak vyberiete iba súbor pravidiel (určený pre iné zavedenie než SQL) a žiadny dátový súbor, vráti sa chyba s upozornením, že nebolo možné vytvoriť pripojenie k databáze SQL. Riešením je vybrať vhodný dátový súbor.

9. Kliknite na tlačidlo **OK**.
10. Vyberte, či sa má vykonať prerušenie pri chybe kliknutím na položku **Prerušit' pri chybe**. Ak vyberiete položku **Prerušit' pri chybe**, zavádzanie dát sa zastaví, keď sa vyskytne chyba.
11. Kliknutím na položku **Spustiť** spustíte zavedenie dát. Pre každý dátový súbor sa vytvorí jedna úloha. Úlohy sa spúšťajú paralelne, takže sa dokončia rýchlejšie, ako keby sa spúšťali samostatne.
12. Kliknite na tlačidlo **Áno**, ak chcete spustiť **Prehliadač úloh** a pozrieť si stav jednotlivých úloh. Ak nechcete spustiť **Prehliadač úloh**, kliknite na tlačidlo **Nie**.

Pozrite si časť Základné informácie o zavedení dát a vytváraní dimenzií.

Zavedenie dát ukladacieho priestoru agregácie v návrhárovi kociek

Ak chcete pridať dáta ukladacieho priestoru agregácie pomocou návrhára kociek, kliknite na ikonu **Zaviesť dáta** na páse s nástrojmi návrhára kociek, postupujte podľa pokynov na výber typu úlohy, nastavení, zdrojových dát a súboru pravidiel a potom spustite a monitorujte úlohu.

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek v programe Excel vyberte ikonu **Zaviesť dáta** .
2. V dialógovom okne **Zaviesť dáta** vyberte aplikáciu a kocku, do ktorej chcete zaviesť dáta.
3. Kliknite na položku **Vybrať dáta**.
4. V dialógovom okne **Vybrať dátové súbory** vyberte nastavenia pre zavedenie dát.

Vlastnosť alebo pole	Hodnoty
Metóda agregácie pre duplicity	Zadajte, ako sa majú spracovať prípady, keď sa z dátového toku v bufferi zavedenia dát zavádzajú viaceré hodnoty pre tú istú bunku. • Pridať – keď buffer obsahuje viacero hodnôt pre tú istú bunku, pridá hodnoty. • Skontroluje, či sú viaceré hodnoty pre tie isté bunky rovnaké. Ak sú rovnaké, ignoruje duplicitné hodnoty. Ak sú hodnoty pre tú istú bunku odlišné, zastaví zavedenie dát a zobrazí chybové hlásenie. • Použiť posledné – skombinuje duplicitné bunky pomocou hodnoty bunky, ktorá bola do buffera zavedená ako posledná. Táto voľba je určená pre pomerne malé zavedenia dát s veľkosťou približne v desiatkach tisícov buniek.
Voľby buffera zavedenia	Určte, ako sa majú spracovať chýbajúce hodnoty a nulové hodnoty v dátovom toku z buffera zavedenia dát. • Ignorovať žiadne – ignoruje dáta bez hodnoty v prichádzajúcom dátovom toku. • Ignorovať chýbajúce hodnoty – ignoruje hodnoty #Missing v prichádzajúcom dátovom toku. • Ignorovať nulové hodnoty – ignoruje nulové hodnoty v prichádzajúcom dátovom toku. • Ignorovať chýbajúce a nulové hodnoty – ignoruje hodnoty #Missing aj nulové hodnoty v prichádzajúcom dátovom toku.

Vlastnosť alebo pole	Hodnoty
Voľba potvrdenia	Zadajte voľby potvrdenia buffera zavedenia, ktoré sa majú použiť pri potvrdzovaní obsahu buffera zavedenia dát v kocke. • Uložiť dáta – uloží dáta v bufferi zavedenia. • Pridať dáta – pripočíta hodnoty v bufferi zavedenia k existujúcim uloženým hodnotám dát. • Odčítať dáta – odčíta hodnoty v bufferi zavedenia od existujúcich uložených hodnôt dát. • Prepísať všetky dáta – uloží prichádzajúce dáta namiesto existujúcich uložených hodnôt dát. • Prepísať prírastkové dáta – obnoví prírastkové dáta (uložené v prírastkových výsekoch). Inými slovami, odoberie aktuálny obsah všetkých prírastkových výsekov dát v kocke a vytvorí nový výsek dát s obsahom zadaného buffera zavedenia dát. Nové dáta sa vytvoria s vlastnosťou zavedenia dát add values (aggregate_sum). Ak sú v nových dátach a primárnom výseku duplicitné bunky, ich hodnoty sa pridajú spolu, keď na ne vykonáte dopyt.
Voľba ukončenia	Zadajte finálne voľby na potvrdenie výsekov dát v kocke z buffera zavedenia dát. • Prírastkovo v hlavnom výseku – dáta uloží v hlavnom výseku a nevytvorí prírastkový výsek. • Prírastkovo v novom výseku – aktuálne uložené dáta v bufferi zapíše do nového výseku. Táto operácia zrýchli zavedenie dát. • Prírastkovo v novom výseku (lightweight) – aktuálne uložené dáta v bufferi zapíše do nového výseku v kocke (lightweight operácia). Táto voľba je určená len pre veľmi malé zavedenia dát najviac s niekoľkými tisícmi buniek, ktoré prebiehajú súbežne (napríklad operácie aktualizácie dát klienta mriežky).
Súbežnosť	• Sekvenčne – zavedie dáta sekvenčne, nie paralelne. • Paralelne – zavedie dáta paralelne. V kocke ukladacieho priestoru agregácie môže existovať viacero bufferov zavedenia dát. Ak chcete ušetriť čas, dáta môžete zaviesť naraz do viacerých bufferov zavedenia dát. Hoci v kocke môže byť vždy aktívna iba jedna operácia potvrdenia zavedenia dát, v jednej operácii potvrdenia môžete potvrdiť viacero bufferov zavedenia dát. Je to rýchlejšie než potvrdzovanie bufferov jednotlivo.

5. Kliknite na položku **Pridať** a vyberte dátové súbory a súbory pravidiel.
6. V dialógovom okne **Vybrať dátové súbory** vyhľadajte dátové súbory, ktoré chcete pridať, a vyberte ich. Tieto súbory môžu byť v adresári kocky alebo v inom adresári podľa vášho výberu. Môžete pridať viacero súborov naraz alebo ich môžete pridať po jednom.
7. Pri každom dátovom súbore, ktorý ste vybrali v kroku 6, kliknite na ikonu **Vybrať súbor pravidiel zavedenia** a vyberte zodpovedajúci súbor pravidiel.
8. V dialógovom okne **Súbory Essbase** vyhľadajte súbor pravidiel pre príslušný dátový súbor a vyberte ho.
9. Vyberte, či sa má vykonať prerušenie pri chybe kliknutím na položku **Prerušiť pri chybe**. Ak vyberiete položku **Prerušiť pri chybe**, zavádzanie dát sa zastaví, keď sa vyskytne chyba.
10. Kliknutím na položku **Spustiť** spustíte zavedenie dát. Pre každý dátový súbor sa vytvorí jedna úloha. Úlohy sa spúšťajú paralelne, takže sa dokončia rýchlejšie, ako keby sa spúšťali samostatne.
11. Kliknite na tlačidlo **Áno**, ak chcete spustiť **Prehliadač úloh** a pozrieť si stav jednotlivých úloh. Ak nechcete spustiť **Prehliadač úloh**, kliknite na tlačidlo **Nie**.

Pozrite si časť Zavedenie dát do databáz s ukladacím priestorom agregácie.

Výpočet kociek v návrhárovi kociek

V návrhárovi kociek môžete vytvárať vzorce členov a skripty výpočtu a vykonávať úlohy výpočtu.

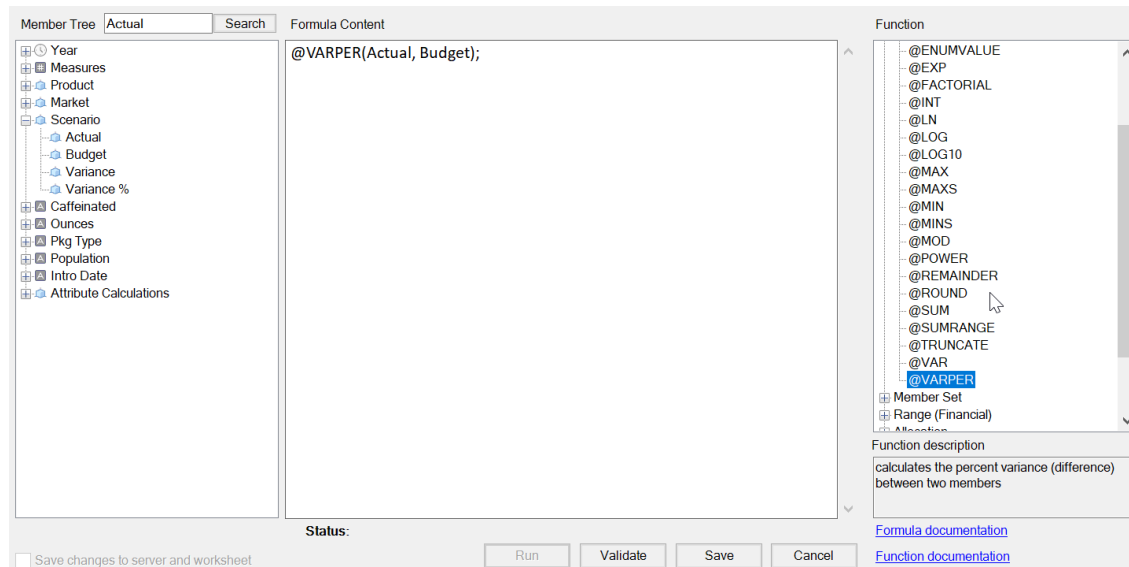
- [Vytváranie a overovanie vzorcov členov v návrhárovi kociek](#)
- [Vytvorenie a overenie skriptov výpočtu v návrhárovi kociek](#)
- [Výpočet dát v návrhárovi kociek](#)

Vytváranie a overovanie vzorcov členov v návrhárovi kociek

V editore vzorcov v návrhárovi kociek môžete zapisovať vzorce pre konkrétne členy štruktúry. Vzorce členov môžete vytvárať z operátorov, funkcií, názvov dimenzií, názvov členov, substitučných premenných a numerických konštánt.

- Editor vzorcov v návrhárovi kociek sa používa pre kocky ukladacieho priestoru agregácie aj pre kocky ukladacieho priestoru blokov. Funkcie v ukladacom priestore agregácie sú funkciami MDX. Funkcie v ukladacom priestore blokov sú funkciami skriptu výpočtu.
- Overovanie sa vykonáva voči existujúcim kockám ukladacieho priestoru blokov v Essbase (overovanie je deaktivované pre kocky ukladacieho priestoru agregácie). Nezisťuje zmeny v zošite aplikácie, ktoré sa nepoužili na kocku.
- Výber členov sa dá použiť len s existujúcimi kockami.

Editor vzorcov obsahuje podokno úpravy vzorcov, do ktorého môžete zadať vzorec. Na presúvanie v editore vzorcov môžete použiť tabulátor a klávesy so šípkami. Na výber a vkladanie komponentov vzorcov do podokna úpravy vzorcov môžete použiť aj myš. Strom výberu členov vám pomáha umiestniť do vzorca správne názvy členov.



1. Otvorte zošit aplikácie kocky, ktorú chcete upraviť.
2. Ak bol v rámci vlastnosti vzorca definovaný pracovný hárok dimenzie, v stĺpci Vzorec vyberte bunku člena, pre ktorý chcete vytvoriť vzorec.
3. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na ikonu **Editor výpočtu** .
4. V rozbaľovacej ponuke kliknite na položku **Editor vzorca člena**.
5. Zadaťte doklady prihlásenia pre službu Essbase, ak sa zobrazí príslušná výzva.
6. V editore vzorcov vytvorte vzorec.
 - Na zadanie textu vzorca použite klávesnicu. Názvy členov, ktoré obsahujú prázdne alebo špeciálne znaky, dajte do úvodzoviek.
 - Z ľubovoľného pracovného hárka dimenzie vyberte bunku obsahujúcu názov alebo alias člena. Kurzor umiestnite na príslušné miesto editora a kliknutím pravým tlačidlom myši prilepte tento názov v úvodzovkách do editora.
 - Dvojité kliknutím na člen v strome výberu členov prilepíte člen do editora.
 - Ak chcete vyhľadať konkrétny člen v strome, zadajte názov člena v textovom poli **Strom členov** a kliknite na tlačidlo **Vyhľadať**.
 - Ak chcete prilepiť do editora syntax funkcie, na funkciu dvakrát kliknite.
7. Voliteľné: V kockách ukladacieho priestoru blokov môžete kliknúť na tlačidlo **Overiť** a skontrolovať syntax vzorca.

Ak overenie zlyhá, upravte vzorec a skúste znovu. Usmernenie nájdete v chybovom hlásení.

Tlačidlo **Overiť** je deaktivované pre kocky ukladacieho priestoru agregácie.

Pozrite si:

- Vývoj vzorcov pre databázy s ukladacím priestorom blokov
- Základné informácie o syntaxi vzorcov
- Kontrola príkladov vzorcov

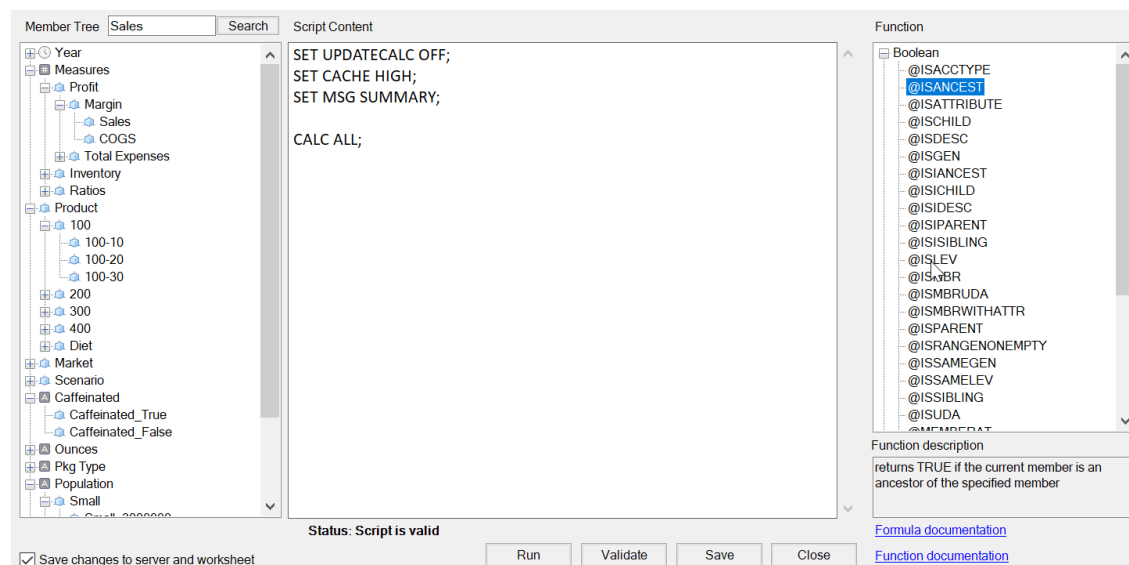
Vytvorenie a overenie skriptov výpočtu v návrhárovi kociek

V editore skriptu výpočtu v návrhárovi kociek môžete vytvárať skripty výpočtu pre konkrétne kocky s ukladacím priestorom blokov. Skripty výpočtov určujú, ako sa vypočítavajú kocky, a teda prepíšu konsolidácie kociek definované štruktúrou.

Pozrite si časť Vývoj skriptov výpočtov pre databázy s ukladacím priestorom blokov.

- Editor skriptu výpočtu v návrhárovi kociek sa používa len pre kocky s ukladacím priestorom blokov.
- Ak kocka aktuálne otvoreného zošita aplikácie existuje na serveri a komunikácia so serverom funguje, ste v režime online. Inak ste v režime offline. Keď ste v režime offline, strom členov je deaktivovaný.
- Ak skript upravujete lokálne a na serveri existuje skript s rovnakým názvom, začiarkavacie políčko **Uložiť zmeny na serveri a v pracovnom hárku** je aktivované. Ak upravujete vzdialený skript (skript, ktorý existuje len na serveri), toto začiarkavacie políčko je deaktivované.
- Overovanie sa vykonáva voči existujúcim kockám v službe Essbase. Nezisťuje zmeny v zošite aplikácie, ktoré sa nepoužili na kocku.

Editor skriptu výpočtu obsahuje podokno na úpravu skriptu výpočtu, v ktorom môžete zadať skript. Na presúvanie v editore skriptu výpočtu môžete použiť tabulátor a klávesy so šípkami. Strom výberu členov vám pomáha umiestniť do skriptu správne názvy členov.



1. Otvorte zošit aplikácie kocky, ktorú chcete upraviť.
2. Ak je definovaný pracovný hárak výpočtu, vyberte ho. Ak nie je definovaný, vytvorte ho. Pozrite si časť [Práca s pracovnými hárkami výpočtov v návrhárovi kociek](#).
3. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na ikonu **Editor skriptu výpočtu** .
4. V rozbaľovacej ponuke vyberte položku **Editor skriptu výpočtu**.
5. Zadajte doklady prihlásenia pre službu Essbase, ak sa zobrazí príslušná výzva.
6. V okne **Editor skriptu výpočtu** vytvorte skript výpočtu.

- Na zadávanie textu použite klávesnicu. Názvy členov, ktoré obsahujú prázdne alebo špeciálne znaky, dajte do úvodzoviek.
 - Dvojitým kliknutím na člen v strome výberu členov prilepíte člen do editora. Ak chcete vyhľadať konkrétny člen v strome, zadajte názov člena v textovom poli **Strom členov** a kliknite na tlačidlo **Vyhľadať**.
 - Ak chcete prilepiť do editora syntax funkcie, na funkciu dvakrát kliknite.
7. Kliknutím na položku **Overiť** skontrolujete syntax skriptu výpočtu. Ak overenie zlyhá, upravte skript a skúste znovu. Usmernenie nájdete v chybovom hlásení.
 8. Ak chcete synchronizovať zmeny na serveri a v zošite aplikácie, pred uložením skriptu začiarňte políčko **Uložiť zmeny na serveri a v pracovnom hárku**.

Poznámka:

Táto voľba funguje v režime online.

9. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.
10. Voliteľné: Kliknutím na tlačidlo **Spustiť** spustíte skript.

Výpočet dát v návrhárovi kociek

Skripty výpočtov určujú, ako sa vypočítavajú kocky, a teda prepíšu konsolidácie kociek definované štruktúrou. Môžete napríklad vypočítavať podmnožiny kocky alebo kopírovať dátové hodnoty medzi členmi. Pozrite si časť [Vývoj skriptov výpočtov pre databázy s ukladacím priestorom blokov](#).

Počas vytvárania kocky je bežné pri overovaní dát a vzorcov kocku veľakrát prepočítať. Súbory skriptu výpočtu použité v procese výpočtu je potrebné uložiť do služby Essbase. Ak je v zošite aplikácie zahrnutý pracovný hárk výpočtu, potom sa súbory skriptu výpočtu automaticky generujú v priebehu procesu vytvárania kocky. Jednotlivé súbory skriptu výpočtu možno tiež nahráť do služby Essbase. Pozrite si časť [Práca so súbormi a artefaktmi](#).

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek v programe Excel vyberte ikonu **Vypočítať** .
2. V dialógovom okne **Vypočítať dáta** vyberte aplikáciu a kocku a vyberte skript výpočtu, ktorý chcete použiť. Ak chcete zobrazit' a upraviť skript výpočtu, kliknite na položku **Upraviť**. Po kliknutí pravým tlačidlom myši na názov skriptu sa zobrazia voľby **Premenovať**, **Odstrániť**, **Spustiť**, **Kopírovať** a **Uzamknúť** alebo **Odomknúť**.
3. Kliknutím na položku **Spustiť** spustíte výpočet.
4. Po dokončení asynchrónnej úlohy sa zobrazí dialógové okno. Kliknutím na tlačidlo **Áno** spustíte Prehliadač úloh a zobrazíte stav výpočtu, alebo ak nechcete spustiť Prehliadač úloh, kliknite na tlačidlo **Nie**.
5. (Voliteľne) Pozrite si stav v prehliadači úloh.

Pozrite si časť [Práca s úlohami v návrhárovi kociek](#).

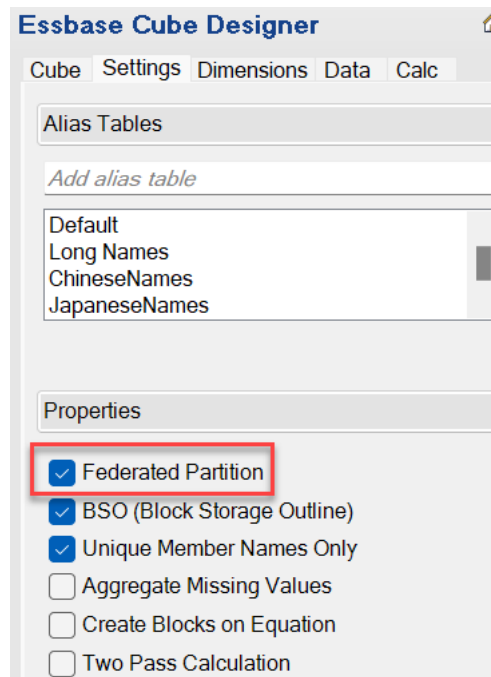
Vytvorenie federovanej partície v návrhárovi kociek

V tejto téme sa dozviete, ako vytvoriť federovanú partíciu v návrhárovi kociek vytvorením pracovného hárka Cube.FederatedPartition v zošite aplikácie pre kocku Essbase a následným overením hárka a uložením partície na server.

Federovaná partícia sa nachádza medzi službou Essbase a databázou Autonomous Data Warehouse Serverless.

V tejto téme sa predpokladá, že ste splnili [predpoklady](#) a oboznámili sa s informáciami uvedenými v časti [Integrácia služby Essbase s autonómnou databázou pomocou federovaných partícií](#).

1. Zostavte aplikáciu Essbase a kocku bez federovanej partície.
2. Otvorte zošit aplikácie kocky. Ak ho nemáte, pozrite si časť [Exportovanie kocky do zošita aplikácie](#).
3. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na položku **Návrhár kociek**. Otvorí sa panel návrhára.
4. Kliknite na položku **Z hárka** . Panel návrhára sa vyplní obsahom hárka.
5. Kliknite na kartu **Nastavenia**.
6. Na karte **Nastavenia** rozbaľte položku **Vlastnosti** a začiarknite políčko **Federovaná partícia**.



7. Kliknutím na ikonu **Na hárok**  vytvorte v zošite aplikácie hárok Cube.FederatedPartition.
8. Kliknite na tlačidlo **Áno**, ak chcete upraviť nový hárok Cube.FederatedPartition. V návrhárovi kociek sa otvorí sprievodca federovanou partíciou.
9. V poli **Názov pripojenia** zadajte pripojenie k databáze Autonomous Data Warehouse, ktoré už predtým vytvoril administrátor, ako je opísané v časti [Vytvorenie pripojenia pre federované partície](#).

 Poznámka:

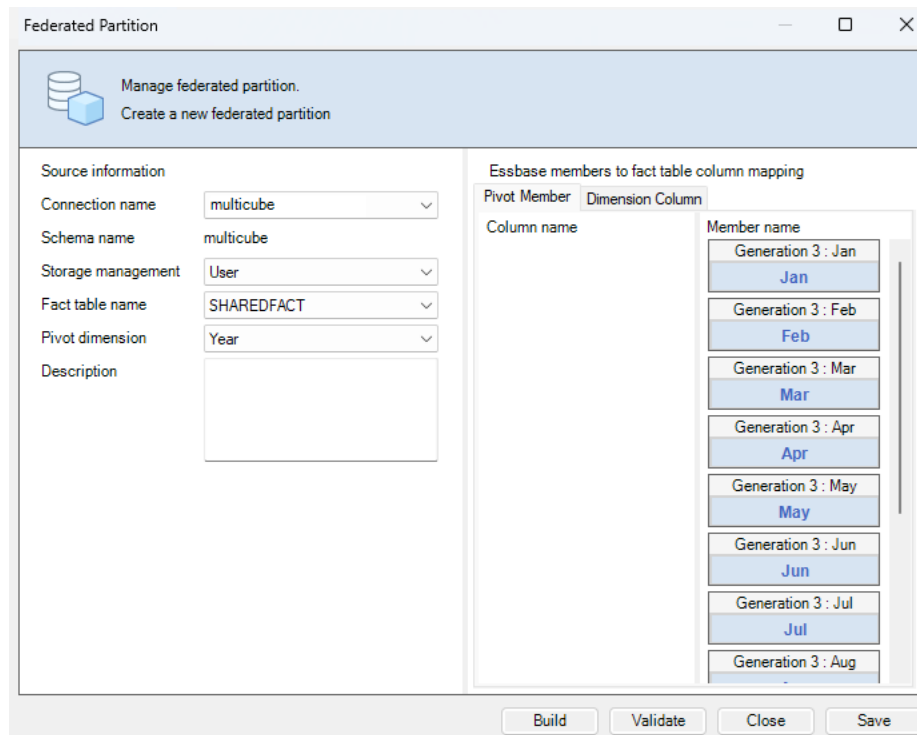
Pri vytváraní federovanej partície v návrhárovi kociek musí byť pripojenie [globálnym pripojením](#).

10. Uistite sa, že hodnota v poli **Názov schémy** sa zhoduje s názvom databázovej schémy (menom používateľa, ktoré ste zadali pri vytváraní pripojenia).
11. V poli **Správa ukladacieho priestoru** ponechajte predvolenú voľbu **Používateľ**.

 Poznámka:

Ak chcete, aby tabuľku faktov za vás vytvorila a spravovala služba Essbase, môžete v poli správy vybrať voľbu Essbase, ktorá je v súčasnosti dostupná v režime ukážky.

12. Ako hodnotu do poľa **Názov tabuľky faktov** vyberte názov tabuľky faktov v databáze Autonomous Data Warehouse, v ktorej sú uložené numerické hodnoty a kľúče.
13. V poli **Dimenzia kontingenčnej tabuľky** vyberte názov dimenzie kontingenčnej tabuľky, ktorú chcete použiť zo štruktúry Essbase počas procesu [Identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky](#).



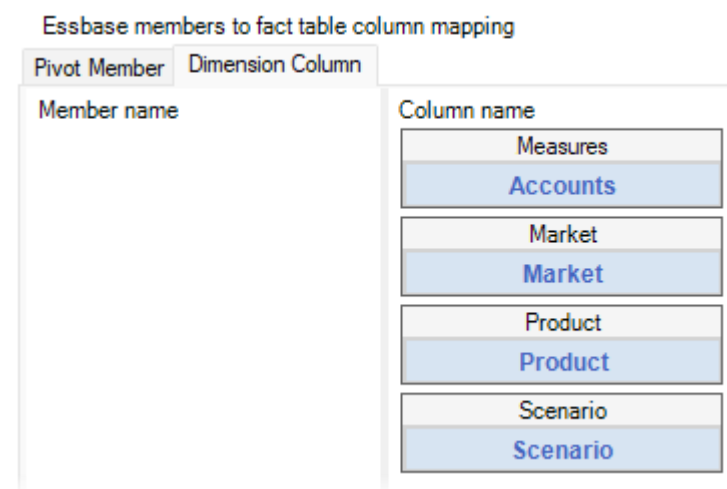
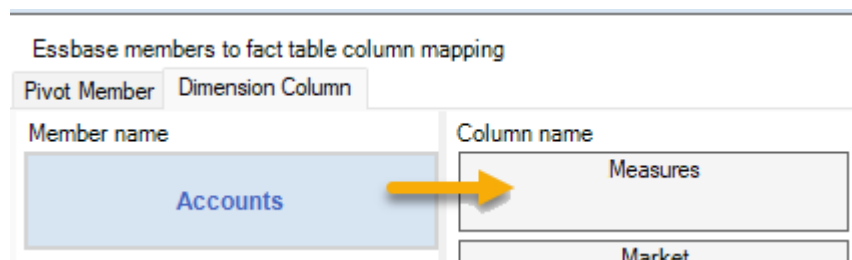
Ak sa názvy stĺpcov v tabuľke faktov zhodujú s názvami členov dimenzií a kontingenčnej tabuľky v štruktúre, mapovanie sa v službe Essbase automaticky nastaví na mapu stĺpcov. Ak niektoré dimenzie alebo členy nie je možné automaticky mapovať k stĺpcu v tabuľke faktov, bude potrebné mapovať ich manuálne.

Ak člen dimenzie kontingenčnej tabuľky (alebo názov dimenzie bez mier) obsahuje špeciálny znak, napríklad &, spoločnosť Oracle ho odporúča premenovať.

V stĺpci **Člen kontingenčnej tabuľky** sú hodnoty riadkov numerické hodnoty alebo dáta. Hlavičkami týchto stĺpcov sú názvy členov.

Hodnoty na karte **Stĺpec dimenzie** sú textové. Mapujú sa k názvom členov v službe Essbase. Hlavičky týchto stĺpcov sa mapujú k názvom dimenzií v službe Essbase.

14. Ak sa názvy dimenzií a členov v službe Essbase nezhodujú presne s názvami stĺpcov v tabuľke faktov, mapujte ich potiahnutím názvov v službe Essbase na zodpovedajúce názvy stĺpcov v stĺpci **Člen kontingenčnej tabuľky** a na karte **Stĺpec dimenzie**. Môžete napríklad potiahnuť položku **Účty** na položku **Miery**.



15. Dokončíte proces vytvorenia federovanej partície:
 - a. Kliknutím na tlačidlo **Overiť** overte partíciu.
 - b. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** uložte zmeny hárka Cube.FederatedPartition.
 - c. Kliknutím na tlačidlo **Zostaviť** vytvorte federovanú partíciu na serveri.

 Poznámka:

Tlačidlo **Zostaviť** v sprievodcovi federovanou partíciou nefunguje v prípade kociek ukladacieho priestoru agregácie.

Namiesto neho môžete zostaviť kocku a vytvoriť federovanú partíciu pomocou voľby **Vytvoriť kocku** na páse s nástrojmi návrhára kociek.



Poznámka:

Proces zostavenia federovanej partície sa spustí ako úloha, ktorú možno monitorovať v sekcii **Zobraziť úlohy** na páse s nástrojmi návrhára kociek.

16. Federovaná partícia je vytvorená. Týmto procesom sa vytvoria aj pomocné tabuľky dimenzií (a ďalšie artefakty) v databáze Autonomous Data Warehouse, ktoré sú prepojené (kľúčmi) s tabuľkou faktov.
17. Pomocou sprievodcu vykonajte zmeny len vo federovanej partícii alebo znova zostavte aplikáciu použitím nových uložených nastavení federovanej partície v zošite aplikácie.

Práca s úlohami v návrhárovi kociek

Prehliadač úloh v návrhárovi kociek sa používa na zobrazovanie, monitorovanie a riešenie problémov úloh, ktoré spúšťate na konkrétnom klientovi. Úlohy sú operácie ako zavedenie dát, vytváranie dimenzií a výpočty.

Záznam o všetkých úlohách v službe Essbase sa udržiava v inštancii Essbase. Každá úloha má jednoznačné identifikačné číslo.

Úlohy uvedené v okne Prehliadač úloh sú úlohy pre konkrétného používateľa. Ak sa do klienta prihlási iný používateľ, zobrazia sa len úlohy pre tohto používateľa.

Zobrazenie úloh v prehliadači úloh v návrhárovi kociek

Úlohy pre konkrétného používateľa, ktorý je prihlásený do klienta, môžete zobraziť v časti Prehliadač úloh v návrhárovi kociek.

Na páse s nástrojmi návrhára kociek v programe Excel kliknite na ikonu **Zobraziť úlohy** .

Otvorí sa dialógové okno Prehliadač úloh so zoznamom úloh, ktoré boli spustené z tohto konkrétného klienta.

Monitorovanie úloh v návrhárovi kociek

Na páse s nástrojmi návrhára kociek sa zobrazuje priebeh úloh. Po dokončení úlohy si môžete pozrieť jej stav v prehliadači úloh v návrhárovi kociek.

- Počas vykonávania úlohy sa na ikone **Zobraziť úlohy** na páse s nástrojmi návrhára kociek zobrazujú presýpacie hodiny .
- Keď sa úloha skončí, zobrazí sa dialógové okno stavu prehliadača úloh, ktoré signalizuje stav úlohy.

Ak zavriete program Excel, keď je úloha spustená, úloha naďalej prebieha, ale po jej skončení sa dialógové okno stavu nezobrazí. Úloha je proces servera, takže prebieha bez ohľadu na to, či je alebo nie je otvorený program Excel.

Riešenie problémov s úlohami v prehliadači úloh v návrhárovi kociek

Ak úloha zlyhá, môžete zobraziť a odstrániť príslušné chyby.

1. Ak chcete zobraziť detaily úlohy, v dialógovom okne Prehliadač úloh vyberte úlohu a kliknite na položku **Detaily**.

2. V dialógovom okne Details úlohy vyberte súbor z rozbaľovacej ponuky **Súbory chýb servera** a kliknite na položku **Otvoriť**. Môžete si pozrieť a opravovať chyby.

Vymazanie a archivácia úloh v návrhárovi kociek

Výkon môžete zlepšiť, ak budete pravidelne mazat' prehliadač úloh alebo archivovať protokoly prehliadača úloh.

- Ak chcete odstrániť všetky úlohy, v dialógovom okne Prehliadač úloh stlačte tlačidlo **Vymazať všetko**.
- Ak chcete odstrániť jednotlivé úlohy, vyberte jednu alebo viac úloh a stlačte kláves Delete.
 - Na výber viacerých súvislých úloh použite kláves Shift.
 - Na výber viacerých nesúvislých úloh použite kláves Ctrl.
- Ak chcete archivovať protokoly prehliadača úloh, skopírujte a premenujte protokolový súbor a potom pôvodný súbor odstráňte.
Protokoly prehliadača úloh sú uložené v priečinku

C:\Users\username\AppData\Roaming\Oracle\SmartView\DBX\Jobs.

Pre každého používateľa v klientskom počítači existuje samostatný protokol.

Odstránenie úloh v dialógovom okne Prehliadač úloh alebo archivácia protokolov prehliadača úloh sa týka len klienta. Vo webovom rozhraní si naďalej môžete zobrazit' všetky úlohy.

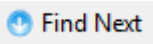
Zobrazovanie hierarchií dimenzií v návrhárovi kociek

Hierarchie dimenzií si môžete pozrieť v prehliadači hierarchií dimenzií v návrhárovi kociek. Ďalšie informácie o hierarchiách nájdete v časti Hierarchie štruktúry.

1. Otvorte zošit aplikácie obsahujúci hierarchiu, ktorú chcete zobrazit'.
2. Vyberte pracovný hárok dimenzie pre hierarchiu, ktorú chcete zobrazit'.

3. Na páse s nástrojmi Návrhára kociek vyberte položku **Prehliadač hierarchie** .

Keď máte v návrhárovi kociek zobrazenú hierarchiu, môžete s ňou vykonávať niektoré akcie. K dispozícii máte tieto akcie:

- Vyhľadanie člena v hierarchii: Zadaťte názov člena do textového poľa **Nájsť ďalšie** a kliknite na ikonu **Nájsť ďalšie** .
- Vyhľadanie člena dimenzie v pracovnom hárku dimenzie v zošite aplikácie: Dvakrát kliknite na člen v hierarchii alebo kliknite pravým tlačidlom myši na člen v hierarchii a vyberte položku **Prejsť na**.
Príslušný člen v zošite aplikácie sa zvýrazní.
- Premenovanie člena:
 1. Kliknite pravým tlačidlom na člen v hierarchii a vyberte položku **Premenovať**.
 2. Zadaťte nový názov člena.
 3. Stlačte kláves **Enter**.

Zodpovedajúci člen sa premenuje vo všetkých výskytoch v stĺpcoch nadradených a podradených objektov pracovného hárku dimenzie.

- Nastavenie ukladacieho priestoru pre všetky nadradené objekty (okrem členov obsahujúcich vzorce alebo definovaných len ako menovky) na dynamicky vypočítavaný alebo uložený:
 1. Vyberte člen v hierarchii a kliknite na položku **Upraviť nadradené objekty**.
 2. V rozbaľovacej ponuke vyberte položku **Nastaviť ukladací priestor na dynamický výpočet** alebo položku **Nastaviť ukladací priestor na uložený**.
- Rozbalenie alebo zbalenie hierarchie:
 1. Kliknite pravým tlačidlom myši na člen v hierarchii.
 2. Vyberte položku **Rozbaľiť všetko** alebo položku **Zbaľiť všetko**.
- Zobrazenie alebo skrytie aliasov, ukladacieho priestoru alebo operátorov:
 1. Kliknite na tlačidlo **Zobraziť**.
 2. Kliknutím na položku **Alias**, **Ukladací priestor** alebo **Operátor** zobrazíte alebo skryjete tieto položky.

Vykonávanie úloh spravovania kociek v návrhárovi kociek

V návrhárovi kociek môžete vykonávať mnohé úlohy spravovania kociek.

- [Odstraňovanie aplikácií a kociek v návrhárovi kociek](#)
- [Odomknutie objektov v návrhárovi kociek](#)
- [Zobrazenie protokolov v návrhárovi kociek](#)
- [Spravovanie aplikácií pomocou prostredia EAS Lite v návrhárovi kociek](#)
- [Obnovenie dimenzie v návrhárovi kociek](#)
- [Prírastková aktualizácia kociek v návrhárovi kociek](#)
- [Vytvorenie kocky na základe tabuľkových dát v návrhárovi kociek](#)
- [Export kociek do zošitov aplikácie v návrhárovi kociek](#)

Odstraňovanie aplikácií a kociek v návrhárovi kociek

V návrhárovi kociek môžete odstrániť ľubovoľnú aplikáciu alebo kocku, ktorá existuje v Essbase. Odstránenie aplikácie alebo kocky nemožno odvolať.

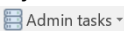
1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek vyberte položku **Úlohy administrácie** .
2. V ponuke vyberte položku **Odstrániť aplikáciu** alebo **Odstrániť kocku**.
3. V dialógovom okne Odstrániť aplikáciu alebo Odstrániť kocku vyberte aplikáciu alebo kocku, ktorú chcete odstrániť.

Odomknutie objektov v návrhárovi kociek

Služba Essbase používa pre objekty kocky (ako sú skripty výpočtov alebo súbory pravidiel) funkciu odregistrovania. Keď sa objekty používajú, automaticky sa uzamknú. Keď sa už objekty nepoužívajú, zámky sa odstraňujú.

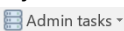
Objekty môžete zobrazovať a uzamkovať v závislosti od vašej roly zabezpečenia. Používatelia s rolou administrátora služby môžu odomknúť každý objekt. Používatelia bez roly administrátora služby môžu odomknúť len tie objekty, ktoré uzamkli.

Ako odomknúť objekt v návrhárovi kociek:

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek v programe Excel vyberte položku **Úlohy administrácie** .
2. Kliknite na položku **Odomknúť objekty Essbase**.
3. Zadaťte doklady prihlásenia, ak sa zobrazí príslušná výzva.
4. V časti **Vybrať aplikáciu** vyberte aplikáciu obsahujúcu objekt, ktorý chcete odomknúť.
5. V časti **Vyberte zamknutý objekt** vyberte objekt, ktorý chcete odomknúť.
6. Kliknite na položku **Odomknúť**.

Zobrazenie protokolov v návrhárovi kociek

V návrhárovi kociek môžete zobraziť protokol platformy alebo protokol aplikácie.

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek v programe Excel vyberte položku **Úlohy administrácie** .
2. V ponuke vyberte položku **Zobraziť protokoly**.
3. Vyberte protokol na zobrazenie:
 - Vyberte položku **Zobraziť protokol platformy** na zobrazenie protokolu služby platformy.
 - Vyberte položku **Zobraziť protokol aplikácie** na zobrazenie protokolu jednotlivkej aplikácie.

Spravovanie aplikácií pomocou prostredia EAS Lite v návrhárovi kociek

V návrhárovi kociek môžete vybrať, ktoré aplikácie sa majú spravovať v prostredí Essbase Administration Services (EAS) Lite.

Hoci webové rozhranie Essbase je moderným administrátorským rozhraním, ktoré podporuje všetky funkcie aktuálnej platformy, odľahčená verzia prostredia Essbase Administration Services je voľbou s obmedzenou podporou na nepretržitú správu aplikácií v prípade, že vaša organizácia nie je pripravená prijať nové rozhranie. Táto voľba je dostupná iba pre nezávislé inštalácie Essbase 21c služby Essbase.

V časti Používanie prostredia Essbase Administration Services Lite získate ďalšie informácie o prostredí EAS Lite a dozviete sa, ako v návrhárovi kociek nastaviť aplikácie ako spravované v prostredí EAS.

Obnovenie dimenzie v návrhárovi kociek

Ak chcete pomocou návrhára kociek vykonávať niektoré operácie úprav dimenzií a pri tom zachovať všetky dáta, je potrebné použiť prírastkový režim obnovenia dimenzie v pracovnom hárku dimenzie v zošite aplikácie.

Použitím obnovenia dimenzie sa vymažú členy z dimenzie a potom sa znovu vytvoria, pričom dáta sa zachovávajú.

Pri použití obnovenia dimenzie sa musí aktualizovať celá dimenzia, inak dôjde k strate členov aj dát.

Obnovenie dimenzie môžete použiť pri nasledujúcich operáciách úprav dimenzií:

- Zmena poradia členov
- Vloženie nového člena do konkrétneho umiestnenia
- Odstránenie členov a údržba zdieľaných členov
- Presunutie členov a zachovanie zdieľaných členov
- Presunutie nadradených členov spolu so všetkými podradenými členmi

Voľbu Povolit' presuny ponechajte nastavenú na možnosť Nie. V opačnom prípade nebude možné vytvárať zdieľané členy.

Premenovanie členov pomocou tohto postupu nie je podporované.

Ako obnoviť dimenziu v návrhárovi kociek:

1. Otvorte zošit aplikácie.
2. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na položku **Panel návrhára** .
3. Na paneli návrhára kliknite na položku **Na hárok** .
4. V zošite aplikácie vyberte dimenziu, ktorú chcete obnoviť.
5. Na paneli návrhára v rozbaľovacej ponuke **Prírastkový režim** vyberte položku **Obnoviť dimenziu**.
6. Na paneli návrhára kliknite na položku **Na hárok** .
7. V zošite aplikácie na hároku dimenzie skontrolujte, či je voľba **Povolit' presuny** nastavená na možnosť **Nie**.
8. Uložte zošit aplikácie.
9. Znovu vytvorte kocku. Pozrite si časť Vytvorenie, zavedenie a výpočet kocky v kapitole [Vytvorenie aplikácie a kocky v návrhárovi kociek](#).

Prírastková aktualizácia kociek v návrhárovi kociek

Prostredníctvom aktualizácie kocky sa zavádzajú dimenzie a členy do štruktúry kocky pomocou dátového zdroja a súboru pravidiel.

Môžete použiť aj službu Essbase na manuálne pridávanie dimenzií a členov (pozrite si časť [Vytvorenie a aktualizácia kociek z tabuľkových dát](#)).

V existujúcej kocke môžete prírástkovy aktualizovať dimenziu alebo pridať novú.

Návrhára kociek nie je možné použiť na odstránenie dimenzií z existujúcej kocky ani premenovanie členov.

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek v programe Excel vyberte ikonu **Vytvoriť kocku** .
2. Z ponuky **Voľba vytvorenia** vyberte voľbu **Aktualizovať kocku**.

Ak sa vytvorením dimenzie zmenila štruktúra, možno zmeniť štruktúry databázy. Každá z týchto voľieb určuje, ako sa pri zmene štruktúry zaobchádza s dátovými hodnotami:

a. Aktualizovať kocku - Uchovať všetky dáta

Všetky dátové hodnoty sa zachovávajú.

b. Aktualizovať kocku - Uchovať vstupné dáta

Zachovávajú sa všetky bloky (vyššej aj nižšej úrovne), ktoré obsahujú zavedené dáta.

Táto voľba sa vzťahuje len na kocky s ukladacím priestorom blokov.

c. Aktualizovať kocku - Uchovať dáta listovej úrovne

Zachovávajú sa hodnoty listovej úrovne (úroveň 0). Túto voľbu by ste mali vybrať v prípade, keď sa všetky dáta potrebné na výpočet nachádzajú v listových členoch. Ak vyberiete túto voľbu, pred zmenou štruktúry kocky sa odstránia všetky bloky vyššej úrovne. Vďaka tomu sa zníži miesto na disku potrebné na zmenu štruktúry a skráti sa čas výpočtu. Keď sa kocka prepočíta, bloky vyššej úrovne sa vytvoria znova.

d. Aktualizovať kocku - Odstrániť všetky dáta

Všetky dátové hodnoty sa vymažú.

Táto voľba sa vzťahuje len na kocky s ukladacím priestorom blokov.

- Definície vytvárania dimenzií sa nachádzajú v zošite aplikácie a automaticky generujú potrebné súbory pravidiel. Pri vytváraní dimenzií v návrhárovi kociek nevyberáte súbor pravidiel.
- Ak vykonávate zmeny v používateľom definovaných atribútoch počas prírastkovej aktualizácie pomocou návrhára kociek a zošita aplikácie, je potrebné zadať všetky používateľom definované atribúty v hárku dimenzií, teda nové, ktoré pridávate, aj existujúce v prehľade. Ak zadáte niektoré používateľom definované atribúty (napríklad tie, ktoré pridávate), ale nie všetky, nezadané atribúty sa odstránia.
- Pri prírastkovom pridávaní dimenzie k existujúcej kocke pomocou zošita aplikácie sa dáta automaticky mapujú k novému prvému členu. Uložený člen, ku ktorému sa majú mapovať existujúce dáta, nie je možné vybrať. Ak je prvý člen novej dimenzie člen dynamického výpočtu, dáta sa stratia, pretože dynamické členy nemôžu ukladať dáta.

Keď používate zošit aplikácie na pridanie novej dimenzie, v ktorej prvý člen má byť člen dynamického výpočtu, postupujte takto:

1. Pridajte novú dimenziu s prvým členom ako uloženým.
2. Spustením skriptu výpočtu skopírujte dáta z nového prvého člena do iného uloženého člena v príslušnej dimenzii.
3. Zmeňte prvý člen na člen dynamického výpočtu.

Vytvorenie kocky na základe tabuľkových dát v návrhárovi kociek

Tento postup používa dva súbory programu Excel so vzorovými tabuľkovými dátami a demonštruje koncepty vnútorných hlavičiek a hlavičiek s vynúteným označením (pomôcok). Pozrite si časť [Transformácia tabuľkových dát do kociek](#).

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek v programe Excel kliknite na ikonu **Katalóg** .
2. V dialógovom okne Súbory Essbase v časti **Katalóg** vyberte položku **Galéria** a potom vzorový súbor s tabuľkovými dátami:
 - Technical > Table Format > **Sample_Table.xlsx**: vnútorné hlavičky
 - Technical > Table Format > **Unstr_Hints.xlsx**: hlavičky s vynúteným označením
3. Kliknite na položku **Otvoriť**.
4. Na páse s nástrojmi návrhára kociek vyberte položku **Transformovať dáta** .
5. V dialógovom okne Transformovať dáta zadajte názov aplikácie a kocky, ak chcete zmeniť predvolené názvy, ktoré sa vyplnili automaticky. Ak tento názov aplikácie už existuje,

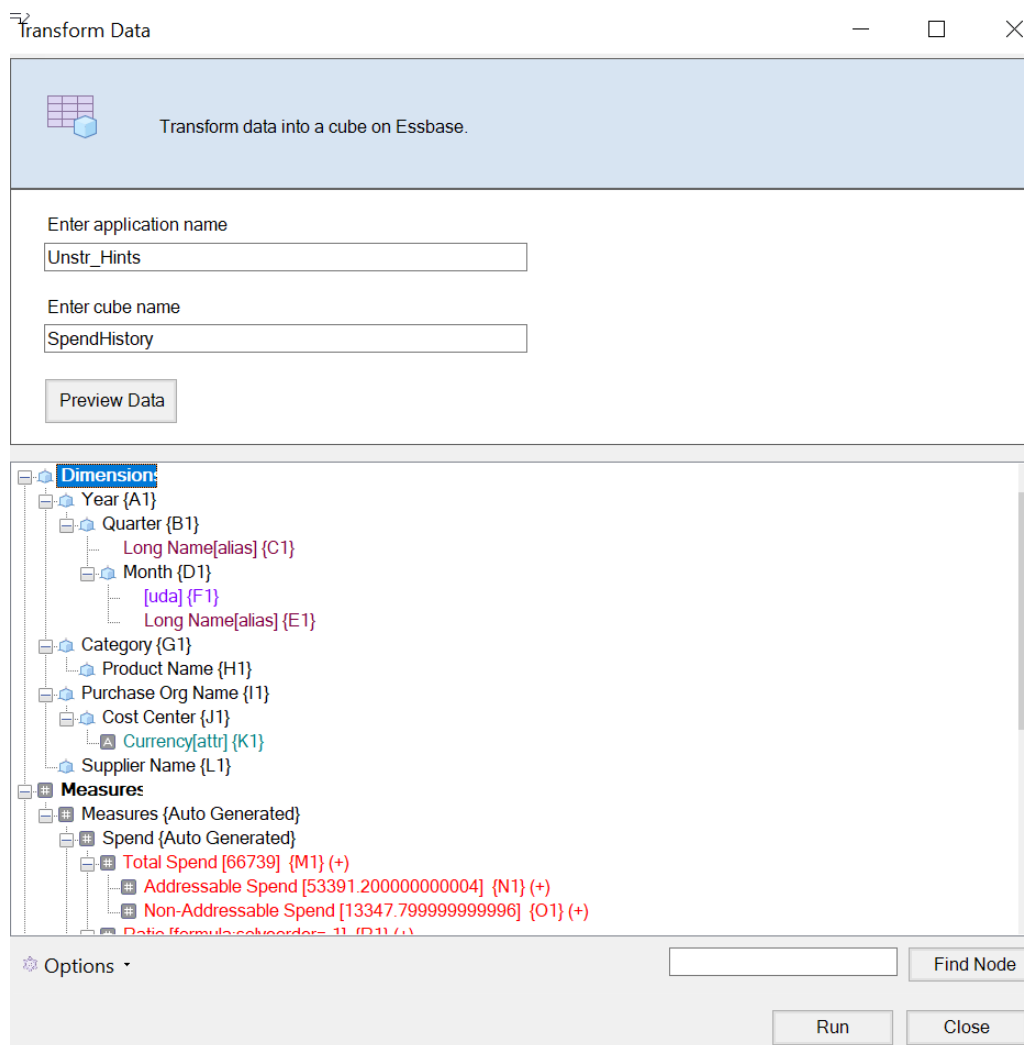
nebudete môcť zobrazit' ukážku dát ani vytvorit' novú kocku a bude potrebné zadať nový názov aplikácie.

Názov aplikácie je odvodený od názvu zdrojového súboru bez prípony, zatiaľ čo názov kocky je odvodený od názvu pracovného hárka.

- Sample_Table.xlsx: Názov aplikácie je Sample_Table a názov kocky je Sales.
 - Unstr_Hints.xlsx: názov aplikácie je Unstr_Hints a názov kocky je SpendHistory.
6. Ak vyberiete súbor Sample_Table.xlsx, nevyberajte položku **Zobrazit' ukážku dát**. Prejdite na krok 8 a vytvorte kocku.
 7. Ak ste vybrali Unstr_Hints.xlsx, stlačte tlačidlo **Ukážka dát**. Zošit sa odošle do služby Essbase na analýzu a vzťahy sa vrátia na zobrazenie.
 - a. Pri použití stromového zobrazenia môžete myšou presúvať členy (a ich podradené členy) do rôznych umiestnení v rámci stromu. Zmenia sa tak predvolené označenia a vytvoria sa iné hierarchie dimenzií, hierarchie mier a vynechané členy než tie, ktoré boli poskytnuté v predvolenej analýze. Takisto môžete kliknúť pravým tlačidlom myši na názov člena a určiť vlastnosť člena: generáciu, atribút, alias alebo používateľom definovaný atribút.

Ak pre členy zmeníte označenie na iné, v niektorých prípadoch môže nastať špeciálne správanie:

 - Ak myšou presuniete generáciu do miery, všetky atribúty, používateľom definované atribúty a aliasy zdrojovej generácie sa tiež presunú do mier.
 - Ak myšou presuniete generáciu do sekcie **Vynechané**, všetky atribúty, používateľom definované atribúty a aliasy tejto generácie sa tiež presunú do sekcie **Vynechané**.
 - Presunutie miery myšou do iného označenia je povolené len v prípade, že miera neobsahuje žiadne vzorce.
 - b. Ak nechcete uložiť vykonané zmeny, kliknite na položku **Vol'by** a potom vyberte položku **Obnovit' pôvodnú hlavičku**.
 - c. Ak chcete zmeniť typ kocky a typ dimenzií, ktoré sa majú vytvorit', pred nasadením kliknite na položku **Vol'by** a vyberte voľbu **Typ kocky**. Vyberte voľbu **Hybridný BSO** (ukladací priestor blokov) alebo **ASO** (ukladací priestor agregácie).
 - d. Analýzu môžete nastaviť tak, aby zisťovala dva druhy označení: buď miery a hierarchické dimenzie, alebo miery, hierarchické dimenzie a atribúty. Definujete ich tak, že kliknete na položku **Vol'by**, potom kliknete na položku **Návrh kocky** a vyberiete jednu z volieb. Po uskutočnení výberu znovu kliknite na tlačidlo **Ukážka**.



8. Keď budete chcieť začať s vytváraním kocky, kliknite na tlačidlo **Spustiť**.
9. Keď sa zobrazí otázka, či chcete vytvoriť kocku, kliknite na tlačidlo **Áno**.
10. (Voliteľné) Keď sa zobrazí otázka, či chcete zobraziť stav úlohy vytvárania kocky, kliknite na tlačidlo **Áno**.

Job Viewer

View Essbase jobs.

Status	Job ID	Job Type	Data File	Script	Server	Application	Cube	Start Time	Elapsed Time
Success	114	Deploy				Unstr_Hints	SpendHistory	7/9/2021 11:16:45 AM	00:00:14

Novovytvorená aplikácia aj kocka sú uvedené na stránke Aplikácie vo webovom rozhraní Essbase a sú k dispozícii v návrhárovi kociek. Po vytvorení kocky z tabuľkových dát môžete exportovať kocku do zošita aplikácie.

11. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na ikonu **Lokálne**  a potom vyberte položku **Exportovať kocku do zošita aplikácie**.

12. V dialógovom okne Exportovať kocku do zošita aplikácie vyberte aplikáciu a kocku a potom kliknite na tlačidlo **Spustiť**.

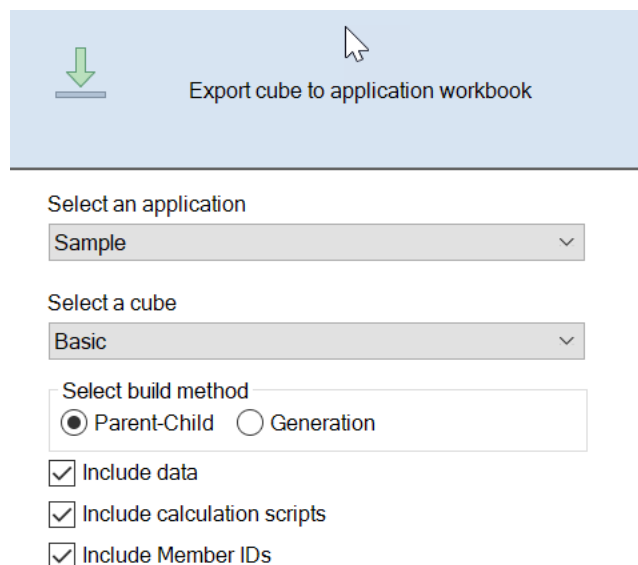
Informácie o vytvorení kocky pomocou webového rozhrania nájdete v časti [Vytvorenie a aktualizácia kocky z tabuľkových dát](#).

Export kociek do zošitov aplikácie v návrhárovi kociek

V návrhárovi kociek môžete exportovať ľubovoľnú kocku, ktorá existuje v službe Essbase.

1. Vyberte metódu vytvorenia, buď nadradené-podradené alebo formát generácie.
2. V programe Excel na páse s nástrojmi návrhára kociek vyberte položku **Lokálne**  a potom vyberte položku **Exportovať kocku do zošita aplikácie**.
3. V dialógovom okne Exportovať kocku vyberte aplikáciu a kocku, ktoré chcete exportovať.
 - Ak chcete zahrnúť do zošita aplikácie dáta na úrovni vstupu, vyberte položku **Zahrnúť dáta**.
 - V prípade kociek s ukladacím priestorom blokov platí, že ak je veľkosť dát 400 MB alebo menej, exportujú sa do zošita aplikácie do pracovného hárka Dáta. Ak veľkosť dát prekročí 400 MB, exportujú sa do plochého súboru *Názovkocky.txt*, ktorý sa začlení do súboru *Názovkocky.zip*. Ak je proces exportu úspešný, v zadanom adresári exportu sa vytvorí súbor *.zip*.
 - V prípade kociek s ukladacím priestorom agregácie sa bez ohľadu na veľkosť dáta vždy exportujú do plochého súboru *Názovkocky.txt*, ktorý sa začlení do súboru *Názovkocky.zip*. Ak je proces exportu úspešný, v zadanom adresári exportu sa vytvorí súbor *.zip*.
 - Ak chcete zahrnúť do zošita aplikácie skripty výpočtov v kocke s ukladacím priestorom blokov, vyberte položku **Zahrnúť skripty výpočtov**.

Kocky s ukladacím priestorom agregácie nemajú skripty výpočtov.
 - Ak chcete zahrnúť ID členov do hárkov dimenzií v zošite aplikácie, vyberte položku **Zahrnúť ID členov**.



Export cube to application workbook

Select an application
Sample

Select a cube
Basic

Select build method
☒ Parent-Child ☐ Generation

☒ Include data
☒ Include calculation scripts
☒ Include Member IDs

4. Kliknite na položku **Spustiť**.
5. Po dokončení exportu kliknite na tlačidlo **OK**.

Zošíť aplikácie sa uloží do lokálneho priečinka:

C:\Users\username\AppData\Roaming\Oracle\smartview\DBX. Keďže sa uloží do

lokálneho priečinka, môžete ho otvoriť pomocou ikony **Lokálne**  na páse s nástrojmi návrhára kociek.

Exportovaný zošíť aplikácie možno importovať do Essbase. Pozrite si tieto témy:

- [Vytvorenie kocky zo zošita aplikácie](#)
- [Vytvorenie kocky z lokálneho zošita aplikácie v návrhárovi kociek](#)

Optimalizácia kociek pomocou návrhára kociek

Voľba Optimalizovať kocku v návrhárovi kociek poskytuje množinu utilít, ktoré vám pomôžu zostaviť a optimalizovať kocky.

Tieto utility môžete používať s kockami v hybridnom režime alebo s kockami ukladacieho priestoru agregácie. Umožňuje vám to určiť, kde sú možnosti na optimalizáciu nasledujúcich procesov: vytvorenie a zavedenie kocky, výpočet alebo agregácia dát, spustenie dopytov a export dát.

- [Vytvorenie optimalizovaných kociek v hybridnom režime](#)
- [Vytvorenie optimalizovaných kociek ukladacieho priestoru agregácie](#)

Vytvorenie optimalizovaných kociek v hybridnom režime

Utility optimalizácie kocky Základ, Cache výpočtu, Poradie riešenia a Distribúcia dát vám pomáhajú vyladiť kocky na dosiahnutie lepšieho výkonu.

Vytvárajte optimalizované kocky [v hybridnom režime](#) pomocou týchto štyroch utilít na optimalizáciu kocky:

Utilita	Vrátené dáta
Základ	Metrika výkonu kocky
Poradie riešenia	Poradie riešenia členov v kocke
Cache výpočtu	Dáta, ktoré vám pomôžu vybrať najlepšiu hodnotu cache výpočtu pre kocku
Distribúcia dát	Dáta, ktoré vám pomôžu určiť, ktoré dimenzie majú byť riedke a ktoré husté

- [Optimalizácia základnej metriky v kocke v hybridnom režime](#)
- [Optimalizácia poradia riešenia v kocke v hybridnom režime](#)
- [Optimalizácia cache výpočtu v kocke v hybridnom režime](#)
- [Optimalizácia distribúcie dát v kocke v hybridnom režime](#)

Optimalizácia základnej metriky v kocke v hybridnom režime

Metrika sledovaná utilitou Základ znázorňuje výkon systému. Pomocou tejto metriky môžete zistiť základný výkon a potom merať prínosy optimalizácií, ktoré následne vykonáte.

Pred použitím tejto utility najprv vytvorte zošit aplikácie vrátane štruktúry, nastavení konfigurácie, skriptov výpočtov a dopytov, ktoré chcete zahrnúť do kocky.

Utilita po spustení zostaví kocku, zavedie vybrané dátové súbory, spustí vybrané skripty výpočtov a spustí dopyty zahrnuté v zošite aplikácie. Je dôležité, aby ste mali reprezentatívnu vzorku dopytov od používateľov.

Utilita Základ vytvorí panel aplikácie a procesy operácií, pomocou ktorých môžete navrhnuť a optimalizovať kocku. Po implementovaní zmien a opätovnom vytvorení kocky môžete pomocou základu porovnať iterácie modifikácií kocky. V zošite aplikácie na karte **Essbase.Stats.Baseline** utilita Základ pridá nové tabuľky s najnovšími dátami pre každú iteráciu.

Príprava na spustenie utility Základ v rámci úlohy optimalizácie kocky v hybridnom režime

Skôr než spustíte utilitu Základ, vykonajte tieto úlohy:

1. Navrhnete a vytvorte zošit aplikácie.
Na vytvorenie zošita aplikácie si môžete stiahnuť vzorový zošit aplikácie a ten modifikovať podľa svojich potrieb. Pozrite si časť [Preskúvanie šablón galérie](#).
2. Vymažte hárky dopytov v zošite aplikácie s metadátami Smart View:
 - a. Prejdite na pás s nástrojmi aplikácie Smart View.
 - b. Vyberte položku **Informácie hárka** a kliknite na položku **Odstrániť**.

Ak hárky dopytu obsahujú metadáta z iného servera, návrhár kociek zobrazí upozornenie a pozastaví spracovanie, až kým neodpoviete.

3. Pracovný hárok **Cube.Settings** upravte pomocou nasledujúcich nastavení v sekcii **Konfigurácia aplikácie**:

Nastavenie	Hodnota
ASODYNAMICAGGINBSO	FULL
HYBRIDBSOINCALCSCRIPT	NONE
INDEXCACHE SIZE	100M
DATA CACHE SIZE	100M
ASODEFAULTCACHE SIZE	100
MAXFORMULACACHE SIZE	102400
INPLACEDATAWRITE MARGIN PERCENT	20
CALCCACHE DEFAULT	200000
LONGQUERY TIME THRESHOLD	-1

Spustenie utility Základ v rámci úlohy optimalizácie kocky v hybridnom režime

Utilita Základ identifikuje husté a riedke dimenzie, veľkosť dát (veľkosti súborov PAG a IND), veľkosť bloku a veľkosti dát, indexu a cache výpočtu. Poskytuje aj metriku pre zavedenie dát, výpočet a dopyt.

Ako spustiť utilitu Základ:

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na položku **Úlohy administrácie > Optimalizovať kocku**.
2. (Voliteľné) Kliknite na položku **Prispôbiť** a vyberte, ktoré základné operácie sa majú spustiť.
 - **Vytvoriť kocku** – vytvorí kocku definovanú v zošite aplikácie a zavedie dáta v dátových hárkoch.
 - **Spustiť skripty výpočtov** – spustí skripty výpočtov definované v jednotlivých hárkoch výpočtov v zošite aplikácie.

Pracovné hárky výpočtov sa spúšťajú v poradí, v ktorom sa zobrazujú v zošite aplikácie. Funkcia Optimalizovať kocku ignoruje vlastnosť **Vykonať výpočet** v hárkoch výpočtov.

Funkcia Optimalizovať kocku podporuje iba skripty výpočtov, ktoré je možné spúšťať z úloh. Nie je možné spúšťať skripty výpočtov, ktoré sú závislé od aktuálneho kontextu mriežky Smart View (napríklad výpočty definované pomocou funkcie [@GRIDTUPLES](#) alebo výpočty, ktoré používajú substitučné premenné runtime definované so značkami <svLaunch>).

- **Spustiť dopyty** – spustí dopyty v hárkoch dopytov.
- **Exportovať všetko** – exportuje všetky dáta v kocke do adresára kocky. Po zaznamenaní času exportu a veľkosti súboru sa súbor exportu automaticky odstráni.

3. Kliknite na položku **Vytvoriť základ**.

Ak v zošite aplikácie nemáte dátový hárok, zobrazí sa výzva na výber dátového súboru a súboru pravidiel z katalógu. Osvedčený postup je ukladať dátové súbory a súbory pravidiel v zdieľanom adresári v katalógu, aby sa súbory pri opätovnom vytvorení kocky nestratili.

Vytvorenie kocky trvá nejaký čas.

Essbase vygeneruje hárok **Essbase.Stats.Baseline** a pridá ho do zošita.

4. Pozrite si hárok **Essbase.Stats.Baseline** v zošite aplikácie.

- Prvá tabuľka v hárku znázorňuje veľkosť súborov zavedenia dát, počet buniek zavedenia dát, veľkosť bloku a veľkosti cache.

Dataload File/s(GB)	140.5 MB
Dataload Cells	15,678,463
Block Size(Bytes)	157,920
Data Cache(MB)	100
Index Cache(MB)	100
Calc Cache(Bytes)	2,500

- Farby v tabuľke základu označujú typ uloženia pre jednotlivé dimenzie:
 - Zelená - hustá dimenzia
 - Červená - riedka dimenzia aspoň s jedným dynamickým vzorcom
 - Modrá - riedka dimenzia s agregáciami a bez dynamických nadradených prvkov a vzorcov
 - Zlatá - iná riedka dimenzia

Baseline			
Dimension	Type	Stored Members	Total Members
Account	DENSE	987	1,515
Period	DENSE	20	142
Entity	SPARSE	12,791	16,133
Currency	SPARSE	2	3
Version	SPARSE	9	9
Initiatives	SPARSE	1	2
Year	SPARSE	13	13
Scenario	SPARSE	11	12
Function	SPARSE	0	35
PG_ATTR	SPARSE	0	163
PL_ATTR	SPARSE	0	134
MG_ATTR	SPARSE	0	10

- V sekcii **Zavedenie a výpočet** jednotlivé riadky skriptu označujú, ktorý skript výpočtu trvá najdlhšie a môže vyžadovať optimalizáciu.

Load and Calc				
Operation	Time (sec)	Blocks	Data (PAG)	Index (IND)
Initial Data Load	87.00	125,063	234,799,155	8,216,576
Script: All	29.00	199,749	641,187,891	16,408,576

- V sekcii **Dopyt, Prečítané bloky** sa zobrazuje množstvo dát požadovaných dopytom. Zmenou dynamickej dimenzie sa uloženú sa toto množstvo zmenší.
- V sekcii **Dopyt, Vzorce** sa zobrazuje počet vzorcov vykonaných v dopyte. Skontrolujte poradie riešenia vypočítaných členov a znížte počet vykonaní vzorcov, čím sa zlepší výkon. Alebo skúste uložiť vypočítaný člen obsahujúci vzorce, čím takisto znížite počet vykonaní vzorca a zlepšíte výkon.

Query			
Operation	Time (sec)	Blocks Read	Formulas
Query: Test	0.33	275	84

- Posledná tabuľka v hárku znázorňuje čas exportu a veľkosť súboru.

Export All	
Time (sec)	File Size(MB)
43.00	393.02

Optimalizácia poradia riešenia v kocke v hybridnom režime

Utilita Poradie riešenia poskytuje vizuálne zobrazenie toku poradia riešenia použitého v aplikácii. Môže to byť užitočné pri diagnostikovaní problémov výkonu dopytov súvisiacich so vzorcami.

Ako spustiť utilitu Poradie riešenia na optimalizáciu kociek:

- Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na položku **Úlohy administrácie > Optimalizovať kocku**.

2. Kliknite na položku **Poradie riešenia**.
3. Pozrite si hárok **Essbase.Stats.SolveOrder** v zošite aplikácie.

Pomocou informácií v háрку **Essbase.Stats.SolveOrder** môžete upraviť poradie riešenia a optimalizovať tak výkon dopytov. Pozrite si časti [Optimalizácia kociek pre hybridný režim](#) a [Poradie riešenia v hybridnom režime](#).

Optimalizácia cache výpočtu v kocke hybridného režimu

Utilita Cache výpočtu odporúča optimálne nastavenie cache výpočtu pre kocku.

Používanie správneho nastavenia cache výpočtu môže významne prispieť k zlepšeniu výkonu pri výpočte celých riedkych dimenzií v skripte výpočtu. Výpočet celej riedkej dimenzie je postup na zníženie počtu blokov požadovaných dopytom.

Predvolená hodnota cache výpočtu je 200 000 bajtov. Maximálna hodnota je 20 000 000 bajtov.

Cache výpočtu je potrebné nastaviť na primeranú veľkosť, aby boli zahrnuté riedke dimenzie, ktoré sa vypočítavajú v skripte výpočtu. Nastavenie cache výpočtu na väčšiu veľkosť, než je potrebné, má negatívny vplyv na výkon.

Ako optimalizovať cache výpočtu pomocou utility Cache výpočtu:

1. Ak chcete znížiť množstvo dát požadovaných dopytom, vypočítajte a uložte jednu alebo viacero dimenzií pomocou skriptu výpočtu.
Obvykle je najlepšou voľbou vybrať najväčšiu dimenziu.
2. Presuňte túto dimenziu tak, aby bola prvou riedkou dimenziou v štruktúre.
Algoritmus cache výpočtu vyberie riedke dimenzie, ktoré majú byť umiestnené v cache, pričom začne prvou riedkou dimenziou.
3. Vytvorte kocku bez zavedenia dát.
Kocku je potrebné vytvoriť, aby mohla utilita Cache výpočtu fungovať.
4. Spustíte utilitu Cache výpočtu.
Utilita zobrazí správne nastavenie cache vedľa každej dimenzie s veľkosťou do 20 MB. V prípade veľkosti nad 20 MB zobrazí text Nepoužíva sa. Zvyčajne nie je potrebné nastavenie viac než niekoľko MB.
 - a. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na položku **Úlohy administrácie > Optimalizovať kocku**.
 - b. Kliknite na položku **Cache výpočtu**.
 - c. Pozrite si hárok **Essbase.Stats.CalcCache** v zošite aplikácie. Odporúčané nastavenia cache výpočtu v háрку **Essbase.Stats.CalcCache** nájdete v stĺpci **Cache výpočtu**.

Dimension	Storage	Total Members	Dependent Parents	Calc Cache (Bytes)
Account	DENSE	1,515		
Period	DENSE	142		
Entity	SPARSE	16,133		2,017
Currency	SPARSE	3		6,050
Version	SPARSE	9		54,449
Initiatives	SPARSE	2		108,898
Year	SPARSE	13		1,415,671
Scenario	SPARSE	12		2,831,342

5. Vyhľadajte nastavenie **Cache výpočtu** v háрку **Essbase.Stats.CalcCache** vedľa riedkych dimenzií, ktoré ste vypočítali a uložili v kroku 1.

6. Ak ste v kroku 1 vypočítali jednu dimenziu, predvolenú hodnotu cache výpočtu nastavte na túto hodnotu. Ak ste v kroku 1 vypočítali viacero dimenzií, z vypočítaných hodnôt vyberte najvyššiu hodnotu **Cache výpočtu**.

Túto hodnotu pridajte do sekcie Nastavenia aplikácie v hárku **Cube.Settings**. Alebo môžete túto hodnotu nastaviť v nastaveniach konfigurácie aplikácie vo webovom rozhraní Essbase. Osvedčený postup je zaokrúhliť nahor, aby ste mali rezervu.

Optimalizácia distribúcie dát v kocke v hybridnom režime

Utilita Distribúcia dát umožňuje lepšie porozumieť dátam v aplikácii a pomáha vám pri rozhodovaní, ako optimalizovať kocku.

Porozumenie dátam vám pomôže určiť:

- Ktoré dimenzie majú byť riedke a ktoré husté.
Husté dimenzie definujú bloky v aplikácii ukladacieho priestoru blokov. V ideálnom prípade by blok mal obsahovať dimenzie s najväčším množstvom dát a mal by predstavovať hlavné rozloženie dopytu pre danú aplikáciu. V prípade aplikácií finančného vykazovania to zvyčajne znamená, že dimenzie Čas a Účet by mali byť husté.
- Ktoré dimenzie sa majú vypočítavať a uložiť pomocou skriptu výpočtu.
Jeden z faktorov, ktorý ovplyvňuje výkon dopytu, je počet blokov požadovaných dopytom. Ak je počet blokov požadovaných dopytom príliš vysoký, výkon dopytu sa zhoršuje. Ak chcete znížiť počet požadovaných blokov, vopred vypočítajte členy vyššej úrovne jednej alebo viacerých dimenzií. Najprv nastavte atribút ukladacieho priestoru dimenzie pre členy vyššej úrovne na uložený atribút (Uložiť alebo Nikdy nezdierať). Potom spustíte skript výpočtu, ktorý agreguje danú dimenziu pomocou príkazu CALC DIM alebo AGG.
- Ktoré dimenzie sa majú použiť ako dimenzia úlohy v príkaze FIXPARALLEL.
Ak chcete optimalizovať skript výpočtu použitý na agregáciu uložených riedkych dimenzií, použite príkaz FIXPARALLEL. Je dôležité vybrať správne dimenzie úloh. Dimenzia úlohy určuje, akým spôsobom sa výpočet rozdeľuje do vlákien a paralelne vykonáva. Jedna alebo viaceré riedke dimenzie by mali obsahovať najviac dát, aby sa redukovali prázdne úlohy. V ideálnom prípade by tieto dáta mali byť rovnomerne distribuované.

Ako spustiť utilitu Distribúcia dát:

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na položku **Úlohy administrácie > Optimalizovať kocku**.
2. Vyberte položku **Distribúcia dát**.
Tento proces môže trvať dlhší čas, hlavne v prípade veľkých modelov.
3. Pozrite si pracovný hárok **Essbase.Stats.DataDist**.

Dimension	Non-Aggregating	Contains Formulas	Base for attribute	Stored Members	Total Members
Account		X		987	1,515
Period				20	142
Entity			X	12,791	16,133
Currency	X			2	3
Version	X			9	9
Initiatives				1	2
Year	X			13	13
Scenario	X	X		11	12

DataFile	anondata.txt
Dataload Files Size	140.5 MB
Dataload Cells	15,678,463
Blocks	Cells per block
1,103,501	14.21
2,309,337	6.79
265,026	59.16
8,671,759	1.81
10,380,425	1.51
15,678,463	1.00
9,310,087	1.68
13,346,605	1.17

Vytvorenie optimalizovaných kociek ukladacieho priestoru agregácie

Vytvorte optimalizované kocky ukladacieho priestoru agregácie pomocou týchto dvoch utilít na optimalizáciu kocky:

Utilita	Vrátené dáta
Základ	Metrika výkonu kocky
Poradie riešenia	Poradie riešenia členov v kocke

- [Optimalizácia základnej metriky v kocke ukladacieho priestoru agregácie](#)
- [Optimalizácia poradia riešenia v kocke ukladacieho priestoru agregácie](#)

Optimalizácia základnej metriky v kocke ukladacieho priestoru agregácie

Metrika sledovaná utilitou Základ znázorňuje výkon systému. Pomocou tejto metriky môžete zistiť základný výkon a potom merať prínosy optimalizácií, ktoré následne vykonáte.

Pred použitím tejto utility najprv vytvorte zošit aplikácie vrátane štruktúry, nastavení konfigurácie a dopytov, ktoré chcete zahrnúť do kocky.

Utilita po spustení zostaví kocku, zavedie vybrané dátové súbory, zostaví predvolenú agregáciu alebo agregáciu na základe dopytu (ak je táto možnosť aktivovaná v sekcii **Customize (Prispôbiť)**) a spustí dopyty zahrnuté v zošite aplikácie. Je dôležité, aby ste mali reprezentatívnu vzorku dopytov od používateľov.

Utilita Základ vytvorí panel aplikácie a procesy operácií, pomocou ktorých môžete navrhnuť a optimalizovať kocku. Po implementovaní zmien a opätovnom vytvorení kocky môžete pomocou základu porovnať iterácie modifikácií kocky. V zošite aplikácie na karte **Essbase.Stats.Baseline** utilita Základ pridá nové tabuľky s najnovšími dátami pre každú iteráciu.

Príprava na spustenie utility Základ na optimalizáciu kocky v kocke ukladacieho priestoru agregácie

Skôr než spustíte utilitu Základ, vykonajte tieto úlohy:

1. Navrhnete a vytvorte zošit aplikácie.

Na vytvorenie zošita aplikácie si môžete stiahnuť vzorový zošit aplikácie a ten modifikovať podľa svojich potrieb. Pozrite si časť [Preskúvanie šablón galérie](#).

2. Vymažte hárky dopytov v zošite aplikácie s metadátami Smart View:

- a. Prejdite na pás s nástrojmi aplikácie Smart View.
- b. Vyberte položku **Informácie hárka** a kliknite na položku **Odstrániť**.

Ak hárky dopytu obsahujú metadáta z iného servera, návrhár kociek zobrazí upozornenie a pozastaví spracovanie, až kým neodpoviete.

3. Pracovný hárok Cube.Settings upravte pomocou nasledujúcich nastavení v sekcii Konfigurácia aplikácie:

Nastavenie	Hodnota
ASODEFAULTCACHESIZE	100 Označuje predvolenú veľkosť cache ukladacieho priestoru agregácie. Predvolená hodnota je 100. Začnite hodnotou 100 a upravte ju, ak to signalizuje výstup QUERYTRACE.
LONGQUERYTIMETHRESHOLD	-1 Pomocou tohto nastavenia môžete zadať najkratšiu dobu trvania dopytu v sekundách, pre ktorú chcete zaznamenať štatistické informácie. Pri používaní tejto utility odporúča spoločnosť Oracle nastavenie LONGQUERYTIMETHRESHO.
QUERYTRACE	-1 Nastaví spustenie trasovania toku výpočtu dopytu a tlač výsledkov do súboru. Nastavenie QUERYTRACE poskytuje podrobnejšiu analýzu.

Spustenie utility Základ na optimalizáciu kocky v kocke ukladacieho priestoru agregácie

V kockách ukladacieho priestoru agregácie identifikuje utilita Základ dynamické a uložené dimenzie a dimenzie podporujúce viacero hierarchií. Poskytuje aj metriku na zavedenie dát, zostavovanie agregácií a vykonávanie dopytov.

Ako spustiť utilitu Základ:

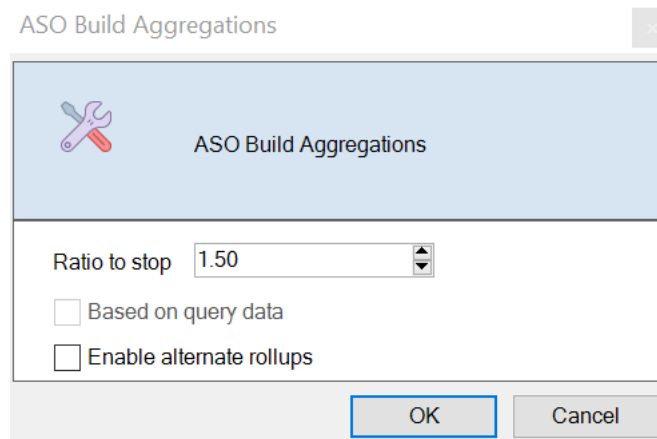
1. Na páse s nástrojmi **Návrhár kociek** kliknite na položku **Úlohy administrácie > Optimalizovať kocku**.
2. (Voliteľné) Kliknite na položku **Prispôbiť** a vyberte, ktoré základné operácie sa majú spustiť.
 - **Vytvoriť kocku** – vytvorí kocku definovanú v zošite aplikácie a zavedie dáta v dátových hárkoch.
 - **Vytvoriť agregácie** - agregácie sú dočasne uložené konsolidácie nazývané zobrazenia agregácie. Zobrazenia agregácie ukladajú prieniky na vyššej úrovni, čím podporujú výkon dopytov, pretože zamedzia dynamickým agregáciám v najčastejšie dopytovaných prienkoch v kocke. Termín agregácia sa používa pre proces agregácie a množinu hodnôt uložených ako výsledok tohto procesu.
Keď vytvárate agregáciu, služba Essbase vyberie zobrazenia agregácie, ktorých zhrnutie sa má vykonať, agreguje ich na základe hierarchie štruktúr a uloží hodnoty buniek vo vybraných zobrazeniach. Ak agregácia zahŕňa agregované bunky závislé od

hodnôt na úrovni 0, ktoré sa menia prostredníctvom zavedenia dát, hodnoty na vyššej úrovni sa automaticky aktualizujú na konci procesu zavedenia dát.

- **Spustiť dopyty** – spustí dopyty v hárkoch dopytov.
- **Exportovať všetko** – exportuje všetky dáta v kocke do adresára kocky. Po zaznamenaní času exportu a veľkosti súboru sa súbor exportu automaticky odstráni

3. Kliknite na položku **Vytvoriť základ**.

- Prípadne zadajte nenulovú hodnotu pre položku **Zastaviť pri pomere**.



Ak necháte hodnotu Zastaviť pri pomere na nulovej hodnote (predvolená hodnota), znamená to, že nie je nastavený žiadny pomer na zastavenie.

Nastavenie tejto voľby na nenulovú hodnotu môžete použiť vtedy, keď neexistuje žiadny známy bežný typ dopytu vykonávaný používateľmi kocky a chcete zlepšiť výkon obmedzením rastu kocky. Služba Essbase agreguje vybrané zobrazenia pod podmienkou, že maximálny rast agregovanej kocky nesmie presiahnuť daný pomer. Ak je napríklad veľkosť kocky 1 GB, zadanie celkovej veľkosti 1,2 znamená, že veľkosť výsledných dát nesmie presiahnuť 20 % z 1 GB, čiže celkovo 1,2 GB

- Začiarknite políčko **Na základe dát dopytu** alebo zrušte jeho začiarknutie. Služba Essbase agreguje výber zobrazení, ktorý je definovaný na základe analýzy vzorov dopytov používateľov. Toto je dobrý prístup, ak používatelia kocky zvyčajne vykonávajú podobné typy dopytov. Utilita najskôr spustí dopyty zahrnuté v pracovnom zošite a potom na základe týchto dopytov vytvorí zobrazenia agregácie.

4. Vyberte, či chcete **aktivovať alternatívne zhrnutia**.

Toto políčko môžete začiarknuť, ak kocka implementuje Alternatívne hierarchie pre zdieľané členy alebo atribúty a chcete ich zahrnúť do agregácie.

5. Kliknite na tlačidlo **OK**.

Ak v zošite aplikácie nemáte dátový hárok, zobrazí sa výzva na výber dátového súboru a súboru pravidiel z katalógu. Osvedčený postup je ukladať dátové súbory a súbory pravidiel v zdieľanom adresári v katalógu, aby sa súbory pri opätovnom vytvorení kocky nestratili.

Vytvorenie kocky trvá nejaký čas.

Essbase vygeneruje hárok **Essbase.Stats.Baseline** a pridá ho do zošita.

6. Pozrite si hárok **Essbase.Stats.Baseline** v zošite aplikácie.

- Prvá tabuľka v hároku zobrazuje počet zavedených buniek, predvolenú veľkosť cache ukladacieho priestoru agregácie, či sa majú vytvoriť agregácie, pomer pre zastavenie, či sa zakladá na dopytoch v zošite a či sú aktivované alternatívne zhrnutia.

Dataload File/s(GB)	12.6 MB
Dataload Cells	1,249,859
ASO Default cache size(MB)	100
Build Aggregation	TRUE
Ratio	1.50
Based on query data	TRUE
Enable alternate rollups	FALSE

- Farby v tabuľke **Základ** identifikujú typ hierarchie pre každú dimenziu.
 - Zelená - dimenzia s viacerými hierarchiami
 - Modrá - dimenzia s uloženou hierarchiou
 - Zlaté - dimenzia s dynamickou hierarchiou

Baseline			
Dimension	Type	Stored Members	Total Members
Measures	Dynamic	7	9
Years	Dynamic	4	5
Time	Multiple	43	46
Transaction Type	Stored	4	4
Payment Type	Stored	5	5
Promotions	Stored	6	6
Age	Stored	13	13
Income Level	Stored	7	7
Products	Multiple	33	38
Stores	Stored	259	259
Geography	Stored	16,904	16,904
Store Manager	Stored	201	201
Square Footage	Stored	8	8
Area Code	Stored	206	206

- V sekcii **Zavedenie a výpočet** sa v riadkoch zobrazuje čas zavedenia, veľkosť dát vstupnej úrovne a veľkosť dát agregácie pre úvodné zavedenie dát a po vytvorení agregácií.

Load and Calc			
Operation	Time (sec)	Input-level Data Size (KB)	Aggregate Data Size (KB)
Initial Data Load	65.00	6,688	0
Build Aggregations	5.00	6,688	4,992

- V sekcii **Dopyt** sa v stĺpci **Vzorce** zobrazuje počet vzorcov vykonaných v dopyte. Skontrolujte poradie riešenia vypočítaných členov a znížte počet vykonaní vzorcov, čím sa zlepší výkon. Alebo skúste uložiť vypočítaný člen obsahujúci vzorce, čím takisto znížite počet vykonaní vzorca a zlepšíte výkon.

Query		
Operation	Time (sec)	Formulas
Before build aggregations		
Query: Test	3.00	3,108
After build aggregations		
Query: Test	0.12	3,108

- Posledná tabuľka v hárku znázorňuje čas exportu a veľkosť súboru.

Optimalizácia poradia riešenia v kocke ukladacieho priestoru agregácie

Utilita Poradie riešenia poskytuje vizuálne zobrazenie toku poradia riešenia použitého v aplikácii. Môže to byť užitočné pri diagnostikovaní problémov výkonu dopytov súvisiacich so vzorcami.

Ako spustiť utilitu Poradie riešenia na optimalizáciu kocky:

1. Na páse s nástrojmi návrhára kociek kliknite na položku **Úlohy administrácie > Optimalizovať kocku**.
2. Kliknite na položku **Poradie riešenia**.
3. Pozrite si hárok **Essbase.Stats.SolveOrder** v zošite aplikácie.

Pomocou informácií v hárku **Essbase.Stats.SolveOrder** môžete upraviť poradie riešenia a optimalizovať tak výkon dopytov. Pozrite si časť Poradie výpočtu.

Audit dát, zabezpečenia, zmien artefaktov a udalostí LCM

Audit Essbase sleduje zmeny dát kocky, zabezpečenie na úrovni servera, udalosti LCM, zmeny artefaktov a príkazy MaxL, ktoré sú spustené na serveri, vrátane importov.

Na sledovanie aktualizácií vykonaných v dátových hodnotách vrátane zmien v prepojených objektoch zostavy (LRO), ako je pridávanie poznámok, pripájanie súborov a odkazovanie na adresy URL, môžete použiť audit dát na úrovni kocky. Protokol auditu môžete exportovať do tabuľkového hárka programu Excel.

Na sledovanie zabezpečenia, udalostí LCM, zmien artefaktov a vykonaných príkazov MaxL vrátane importov dát alebo dimenzií môžete použiť audit na úrovni servera. Informácie o sledovaní sa uložia do protokolového súboru auditu zabezpečenia alebo sa streamujú do externej databázy. Definovaním súboru stratégie auditu nakonfigurujete, ktoré udalosti sa majú sledovať.

- [Sledovanie zmien dát](#)
- [Audit zabezpečenia, zmien artefaktov a udalostí LCM](#)

Sledovanie zmien dát

Na sledovanie aktualizácií vykonaných v dátových hodnotách vrátane zmien v prepojených objektoch zostavy (LRO), ako je pridávanie poznámok, pripájanie súborov a odkazovanie na adresy URL, môžete použiť záznam auditu. Protokol môžete exportovať do hárka programu Excel.

Ak chcete zobraziť záznamy auditu dát, musíte byť minimálne pokročilým používateľom, ktorý má na prácu s aplikáciou povolenie na úrovni aktualizácie databázy. Môžete zobraziť len záznamy, pre ktoré vaše meno používateľa zodpovedá menu používateľa zaregistrovanému v záznamoch auditu. Ak chcete odstrániť záznamy auditu dát, musíte byť minimálne pokročilým používateľom, ktorý má na prácu s aplikáciou povolenie na úrovni správcu aplikácie. Pozrite si časť [Základné informácie o povoleniach na prístup v službe Essbase](#).

- [Zapnutie a zobrazenie záznamu auditu dát](#)
- [Prepojenie objektu zostavy s bunkou](#)
- [Export protokolov do hárka](#)
- [Obnovenie protokolu auditu](#)
- [Zobrazenie a správa dát záznamu auditu vo webovom rozhraní Essbase](#)

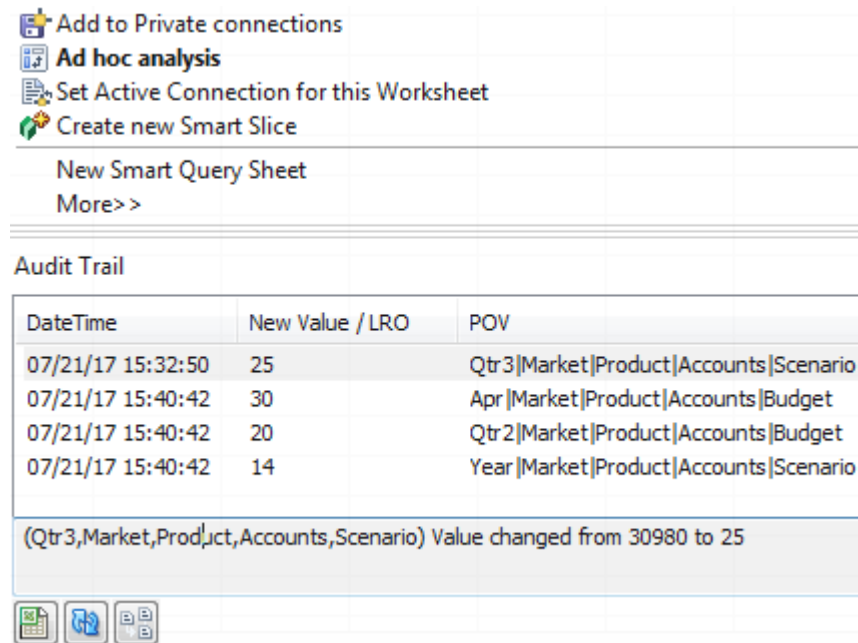
Zapnutie a zobrazenie záznamu auditu dát

Záznam auditu dát pre Essbase aktivujete tak, že pridáte parameter AUDITTRAIL DATA ako nastavenie konfigurácie na úrovni aplikácie.

1. Ak chcete zapnúť záznam auditu dát, do parametrov konfigurácie aplikácie pridajte parameter AUDITTRAIL DATA.

- Spustíte analýzu ad hoc pomocou aplikácie Smart View, vykonajte zmeny v dátach pomocou aplikácie Smart View a kliknite na tlačidlo **Odoslať**. Týmto sa záznam auditu uloží do schémy depozitára Essbase v tabuľke ESSBASE_DATA_AUDIT_TRAIL.

Pri spustení ad hoc analýzy existuje mnoho spôsobov získania určitého uhla pohľadu na mriežku. Jedným z nich je použitie panela s nástrojmi uhla pohľadu, ktorý vám umožňuje priblížiť na určité členy v jednej alebo viacerých dimenziách. Ďalšie informácie nájdete v časti [Výber členov na paneli s nástrojmi uhla pohľadu](#) v dokumentácii k aplikácii Smart View.
- Keď je funkcia Záznam auditu dát aktivovaná, záznam auditu si môžete pozrieť na paneli pripojenia v aplikácii Smart View. V sekcii s informáciami o pripojení kliknite na ponuku operácií v ponuke **Ďalšie** a vyhľadajte voľbu ponuky s názvom **Záznam auditu**. Kliknutím na položku **Záznam auditu** zobrazíte záznamy auditu pre kocku.



DateTime	New Value / LRO	POV
07/21/17 15:32:50	25	Qtr3 Market Product Accounts Scenario
07/21/17 15:40:42	30	Apr Market Product Accounts Budget
07/21/17 15:40:42	20	Qtr2 Market Product Accounts Budget
07/21/17 15:40:42	14	Year Market Product Accounts Scenario

(Qtr3,Market,Product,Accounts,Scenario) Value changed from 30980 to 25

- V zázname auditu sa v prvom stĺpci zobrazuje dátum a čas zmeny, v druhom stĺpci nová hodnota alebo prepojený objekt zostavy a v treťom stĺpci uhol pohľadu. Čas zodpovedá vášmu časovému pásmu. Kliknutím na položku v zázname auditu získate popis zmeny.
- Kliknutím na ikonu **Ad hoc** pod podoknom **Záznam auditu** zobrazíte hárok s novým uhlom pohľadu a obnovenou hodnotou dát. Ak kliknete na jednotlivé záznamy auditu a potom na túto ikonu, zobrazí sa iný hárok s uhlom pohľadu pre príslušný záznam auditu a obnovené dáta pre tento uhol pohľadu. Môžete tak ďalej analyzovať ciele dát.

Ďalšie informácie

Informácie o konfigurácii aplikácie nájdete v časti Nastavenie vlastností konfigurácie na úrovni aplikácie.

Informácie o limite počtu zobrazených záznamov nájdete v časti Ďalšie limity pre veľkosť alebo množstvo.

Ak chcete vyvolať záznamy auditu pomocou rozhrania REST API, pozrite si časť Získanie dát auditu.

Prepojenie objektu zostavy s bunkou

Môžete prepojiť objekt zostavy s bunkou. Keď to urobíte, táto zmena sa zobrazí v zázname auditu dát. Môžete pridať poznámku k bunke, pripojiť súbor alebo vytvoriť odkaz na adresu URL. Keď vykonáte tieto zmeny, zvýraznia sa bunky v kocke. V príručke *Práca s aplikáciou Oracle Smart View for Office* si pozrite témy o tom, ako prepojiť objekty zostavy s bunkami:

- Prepojené objekty zostavy
- Pripojenie prepojeného objektu zostavy k dátovej bunke
- Spustenie prepojeného objektu zostavy z dátovej bunky

Export protokolov do hárka

Protokoly môžete ľahko exportovať do nového hárka programu Excel jednoduchým kliknutím na ikonu.

Exportujte protokol do nového hárka pomocou ikony **Export** . Kliknutím na túto ikonu exportujete protokoly so všetkými detailmi pre jednotlivé položky do nového hárka, ktorý vyzerá takto:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	User	DateTime	Cell Note	New Value	Old Value	Operation	POV			
2	weblogic	07/21/17 15:32:50		25	30980	INPUT	Qtr3 Market Product Accounts Scenario			
3	weblogic	07/21/17 15:40:42		30	9777.5	INPUT	Apr Market Product Accounts Budget			
4	weblogic	07/21/17 15:40:42		20	29903.1	INPUT	Qtr2 Market Product Accounts Budget			
5	weblogic	07/21/17 15:40:42		14	133980	INPUT	Year Market Product Accounts Scenario			

Po exporte môžete znova triediť alebo odobrať stĺpce tak, aby sa zobrazovali informácie, ktoré chcete analyzovať.

Obnovenie protokolu auditu

Protokol auditu môžete kedykoľvek obnoviť a pozrieť si najnovšie zmeny.

Zobrazenie protokolu môžete obnoviť kedykoľvek po vykonaní viacerých zmien v dátach.

Kliknite na ikonu **Obnoviť** .

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	User	DateTime	Cell No	New Value	Old Value	Operation	POV			
2	weblogic	07/21/17 15:32:50		25	30980	INPUT	Qtr3 Market Product Accounts Scenario			
3	weblogic	07/21/17 15:40:42		30	9777.5	INPUT	Apr Market Product Accounts Budget			
4	weblogic	07/21/17 15:40:42		20	29903.1	INPUT	Qtr2 Market Product Accounts Budget			
5	weblogic	07/21/17 15:40:42		14	133980	INPUT	Year Market Product Accounts Scenario			
6	weblogic	07/23/17 16:20:13		45	-403	INPUT	Jul East Visual Accounts Variance			
7	weblogic	07/23/17 16:20:13		55	-271	INPUT	Sep South Visual Accounts Variance			
8	weblogic	07/23/17 16:20:13		65	-1840	INPUT	Qtr4 South Visual Accounts Variance			

Zobrazenie a správa dát záznamu auditu vo webovom rozhraní Essbase

Dáta záznamu auditu si môžete zobrazit' vo webovom rozhraní Essbase. Ďalej môžete dáta vyexportovať do hárka programu Excel (vo formáte .csv), úplne vymazať dáta pred určitým dátumom alebo úplne vymazať všetky dáta záznamu auditu.

1. Ako zobrazit' a spravovať dáta záznamu auditu:
V rozhraní Redwood
 - a. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte kocku.
 - b. Vyberte kartu **Dáta auditu**.V klasickom webovom rozhraní
 - a. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
 - b. Kliknite na ponuku **Akcie** napravo od názvu kocky a vyberte položku **Skontrolovať**.
 - c. Vyberte kartu **Záznam auditu**.
2. Môžete:
 - Zobrazit' dáta záznamu auditu.
 - Exportovať dáta do súboru CSV.
 - Úplne vymazať dáta záznamu auditu do konkrétneho dátumu.
 - Úplne vymazať všetky dáta záznamu auditu.

Ak chcete úplne vymazať záznamy auditu dát, musíte byť pokročilým používateľom, ktorý má na prácu s aplikáciou povolenie na úrovni správcu aplikácie.

Audit zabezpečenia, zmien artefaktov a udalostí LCM

Administrátori služby môžu aktivovať audit zabezpečenia, aby mohli sledovať zmeny vykonané na serveri Essbase.

Na základe parametrov, ktoré zadáte v súbore stratégie auditu, Essbase zhromažďuje informácie o zmenách zabezpečenia na úrovni systému, artefaktov, udalostí LCM a o vykonaných príkazoch MaxL (vrátane importov). Essbase konsoliduje sledované informácie v protokolovom súbore auditu alebo ich streamuje do externej databázy. Sledované informácie o každej udalosti zahŕňajú čas, klienta, používateľa, ovplyvnené artefakty, trvanie, ID, názov aplikácie a databázy, stav a popis.

Vy ako používateľ aktivujete audit týchto udalostí na úrovni servera pomocou nastavenia konfigurácie AUDITTRAIL SECURITY v Essbase.



- [Postup na aktiváciu auditu zabezpečenia pre server Essbase](#)
- [Súbor stratégie auditu](#)
- [Udalosti auditu zabezpečenia](#)

Tok činností na aktiváciu auditu zabezpečenia pre server Essbase

Tento tok činností vysvetľuje, ako aktivovať audit zabezpečenia na serveri Essbase pomocou konfigurácie AUDITTRAIL SECURITY. Po aktivácii auditu môžete definovať stratégiu EssbaseSecurityAuditLogPolicy. Môžete nechať Essbase zapisovať záznamy auditu do súboru CSV alebo ich streamovať do externej databázy.

V tomto toku činností je externou databázou Oracle Database, môžete však použiť aj databázu SQL Server, MySQL alebo DB2.

Na dokončenie tohto toku činností je potrebné, aby ste boli systémovým administrátorom a mali prístup k <cesta konfigurácie Essbase> na počítači servera Essbase.

Táto cesta obsahuje súbory, ktoré je potrebné upraviť:

- konfiguračný súbor `essbase.cfg`,
 - predvolený súbor stratégie auditovania zabezpečenia.
1. Pridaním nasledujúcej konfigurácie do súboru `essbase.cfg` na serverovom počítači Essbase aktivujte auditovanie udalostí servera:

AUDITTRAIL SECURITY

Po aktualizovaní konfigurácie reštartujte službu Essbase.

Pozrite si časti Nastavenie vlastností konfigurácie na úrovni servera a Spustenie, zastavenie a kontrola serverov.

2. Na serveri Essbase sa vytvorí predvolený súbor stratégie (XML). Tento súbor `EssbaseSecurityAuditLogPolicy.xml` sa nachádza na ceste, ktorú ste zadali vo fáze konfigurácie nasadenia na uloženie konfigurácie služby Essbase (*<cesta konfigurácie Essbase>*), kde sa nachádza aj súbor `essbase.cfg`.

Vytvorený predvolený súbor stratégie má tento obsah:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<security-audit-policy>

<audit_events_to_capture>LOGIN,LOGINAS,LOGIN_FAIL,LOGOUT,SERVICE_ROLE_ASSIGN,
SERVICE_ROLE_REVOKE,APPLICATION_ROLE_ASSIGN,APPLICATION_ROLE_REVOKE,ARTIF
ACT_UPLOADED,ARTIFACT_MODIFIED,ARTIFACT_DELETED,ARTIFACT_CREATE,ARTIFACT_RE
NAMED,APPLICATION_DELETED,APPLICATION_CREATE,APPLICATION_RENAMED,DATABASE_D
ELETED,DATABASE_CREATE,DATABASE_RENAMED,LCM_EXPORT_START,LCM_EXPORT_END,LCM
_IMPORT_START,LCM_IMPORT_END,LCM_IMPORT_FAIL,DATA_LOAD_MAXL,LOAD_DATA_JOB_S
TART,LOAD_DATA_JOB_END,LOAD_DATA_JOB_FAILED,DELETE_SESSION,EXECUTE_MAXL,APP
PLICATION_SET_ACTIVE,APPLICATION_START,APPLICATION_STOP,DATABASE_START,DATAB
ASE_STOP</audit_events_to_capture>
  <audit_sinks>
    <audit_sink>
      <audit_sink_type>CSV</audit_sink_type>
      <max-file-size>50000000</max-file-size>
      <roll-nos>100</roll-nos>
    </audit_sink>
  </audit_sinks>
</security-audit-policy>
```

Súbor CSV je predvoleným typom spotrebiča auditu. Ak používate predvolený typ spotrebiča auditu (CSV) a chcete otestovať, či sa detaily auditu zapisujú do súboru CSV protokolu auditu zabezpečenia, postupujte takto:

- a. Vykonajte akciu, ktorá sa auditovateľnou udalosťou, ako je napríklad vytvorenie aplikácie. Môžete vybrať ľubovoľnú akciu uvedenú v sekcii `<audit_events_to_capture>` stratégie.
- b. Vytvorte pripojenie SSH na server Essbase.
- c. Prejdite na cestu `<DOMAIN_HOME>/servers/serverName/logs/essbase/`. Ak nepoznáte umiestnenie adresára `<DOMAIN_HOME>`, pozrite si časť Umiestnenia prostredí na platforme Essbase.
- d. Otvorte a skontrolujte súbor `SecurityAuditLog_n.csv`.
Príklad protokolového súboru CSV auditu zabezpečenia:

Time	Client	User Nam	Session ID	Event Type	Artifact Type	Artifact Name	Additional Info	Description ID	Duration	Application	Database	Status
30:02.2	phoenix	admin		LOGIN				User [admir 6348b503-	0			
30:08.0	phoenix	admin		LOGIN				User [admir 11408d1f-	0			
30:19.5	phoenix	admin		LOGIN				User [admir 34aa8859-	0			
30:19.6	phoenix	admin		LCM_IMPORT	Application	17 /users/admin/t	LCM import 2c22aaa3-		0 new1			
30:21.9	phoenix	admin		APPLICATION	new1	Application :ne	Application a4dc47bf-		0 new1			
30:21.9	phoenix	admin		APPLICATION	new1	created Applica	Application 7bc4351a-		0 new1			
30:22.1	phoenix	admin		LOGIN				User [admir 8af964cd-	0			
30:22.1	phoenix	admin		APPLICATION	User	user3		User/Group ae5fb53c-	0 new1			
30:22.1	phoenix	admin		APPLICATION	User	user3		User/Group 0a6afd66-	0 new1			
30:22.3	phoenix	admin		APPLICATION	new1	Application :ne	Application 08fb2da3-		0 new1			
30:23.8	phoenix	admin		APPLICATION	new1	Application :ne	Application 978b422e-		0 new1			
30:24.0	phoenix	admin		DATABASE	new1	Application :ne	Database [Ee8b3998a-		0 new1	Basic		
30:24.0	phoenix	admin		DATABASE	Basic	created databa	Database [Ee39ebf84-		0 new1	Basic		
30:24.3	phoenix	admin		APPLICATION	new1	Application :ne	Set active cced4c3aeb-		0 new1	Basic		

3. Ak chcete, aby sa záznam auditu zabezpečenia streamoval do externej databázy, postupujte takto:
 - a. Vytvorte pripojenie k externému zdroju. Pozrite si časť [Vytvorenie globálneho pripojenia a dátového zdroja](#) alebo [Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na úrovni aplikácie](#).
 - b. Úpravou súboru stratégie zmeňte spotrebič auditu na DATABASE.
 - c. Pridajte parameter <db_connection_name> do parametra <audit_sink>. Hodnotou parametra <db_connection_name> by mal byť presný názov pripojenia vytvoreného v kroku a.

Príklad upravenej stratégie auditu na streamovanie záznamu auditu zabezpečenia do databázy Oracle:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<security-audit-policy>

  <audit_events_to_capture>LOGIN,LOGINAS,LOGIN_FAIL,LOGOUT,SERVICE_ROLE_ASSIG
N,SERVICE_ROLE_REVOKE,APPLICATION_ROLE_ASSIGN,APPLICATION_ROLE_REVOKE,ARTIF
ACT_UPLOADED,ARTIFACT_MODIFIED,ARTIFACT_DELETED,ARTIFACT_CREATE,ARTIFACT_RE
NAMED,APPLICATION_DELETED,APPLICATION_CREATE,APPLICATION_RENAMED,DATABASE_D
ELETED,DATABASE_CREATE,DATABASE_RENAMED,LCM_EXPORT_START,LCM_EXPORT_END,LCM
_IMPORT_START,LCM_IMPORT_END,LCM_IMPORT_FAIL,DATA_LOAD_MAXL,LOAD_DATA_JOB_S
TART,LOAD_DATA_JOB_END,LOAD_DATA_JOB_FAILED,DELETE_SESSION,EXECUTE_MAXL,APP
LICATION_SET_ACTIVE,APPLICATION_START,APPLICATION_STOP,DATABASE_START,DATAB
ASE_STOP</audit_events_to_capture>

  <audit_sinks>
    <audit_sink>
      <audit_sink_type>DATABASE</audit_sink_type>
      <db_connection_name>OraclePDB</db_connection_name>
    </audit_sink>
  </audit_sinks>
</security-audit-policy>
```

4. Otestujte, či sa podrobnosti auditu streamujú do databázy.
 - a. Vykonajte akciu, ktorá sa auditovateľnou udalosťou, ako je napríklad vytvorenie aplikácie. Môžete vybrať ľubovoľnú akciu uvedenú v sekcii <audit_events_to_capture> stratégie. Služba Essbase by mala v schéme externej databázy vytvoriť tabuľku auditu s názvom ESSBASE_SECURITY_AUDIT_EVENT_LOG.

- b. Prihláste sa do externého systému RDBMS a spustením dopytu skontrolujte prítomnosť tabuľky. Prihláste sa napríklad do nástroja SQL Developer a spustite nasledujúci príkaz:

```
select * from ESSBASE_SECURITY_AUDIT_EVENT_LOG
```

5. Pomocou nástroja na vizualizáciu dát zobrazte a analyzujte záznamy auditu zabezpečenia. Môžete použiť aplikáciu Smart View, Oracle Data Desktop (k dispozícii s licenciou Oracle Technology Network) alebo open-source nástroje na vizualizáciu z otvoreného zdroja alebo od svojho dodávateľa databázy inej ako Oracle.

Súbor stratégie auditu

Stratégia auditu je definovaná v súbore XML, ktorý môžete upraviť podľa svojich potrieb. V tomto súbore môžete určiť, ktoré udalosti servera Essbase sa majú sledovať a či sa majú dáta zapisovať do protokolu auditu zabezpečenia alebo streamovať do externej databázy. Ak sa dáta zapisujú do protokolu auditu, môžete zadať maximálnu veľkosť súboru a počet protokolových súborov auditu zabezpečenia, ktoré sa majú zachovať.

Essbase vytvorí súbor `EssbaseSecurityAuditLogPolicy.xml` pri reštarte Essbase po aktivácii auditu zabezpečenia. Potom môžete súbor upraviť tak, ako je potrebné na spresnenie stratégie auditu. Súbor sa nachádza na ceste, ktorú ste zadali vo fáze konfigurácie nasadenia na uloženie konfigurácie Essbase (*<cesta konfigurácie Essbase>*, kde sa nachádza aj súbor `essbase.cfg`). Ak neviete, kde sa táto cesta vo vašom prostredí nachádza, prečítajte si vysvetlenie v časti Umiestnenia prostredí na platforme Essbase.

Ako upraviť súbor stratégie auditu

1. Prejdite na súbor `EssbaseSecurityAuditLogPolicy.xml`. Súbor je umiestnený v adresári aplikácie, ktorý bol zadáný počas fázy konfigurácie nasadenia Essbase.
2. Otvorte ho v textovom editore.
3. Upravte spotrebič auditu, detaily protokolovania a udalosti na sledovanie.
 - a. Ak chcete, aby sa dáta streamovali do externej databázy, voliteľne pridajte `<audit_sink_type>DATABASE</audit_sink_type>`.
 - b. Ak ste v kroku a pridali typ spotrebiča auditu DATABASE, v ďalšom riadku pridajte `<db_connection_name>ConnectionName</db_connection_name>` s názvom databázového pripojenia, ktoré ste definovali v časti [Postup na aktiváciu auditu zabezpečenia pre server Essbase](#).
 - c. Ak sa dáta zapisujú do protokolového súboru auditu, voliteľne zmeňte maximálnu veľkosť súboru pomocou `<max-file-size>n</max-file-size>`, kde n = počet bajtov. Predvolená hodnota je 50000000 bajtov.
 - d. Ak sa dáta zapisujú do protokolového súboru auditu, pomocou `<roll-nos>n</roll-nos>`, kde n = počet súborov, zadajte, koľko protokolových súborov CSV auditu sa má uložiť.
 - e. Pomocou `<audit_events_to_capture>events_list</audit_events_to_capture>` zadajte, ktoré udalosti auditu chcete zaznamenať.

Udalosti, ktoré uvediete v súbore stratégie auditu, sa budú sledovať v protokolovom súbore auditu zabezpečenia alebo streamovať do externej databázy.

Na zaznamenávanie v súbore stratégie auditu môžete označiť nasledujúce udalosti:

Udalosť	Popis
LOGIN	Používateľ [x] sa úspešne prihlásil
LOGIN_AS	Používateľ [x] sa prihlásil ako [y]
LOGOUT	Používateľ [x] sa odhlásil
LOGIN_FAIL	Prihlásenie používateľa [x] zlyhalo
SERVICE_ROLE_ASSIGN	Rola služby Essbase [x] bola priradená k používateľovi alebo skupine [y]
SERVICE_ROLE_REVOKE	Rola služby Essbase [x] bola odňatá používateľovi alebo skupine [y]
APPLICATION_ROLE_ASSIGN	Používateľovi alebo skupine [x] bola poskytnutá rola [y] pre aplikáciu [z]
APPLICATION_ROLE_REVOKE	Používateľovi alebo skupine [x] bola odňatá rola [y] pre aplikáciu [z]
ARTIFACT_CREATE	Artefakt [x] typu [y] bol vytvorený
ARTIFACT_UPLOADED	Bola volaná požiadavka na nahranie artefaktu pre aplikáciu [a], databázu [b], názov objektu [c] a typ objektu [d]
ARTIFACT_MODIFIED	Artefakt [x] typu [y] bol modifikovaný
ARTIFACT_DELETED	Artefakt [x] typu [y] bol odstránený
ARTIFACT_RENAMED	Artefakt [x] typu [y] bol premenovaný na [z]
APPLICATION_DELETED	Aplikácia [x] bola odstránená
APPLICATION_CREATE	Aplikácia [x] bola vytvorená
APPLICATION_RENAMED	Aplikácia [x] bola premenovaná na [y]
DATABASE_DELETED	Databáza [x] bola odstránená v aplikácii [y]
DATABASE_CREATE	Databáza [x] bola vytvorená v aplikácii [y]
DATABASE_RENAMED	Databáza [x] bola premenovaná na [y] v aplikácii [z]
LCM_EXPORT_START	Úloha exportu LCM bola spustená s názvom súboru [x]
LCM_EXPORT_END	Úloha exportu LCM bola dokončená s názvom súboru [x] a stavom úlohy [y]
LCM_IMPORT_START	Import LCM bol spustený pre aplikáciu [x] s názvom súboru [y]
LCM_IMPORT_END	Import LCM bol dokončený pre aplikáciu [x] s názvom súboru [y]
LCM_IMPORT_FAIL	Import LCM zlyhal pre aplikáciu [x] s názvom súboru [y]
DATA_LOAD_MAXL	Používateľ [z] vykonal príkaz MaxL na import dát pre aplikáciu [x] a databázu [y]
EXECUTE_MAXL	Príkaz MaxL [x] bol vykonaný používateľom [y]
LOAD_DATA_JOB_START	Úloha zavedenia dát bola spustená s použitím dátového súboru [x] a súboru pravidiel [y]
LOAD_DATA_JOB_END	Úloha zavedenia dát pre dátový súbor [x] a súbor pravidiel [y] bola dokončená so stavom [z]
LOAD_DATA_JOB_FAILED	Úloha zavedenia dát zlyhala z nasledujúceho dôvodu: [x]
DELETE_SESSION	Relácia [x] bola odstránená

Udalosti auditu zabezpečenia

V závislosti od toho, čo ste uviedli v súbore stratégie auditu, sa udalosti auditu zabezpečenia sledujú v protokolovom súbore auditu zabezpečenia alebo sa streamujú do externej databázy.

Pokyny týkajúce sa otvárania protokolu auditu zabezpečenia alebo tabuľky auditu v schéme externej databázy si pozrite v časti [Postup na aktiváciu auditu zabezpečenia pre server Essbase](#).

Protokol auditu zabezpečenia a tabuľka auditu obsahujú nasledujúce informácie (ak sa používajú) o každej udalosti:

- Čas - kedy sa udalosť vyskytla
- Klient - IP adresa alebo názov hostiteľa klienta
- Meno používateľa - používateľ iniciujúci akciu
- ID relácie - ID relácie Essbase
- Typ udalosti - typ udalosti
- Typ artefaktu - typ artefaktu v udalosti
Príklady typov artefaktov:
 - Typ artefaktu partition_file pre typ udalosti ARTIFACT_UPLOADED
 - Typ artefaktu Application pre typ udalosti LCM_EXPORT_START
 - Typ artefaktu User pre typ udalosti APPLICATION_ROLE_ASSIGN
- Názov artefaktu - názov artefaktu v udalosti. Napríklad názov súboru, meno používateľa alebo názov aplikácie.
- Ďalšie informácie - ďalšie informácie týkajúce sa udalosti
- Popis - popis udalosti
Obsah podľa popisu je lokalizovaný.
- ID - 128-bitový univerzálny jednoznačný identifikátor, ktorý popisuje udalosť.
Príklad: 123e4567-e89b-12d3-a456-426614174000
- Trvanie - trvanie udalosti v milisekundách
- Názov aplikácie - názov, ktorý má aplikácia
- Názov databázy - názov, ktorý má databáza
- Stav - úspech alebo zlyhanie

Prepojenie kociek pomocou partícií alebo funkcií @XREF/@XWRITE

Ak je do analýzy dát zapojená viac ako jedna kocka Essbase, dáta môžete zdieľať vo všetkých kockách. Vykonáte to tak, že ich prepojíte implementáciou partícií, použitím funkcií @XREF/@XWRITE alebo oboma spôsobmi.

Dve kocky prepojené partíciou možno považovať za pár zdroja a cieľa. Keď používate funkcie @XREF/XWRITE, je jednoduchšie uvažovať o lokálnej kocke a vzdialenej kocke.

Keď používate partície medzi kockami v rovnakej inštancii Essbase, nevyžaduje sa žiadna referencia na hostiteľskú inštanciu ani doklady prihlásenia. Ak sa však kocky, ktoré chcete prepojiť, nachádzajú v odlišných inštanciách Essbase, najprv musíte vytvoriť opakovane použiteľné pripojenie na prepojenie dvoch inštancií.

Ak chcete použiť partície, používatelia musia byť poskytovaní vo vzdialenej kocke aj lokálnej kocke.

Zdrojová kocka a cieľová kocka partície musia byť v rovnakej verzii služby Essbase.

Ak nastavíte bránu NAT, pri používaní verejných a súkromných podsietí je na fungovanie partícií potrebné pridať bránu NAT do pravidiel vstupu v pravidlách zabezpečenia zariadenia na vyrovňovanie záťaže.

- [Definovanie opakovane použiteľného pripojenia pre partície alebo aliasy umiestnení](#)
- [Základné informácie o transparentných a replikovaných partíciách](#)
- [Vytvorenie transparentnej partície](#)
- [Vytvorenie replikovanej partície](#)
- [Obnovenie replikovanej partície](#)
- [Základné informácie o funkciách @XREF/@XWRITE](#)
- [Vytvorenie aliasu umiestnenia](#)

Definovanie opakovane použiteľného pripojenia pre partície alebo aliasy umiestnení

Táto téma popisuje, ako vytvoriť opakovane použiteľné pripojenie medzi dvoma inštanciami Essbase. Pomocou pripojenia potom môžete vytvoriť partície alebo aliasy umiestnení.

Vytvorte pripojenia globálne na použitie so všetkými aplikáciami v systéme alebo na úrovni aplikácie na použitie v rámci kontextu aplikácie. Globálne pripojenia vyžadujú rolu systémového administrátora, zatiaľ čo pripojenia aplikácie vyžadujú minimálne rolu správcu aplikácie.

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Zdroje** a vyberte položky **Vytvoriť pripojenie > Essbase** na vytvorenie globálneho pripojenia Essbase. Alebo môžete vytvoriť pripojenie na úrovni aplikácie:

- V rozhraní Redwood prejdite do aplikácie, kliknite na položku **Zdroje** a potom vyberte položku **Vytvoriť pripojenie**.
 - V klasickom webovom rozhraní použite ponuku **Akcie** v cieľovej alebo lokálnej aplikácii a postupne vyberte položky **Skontrolovať**, **Zdroje**, **Vytvoriť pripojenie** a **Essbase**.
2. Do poľa **Názov** zadajte názov uloženého pripojenia, napríklad `myhost01_conn`.
 3. Začiarknite políčko **Použiť URL** a zadajte adresu discovery URL vzdialenej inštancie Essbase. Adresu discovery URL získate od systémového administrátora a končí sa reťazcom `/agent`.
 4. Zadajte meno používateľa, heslo a popis. Používateľ definovaný v pripojení musí byť poskytnutý pre zdrojovú aplikáciu, ku ktorej chcete získať prístup vo vzdialenej inštancii. Ak ste použili globálne pripojenie, používateľ bude musieť byť systémový administrátor alebo byť poskytovaný pre všetky aplikácie, ku ktorým chcete získať prístup pomocou pripojenia.
 5. Kliknutím na tlačidlo **Testovať** overte, či je pripojenie platné.
 6. Ak je platné, kliknutím na tlačidlo **Vytvoriť** uložte pripojenie.

Teraz máte v službe definované vzdialené pripojenie Essbase. Pomocou tohto pripojenia môžete definovať partície alebo alias umiestnenia medzi dvomi inštanciami.

Základné informácie o transparentných a replikovaných partíciách

Partícia je oblasť kocky, ktorá je zdieľaná s inou kockou. Môžete vytvoriť transparentnú alebo replikovanú partíciu medzi cieľovou a zdrojovou kockou, aby ste zhodné oblasti kocky mohli zdieľať medzi nimi. Vo webovom rozhraní Essbase vytvárate definície partícií v cieľovej kocke.

Cieľová oblasť **transparentnej** partície je virtuálna, pričom dáta získava na požiadanie zo zdrojovej oblasti kocky obsahujúcej uložené dáta. Zdrojová kocka sa môže nachádzať v tej istej alebo inej aplikácii, prípadne v inej inštancii Essbase.

Cieľová oblasť **replikovanej** partície je fyzická kópia uložených dát zo zdrojovej oblasti kocky. Dáta uložené v cieľi replikovanej partície sa musia synchronizovať, keď sa zmenia dáta v zdrojovej kocke. Pomocou replikovanej partície majú niektorí používatelia prístup k dátam v cieľi, kým iní v zdroji.

Zmeny vykonané v dátach v replikovanej partícii sa prenášajú zo zdroja do cieľa. Ak majú používatelia povolené meniť dáta v oblasti cieľovej partície, po obnovení replikovanej partície sa prepíšu.

Používateľ vytvárajúci partíciu musí mať poskytnutý prístup v cieľovej aplikácii aj v zdrojovej aplikácii. Takisto aj podnikoví používatelia posielajúci dopyty na cieľovú kocku musia byť poskytovaní na oboch kockách, zvyčajne s použitím prístupu na čítanie.

Vytvorenie transparentnej partície

Táto téma popisuje postup vytvorenia transparentnej partície. Transparentné partície umožňujú prístup k dátam z dátového zdroja, ako keby boli uložené v dátovom cieľi. Dátový zdroj môže byť v inej kocke alebo v inej inštancii Essbase.

Ak sa zdrojová kocka nachádza v inej inštancii Essbase, najskôr definujte pripojenie k Essbase podľa popisu v časti [Definovanie opakovane použiteľného pripojenia pre partície alebo aliasy umiestnení](#).

1. Prejdite na stránku **Partície**:
V rozhraní Redwood
 - a. Na stránke Aplikácie otvorte cieľovú aplikáciu a potom otvorte cieľovú databázu (kocku).
 - b. Kliknite na položku **Partície**.
V klasickom webovom rozhraní
 - a. Na stránke **Aplikácie** rozbaľte cieľovú aplikáciu.
 - b. V riadku pre cieľovú kocku kliknite na ponuku **Akcie** a kliknite na položku **Skontrolovať**.
 - c. Vyberte kartu **Partície**.
2. Kliknite na položky **Vytvoriť** > **Transparentné**.
3. Ak sa zdrojová kocka nachádza v inej inštancii Essbase, na karte **Pripojenie** v sekcii **Zdrojové informácie** vyberte názov uloženého pripojenia, ktoré ste vytvorili. Ak sa zdrojová kocka nachádza v rovnakej inštancii Essbase, ponechajte pole **Názov pripojenia** prázdne. Ak ste nevytvorili žiadne pripojenia, pole **Názov pripojenia** sa nebude zobrazovať.
4. Zadaťte nasledujúce hodnoty: názov zdrojovej aplikácie a databázy v poliach **Aplikácia** a **Databáza**, **Meno používateľa** a **Heslo** pre používateľa a voliteľne text do poľa **Popis**.
5. V sekcii **Cieľové informácie** zadaťte svoje údaje do polí **Meno používateľa** a **Heslo**.
6. Je potrebné definovať aspoň jednu oblasť. Prejdite na kartu **Oblasti**.
7. (Voliteľné) Začiarknite políčko **Použiť výber členov** na výber členov zo štruktúry.
8. Kliknite na položku **Pridať oblasť** a zadaťte aspoň jednu definíciu zdrojovej a cieľovej oblasti. Môžete napríklad pridať zdrojovú oblasť so *špecifikáciami platných členov vyššej úrovne* a rovnakú zodpovedajúcu cieľovú oblasť. Ak ten istý člen neexistuje v oboch kockách, vytvorte mapovanie oblastí, ako je uvedené nižšie.

Connection		Areas	Mappings	
			☐ Use member selection	Cell Count Add Area
Source Area	Cell Count	Target Area	Cell Count	Actions
"Actual", "Budget"	2992	"Actual", "Budget", "Boston"	2992	×

9. Kliknite na položku **Počet buniek** a zistite, koľko buniek je v definovanej oblasti partície. Počty sa musia zhodovať.
10. Môžete tiež mapovať názvy členov medzi cieľovou a zdrojovou kockou v konkrétnej oblasti pomocou karty **Oblasti** alebo pre viaceré oblasti pomocou karty **Mapovania**. Pozrite si časť Mapovanie členov v partíciách.

Connection		Areas	Mappings
Source Member	Target Member		
(void)	"Boston"		

11. Kliknite na položku **Overiť**.
12. Ak bolo overenie úspešné, kliknite na položku **Uložiť a zavrieť**.

Vytvorenie replikovanej partície

V tejto téme sa dozviete, ako vytvoriť replikovanú partíciu, ktorá duplikuje oblasť zdrojovej kocky do cieľovej kocky. Dátový zdroj môže byť v inej kocke alebo v inej inštancii Essbase.

Ak sa zdrojová kocka nachádza v inej inštancii Essbase, najskôr definujte pripojenie k Essbase podľa popisu v časti [Definovanie opakovane použiteľného pripojenia pre partície alebo aliasy umiestnení](#).

1. Prejdite na stránku **Partície**:

V rozhraní Redwood

a. Na stránke Aplikácie otvorte cieľovú aplikáciu a potom otvorte cieľovú databázu (kocku).

b. Kliknite na položku **Partície**.

V klasickom webovom rozhraní

a. Na stránke **Aplikácie** rozbaľte cieľovú aplikáciu.

b. V riadku pre cieľovú kocku kliknite na ponuku **Akcie** a kliknite na položku **Skontrolovať**.

c. Vyberte kartu **Partície**.

2. Kliknite na položku **Vytvoriť >Replikované**.

3. Ak sa zdrojová kocka nachádza v inej inštancii Essbase, na karte **Pripojenie** v sekcii **Zdrojové informácie** vyberte názov uloženého pripojenia, ktoré ste vytvorili. Ak sa zdrojová kocka nachádza v rovnakej inštancii Essbase, ponechajte pole **Názov pripojenia** prázdne. Ak ste nevytvorili žiadne pripojenia, pole **Názov pripojenia** sa nebude zobrazovať.

4. Zadaťte nasledujúce hodnoty: názov zdrojovej aplikácie a databázy v poliach **Aplikácia** a **Databáza**, **Meno používateľa** a **Heslo** pre používateľa s prístupom a voliteľne text do poľa **Popis**.

5. Je potrebné definovať aspoň jednu oblasť. Prejdite na kartu **Oblasti**.

6. (Voliteľné) Začiarknite políčko **Použiť výber členov** na výber členov zo štruktúry.

7. Kliknite na položku **Pridať oblasť** a zadajte aspoň jednu definíciu zdrojovej a cieľovej oblasti. Môžete napríklad pridať zdrojovú oblasť `@DESCENDANTS(špecifikácia platného člena vyššej úrovne)` a potom rovnakú zodpovedajúcu cieľovú oblasť. Ak ten istý člen neexistuje v oboch kockách, vytvorte mapovanie oblastí, ako je uvedené nižšie.

Connection		Areas		Mappings	
				☐ Use member selection	
				Cell Count	Add Area
Source Area	Cell Count	Target Area	Cell Count	Actions	
@DESCENDANTS("Product")	428400	@DESCENDANTS("Product")	428400	X	

8. Kliknite na položku **Počet buniek** a zistíte, koľko buniek je v definovanej oblasti partície. Počty sa musia zhodovať.

9. Môžete tiež mapovať názvy členov medzi cieľovou a zdrojovou kockou v konkrétnej oblasti pomocou karty **Oblasti** alebo pre viaceré oblasti pomocou karty **Mapovania**. Pozrite si časť Mapovanie členov v partíciách.

Connection	Areas	<u>Mappings</u>
Source Member		Target Member
"East"		"Eastern_region"
"West"		"Western_region"
"South"		"Southern_region"
"Central"		"Central_region"

10. Kliknite na položku **Overiť**.
11. Ak bolo overenie úspešné, kliknite na položku **Uložiť a zavrieť**.

Obnovenie replikovanej partície

Ak máte pre cieľovú aplikáciu replikovanej partície povolenie minimálne na úrovni správcu databázy, môžete replikovať dáta zo zdroja.

1. Prejdite na stránku **Partície**:
V rozhraní Redwood
 - a. Na stránke Aplikácie otvorte cieľovú aplikáciu a potom otvorte cieľovú databázu (kocku).
 - b. Kliknite na položku **Partície**.
V klasickom webovom rozhraní
 - a. Na stránke **Aplikácie** rozbaľte cieľovú aplikáciu.
 - b. V riadku pre cieľovú kocku kliknite na ponuku **Akcie** a kliknite na položku **Skontrolovať**.
 - c. Vyberte kartu **Partície**.
2. V ponuke **Akcie** replikovanej partície vyberte položku **Replikovať dáta zo zdroja**.
3. Vyberte položku **Aktualizovať len zmenené bunky**, ak chcete aktualizovať cieľ iba o zdrojové dáta, ktoré boli aktualizované od poslednej aktualizácie, alebo vyberte položku **Aktualizovať všetky bunky**, ak chcete aktualizovať cieľ o všetky zdrojové dáta.

Základné informácie o funkciách @XREF/@XWRITE

@XREF je funkcia výpočtu Essbase, ktorá slúži na vytvorenie odkazov na dáta v inej kocke, a @XWRITE je funkcia výpočtu, ktorá slúži na spätné zapísanie dát do inej kocky. Kocka obsahujúca funkciu @XREF alebo @XWRITE sa nazýva lokálna kocka. Druhá kocka sa nazýva vzdialená kocka.

Ak chcete implementovať funkciu @XREF, v lokálnej kocke je potrebné definovať vzorec, ktorý načítá hodnoty zo vzdialenej kocky. Člen obsahujúci vzorec @XREF môže byť buď uložený, alebo dynamicky vypočítavaný.

Ak chcete implementovať funkciu @XWRITE, v lokálnej kocke je potrebné definovať vzorec, ktorý zapíše hodnoty do vzdialenej kocky. Priebeh dát vzdialenej kocky sa musí uložiť, pretože funkcia @XWRITE zapisuje hodnoty do vzdialenej kocky.

Ak sú lokálna a vzdialená kocka v odlišných inštanciách služby Essbase, je potrebné definovať alias umiestnenia obsahujúci informácie o pripojení.

Ak chcete implementovať funkciu @XREF alebo @XWRITE pre kocky v tej istej inštancii, k dispozícii sú dve možnosti:

1. Alias umiestnenia
2. Kombinácia názvu aplikácie a názvu databázy

Funkcia so **syntaxou 1** volá alias umiestnenia:

```
@XREF (locationAlias [, mbrList])
@XWRITE (expression, locationAlias [, mbrList])
```

Funkcia so **syntaxou 2** volá kombináciu názvu aplikácie a názvu databázy:

```
@XREF(appName, dbName [, mbrList])
@XWRITE (expression, appName, dbName [, mbrList])
```

Ak používate kombináciu názvu aplikácie a názvu databázy, používatelia lokálnej kocky musia mať poskytnutý prístup aj vo vzdialenej kocke.

Ďalšie informácie:

- @XREF
- @XWRITE
- [Vytvorenie aliasu umiestnenia](#)

Vytvorenie aliasu umiestnenia

Vytvorenie aliasu umiestnenia vám umožní zamerať sa na inú kocku Essbase. Alias umiestnenia môžete použiť, keď vaše výpočty/vzorce používajú @XREF alebo @XWRITE na odkazovanie na dáta z inej kocky, a to bez ohľadu na to, či sa daná kocka nachádza v tej istej alebo inej inštancii Essbase.

Pri vytváraní aliasu umiestnenia vo webovom rozhraní Essbase nemusíte zadávať meno používateľa a heslo. Ak však vzdialená kocka nie je v rovnakej inštancii Essbase, je potrebné uložené pripojenie (ak ho potrebujete vytvoriť, pozrite si časť [Definovanie opakovaného použiteľného pripojenia pre partície alebo aliasy umiestnení](#)).

1. Prejdite na stránku **Alias umiestnenia**.
 - V rozhraní Redwood na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom databázu (kocku).
 - V klasickom webovom rozhraní na stránke Aplikácie rozbaľte cieľovú aplikáciu. V riadku pre lokálnu kocku kliknite na ponuku **Akcie** a kliknite na položku **Skontrolovať**.
2. Kliknite na položku **Alias umiestnenia**.
3. Kliknite na položku **Pridať alias umiestnenia**.
4. Do poľa **Názov aliasu umiestnenia** zadajte názov.
5. V poli **Pripojenie Essbase** vyberte uložené pripojenie k inštancii Essbase, ktorá je hostiteľom vzdialenej kocky (ak nie je v rovnakej inštancii Essbase), alebo vyberte voľbu **V rámci rovnakej inštancie**.
6. Vyberte vzdialenú **aplikáciu** a **databázu** a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Ak chcete alias umiestnenia použiť na operácie čítania zo vzdialenej kocky do cieľovej kocky, použite funkciu @XREF vo vzorci člena alebo skripte výpočtu na lokálnu kocku. Ak ho chcete

použiť na zapisovanie z lokálnej kocky do vzdialenej kocky, použite na lokálnu kocku funkciu @XWRITE.

Integrácia služby Essbase s autonómnou databázou pomocou federovaných partícií

Federované partície vám umožňujú integrovať kocky Essbase do databázy Autonomous Data Warehouse a kombinovať tak analytický výkon Essbase s výhodami autonómnej databázy.

Integrácia Essbase do databázy Autonomous Data Warehouse prostredníctvom federovanej partície znamená, že dáta kocky budú uložené v databáze Autonomous Data Warehouse.

Na implementáciu tejto funkcie je potrebné, aby boli služba Essbase a databáza Oracle Autonomous Database Serverless (s typom vyťaženia Autonomous Data Warehouse) spoločne nasadené v zdieľanom prenájme služby Oracle Cloud Infrastructure, kde databáza Autonomous Data Warehouse slúži ako databáza depozitára so schémami RCU pre zásobník Essbase nasadený v službe OCI z portálu Marketplace.

Kocky federovanej partície Essbase sa v niektorých funkciách zásadne odlišujú od nefederovaných kociek ukladacieho priestoru blokov (BSO) a ukladacieho priestoru agregácie (ASO).

Pozrite si porovnanie rozdielov medzi kockami ASO a BSO, ktoré vám pomôže pri rozhodovaní, či je federovaná partícia tou správnou voľbou.

Tabuľka 18-1 Rozdiely medzi kockami ukladacieho priestoru agregácie, kockami blokového ukladacieho priestoru a federovanými kockami

	Ukladací priestor agregácie (ASO)	Ukladací priestor blokov (BSO)	Kocka federovanej partície
Model ukladacieho priestoru dát	Dáta sa ukladajú v službe Essbase.	Dáta sa ukladajú v službe Essbase.	Dáta sa ukladajú v relačnej tabuľke databázy Autonomous Data Warehouse. V dokumentácii sa táto tabuľka označuje ako <i>tabuľka faktov</i> .

Tabuľka 18-1 (Pokrač.) Rozdiely medzi kockami ukladacieho priestoru agregácie, kockami blokového ukladacieho priestoru a federovanými kockami

	Ukladací priestor agregácie (ASO)	Ukladací priestor blokov (BSO)	Kocka federovanej partície
Ako to funguje	Počet dimenzií môže byť veľmi vysoký a môže obsahovať milióny členov, ale kocka má relatívne riedke výseky dát (veľa prienikov dimenzií neobsahuje žiadne dáta). Dáta sa zadávajú len na úrovni 0. Kocky sú optimalizované pre rýchlu agregáciu.	Počet a škála dimenzií sú zvyčajne menšie než pri ukladaní priestore agregácie. Kocky BSO uchovávajú husté množiny dát. Niektoré z dimenzií sú definované ako husté s dátami vo väčšine prienikov a iné sú definované ako riedke. Služba Essbase to pomáha uchovávať dáta efektívne a optimalizovať analýzu závislostí (aby nedochádzalo k nadmerným výpočtom). Dáta možno zadávať na ľubovoľnej úrovni.	Štruktúra Essbase je mapovaná k tabuľke faktov, čo umožňuje, aby ukladací priestor dát zostal v databáze Autonomous Data Warehouse, kde je prístupný na analýzu pomocou logiky vstavanej vo vašej aplikácii Essbase. Analytické funkcie štruktúry Essbase vám umožňujú analyzovať plochú relačnú tabuľku ako hierarchie a využívať zložité procedurálne matematické funkcie, ktoré potrebujete na multidimenzionálnu analýzu. Výpočty a agregácie sa vždy, keď je to možné, konvertujú službou Essbase na formát SQL a odosielajú sa do databázy Autonomous Data Warehouse, aby sa dáta spracúvali tam, kde sú uložené. Kód SQL, ktorý služba Essbase zapisuje, nájdete v protokole platformy na ceste <code><DOMAIN_HOME>/servers/essbase_server1/logs/essbase.</code>

Tabuľka 18-1 (Pokrač.) Rozdiely medzi kockami ukladacieho priestoru agregácie, kockami blokového ukladacieho priestoru a federovanými kockami

	Ukladací priestor agregácie (ASO)	Ukladací priestor blokov (BSO)	Kocka federovanej partície
Typické prípady použitia	Kocky ASO sa často používajú na analýzy s vysokou mierou agregácie, vlastné výpočty a alokácie. Zavedenia dát možno rozdeliť na výseky, ktoré umožňujú časté aktualizácie s vysokou mierou paralelného spracovania.	Kocky BSO sa často používajú v oblasti finančného a prevádzkového plánovania a na vytváranie interaktívnych zostáv agregovaných dát vzhľadom na ich zdroj. Kocky BSO sú navrhnuté pre zložité analytické požiadavky, ktoré vyžadujú vzorce a matematické funkcie, a pre časté procedurálne výpočty.	Dáta neopúšťajú databázu Autonomous Data Warehouse, čím zaniká potreba ich obnovenia a opätovného štruktúrovania v službe Essbase. Keďže federovaná partícia sa vytvára v existujúcej kocke ASO alebo BSO, môžete využívať jednu z týchto možností služby Essbase a využívať výhody jej štýlu výpočtov a dopytov bez toho, aby bolo potrebné zaviesť dáta do služby Essbase alebo zmeniť štruktúru. Ak už vaša organizácia má v databáze Autonomous Data Warehouse uloženú tabuľku faktov, federovaná partícia vám umožní využívať rôzne funkcie služby Essbase, napríklad: • odosielanie dopytov na tabuľky pomocou funkcie Smart View v programe Excel, • výkonné funkcie výpočtov a dopytov vrátane finančnej a časovej inteligencie, • citlivostné modelovanie a prognózovanie, • funkcie spätného zápisu. Ak už vaša organizácia používa službu Essbase, federovaná partícia vám umožňuje využívať tieto výhody uchovávaní dát v

Tabuľka 18-1 (Pokrač.) Rozdiely medzi kockami ukladacieho priestoru agregácie, kockami blokového ukladacieho priestoru a federovanými kockami

Ukladací priestor agregácie (ASO)	Ukladací priestor blokov (BSO)	Kocka federovanej partície
		databáze Autonomous Data Warehouse: • eliminovanie oneskorenia dát spôsobeného procesmi zavedenia dát službou Essbase, • možnosť spracovávať väčšie objemy dát než v službe Essbase, • ďalšie prevádzkové výhody databázy Autonomous Data Warehouse vrátane automatického škálovania a zálohovania.

Ak používate federovanú partíciu, môžete obísť proces zavádzania dát do kocky Essbase pred vykonávaním agregácií a dopytov. Spracovanie dát prebieha v databáze Autonomous Data Warehouse, čo umožňuje využívať **výhody** databázy Autonomous Database a analytických funkcií služby Essbase.

Obídenie pravidelného zavádzania dát z relačných dátových zdrojov do služby Essbase vám môže šetriť prevádzkové náklady v súvislosti s reťazcom spracovania extrakcie, transformácie a zavedenia (pomocou súborov pravidiel alebo iných procesov zavedenia dát) a umožňuje vám eliminovať potrebu úpravy štruktúry.

Pri používaní autonómnej databázy spravuje konfiguráciu databázy, ladenie, objektový ukladací priestor, zálohy a aktualizácie spoločnosť Oracle, vďaka čomu môžete službu Essbase používať vo federovanom cloudovom prostredí bez toho, aby ste museli venovať čas správe infraštruktúry.

V Essbase je podporovaný spätný zápis do uložených prienikov. Napríklad hodnoty dát, ktoré odošlete pomocou funkcie Smart View (alebo MDX Insert), sa aktualizujú v tabuľke faktov v databáze Autonomous Data Warehouse.

Môžete vykonávať aj výpočty a zavedenia dát Essbase. Služba Essbase zapíše kód SQL na aktualizáciu tabuľky faktov v databáze Autonomous Data Warehouse.

Ďalšie témy:

- [Predpoklady pre federované partície](#)
- [Tok činností pre federované partície](#)
- [Poskytovanie inštancie Autonomous Data Warehouse pre federované partície](#)
- [Nasadenie služby Essbase z platformy Marketplace pre federované partície](#)
- [Vytvorenie schémy pre federované partície](#)

- Nastavenie tabuľky faktov a identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky
- Vytvorenie pripojenia pre federované partície
- Vytvorenie federovanej partície
- Zavedenie dát federovaných partícií
- Výpočet a dopytovanie kociek federovanej partície
- Údržba a riešenie problémov kocky federovanej partície
- Odobratie federovanej partície
- Obmedzenia pre federované partície

Predpoklady pre federované partície

Skôr než možno vytvoriť federovanú partíciu, je potrebné poskytnúť inštanciu databázy Oracle Autonomous Database Serverless s typom záťaže Autonomous Data Warehouse, nasadiť Essbase v tom istom prenájme Oracle Cloud Infrastructure pomocou portálu Marketplace a vykonať ďalšie úlohy nastavenia.

Úlohy nastavenia musia byť dokončené, skôr než môžete [vytvoriť federovanú partíciu](#) v službe Essbase.

Skontrolujte nasledujúce kontrolné zoznamy a potom prejdite do časti [Tok činností pre federované partície](#), kde sa dozviete poradie úloh na implementáciu.

Tabuľka 18-2 Predpoklady na nasadenie cloudu

Požiadavka	Dôvod	Ako postupovať/d' ďalšie informácie
Služba Essbase a databáza Autonomous Data Warehouse sú nasadené spoločne v zdieľanom prenájme Oracle Cloud Infrastructure pomocou prezentácie na portáli Marketplace.	Oracle Cloud Infrastructure aktivuje Essbase s cieľom využiť výhody flexibilných a škálovateľných architektúr typu cloud computing. V databáze Autonomous Data Warehouse Serverless sa ukladajú dáta pre kocku Essbase.	Marketplace Nasadenie služby Essbase z platformy Marketplace pre federované partície

Tabuľka 18-2 (Pokrač.) Predpoklady na nasadenie cloudu

Požiadavka	Dôvod	Ako postupovať/d' ďalšie informácie
Essbase používa databázu Autonomous Data Warehouse ako svoj depozitár schém.	Nasledujúce schémy v databáze Autonomous Data Warehouse majú rôzne účely pre Essbase: Schémy Repository Creation Utility (RCU) sa vytvárajú automaticky počas nasadenia služby Essbase a uchovávajú informácie o artefaktoch a komponentoch platformy. Schéma používateľa databázy je domovom pre tabuľku faktov, v ktorej sú uložené dáta Essbase.  Po zor : Štandardne ide o samostatné schémy. Nepoužívajte žiadne zo schém RCU pre tabuľku faktov.	Nasadenie služby Essbase z platformy Marketplace pre federované partície
Nasadenie služby Essbase je nakonfigurované na použitie objektového ukladacieho priestoru OCI.	Ak chcete aktivovať zavedenie dát zo služby Essbase do databázy Autonomous Data Warehouse, ukladací priestor katalógov súborov Essbase musí byť integrovaný s ukladacím priestorom Oracle Cloud.	Nasadenie služby Essbase z platformy Marketplace pre federované partície

Tabuľka 18-3 Predpoklady databázy

Požiadavka	Dôvod	Ako postupovať/d'alšie informácie
Vaša organizácia nasadzuje databázu Autonomous Data Warehouse Serverless.	Konfiguráciu, ladenie, ukladací priestor, zálohy a aktualizácie spravuje spoločnosť Oracle, vďaka čomu môžete službu Essbase používať v cloudovom prostredí bez toho, aby ste museli venovať čas infraštruktúre. V databáze Autonomous Data Warehouse sa tiež spracováva ukladací priestor dát pre Essbase. Či už požadujete najrýchlejší výkon dopytu, vysoko súbežné záťaže alebo kombináciu oboch, Autonomous Data Warehouse poskytuje tú správnu službu, ktorú potrebujete na splnenie príslušných požiadaviek na prístup k dátam.	Poskytovanie inštancie Autonomous Data Warehouse pre federované partície
Administrátor databázy pre Autonomous Data Warehouse vytvorí novú schému.	Na prácu s federovanou partíciou sa vyžaduje vyhradená schéma. Nový používateľ databázy Autonomous Data Warehouse je rovnocenný s novou, prázdnu schémou. Vo zvyšku tejto dokumentácie k federovanej partícii budeme odkazovať na vlastníka vyhradenej schémy ako na používateľa databázy.	Vytvorenie používateľov v autonómnej databáze (ak chcete používať konzolu OCI) alebo CREATE USER (ak chcete vytvoriť používateľa/schému databázy Autonomous Data Warehouse pomocou ľubovoľného klientskeho nástroja SQL)
Administrátor databázy pre Autonomous Data Warehouse prideluje privilégia prostriedkov používateľovi databázy .	Používateľ databázy Autonomous Data Warehouse musí mať možnosť: - vytvoriť pripojenie k databáze Autonomous Data Warehouse - vytvoriť tabuľku faktov na uloženie dát Essbase	Správa rol používateľov a privilégií v autonómnej databáze Poskytovanie inštancie Autonomous Data Warehouse pre federované partície
Používateľ databázy vytvorí tabuľku faktov v schéme.	Tabuľka faktov v databáze Autonomous Data Warehouse je potrebná na uloženie dát kocky Essbase.	Nastavenie tabuľky faktov a identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky

Tabuľka 18-4 Predpoklady platformy Essbase

Požiadavka	Dôvod	Ako postupovať/d'alšie informácie
Aplikácia a kocka Essbase sú vytvorené. Kocka nemusí obsahovať žiadne dáta. Kocka musí byť v rámci svojej vlastnej jednoznačne pomenovanej aplikácie. Kocky s federovanými partíciami by nemali zdieľať aplikáciu s inými kockami. Schému Autonomous Data Warehouse nepoužívajte pre viaceré inštancie služby Essbase.	Štruktúra Essbase sa vyžaduje pre federovanú partíciu, aby bolo možné mapovať kocku k tabuľke faktov v databáze Autonomous Data Warehouse.	Vytvorenie kocky zo zošita aplikácie
Administrátor služby alebo správca aplikácií Essbase definuje pripojenie.	Essbase musí mať pripojenie k databáze Autonomous Data Warehouse.	Vytvorenie pripojenia pre federované partície
Táto položka nie je predpokladom, ale dôrazne odporúčaným krokom po dokončení vytvorenia federovanej partície. Jeden alebo viac jednotlivcov konfiguruje doklady DBMS_CLOUD (dôrazne odporúčané)	Pred vykonaním akejkoľvek operácie zavedenia dát cez Essbase do databázy Autonomous Data Warehouse je potrebné aktivovať cloudové doklady pre federované partície.	Zavedenie dát federovaných partícií

Tok činností federovaných partícií

Federované partície sú typom partícií, ktorý umožňuje služby Essbase vykonávať dopyty priamo v databáze Autonomous Data Warehouse, vďaka čomu nie je potrebné zavádzať dáta do kocky Essbase.

Tok činností na použitie federovaných partícií:

1. Pozrite si časť Plánovanie prostredia federovaných partícií.
2. Pozrite si časť [Predpoklady pre federované partície](#).
3. Prihláste sa do prenájmu Oracle Cloud Infrastructure svojej organizácie.
4. Voliteľné: Poskytnite inštanciu databázy Autonomous Data Warehouse. (Alebo ju môžete poskytnúť v nasledujúcom kroku.)

Poznámka:

Všetky odkazy na databázu Autonomous Data Warehouse v tejto dokumentácii o federovaných partíciách znamenajú databázu Oracle Autonomous Database Serverless s typom záťaže Autonomous Data Warehouse.

Pozrite si časť [Poskytovanie inštancie Autonomous Data Warehouse pre federované partície](#).

5. Z prezentácie na portáli Marketplace v službe Oracle Cloud Infrastructure nasadíte zásobník Essbase do rovnakého prenájmu. Pozrite si časť [Nasadenie služby Essbase z platformy Marketplace pre federované partície](#).
6. Vytvorte novú, prázdnu schému, ktorá sa bude používať pre tabuľku faktov. Pozrite si časť [Vytvorenie schémy pre federované partície](#).
7. Vytvorte aplikáciu a kocku Essbase.
 Vyberte kocku a aplikáciu BSO alebo ASO ako počiatočný bod. V závislosti od okolností počiatočná kocka už môže existovať alebo môžete vytvoriť novú a potom nad ňou vytvoriť federovanú partíciu.
 Ak neviete, s ktorým typom kocky máte začať, skontrolujte tabuľku porovnania v časti [Integrácia služby Essbase s autonómnou databázou pomocou federovaných partícií](#).
8. Vytvorte tabuľku faktov v prázdnej schéme Autonomous Data Warehouse.
 Pokyny k tabuľkám faktov (a dimenziám kontingenčných tabuliek) nájdete v časti [Informácie o tabuľkách faktov a dimenziách kontingenčných tabuliek](#).
9. Definujte pripojenie, ktoré umožňuje službe Essbase prístup ku schéme v databáze Autonomous Data Warehouse, ako je znázornené v časti [Vytvorenie pripojenia pre federované partície](#).
 Na vytvorenie globálneho pripojenia potrebujete rolu [administrátora služby](#). Na vytvorenie pripojenia na úrovni aplikácie potrebujete mať v aplikácii [rolu používateľa](#) a [povolenie správcu aplikácie](#).
10. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase a vytvorte federovanú partíciu podľa postupu v časti [Vytvorenie federovanej partície](#).
11. Dokončíte tok činností, aby ste umožnili operácie zavedenia dát služby Essbase do tabuľky faktov v databáze Autonomous Data Warehouse. Pozrite si časť [Zavedenie dát federovaných partícií](#).
12. Prečítajte si o údržbe a riešení problémov federovanej partície. Pozrite si časť [Údržba a riešenie problémov kocky federovanej partície](#).

Poskytnutie databázy Autonomous Data Warehouse pre federované partície

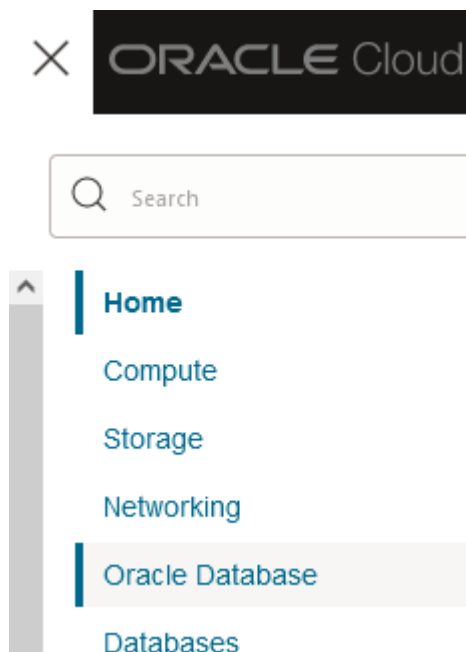
Ak chcete používať federované partície so službou Essbase, je potrebné poskytnúť inštanciu databázy Autonomous Data Warehouse Serverless a vytvoriť vyhradenú schému. Databázu môžete poskytnúť buď pred nasadením zásobníka Essbase v infraštruktúre Oracle Cloud Infrastructure pomocou prezentácie na portáli Marketplace, alebo počas tohto nasadenia.

Nasledujúci tok činností opisuje, ako vytvoriť autonómnou databázu požadovanú pre federované partície.

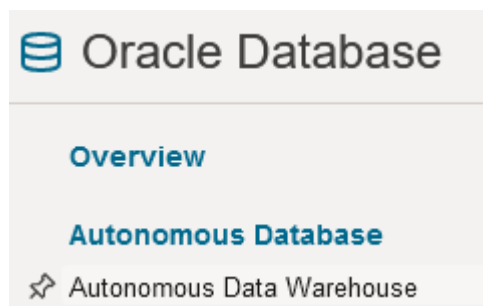
Tip:

Tieto kroky vynechajte, ak chcete autonómnou databázu vytvoriť a poskytnúť počas nasadenia služby Essbase 21c. Pozrite si časť [Nasadenie služby Essbase z platformy Marketplace pre federované partície](#).

1. Prihláste sa do prenájmu Oracle Cloud Infrastructure svojej organizácie.
2. V konzole Oracle Cloud Infrastructure kliknite na položku **Databáza Oracle**.



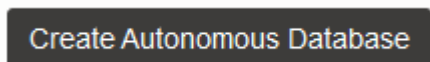
3. V sekcii Autonómna databáza kliknite na položku **Autonomous Data Warehouse**.



4. Uistite sa, že v časti **Rozsah zoznamu** sa zobrazuje správny cieľový kompartment.



5. Kliknite na tlačidlo **Vytvoriť autonómnu databázu**.



6. V oblasti so základnými informáciami:
 - a. Voliteľne zmeňte hodnotu v poli **Zobrazený názov** na inú hodnotu než predvolený priradený názov.
 - b. Zadaťte hodnotu do poľa **Názov databázy**.

Provide basic information for the Autonomous Database

Compartment

essbase-ua

org (root)/essbase-ua

Display name

essbaseADW

A user-friendly name to help you easily identify the resource.

Database name

essbaseADW

7. Pre typ záťaže ponechajte predvolený výber **Dátový sklad**.

Choose a workload type

Data Warehouse

Built for decision support and data warehouse workloads. Fast queries over large volumes of data.



8. Pre typ nasadenia vyberte voľbu **Bez servera**.

Choose a deployment type

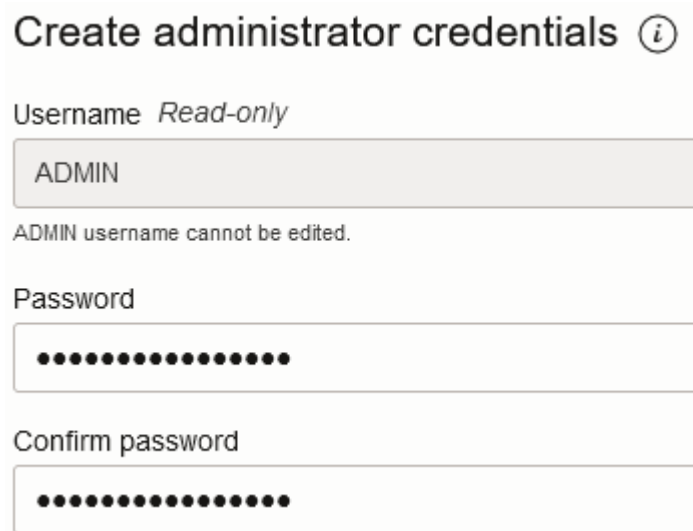
Serverless

Run Autonomous Database on serverless architecture.



9. V oblasti konfigurácie:
 - a. Vyberte verziu databázy.
 - b. Vyberte počet jednotiek OCPU.

- c. Vyberte veľkosť ukladacieho priestoru na pridelenie.
 - d. Vyberte požiadavky automatického škálovania.
10. V oblasti **Vytvoriť doklady administrátora** definujte heslo pre administrátora autonómnej databázy.



11. V oblasti **Vybrať sieťový prístup**:
- a. Vyberte jeden z typov prístupu:
 - Bezpečný prístup z ľubovoľnej adresy
 - Bezpečný prístup iba z povolených IP adries a virtuálnych cloudových sietí
 - Len prístup k súkromnému koncovému bodu
 - b. Ak chcete vyžadovať vzájomnú autentifikáciu TLS, ponechajte túto voľbu začiarknutú.
12. V časti **Vybrať licenciu a vydanie databázy Oracle** označte svoj typ licencie.
13. Ak ste vybrali voľbu **BYOL**, potom vyberte aj vydanie: Enterprise (EE) alebo Standard (SE).
14. Zadaťte aspoň jednu e-mailovú adresu, na ktorú sa majú posielať prevádzkové upozornenia a oznamy.
15. Kliknite na tlačidlo **Vytvoriť autonómnú databázu**.

Create Autonomous Database

16. Počkajte niekoľko minút, kým OCI poskytne databázu Autonomous Data Warehouse.
17. Pomocou adresára Vault v sekcii **Identita a zabezpečenie** konzoly OCI zašifrujte a uložte heslo administrátora autonómnej databázy. Pozrite si časť Vytvorenie adresára Vault, utajených kľúčov a šifrovanie hodnôt.

Nasadenie služby Essbase na portáli Marketplace pre federované partície

Ak chcete používať federované partície, Essbase je potrebné nasadiť podľa určitých požiadaviek.

Predpoklady

Tieto pokyny vychádzajú z predpokladu, že ste ako administrátor domény vykonali v službe Oracle Cloud Infrastructure tieto kroky:

- Vytvorili ste kompartment, dynamickú skupinu a stratégiu pre prenájom služby Oracle Cloud Infrastructure, ako je uvedené v časti [Skôr než začnete s používaním služby Oracle Essbase](#).
- Vytvorili ste adresár Vault pre šifrovacie a utajené kľúče pre prenájom služby Oracle Cloud Infrastructure, ako je uvedené v časti [Vytvorenie adresára Vault, utajených kľúčov a šifrovanie hodnôt](#).
- Vytvorili ste dôvernú aplikáciu a počiatočného systémového administrátora služby Essbase pre prenájom Oracle Cloud Infrastructure, ako je uvedené v časti [Nastavenie prístupu k službe Essbase v službe Identity Cloud Service](#). Nezabudnite uložiť utajený kľúč klienta aplikácie a heslo administrátora služby Essbase do adresára Vault.
- Voliteľné: Poskytli ste databázu Autonomous Data Warehouse Serverless, ako je uvedené v časti [Poskytovanie inštancie Autonomous Data Warehouse pre federované partície](#). Nezabudnite uložiť heslo administrátora databázy do adresára Vault.



Poznámka:

Databázu Autonomous Data Warehouse môžete poskytnúť počas nasadenia služby Essbase.

Pokyny

Na portáli Marketplace v službe Oracle Cloud Infrastructure nasadíte zásobník Essbase v tom istom prenájme, v ktorom ste poskytli (alebo poskytnete) databázu Autonomous Data Warehouse.

Postupujte podľa pokynov v časti [Nasadenie služby Essbase](#), ale pri vykonávaní týchto krokov:

1. Ak ste databázu Autonomous Data Warehouse Serverless už poskytli, uistite sa, že je funkčná a spustená.
2. Na obrazovke Inštancia Essbase vytvorte katalóg súborov Essbase, ktorý sa má integrovať so sektorom objektového ukladacieho priestoru OCI.

Zmeňte typ ukladacieho priestoru katalógu z predvoleného (Lokálny systém súborov) na **Objektový ukladací priestor**. Tento krok sa požaduje, ak chcete zaviesť dáta zo služby Essbase do databázy Autonomous Data Warehouse.

Catalog Storage Type *Optional*

Object Storage Bucket

Choose Catalog Type - Local File system Or Object Storage.

Poznámka:

Ak vyberiete integráciu objektového ukladacieho priestoru:

- Po nasadení ju nemôžete zmeniť späť na lokálny systém súborov.
- Úlohy Essbase, ktoré vyžadujú prístup na čítanie alebo zápis k súborom v katalógu Essbase, ich budú vyhľadávať (alebo exportovať) v sektore objektového ukladacieho priestoru OCI, ktorý je priradený k zásobníku Essbase v službe OCI.
- Ďalšie informácie nájdete v časti Vytvorenie zásobníka a [Určenie súborov v ceste katalógu](#).

3. Na obrazovke Konfigurácia databázy vyberte, ako chcete konfigurovať databázu Autonomous Data Warehouse Serverless so službou Essbase. Essbase použije túto databázu ako depozitár pre svoje schémy RCU.
 - a. Ak chcete databázu Autonomous Data Warehouse Serverless poskytnúť počas tohto nasadenia služby Essbase, začiarňte políčko **Zobrazit' rozšírené voľby databázy** a v poli **Zvoľte typ záťaže databázy** vyberte **Autonomous Data Warehouse**.

Database Configuration

☐ Use existing database

Select this option to enable support of an existing database for the internal Essbase repository.

Database License

BRING_YOUR_OWN_LICENSE

☒ Show Advanced Database Options

Enable advanced database options

☐ Private endpoint access only for database

Restrict database access to a private endpoint within an OCI VCN.

Choose a database workload type *Optional*

Autonomous Data Warehouse

Select between Data Warehouse and Transaction Processing databases. Default is Transaction Processing.

- b. Alebo môžete začiarknuť políčko **Použiť existujúcu databázu** a použiť predtým poskytnutú databázu Autonomous Data Warehouse Serverless.

Database Configuration

☒ Use existing database
Select this option to enable support of an existing database for the internal Essbase repository.

Database Type *Optional*

Autonomous Database

Select which database you will use

Target database compartment

essbase-ua

Target autonomous database

essua_216-database

Target Autonomous Database instance in which to create the Essbase schema.

- Pomocou adresára Vault v sekcii **Identita a zabezpečenie** konzoly OCI zašifrujte a uložte heslo administrátora autonómnej databázy. Pozrite si časť Vytvorenie adresára Vault, utajených kľúčov a šifrovanie hodnôt.
- Vykonajte zvyšné pokyny v časti Nasadenie služby Essbase.

Čo bude nasledovať po nasadení služby Essbase?

V rovnakej databáze Autonomous Data Warehouse, ktorá je databázou depozitára pre Essbase, je potrebné vykonať nasledujúce akcie:

- [Vytvorenie schémy pre federované partície](#) – musí to byť nová, prázdna schéma navrhnutá pre tabuľku faktov. Pre túto schému nie je možné použiť žiadnu inú inštanciu ani typ databázy.
- [Nastavenie tabuľky faktov a identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky](#) – pre tabuľku faktov nie je možné použiť žiadnu inú inštanciu ani typ databázy.

Vytvorenie schémy pre federované partície

Po tom, čo ste poskytli inštanciu databázy Autonomous Data Warehouse Serverless, vytvorte v databáze vyhradenú schému pre tabuľku faktov, ktorú potrebujete na prácu s federovanými partíciami Essbase.

Schéma, ktorú potrebujete vytvoriť pre federovanú partíciu vrátane jej [tabuľky faktov](#), je nezávislá od schém RCU v Essbase. Nemusí však byť v rovnakej databáze Autonomous Data Warehouse Serverless, ktorá je tiež známa ako databáza depozitára.

1. Prihláste sa do databázy Autonomous Data Warehouse ako administrátor autonómnej databázy.
2. Vytvorte používateľa schémy/databázy (napríklad `ADB_USER`) s dostatočnými privilégiami na prácu s federovanými partíciami.

```
CREATE USER ADB_USER identified by schemapass DEFAULT TABLESPACE DATA
TEMPORARY TABLESPACE TEMP ACCOUNT UNLOCK;
grant CREATE ANALYTIC VIEW, CREATE HIERARCHY, CREATE TABLE, CREATE
ATTRIBUTE DIMENSION, CREATE SESSION, CREATE VIEW, RESOURCE, CONNECT to
ADB_USER;
grant execute on dbms_cloud to ADB_USER;
grant execute on dbms_cloud_oci_obs_object_storage to ADB_USER;
ALTER USER ADB_USER DEFAULT ROLE RESOURCE;
ALTER USER ADB_USER QUOTA UNLIMITED ON DATA;
commit;
```

3. Voliteľné: Ak plánujete vytvoriť viac než jednu aplikáciu Essbase využívajúcu federovanú partíciu, musíte sa rozhodnúť. Môžete použiť jednu schému pre všetky federované partície, alebo vytvoriť viacero schém (zvyčajne jednu schému na aplikáciu obsahujúcu federovanú partíciu).

Poznámka:

Bez ohľadu na počet schém, ktoré vytvoríte, je potrebné dodržať nasledovné:

- Každá aplikácia Essbase má len jednu databázu (kocku).
- Každá aplikácia Essbase má len jednu federovanú partíciu.
- Každá federovaná partícia používa len jednu tabuľku faktov.
- Na rozdiel od iných typov partícií používaných v Essbase sa dáta nenachádzajú na dvoch miestach. Tabuľka faktov vašej federovanej partície musí obsahovať všetky dáta kocky.

Kompletný zoznam nájdete v časti [Obmedzenia pre federované partície](#).

4. Po vytvorení schémy pre tabuľku faktov môžete prejsť na časť [Nastavenie tabuľky faktov a identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky](#).

Nastavenie tabuľky faktov a identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky

V tabuľke faktov v databáze Autonomous Data Warehouse sú uložené dáta kocky Essbase, ktorá má federovanú partíciu. Ak nemáte tabuľku faktov, ktorá spĺňa požiadavky na federované partície, je potrebné ju vytvoriť. Potrebujete tiež vedieť, čo je dimenzia kontingenčnej tabuľky, aby ste ju mohli vybrať z kocky Essbase.

Pred spustením tejto sekcie vytvorte aplikáciu a kocku Essbase (ak ich ešte nemáte).

- [Vytvorenie tabuľky faktov](#)
- [Identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky](#)

Vytvorenie tabuľky faktov

V prípade federovaných partícií tabuľka faktov uchováva dátové hodnoty kocky Essbase. Ak v databáze Autonomous Data Warehouse nemáte požadovanú tabuľku faktov, je potrebné ju vytvoriť.

Skôr ako začnete, uistite sa, že pre tabuľku faktov máte prázdnu schému. Pozrite si časť [Vytvorenie schémy pre federované partície](#).

Tabuľka faktov musí byť vo formáte pripravenom na použitie so službou Essbase, čo znamená, že musí spĺňať nasledujúce požiadavky na obsah a tvar:

- Každá z dimenzií kocky bez atribútov musí byť vyjadrená ako jedna hlavička stĺpca s tou výnimkou, že jedna z dimenzií kocky (zvyčajne tá, čo obsahuje miery/účty) musí byť kontingenčnou pre dva alebo viaceré stĺpce.

Poznámka:

V ostatných častiach dokumentácie sa dimenzia, ktorá je dimenziou kontingenčnej tabuľky, bude označovať ako *dimenzia kontingenčnej tabuľky*.

- Tabuľka faktov musí pozostávať z jednoznačných záznamov (nesmú to byť duplikáty) s jedným riadkom na sekvenciu prienikov buniek služby Essbase.

Ak dobre poznáte export dát zo služby Essbase, všimnete si, že tvar tabuľky faktov je rovnaký ako [export stĺpcov](#) Essbase.

Podobne ako v prípade exportu stĺpcov tabuľka faktov musí zahŕňať:

- jeden stĺpec pre každú dimenziu štruktúry bez atribútov (okrem dimenzie kontingenčnej tabuľky)
- jeden stĺpec pre každý uložený člen dimenzie kontingenčnej tabuľky

Nasleduje príklad tabuľky faktov, v ktorej dimenzia mier je kontingenčnou dimenziou, čo znamená, že je to [dimenzia kontingenčnej tabuľky](#). Dimenzia kontingenčnej tabuľky ovplyvňuje tvar tabuľky faktov, pretože uložené členy dimenzie sa stanú hlavičkami stĺpcov: SALES, COGS, MARKETING, PAYROLL, MISC, INITIAL_INVENTORY a ADDITIONS.

	DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	DIMENSION_YEAR	DIMENSION_SCENARIO	SALES	COGS	MARKETING	PAYROLL	MISC	INITIAL_INVENTORY	ADDITIONS
1	100-10	Oklahoma	Jul	Budget	110	50	10	10 (null)		(null)	100
2	100-10	Missouri	Jun	Actual	169	76	28	33	1	(null)	202
3	100-10	Missouri	Jun	Budget	170	80	20	30 (null)		(null)	190
4	100-10	Missouri	Jul	Actual	169	76	28	33	1	(null)	162
5	100-10	Missouri	Jul	Budget	170	80	20	30 (null)		(null)	150
6	100-10	Missouri	Aug	Actual	160	72	27	33	1	(null)	153
7	100-10	Missouri	Aug	Budget	160	70	20	30 (null)		(null)	140
8	100-10	Missouri	Sep	Actual	150	67	25	33	0	(null)	144

Tabuľku faktov môžete zostaviť pomocou príkazu SQL alebo ju môžete vytvoriť z exportu dát služby Essbase. Dáta môžete zaviesť do tabuľky faktov pomocou nástrojov databázy Autonomous Data Warehouse alebo pomocou funkcionality zavedenia dát v Essbase.

Ďalšie pokyny na vytvorenie tabuľky faktov:

- Tabuľka faktov musí mať menej než 1 000 stĺpcov.
- Nezahŕňajte stĺpce, ktoré sa v službe Essbase budú mapovať k dimenziám atribútov.

- Tabuľka faktov nesmie mať nižšiu presnosť, ako je IEEE binary64 (double).
- Tabuľka faktov musí mať internacionalizované reťazce pre členy dimenzií s použitím typu NVARCHAR2 a 1 024-bitovou dĺžkou znakov.

Príklad vytvorenia tabuľky faktov

Ak chcete vytvoriť tabuľku faktov v databáze Autonomous Data Warehouse, môžete použiť príkaz SQL.

1. Pomocou nástroja SQL Developer alebo nástroja podľa vlastného výberu sa prihláste v databáze Autonomous Data Warehouse ako vlastník schémy (z kroku [Vytvorenie schémy pre federované partície](#)).
2. Pomocou príkazu SQL vytvorte tabuľku faktov, ak ju ešte nemáte.

Napríklad nasledujúci príkaz SQL vytvorí tabuľku faktov z exportu dát z kocky Essbase Sample Basic.

```
CREATE TABLE "SAMP_FACT"
( "PRODUCT" NVARCHAR2(1024),
  "MARKET" NVARCHAR2(1024),
  "YEAR" NVARCHAR2(1024),
  "SCENARIO" NVARCHAR2(1024),
  "SALES" NUMBER(38,0),
  "COGS" NUMBER(38,0),
  "MARKETING" NUMBER(38,0),
  "PAYROLL" NUMBER(38,0),
  "MISC" NUMBER(38,0),
  "INITIAL_INVENTORY" NUMBER(38,0),
  "ADDITIONS" NUMBER(38,0)
) NOCOMPRESS LOGGING PARALLEL 4;
```

Poznámky

- Názov tabuľky faktov v príklade vyššie je SAMP_FACT a je založený na kocke Sample Basic.
- Na zaistenie čo najlepšieho výkonu by všetky nenumerické stĺpce v tabuľke faktov mali byť typu NVARCHAR2(1024) a všetky numerické stĺpce by mali byť typu NUMBER.
- Spoločnosť Oracle odporúča aktiváciu paralelného vytvárania indexu v databáze Autonomous Data Warehouse pridaním príkazu PARALLEL 4.
- Stĺpce metadát by nemali umožňovať zahrnutie hodnôt NULL.
- Spoločnosť Oracle odporúča príkaz NOCOMPRESS, ak používanie kocky zahŕňa procesy generovania dát, napríklad prírástkové zavedenie dát alebo aktualizácie dávkových skriptov. Ak sa má kocka používať hlavne na operácie čítania, pomocou príkazu COMPRESS optimalizujte tabuľku faktov na vytváranie zostáv.
- Ak sa pri vytváraní tabuľky faktov vráti nasledujúca chyba overenia, odstráňte riadky s hodnotou null.

```
ORA-18265: fact table key column ("<DIM_NAME>") with value ('') not in
dimension("<Name_of_Column>") star table key column
```

- Na dosiahnutie čo najlepšieho výkonu sa vyhnite pridávaniu špecifických obmedzení pre tabuľku, ak to nie je nevyhnutné.

- Názov tabuľky faktov v príklade vyššie je založený na kocke Sample Basic, ktorá je dostupná v [galérii](#) v katalógu súborov Essbase. Dáta môžete exportovať z tejto vzorovej kocky alebo ľubovoľnej inej kocky Essbase, zaviesť ich a vytvoriť tabuľku faktov. Skôr ako to budete môcť urobiť, bude potrebné nastaviť doklady potrebné na zavedenie dát do aplikácie federovanej partície. Pozrite si časť [Zavedenie dát federovaných partícií](#), kde nájdete informácie, ako nastaviť doklady a ako exportovať dáta vo formáte DBMS pomocou príkazu DATAEXPORT.

Identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky

Neoddeliteľnou súčasťou návrhu federovanej partície je výber *dimenzie kontingenčnej tabuľky*. Dimenzia kontingenčnej tabuľky je dimenzia, ktorú určíte v štruktúre kocky Essbase, aby predstavovala hodnoty numerických dát.

- Dimenzia kontingenčnej tabuľky nemusí byť mierami alebo účtami, ale môže byť.
- Všetky uložené členy dimenzie kontingenčnej tabuľky musia byť mapované k stĺpcom tabuľky faktov, ktoré predstavujú hodnoty numerických dát v databáze Autonomous Data Warehouse.
- Ak potrebujete spustiť skripty výpočtov blokového ukladacieho priestoru Essbase, ako dimenziu kontingenčnej tabuľky vyberte hustú dimenziu. Ak ide o riedku dimenziu kontingenčnej tabuľky, skripty výpočtov nie sú vo federovaných partíciách podporované.
- Dimenzia kontingenčnej tabuľky by mala mať pomerne statické názvy členov a nie veľmi veľký počet členov. Dôvod: Po zmene dimenzie kontingenčnej tabuľky v štruktúre kocky Essbase (napríklad pridaním alebo premenovaním uložených členov) je potrebné vykonať zodpovedajúce manuálne aktualizácie tabuľky faktov v databáze Autonomous Data Warehouse a znova vytvoriť federovanú partíciu.
- Dimenzie Essbase, ktoré zahŕňajú členy vyžadujúce komplexné dynamické vzorce (napríklad „Opening Inventory“ a „Ending Inventory“ v príklade s kockou Sample Basic), by nemali byť vybraté ako dimenzia kontingenčnej tabuľky.
- Vybratú dimenziu kontingenčnej tabuľky poskytnete pri [vytváraní federovanej partície](#).
- Databáza Oracle má limit 1 000 stĺpcov a dimenzia kontingenčnej tabuľky tento limit dedí. Určte počet oprávnených členov stĺpca v dimenzii kontingenčnej tabuľky, aby nedošlo k prekročeniu limitu. Počet možných kombinácií uložených členov v dimenzii kontingenčnej tabuľky spolu s počtom dimenzií v kocke by mal byť 1 000 alebo menej.
- Pre kocky ukladacieho priestoru agregácie by nemali byť ako dimenzie kontingenčnej tabuľky vybraté tie dimenzie, ktoré obsahujú uložené viacúrovňové hierarchie členov. Vyberte dimenziu kontingenčnej tabuľky s dynamickými hierarchiami alebo uloženou hierarchiou, ktorá je typom plochej jednoúrovňovej hierarchie (v ktorej sú všetky členy uložené na úrovni 0).

Vytvorenie pripojenia pre federované partície

Medzi službou Essbase a databázou Autonomous Data Warehouse Serverless môžete definovať pripojenie, aby ste mohli pracovať s federovanými partíciami.

Federované partície sú podporované len pre nasadenie služby Essbase v infraštruktúre Oracle Cloud Infrastructure.

Skôr než začnete definovať potrebné pripojenie, pozrite si časť [Tok činností pre federované partície](#) a uistite sa, že ste vykonali všetky požadované prípravné úlohy.

Odporúčania pre implementáciu pripojení federovaných partícií

Skontrolujte, ako ste vytvorili potrebnú **schému** (alebo schémy) pre federované partície. Ak máte jednu schému databázy Autonomous Data Warehouse určenú pre viacero aplikácií federovanej partície Essbase, má zmysel vytvoriť jedno globálne pripojenie, ktoré môžu zdieľať všetky aplikácie. Ak máte jednu alebo viacero schém, ale len jednu aplikáciu Essbase na jednu schému, dobrým prístupom je pripojenie na úrovni aplikácie pre každú schému.

- Na vytvorenie globálneho pripojenia potrebujete rolu **administrátor služby**.
- Na vytvorenie pripojenia na úrovni aplikácie potrebujete mať v aplikácii rolu **používateľa** a minimálne **povolenie správcu aplikácie**.

Ako vytvoriť požadované pripojenie pre federované partície:

-
- **Redwood**
 - **Classic**

Redwood

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Zdroje** a potom na položku **Pripojenia**.
Ak chcete pripojenie a dátový zdroj definovať na úrovni aplikácie, a nie globálne, namiesto stránky Zdroje začnite na stránke Aplikácie. Kliknite na názov aplikácie a potom kliknite na položku **Zdroje**.
2. Kliknite na položku **Vytvoriť pripojenie** a pre typ pripojenia vyberte položku **Databáza Oracle**.
3. Zapnite prepínač **Autonómne**.

Connection Details

Autonomous ☒

Repository database ☒

* Name multicube

Wallet File

* Service Name av212auto_medium ▼

* Username adb_user

* Password

Description Connection for Federated Partition

> Advanced Options

Test

Save

Cancel

- Zadajte názov pripojenia.
Ak opätovne vytvárate pripojenie k databáze Autonomous Data Warehouse pre federovanú partíciu po migrácii aplikácie pomocou príkazu CLI `lcmimport` (alebo úlohy LCM importu), odporúča sa použiť nový názov pripojenia, aby nedochádzalo k chybám.
- Vyberte názov služby.
- Zapnite prepínač **Databáza depozitára**. Pre pripojenia federovaných partícií je to povinné. Wallet nemusíte nahráť, pretože Essbase použije wallet priradený k databáze depozitára.
- Zadajte meno používateľa, heslo a prípadne aj popis pre Autonomous Data Warehouse.
- Kliknite na položku **Testovať** na overenie pripojenia a v prípade úspechu kliknite na položku **Vytvoriť**.
Ak sa vyskytnú chyby pripojenia, rozbaľte ponuku **Rozšírené voľby** a upravte minimálnu a maximálnu veľkosť spoločnej oblasti pripojení.

▼ Advanced Options

Minimum Pool Size

50 ▼ ▲

Maximum Pool Size

500 ▼ ▲

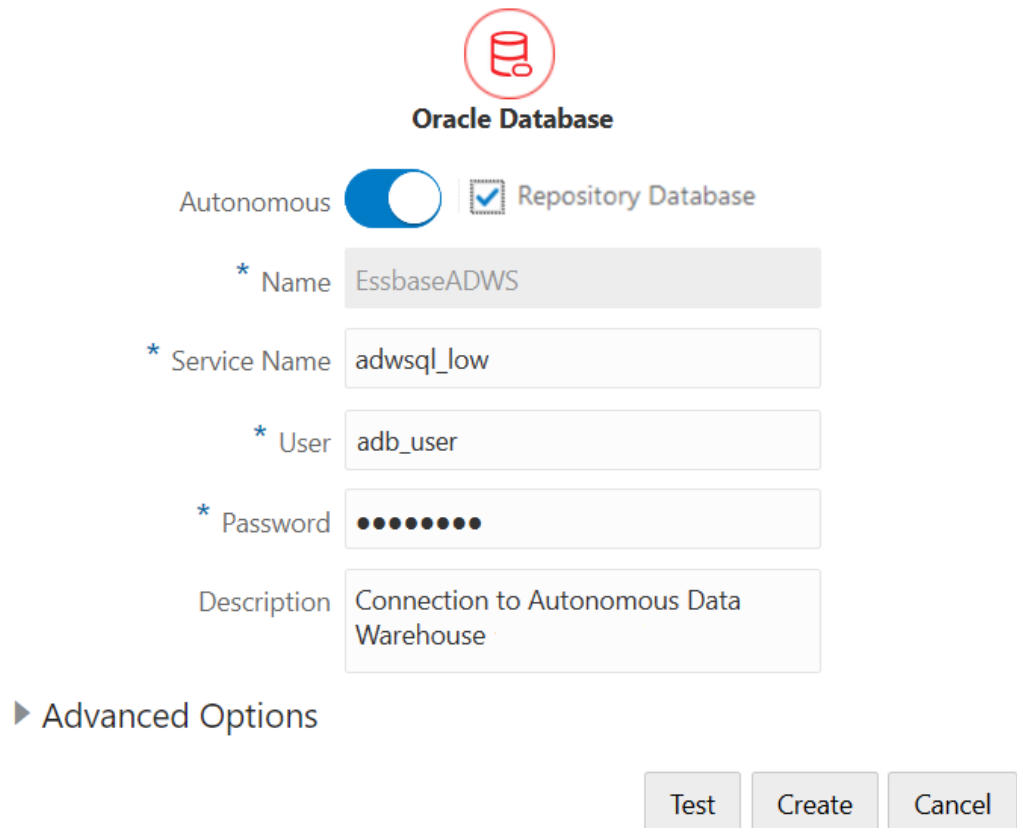
Pozrite si časť Riadenie veľkosti spoločnej oblasti pripojení v UCP v príručke *Universal Connection Pool Developer's Guide*.

9. Overte, že pripojenie bolo úspešne vytvorené a zobrazuje sa v zozname pripojení.

Classic

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na stránke Zdroje na položku **Pripojenia**.
Ak chcete pripojenie a dátový zdroj definovať na úrovni aplikácie a nie globálne, namiesto stránky Zdroje začnite na stránke Aplikácie. V ponuke Akcie napravo od názvu aplikácie spustíte inšpektora a kliknite na položku **Zdroje**.
2. Kliknite na položku **Vytvoriť pripojenie** a vyberte položku **Databáza Oracle**.
3. Pomocou prepínača vyberte voľbu **Autonómne**.

Create Connection




Oracle Database

Autonomous ☒ Repository Database

* Name

* Service Name

* User

* Password

Description

► Advanced Options

4. Zadaťte názov pripojenia.
Ak opätovne vytvárate pripojenie k databáze Autonomous Data Warehouse pre federovanú partíciu po migrácii aplikácie pomocou príkazu CLI lcmimport (alebo úlohy LCM importu), odporúča sa použiť nový názov pripojenia, aby nedochádzalo k chybám.
5. Vyberte názov služby.
6. Začiarknite políčko **Databáza depozitára**. Toto políčko je potrebné začiarknuť pripojenia federovaných partícií.

☒ Repository Database

Wallet nemusíte nahráť, pretože Essbase použije wallet priradený k databáze depozitára.

7. Zadáajte meno používateľa, heslo a prípadne aj popis pre Autonomous Data Warehouse.
8. Kliknite na položku **Testovať** na overenie pripojenia a v prípade úspechu kliknite na položku **Vytvoriť**.

Ak sa vyskytnú chyby pripojenia, rozbaľte ponuku **Rozšírené voľby** a upravte minimálnu a maximálnu veľkosť spoločnej oblasti pripojení.

Advanced Options

* Min Pool Size ▼ ▲

* Max Pool Size ▼ ▲

Pozrite si časť Riadenie veľkosti spoločnej oblasti pripojení v UCP v príručke *Universal Connection Pool Developer's Guide*.

9. Overte, že pripojenie bolo úspešne vytvorené a zobrazuje sa v zozname pripojení.

Vytvorenie federovanej partície

Táto téma obsahuje postup, ako vytvoriť federovanú partíciu medzi službou Essbase a databázou Autonomous Data Warehouse Serverless.

V tejto téme sa predpokladá, že ste splnili [predpoklady](#) a oboznámili sa s informáciami uvedenými v predchádzajúcich témach.

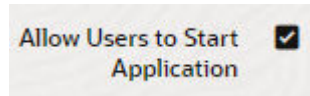
Nasledujúce pokyny sú pre webové rozhranie Essbase. Prihláste sa ako [administrátor služby](#) alebo [správca aplikácie](#).

Ak chcete vytvoriť federovanú partíciu pomocou návrhára kociek, pozrite si časť [Vytvorenie federovanej partície v návrhárovi kociek](#).

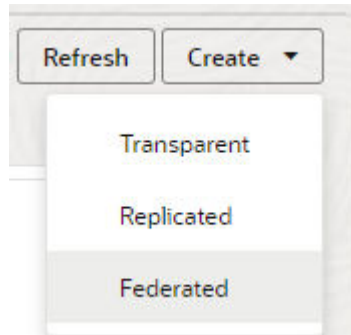
- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke **Aplikácie** kliknite na názov aplikácie, ktorú použijete na vytvorenie federovanej partície.
2. Na stránke **Prispôsobenie** kliknite na položku **Nastavenia** a rozbaľte položku **Spustenie**. Uistite sa, že voľba **Povolit' používateľom spustiť aplikáciu** je aktivovaná.



3. Kliknite na položku **Všeobecné**, kliknite na názov **databázy** a potom na položku **Partície**.
4. Kliknite na položku **Vytvoriť** > **Federované**.



5. V poli **Názov pripojenia** zadajte pripojenie k databáze Autonomous Data Warehouse, ktoré už predtým vytvoril administrátor alebo správca aplikácie, ako je znázornené v časti [Vytvorenie pripojenia pre federované partície](#).

6. Uistite sa, že hodnota v poli **Názov schémy** sa zhoduje s názvom databázovej schémy (menom používateľa, ktoré ste zadali pri vytváraní pripojenia).

7. Ako hodnotu do poľa **Názov tabuľky faktov** vyberte názov tabuľky faktov v databáze Autonomous Data Warehouse, v ktorej sú uložené numerické hodnoty a kľúče.

Ak Essbase rozpoznáva názvy dimenzií z tabuľky faktov, hodnoty v poli **Stĺpce dimenzií** sa môžu automaticky dokončovať s názvami dimenzií Essbase. Podobne aj hodnoty v poli **Stĺpce členov kontingenčnej tabuľky** sa môžu automaticky dokončovať s členmi predpokladanej dimenzie kontingenčnej tabuľky.

8. V poli **Dimenzia kontingenčnej tabuľky** vyberte názov dimenzie kontingenčnej tabuľky, ktorú chcete použiť zo štruktúry Essbase počas procesu [Identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky](#).

Ak sa názvy stĺpcov v tabuľke faktov zhodujú s názvami členov dimenzií a kontingenčnej tabuľky v štruktúre, automaticky sa vyplní mapovanie na karte Člen kontingenčnej tabuľky v sekcii Mapovanie členov Essbase k stĺpcom tabuľky faktov. Ak niektoré dimenzie alebo členy nie je možné automaticky mapovať k stĺpcu v tabuľke faktov, bude potrebné mapovať ich manuálne.

Ak potrebujete manuálne mapovať uložené členy dimenzie kontingenčnej tabuľky k stĺpcom tabuľky faktov, použite tlačidlo **Aktualizovať**.

Essbase members to fact table column mapping

Pivot member

Dimension column

Update

Column name	Member name
Jan	Generation 3 : Jan
Feb	Generation 3 : Feb
Mar	Generation 3 : Mar
Apr	Generation 3 : Apr
May	Generation 3 : May
Jun	Generation 3 : Jun
Jul	Generation 3 : Jul
Aug	Generation 3 : Aug
Sep	Generation 3 : Sep
Oct	Generation 3 : Oct
Nov	Generation 3 : Nov
Dec	Generation 3 : Dec

Ak člen dimenzie kontingenčnej tabuľky (alebo názov dimenzie bez mier) zahŕňa špeciálny znak, ako je napríklad znak &, spoločnosť Oracle vám ho odporúča premenovať.

Essbase automaticky mapuje tieto názvy členov s medzerami k zodpovedajúcim názvom stĺpcov v tabuľke faktov, kde sú medzery nahradené znakmi podčiarknutia. Essbase napríklad automaticky vykoná nasledujúce mapovanie:

Názov člena dimenzie kontingenčnej tabuľky	Názov stĺpca tabuľky faktov
„Initial Inventory“	INITIAL_INVENTORY

9. Kliknutím na položku **Stĺpec dimenzie** mapujete iné dimenzie než dimenzie kontingenčnej tabuľky k stĺpcom v tabuľke faktov. Ak sa názvy stĺpcov tabuľky faktov zhodujú s názvami dimenzií v štruktúre, môžu sa mapovať automaticky. Ak je to potrebné, mapujte ich manuálne.

Essbase members to fact table column mapping

Pivot member	Dimension column
Member name	Column name
Accounts	Accounts ✕
Market	Market ✕
Product	Product ✕
Scenario	Scenario ✕

10. Kliknite na položku **Overiť**.

11. Ak bolo overenie úspešné, kliknite na položku **Uložiť a zavrieť** a potvrdte, že aplikácia sa môže reštartovať.

Uloženie alebo overenie federovanej partície môže nejaký čas trvať. Pozrite si časť [stav úlohy](#).

Federovaná partícia je vytvorená. Týmto procesom sa vytvoria aj pomocné tabuľky dimenzií (a ďalšie artefakty) v databáze Autonomous Data Warehouse, ktoré sú prepojené (kľúčmi) s tabuľkou faktov.

Create
Federated Partition

Analytic View
 Validate
Save and Close
Close

Source information

Essbase members to fact table column mapping

Connection name
multicube

Schema name
MULTICUBE

Fact table name
SHAREDFACT

Dimension columns
Market, Product, Scenario, Accounts

Pivot dimension
Year

Description
Federated Partition to Autonomous Data Warehouse

Pivot member

Dimension column

Update

Column name	Member name
Jan	Generation 3 : Jan
Feb	Generation 3 : Feb
Mar	Generation 3 : Mar
Apr	Generation 3 : Apr
May	Generation 3 : May
Jun	Generation 3 : Jun
Jul	Generation 3 : Jul
Aug	Generation 3 : Aug
Sep	Generation 3 : Sep
Oct	Generation 3 : Oct
Nov	Generation 3 : Nov
Dec	Generation 3 : Dec

Classic

- Vo webovom rozhraní Essbase otvorte inšpektor aplikácií: na stránke **Aplikácie** vyhľadajte názov cieľovej aplikácie, kliknite na ponuku **Akcie** a kliknite na položku **Skontrolovať**.
- Na karte **Nastavenia** kliknite na položku **Spustiť**.

Uistite sa, že voľba **Povolit' pouzivatel'om spustit' aplikaciju** je aktivovaná.

Settings

Statistics

Logs

Allow Users to Start Application ☒

Start Application when Essbase Server Starts ☐

- Vo webovom rozhraní Essbase otvorte inšpektor kociek: na stránke **Aplikácie** rozbaľte cieľovú aplikáciu. V riadku pre cieľovú kocku kliknite na ponuku **Akcie** a kliknite na položku **Skontrolovať**.
- Vyberte kartu **Partície**.

5. Kliknite na položku **Vytvoriť >Federované**.
6. V poli **Názov pripojenia** zadajte pripojenie k databáze Autonomous Data Warehouse, ktoré už predtým vytvoril administrátor alebo správca aplikácie, ako je znázornené v časti [Vytvorenie pripojenia pre federované partície](#).
7. Uistite sa, že hodnota v poli **Názov schémy** sa zhoduje s názvom databázovej schémy (menom používateľa, ktoré ste zadali pri vytváraní pripojenia).
8. Ako hodnotu do poľa **Názov tabuľky faktov** vyberte názov tabuľky faktov v databáze Autonomous Data Warehouse, v ktorej sú uložené numerické hodnoty a kľúče.
9. V poli **Dimenzia kontingenčnej tabuľky** vyberte názov dimenzie kontingenčnej tabuľky, ktorú chcete použiť zo štruktúry Essbase počas procesu [Identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky](#).

Ak sa názvy stĺpcov v tabuľke faktov zhodujú s názvami členov dimenzií a kontingenčnej tabuľky v štruktúre, mapovanie sa automaticky vyplní v sekcii **Mapovanie Essbase k stĺpcom**. Ak niektoré dimenzie alebo členy nie je možné automaticky mapovať k stĺpcu v tabuľke faktov, bude potrebné mapovať ich manuálne.

Ak potrebujete manuálne mapovať uložené členy dimenzie kontingenčnej tabuľky k stĺpcom tabuľky faktov, použite tlačidlo **Aktualizovať**.

Ak člen dimenzie kontingenčnej tabuľky (alebo názov dimenzie bez mier) zahŕňa špeciálny znak, ako je napríklad znak &, spoločnosť Oracle vám ho odporúča premenovať.

Essbase automaticky mapuje tieto názvy členov s medzerami k zodpovedajúcim názvom stĺpcov v tabuľke faktov, kde sú medzery nahradené znakmi podčiarknutia. Essbase napríklad automaticky vykoná nasledujúce mapovanie:

Názov člena dimenzie kontingenčnej tabuľky	Názov stĺpca tabuľky faktov
„Initial Inventory“	INITIAL_INVENTORY

10. Kliknutím na položku **Stĺpec dimenzie** mapujte iné dimenzie než dimenzie kontingenčnej tabuľky k stĺpcom v tabuľke faktov. Ak sa názvy stĺpcov tabuľky faktov zhodujú s názvami dimenzií v štruktúre, môžu sa mapovať automaticky. Ak je to potrebné, mapujte ich manuálne.
11. Kliknite na položku **Overiť**.
12. Ak bolo overenie úspešné, kliknite na položku **Uložiť a zavrieť** a potvrdte, že aplikácia sa môže reštartovať.

Uloženie alebo overenie federovanej partície môže nejaký čas trvať. Pozrite si časť [stav úloh](#).

Federovaná partícia je vytvorená. Týmto procesom sa vytvoria aj pomocné tabuľky dimenzií (a ďalšie artefakty) v databáze Autonomous Data Warehouse, ktoré sú prepojené (kľúčmi) s tabuľkou faktov.

Create
Federated Partition
Connection Areas

Validate Save and Close

Source information

Essbase members to fact table column mapping

Connection name ADW

Schema name ADMIN

Fact table name SAMP_FACT

Dimension columns Market, Product, Scenario, Year

Pivot dimension Measures

Description Federated partition to ADW

Pivot member Dimension column

Update

Column name	Member name
Additions	Generation 3 : Additions
COGS	Generation 4 : COGS
Ending Inventory	Generation 3 : Ending Inventory
Margin	Generation 3 : Margin
Marketing	Generation 4 : Marketing
Misc	Generation 4 : Misc
Opening Inventory	Generation 3 : Opening Inventory
Payroll	Generation 4 : Payroll

Basic partition

Create
Federated Partition
Connection Areas

Validate Save and Close

Source information

Essbase members to fact table column mapping

Connection name ADW

Schema name ADMIN

Fact table name SAMP_FACT

Dimension columns Market, Product, Scenario, Year

Pivot dimension Measures

Description Federated partition to ADW

Pivot member Dimension column

Member name Column name

Year	Year ✕
Product	Product ✕
Market	Market ✕
Scenario	Scenario ✕

Poznámka:

Keď dokončíte vytváranie federovanej partície, jeden alebo viac používateľov by malo nakonfigurovať doklady DBMS_CLOUD a umožniť tak ďalšie pripojenie na zavedenie dát zo služby Essbase do databázy Autonomous Data Warehouse. Ďalšie informácie nájdete v časti [Zavedenie dát federovaných partícií](#).

Zavedenie dát federovanej partície

Z kocky federovanej partície Essbase môžete zaviesť dáta do tabuľky faktov v databáze Autonomous Data Warehouse. Skôr ako to budete môcť urobiť, je potrebné integrovať

Essbase s objektovým ukladačím priestorom OCI a konfigurovať doklady DBMS_CLOUD pomocou skriptu `configure-dbms-writeback`.

Integrácia služby Essbase s objektovým ukladačím priestorom OCI

Ak chcete zaviesť dáta z kocky federovanej partície do tabuľky faktov v databáze Autonomous Data Warehouse, služba Essbase použije balík DBMS_CLOUD, ktorý je k dispozícii s autonómnou databázou.

Aby ste získali prístup k balíku DBMS_CLOUD, pri nasadzovaní zásobníka Oracle Essbase na portáli Oracle Cloud Marketplace by ste mali vybrať integráciu služby Essbase s objektovým ukladačím priestorom OCI.

Úplné podrobnosti nájdete v časti [Nasadenie služby Essbase z platformy Marketplace pre federované partície](#).

Nastavenie dokladov na zavedenie dát

Pred vykonaním akejkoľvek operácie zavedenia dát cez Essbase do databázy Autonomous Data Warehouse je potrebné dokončiť tok činností krokov na aktiváciu cloudových dokladov, aby sa mohli používať s federovanými partíciami.

Typy používateľov v toku činností dokladov pre zavedenie dát

Používatelia s nasledujúcimi typmi prístupu sú alebo môžu byť zahrnutí do požadovaného toku činností na nastavenie kocky federovanej partície pre zavedenie dát. V organizácii môžu byť tieto roly oddelené (takže nastavenie je proces spolupráce) alebo môžu byť kombinované (jedna osoba má všetky požadované prístupy).

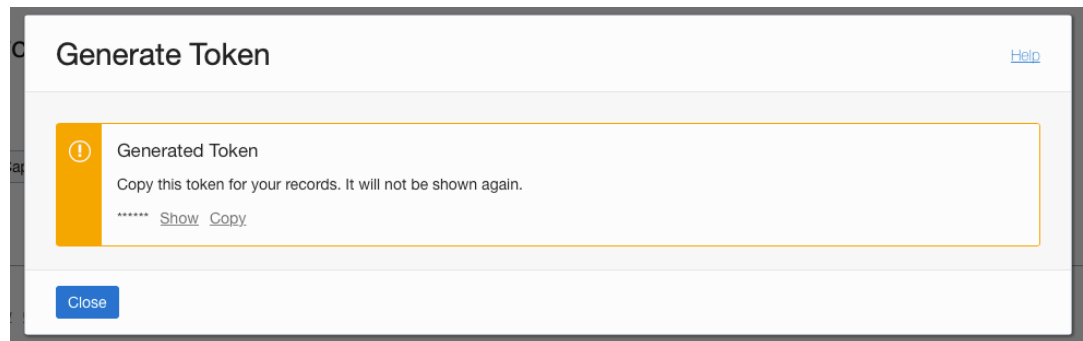
Typ používateľa	Rola v rámci toku činností
Používateľ SSH	Ako používateľ opc môže používať príkazový riadok operačného systému na prístup k inštancii Essbase nasadenej v službe Oracle Cloud Infrastructure. (Môže to byť tá istá osoba, ktorá nasadila Essbase ako zásobník v službe OCI).
Používateľ databázy	Pozná názov a heslo schémy Autonomous Data Warehouse, čo je tá istá schéma a to isté heslo, ktoré boli použité na vytvorenie pripojenia služby Essbase k databáze Oracle (nevyhnutný predpoklad pred vytvorením federovanej partície).
Používateľ OCI	Môže získať prístup ku konzole OCI, ako aj k sektoru objektového ukladačieho priestoru pre katalóg Essbase.
Administrátor databázy	Pozná názov a heslo schémy administrátora databázy Oracle.
Administrátor Essbase	Systémový administrátor služby Essbase. Môže to byť počiatočný administrátor služby Essbase, ktorého vytvoril administrátor domény identity (ktorý tiež môže byť používateľom OCI), alebo to môže byť iný systémový administrátor služby Essbase, ktorý bol vytvorený po dokončení nasadenia služby Essbase.
Správca aplikácie Essbase	Správca alebo vlastník aplikácie Essbase, ktorý bol vytvorený po dokončení nasadzovania služby Essbase.

Tok činností dokladov pre zavedenie dát

Nasledujúce kroky toku činností musia byť vykonané pre každú databázovú schému, ktorú používate pre federovanú partíciu.

1. **Používateľ OCI:** Podľa pokynov v časti [Nasadenie služby Essbase z platformy Marketplace pre federované partície](#) nasadíte Essbase v prenájme OCI so zodpovedajúcimi výbermi pre federované partície.
2. **Používateľ databázy, administrátor Essbase alebo správca aplikácie Essbase:** Prihláste sa do webového rozhrania Essbase a vytvorte pripojenie k databáze Autonomous Data Warehouse, ako je uvedené v časti [Vytvorenie pripojenia pre federované partície](#).
3. **Používateľ databázy, administrátor Essbase alebo správca aplikácie Essbase:** Vytvorte federovanú partíciu, ako je uvedené v časti [Vytvorenie federovanej partície](#).
4. **Používateľ OCI:** Zo svojho profilu používateľa v konzole OCI generujte a skopírujte token autentifikácie. Poskytnite ho spolu so svojím menom používateľa **používateľovi SSH**.

Pozrite si časť [Získanie tokenu autentifikácie](#).



5. **Používateľ SSH:** Spustíte skript prípravy na zavedenie dát, ktorý je k dispozícii v inštancii Essbase v službe OCI. Skript je potrebné spustiť raz pre každú databázovú schému v databáze Autonomous Data Warehouse.

Príklad:

- a. Prepnite na používateľa **oracle**.

```
sudo su oracle
```

- b. Prejdite na umiestnenie skriptu.

```
cd /u01/vmtools/config/adwwb_dbms
```

- c. Spustíte skript.

```
./configure-dbms-writeback.sh
```

Poznámka:

Ak chcete zobrazíť voľby skriptu, spustíte skript s argumentom **-h** alebo **--help**. Syntax: `./configure-dbms-writeback.sh [--help | -h]`

Poznámka:

Voliteľne môžete spustiť skript s voľbou Vault. Táto voľba nastavuje skript na použitie dokladov administrátora databázy, ktoré sú uložené v adresári Vault, s prístupom cez OCID namiesto zobrazenia výzvy na zadanie hesla.

Syntax: `./configure-dbms-writeback.sh [--vault | -V]`

d. Po zobrazení výziev zadajte požadované informácie:

- Heslo **administrátora databázy**, ak ste skript nespustili s voľbou Vault. Keďže heslo patrí medzi chránené informácie, pri jeho zadávaní do príkazového riadka jeho text nevidíte.
- Meno používateľa a heslo **používateľa databázy**. Keďže heslo patrí medzi chránené informácie, pri jeho zadávaní do príkazového riadka jeho text nevidíte.
- Meno používateľa **Používateľ OCI** a token autentifikácie. Zadajte celý reťazec identifikácie používateľa. Tento reťazec nájdete tak, že v konzole OCI kliknete na ikonu profilu v pravom hornom rohu a otvoríte prehľad profilu používateľa. Skopírujte celý reťazec zobrazený pod položkou **Profil** a nad položkou **Prenájom**.



Profile



Skript vytvorí potrebný cloudový doklad a uloží ho v databázovej schéme. Pri reštarte služby OCI, Essbase alebo aplikácií Essbase nie je potrebné znovu spustiť skript.

Teraz môžete zaviesť dáta cez Essbase na aktualizáciu tabuľky faktov databázy Autonomous Data Warehouse.

Poznámka:

Používateľ SSH – ak token autentifikácie používateľa OCI, ktorý bol použitý v skripte prípravy zavedenia dát, už nemá prístup do sektora objektového ukladacieho priestoru pre katalóg Essbase, bude potrebné nájsť ďalšieho používateľa OCI, ktorý spĺňa požiadavky uvedené v časti *Typy používateľov v toku činností prípravy zavedenia dát*, a zopakovať kroky v toku činností.

Ďalšie poznámky k zavedeniu dát federovanej partície

Umiestnenie súboru zdrojových dát

Pred zavedením dát cez službu Essbase do tabuľky faktov spoločnosť Oracle odporúča nahrat dátový súbor na server Essbase. Zavedenie dát na strane klienta je podporované, ale trvá dlhšie.

Nástroje na zavedenie iných dát než Essbase

Ak nepotrebuje zaviesť dáta cez službu Essbase do databázy Autonomous Data Warehouse, môžete použiť dátové nástroje v autonómnej databáze na zavedenie dát do tabuľky faktov a na vykonanie ďalších úloh správy. Presvedčte sa však, že štruktúra kocky a tabuľka faktov sú synchronizované – pozrite si časť Preventívne opatrenia pre metadáta pre kocky federovanej partície.

Dátové súbory vo formáte DBMS

Zavedenie súborov exportu dát vo formáte služby Essbase do kociek federovaných partícií môže byť zdĺhavé. Na optimalizáciu zavedenia dát použite zdrojový súbor vo formáte DBMS. Môžete ho vytvoriť pomocou príkazu výpočtu DATAEXPORT s voľbou DataExportCSVFormat. Súbory vo formáte CSV sa dajú zaviesť rýchlejšie, pretože sú v súlade s voľbami formátovania balíka DBMS_CLOUD pre zdrojové súbory.

Dimenzia kontingenčnej tabuľky v tabuľke faktov a zdroj vstupu zavedenia dát

Dimenzia kontingenčnej tabuľky používaná vo vstupných súboroch zavedenia dát musí byť rovnaká ako dimenzia kontingenčnej tabuľky v tabuľke faktov.

Napríklad v nasledujúcej tabuľke faktov je dimenziou kontingenčnej tabuľky dimenzia Miery (Sales, COGS, Margin atď.).



Year	Product	Market	Scenario	Sales	COGS	Margin	Marketing	Payroll	Misc	Total Expenses	Profit	Opening Inventory	Additions	Ending Inventory
Jan	100-10	New York	Actual	678	271	407	94	51	0	145	262	2101	644	

Prijateľný vstupný súbor zavedenia dát pre túto tabuľku faktov má podobný tvar, pretože obsahuje rovnakú dimenziu kontingenčnej tabuľky. Príklad (skrátенý):

```
"Year", "Product", "Market", "Scenario", "Sales", "COGS", "Margin", "Marketing", "Payroll", "Misc", "Total Expenses", "Profit", "Opening Inventory", "Additions", "Ending Inventory"
"Jan", "100-10", "New York", "Actual", 678, 271, 407, 94, 51, 0, 145, 262, 2101, 644, 2067
"Feb", "100-10", "New York", "Actual", 645, 258, 387, 90, 51, 1, 142, 245, 2067, 619, 2041
"Mar", "100-10", "New York", "Actual", 675, 270, 405, 94, 51, 1, 146, 259, 2041, 742, 2108
```

Ak sa dimenzia kontingenčnej tabuľky vstupného súboru líši od dimenzie kontingenčnej tabuľky v tabuľke faktov, vráti sa chyba a úloha zavedenia dát sa ukončí.

Viaceré súbory importu v jazyku MaxL nie sú podporované

Importovanie dát z viacerých súborov paralelne pomocou príkazu MaxL **import** s použitím zástupných znakov nie je podporované pre kocky federovaných partícií.

Výpočet a vykonávanie dopytu na kocky federovanej partície

Keď máte federovanú partíciu, výpočty a dopyty Essbase sú vždy, keď je to možné, konvertované v Essbase na SQL a odoslané do databázy Autonomous Data Warehouse, aby sa dáta spracúvali tam, kde sú uložené.

Štruktúra kocky služby Essbase obsahuje metadáta (názvy dimenzií a členov). Databáza Autonomous Data Warehouse si ponecháva dáta súvisiace s metadátami. Dáta sú uložené v tabuľke faktov.

Vďaka tomu, že služba Essbase odosiela spracovanie výpočtov tam, kde sú dáta uložené, nevzniká problém s latenciou dát. Táto funkcionality je v službe Essbase 21.5 nová.

Ak používate službu Essbase prvýkrát, najprv si pozrite časť [Výpočet kociek](#), aby ste získali informácie o výpočtoch vo všeobecnosti.

Spôsob výpočtu federovaných partícií závisí od typu kocky Essbase, s ktorou ste začali vytvárať federovanú partíciu: ukladací priestor blokov (BSO) alebo ukladací priestor agregácie (ASO).

Poznámky k porovnaniu výpočtov

Keď vykonávate výpočet a dopyt, pre kocky federovanej partície založené na BSO Essbase analyzuje závislosti a zapisuje SQL na spracovanie výsledkov pomocou analytických zobrazení v databáze Autonomous Data Warehouse.

Pre kocky federovanej partície založené na ASO server Essbase spracúva vlastné výpočty a alokácie a výsledky potom odosiela do databázy Autonomous Data Warehouse.

Poznámky alebo obmedzenia pre výpočty federovanej partície

Funkcie výpočtov ukladacieho priestoru blokov služby Essbase sa môžu používať vo vzorcoch pre štruktúry blokového ukladacieho priestoru a ich výsledky ovplyvňujú dopyty z aplikácie Smart View, MDX a ďalších klientov mriežky. Rovnaké funkcie spolu s príkazmi výpočtov je možné používať na zapisovanie skriptov procedurálnych výpočtov.

Funkcie výpočtu, ktoré sa spracúvajú v databáze Autonomous Data Warehouse

Keď sa používa federovaná partícia, nasledujúce funkcie výpočtu Essbase sa preložia do jazyka SQL a spracúvajú sa v databáze Autonomous Data Warehouse. Funkcie, ktoré tu nie sú uvedené, sa spracúvajú v službe Essbase.

- @ABS
- @ALLANCESTORS
- @ANCEST
- @ANCESTORS
- @AVG (iba s voľbou SKIPMISSING)
- @AVGRANGE
- @CHILDREN
- @CURRMBR
- @DESCENDANTS
- @EXP
- @FACTORIAL
- @GENMBRS
- @IALLANCESTORS
- @IANCESTORS
- @ICHILDREN
- @IDESCENDANTS
- @INT
- @IRDESCENDANTS
- @ISANCEST
- @ISCHILD

- @ISDESC
- @ISGEN
- @ISIANCEST
- @ISIBLINGS
- @ISICHILD
- @ISIDESC
- @ISIPARENT
- @ISISIBLING
- @ISLEV
- @ISMBR (ak je argumentom len jeden názov člena)
- @ISPARENT
- @ISSAMEGEN
- @ISSAMELEV
- @ISSIBLING
- @LEVMBRS
- @LN
- @LOG
- @LOG10
- @LSIBLINGS
- @MAX
- @MAXRANGE (výnimka: bez argumentu *XrangeList*)
- @MAXS
- @MAXSRANGE (výnimka: bez argumentu *XrangeList*)
- @MBRPARENT
- @MEDIAN (výnimka: bez argumentu *XrangeList*)
- @MEMBERAT
- @MIN
- @MINRANGE (výnimka: bez argumentu *XrangeList*)
- @MINS
- @MINSRANGE (výnimka: bez argumentu *XrangeList*)
- @MOD
- @PARENT
- @POWER
- @RDESCENDANTS
- @RELATIVE
- @REMAINDER
- @ROUND
- @RSIBLINGS

- @SIBLINGS
- @SUM
- @SUMRANGE (výnimka: bez argumentu *XrangeList*)
- @TRUNCATE
- @XREF
- @XWRITE

Príkazy výpočtu, ktoré sa spracúvajú v databáze Autonomous Data Warehouse

Keď sa používa federovaná partícia, nasledujúce príkazy výpočtu Essbase sa preložia do jazyka SQL a spracúvajú sa v databáze Autonomous Data Warehouse.

- AGG (okrem agregovania členov dynamického výpočtu alebo členov, ktoré používajú neaditívny operátor konsolidácie)
- CLEARDATA
- CLEARBLOCK (výnimka: bez kľúčových slov NONINPUT a DYNAMIC)
- DATAEXPORT (výnimka: iba s nasledujúcimi voľbami exportu dát)

```
DATAEXPORTLEVEL ALL
DATAEXPORTCSVFORMAT
DATAEXPORTOVERWRITEFILE
DATAEXPORTDECIMAL
```

- IF...ENDIF
- ELSE...ELSEIF (výrazy s viacerými, vnorenými príkazmi IF/ELSE môžu mať pomalší výkon)
- EXCLUDE...ENDEXCLUDE
- LOOP...ENDLOOP
- DATACOPY
- Priradenia príkazu FIX s výrazmi, ktoré obsahujú matematické operácie, príkazy IF/ELSE, krížové referencie a podporované funkcie @ uvedené na tejto stránke.

Príkazy ARRAY a VAR, ako aj dynamické vzorce spracúvané v rámci CALC DIM alebo CALC ALL, sa spracúvajú v službe Essbase a môžu mať pomalší výkon.

Niektoré príkazy výpočtu nie sú podporované pre kocky federovanej partície a pri ich používaní sa vráti chyba. Pozrite si časť [Obmedzenia pre federované partície](#).

Ak potrebujete spustiť skripty výpočtov blokového ukladacieho priestoru Essbase, ako dimenziu kontingenčnej tabuľky vyberte hustú dimenziu. Ak ide o riedku dimenziu kontingenčnej tabuľky, skripty výpočtov nie sú vo federovaných partíciách podporované.

Režim výpočtu bloku (aktivovaný, keď nastavenie konfigurácie Essbase CALCMODE je nastavené ako BLOCK) sa nevzťahuje na kocky federovaných partícií. Spracovanie výpočtu sa odošle do databázy Autonomous Data Warehouse. Ak existuje výnimka a výpočet bol tentokrát spracovaný na serveri Essbase, potom o analýze závislosti rozhoduje poradie riešenia.

Pri vykonávaní vlastných alokácií v kocke ukladacieho priestoru agregácie s federovanou partíciou môžete prepísať len existujúce hodnoty. K existujúcim hodnotám nemôžete nič pripočítavať ani od nich odčítavať.

Ďalšie obmedzenia

Pozrite si časť [Obmedzenia pre federované partície](#).

Hodnoty presnosti vo výsledkoch dopytu

Keď počítate kocku, ktorá má federovanú partíciu, databáza Autonomous Data Warehouse čiastočne spracúva výpočty a agregácie. Výsledky dopytu preto môžu mať trochu iné hodnoty presnosti v porovnaní s hodnotami, ktoré boli získané bez použitia federovanej partície.

Poradie výpočtu

Podobne ako pri kockách BSO v hybridnom režime a kockách ASO je priorita výpočtu členov v kockách federovanej partície daná definíciou pre [poradie riešenia](#), ktorú ste nastavili v štruktúre Essbase.

Možnosť spúšťať výpočty a úlohy zavádzania dát služby Essbase

Nastavenie konfigurácie Essbase FEDERATEDAVCALC je predvolene implicitne nastavené na TRUE pre všetky aplikácie ukladacieho priestoru blokov (BSO), ktoré majú federovanú partíciu. Používateľom to umožní spustiť výpočty BSO služby Essbase a vykonať zavedenia dát cez službu Essbase na aktualizáciu záznamov v tabuľke faktov databázy Autonomous Data Warehouse.

Údržba a riešenie problémov kocky federovanej partície

Nasledujúce pokyny sú určené pre údržbu alebo riešenie problémov kociek Essbase s federovanými partíciami.

V tejto téme sa predpokladá, že ste [vytvorili federovanú partíciu](#) a oboznámili sa s informáciami v predchádzajúcich témach.

- [Modelovanie a testovanie kociek federovaných partícií](#)
- [Preventívne opatrenia pre metadáta pre kocky federovanej partície](#)
- [Ako postupovať v prípade zmeny detailov databázového pripojenia](#)
- [Zálohovanie a obnovenie aplikácie federovanej partície](#)

Modelovanie a testovanie kociek federovaných partícií

Ak pri navrhovaní kocky federovanej partície trvá vytváranie príliš dlho, postupujte podľa týchto pokynov na testovanie. Tieto pokyny môžu byť užitočné na implementáciu fázovaného prístupu pri riešení problémov s výkonom alebo pri monitorovaní výkonu.

- Spustíte projekt federovanej partície v testovacom prostredí.
- Začnete s modelmi kocky, ktoré majú nasledujúce vlastnosti:
 - nemajú veľa úrovní,
 - nemajú veľa zdieľaných členov ani atribútov.
- 1. Pri vytváraní federovanej partície naplánujte offline operácie, keď nie sú povolené dopyty voči inštancii.
- 2. Postupne odpojte aktívne používateľské relácie služby Essbase s použitím príkazov `MaxL alter application disable commands a/` alebo `disable connects` (aby sa zabránilo novej činnosti používateľa), za ktorými nasleduje príkaz `alter system logout session a/` alebo `kill request` (ak potrebujete ukončiť všetky aktívne relácie, ktoré nie je potrebné dokončiť). Upozorňujeme, že príkaz MaxL nemôže ukončiť žiadne požiadavky, ktoré môžu byť spustené v databáze Autonomous Data Warehouse. Ak deaktivujete príkazy v aplikácii, po vytvorení federovanej partície ich nezabudnite znova aktivovať.

3. Vykonajte ladenie časového limitu:

- HTTPS proxy v sieti zákazníka – upravte časové limity siete zákazníka
- Zariadenie na vyrovňovanie záťaže – zvýšte časový limit LoadBalance na 1 260 sekúnd (21 minút)
- Zvýšte časové limity HTTPD na 21 minút

```
/etc/httpd/conf.d/00_base.conf:ProxyTimeout 1260
```

```
/etc/httpd/conf.d/00_base.conf:Timeout 1260
```

- Časový limit APS/JAPI:
 - Na stránke **Konzola** vo webovom rozhraní Essbase vyberte položku **Konfigurácia** a všimnite si hodnotu `olap.server.netSocketTimeOut`. Hodnota 200 ms znamená, že každá hodnota 5 pre tieto vlastnosti znamená 1 sekundu čakania.
 - Ak chcete nastaviť časový limit pre APS/JAPI na 30 minút, nastavte položku `olap.server.netRetryCount` na 9000.

4. Vytvorte federovanú partíciu.

5. Vráťte späť úpravy časového limitu v kroku 3.

6. Umožnite používateľom vrátiť sa späť do systému pomocou príkazov `alter application enable commands` alebo `connects`, ak boli predtým deaktivované.

7. Pre zostavy kocky Essbase s federovanou partíciou vyladte nastavenie `QRYGOVEXEETIME` tak, aby bolo dlhšie než očakávaný čas na vykonávanie dopytov voči federovaným partíciám. Upozorňujeme, že `QRYGOVEXEETIME` nemôže ukončiť žiadne požiadavky, ktoré môžu byť spustené v databáze Autonomous Data Warehouse.

8. Po dokončení testovania a ladenia vývojového prostredia použite vyššie uvedené kroky 1 až 7 na pridanie federovanej partície do produkčného prostredia.



Poznámka:

Ak sa pri vytváraní federovanej partície zobrazí chyba „Nepodarilo sa uložiť štruktúru“, počkajte na dokončenie relácií a potom obnovte prehľadávač. Ak bola federovaná partícia vytvorená, overte ju v nástroji SQL Developer. Ak ju nástroj SQL Developer overí, federovaná partícia je pripravená na použitie. Ak ju nástroj SQL Developer neoverí, model je potrebné opraviť a je potrebné vyladiť časový limit, ako je opísané vyššie v kroku 3.

Preventívne opatrenia pre metadáta pre kocky federovanej partície

Keď Essbase obsahuje federovanú partíciu, pri úprave štruktúry kocky postupujte opatrne. Ak pridáte alebo premenujete členy, uistite sa, že zmeny metadát sa prejavajú aj v tabuľke faktov v databáze Autonomous Data Warehouse.

Ak štruktúra Essbase nebude synchronizovaná s tabuľkou faktov v databáze Autonomous Data Warehouse, federovaná partícia bude neplatná alebo nebude fungovať správne. Na odstránenie tohto problému bude potrebné zrušiť federovanú partíciu, vykonať zmeny v štruktúre a tabuľke faktov a potom znova vytvoriť federovanú partíciu.

Ak bude federovaná partícia neplatná, môže sa vyskytnúť chyba, ktorá sa začína textom Chyba Essbase (1040235): Vzdialené upozornenie z federovanej partície.

Nasledujúce typy zmien štruktúry Essbase zapríčinia, že federovaná partícia bude neplatná:

- Pridanie, premenovanie alebo odobratie dimenzií
- Pridanie, premenovanie alebo odobratie uložených členov v dimenzii kontingenčnej tabuľky
- Zmena ľubovoľného člena z uloženého na dynamický

V prípade iných typov zmien štruktúry Essbase, ktoré nie sú uvedené vyššie (napríklad pridanie alebo premenovanie člena inej dimenzie než dimenzie kontingenčnej tabuľky), by ste mali vykonať zodpovedajúcu zmenu v ovplyvnenom riadku dát v tabuľke faktov. V opačnom prípade nemusí federovaná partícia fungovať správne.

Ak vopred viete, že dôjde k zmene metadát štruktúry Essbase, je lepšie najprv odobrať federovanú partíciu, vykonať zmeny štruktúry, aktualizovať tabuľku faktov a potom federovanú partíciu znova vytvoriť.

Ak sa však metadáta Essbase zmenili a zapríčinili neplatnosť federovanej partície, vykonajte nasledujúcu akciu:

1. Odoberte federovanú partíciu a k nej priradené pripojenie (ak sa inak nepoužíva), ako je opísané v časti [Odobratie federovanej partície](#).
Zo schémy používateľa federovanej partície v databáze Autonomous Data Warehouse manuálne odstráňte všetky tabuľky vygenerované službou Essbase a ostatné objekty, ktoré sa nepodarilo odobrať s federovanou partíciou.
2. Uistite sa, že zmeny štruktúry sú v kocke Essbase dokončené.
3. Znova vytvorte tabuľku faktov. Pozrite si časť [Vytvorenie tabuľky faktov](#).
4. Znova vytvorte pripojenie k databáze Autonomous Data Warehouse. Môže ísť o globálne pripojenie (pod hlavnou ikonou Zdroje vo webovom rozhraní Essbase) alebo sa môže nachádzať v zdrojoch definovaných práve pre danú aplikáciu. Postupujte podľa pokynov v časti [Vytvorenie pripojenia pre federované partície](#).
5. Znova vytvorte federovanú partíciu, ako je opísané v časti [Vytvorenie federovanej partície](#).

Ako postupovať v prípade zmeny detailov databázového pripojenia

Ak sa zmenili detaily pripojenia databázy Autonomous Data Warehouse, ktorú služba Essbase používa pre federovanú partíciu, bude potrebné túto federovanú partíciu zrušiť a znova vytvoriť, a tiež vyčistiť priradené objekty a tabuľky metadát z databázovej schémy.

Ak sa po vytvorení federovanej partície vyskytne ktorákoľvek z nasledujúcich udalostí, bude potrebné túto federovanú partíciu zrušiť a znova vytvoriť:

- Zmení sa port databázy Autonomous Data Warehouse.
- Zmení sa názov [Pripojenie](#).
- [Pripojenie](#) používa wallet a vy môžete prepnúť z jedného názvu služby na iný názov (s cieľom vykonať zmeny vo výkone alebo súbežnosti).
- Aktualizácia štruktúry zmení mapovanie člena k tabuľke faktov, čo spôsobí, že federovaná partícia nebude synchronizovaná. Detaily nájdete v časti [Preventívne opatrenia pre metadáta pre kocky federovanej partície](#).

Ak vopred viete, že dôjde k zmene detailov pripojenia, je lepšie odobrať federovanú partíciu ešte pred vykonaním danej zmeny a potom ju znova vytvoriť. Ak sa však pripojenie zmenilo a zapríčinilo neplatnosť federovanej partície, vykonajte nasledujúce kroky.

Zrušenie federovanej partície

Odoberte federovanú partíciu a k nej priradené pripojenie (ak sa inak nepoužíva), ako je opísané v časti [Odobratie federovanej partície](#).

Vyčistenie súvisiacich objektov a tabuliek metadát federovanej partície

Zo schémy používateľa federovanej partície v databáze Autonomous Data Warehouse zrušte všetky tabuľky vygenerované službou Essbase a ostatné objekty, ktoré sa nepodarilo odobrať s federovanou partíciou.

1. Pomocou príkazu `ssh` sa pripojte k hostiteľovi servera Essbase ako používateľ **opc**.

```
ssh -i MPOCI_KEY.pem opc@100.xxx.xxx.xxx
```

2. Prepnite na používateľa **oracle** (a prejdite do jeho domovského adresára).

```
sudo su - oracle
```

3. Prejdite do adresára aplikácií.

```
cd /u01/data/essbase/app
```

4. Pomocou aplikácie Essbase a názvu kocky identifikujte jednoznačnú predponu spojenú s objektmi a metadátami federovanej partície.

- a. Získajte názov aplikácie (*AppName*). V názve sa rozlišujú malé a veľké písmená, a preto ho zaznamenajte presne. V tomto prípade *AppName* = Sample.

```
ls
Sample
```

- b. Spočítajte znaky (*appx*) v názve aplikácie.

Príklad: *appx* = 6.

- c. Prejdite do adresára kocky a získajte názov kocky (*DbName*). V názve sa rozlišujú malé a veľké písmená, a preto ho zaznamenajte presne. V tomto prípade *DbName* = Basic.

```
cd /Sample
ls
Basic
```

- d. Spočítajte znaky (*dbx*) v názve kocky.

Príklad: *dbx* = 5.

- e. Zostavte *predponu* nasledujúcim spôsobom:

```
ESSAV_<appx><AppName>_<dby><DbName>_
```

Príklad:

```
<Prefix> = ESSAV_6Sample_5Basic_
```

5. Pomocou nástroja SQL Developer alebo iného nástroja sa pripojte k databáze Oracle ako používateľ schémy, ku ktorej je pripojená federovaná partícia.
6. Spustením príkazu SELECT vytvorte zoznam objektov spojených s vašou aplikáciou federovanej partície. Tieto objekty vyčistíte v ďalšom kroku.

Formát príkazu SELECT je:

```
SELECT * FROM user_OBJECTS WHERE OBJECT_NAME like '<Prefix>%';
```

Príklad:

```
SELECT * FROM user_OBJECTS WHERE OBJECT_NAME like 'ESSAV_6Sample_5Basic_%';
```

7. Spustíte uloženú procedúru PL/SQL, ktorá vyčistí všetky analytické zobrazenia, balíky, hierarchie, tabuľky a ďalšie objekty spojené s *predponou*.

Príklad

Reťazec ESSAV_6Sample_5Basic_ nahraďte *predponou*.

```
SET SERVEROUTPUT ON;
```

```
declare
```

```
    prefix_str varchar2(70) := 'ESSAV_6Sample_5Basic_';
```

```
BEGIN
```

```
    FOR c IN ( SELECT ANALYTIC_VIEW_NAME FROM user_analytic_views WHERE  
ANALYTIC_VIEW_NAME like prefix_str || '%' )
```

```
    LOOP
```

```
        EXECUTE IMMEDIATE 'DROP ANALYTIC VIEW "' || c.ANALYTIC_VIEW_NAME || '"  
';
```

```
        DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('ANALYTIC VIEW ' || c.ANALYTIC_VIEW_NAME || '  
dropped successfully.');
```

```
    END LOOP;
```

```
    FOR c IN ( SELECT distinct OBJECT_NAME FROM USER_PROCEDURES WHERE  
OBJECT_TYPE='PACKAGE' and OBJECT_NAME like prefix_str || '%' )
```

```
    LOOP
```

```
        EXECUTE IMMEDIATE 'DROP PACKAGE "' || c.OBJECT_NAME || '"  
        DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('PACKAGE ' || c.OBJECT_NAME || ' dropped  
successfully.');
```

```
    END LOOP;
```

```
    FOR c IN ( SELECT distinct HIER_NAME FROM USER_HIERARCHIES WHERE  
HIER_NAME like prefix_str || '%' )
```

```
    LOOP
```

```

EXECUTE IMMEDIATE 'DROP HIERARCHY "' || c.HIER_NAME || '"';
DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('HIERARCHY ' || c.HIER_NAME || ' dropped
successfully.');
```

```

END LOOP;

FOR c IN ( SELECT distinct DIMENSION_NAME FROM
USER_ATTRIBUTE_DIM_TABLES_AE WHERE DIMENSION_NAME like prefix_str || '%' )
LOOP
EXECUTE IMMEDIATE 'DROP ATTRIBUTE DIMENSION "' || c.DIMENSION_NAME ||
"' ";
DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('ATTRIBUTE DIMENSION ' || c.DIMENSION_NAME || '
dropped successfully.');
```

```

END LOOP;

FOR c IN ( SELECT distinct TABLE_NAME FROM USER_TABLES WHERE TABLE_NAME
like prefix_str || '%' )
LOOP
EXECUTE IMMEDIATE 'DROP TABLE "' || c.TABLE_NAME || '" purge';
DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('TABLE ' || c.TABLE_NAME || ' dropped
successfully.');
```

```

END LOOP;

FOR c IN ( SELECT distinct VIEW_NAME FROM USER_VIEWS WHERE VIEW_NAME
like prefix_str || '%' )
LOOP
EXECUTE IMMEDIATE 'DROP VIEW "' || c.VIEW_NAME || '"';
DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('VIEW ' || c.VIEW_NAME || ' dropped
successfully.');
```

```

END LOOP;

FOR c IN ( SELECT distinct TYPE_NAME FROM USER_TYPES WHERE TYPE_NAME
like prefix_str || '%' )
LOOP
EXECUTE IMMEDIATE 'DROP TYPE "' || c.TYPE_NAME || '" FORCE';
DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('TYPE ' || c.TYPE_NAME || ' dropped
successfully.');
```

```

END LOOP;

END;
/
```

8. Zrušte a aktualizujte príslušné tabuľky súvisiace s metadátami. Najskôr je potrebné získať hodnoty pre *ESSBASE_INSTANCE_UNIQUE_ID* a *OTL_ID*.

- a. Pomocou príkazu `ssh` sa pripojte k hostiteľovi servera Essbase ako používateľ **opc**.

```
ssh -i MPOCI_KEY.pem opc@100.xxx.xxx.xxx
```

- b. Prepnite na používateľa **oracle** (a prejdite do jeho domovského adresára).

```
sudo su - oracle
```

- c. Vyhľadajte proces agenta Essbase.

```
ps -ef | grep ESSS | grep -v "grep"
```

Vyššie uvedený príkaz by mal vrátiť záznam procesu začínajúci sa reťazcom `oracle`, po ktorom nasledujú dve ID procesu, napríklad:

```
oracle 10769 19563 ...
```

Prvé ID procesu môžete považovať za identifikátor `<PID>`, ktorý použijete v ďalšom kroku.

- d. Pomocou príkazu **strings** zaznamenajte hodnotu `ESSBASE_INSTANCE_UNIQUE_ID`.

```
strings /proc/<PID>/environ | grep ESSBASE_INSTANCE_UNIQUE_ID
```

Príklad:

```
strings /proc/10769/environ | grep  
ESSBASE_INSTANCE_UNIQUE_ID
```

Vyššie uvedený príkaz by mal vrátiť hodnotu `ESSBASE_INSTANCE_UNIQUE_ID`, napríklad:

```
ESSBASE_INSTANCE_UNIQUE_ID=EWRnHF1QteCEzWUhF7P3TPKunf3bYs
```

- e. Pomocou nástroja SQL Developer alebo iného nástroja sa pripojte k databáze Oracle ako používateľ schémy, ku ktorej je pripojená federovaná partícia.
- f. Pomocou príkazu **SELECT** získajte hodnotu `OTL_ID`.

Formát príkazu **SELECT** je:

```
SELECT OTL_ID FROM ESSAV_OTL_MTD_VERSION where APPNAME = '<AppName>' and  
"JAGENT_INSTANCE_ID"='<ESSBASE_INSTANCE_UNIQUE_ID>';
```

Príklad

Reťazec `ESSAV_6Sample_5Basic` nahradte názvom aplikácie a reťazec `'EWRnHF1QteCEzWUhF7P3TPKunf3bYs'` identifikátorom `ESSBASE_INSTANCE_UNIQUE_ID`.

```
SELECT OTL_ID FROM ESSAV_OTL_MTD_VERSION where APPNAME  
='ESSAV_6Sample_5Basic' and  
"JAGENT_INSTANCE_ID"='EWRnHF1QteCEzWUhF7P3TPKunf3bYs';
```

- g. Vyššie uvedený dopyt by mal vrátiť hodnotu *OTL_ID*, napríklad:

62

- h. Spustením uloženej procedúry PL/SQL zrušte tabuľky súvisiace s metadátami, ktoré sú spojené s identifikátorom *OTL_ID*.

Príklad

Hodnotu 62 nahradte identifikátorom *OTL_ID*.

```
SET SERVEROUTPUT ON;
BEGIN
  FOR c IN ( SELECT distinct TABLE_NAME FROM USER_TABLES WHERE
    TABLE_NAME like 'ESSAV_MTD_62_%' )
  LOOP
    EXECUTE IMMEDIATE 'DROP TABLE "' || c.TABLE_NAME || '" purge';
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('TABLE ' || c.TABLE_NAME || ' dropped
successfully.');
```

- i. Spustením príkazu UPDATE nastavte tabuľku *ESSAV_OTL_MTD_VERSION* do neaktívneho stavu.

Príklad

Reťazec *ESSAV_6Sample_5Basic* nahradte *názvom aplikácie* a reťazec *EWRnHF1QteCEzWUhf7P3TPKunf3bYs* identifikátorom *ESSBASE_INSTANCE_UNIQUE_ID*.

```
UPDATE "ESSAV_OTL_MTD_VERSION" SET "OTL_STATUS" = 'INACTIVE' where
APPNAME ='ESSAV_6Sample_5Basic' and
"JAGENT_INSTANCE_ID"='EWRnHF1QteCEzWUhf7P3TPKunf3bYs';
commit;
```

Opätovné vytvorenie pripojenia a federovanej partície

1. Znova vytvorte pripojenie k databáze Autonomous Data Warehouse. Môže ísť o globálne pripojenie (pod hlavnou ikonou Zdroje vo webovom rozhraní Essbase) alebo sa môže nachádzať v zdrojoch definovaných práve pre danú aplikáciu. Postupujte podľa pokynov týkajúcich sa [Pripojenie](#). Dbajte na to, aby ste pripojenie otestovali a uložili.
2. Znova vytvorte federovanú partíciu, ako je opísané v časti [Vytvorenie federovanej partície](#).
3. Ak sa bude naďalej zobrazovať chyba pripojenia, ako napríklad Chyba Essbase (1350012): Pokus o pripojenie k OCI zlyhal, pozrite si stránku <https://support.oracle.com/rs?type=doc&id=2925030.1>.

Zálohovanie a obnovenie aplikácie federovanej partície

Federované partície sa nemigrujú s aplikáciami Essbase. Keď pripravujete presun aplikácie a kocky na iný server alebo migráciu na inú verziu Essbase, je potrebné federovanú partíciu odstrániť a znova ju vytvoriť v novom prostredí.

Ako zálohovať kocku federovanej partície:

1. Zálohujte aplikáciu bez dát, ale vrátane všetkého ostatného, čo môžete potrebovať (napríklad vlastnosti konfigurácie, filtre, premenné, skripty výpočtov a iné artefakty). Na tento účel použite [export LCM](#) (alebo úlohu [Export LCM](#) vo webovom rozhraní Essbase).
2. Zálohujte tabuľku faktov. Pozrite si časť [Zálohovanie a obnovenie autonómnej databázy](#).
3. Odstráňte definíciu federovanej partície z kocky, pričom postupujte podľa krokov v časti [Odobratie federovanej partície](#).

Ako obnoviť kocku federovanej partície zo zálohy:

1. Znova vytvorte aplikáciu pomocou postupu v časti [LcmImport: Obnovenie súborov kocky](#) (alebo úlohy [Import LCM](#) vo webovom rozhraní Essbase).
2. V prípade potreby obnovte tabuľku faktov v databáze Autonomous Data Warehouse.
3. [Znova vytvorte pripojenie](#) k databáze Autonomous Data Warehouse. Odporúča sa použiť nový názov pripojenia, aby ste zabránili výskytu chýb.
4. [Znova vytvorte](#) federovanú partíciu.

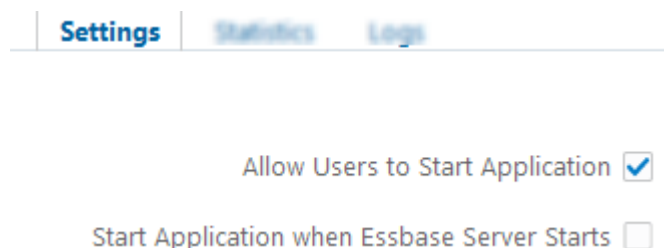
Odobratie federovanej partície

Federované partície sa nemigrujú, takže keď presúvate svoju aplikáciu na iný server alebo verziu, federovanú partíciu je potrebné odstrániť a znovu vytvoriť v novom prostredí.

Keď chcete odobrať federovanú partíciu medzi službou Essbase a databázou Autonomous Data Warehouse Serverless, vykonajte nasledujúce akcie, ktoré zaistia, aby boli súvisiace tabuľky v databáze Autonomous Data Warehouse vymazané.

1. Uistite sa, že spustenie je v nastaveniach aplikácie aktivované.

Vo webovom rozhraní Essbase sa toto nastavenie ovláda pomocou začiarkavacieho políčka **Povolit' používateľom spustiť aplikáciu**.



V kliente MaxL sa toto nastavenie ovláda takto:

```
alter application APP-NAME enable startup;
```

2. Odstráňte federovanú partíciu z aplikácie. Touto akciou sa všetky pomocné tabuľky Essbase a súvisiace artefakty odoberú zo databázy Autonomous Data Warehouse (tabuľka faktov sa však neodoberie).
 - a. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako [správca databázy](#) alebo používateľ s vyššími právami.
 - b. Na stránke **Aplikácie** rozbaľte cieľovú aplikáciu. V riadku pre cieľovú kocku kliknite na ponuku **Akcie** a kliknite na položku **Skontrolovať**.
 - c. Vyberte kartu **Partície**.
 - d. Kliknite na ponuku Akcie napravo od definície partície a kliknite na tlačidlo **Odstrániť**.

- e. Kliknutím na tlačidlo Áno potvrdíte, že chcete odstrániť partíciu a povoliť reštartovanie aplikácie.
3. Odoberte [pripojenie](#), ak bolo vytvorené na úrovni aplikácie a bolo určené len pre federovanú partíciu. Ak bola federovaná partícia navrhnutá pomocou globálneho pripojenia, je možné, že sa dané pripojenie používa vo vašej organizácii na ďalšie účely. Ak to neviete, obráťte sa na systémového administrátora.
4. Ak sa federovaná partícia musela odobrať z dôvodu zmeny portu databázy, pravdepodobne bude potrebné použiť nástroj SQL Developer na manuálne odstránenie tabuliek vygenerovaných službou Essbase a ostatných artefaktov, ak sa nepodarilo odobrať ich spolu s federovanou partíciou. Názvy tabuliek sa začínajú reťazcom `ESSAV_`. Ďalšie podrobnosti nájdete v časti [Ako postupovať v prípade zmeny detailov databázového pripojenia](#).

Obmedzenia pre federované partície

Niektoré funkcionality nie sú podporované pre kocky Essbase s federovanou partíciou.

- Kocka musí byť v rámci svojej vlastnej jednoznačne pomenovanej aplikácie. Kocky s federovanými partíciami by nemali zdieľať aplikáciu s inými kockami. Schému Autonomous Data Warehouse nepoužívajte pre viaceré inštancie služby Essbase.
- Pred zavedením dát cez službu Essbase do tabuľky faktov spoločnosť Oracle odporúča nahrať dátový súbor na server Essbase. Zavedenie dát na strane klienta je podporované, ale trvá dlhšie.
- Ak nepotrebuje zaviesť dáta cez službu Essbase do databázy Autonomous Data Warehouse, môžete použiť dátové nástroje v autonómnej databáze na zavedenie dát do tabuľky faktov a na vykonanie ďalších úloh správy. Presvedčte sa však, že štruktúra kocky a tabuľka faktov sú synchronizované – pozrite si časť Preventívne opatrenia pre metadáta pre kocky federovanej partície.
- Zavedenie súborov exportu dát vo formáte služby Essbase do kociek federovaných partícií môže byť zdĺhavé. Na optimalizáciu zavedenia dát použite zdrojový súbor vo formáte DBMS. Môžete ho vytvoriť pomocou príkazu výpočtu `DATAEXPORT` s voľbou `DataExportCSVFormat`. Súbory vo formáte CSV sa dajú zaviesť rýchlejšie, pretože sú v súlade s voľbami formátovania balíka `DBMS_CLOUD` pre zdrojové súbory.
- Dimenzia kontingenčnej tabuľky používaná vo vstupných súboroch zavedenia dát musí byť rovnaká ako dimenzia kontingenčnej tabuľky v tabuľke faktov.
Pozrite si časť [Zavedenie dát federovaných partícií](#).
- Importovanie dát z viacerých súborov paralelne pomocou príkazu MaxL **import** s použitím zástupných znakov nie je podporované pre kocky federovaných partícií.
- Export kocky federovanej partície do zošita aplikácie nie je podporovaný (neexportuje dáta ani definíciu partície).
- Operácie importu utility Lifecycle Management (LCM) (a import utility migrácie) nie sú pre migráciu federovaných partícií podporované. Federované partície je potrebné manuálne znovu vytvoriť v ciele.
- Režim výpočtu bloku (aktivovaný, keď nastavenie konfigurácie Essbase `CALCMODE` je nastavené ako `BLOCK`) sa nevzťahuje na kocky federovaných partícií. Spracovanie výpočtu sa odošle do databázy Autonomous Data Warehouse. Ak existuje výnimka a výpočet bol tentokrát spracovaný na serveri Essbase, potom o analýze závislosti rozhoduje poradie riešenia.

- Pri vykonávaní vlastných alokácií v kocke ukladacieho priestoru agregácie s federovanou partíciou môžete prepísať len existujúce hodnoty. K existujúcim hodnotám nemôžete nič pripočítať ani od nich odčítať.
- Vlastné výpočty a alokácie ukladacieho priestoru agregácie sú pre kocky federovanej partície podporované len pri použití logiky MDX Insert. Všetky obmedzenia dokumentované pre MDX Insert sa vzťahujú aj na vlastné výpočty a alokácie v kocke federovanej partície.
- Ukladací priestor agregácie pre prírastkové zavedenia dát pomocou bufferov nie je v kocke federovanej partície podporovaný.
- Na to, aby kocky ukladacieho priestoru blokov podporovali federované partície, musia byť v hybridnom režime. Nastavenie ASODYNAMICAGGINBSO pre aplikáciu obsahujúcu federovanú partíciu nakonfigurujte len na hodnotu FULL, inak by mohli byť výsledky dopytu nesprávne a do protokolu by sa zapísalo výstražné hlásenie.
- Ak potrebujete spustiť skripty výpočtov blokového ukladacieho priestoru Essbase, ako dimenziu kontingenčnej tabuľky vyberte hustú dimenziu. Ak ide o riedku dimenziu kontingenčnej tabuľky, skripty výpočtov nie sú vo federovaných partíciách podporované.
- Pre kocky ukladacieho priestoru agregácie by nemali byť ako dimenzie kontingenčnej tabuľky vybraté tie dimenzie, ktoré obsahujú uložené viacúrovňové hierarchie členov. Vyberte dimenziu kontingenčnej tabuľky s dynamickými hierarchiami alebo uloženou hierarchiou, ktorá je typom plochej jednoúrovňovej hierarchie (v ktorej sú všetky členy uložené na úrovni 0).
- Databáza Oracle má limit 1 000 stĺpcov a dimenzia kontingenčnej tabuľky tento limit dedí. Určte počet oprávnených členov stĺpca v dimenzii kontingenčnej tabuľky, aby nedošlo k prekročeniu limitu. Počet možných kombinácií uložených členov v dimenzii kontingenčnej tabuľky spolu s počtom dimenzií v kocke by mal byť 1 000 alebo menej.
- Nasledujúce príkazy výpočtu nie sú podporované pre kocky federovanej partície a pri ich použití sa vráti chyba:
 - CALC AVERAGE
 - CALC FIRST
 - CALC LAST
 - CCONV
 - DATAEXPORTCOND
 - DATAIMPORTBIN
 - SET AGGMISSG OFF (Essbase pre kocky federovanej partície vždy konsoliduje #MISSING)
 - SET CLEARUPDATESTATUS
 - SET CREATEBLOCKONEQ OFF (Výpočet riedkych dimenzií v Essbase je pre kocky hybridnej a federovanej partície vždy zhora nadol, čo vedie k výpočtu nadradených objektov vyššej úrovne. Inými slovami, predvolené správanie je SET CREATEBLOCKONEQ ON pre kocky federovanej partície, ako aj pre hybridné kocky.)
 - SET FRMLRTDYNAMIC
 - SET REMOTECALC
 - SET UPTOLOCAL
 - SET UPDATECALC ON (Inteligentný výpočet so svojimi značkami pre neaktualizované/aktualizované bloky sa používa len v prípade nefederovaných kociek s ukladacím priestorom blokov)

– THREADPARVAR

Ďalšie informácie o podpore výpočtu nájdete v časti [Výpočet a dopytovanie kociek federovanej partície](#).

- Skripty výpočtu, ktoré používajú funkciu @MDALLOCATE, nie sú podporované a zlyhajú s chybovým hlásením.
- Niektoré dlho spustené výpočty používajúce logiku IF/ELSEIF/ELSE môžu v kockách federovanej partície zlyhať a vrátiť z databázy Autonomous Data Warehouse jednu alebo obe z nasledujúcich chýb ORA:

```
ORA-04036: PGA memory used by the instance or PDB exceeds
PGA_AGGREGATE_LIMIT
```

```
ORA-12805: parallel query server died unexpectedly
```

Ak nastanú takéto chyby, odporúča sa zvýšiť konfiguráciu hardvéru databázy Autonomous Data Warehouse na 16 jadier CPU a 128 GB pamäte RAM. Pozrite si dokumentáciu OCI: [Zmena konfigurácie inštancie](#).

- Správa scenárov nie je podporovaná.
- Transparentné alebo replikované partície voči kocke federovanej partície sa nepoužívajú alebo nie sú podporované.
- MaxL nepodporuje vytváranie ani zmenu federovaných partícií, ale môžete použiť rozhranie REST API.
- Príkazy MaxL a rozhrania API na výmaz alebo znovunastavenie dát, výmaz dátových oblastí alebo výmaz agregátov nie sú podporované.
- Textové zoznamy (nazývané aj inteligentné zoznamy) nie sú podporované
- Ukončenie požiadavky nie je podporované.
- Premenné atribúty a ľubovoľný predvolený výpočet iného atribútu ako súčtu nie sú podporované.
- Podvýber MDX nie je podporovaný.
- Zostavovanie zobrazení agregácie (príkazy MaxL **execute aggregate process|build|selection**) nie sú podporované.
- Zlučovanie oblastí/výsekov dát sa nepoužíva (pretože dáta sú v databáze Autonomous Data Warehouse).
- Informácie vrátené z príkazu MaxL `query application APP-NAME list aggregate_storage storage_info` (alebo ekvivalentu rozhrania API) nie sú kompletne alebo správne.
- Kocky meny nie sú podporované.
- Záznam auditu dát nie je podporovaný.
- Spúšťače pri udalostiach kocky nie sú podporované.
- Asymetrické dopyty môžu mať pomalší výkon.
- Výkon spätného zápisu (napríklad rýchlosť odosielania aktualizácií dát z aplikácie Smart View) môže byť pomalý, ak sa odosiela veľké množstvo dát.
- Kopírovanie alebo premenovanie aplikácií a kociek federovaných partícií nie je podporované.

- Nasledujúce nastavenia konfigurácie aplikácie alebo servera Essbase sú ignorované:
 - AUTOMERGE
 - AUTOMERGEMAXSLICENUMBER
 - DATACACHESIZE
 - CALCCACHE
 - CALCCACHEDEFAULT
 - CALCCACHEHIGH
 - CALCCACHELOW
 - CALCLOCKBLOCK
 - CALCMODE
 - CALCNOTICE
 - CALCOPTFRMLBOTTOMUP
 - CALCREUSEDYNCALCBLOCKS
 - CALCPARALLEL
 - CALCTASKDIMS
 - DATACACHESIZE
 - DYNCALCCACHEBLKRELEASE
 - DYNCALCCACHEBLKTIMEOUT
 - DYNCALCCACHECOMPRBLKBUFSIZE
 - DYNCALCCACHEMAXSIZE
 - DYNCALCCACHEONLY
 - DYNCALCCACHEWAITFORBLK
 - ENABLE_DIAG_TRANSPARENT_PARTITION
 - EXPORTTHREADS
 - FORCEGRIDEXPANSION
 - GRIDEXPANSION
 - GRIDEXPANSIONMESSAGES
 - INDEXCACHESIZE
 - INPLACEDATAWRITE
 - PARCALCMULTIPLEBITMAPMEMOPT
 - SSAUDIT
 - SSAUDITR
 - SSLOGUNKNOWN
 - SUPNA
 - TARGETASOOPT
 - TARGETTIMESERIESOPT

- Vytváranie federovaných partícií môže zlyhať s nasledujúcou chybou, ak v štruktúre Essbase existuje príliš veľa úrovní: Vzdialené upozornenie z federovanej partície v analytickom zobrazení: [ORA-04063: hierarchia obsahuje chyby].
- Vytváranie federovanej partície môže zlyhať, ak znaky alebo dĺžka názvov používaných v názvoch dimenzie Essbase alebo v názvoch členov dimenzie kontingenčnej tabuľky nie sú podporované alebo ich databáza Autonomous Data Warehouse považuje za špeciálne. Okrem informácii v časti Essbase - Konvencie tvorby názvov dimenzií, členov a aliasov je potrebné zobrať do úvahy aj tieto obmedzenia.
- Federovanú partíciu môžete odstrániť len vo webovom rozhraní Essbase. V návrhárovi kociek ju nemôžete odstrániť.

Konfigurácia služby Oracle Essbase

V službe Oracle Essbase sú vopred konfigurované vlastnosti, ktoré pravdepodobne nikdy nebudete musieť modifikovať.

V prípade potreby môžete pridať alebo modifikovať vlastnosti konfigurácie na úrovni aplikácie Essbase. Vlastnosti služby Provider Services môžete pridať alebo modifikovať na úrovni servera Essbase.

- Nastavenie vlastností konfigurácie na úrovni aplikácie
- [Nastavenie vlastností konfigurácie služby Provider Services](#)
- [Aktivovanie vyhľadávania vírusov v službe Essbase](#)

Nastavenie vlastností konfigurácie na úrovni aplikácie

Ak máte rolu administrátora služby alebo rolu pokročilého používateľa pre aplikácie, ktoré ste sami vytvorili, Oracle Essbase môžete prispôsobiť pomocou vlastností konfigurácie na úrovni aplikácie. Vlastnosti konfigurácie na úrovni aplikácie platia pre všetky kocky v aplikácii.

Jedna možnosť, ako určiť vlastnosti konfigurácie aplikácie, je urobiť to ešte pred vytvorením aplikácie a kocky pomocou zošita aplikácie. Ak si chcete pozrieť príklad, prejdite na Súbor vo webovom rozhraní Essbase a stiahnite si zošit aplikácie `Sample_Basic.xlsx`. Je umiestnený v galérii v sekcii Demo Samples (pod časťou Ukladací priestor blokov). V zošite aplikácie prejdite do pracovného hárka `Cube.Settings`. V konfigurácii aplikácie je vlastnosť `DATACACHE SIZE` nastavená na 3M a vlastnosť `INDEXCACHE SIZE` je nastavená na 1M.

38	Application Configuration	
39		
40	DATACACHE SIZE	3M
41	INDEXCACHE SIZE	1M
42		
43		
	Essbase.Cube	Cube.Settings
	Cube.Generations	D

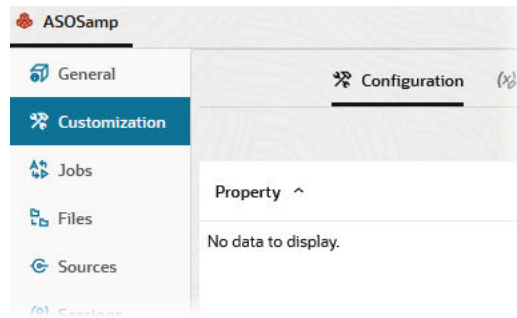
V nasledujúcich krokoch sa dozvieme, ako konfigurovať aplikáciu, ktorá už je nasadená, pridaním vlastností a ich hodnôt vo webovom rozhraní Essbase.

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

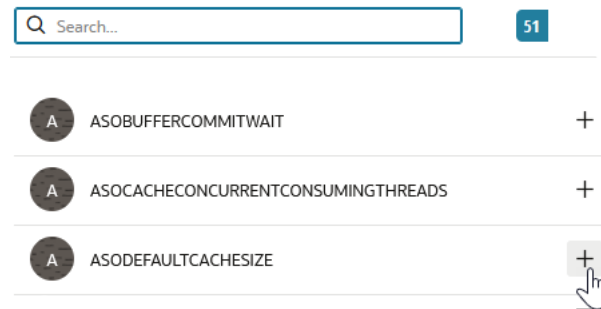
Redwood

1. Na stránke Aplikácie vyberte aplikáciu, ktorú chcete konfigurovať.

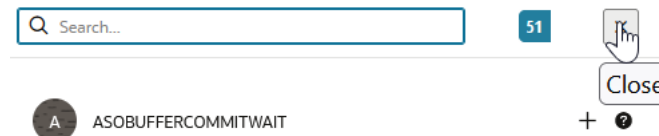
- Kliknite na položku **Prispôsobenie** a potom kliknite na položku **Konfigurácia**.



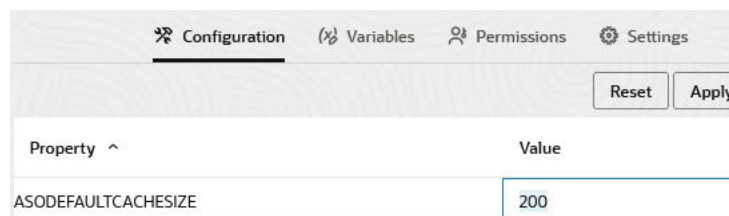
- Ak chcete pridať vlastnosť, kliknite na tlačidlo **Pridať**.
Posúvajte sa v zozname alebo vyhľadajte vlastnosť.
- Kliknutím na tlačidlo **+** pridajte vlastnosť do zoznamu.



- Kliknutím na tlačidlo **×** zatvorte nástroj na vyhľadávanie.



- V stĺpci **Hodnota** dvakrát kliknite a zadajte hodnotu.



- Po vykonaní zmien kliknite na položku **Použiť a reštartovať**.

 Poznámka:

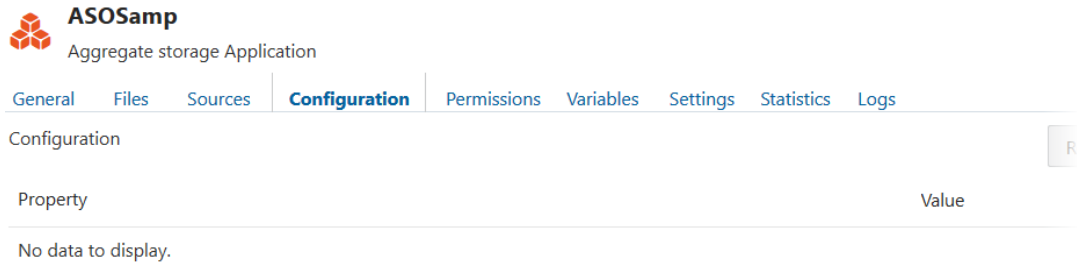
Ak aplikácia nie je spustená, namiesto voľby Použiť a reštartovať máte k dispozícii voľbu Použiť. Zmeny sa použijú po najbližšom reštartovaní aplikácie.

8. Počkajte na hlásenie s potvrdením.

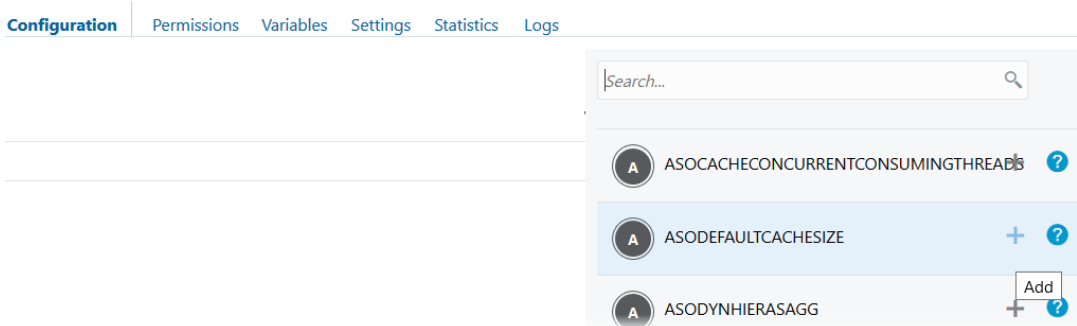
✔ Configuration settings were stored successfully and will be applied when the application is restarted

Classic

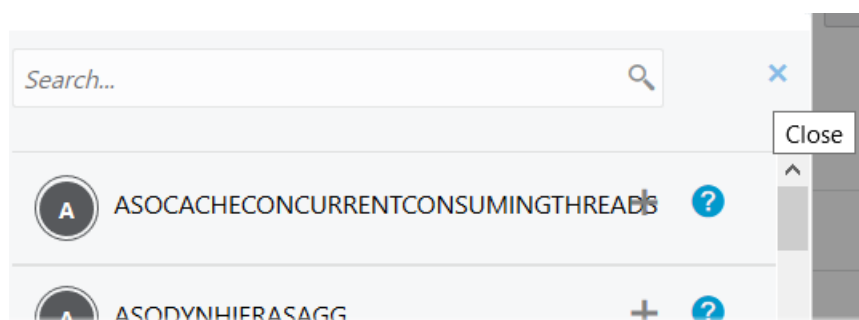
1. Na stránke Aplikácie vyberte aplikáciu, ktorú chcete konfigurovať.
2. V ponuke **Akcie** napravo od aplikácie kliknite na položku **Skontrolovať** a potom na položku **Konfigurácia**.



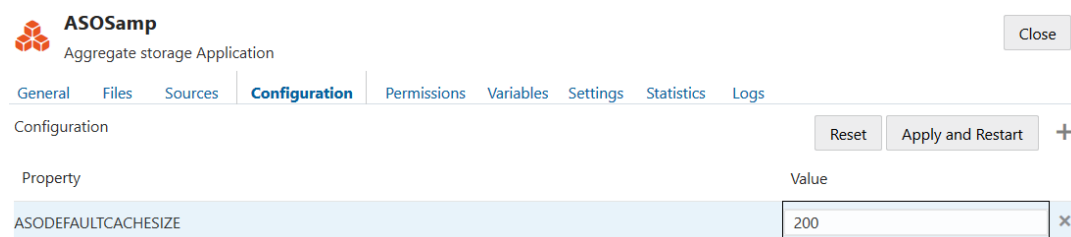
3. Pridajte vlastnosť kliknutím na tlačidlo . Posúvajte sa v zozname alebo vyhľadajte vlastnosť.
4. Kliknutím na tlačidlo  pridajte vlastnosť do zoznamu.



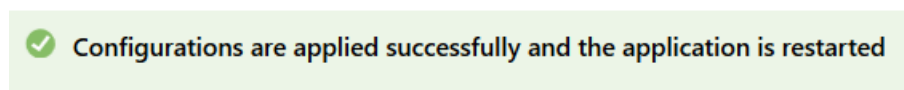
5. Kliknutím na tlačidlo  zatvorte nástroj na vyhľadávanie.



6. V stĺpci **Hodnota** dvakrát kliknite a zadajte hodnotu.



7. Po vykonaní zmien kliknite na položku **Použiť a reštartovať**.
8. Počkajte na hlásenie s potvrdením.



Syntax a informácie o jednotlivých vlastnostiach konfigurácie aplikácie, ktoré môžete používať, nájdete v časti Zoznam nastavení konfigurácie. Pri pridávaní vlastností do konfigurácie aplikácie nie je potrebné použiť voliteľnú syntax `[appname]`.

Spoločnosť Oracle neodporúča modifikovať súbor `essbase.cfg` v systéme súborov Essbase. Táto konfigurácia je nastavená automaticky.

Nastavenie vlastností konfigurácie služby Provider Services

Ak máte rolu administrátora služby, môžete prispôbiť nastavenia týkajúce sa siete pre službu Oracle Essbase pomocou vlastností konfigurácie služby Provider Services.

Ako nastaviť hodnoty pre vlastnosti konfigurácie služby Provider Services:

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase ako administrátor služby.
2. Kliknite na položku **Konzola**.
3. V časti Konzola kliknite na položku **Konfigurácia**.
4. Na karte Provider Services kliknutím na položku **Pridať** pridajte novú vlastnosť a nastavte jej hodnotu. Ak je vlastnosť, ktorú chcete konfigurovať, už uvedená v zozname, dvakrát kliknite na pole **Hodnota** a upravte hodnotu.

5. Po dokončení úprav vlastností kliknite na položku **Uložiť**.

Aktivovanie vyhľadávania vírusov v službe Essbase

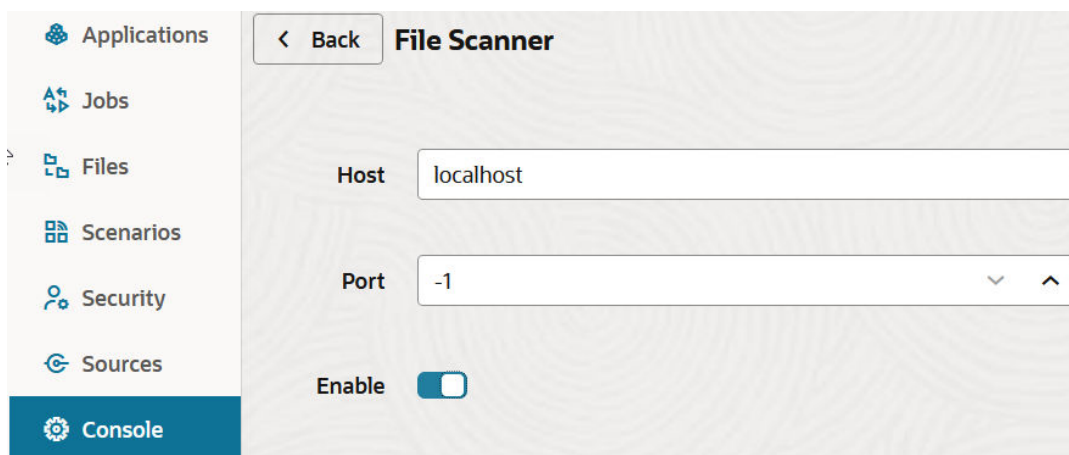
Ak vaša sieť používa antivírusový program, aktivujte ho v Essbase, aby sa zaistilo, že v súboroch nahrávaných do Essbase sa bude kontrolovať prítomnosť vírusov.

Požiadavky:

- Musíte byť systémový administrátor.
- Softvér antivírusového programu musí byť kompatibilný s protokolom ICAP.
- Essbase podporuje antivírusový softvér Symantec a ClamAV. Antivírusové programy Symantec a ClamAV nie sú zahrnuté v inštalácii Essbase. Softvér nainštalujte samostatne a uistite sa, že server Essbase má k nemu prístup.

Ako aktivovať vyhľadávanie vírusov v Essbase:

1. Prihláste sa do webového rozhrania Essbase.
2. Prejdite na stránku Konzola.
3. Kliknite na položku **Skener súborov**.
4. Zadaťte názov hostiteľa a port pre server ICAP antivírusového programu.
5. Antivírusový program aktivujte pomocou prepínača.



Ak skener súborov zistí vírus, zobrazí sa hlásenie „Súbor je infikovaný vírusom“ a súbor nebude možné nahráť.

ClamAV má známe obmedzenie pre veľkosti súborov. Detaily nájdete v dokumentácii k softvéru ClamAV.

Rozhranie príkazového riadka Essbase

Rozhranie príkazového riadka je iné než grafické rozhranie, do ktorého zadávate príkazy shell na vykonávanie akcií administrácie v Essbase.

- [Stiahnutie a používanie rozhrania príkazového riadka](#)
- [Popis príkazov rozhrania príkazového riadka](#)

Stiahnutie a používanie rozhrania príkazového riadka

Stiahnite rozhranie príkazového riadka (CLI) dostupné pre systémy Windows a Linux z počítačových nástrojov v konzole vo webovom rozhraní Essbase

1. Ak ešte nie je nainštalované, stiahnite a nainštalujte prostredie Java SE Development Kit 8 z lokality Oracle Technology Network.
2. Nastavte premennú prostredia JAVA_HOME vo svojom systéme tak, aby ukazovala na inštalačný priečinok JDK. Ak cesta inštalácie obsahuje medzery, uzavrite ju do úvodzoviek. V systéme Windows reštartujte počítač po nastavení JAVA_HOME.

Variable name:	JAVA_HOME
Variable value:	"C:\Program Files\Java\jdk1.8.0_321"

3. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Konzola**.
4. V konzole prejdite do časti **Desktop Tools** a rozbaľte položku **Nástroje príkazového riadka**.
5. V sekcii **Nástroje príkazového riadka** kliknite na dlaždicu **Rozhranie príkazového riadka (CLI)** a stiahnite utilitu.
6. Uložte súbor `cli.zip` na lokálny disk. Odporúčame vybrať si cestu bez medzier napríklad: `C:\Oracle`.
7. Dekomprimujte súbor `cli.zip` a vyhľadajte extrahované súbory v priečinku `cli`.
8. Ako odosielať príkazy interaktívne:
 - a. Prejdite do priečinka CLI obsahujúceho skript rozhrania shell `esscs.bat` alebo `esscs.sh`.
 - b. Ak používate proxy, nastavte proxy:

Pre Windows:

```
set HTTPS_PROXY=www-proxy.example.com:80
```

Pre Linux:

```
export HTTPS_PROXY=www-proxy.example.com:80
```

c. Spustíte CLI:

Pre Windows:

```
esscs login -u MyAdmin -p mypass7YG -url https://192.0.2.1/essbase
```

Pre Linux:

```
esscs.sh login -u MyAdmin -p mypass7YG -url https://192.0.2.1/essbase
```

Ďalšie príklady a detaily nájdete v téme týkajúcej sa príkazu [prihlásenia](#).

Ak bolo rozhranie CLI nainštalované správne, zobrazí sa zoznam podporovaných príkazov.

9. Ak chcete spustiť viacero príkazov rozhrania CLI, pridajte ich do skriptu rozhrania shell a spustíte tento skript.

Spoločnosť Oracle odporúča, aby ste do každého spusteného skriptu obsahujúceho príkazy rozhrania CLI pridali pred príkaz login rozhrania CLI nasledujúcu direktívu:

Pre Windows:

```
set ESSCLI_ID=%USERNAME%_%random%
```

Pre Linux:

```
export ESSCLI_ID=`whoami`_${PPID}
```

Táto direktíva umožňuje uložiť informácie o relácii a zabráni chybám vykonávania pri súbežnom spustení viacerých skriptov.

Popis príkazov rozhrania príkazového riadka

Príkazy rozhrania príkazového riadka Essbase, ktoré zadáte v rozhraní **esscs** shell, vám pomôžu vykonať bežné operácie na platforme vrátane výpočtu, zavedenia dát, príkazu dimbuild, exportu LcmExport, importu LcmImport, nahratia a stiahnutia artefaktov, spustenia a zastavenia aplikácie alebo kocky a mnohých ďalších operácií.

Nasledujúce príkazy sú dostupné v rozhraní príkazového riadka. Argumenty k príkazom je možné spustiť v ľubovoľnom poradí.

- [calc](#)
- [clear](#)
- [createlocalconnection](#)
- [dataload](#)
- [deletefile](#)
- [deploy](#)
- [dimbuild](#)
- [download](#)
- [help](#)
- [lcmexport](#)

- `lcmimport`
- `listapp`
- `listdb`
- `listfiles`
- `listfilters`
- `listlocks`
- `listvariables`
- `login, logout`
- `setpassword`
- `start`
- `stop`
- `unsetpassword`
- `upload`
- `version`

Ak chcete zobrazit' pomoc pre všetky príkazy, zadajte `esscs -h`. Ak chcete zobrazit' pomoc pre konkrétny príkaz, zadajte `esscs príkaz -h`.

Ak chcete zapnúť výstup v režime oznamov pre príkaz, t. j. zobrazovanie rozšírených informácií (ak sú k dispozícii), zadajte `esscs príkaz -v argumenty príkazu`.

Login/Logout: Autentifikácia CLI

Príkaz rozhrania CLI `login` pre Essbase vykoná vašu autentifikáciu v Essbase, aby ste mohli používať rozhranie CLI.

Skôr než budete môcť v Essbase zadávať ďalšie príkazy rozhrania CLI, je potrebné sa prihlásiť. Ak sa vyžaduje zabezpečené pripojenie, adresa URL sa musí začínať výrazom `https`.

Autentifikáciu s použitím CLI môžete vykonať týmito spôsobmi:

- Jedenkrát použite príkaz `setpassword`, aby sa uložilo heslo pre kombináciu klient/používateľ. V nasledujúcich reláciách môžete použiť príkaz `login` bez toho, aby ste boli vyzvaný na zadanie hesla.
- Použite voľby `-user` a `-password` s príkazom `login` (upozornenie: heslo sa zobrazí v okne rozhrania shell nešifrované).
- Použite iba voľbu `-user` s príkazom `login`. Zobrazí sa výzva na zadanie hesla, ktoré je skryté.

Ak ste **federovaný** používateľ SSO v službe Oracle Identity Cloud Service, prihlasovanie pomocou príkazov MaxL alebo CLI nie je podporované. Federované prihlásenie SSO vyžaduje okno prehľadávača. Ak sa chcete prihlásiť pomocou rozhrania MaxL alebo CLI, vytvorte na to natívneho používateľa služby Identity Cloud Service.

Syntax (`login`)

```
login [-verbose] -essbaseurl https://instance-name.example.com/essbase -user  
username [-password password]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Zobrazí rozšírené popisy.
-essbaseurl	-url	Adresa inštancie Essbase.
-user	-u	Meno používateľa.
-password	-p	Voliteľné. Heslo používateľa. Alternatívne môžete nastaviť heslo pomocou príkazu setpassword . Ak vydávate príkaz na prihlásenie zo skriptu a heslo obsahuje špeciálne znaky, ohraničte ich dvojitémi úvodzovkami (napríklad "aNb3^5%9\$!"). Použitie znaku \$ (znak dolára) v hesle pre Essbase nie je podporované pri prihláseniach do prostredia Linux.

Príklad 1 (login)

```
esscs login -url https://myEssbase-test-myDomain.analytics.us2.example.com/
essbase -u smith
```

Príklad 2 (login)

Prihlasujúci sa používateľ v nasledujúcom príklade `admin1@example.com` je administrátor služby Identity Cloud Service, ktorý bol nastavený ako prvý administrátor služby Essbase počas nasadzovania zásobníka Essbase do infraštruktúry Oracle Cloud Infrastructure. Keďže v príklade nie je zadané heslo, administrátorovi sa zobrazí výzva na jeho zadanie v ďalšom kroku. Adresou URL je **essbase_url** z výstupov úloh po nasadení zásobníka.

```
esscs login -u admin1@example.com -url https://192.0.2.1/essbase
```

Syntax (logout)

```
logout
```

Príklad (logout)

```
esscs logout
```

Calc: Spustenie skriptu výpočtu

Príkaz rozhrania CLI `calc` pre Essbase spustí skript výpočtu pre kocku. Na spustenie tohto príkazu je potrebné mať aspoň povolenie na aktualizáciu databázy a tiež udelený prístup ku skriptu výpočtu.

Pred spustením skriptov výpočtu je potrebné najprv ich nahráť do adresára kocky ako súbory `.csc`. Na nahranie súborov môžete použiť príkazový riadok. Pozrite si časť [Upload: Pridanie súborov kocky](#).

Syntax

```
calc [-verbose] -application appname -db cubename -script scriptfilename
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Zobrazí rozšírené popisy.
-application	-a	Názov aplikácie.
-db	-d	Názov databázy (kocky).
-script	-s	Názov skriptu výpočtu. Musí mať príponu súboru .csc. Nie je potrebné zadávať úplnú cestu. Predpokladá sa, že súbory sa nachádzajú v príslušnom adresári kocky.

Príklad

```
esscs calc -v -a Sample -d Basic -s CALCALL.CSC
```

Skripty výpočtov môžete spustiť aj pomocou voľby výpočtu v návrhárovi kocky alebo aplikácii Smart View, stránky Úlohy vo webovom rozhraní Essbase alebo rozhraní REST API, prípadne pomocou príkazu MaxL **execute calculation**.

Clear: Odstránenie dát z kocky

Príkaz rozhrania CLI clear pre Essbase vymaže dáta z kocky. Na použitie tohto príkazu potrebujete mať minimálne povolenie Aktualizácia databázy.

Syntax

```
clear [-verbose] -application appname -db cubename [-option clearOption[-regionspec regionSpec]]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-application	-a	Názov aplikácie.
-db	-d	Názov databázy (kocky).
-option	-O	Voliteľné. Kľúčové slovo označujúce, čo treba vymazať. Ak hodnota nie je zadaná, predvolená voľba je ALL_DATA. Voľby pre kocky ukladacieho priestoru blokov sú: - ALL_DATA – vymažú sa všetky dáta, prepojené objekty a štruktúra. - UPPER_LEVEL – vymažú sa kocky vyššej úrovne. - NON_INPUT – vymažú sa iné než vstupné bloky. Voľby pre kocky ukladacieho priestoru agregácie sú: - ALL_DATA – vymažú sa všetky dáta, prepojené objekty a štruktúra. - ALL_AGGREGATIONS - vymažú sa všetky agregované dáta. - PARTIAL_DATA - vymaže sa iba daná dátová oblasť. Používa sa s parametrom -regionspec.
-regionspec	-rs	Výraz MDX označujúci oblasť na vymazanie.

Príklad

```
esscs clear -a ASOSamp -d Basic -O PARTIAL_DATA -rs "{([Jan],[Sale],[Cash]))}"
```

Dáta môžete vymazať aj pomocou voľby Zaviest' dáta v návrhárovi kociek, pomocou úloh vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní REST API, alebo pomocou príkazu **alter database DBS-NAME reset** v MaxL.

Createlocalconnection: Uloženie pripojenia JDBC

Príkaz rozhrania CLI createlocalconnection pre Essbase vytvorí pripojenie JDBC a uloží ho lokálne. Na používanie tohto príkazu potrebujete rolu administrátora služby alebo pokročilého používateľa.

Popis

Tento príkaz musí administrátor služby použiť na vytvorenie a uloženie lokálneho pripojenia predtým, ako budú môcť ostatní používatelia použiť príkazy CLI [dataload](#) alebo [dimbuild](#) s voľbou streamovania. Takisto je potrebné nastaviť premennú prostredia EXTERNAL_CLASSPATH, ktorá bude odkazovať na súbor .jar pre ovládač databázy (pozrite si časť Vytváranie dimenzií a zavádzanie dát streamovaním zo vzdialenej databázy).

Syntax

```
createLocalConnection [-verbose] -name streamConnection -connectionstring  
connectionString -user userName [-driver jdbcDriver] [-password password]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Zobrazí rozšírené popisy.
-name	-N	Názov pripojenia.
-connectionstring	-cs	Pripojovací reťazec JDBC. Formát je možné uviesť s názvom služby nasledovne: jdbc:oracle:thin:@host:port/service_name alebo spolu so SID nasledovne: jdbc:oracle:thin:@host:port:SID Formáty syntaxe vyššie sa vzťahujú na databázu Oracle. Pozrite si časť Príklady, kde nájdete menšie rozdiely v syntaxi pripojovacieho reťazca, keď pracujete s inými poskytovateľmi.
-user	-u	Meno používateľa.
-driver	-D	Ovládač JDBC. Ak nie je uvedený, databáza Oracle sa považuje za predvolenú ako oracle.jdbc.driver.OracleDriver.
-password	-p	Heslo (voliteľné).

Ak máte sieťové pripojenie medzi externým zdrojom dát a službou Essbase, najefektívnejšie je definovať pripojenia na úrovni aplikácie alebo globálne pripojenia a dátové zdroje vo webovom

rozhraní Essbase. Tieto definície vám pomôžu jednoducho načítať dáta z externého zdroja. Ak nemáte sieťové pripojenie medzi službou Essbase a externým zdrojom dát, zavádzané dáta alebo vytvárané dimenzie môžete streamovať pomocou rozhrania CLI. Najskôr je potrebné pomocou tohto príkazu vytvoriť lokálne pripojenie a potom vydať príkaz `dataload` alebo `dimbuild` s voľbou streamovania.

Poznámky

Po migrácii na vydanie 21.4 alebo novšie musí administrátor služby znova vytvoriť všetky uložené lokálne pripojenia, ktoré boli vytvorené pomocou tohto príkazu v predchádzajúcom vydaní.

Príklady

-
- [Oracle DB - Service Name](#)
 - [Oracle DB - SID](#)
 - [DB2](#)
 - [MySQL](#)
 - [Microsoft SQL Server](#)
 - [Teradata](#)

Oracle DB - Service Name

Ak nie je zadaná voľba `-driver` a parameter *jdbcDriver*, za predvolenú sa považuje databáza Oracle.

```
esscs createLocalConnection -N OracleDBConnection2 -cs
jdbc:oracle:thin:@host1.example.com:1521/ORCL.esscs.host1.oraclecloud.com -u
OracleUser
```

Oracle DB - SID

Ak nie je zadaná voľba `-driver` a parameter *jdbcDriver*, za predvolenú sa považuje databáza Oracle.

```
esscs createLocalConnection -N OracleDBConnection1 -cs
jdbc:oracle:thin:@myhostname01:1521:ORCL -u OracleUser -D
oracle.jdbc.driver.OracleDriver
```

DB2

Ak nie je zadaná voľba `-driver` a parameter *jdbcDriver*, za predvolenú sa považuje databáza Oracle.

```
esscs createLocalConnection -N DB2conn -cs jdbc:db2://
myhostname02.example.com:50000/TBC -u myDB2User -D com.ibm.db2.jcc.DB2Driver
```

MySQL

Ak nie je zadaná voľba `-driver` a parameter *jdbcDriver*, za predvolenú sa považuje databáza Oracle.

```
esscs createLocalConnection -N MySQLConn -cs jdbc:mysql://  
myhostname03.example.com:3306/tbc -u MySQLUsr -D com.mysql.jdbc.Driver
```

Microsoft SQL Server

Ak nie je zadaná voľba `-driver` a parameter *jdbcDriver*, za predvolenú sa považuje databáza Oracle.

```
esscs createLocalConnection -N MSSQLConn -cs jdbc:sqlserver://  
myhostname04.example.com:1433 -u MSSQLUsr -D  
com.microsoft.sqlserver.jdbc.SQLServerDriver
```

Teradata

Ak nie je zadaná voľba `-driver` a parameter *jdbcDriver*, za predvolenú sa považuje databáza Oracle.

```
esscs createLocalConnection -N TeraDConn -cs jdbc:teradata://  
myhostname05.example.com/DBS_PORT=1025 -u TeraUsr -D  
com.teradata.jdbc.TeraDriver
```

Dataload: Zavedenie dát do kocky

Príkaz rozhrania CLI dataload pre Essbase zavedie dáta do kocky. Na použitie tohto príkazu potrebujete mať minimálne povolenie Aktualizácia databázy.

Tento príkaz vyžaduje jednu z nasledujúcich množín volieb:

- Dátový súbor a voliteľný súbor pravidiel
- Súbor pravidiel s menom používateľa a heslom
- Voľba streamovania odkazujúca na uložené lokálne pripojenie

Zdrojová databáza musí byť prístupná v rámci klientskej siete, pretože nie všetky databázové ovládače dokážu pracovať so servermi proxy Java.

Ak chcete zaviesť dáta, je potrebné najprv nahradiť zavedenie dát a súbory pravidiel do adresára kocky. Na nahratie súborov môžete použiť príkazový riadok. Pozrite si časť [Upload: Pridanie súborov kocky](#).

Syntax

```
dataload [-verbose] -application appname -db cubename -file filename [| -  
catalogfile catalogFile] [-rule rulesFile | -catalogrulefile  
catalogRulesFile] [-user username [-password password]] [-stream] [-  
connection connectionName] [-query queryString] [-rows n]] [-abortOnError]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Zobrazí rozšírené popisy.
-application	-a	Názov aplikácie.
-db	-d	Názov databázy (kocky).
-file	-f	Názov súboru zavedenia dát. Nie je potrebné zadávať úplnú cestu. Predpokladá sa, že súbory sa nachádzajú v príslušnom adresári databázy. Namiesto tejto voľby môžete použiť prepínač -catalogfile.
-rule	-r	Voliteľné. Názov súboru pravidiel. Nie je potrebné zadávať úplnú cestu. Predpokladá sa, že súbory sa nachádzajú v príslušnom adresári databázy. Namiesto tejto voľby môžete použiť prepínač -catalogrulefile.
-catalogfile	-CF	Názov súboru zavedenia dát z katalógu súborov. Túto voľbu môžete použiť namiesto voľby -file.
-catalogrulefile	-CRF	Názov súboru pravidiel z katalógu súborov. Túto voľbu môžete použiť namiesto prepínača -rule.
-user	-u	Voliteľné. Meno používateľa. V prípade použitia vyžaduje heslo. Ak používate uložené pripojenie a dátový zdroj, žiadne meno používateľa ani heslo sa nevyžaduje. Ak nepoužívate uložené pripojenie a súbor pravidiel sa pripája k RDBMS, zadajte meno používateľa a heslo na pripojenie k RDBMS.
-password	-p	Voliteľné. Heslo používateľa. V prípade vynechania sa používateľovi zobrazí výzva na zadanie hesla.
-stream	-S	Voliteľné. Použité streamovanie zavedenia dát. V prípade použitia vyžaduje voľbu -conn.
-connection	-conn	Vyžaduje sa, ak sa použila voľba streamovania. Názov uloženého pripojenia, ktoré bolo vytvorené pomocou príkazu CLI createlocalconnection .
-query	-q	Voliteľné. Dopyt na databázu na odoslanie spolu s nahratím dát streamovania.
-rows	-rows	Voliteľné. Počet riadkov, ktoré sa majú simultánne streamovať. Predvolená hodnota je 100.
-abortOnError	-abort	V prípade chyby preruší zavedenie dát.

Príklady

```
esscs dataload -a Sample -db Basic -f Calcdat.txt -abort true
```

```
esscs dataload -a Sample -db Basic -r Basic.rul -S -conn oraConn -q "Select *  
from Data" -rows 50
```

```
esscs dataload -a Sample -db Basic -CF /users/weblogic/Data_Basic.txt -r  
Data.rul -abortonerror
```

```
esscs dataload -a Sample -db Basic -CF /users/weblogic/Data_Basic.txt -CRF /  
shared/Data.rul -abort
```

```
esscs dataload -a Sample -db Basic -CRF /shared/Data.rul -S -conn  
localConnectionName -q "Select * from Table"
```

Dáta môžete zaviesť aj pomocou návrhára kociek, sekcie Úlohy vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní REST API, prípadne pomocou **importu dát** v MaxL.

Deletefile: Odstránenie súborov kocky

Príkaz rozhrania CLI deletefile pre Essbase odoberie artefakty kocky z aplikácie, databázy alebo domovského adresára používateľa. Ak chcete odstrániť súbory z kocky, potrebujete povolenie minimálne na úrovni správcu databázy pre kocku. Na odstránenie súborov z vlastného adresára používateľa sa nevyžadujú žiadne špeciálne povolenia.

Syntax

```
deletefile [-verbose] -file fileName [-application application [-db  
database] [| -catalogfile catalogFile]]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Zobrazí rozšírené popisy.
-file	-f	Názov súboru na odstránenie.
-application	-a	Voliteľné. Názov aplikácie. Ak nie je uvedený, predpokladá sa, že súbory sa nachádzajú v domovskom adresári používateľa.
-database	-db	Voliteľné. Názov databázy (kocky).
-catalogfile	-CF	Cesta a názov súboru z katalógu súborov. Túto voľbu môžete použiť namiesto voľby -file.

Príklady

```
esscs deletefile -a Sample -d Basic -f Act1.rul
```

```
esscs deletefile -CF /shared/Data.txt
```

Súbory môžete spravovať aj v návrhárovi kociek, vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní REST API.

Deploy: Vytvorenie kocky zo zošita

Príkaz rozhrania CLI deploy pre Essbase vytvorí kocku zo zošita aplikácie Excel. Na spustenie tohto príkazu je potrebné mať minimálne rolu Pokročilý používateľ.

Syntax

```
deploy [-verbose] -file fileName [-application application [-database
database] | -catalogfile catalogFile] [-restructureoption restructureOption]
[-loaddata] [-recreateapplication] [-createfiles] [-executescript]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Zobrazí rozšírené popisy.
-file	-f	Názov súboru zošita aplikácie.
-application	-a	Voliteľné. Názov aplikácie. Ak nie je poskytnutý, názov aplikácie sa zoberie zo zošita.
-database	-db	Voliteľné. Názov databázy (kocky). Ak nie je poskytnutý, názov databázy sa zoberie zo zošita.
-catalogfile	-CF	Zošiť aplikácie z katalógu súborov. Túto voľbu môžete použiť namiesto voľby -file.
-loaddata	-l	Voliteľné. Zaveďte dáta, ak zošiť aplikácie obsahuje dátový pracovný hárok. V opačnom prípade sa do kocky importujú iba metadáta.
-restructureoption	-R	Voliteľné. Kľúčové slovo označujúce požadovanú voľbu zmeny štruktúry. Voľby pre kocky ukladacieho priestoru blokov sú: - ALL_DATA – zachovať všetky dáta. - NO_DATA – nezachovať žiadne dáta. - LEAFLEVEL_DATA – zachovať dáta na úrovni 0 (úroveň listu). - INPUT_DATA – zachovať vstupné dáta. Voľby pre kocky ukladacieho priestoru agregácie sú: - ALL_DATA – zachovať všetky dáta. - NO_DATA – nezachovať žiadne dáta.
-recreateapplication	-ra	Voliteľné. Znova vytvorí aplikáciu, ak už existuje.
-createfiles	-cf	Voliteľné. Vytvoríte artefakty kocky v adresári súborov v službe Essbase.
-executescript	-e	Voliteľné. Vykoná skripty výpočtov. Používa sa len v prípade, že zošiť aplikácie obsahuje pracovný hárok výpočtov s voľbou Spustiť skript nastavenou v definíciách na hodnotu Áno.

Príklady

```
esscs deploy -v -a SampleD1 -d BasicD1 -f Sample_Basic.xlsx -l -ra -cf -e
```

```
esscs deploy -CF "/gallery/Applications/Demo Samples/Block Storage/  
Sample_Basic.xlsx" -a Sample1 -l -cf -e -R ALL_DATA
```

Môžete tiež nasadiť kocky pomocou návrhára kociek alebo pomocou voľby Importovať v sekcii **Aplikácie** vo webovom rozhraní Essbase.

Dimbuild: Zavedenie dimenzií do kocky

Príkaz rozhrania CLI dimbuild pre Essbase zavedie dimenzie do kocky. Ak chcete spustiť tento príkaz, potrebujete povolenie minimálne na úrovni správcu databázy pre kocku.

Skôr ako budete môcť zaviesť dimenzie, do Essbase je potrebné nahráť súbory vytvorenia dimenzií a súbory pravidiel. Na nahranie súborov môžete použiť príkazový riadok. Pozrite si časť [Upload: Pridanie súborov kocky](#).

Syntax

```
dimbuild [-verbose] -application appname -db cubename -file fileName [| -  
catalogfile catalogFile] -rule rulesFile [| -catalogrulefile  
catalogRulesFile]] [-user userName [-password password]] [-stream] [-  
connection connectionName] [-query queryString] [-rows n]] [-restructureOption  
restructureOption] [-forcedimbuild]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Zobrazí rozšírené popisy.
-application	-a	Názov aplikácie.
-db	-d	Názov databázy (kocky).
-file	-f	Názov súboru vytvorenia dimenzie. Nie je potrebné zadávať úplnú cestu. Predpokladá sa, že súbory sa nachádzajú v príslušnom adresári aplikácie alebo databázy. Namiesto tejto voľby môžete použiť prepínač -catalogfile.
-rule	-r	Názov súboru pravidiel. Nie je potrebné zadávať úplnú cestu. Predpokladá sa, že súbory sa nachádzajú v príslušnom adresári aplikácie alebo databázy. Namiesto tejto voľby môžete použiť prepínač -catalogrulefile.
-catalogfile	-CF	Názov súboru vytvorenia dimenzie z katalógu súborov. Túto voľbu môžete použiť namiesto voľby -file.
-catalogrulefile	-CRF	Názov súboru pravidiel z katalógu súborov. Túto voľbu môžete použiť namiesto prepínača -rule.
-user	-u	Voliteľné. Meno používateľa. V prípade použitia vyžaduje heslo. Ak používate uložené pripojenie a dátový zdroj, žiadne meno používateľa ani heslo sa nevyžaduje. Ak nepoužívate uložené pripojenie a súbor pravidiel sa pripája k RDBMS, zadajte meno používateľa a heslo na pripojenie k RDBMS.

Voľba	Skratka	Popis
-password	-p	Voliteľné. Heslo používateľa. V prípade vynechania sa používateľovi zobrazí výzva na zadanie hesla.
-stream	-S	Voliteľné. Použite streamovanie vytvorenia dimenzie. V prípade použitia vyžaduje voľbu -conn.
-connection	-conn	Vyžaduje sa, ak sa použila voľba streamovania. Názov uloženého pripojenia, ktoré bolo vytvorené pomocou príkazu CLI createlocalconnection .
-query	-q	Voliteľné. Dopyt na databázu na odoslanie spolu s vytvorením dimenzie streamovania.
-rows	-rows	Voliteľné. Počet riadkov, ktoré sa majú simultánne streamovať. Predvolená hodnota je 100.
-restructureOption	-R	Ovláda voľby zachovania pre zmenu štruktúry. Možné voľby pre ukladací priestor blokov sú: • ALL_DATA: pri zavádzaní dimenzií zachová všetky dáta. • NO_DATA: nezachová dáta. • LEAFLEVEL_DATA: zachová len dátové hodnoty na úrovni 0. Túto voľbu by ste mali vybrať v prípade, že sa všetky dáta potrebné na výpočet nachádzajú v členoch na úrovni 0. Pred zmenou štruktúry kocky sa odstránia všetky bloky vyššej úrovne. Keď sa kocka prepočíta, bloky vyššej úrovne sa vytvoria znova. • INPUT_DATA: zachová len vstupné dáta. Možné voľby pre ukladací priestor agregácie sú: • ALL_DATA: pri zavádzaní dimenzií zachová všetky dáta. • NO_DATA: nezachová dáta.
-forcedimbuild	-F	Pokračujte vo vytváraní dimenzie, aj keď prebiehajú činnosti iných používateľov. Tým sa zrušia aktívne používateľské relácie.

Príklady

```
esscs dimbuild -a Sample -d Basic -r Basic.rul -u smith -p password -R
NO_DATA -F
```

```
esscs dimbuild -a Sample -d Basic -r Basic.rul -S -conn oraConn -q "Select *
from Data" -rows 50 -R NO_DATA
```

```
esscs dimbuild -a Sample -db Basic -CRF /users/weblogic/Dim_Market.rul -CF /
shared/Market.txt -R ALL_DATA -F
```

Dimenzie môžete zaviesť aj pomocou návrhára kociek, stránky Úlohy vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní REST API, prípadne pomocou **importu dimenzií** v MaxL.

Stiahnutie: Získanie súborov kocky

Príkaz CLI download pre Essbase stiahne artefakty kocky z inštancie Essbase do lokálneho adresára.

Môže byť potrebné stiahnuť textové súbory, súbory pravidiel alebo súbory skriptov výpočtov z kocky, aby ste s nimi mohli pracovať alebo ich nahráť do inej kocky. Na stiahnutie artefaktov kocky potrebujete povolenie minimálne na úrovni aktualizácie databázy.

Syntax

```
download [-verbose] -file filename[ | -catalogfile catalogFile] [-application appname [-db cubename]] [-localdirectory path] [-overwrite] [-nocompression]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Zobrazí rozšírené popisy.
-file	-f	Názov súboru, ktorý chcete stiahnuť.
-application	-a	Voliteľné. Názov aplikácie. Ak hodnota nie je uvedená, stiahnu sa artefakty z domovského adresára používateľa.
-db	-d	Voliteľné. Názov databázy (kocky).
-catalogfile	-CF	Súbor v katalógu súborov. Túto voľbu môžete použiť namiesto voľby -file.
-localdirectory	-ld	Voliteľné. Cesta k lokálnemu adresáru.
-overwrite	-o	Voliteľné. Prepísať existujúci súbor.
-nocompression	-nc	Voliteľné. Deaktivovať kompresiu prenosu dát.

Príklady

```
esscs download -v -f Product003.rul -a Sample -d Basic -ld c:/temp -o
```

```
esscs download -f Acli.rul -ld c:/temp -o
```

```
esscs download -CF /shared/Acli.rul -ld c:/temp -o
```

Súbory môžete spravovať aj v návrhárovi kociek, vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní REST API.

Pomoc: Zobrazenie syntaxe príkazov

Príkaz CLI help pre Essbase zobrazuje pomoc na úrovni príkazu v konzole alebo v termináli.

Syntax

```
[command] -help | -h
```

Príklady

```
esscs -help
```

```
esscs -h
```

```
esscs dataload -help
```

LcmExport: Zálohovanie súborov kocky

Príkaz CLI `lcmexport` pre Essbase zálohuje aplikácie a artefakty kocky do súboru `.zip` utility Lifecycle Management (LCM), ktorý stiahne do lokálneho počítača. Ak chcete spustiť tento príkaz, potrebujete povolenie minimálne na úrovni správcu aplikácie.

Syntax

```
lcmExport [-verbose] -application appname|-allApp -zipfilename filename [-localDirectory path] [-threads threadcount] [-skipdata] [-overwrite] [-generateartifactlist] [-include-server-level] [-cube] [-exportdata] [-filetype] [-exportpartitions] [-exportfilters] [-restEncryPassword]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-application	-a	Názov aplikácie, ktorú chcete zálohovať.
-allApp	-aa	Voliteľné (a s rozlišovaním malých a veľkých písmen). Ak sa použije namiesto voľby -application, exportuje všetky aplikácie do jedného súboru zip. Príkaz <code>lcmimport</code> akceptuje súbory zip s jednou aplikáciou alebo súbory zip s viacerými aplikáciami.
-zipfilename	-z	Voliteľné. Názov komprimovaného súboru, do ktorého sa majú uložiť záložné súbory.
-localdirectory	-ld	Voliteľné. Cesta k lokálnemu adresáru. Ak nie je zadaná, súbor zip je uložený v adresári <code><Application Directory>/catalog/users/<user_name></code> na serveri Essbase.
-threads	-T	Voliteľné. Počet vlákien, ktoré sa majú použiť pri paralelnom exportovaní. Minimum: 10
-skipdata	-skip	Voliteľné. Nezahrňať dáta do zálohy.
-overwrite	-o	Voliteľné. Prepísať existujúci záložný súbor.
-generateartifactlist	-gal	Voliteľné. Vygeneruje textový súbor obsahujúci kompletný zoznam exportovaných artefaktov. Tento textový súbor môžete používať na spravovanie importu artefaktov. Môžete napríklad usporiadať poradie artefaktov v zozname, v akom sa artefakty budú importovať. Importovanie niektorých artefaktov môžete vynechať tak, že odstránite alebo okomentujete príslušné položky v zozname.
-include-server-level	-isl	Voliteľné. Zahrňte globálne definované pripojenia a dátové zdroje.

Voľba	Skratka	Popis
-cube	-c	Voliteľné. Exportuje sa jedna kocka. Túto voľbu možno zadať len s voľbami exportu dát, súborov určitých typov, partícií alebo filtrov.
-exportdata	-d	Voliteľné. Len export dát.
-filetype	-ft	Voliteľné. Exportujú sa len súbory zadaného typu. Medzi podporované typy súborov patrí OTL (štruktúra), TXT (text), RUL (pravidlo), CSC (skript výpočtu), DTR (definícia zostavy zobrazenia súvisiacich údajov) a Excel (exportujú sa len súbory .xls a žiadne súbory .xlsx sa neexportujú). Príklady: <pre>esscs lcmexport -a sample -z sampleXLSONly.zip -v -ft excel</pre> <pre>esscs lcmexport -a sample -z sampleTXTOnly.zip -v -ft txt</pre>
-exportpartitions	-ep	Voliteľné. Exportujú sa len definície partície. Operácie importu utility Lifecycle Management (LCM) (a import utility migrácie) nie sú pre migráciu federovaných partícií podporované. Federované partície je potrebné manuálne znovu vytvoriť v cieľi.
-exportfilters	-ef	Voliteľné. Exportujú sa len filtre zabezpečenia.
-restEncryPassword	-encryPwd	Ak je aplikácia šifrovaná, heslo na ochranu šifrovanej aplikácie počas migrácie. Heslo musí mať od 6 do 15 znakov a nesmie obsahovať žiadne z nasledujúcich špeciálnych znakov: ?=.,*!@#&() [{}];;'/~\$^+<>- Upozornenie: Ak toto heslo zabudnete, nie je možné ho získať a aplikáciu nie je možné importovať.

Poznámky

Podobne ako iné príkazy rozhrania príkazového riadka, aj tento príkaz možno spúšťať z iného počítača ako je počítač Essbase. Utilita LCM však musí byť spustená v počítači Essbase.

Príklad

```
esscs lcmExport -v -a Sample -z Sample.zip -ld c:/temp -skip -o -gal -isl
```

Príklad skriptu systému Windows

Nasledujúci skript systému Windows, `lcmexportall.bat`, exportuje všetky aplikácie do aktuálneho lokálneho adresára, z ktorého bol vyvolaný príkaz CLI.

```
set ESSCLI_ID=%USERNAME%_%random%
@echo on
echo Login to Essbase
call esscs login -u myusername -p mYpa55w0rD -url https://
myserver.example.com:9000/essbase
echo Export all apps and download to this directory
call esscs lcmexport -aa -z allapps.zip
```

```
echo Log out of Essbase
call esscs logout
@echo off
```

LcmImport: Obnovenie súborov kocky

Príkaz CLI `lcmimport` pre Essbase obnoví artefakty kocky zo súboru `.zip` utility Lifecycle Management (LCM). Ak chcete spustiť tento príkaz, je potrebné, aby ste boli pokročilý používateľ, ktorý vytvoril danú aplikáciu, alebo administrátor služby.

Syntax

```
lcmImport [-verbose] -zipfilename filename [-overwrite] [-targetappName
targetApplicationName] [-include-server-level] [-artifactlist artifactList] [-
restEncryPassword]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-zipfilename	-z	Názov komprimovaného súboru obsahujúceho záložné súbory.
-overwrite	-o	Voliteľné. Znova vytvorí cieľovú aplikáciu.
-targetappName	-ta	Voliteľné. Názov cieľovej aplikácie, ak chcete, aby sa líšil od názvu zdroja.
-artifactlist	-al	Voliteľné. Názov súboru obsahujúceho zoznam artefaktov na import. Tento súbor môže byť generovaný v procese <code>lcmexport</code> . Ak chcete vynechať artefakty, okomentujte alebo odstráňte položky zo zoznamu. Ak chcete napríklad vynechať importovanie záznamov auditu, riadok okomentujte takto: # -----IMPORT----- import @Provisions import @Databases/Basic #import @Databases/Basic/Audit import @Databases/Basic/Text_files import @Databases/Basic/Xml_files import @Databases/Basic/Calc_scripts import @Databases/Basic/Open_XML_Excel_files import @Databases/Basic/ScenarioManagement import @Databases/Basic/Provisions import @Databases/Basic/Rule_files Ak chcete určiť poradie importu, v textovom súbore zmeňte usporiadanie položiek <code>import</code> . Ak sa použije argument <code>-overwrite</code> , pri operácii importu sa odstráni a znova vytvorí celá aplikácia, pričom sa naimportujú len artefakty prítomné v zozname. Ak sa argument <code>-overwrite</code> nepoužije, do operácie importu sa zahrnú artefakty zadane v zozname, čo však neovplyvní iné artefakty, ktoré už sú prítomné v cieľovej aplikácii.
-include-server-level	-isl	Voliteľné. Zahrňte globálne definované pripojenia a dátové zdroje.

Voľba	Skratka	Popis
-restEncryPassword	-encryPwd	Ak je aplikácia šifrovaná, heslo na ochranu šifrovanej aplikácie počas migrácie. Heslo musí mať od 6 do 15 znakov a nesmie obsahovať žiadne z nasledujúcich špeciálnych znakov: ?=.,*!@#&() [{}];:'/~\$^+<>- Upozornenie: Ak toto heslo zabudnete, nie je možné ho získať a aplikáciu nie je možné importovať.

Poznámky

- Podobne ako iné príkazy rozhrania príkazového riadka, aj tento príkaz možno spúšťať z iného počítača ako je počítač Essbase. Utilita LCM však musí byť spustená v počítači Essbase.
- Po dokončení importu LCM môže byť potrebné vykonať ďalšiu akciu na obnovenie migrovaných pripojení k externým zdrojom. Ak to chcete vykonať, otvorte pripojenie a zadajte heslo.
- Ak existujú partície medzi migrovanými kockami, dátový zdroj je potrebné importovať pred dátovým cieľom. V opačnom prípade sa definície partícií nemusia obnoviť.

Operácie importu utility Lifecycle Management (LCM) (a import utility migrácie) nie sú pre migráciu federovaných partícií podporované. Federované partície je potrebné manuálne znovu vytvoriť v cieľi.
- Pri importe LCM sa nemigrujú doklady aliasu umiestnenia. Doklady aliasu umiestnenia je potrebné nahradiť, a to buď opätovným vytvorením aliasov umiestnení pomocou príkazov MaxL, alebo úpravou dokladov aliasu umiestnenia v súbore XML exportovanom prostredníctvom exportu LCM.

Príklad

```
esscs lcmImport -z C:/Sample/Sample.zip -o -al C:/Sample/Sample.txt
```

Listapp: Zobrazenie aplikácií

Príkaz CLI listapp zobrazí zoznam aplikácií, ku ktorým máte prístup v tejto inštancii Essbase.

Syntax

```
listapp [-verbose] [-details]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-details	-dtl	Voliteľné. Zobrazí ďalšie detaily vo výstupe (typ aplikácie a aktuálny stav).

Príklad

```
esscs listapp -v -dtl
```

Listdb: Zobrazenie kociek

Príkaz CLI listdb zobrazí databázy, ku ktorým máte prístup v rámci zadanej aplikácie Essbase.

Syntax

```
listdb [-verbose] -application applicationName [details]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-application	-a	Názov aplikácie.
-details	-dtl	Voliteľné. Zobrazí detaily stavu vo výstupe.

Príklad

```
esscs listdb -v -a Sample -dtl
```

Listfiles: Zobrazenie súborov

Príkaz rozhrania CLI listfiles vytvorí zoznam artefaktov kocky, ktoré existujú v inštancii Essbase.

Artefakty kocky môžu zahŕňať dátové súbory, zošity, súbory pravidiel, súbory skriptov výpočtov alebo iné artefakty. Artefakty kocky zahŕňajú ľubovoľné súbory, ktoré sú potrebné na vykonávanie akcií v aplikáciách a kockách.

Ak chcete zobraziť zoznam súborov kocky, pre aplikáciu potrebujete povolenie minimálne na úrovni Prístup k databáze. Na zobrazenie zoznamu súborov z vlastného adresára používateľa sa nevyžadujú žiadne špeciálne povolenia.

Syntax

```
listfiles [-verbose] [-type filetype] [-application appname [-db cubename]] | -  
catalogpath catalogPath
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-type	-t	Voliteľné. Prípona/typ súboru na zobrazenie bez bodky. Podporované typy súborov sú: • .csc (skripty výpočtov) • .rul (súbory pravidiel) • .txt (textové súbory) • .msh (skripty MaxL) • .xls, .xlsx (zošity programu Excel) • .xlsm (zošity programu Excel s povolenými makrami) • .xml (súbory XML) • .zip (komprimované súbory zip) • .csv (súbory s hodnotami oddelenými čiarkou)

Voľba	Skratka	Popis
-application	-a	Voliteľné. Názov aplikácie. Ak hodnota nie je zadaná, zobrazia sa súbory z domovského adresára používateľa.
-db	-d	Voliteľné. Názov databázy (kocky).
-catalogpath	-CP	Voliteľné. Cesta katalógu k názvu súboru. Môže sa použiť namiesto -a [-d] na zadanie umiestnenia súborov v katalógu.

Príklady

```
esscs listfiles -t rul -a Sample -d Basic
```

```
esscs listfiles -CP "/shared"
```

Súbory môžete spravovať aj v návrhárovi kociek, vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní REST API.

Listfilters: Zobrazenie filtrov zabezpečenia

Príkaz rozhrania CLI listfilters zobrazí zoznam filtrov zabezpečenia Essbase. Na zobrazenie filtrov pre akékoľvek kocky v aplikácii musíte mať v aplikácii povolenie minimálne na úrovni správcu databázy.

Syntax

```
listfilters [-verbose] -application appname -db cubename
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-application	-a	Názov aplikácie.
-db	-d	Názov databázy (kocky).

Príklad

```
esscs listfilters -v -a Sample -d Basic
```

Listlocks: Zobrazenie zámkov

Príkaz rozhrania CLI listlocks pre Essbase zobrazí uzamknuté dátové bloky alebo objekty súvisiace s kockou. Na spustenie tohto príkazu potrebujete v aplikácii povolenie minimálne na úrovni Prístup k databáze.

Syntax

```
listlocks [-verbose] -application appname -db cubename [-object]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-application	-a	Názov aplikácie.
-db	-d	Názov databázy (kocky).
-object	-obj	Voliteľné. Zobrazí uzamknuté súbory/artefakty.

Príklad

```
esscs listlocks -v -a Sample -d Basic -obj
```

Listvariables: Zobrazenie substitučných premenných

Príkaz CLI listvariables pre Essbase zobrazí zoznam substitučných premenných, ktoré sú definované v rozsahu kocky, aplikácie alebo v globálnom rozsahu. Potrebujete povolenie minimálne na úrovni prístupu k databáze na zobrazenie premenných pre kocku, rolu správcu aplikácie na zobrazenie premenných pre aplikáciu a rolu administrátora služby na zobrazenie globálnych premenných.

Syntax

```
listvariables [-verbose] [-application application [-db database]]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Zobrazí rozšírené popisy.
-application	-a	Voliteľné. Názov aplikácie.
-database	-db	Voliteľné. Názov databázy (kocky).

Príklady

Úroveň kocky

```
esscs listvariables -a Sample -db Basic
```

Úroveň aplikácie

```
esscs listvariables -a Sample
```

Globálna úroveň

```
esscs listvariables
```

Setpassword: Ukladanie dokladov CLI

Príkaz rozhrania CLI setpassword pre Essbase uloží heslo priradené k vašej kombinácii klient/používateľ. V nasledujúcich reláciách sa môžete prihlásiť bez zadania hesla.

Syntax

```
setpassword [-verbose] -essbaseurl URL -user userName
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-essbaseurl	-url	Adresa inštancie Essbase.
-user	-u	Vaše meno používateľa.

Poznámky

Po migrácii na vydanie 21.4 alebo vyššie je potrebné znovunastaviť všetky uložené heslá, ktoré boli pomocou tohto príkazu uložené v predchádzajúcom vydaní.

Príklad

```
esscs setpassword -url https://myEssbase-test-  
myDomain.analytics.us2.example.com/essbase -user rschmidt
```

Start: Spustenie aplikácie alebo kocky

Príkaz rozhrania CLI start spustí aplikáciu alebo kocku Essbase a zavedie ju do pamäte. Na spustenie tohto príkazu potrebujete v aplikácii povolenie minimálne na úrovni Prístup k databáze.

Syntax

```
start [-verbose] -application appname [-db cubename]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-application	-a	Názov aplikácie.
-db	-d	Voliteľné. Názov databázy (kocky).

Príklad

```
esscs start -v -a Sample -d Basic
```

Stop: Zastavenie aplikácie alebo kocky

Príkaz CLI stop zastaví aplikáciu alebo kocku Essbase. Na spustenie tohto príkazu potrebujete v aplikácii povolenie minimálne na úrovni Prístup k databáze.

Syntax

```
stop [-verbose] -application appname [-db cubename]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-application	-a	Názov aplikácie.
-db	-d	Voliteľné. Názov databázy (kocky).

Príklad

```
esscs stop -v -a Sample -d Basic
```

Unsetpassword: Odstránenie uložených dokladov CLI

Príkaz rozhrania CLI unsetpassword pre Essbase odoberie uložené prihlasovacie doklady priradené ku kombinácii klient/používateľ a zruší účinok príkazu setpassword.

Syntax

```
unsetpassword [-verbose] -essbaseurl URL -user userName
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Zobrazí rozšírené popisy.
-essbaseurl	-url	Adresa inštancie Essbase.
-user	-u	Používateľ, ktorého nastavenie hesla sa má zrušiť.

Príklad

```
esscs unsetpassword -url https://myEssbase-test-  
myDomain.analytics.us2.example.com/essbase -u user1
```

Upload: Pridanie súborov kocky

Príkaz rozhrania CLI upload nahrá artefakty kocky z lokálneho adresára do inštancie Essbase.

Ak chcete vykonávať úlohy ako zavádzanie dát, vytváranie dimenzií, výpočty alebo iné operácie, do adresára kocky môže byť potrebné nahráť dátové súbory, súbory pravidiel, súbory skriptov výpočtov alebo ďalšie artefakty. Môžete tiež nahráť artefakty do svojho adresára používateľa.

Ak chcete nahráť súbory do kocky, potrebujete povolenie minimálne na úrovni správcu databázy. Na nahrávanie do vlastného adresára používateľa nie sú potrebné žiadne špeciálne povolenia.



Poznámka:

Vo webovom rozhraní Essbase môžete aktivovať vyhľadávanie vírusov, aby sa v súboroch pred nahraním na server kontroloval výskyt vírusov.

Syntax

```
upload [-verbose] -file filename [-application appname [-db cubename] | -
catalogpath catalogPath] [-overwrite] [-nocompression][compressionalgorithm]
```

Voľba	Skratka	Popis
-verbose	-v	Voliteľné. Zobrazí rozšírené popisy.
-file	-f	Názov súboru, ktorý sa má nahráť.
-application	-a	Voliteľné. Názov aplikácie. Ak nie je k dispozícii, súbory sa nahrajú do vášho adresára používateľa alebo do katalógu s cestou zadanou v -CP.
-db	-d	Voliteľné. Názov databázy (kocky). Vyžaduje sa -a.
-catalogpath	-CP	Voliteľné. Cesta katalógu k názvu súboru. Môže sa použiť namiesto -a [-d] na zadanie umiestnenia súboru v katalógu.
-overwrite	-o	Voliteľné. Prepísať existujúci súbor.
-nocompression	-nc	Voliteľné. Deaktivovať kompresiu prenosu dát.
-compressionalgorithm	-ca	Voliteľné. K dispozícii, ak sa nepoužíva -nc. Definuje, ktorý algoritmus kompresie sa použije na prenos dát. Možnosti: gzip alebo lz4 . - gzip - predvolená možnosť, ak sa používa kompresia. Umožňuje menšie prenosy dát s pomalšími výpočtami. - lz4 - umožňuje rýchlejšie výpočty s pomalším prenosom dát. Príklady použitia: <pre>-ca gzip</pre> <pre>-ca lz4</pre>



Poznámka:

Prípony súborov musia byť napísané malými písmenami. Príklad: *filename.txt*.

Príklady

```
esscs upload -v -f c:/temp/Maxl01.msh -a Sample -d Basic -o -ca lz4
```

```
esscs upload -f C:/temp/Act1.rul -CP /shared
```

Súbory môžete spravovať aj v návrhárovi kociek, vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní REST API.

Version: Zobrazenie verzie rozhrania API

Príkaz rozhrania CLI `version` načíta verziu rozhrania REST API, ktoré je priradené k tejto inštancii Essbase.

Syntax

```
version
```

Príklad

```
esscs version
```

Správa aplikácie Essbase pomocou klienta MaxL

Ak chcete komunikovať s Essbase pomocou skriptov alebo príkazov MaxL, používajte klienta MaxL na zadávanie príkazov cez HTTP alebo HTTPS.

- [Predpoklady na nastavenie klienta MaxL](#)
- [Stiahnutie a používanie klienta MaxL](#)

Ak chcete spúšťať príkazy MaxL na serveri Essbase, nie z klienta, pripojte sa na server a spustite skript spustenia MaxL startMAXL.sh alebo startMAXL.bat. Skript sa nachádza v adresári <Domain Root>/<Domain Name>/esstools/bin. Ak nemáte istotu, kde toto umiestnenie je na serveri Essbase, pozrite si časť Umiestnenia prostredí na platforme Essbase.

Predpoklady na nastavenie klienta MaxL

Skôr ako začnete používať klienta MaxL, budete potrebovať adresu URL služby Essbase a pravdepodobne bude potrebné nastaviť aj certifikát TLS (SSL).

Skripty alebo príkazy MaxL môže spúšťať iba pokročilý používateľ alebo administrátor. Ako sa pripraviť na používanie klienta MaxL:

1. Získajte adresu URL pre inštanciu Essbase od administrátora služby. Základný formát:

```
https://IP-address:port/essbase
```

2. Pomocou webového prehliadača alebo príkazu cURL vyskúšajte, či je možné prejsť na adresu discovery URL z hostiteľa klienta. Adresa discovery URL je adresa URL poskytnutá administrátorom služby s príponou /agent na konci. Príklad príkazu cURL (pre zabezpečený režim/režim TLS v nezávislom nasadení služby Essbase):

```
curl https://192.0.2.1:9001/essbase/agent --tlsv1.2
```

Príklad nasadenia zásobníka Essbase v infraštruktúre OCI:

```
curl https://192.0.2.1:443/essbase/agent --tlsv1.2
```

Ak máte pripojenie, mali by ste vidieť odozvu:

```
<html>
<head><title>Oracle&#x00ae; Essbase</title></head>
<body>
<H2>Oracle&#x00ae; Essbase</H2>
</body></html>
```

3. Nastavte certifikát SSL, ak sa pre vašu organizáciu používa.

- Ak používate niektorý z nasledujúcich typov nasadenia, dôveryhodný podpísaný certifikát CA SSL je už zahrnutý:
 - Oracle Analytics Cloud
 - Oracle Analytics Cloud so službami Identity Cloud Service (IDCS) a vyrovnávaním záťaže
 - Cloud at Customer s vyrovnávaním záťaže
- Ak používate službu Oracle Analytics Cloud alebo Cloud at Customer s LDAP (bez vyrovnávania záťaže), použite certifikát s vlastným podpisom.
- Ak chcete skontrolovať, či je certifikát dôveryhodný, prilepte adresu discovery URL do webového prehľadávača. Ak má výraz **https** zelenú farbu alebo sa zobrazuje označenie Zabezpečené, certifikát je dôveryhodný. Ak má výraz **https** červenú farbu alebo sa zobrazuje označenie Nezabezpečené, certifikát je nedôveryhodný.
- Ak používate klienta MaxL v službe Essbase 21cs certifikátom s vlastným podpisom, máte dve možnosti (toto urobte až po stiahnutí klienta):
 - a. Deaktivujte overovanie partnera nastavením premennej prostredia `API_DISABLE_PEER_VERIFICATION=1`

Príklad pre systém Linux

Upravte `startMAXL.sh` pridaním nasledujúceho riadka:

```
export API_DISABLE_PEER_VERIFICATION=1
```

Príklad pre systém Windows

Upravte skript `startMAXL.bat` pridaním nasledujúceho riadka:

```
set API_DISABLE_PEER_VERIFICATION=1
```

- b. Importujte certifikát s vlastným podpisom do klientskeho súboru dôveryhodných certifikátov (`cacert.pem`) a nastavte premennú prostredia `API_CAINFO=CA <certificate file path>`. Klient overí digitálny certifikát servera pomocou poskytnutého súboru certifikátov zväzku CA. Zadaťte umiestnenie zväzku CA tak, že zadáte premennú prostredia `API_CAINFO=CA <certificate file path>`

Príklad pre systém Linux

Upravte `startMAXL.sh` pridaním nasledujúceho riadka:

```
export API_CAINFO=/u01/cacert.pem
```

Príklad pre systém Windows

Upravte skript `startMAXL.bat` pridaním nasledujúceho riadka:

```
set API_CAINFO=c:/cacert.pem
```

Ak nezadáte premennú *certificate file path*, runtime klient Essbase sa pokúsi získať zväzok CA z predvoleného umiestnenia inštalácie OpenSSL (v prípade systémov Linux a Macintosh).

Súbor `cacert.pem` je dostupný v stiahnutom súbore zip klienta MaxL. Ďalší príklad zdroja: <https://curl.haxx.se/docs/caextract.html>.

Stiahnutie a používanie klienta MaxL

Ak chcete spustiť klienta MaxL, ktorý sa má použiť s Essbase, stiahnite najnovšiu verziu z konzoly, v prípade potreby nastavte proxy, spustíte skript spustenia a prihláste sa.

Klient MaxL aplikácie Essbase vám umožňuje namiesto HTTP alebo HTTPS použiť MaxL. MaxL je administrátorské jazykové rozhranie na správu kociek a artefaktov. Skontrolujte, či používate najnovšiu verziu klienta poskytovanú v konzole, pretože staršie, predtým stiahnuté verzie nemusia fungovať správne.

Príkazy MaxL môže spúšťať len pokročilý používateľ alebo administrátor. Pred stiahnutím klienta MaxL si pozrite časť [Predpoklady na nastavenie klienta MaxL](#).

Ak ste [federovaný](#) používateľ SSO v službe Oracle Identity Cloud Service, prihlasovanie pomocou príkazov MaxL alebo CLI nie je podporované. Federované prihlásenie SSO vyžaduje okno prehľadávača. Ak sa chcete prihlásiť pomocou rozhrania MaxL alebo CLI, vytvorte na to natívneho používateľa IAM alebo IDCS.

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Konzola**.
2. V konzole prejdite do sekcie **Desktop Tools** a potom do sekcie **Klienti MaxL**.
3. Kliknite na dlaždicu príslušného klienta MaxL pre svoju platformu a spustí sa sťahovanie.
4. Uložte komprimovaný súbor `EssbaseMaxl` na lokálny disk.
5. Extrahujte obsah komprimovaného súboru do priečinka.
6. Ak používate proxy, je potrebné nastaviť správny server proxy v skripte vykonania MaxL: `startMAXL.bat` alebo `startMAXL.sh`. Nasledujúci príklad vzťahujúci sa na úpravu skriptu `startMAXL.sh` pre UNIX informuje MaxL, že má použiť určený server proxy (`proxy.example.com`), ale vyhnúť sa používaniu servera proxy pri konkrétnych cieľoch uvedených v zozname výnimiek (`127.0.0.1`, `localhost` a `something.example.com`).

```
export https_proxy=http://proxy.example.com
export no_proxy=127.0.0.1,localhost,something.example.com
```

Pre systém Windows sa skript `startMAXL.bat` môže upraviť podobne, ale s inou syntaxou.

```
set proxy proxy-server="https://proxy.example.com" bypass-
list="127.0.0.1;localhost;*.example.com"
```

7. Ak používate službu Essbase nasadenú v infraštruktúre Oracle Cloud Infrastructure a certifikát s vlastným podpisom, je potrebné deaktivovať overovanie partnera v skripte vykonania MaxL. **Upozornenie:** Toto riešenie by malo byť iba dočasné, kým ne získate dôveryhodný certifikát CA. Tu je príklad použitia rozhrania **bash** (pre `startMAXL.sh`):

```
export API_DISABLE_PEER_VERIFICATION=1
```

8. Spustíte skript dávky alebo prostredia shell `startMAXL`. Otvorí sa príkazový riadok, dokončí sa nastavenie prostredia a spustí sa klient MaxL.
9. Prihláste sa pomocou svojich dokladov a adresy URL služby Essbase v príkaze MaxL **login**.

V nasledujúcom príklade pochádza prihlasovaný používateľ User5 z federovaného adresára MSAD a prihlasuje sa do lokálnej služby Essbase.

```
login user User5 P855w0r$4 on "https://192.0.2.1:9001/essbase/agent";
```



Tip:

V časti Riešenie problémov s príkazom MaxL nájdete informácie o lokálnych inštaláciách.

Prihlasujúci sa používateľ v nasledujúcom príklade `admin1@example.com` je administrátor služby Identity Cloud Service, ktorý bol nastavený ako prvý administrátor služby Essbase počas nasadzovania zásobníka Essbase do infraštruktúry Oracle Cloud Infrastructure. Keďže v príklade nie je zadané heslo, administrátorovi sa zobrazí výzva na jeho zadanie v ďalšom kroku. Adresou URL je **essbase_url** z výstupov úloh po nasadení zásobníka.

```
login admin1@example.com on "https://192.0.2.1/essbase";
```

Každý používateľ služby Identity Cloud Service, ktorý má prístup na prácu s Essbase, sa môže prihlásiť v klientovi MaxL za predpokladu, že má práva pokročilého používateľa alebo administrátora.

10. Spustíte interaktívny príkaz MaxL.

Príklad:

```
display database all;
```

Ďalšie informácie o príkazoch MaxL nájdete v časti Popis príkazov MaxL.

Analýza dát vo webovom rozhraní

Dáta kocky môžete jednoducho analyzovať z webového rozhrania Essbase.

Ako analyzovať dátové mriežky vo webovom rozhraní Essbase:

1. Prihláste sa do služby Essbase s rolou minimálne na úrovni Prístup k databáze pre aplikáciu, ktorej kocku chcete analyzovať.
2. Otvorte zobrazenie **Analyzovať dáta**:
 - V rozhraní Redwood na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku) a kliknite na položku **Analyzovať dáta**.
 - V klasickom webovom rozhraní na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu a zvýraznite riadok obsahujúci názov kocky. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky kliknite na položku **Analyzovať dáta**.

Na karte Analýza ad hoc sa zobrazí mriežka. Na tejto karte môžete:

- Vykonávať ad hoc analýzu v kocke, ktorú ste vybrali pri otvorení zobrazenia Analyzovať dáta.
- Uložiť rozloženie mriežky, ktoré môžete obnoviť pri ďalšom použití karty Analýza ad hoc v budúcnosti.

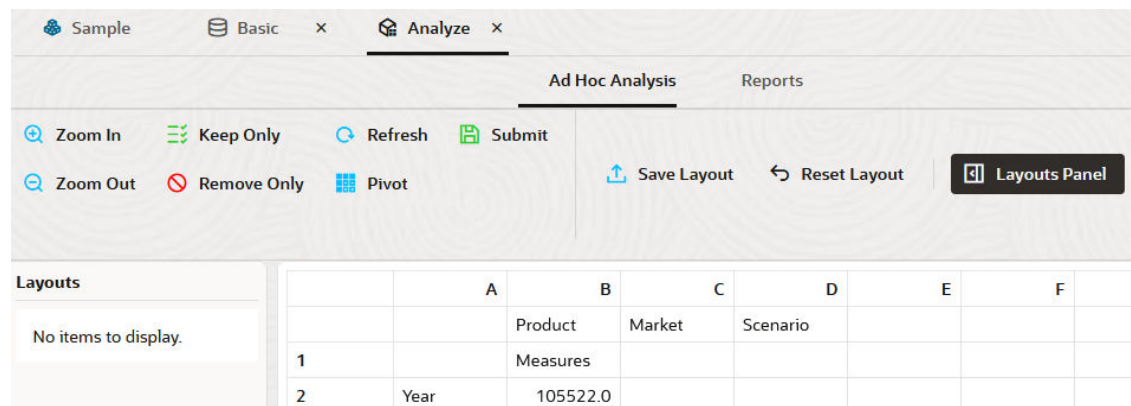
Na karte Zostavy môžete použiť skript MDX a zapisovať zložité dátové dopyty na vyplnenie mriežky a na uloženie pomenovaných zostáv.

Vykonanie analýzy ad hoc vo webovom rozhraní

Na karte Analýza ad hoc v zobrazení Analyzovať dáta sa zobrazuje mriežka obsahujúca všetky základné dimenzie (dimenzie bez atribútov) z kocky.

Dáta v mriežke ad hoc sa vám zobrazujú v závislosti od filtra prístupu a od spôsobu uloženia dát v kocke. Dáta nie sú vždy uložené v člene najvyššej úrovne každej hierarchie dimenzií.

Na navigáciu v dátach, ktoré máte povolené zobrazit', používajte tlačidlá navigácie ad hoc v ľavej hornej časti karty Analýza ad hoc. Ak vám filter udeľuje povolenie na zápis do kocky, tlačidlo **Odoslať** vám umožňuje aktualizovať dáta pre uložené prieniky v rámci rozsahu filtrovaného prístupu.



Práca s rozloženiami

Ak vytvoríte mriežku, ktorú by ste chceli v budúcnosti znova použiť, kedykoľvek ju môžete uložiť ako rozloženie.

Ako vytvoriť rozloženie:

1. V okne kocky Analyzovať dáta na karte Analýza ad hoc vytvorte mriežku ad hoc, ktorú chcete uložiť.
2. Kliknite na položku **Uložiť rozloženie**.
3. Zadáajte názov rozloženia a voliteľne popis.
4. Ak chcete túto mriežku zobrazovať pri každej analýze dát namiesto predvoleného dopytu ad hoc databázy, začiarknite políčko **Predvolené**.
5. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Pri najbližšom prihlásení sa zobrazí posledná mriežka ad hoc, ktorú bola vykreslená počas relácie, pokiaľ nie je nastavená predvolená hodnota.

Ako zobrazit' mriežku predtým uloženú ako rozloženie:

1. Ak na karte Analýza ad hoc nie sú uvedené rozloženia podľa názvu, kliknutím na tlačidlo **Panel rozložení** zobrazte zoznam.
2. Kliknite na názov uloženého rozloženia, aby sa vykreslilo v mriežke.

Layouts	
Layout1	...
Layout2	...

Ak sa chcete vrátiť k predvolenému ad hoc zobrazeniu, kliknite na tlačidlo **Znovunastaviť rozloženie**.

Ak chcete odstrániť alebo upraviť vytvorené rozloženia, použite ponuku Akcie vedľa názvu rozloženia. Voľba Upraviť umožňuje vybrať rozloženie ako predvolené, aktualizovať popis alebo odstrániť predvolené nastavenie rozloženia, ktoré bolo predtým nastavené ako predvolené.

Prístup k rozloženiam

Váš spôsob práce s rozloženiami závisí od vášho prístupu ku kocke.

Kliknutie na názov uloženého rozloženia spôsobí vykreslenie dát na karte Analýza ad hoc zobrazenia Analyzovať dáta.

Používatelia, ktorí majú minimálne rolu Správca databázy na úrovni aplikácie, môžu:

- Zobrazovať a vykresľovať rozlozenia vytvorené inými používateľmi pre túto kocku.
- Určiť rozloženie, ktoré bude pre databázu predvoleným. Toto rozloženie sa zobrazí všetkým používateľom kocky pri analýze dát, pokiaľ už predtým nevytvorili vlastné predvolené používateľské rozlozenia.
- Odstrániť rozlozenia vytvorené ľubovoľným používateľom tejto kocky.

Rozlozenia a zostavy sa zahrnú, keď sa kocka skopíruje alebo presunie pomocou migrácie, exportu a nástrojov služby Lifecycle Management (LCM).

Analýza a správa dát pomocou MDX

MDX (Multidimensional Expressions) je efektívny jazyk na manipuláciu s dátami a vykonávanie dopytov na dáta.

S príkazom MDX môžete vykonávať tieto úlohy:

- vykazovať a vykonávať dopyty na dáta a metadáta v kockách Essbase,
- vkladat' dáta do kocky Essbase,
- exportovať dáta z kocky Essbase.

Dopyt MDX je jediný príkaz MDX s presne jednou množinou výsledkov, ktorá sa vzťahuje na jednu kocku.

Zostava MDX je jediný dopyt MDX uložený v kontexte kocky. Prístup k zostavám MDX získate z aplikácie Smart View a z webového rozhrania Essbase.

Skript MDX je súbor s príponou `.mdx`, ktorý môžete nahrat' a potom spúšťať v časti Úlohy alebo v aplikácii Smart View. V skriptoch MDX môžete používať iba príkazy MDX Insert a Export. Na analýzu dát mriežky je namiesto skriptov MDX vhodnejšie použiť zostavy MDX.

Témy:

- [Analýza dát pomocou zostáv MDX](#)
- [Vkladanie a exportovanie dát pomocou skriptov MDX](#)
- [Spúšťanie skriptov MDX](#)

Analýza dát pomocou zostáv MDX

Vo webovom rozhraní Essbase môžete ukladať a vykresľovať dopyty pomocou zostáv MDX. Minimálne povolenie požadované na vytvorenie zostavy je na úrovni správcu databázy.

Definovanie rozložení pomocou karty Analýza ad hoc nemusí byť vždy najefektívnejší spôsob vytvorenia zložitej zostavy. Ak viete presne, na čo chcete vykonať dopyt, môžete vytvoriť dopyt pomocou skriptu MDX na vyplnenie mriežky.

Ako vytvoriť zostavu MDX:

1. Prihláste sa vo webovom rozhraní Essbase s rolou správcu databázy alebo vyššou.
2. Prejdite na položku **Analyzovať dáta**:
 - V rozhraní Redwood otvorte aplikáciu, otvorte databázu (kocku) a kliknite na položku **Analyzovať dáta**.
 - V klasickom webovom rozhraní rozbaľte aplikáciu, vyberte kocku, kliknite na ponuku Akcie vpravo od názvu kocky a vyberte položku **Analyzovať dáta**.
3. V zobrazení Analyzovať vyberte kartu **Zostavy** a kliknite na položku **Vytvoriť**.
4. Zadaťte názov zostavy, prípadne aj popis.
5. Do poľa Dopyt zadajte dopyt MDX relevantný pre aktuálnu kocku. Príklad:

```
SELECT
  {[West].children}
ON COLUMNS,
  {[Diet].children}
ON ROWS
```

Dopyt musí obsahovať špecifikácie osí riadkov aj stĺpcov. Inými slovami, syntax dopytu musí zahŕňať špecifikácie pre parametre ON COLUMNS aj ON ROWS, aj keď je pre jednu os daná len prázdna množina {}.

Keďže kontext funkcie Analyzovať dáta je aktívna kocka, odporúčame vám v zostavách MDX vynechať voliteľnú špecifikáciu kocky (klausulu FROM). Vynechaním klauzuly FROM sa dosiahne vyššia flexibilita – v prípade, že kocku skopírujete alebo premenujete, zostava bude fungovať aj v novej kocke.

Substitučné premenné sú v zostavách MDX podporované, pre substitučné premenné runtime to však neplatí. Ak chcete použiť substitučné premenné runtime, uložte dopyt MDX ako skript a spustite ho z aplikácie Smart View pomocou položky **Vypočítat** na páse s nástrojmi Essbase.

6. Kliknite na položku **Overiť**, skontrolujte syntax MDX a potom kliknite na položku **Uložiť**.
 7. Na paneli Zostavy vľavo vyberte uloženú zostavu na vykreslenie mriežky.
- Ďalšie informácie o MDX nájdete v častiach MDX a Písanie dopytov MDX.

Prístup k zostavám MDX

Spôsob práce so zostavami závisí od vášho prístupu ku kocke.

Používatelia, ktorí majú aspoň rolu povoľujúcu prístup do databázy na úrovni aplikácie, môžu vykresliť zostavy MDX vytvorené inými používateľmi. Dáta, ktoré používateľ uvidí v zostave, závisia od prístupu daného používateľa k filtru.

Okrem vykreslenia uložených zostáv môžu používatelia s rolou povoľujúcou prístup do databázy aj exportovať množiny výsledkov v rozličných formátoch, ako sú HTML, CSV, Excel a JSON.

Používatelia s rolou povoľujúcou prístup do databázy môžu aj zobraziť dopyt MDX, ktorý definuje zostavu, a to kliknutím na ponuku **Akcie** vedľa názvu zostavy a výberom položky **Zobraziť**.

Ak máte aspoň rolu správcu databázy, zostavy môžete používať rovnakým spôsobom ako používatelia s rolou povoľujúcou prístup do databázy. Okrem toho môžete pomocou ponuky **Akcie** upraviť a odstrániť zostavy.

Ak ste administrátorom služby, môžete prostredníctvom tlačidla **Vykonať ako** prevziať rolu iných používateľov a skontrolovať, či majú prístup k dátam. Táto funkcia je užitočná napríklad pri testovaní filtrov priradených k rozličným používateľom.

Príklady zostáv MDX

Príklady skriptov MDX v tejto časti ilustrujú špeciálne typy analýz, ktoré môžete vykonávať pomocou zostáv MDX a ktoré nemožno jednoducho vykonať v zobrazení Analýza ad hoc.

Nasledujúce príklady sú navrhnuté tak, aby ich bolo možné použiť s kockou Sample Basic.

Zostava metadát

Nasledujúci príklad vráti iba metadáta (názvy členov bez akýchkoľvek dát):

```
SELECT
  {[Product].Levels(1).Members}
ON ROWS,
  {}
ON COLUMNS
```

vráti sa mriežka:

	A
1	100
2	200
3	300
4	400
5	Diet

Zostava atribútov

Nasledujúci príklad využíva v stĺpcoch členy z dimenzie s atribútmi:

```
SELECT
  [Product].Children
ON ROWS,
  [Ounces].Children
ON COLUMNS
WHERE {Sales}
```

vráti sa mriežka:

	A	B	C	D	E
1		Ounces_32	Ounces_20	Ounces_16	Ounces_12
2	100	#Missing	#Missing	12841.0	93293.0
3	200	#Missing	#Missing	49990.0	59096.0
4	300	#Missing	64436.0	#Missing	36969.0
5	400	84230.0	#Missing	#Missing	#Missing
6	Diet	#Missing	#Missing	38240.0	67438.0

Filtrovaná zostava

V nasledujúcom príklade sa používa slicer (klausula WHERE) na obmedzenie dopytu na výraz Cola. Funkcia Filter navyše obmedzuje trhy úrovne 0 v dopyte na trhy, ktoré majú záporný zisk.

```
SELECT
  { Profit }
ON COLUMNS,
  Filter( [Market].levels(0).members, Profit < 0)
ON ROWS
WHERE {Cola}
```

vráti sa mriežka:

	A	B
1		Profit
2	Oregon	-234.0
3	Utah	-31.0
4	Nevada	-210.0
5	Oklahoma	-102.0
6	Louisiana	-305.0
7	Ohio	-22.0
8	Wisconsin	-310.0
9	Missouri	-87.0
10	Iowa	-874.0

Zostava používateľom definovaných atribútov

Nasledujúci príklad uvádza dáta produktov pre členy dimenzie Trh s používateľom definovaným atribútom (UDA) s názvom „Major Market“. Slicer (klausula WHERE) obmedzuje dopyt iba na dáta o predaji.

```
SELECT
  [Product].Children
ON ROWS,
  {Intersect(UDA([Market], "Major Market"), [Market].Children)}
ON COLUMNS
WHERE {Sales}
```

vráti sa mriežka:

	A	B	C
1		East	Central
2	100	27740.0	33808.0
3	200	23672.0	29206.0
4	300	20241.0	33215.0
5	400	15745.0	33451.0
6	Diet	7919.0	42660.0

Vkladanie a exportovanie dát pomocou skriptov MDX

Jazyk MDX je nielen užitočný pri analýze na základe mriežky, ale umožňuje aj kopírovanie a aktualizáciu podmnožín multidimenzionálnych dát.

Klauzula MDX Insert umožňuje aktualizovať kocku s dátami pomocou vypočítaného (nefyzického) člena, ktorého definujete pomocou jazyka MDX.

Klauzula MDX Export umožňuje uložiť a exportovať výsledky dopytu ako podmnožiny dát, ktoré môžete neskôr zobrazíť alebo importovať.

Príklady MDX Insert a Export môžete spúšťať ako uložené skripty MDX.

Ďalšie informácie o klauzulách MDX Insert a MDX Export nájdete v častiach Špecifikácia klauzuly MDX Insert a Špecifikácia klauzuly MDX Export.

Spúšťanie skriptov MDX

Ak potrebujete vykonať operáciu vkladania alebo exportu, použite skripty MDX.

Na analýzu dát mriežky použite zostavy MDX. Pozrite si časť [Analýza dát pomocou zostáv MDX](#).

Ak chcete použiť skripty MDX, vyberte tok činností:

- [Napísanie, nahranie a spustenie skriptu MDX](#)
- [Napísanie skriptu MDX v editore skriptov a spustenie tohto skriptu](#)
- [Vytvorenie skriptu MDX v návrhárovi kociek a jeho spustenie](#)

Napísanie, nahranie a spustenie skriptu MDX

Pomocou tohto toku činností môžete písať skripty MDX v textovom editore a nahrávať ich do služby Essbase.

1. Napíšte skript MDX v textovom editore a uložte ho s príponou `.mdx`.
2. Nahrajte skript MDX do adresára aplikácie alebo kocky v ponuke **Súbory** vo webovom rozhraní Essbase.
3. Spustíte skript MDX z ponuky **Úlohy** alebo z aplikácie Smart View pomocou položky **Vypočítať** na páse s nástrojmi Essbase.

Napísanie skriptu MDX v editore skriptu a jeho spustenie

Pomocou tohto toku činností môžete písať skripty MDX v editore skriptu v kocke a spúšťať ich zo sekcie **Úlohy**.

-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku).
2. Kliknite na položku **Skripty** a potom na položku **Skripty MDX**.
3. Kliknite na položku **Vytvoriť**, zadajte názov skriptu a potom kliknite na tlačidlo **OK**.
4. Napíšte skript MDX. Pomôcť vám môže strom členov a zoznam funkcií.
5. Overte a uložte skript, potom zatvorte editor skriptu.

6. Spustíte skript MDX z ponuky **Úlohy** (pozrite si časť [Spustenie MDX](#)). Ak používate aplikáciu Smart View, spustíte ho pomocou položky **Vypočítat'** na páse s nástrojmi Essbase.

Classic

1. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu a kocku.
2. V ponuke Akcie kocky kliknite na položku **Skontrolovať**.
3. Kliknite na položku **Skripty** a potom na položku **Skripty MDX**.
4. Kliknutím na tlačidlo **+** otvorte editor skriptu.
5. Napíšte skript MDX. Pomôcť vám môže strom členov a zoznam funkcií.
6. Overté a uložte skript, potom zatvorte editor skriptu.
7. Spustíte skript MDX z ponuky **Úlohy** (pozrite si časť [Spustenie MDX](#)). Ak používate aplikáciu Smart View, spustíte ho pomocou položky **Vypočítat'** na páse s nástrojmi Essbase.

Vytvorenie skriptu MDX v návrhárovi kociek a jeho spustenie

Pomocou tohto toku činností môžete vytvárať skripty MDX s použitím zošita aplikácie a spúšťať ich z časti **Úlohy**.

1. V zošite aplikácie vytvorte pracovný hárok MDX. Pozrite si časť [Práca s pracovnými hárkami MDX v návrhárovi kociek](#).
2. Do poľa **Názov súboru** pridajte názov súboru.
3. V poli **Vykonat' MDX** označte, či sa má MDX spustiť v čase vytvorenia kocky. Platné položky sú **Áno** a **Nie**.
4. Pridajte skript MDX pod riadok **Skript**.
5. Uložte zošit aplikácie.
6. Vytvorte kocku. Pozrite si časť [Vytvorenie aplikácie a kocky v návrhárovi kociek](#).
7. Spustíte skript z ponuky **Úlohy**. Ak používate aplikáciu Smart View, spustíte ho pomocou položky **Vypočítat'** na páse s nástrojmi Essbase.

Pokyny pre skripty MDX

Pri práci so skriptmi MDX používajte nasledujúce pokyny.

- Skripty MDX používajte na vykonávanie dátových operácií vkladania alebo exportu.
- Na analýzu mriežky je namiesto skriptov MDX vhodnejšie použiť zostavy MDX.
- Skripty MDX môžu voliteľne obsahovať substitučné premenné runtime.
 - Na to, aby boli skripty MDX so substitučnými premennými runtime použiteľné v aplikácii Smart View, musia používať syntax XML v rámci príkazu výpočtov SET RUNTIMESUBVARS vrátane príkazu `<RTSV_HINT>`.
 - Ak chcete nastaviť substitučnú premennú runtime tak, aby vypočítavala iba viditeľný výsek dát v aplikácii Smart View, nastavte hodnotu substitučnej premennej runtime na `Uhol pohľadu` a nastavte dátový typ na hodnotu člen.

- Pri spustení z webového rozhrania Essbase môžu vaše skripty MDX používať substitučné premenné, nie však substitučné premenné runtime. Ak chcete v skriptoch MDX používať substitučné premenné runtime, je potrebné spustiť skripty z aplikácie Smart View pomocou položky **Vypočítať** na páse s nástrojmi Essbase.

Používanie substitučných premenných

Príklady skriptov MDX

Nasledujúca časť obsahuje príklady skriptov MDX, ktoré môžete spustiť vo vzorovej základnej kocke, z ponuky Úlohy alebo v aplikácii Smart View.

MDX Insert

Tento skript .mdx môžete uložiť a spustiť ho z ponuky **Úlohy** alebo v dialógovom okne **Vypočítať** v aplikácii Smart View.

```
INSERT "([Measures].[Payroll])" TO "([Measures].[Revised_Payroll])"
INTO [Sample].[Basic]
FROM (
    SELECT
        {[Measures].[Payroll]} ON COLUMNS,
        {Crossjoin
            (Crossjoin(Descendants([Year]),
                Crossjoin(Descendants([Scenario]),
                    Descendants([Product]))),
            Descendants([Market]))} ON ROWS
        FROM [Sample].[Basic]
    );
```

V príklade vyššie sa vychádza z predpokladu, že ste do kocky Sample Basic predtým pridali mieru Revised_Payroll.

Export MDX

Tento skript .mdx môžete uložiť a spustiť ho z ponuky **Úlohy** alebo v dialógovom okne **Vypočítať** v aplikácii Smart View.

```
EXPORT INTO FILE "sample01" OVERWRITE
SELECT
    {[Mar],[Apr]}
ON COLUMNS,
    Crossjoin({[New York]},
        Crossjoin({[Actual],[Budget]},
            {[Opening Inventory],[Ending Inventory]}))
ON ROWS
FROM [Sample].[Basic]
WHERE ([100-10])
```

Po spustení skriptu sa súbor exportu sample01.txt uloží v adresári kocky katalógu súborov:

```
Market,Scenario,Measures,Mar,Apr
New York,Actual,Opening Inventory,2041,2108
New York,Actual,Ending Inventory,2108,2250
```

New York,Budget,Opening Inventory,1980,2040
 New York,Budget,Ending Inventory,2040,2170

Export MDX s použitím substitučnej premennej runtime

Tento skript .mdx môžete uložiť a spustiť ho v dialógovom okne **Vypočítat'** alebo v aplikácii Smart View.

```
SET RUNTIMESUBVARS
{
    States = "Massachusetts"<RTSV_HINT><svLaunch>
        <description>US States</description>
        <type>member</type>
        <allowMissing>>false</allowMissing>
        <dimension>Market</dimension>
        <choice>multiple</choice>
    </svLaunch></RTSV_HINT>;
};
EXPORT INTO FILE "sample002" OVERWRITE
SELECT
    {[Mar],[Apr]}
ON COLUMNS,
    Crossjoin({&States}, Crossjoin([Actual],[Budget]),
    {[Opening Inventory],[Ending Inventory]}))
ON ROWS
FROM [Sample].[Basic]
WHERE ([100-10])
```

Po spustení skriptu sa súbor exportu sample002.txt uloží v adresári kocky katalógu súborov:

```
Market,Scenario,Measures,Mar,Apr
Massachusetts,Actual,Opening Inventory,-54,-348
Massachusetts,Actual,Ending Inventory,-348,-663
Massachusetts,Budget,Opening Inventory,-160,-520
Massachusetts,Budget,Ending Inventory,-520,-910
```

Vykazovanie dát

Program Report Writer je textový skriptovací jazyk, ktorý sa používa na vykazovanie dát v kockách. Umožňuje kombinovať príkazy výberu, rozloženia a formátovania pri vytváraní rôznych zostáv.

Pomocou programu Report Writer môžete generovať zostavy, ktorých dĺžka alebo špecializovaný formát presahuje možnosti niektorých mriežkových klientov.

Skripty zostáv generujú zostavy formátovaných dát z kocky. Pomocou editora skriptu zostáv môžete vytvárať skripty zostáv, ktoré presne určia, ako sa budú vykazovať dáta. Skript zostavy sa skladá zo série príkazov zostavy Essbase, ktoré definujú rozloženie, výber členov a formát zostavy.

Aby ste mohli vykonať skript zostavy, musíte mať úroveň prístupu na čítanie alebo vyššiu pre všetky dátové členy zadané v zostave. Essbase odfiltruje z výstupu všetky členy, pre ktoré nemáte dostatočné povolenia.

- [Vytváranie skriptov zostáv](#)
- [Spúšťanie skriptov zostáv](#)

Vytváranie skriptov zostáv

Skripty zostáv generujú zostavy formátovaných dát pre kocku. Skript zostavy sa skladá zo série príkazov zostavy Essbase, ktoré definujú rozloženie, výber členov a formát zostavy.

Pomocou editora skriptu zostavy môžete písať skripty na generovanie rozsiahlych zostáv, ktoré budú obsahovať množstvo strán multidimenzionálnych dát. Zostavy tohto rozsahu často presahujú možnosti aj toho najrozsiahlejšieho tabuľkového hárka. V editore skriptu zostavy môžete pomocou príkazov zostavy definovať formátované zostavy, exportovať podmnožiny dát z databázy a vytvárať zostavy vo voľnom formáte. Potom môžete skript spustiť, aby sa vygenerovala zostava.

-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku).
2. Kliknite na položku **Skripty** a potom kliknite na položku **Skripty zostáv**.
3. Kliknite na položku **Vytvoriť**.
4. Do poľa **Nový skript zostavy** zadajte názov pre skript zostavy.
5. V podokne úprav zadajte obsah skriptu zostavy alebo ho skopírujte a prilepte z textového editora.

Classic

1. Na stránke **Aplikácie** rozbaľte aplikáciu.
2. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky spustíte inšpektora.
3. Vyberte kartu **Skripty** a potom vyberte kartu **Skripty zostáv**.
4. Kliknite na tlačidlo **Pridať**  a vytvorte nový skript zostavy.
5. Do poľa **Názov skriptu** zadajte názov pre skript zostavy.
6. V podokne úprav zadajte obsah skriptu zostavy alebo ho skopírujte a prilepte z textového editora.

Spúšťanie skriptov zostáv

Vytvorené a uložené skripty zostáv môžete spúšťať v editore skriptu na vykazovanie dát, ktoré sú zavedené v kocke.

-
- [Redwood](#)
 - [Classic](#)

Redwood

1. Vytvorte vlastný skript zostavy, nahrajte existujúci skript zostavy alebo vyberte skript v [galérii](#).
2. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a potom otvorte databázu (kocku).
3. Kliknite na položku **Skripty** a potom kliknite na položku **Skripty zostáv**.
4. Vyberte skript zostavy, ktorý chcete spustiť.
5. Kliknite na tlačidlo **Vykonať**.
6. Stiahnite si alebo vytlačte výstup zostavy.

Classic

1. Vytvorte vlastný skript zostavy, nahrajte existujúci skript zostavy alebo vyberte skript z galérie.
 2. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu a vyberte kocku.
 3. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky spustíte inšpektora.
 4. Vyberte položku **Skripty** a potom vyberte položku **Skripty zostáv**.
 5. Vyberte skript zostavy, ktorý chcete spustiť.
 6. Kliknite na tlačidlo **Vykonať**.
 7. Stiahnite si alebo vytlačte výstup zostavy.
-

Prístup k externým dátam pomocou zostáv zobrazenia súvisiacich údajov

Niekedy môžu používatelia okrem informácií z kocky Essbase potrebovať aj ďalšie informácie. Môžete nastaviť prístup k ďalším dátam zo zdrojového systému pomocou zostáv zobrazenia súvisiacich údajov.

- [Úvod do zobrazenia súvisiacich údajov Essbase](#)
- [Prístup k zostávam zobrazenia súvisiacich údajov](#)
- [Navrhovanie zostáv zobrazenia súvisiacich údajov](#)
- [Testovanie zostáv zobrazenia súvisiacich údajov](#)
- [Zobrazenie súvisiacich údajov v adrese URL](#)
- [Zobrazenie súvisiacich údajov z viacerých buniek](#)
- [Ladenie zobrazenia súvisiacich údajov pomocou protokolu platformy servera Essbase](#)

Úvod do zobrazenia súvisiacich údajov Essbase

Keď používatelia aplikácie Smart View potrebujú získať ďalšie informácie nad rámec informácií dostupných v kocke, zostavy zobrazenia súvisiacich údajov môžu poskytovať prispôsobený prístup do externého dátového zdroja.

Z dôvodu detailnej granularity dát uložených v dátových skladoch a iných zdrojových dátových systémoch môže byť objem externých dát príliš veľký na to, aby ho bolo možné vhodne využiť na analýzu. Ak chcete vyplniť kocku Essbase optimálnym množstvom dát na analýzu, odporúča sa agregovať zdrojové dáta (napríklad agregovať denné hodnoty transakcií na týždenné alebo mesačné súčty) a tieto agregované dáta zaviesť do kocky Essbase.

Ak používatelia aplikácie Smart View počas následných analýz dát v Essbase nájdu anomálie, ktoré je potrebné preskúmať, zobrazenie súvisiacich údajov predstavuje rýchly spôsob, ako zobraziť zdrojové dáta a zistiť príčinu. Ak sa napríklad dáta člena August neočakávane líšia od dát člena Júl, používateľ môže zobraziť súvisiace údaje zdrojového systému a vyhľadať záznamy, ktoré môžu byť príčinou.

Správcovia databázy môžu poskytnúť analytickým používateľom aplikácie Smart View ďalšie informácie o tom, z čoho pozostáva jedna alebo viacero dátových hodnôt v kocke, a to tak, že implementujú zostavy zobrazenia súvisiacich údajov a poskytnú detailnejšie informácie o zdrojových dátach ešte predtým, ako sú zhrnuté a zavedené do Essbase.

Zostavy zobrazenia súvisiacich údajov sú jedným zo spôsobov, ako vytvoriť rozhranie na výmenu dát medzi Essbase a externými zdrojovými systémami.

Predstavme si relačnú tabuľku SB_DT, v ktorej sú vybrané všetky záznamy. Dopyt SQL vyzerá takto:

```
SELECT * FROM SB_DT
```

Výsledok dopytu (v nástroji SQL Developer) je na tomto obrázku skráteneý, pretože tabuľka obsahuje tisíce záznamov:

Query Result x

SQL | Fetched 100 rows in 0.189 seconds

	DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	DIMENSION_YEAR	DIMENSION_SCENARIO	SALES	COGS	MARKETING	PAY
1	100-20	Oklahoma	Sep	Actual	72	29	8	
2	100-20	Oklahoma	Sep	Budget	90	30	0	
3	100-20	Oklahoma	Oct	Actual	66	27	7	
4	100-20	Oklahoma	Oct	Budget	90	30	0	
5	100-20	Oklahoma	Nov	Actual	88	36	10	
6	100-20	Oklahoma	Nov	Budget	100	40	10	
7	100-20	Oklahoma	Dec	Actual	82	33	9	
8	100-20	Oklahoma	Dec	Budget	90	30	0	
9	100-20	Louisiana	Jan	Actual	81	33	9	
10	100-20	Louisiana	Jan	Budget	100	40	0	
11	100-20	Louisiana	Feb	Actual	115	47	13	
12	100-20	Louisiana	Feb	Budget	140	50	10	
13	100-20	Louisiana	Mar	Actual	121	49	13	
14	100-20	Louisiana	Mar	Budget	150	60	10	
15	100-20	Louisiana	Apr	Actual	121	49	13	
16	100-20	Louisiana	Apr	Budget	150	60	10	
17	100-20	Louisiana	May	Actual	130	53	14	
18	100-20	Louisiana	May	Budget	160	60	10	
19	100-20	Louisiana	Jun	Actual	144	59	16	
20	100-20	Louisiana	Jun	Budget	180	70	10	
21	100-20	Louisiana	Jul	Actual	144	59	16	
22	100-20	Louisiana	Jul	Budget	180	70	10	
23	100-20	Louisiana	Aug	Actual	154	63	17	
24	100-20	Louisiana	Aug	Budget	190	70	10	
25	100-20	Louisiana	Sep	Actual	126	51	14	
26	100-20	Louisiana	Sep	Budget	150	60	10	
27	100-20	Louisiana	Oct	Actual	118	48	13	
28	100-20	Louisiana	Oct	Budget	160	70	10	
29	100-20	Louisiana	Nov	Actual	78	31	8	
30	100-20	Louisiana	Nov	Budget	90	30	0	
31	100-20	Louisiana	Dec	Actual	85	34	9	

Predstavme si tú istú tabuľku s menším počtom vybratých záznamov. Ak je napríklad výber SQL zúžený na pomenované stĺpce, miery sú agregované a je použitý filter (klausula WHERE),

```
select DIMENSION_PRODUCT, DIMENSION_MARKET, YEAR_PARENT, DIMENSION_SCENARIO,
sum(SALES) as SALES, sum(COGS) as COGS
  from SB_DT where DIMENSION_SCENARIO ='Actual' AND DIMENSION_MARKET
='California' AND YEAR_PARENT ='Qtr4' group by DIMENSION_PRODUCT,
DIMENSION_MARKET,
YEAR_PARENT, DIMENSION_SCENARIO
```

potom výsledok dopytu je agregovaný a filtrovaný:

Query Result x					
SQL All Rows Fetched: 12 in 0.066 seconds					
	DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	YEAR_PARENT	DIMENSION_SCENARIO	SALES COGS
1	300-10	California	Qtr4	Actual	1535 705
2	400-20	California	Qtr4	Actual	443 180
3	400-10	California	Qtr4	Actual	894 364
4	300-30	California	Qtr4	Actual	673 275
5	100-20	California	Qtr4	Actual	468 551
6	200-30	California	Qtr4	Actual	1402 700
7	100-10	California	Qtr4	Actual	1972 788
8	200-20	California	Qtr4	Actual	1706 732
9	300-20	California	Qtr4	Actual	281 122
10	100-30	California	Qtr4	Actual	327 362
11	200-10	California	Qtr4	Actual	909 381
12	400-30	California	Qtr4	Actual	539 214

V Essbase môžete ovládať výkon dopytov RDBMS pomocou dátových zdrojov, zavedenia dát a zostáv zobrazenia súvisiacich údajov. Zostavy zobrazenia súvisiacich údajov poskytujú filtrovaný prístup k externému dátovému zdroju priamo z dopytu Essbase v pracovnom hárku aplikácie Smart View.

- [Terminológia zobrazenia súvisiacich údajov](#)
- [Tok činností pre návrh zostavy zobrazenia súvisiacich údajov](#)
- [Ako funguje zobrazenie súvisiacich údajov](#)
- [Definícia zostavy zobrazenia súvisiacich údajov](#)
- [Príklad prípadu použitia zobrazenia súvisiacich údajov](#)

Terminológia zobrazenia súvisiacich údajov

Táto téma vysvetľuje význam pojmov, ktoré sa týkajú zobrazenia súvisiacich údajov v Essbase.

Zobraziť súvisiace údaje (sloveso)

Zobraziť súvisiace údaje znamená získať prístup k externým dátam z jedného alebo viacerých prienikov buniek Essbase v pracovnom hárku aplikácie Smart View. Akcia zobrazenia súvisiacich údajov poskytuje ďalšie informácie, ktoré sa nenachádzajú v kocke Essbase. Zobrazenie súvisiacich údajov je potrebné vtedy, keď Essbase obsahuje agregované (zhrnuté) hodnoty a externý zdrojový systém obsahuje viac podrobných dát, ktoré je možné sprístupniť.

- Ak sa po zobrazení súvisiacich údajov vykoná dopyt, výsledky sa zobrazia na novom pracovnom hárku, ktorý sa otvorí, a toto je zostava zobrazenia súvisiacich údajov. Zostava obsahuje informácie vytiahnuté z externého dátového zdroja.
- Ak sa po zobrazení súvisiacich údajov otvorí adresa URL, otvorí sa vo webovom prehľadávači. Do adresy URL možno odovzdať parametre a spustiť prispôbené vyhľadávanie na webovej lokalite.

Zostava zobrazenia súvisiacich údajov

Zostava zobrazenia súvisiacich údajov je výsledok operácie zobrazenia súvisiacich údajov vykonanej z mriežky aplikácie Smart View v ďalších dátach zo zdrojového systému, ktorý je externý k Essbase.

Definícia zostavy zobrazenia súvisiacich údajov

Ak máte rolu správcu databázy alebo rolu s vyššími právami, definovanie zostavy zobrazovania súvisiacich údajov je spôsob, ako definovať prístup, ktorý by vaši používatelia mali mať k externým informáciám. Definície zostavy zobrazovania súvisiacich údajov vytvoríte vo webovom rozhraní Essbase alebo v rozhraní REST API. Sú priradené ku kocke. Ako súčasť definície zadávate:

- **Mapovanie stĺpcov.** Určuje, ktoré externé stĺpce sa majú zobrazovať v zostavách a akú hĺbku hierarchie (generácie) prístupu poskytnete (majú sa napríklad z externého zdroja zobrazovať informácie na dennej, mesačnej alebo štvrťročnej báze?)
- **Oblasť s možnosťou zobrazovania súvisiacich údajov.** Určuje, ktoré prieniky buniek kocky umožňujú prístup pre zostavy zobrazovania súvisiacich údajov (alebo pre adresu URL) obsahujúce ďalšie externé dáta. V príkladoch, ktoré nasledujú, sú oblasti s možnosťou zobrazovania súvisiacich údajov v uhle pohľadu pracovného hárka aplikácie Smart View zvýraznené modrou farbou pomocou štýlov bunky. Oblasť s možnosťou zobrazovania súvisiacich údajov určíte pomocou ľubovoľných funkcií množín členov, ktoré sú dostupné v Essbase. V nasledujúcich príkladoch je oblasť s možnosťou zobrazovania súvisiacich údajov @DESCENDANTS("Measures") v kocke Sample Basic.
- Mapovanie pre **parametre runtime**, ak je v príslušnom dopyte dátového zdroja implementovaný parametrizovaný dopyt (voliteľné).

Definície zostáv zobrazovania súvisiacich údajov zvyčajne využívajú preddefinované pripojenia a dátové zdroje v Essbase (ak nedefinujete prístup k súboru nahratému na server Essbase). V pripojení sú uložené detaily autentifikácie pre externý zdroj. Jeden alebo viaceré dátové zdroje, ktoré definujete pomocou pripojenia, vám umožňujú zadať počiatočný dopyt na vyvolanie z externého zdroja (napríklad výberom všetkých v konkrétnej tabuľke). Dopyt, ktorý zadáte v dátovom zdroji, dokáže vyvolať takú veľkú alebo malú podmnožinu dát, s akou chcete začať pracovať. Neskôr počas vytvárania alebo úprav definície zostavy zobrazovania súvisiacich údajov môžete spresniť, aký prístup k dátam poskytnete.

Tok činností pre návrh zostavy zobrazovania súvisiacich údajov

Ako správca databázy použijete nasledujúci tok činností na návrh a testovanie zobrazovania súvisiacich údajov pre kocku.

1. Pripravte prístup k dátam
 - a. Nahrajte dátový súbor alebo
 - b. Získajte informácie o autorizácii potrebné na prístup do externého zdrojového systému
 - c. Definujte pripojenie a jeden alebo viac dátových zdrojov pre dátový súbor alebo externý zdroj. Pozrite si časť [Vytvorenie globálneho pripojenia a dátového zdroja](#) alebo [Vytvorenie pripojenia a dátového zdroja na úrovni aplikácie](#).
2. Vytvorte v kocke [definície zostavy zobrazovania súvisiacich údajov](#)
 - a. Definujte mapovanie stĺpcov
 - b. Definujte oblasť s možnosťou zobrazovania súvisiacich dát
 - c. Mapujte parametre runtime, ak sa používajú
3. [Otestujte zostavy zobrazovania súvisiacich údajov](#)
 - a. Pripravte aplikáciu Smart View
 - Nainštalujte najnovšiu verziu
 - Pripojte aplikáciu ku kocke
 - Aktivujte štýly buniek, aby sa zobrazovali oblasti s možnosťou zobrazovania súvisiacich údajov

- b. Zobrazte súvisiace údaje z rôznych prienikov buniek v aplikácii Smart View
 - Zobrazte súvisiace údaje z jedného prieniku
 - Zobrazte súvisiace údaje z viacerých prienikov
 - Zobrazte súvisiace údaje z buniek v rôznych generáciách

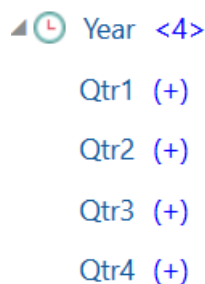
- c. Skontrolujte výstupy zostáv zobrazenia súvisiacich údajov a [protokol platformy](#)

Tento tok činností, ako aj zvyšná časť tohto úvodu, sa zameriava na to, čo potrebujete vedieť na navrhovanie a testovanie prístupu k externým zdrojovým dátam v RDBMS na zobrazenie súvisiacich údajov. Ak chcete zistiť viac o implementácii adresy URL zobrazenia súvisiacich údajov, pozrite si časť [Zobrazenie súvisiacich údajov v adrese URL](#).

Podrobnejšie informácie o rôznych požiadavkách na prístup pre návrhy a používanie zobrazenia súvisiacich údajov nájdete v časti [Prístup k zostavám zobrazenia súvisiacich údajov](#).

Ako funguje zobrazenie súvisiacich údajov

V tomto príklade predpokladajme, že kocka Sample Basic v Essbase má Qtr1 - Qtr4 ako najnižšie úrovne dimenzie času.



V hierarchii štruktúry nie sú žiadne mesiace, ale mesačné dáta sú dostupné v externom zdrojovom systéme v stĺpci tabuľky s názvom DIMENSION_YEAR:

DIMENSION_YEAR
Aug
Sep
Oct
Nov
Dec
Jan
Feb
Mar
Qtr

Keď používateľ aplikácie Smart View zobrazí súvisiace údaje prieniku buniek s hodnotou Sales pre Qtr1:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1		Actual	New York	Cola					
2		Sales	COGS	Margin	Total Expenses	Profit	Inventory	Ratios	Measures
3	Qtr1	1998	799	1199	433	766	2101	60.01001001	766
4	Qtr2	2358	942	1416	488	928	2108	60.05089059	928
5	Qtr3	2612	1044	1568	518	1050	2654	60.03062787	1050
6	Qtr4	1972	788	1184	430	754	2548	60.04056795	754
7	Year	8940	3573	5367	1869	3498	9411	60.03355705	3498

Essbase vygeneruje túto zostavu zobrazenia súvisiacich údajov:

	A	B	C	D	E	F	G
1	DIMENSION_PROD	DIMENSION_MAR	DIMENSION_YEA	DIMENSION_SCE	SALES	COGS	YEAR_PARENT
2	100-10	New York	Jan	Actual	678	271	Qtr1
3	100-10	New York	Feb	Actual	645	258	Qtr1
4	100-10	New York	Mar	Actual	675	270	Qtr1

Zostava zobrazenia súvisiacich údajov znázorňuje ďalšie informácie zo zdrojovej databázy o položke Sales pre Qtr1. Všimnite si, že hodnoty Jan, Feb a Mar predstavujú súčet hodnôt pre Qtr1: $678 + 645 + 675 = 1998$.

Dopyt, ktorý Essbase interne používa na vytvorenie zostavy zobrazenia súvisiacich údajov vyššie:

```
SELECT
    "DIMENSION_PRODUCT", "DIMENSION_MARKET", "DIMENSION_YEAR",
    "DIMENSION_SCENARIO",
    "SALES", "COGS", "YEAR_PARENT" FROM <Query defined in Datasource>
WHERE
    "YEAR_PARENT" = 'Qtr1' AND "DIMENSION_PRODUCT" = '100-10' AND
    "DIMENSION_MARKET" =
    'New York' AND "DIMENSION_SCENARIO" = 'Actual'
```

V protokole platformy majú administrátori prístup k presným dopytom jednotlivých zostáv zobrazenia súvisiacich údajov.

Definícia zostavy zobrazenia súvisiacich údajov

Ak máte rolu správcu databázy alebo rolu s vyššími právami, definovanie zostavy zobrazenia súvisiacich údajov je spôsob, ako definovať prístup, ktorý by vaši používatelia mali mať k externým informáciám.



Poznámka:

Nemeňte názvy definícií zostavy súvisiacich údajov. Definície zostavy súvisiacich údajov, ktoré premenujete, pravdepodobne nebudete môcť upravovať a nebudú fungovať podľa očakávania.

Na aktivovanie zostavy súvisiacich údajov, ktorá bola vytvorená v časti [Ako funguje zobrazenie súvisiacich údajov](#), vytvoril správca databázy definíciu zostavy zobrazenia súvisiacich údajov

priradenú ku kocke Sample Basic. Zostava zobrazenia súvisiacich údajov odkazuje na preddefinovaný dátový zdroj, ktorý pomocou dopytu vyťahuje externé dáta z tabuľky SB_DT (hypotetická tabuľka zdrojového systému uvedená v časti [Úvod do zobrazenia súvisiacich údajov Essbase](#)).

V definícii zostavy zobrazenia súvisiacich údajov správca databázy zadal nasledujúce mapovanie stĺpcov:

Externý stĺpec	Zahrnúť do zostavy	Dimenzia Essbase	Filter generácie/úrovne
DIMENSION_PRODUCT	Áno	Product	Product SKU [Generation]
DIMENSION_MARKET	Áno	Market	State [Generation]
DIMENSION_YEAR	Áno	Year	Žiadne
DIMENSION_SCENARIO O	Áno	Scenario	Level0 [Level]
SALES	Áno	Žiadne	--
COGS	Áno	Žiadne	--
YEAR_PARENT	Áno	Year	Quarter [Generation]

Mapovanie stĺpcov definuje, ktoré stĺpce externého zdroja majú byť zahrnuté v zostave, ku ktorým dimenziám Essbase sa tieto stĺpce majú mapovať, a (voliteľne) podmienku filtra generácie/úrovne označujúcu, aká hĺbka prístupu má byť poskytovaná.

V šablóne mapovania znázornenej vyššie vykonal správca databázy tieto akcie:

- Mapoval externý stĺpec DIMENSION_PRODUCT ku generácii s názvom Product SKU v dimenzii produktov v Essbase. Tento typ mapovania stĺpcov sa nazýva mapovanie generácií.
- Mapoval externý stĺpec DIMENSION_MARKET ku generácii s názvom State v dimenzii Market v Essbase (toto je ďalší príklad mapovania generácií).
- Mapoval externý stĺpec DIMENSION_YEAR k dimenzii Year bez ďalšieho filtra. Tento typ mapovania stĺpcov sa nazýva mapovanie dimenzie.
- Mapoval externý stĺpec DIMENSION_SCENARIO k najnižšej úrovni (level 0) dimenzie Scenario v Essbase. Tento typ mapovania stĺpcov sa nazýva mapovanie úrovne 0.
- Nemapoval stĺpce SALES a COGS, ale zvolil ich zahrnutie do zostavy. Zvyčajne nie je potrebné mapovať stĺpce k dimenzii účtov v Essbase.
- Mapoval externý stĺpec YEAR_PARENT ku generácii s názvom Quarter v dimenzii Year.

Voľby mapovania stĺpcov

Keďže dopyt, ktorý Essbase generuje na vytiahnutie dát z vášho dátového zdroja, do veľkej miery závisí od vášho definovaného mapovania stĺpcov, je dobré poznať rôzne spôsoby mapovania stĺpcov aj to, v ktorých prípadoch je vhodné jednotlivé spôsoby používať. Typy mapovania stĺpcov:

- Mapovanie dimenzií
- Mapovanie generácií
- Mapovanie úrovne 0

Mapovanie dimenzií

V prípade mapovania dimenzií mapujete stĺpec zdrojových dát priamo k názvu dimenzie v kocke Essbase. Tento typ mapovania je najužitočnejší vtedy, keď stĺpec zdrojových dát obsahuje všetky vrstvy dát, ktoré existujú v zodpovedajúcej dimenzii vašej kocky.

Ak napríklad stĺpec zdrojových dát MONTH obsahuje kombináciu všetkých rovnakých generácií/úrovní, ktoré dimenzia obsahuje, ako je znázornené nižšie,

MONTH	Year <4>
Jan	Qtr1 <3> (+)
Qtr3	Jan (+)
Feb	Feb (+)
Qtr1	Mar (+)
Year	Qtr2 <3> (+)
Qtr1	Apr (+)
Aug	May (+)
...	Jun (+)
	Qtr3 <3> (+)
	Jul (+)
	Aug (+)
	...

potom je užitočné mapovať stĺpec MONTH k dimenzii Year v Essbase bez ďalšieho filtra:

Externý stĺpec	Zahrnúť do zostavy	Dimenzia Essbase	Filter generácie/úrovne
MONTH	Áno	Year	Žiadne

Keď použijete mapovanie dimenzií pre stĺpec MONTH, ako je znázornené vyššie, podmienka filtra (klauzula WHERE v dopyte SQL) *nie* je preddefinovaná pre stĺpec MONTH:

```
SELECT "MONTH"
FROM <Query defined in Datasource>
WHERE "MONTH" = '<Grid context>'
```

a výsledok zobrazenia súvisiacich údajov pre stĺpec MONTH vráti aktuálny prienik buniek aplikácie Smart View.

Ďalšie informácie o tom, ako funguje mapovanie dimenzií, nájdete v časti [Príklad prípadu použitia zobrazenia súvisiacich údajov](#).

Mapovanie generácií

V prípade mapovania generácií mapujete stĺpec zdrojových dát k pomenovanej generácii v dimenzii Essbase. Tento typ mapovania je užitočný vtedy, keď stĺpec zdrojových dát obsahuje len vrstvu dát, ktorá existuje v konkrétnej generácii dimenzie v kocke. Ak napríklad stĺpec zdrojových dát MONTH obsahuje iba mesiace a dimenzia Year obsahuje mesiace v generácii 3,

MONTH	Year <4>
Jan	Qtr1 <3> (+)
Feb	Jan (+)
Feb	Feb (+)
Mar	Mar (+)
Mar	Qtr2 <3> (+)
Mar	Apr (+)
Apr	May (+)
May	Jun (+)
...	Qtr3 <3> (+)
	Jul (+)
	Aug (+)
	...

potom najlepšia voľba je mapovať zdrojový stĺpec ku generácii 3 (Months), dimenzia Year:

Externý stĺpec	Zahrnúť do zostavy	Dimenzia Essbase	Filter generácie/úrovne
MONTH	Áno	Year	Months [Generation]

Keď použijete mapovanie generácií pre stĺpec MONTH, ako je znázornené vyššie, podmienka filtra dopytu pre stĺpec MONTH bude preddefinovaná:

```
SELECT "MONTH"
FROM <Query defined in Datasource>
WHERE "MONTH" = '<Generation filter>'
```

a výsledok zobrazenia súvisiacich údajov pre stĺpec MONTH vráti hodnoty po generáciu Months dimenzie Year. Pre akúkoľvek úroveň nižšiu ako Months sa nevrátia žiadne dáta (ak existujú).

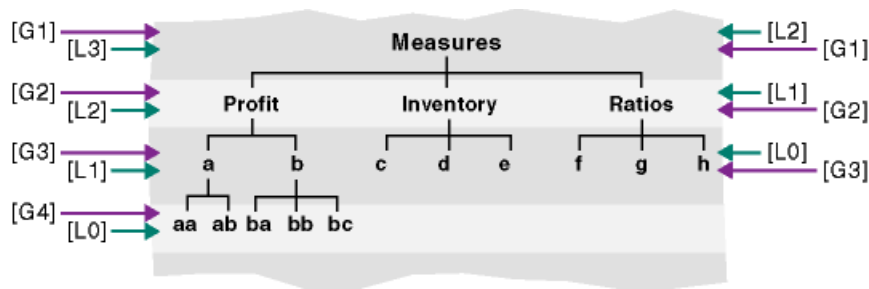
Mapovanie generácií nie je vhodné pre asymetrické (nepravidelné) hierarchie. Mapovanie generácií nemá žiadny vplyv na dopyt zobrazenia súvisiacich údajov v dimenzii s nepravidelnou hierarchiou, ak sa zobrazenie súvisiacich údajov nevykoná na člene v priamej línii predchodcov generácie, v ktorej je definované mapovanie stĺpcov. Ak chcete predísť neočakávaným výsledkom, spoločnosť Oracle odporúča, aby ste na zobrazenie súvisiacich údajov asymetrických hierarchií používali mapovanie úrovne 0, nie mapovanie generácií.

Ďalšie informácie o tom, ako funguje mapovanie generácií, nájdete v časti [Príklad prípadu použitia zobrazenia súvisiacich údajov](#).

Mapovanie úrovne 0

Essbase v prípade mapovania úrovne 0 pridá do podmienky filtra všetky členy na listovej úrovni z hierarchie pod prienikom buniek (bez ohľadu na to, ktorý člen je v čase behu vybratý v aktuálnom kontexte mriežky aplikácie Smart View).

Mapovanie úrovne 0 je užitočné pre asymetrické (nepravidelné) hierarchie. V nepravidelnej hierarchii nemajú všetky členy tej istej úrovne (L) v štruktúre rovnakú hĺbku generácie (G).



Všeobecným príkladom nepravideľnej hierarchie je organizačná štruktúra zamestnancov.

Dimenzia produktov štruktúry kocky Essbase pre kocku Sample Basic by bola nepravideľnou hierarchiou, ak by sa pridalo niekoľko podradených produktov pod produkty 100-10 (Cola):

```

▲ Product <5>
  ▲ 100 <3> (+)
    ▲ 100-10 <4> (+)
      100-10-10 (+)
      100-10-20 (+)
      100-10-30 (+)
      100-10-40 (+)
      100-20 (+)
      100-30 (+)
  
```

Ak správca databázy mapuje zdrojový stĺpec PRODUCT k úrovni 0 dimenzie produktov, ako je znázornené nižšie:

Externý stĺpec	Zahrnúť do zostavy	Dimenzia Essbase	Filter generácie/úrovne
PRODUCT	Áno	Product	Level0 [Level]

potom je podmienka filtra dopytu pre stĺpec PRODUCT preddefinovaná:

```

SELECT "PRODUCT"
FROM <Query defined in Datasource>
WHERE "PRODUCT" = <Level0> below <Grid context>
  
```

a výsledok zobrazenia súvisiacich údajov pre stĺpec PRODUCT vráti všetky členy úrovne 0 pod vybraným členom Product v aktuálnom prieniku buniek aplikácie Smart View.

Ďalšie informácie o tom, ako funguje mapovanie úrovne 0, nájdete v časti [Príklad prípadu použitia zobrazenia súvisiacich údajov](#).

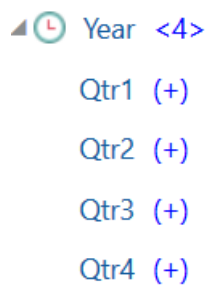
Príklad prípadu použitia zobrazenia súvisiacich údajov

V tomto príklade prípadu použitia preskúmame nasledujúce faktory, ktoré je potrebné zvážiť, keď navrhujete prístup k zostave zobrazenia súvisiacich údajov pre používateľov aplikácie Smart View:

- Kocka Essbase pre analýzu
- Externý zdrojový systém pre zobrazenie súvisiacich údajov
- Definícia zostavy zobrazenia súvisiacich údajov s mapovaním stĺpcov definovaným správcom databázy
- Výsledky zostavy zobrazenia súvisiacich údajov z aplikácie Smart View

Kocka Essbase

V tomto príklade je základom kocka, ktorá sa podobá vzorovej kocke aplikácie Essbase s názvom Sample Basic, ale ako dimenzia času sa v nej nachádzajú len dáta na úrovni štvrťroka (mesiace boli odobraté). Predpokladajme, že dimenzia Year má členy Qtr1 - Qtr4 ako členy najnižšej úrovne (úroveň 0):



V tejto hierarchii štruktúry chýbajú mesiace, ale mesačné dáta sú dostupné externe po zobrazení súvisiacich údajov zo zdrojového systému (predpokladajme, že je ním databáza Oracle) a použitím informácií zo stĺpca s názvom DIMENSION_YEAR:



Predpokladajme, že ostatné dimenzie sú rovnaké ako vo vzorovej kocke Essbase s názvom Sample Basic, ktorá je k dispozícii v sekcii galérie v katalógu súborov. Tu je stručný prehľad týchto dimenzií:

Dimenzia Measures sleduje kľúčové indikátory výkonu pre účty pomocou dynamických výpočtov so vzorcami výpočtov Essbase.

# Measures <3>		Label only
▲ Profit <2> (+)	+ (Add)	Dynamic calcul...
▲ Margin <2> (+)	+ (Add)	Dynamic calcul...
Sales (+)	+ (Add)	Store data
COGS (-)	- (Subtra...	Store data
▶ Total Expenses <3> (-)	- (Subtra...	Dynamic calcul...
▶ Inventory <4> (~)	~ (Ignore)	Dynamic calcul...
▶ Ratios <3> (~)	~ (Ignore)	Label only

Dimenzia Product sleduje aktívne zásoby, pričom prechádza do hĺbky dvoch generácií na generáciu 2 s názvom Category (vyplnená hodnotami 100 [alias Colas], 200, 300, 400 a Diet) a na generáciu 3/úroveň 0 s názvom Product SKU (vyplnená hodnotami 100-10 [alias Cola], 100-20 atď.).

▲ Product <5> {Ca
▲ 100 <3> (+)
100-10 (+)
100-20 (+)
100-30 (+)
▶ 200 <4> (+)
▶ 300 <3> (+)
▶ 400 <3> (+)
▶ Diet <3> (~)

Dimenzia Market poskytuje geografické oddelenie s dvomi ďalšími generáciami pod názvom dimenzie. Generácia 2 je oblasť (East, West atď.) a generácia 3 je štát.

Market <4> {Population}
East <5> (+)
New York (+)
Massachusetts (+)
Florida (+)
Connecticut (+)
New Hampshire (+)
West <5> (+)
South <4> (+)
Central <6> (+)

Dimenzia Scenario pridáva do kocky analýzu finančného vykazovania s dvomi uloženými členmi a s dvomi členmi s vlastnosťou Dynamický výpočet:

Scenario <4>		Label only
Actual (+)	+ (Add)	Store data
Budget (~)	~ (Ignore)	Store data
Variance (~)	~ (Ignore)	Dynamic calcul...
Variance % (~)	~ (Ignore)	Dynamic calcul...

Externý zdrojový systém

Na účely tohto príkladu predpokladajme, že zdrojový systém je databáza Oracle. Preddefinovaný dátový zdroj v Essbase zahŕňa dopyt SQL, ktorý vytáha informácie z tabuľky v databáze Oracle.

Našou úlohou ako správcu databázy je na základe tohto dátového zdroja navrhnuť definíciu zostavy zobrazenia súvisiacich údajov, ktorá poskytne používateľom aplikácie Smart View správny prístup k dátam zdrojového systému vybraným prostredníctvom dátového zdroja.

Dopyt v dátovom zdroji môže byť veľmi jednoduchý

```
SELECT * FROM TABLENAME
```

alebo môže byť spresnený tak, aby vytiahol akúkoľvek agregáciu alebo výber externých dát, ktoré chcete použiť ako základ.

Výber z našej hypotetickej tabuľky v databáze Oracle zahŕňa externé stĺpce, ako sú tie, ktoré sú znázornené v [úvode](#). Niektoré z týchto externých stĺpcov budeme mapovať k dimenziám Essbase, keď budeme navrhovať definíciu zostavy zobrazenia súvisiacich údajov.

Definícia mapovania stĺpcov

Mapovanie stĺpcov v tomto príklade využíva mapovanie dimenzií pre dimenziu Products, mapovanie generácií pre dimenzie Year a Scenário a mapovanie úrovne 0 pre dimenziu Market.

Externý stĺpec	Zahrnúť do zostavy	Dimenzia Essbase	Filter generácie/úrovne
DIMENSION_PRODUCT	Áno	Product	Žiadne
DIMENSION_MARKET	Áno	Market	Level0 [Level]
YEAR_PARENT	Áno	Year	Quarter [Generation]
DIMENSION_SCENARI O	Áno	Scenário	Scen [Generation]
SALES	Áno	Žiadne	--
COGS	Áno	Žiadne	--
MARKETING	Áno	Žiadne	--
PAYROLL	Áno	Žiadne	--
MISC	Áno	Žiadne	--

Príklady zostáv zobrazenia súvisiacich údajov podľa typu mapovania stĺpcov

Nasledujúce príklady zostáv zobrazenia súvisiacich údajov znázorňujú výsledky dopytov pre jednotlivé typy mapovania stĺpcov, ktoré správca databázy špecifikuje ako súčasť definície zostavy zobrazenia súvisiacich údajov.

Príklad 1 mapovania dimenzií

Pri použití **mapovania dimenzií** pre dimenziu Product bez filtra hierarchie

Externý stĺpec	Zahrnúť do zostavy	Dimenzia Essbase	Filter generácie/úrovne
DIMENSION_PRODUCT	Áno	Product	Žiadne

nebude zobrazenie súvisiacich údajov vykonané z prieniku buniek viazané k žiadnej konkrétnej generácii ani úrovni.

Preto zobrazenie súvisiacich údajov z prieniku (Year, Sales, West, Actual, Cola):

	A	B	C	D	E
1		Year	West	Actual	
2		Sales	COGS	Margin	Measures
3	Cola	14862	6059	8803	4593
4	Diet Cola	8923	5216	3707	-534
5	Caffeine Free Cola	4521	2892	1629	-510
6	Colas	28306	14167	14139	3549
7	Root Beer	34200	15144	19056	9727
8	Cream Soda	35391	15442	19949	10731
9	Fruit Soda	35034	18152	16882	5854
10	Diet Drinks	36423	17031	19392	8087
11	Product	132931	62905	70026	29861

vráti zostavu zobrazenia súvisiacich údajov filtrovanú podľa aktuálneho kontextu mriežky pre produkt, ktorým je 100-10 (100-10 je jednotka SKU produktu priradená k názvu aliasu Cola). Všetky hodnoty vytiahnuté zo stĺpca DIMENSION_PRODUCT v zdrojovom systéme budú záznamy, v ktorých DIMENSION_PRODUCT = 100-10.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	DIMENSION_PROD	DIMENSION_MAR	YEAR_PARENT	DIMENSION_SCEN	SALES	COGS	MARKETING	PAYROLL	MISC
2	100-10	Utah	Qtr1	Actual	384	163	53	81	1
3	100-10	Utah	Qtr3	Actual	311	133	42	81	2
4	100-10	California	Qtr1	Actual	1998	799	278	153	2
5	100-10	California	Qtr3	Actual	2612	1044	364	153	0
6	100-10	Oregon	Qtr4	Actual	370	154	49	129	2
7	100-10	Washington	Qtr3	Actual	589	240	75	66	1
8	100-10	Nevada	Qtr3	Actual	259	114	42	99	2
9	100-10	California	Qtr4	Actual	1972	788	275	153	3
10	100-10	Oregon	Qtr1	Actual	464	194	63	129	1
11	100-10	Nevada	Qtr1	Actual	225	100	36	99	2
12	100-10	Nevada	Qtr4	Actual	239	106	38	99	1
13	100-10	Oregon	Qtr2	Actual	347	144	46	135	2
14	100-10	Washington	Qtr1	Actual	422	172	53	66	1
15	100-10	Utah	Qtr2	Actual	340	145	46	81	2
16	100-10	California	Qtr2	Actual	2358	942	328	159	1
17	100-10	Oregon	Qtr3	Actual	345	143	45	129	2
18	100-10	Washington	Qtr2	Actual	537	219	69	69	2
19	100-10	Washington	Qtr4	Actual	499	203	64	66	2
20	100-10	Utah	Qtr4	Actual	349	149	48	81	1
21	100-10	Nevada	Qtr2	Actual	242	107	39	99	0
22					Sum = 14862				
23									

Ak chcete počas testovania overiť zostavy zobrazenia súvisiacich údajov, skontrolujte, či sa súčet pre mieru v zostave zhoduje s prienikom buniek, v ktorom sa vykonalo zobrazenie súvisiacich údajov. V príklade vyššie je zostava zobrazenia súvisiacich údajov overená, pretože bunka, pre ktorú sa vykonalo zobrazenie súvisiacich údajov, sa zhoduje s hodnotou (14862) súčtu mapovaného stĺpca v zostave zobrazenia súvisiacich údajov.

Dopyt, ktorý Essbase použije na vytvorenie zostavy zobrazenia súvisiacich údajov vyššie:

```

SELECT "DIMENSION_PRODUCT", "DIMENSION_MARKET", "YEAR_PARENT",
"DIMENSION_SCENARIO", "SALES", "COGS", "MARKETING", "PAYROLL", "MISC"
FROM <Query defined in Datasource>
WHERE (
"YEAR_PARENT" = 'Qtr3' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr4' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr1' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr2')
AND
"DIMENSION_PRODUCT" = '100-10'
AND (
"DIMENSION_MARKET" = 'Oregon' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'California' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Washington' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Utah' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Nevada')

```

AND
"DIMENSION_SCENARIO" = 'Actual'

Príklad 2 mapovania dimenzií

Pokračujeme s predchádzajúcim príkladom a preskúmame, čo sa stane, keď zobrazíme súvisiace údaje dimenzie Product na vyššej úrovni.

Zobrazenie súvisiacich údajov z prieniku (Year, Sales, West, Actual, Colas):

	A	B	C	D	E
1		Year	West	Actual	
2		Sales	COGS	Margin	Measures
3	Cola	14862	6059	8803	4593
4	Diet Cola	8923	5216	3707	-534
5	Caffeine Free Cola	4521	2892	1629	-510
6	Colas	28306	14167	14139	3549
7	Root Beer	34200	15144	19056	9727
8	Cream Soda	35391	15442	19949	10731
9	Fruit Soda	35034	18152	16882	5854
10	Diet Drinks	36423	17031	19392	8087
11	Product	132931	62905	70026	29861

vráti zostavu zobrazenia súvisiacich údajov filtrovanú podľa aktuálneho kontextu mriežky pre produkt, ktorý je v tomto prípade 100 (100 je kategória produktov priradená k názvu aliasu Colas). Všetky hodnoty vytiahnuté zo stĺpca DIMENSION_PRODUCT v zdrojovom systéme budú záznamy, v ktorých DIMENSION_PRODUCT = 100.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	DIMENSION_PRO	DIMENSION_MAF	YEAR_PAREN	DIMENSION_SCEN	SALES	COGS	MARKETING	PAYROLL	MISC
2	100	Utah	Qtr1	Actual	1454	646	218	243	5
3	100	Utah	Qtr3	Actual	1168	520	174	243	7
4	100	California	Qtr1	Actual	2767	1553	520	348	5
5	100	California	Qtr3	Actual	3401	2070	696	348	1
6	100	Oregon	Qtr4	Actual	1051	434	224	282	5
7	100	Washington	Qtr3	Actual	1426	590	391	153	4
8	100	Nevada	Qtr3	Actual	496	222	74	162	4
9	100	California	Qtr4	Actual	2767	1701	570	348	6
10	100	Oregon	Qtr1	Actual	1257	521	265	282	4
11	100	Nevada	Qtr1	Actual	413	184	60	162	3
12	100	Nevada	Qtr4	Actual	440	197	64	162	2
13	100	Oregon	Qtr2	Actual	1010	416	219	291	2
14	100	Washington	Qtr1	Actual	1059	438	294	153	4
15	100	Utah	Qtr2	Actual	1317	587	197	243	3
16	100	California	Qtr2	Actual	3161	1919	645	363	4
17	100	Oregon	Qtr3	Actual	932	382	194	282	7
18	100	Washington	Qtr2	Actual	1249	516	338	156	4
19	100	Washington	Qtr4	Actual	1203	498	331	153	4
20	100	Utah	Qtr4	Actual	1294	575	194	243	3
21	100	Nevada	Qtr2	Actual	441	198	65	162	1
22					Sum = 23806				
23									

Zostava zobrazenia súvisiacich údajov je overená, pretože bunka, pre ktorú sa vykonalo zobrazenie súvisiacich údajov, sa zhoduje s hodnotou (23806) súčtu mapovaného stĺpca v zostave zobrazenia súvisiacich údajov.

Dopyt, ktorý Essbase použije na vytvorenie zostavy zobrazenia súvisiacich údajov vyššie:

```
SELECT "DIMENSION_PRODUCT", "DIMENSION_MARKET", "YEAR_PARENT",
"DIMENSION_SCENARIO", "SALES", "COGS", "MARKETING", "PAYROLL", "MISC"
FROM <Query defined in Datasource>
WHERE (
"YEAR_PARENT" = 'Qtr3' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr4' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr1' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr2')
AND
"DIMENSION_PRODUCT" = '100'
AND (
"DIMENSION_MARKET" = 'Oregon' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'California' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Washington' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Utah' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Nevada')
AND
"DIMENSION_SCENARIO" = 'Actual'
```

Príklad 1 mapovania generácií

Pri použití **mapovania generácií** pre dimenziu Year s filtrom generácie s názvom Quarter

Externý stĺpec	Zahrnúť do zostavy	Dimenzia Essbase	Filter generácie/úrovne
YEAR_PARENT	Áno	Year	Quarter [Generation]

zobrazenie súvisiacich údajov vykonané z prieniku buniek bude viazané k zadanej generácii dimenzie Year.

Zobrazenie súvisiacich údajov z prieniku (Qtr2, Sales, Market, Actual, Cola):

	A	B	C	D	E
1		Qtr2	Market	Actual	
2		Sales	COGS	Margin	Measures
3	Cola	16048	6136	9912	5892
4	Diet Cola	7957	3871	4086	1534
5	Caffeine Free Cola	3182	1606	1576	446
6	Colas	27187	11613	15574	7872
7	Root Beer	27401	12194	15207	7030
8	Cream Soda	25736	11649	14087	6769
9	Fruit Soda	21355	9906	11449	5436
10	Diet Drinks	26787	11967	14820	7336
11	Product	101679	45362	56317	27107

vráti zostavu zobrazenia súvisiacich údajov filtrovanú podľa kontextu mapovanej generácie pre dimenziu Year, ktorou je Quarters. Keďže Qtr2 je vo vybratom kontexte mriežky, všetky

hodnoty vytiahnuté zo stĺpca YEAR_PARENT v zdrojovom systéme budú záznamy, kde YEAR_PARENT = Qtr2.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	DIMENSION_PROD	DIMENSION_MAR	YEAR_PARE	DIMENSION_SCE	SALES	COGS	MARKETING	PAYROLL	MISC
2	100-10	Iowa	Qtr2	Actual	199	91	26	63	1
3	100-10	Ohio	Qtr2	Actual	303	123	38	69	3
4	100-10	Connecticut	Qtr2	Actual	799	318	104	93	0
5	100-10	Oregon	Qtr2	Actual	347	144	46	135	2
6	100-10	Texas	Qtr2	Actual	1500	688	211	63	2
7	100-10	Missouri	Qtr2	Actual	520	233	87	99	2
8	100-10	New Mexico	Qtr2	Actual	413	164	53	93	2
9	100-10	New Hampshire	Qtr2	Actual	413	164	53	93	3
10	100-10	Colorado	Qtr2	Actual	558	244	79	36	0
11	100-10	New York	Qtr2	Actual	2358	942	328	159	1
12	100-10	Louisiana	Qtr2	Actual	292	118	32	33	3
13	100-10	Washington	Qtr2	Actual	537	219	69	69	2
14	100-10	Wisconsin	Qtr2	Actual	712	297	269	87	1
15	100-10	Massachusetts	Qtr2	Actual	1719	186	60	93	2
16	100-10	Nevada	Qtr2	Actual	242	107	39	99	0
17	100-10	California	Qtr2	Actual	2358	942	328	159	1
18	100-10	Illinois	Qtr2	Actual	1399	586	193	135	1
19	100-10	Florida	Qtr2	Actual	735	293	96	93	3
20	100-10	Utah	Qtr2	Actual	340	145	46	81	2
21	100-10	Oklahoma	Qtr2	Actual	304	132	43	36	1
22					Sum = 16048				
23									

Zostava zobrazenia súvisiacich údajov je overená, pretože bunka, pre ktorú sa vykonalo zobrazenie súvisiacich údajov, sa zhoduje s hodnotou (16048) súčtu mapovaného stĺpca v zostave zobrazenia súvisiacich údajov.

Dopyt, ktorý Essbase použije na vytvorenie zostavy zobrazenia súvisiacich údajov vyššie:

```

SELECT "DIMENSION_PRODUCT", "DIMENSION_MARKET", "YEAR_PARENT",
"DIMENSION_SCENARIO", "SALES", "COGS", "MARKETING", "PAYROLL", "MISC"
FROM <Query defined in Datasource>
WHERE
"YEAR_PARENT" = 'Qtr2'
AND
"DIMENSION_PRODUCT" = '100-10'
AND (
"DIMENSION_MARKET" = 'Oregon' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'New York' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Oklahoma' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'California' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Florida' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Washington' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Utah' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Iowa' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'New Mexico' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Massachusetts' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Texas' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Illinois' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Colorado' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Connecticut' OR

```

```
"DIMENSION_MARKET" = 'New Hampshire' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Missouri' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Louisiana' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Ohio' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Wisconsin' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Nevada')
AND
"DIMENSION_SCENARIO" = 'Actual'
```

Príklad 2 mapovania generácií

Pokračujeme s predchádzajúcim príkladom a preskúmame, čo sa stane, keď zobrazíme súvisiace údaje dimenzie Year na vyššej úrovni.

Zobrazenie súvisiacich údajov z prieniku (Year, Sales, Market, Actual, Cola):

	A	B	C	D	E
1		Year	Market	Actual	
2		Sales	COGS	Margin	Measures
3	Cola	62824	24198	38626	22777
4	Diet Cola	30469	14784	15685	5708
5	Caffeine Free Cola	12841	6366	6475	1983
6	Colas	106134	45348	60786	30468
7	Root Beer	109086	48500	60586	27954
8	Cream Soda	101405	46405	55000	25799
9	Fruit Soda	84230	39083	45147	21301
10	Diet Drinks	105678	47136	58542	28826
11	Product	400855	179336	221519	105522

vráti zostavu zobrazenia súvisiacich údajov filtrovanú podľa mapovanej generácie Quarters pre dimenziu Year. Hodnoty vytiahnuté zo stĺpca YEAR_PARENT v zdrojovom systéme budú Qtr1, Qtr2, Qtr3 a Qtr4.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	DIMENSION_PRO	DIMENSION_MAR	YEAR_PARE	DIMENSION_SCE	SALES	COGS	MARKETING	PAYROLL	MISC
2	100-10	Utah	Qtr1	Actual	384	163	53	81	1
3	100-10	Utah	Qtr3	Actual	311	133	42	81	2
4	100-10	Iowa	Qtr1	Actual	188	84	24	63	0
5	100-10	Colorado	Qtr2	Actual	558	244	79	36	0
6	100-10	Ohio	Qtr3	Actual	277	111	33	66	1
7	100-10	Ohio	Qtr4	Actual	322	130	40	66	2
8	100-10	New York	Qtr1	Actual	1998	799	278	153	2
9	100-10	Massachusetts	Qtr3	Actual	1905	164	53	93	3
10	100-10	Florida	Qtr3	Actual	821	327	106	93	1
11	100-10	Connecticut	Qtr2	Actual	799	318	104	93	0
12	100-10	Connecticut	Qtr3	Actual	708	283	91	93	0
13	100-10	Connecticut	Qtr4	Actual	927	370	120	93	2
14	100-10	Missouri	Qtr4	Actual	514	229	86	99	1
15	100-10	Iowa	Qtr2	Actual	199	91	26	63	1
16	100-10	Iowa	Qtr4	Actual	201	91	26	63	1
17	100-10	California	Qtr1	Actual	1998	799	278	153	2
18	100-10	Massachusetts	Qtr2	Actual	1719	186	60	93	2
19	100-10	Louisiana	Qtr2	Actual	292	118	32	33	3
20	100-10	Louisiana	Qtr3	Actual	336	136	37	33	2
21	100-10	California	Qtr3	Actual	2612	1044	364	153	0
22	100-10	Oregon	Qtr4	Actual	370	154	49	129	2
23	100-10	Washington	Qtr3	Actual	589	240	75	66	1
24	100-10	Texas	Qtr1	Actual	1384	634	196	63	2
25	100-10	Colorado	Qtr4	Actual	281	122	39	36	1
26	100-10	New Hampshire	Qtr2	Actual	413	164	53	93	3
27	100-10	Illinois	Qtr3	Actual	1421	596	195	129	1
28	100-10	Illinois	Qtr4	Actual	1313	554	199	129	0
29	100-10	Ohio	Qtr1	Actual	389	Sum = 62824		66	1
30	100-10	New York	Qtr2	Actual	3613	1044	364	153	1

Zostava zobrazenia súvisiacich údajov je overená, pretože bunka, pre ktorú sa vykonalo zobrazenie súvisiacich údajov, sa zhoduje s hodnotou (62824) súčtu mapovaného stĺpca v zostave zobrazenia súvisiacich údajov.

Dopyt, ktorý Essbase použije na vytvorenie zostavy zobrazenia súvisiacich údajov vyššie:

```

SELECT "DIMENSION_PRODUCT", "DIMENSION_MARKET", "YEAR_PARENT",
"DIMENSION_SCENARIO", "SALES", "COGS", "MARKETING", "PAYROLL", "MISC"
FROM <Query defined in Datasource>
WHERE (
"YEAR_PARENT" = 'Qtr3' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr4' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr1' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr2')
AND
"DIMENSION_PRODUCT" = '100-10'
AND (
"DIMENSION_MARKET" = 'Oregon' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'New York' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Oklahoma' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'California' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Florida' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Washington' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Utah' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Iowa' OR

```

```
"DIMENSION_MARKET" = 'New Mexico' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Massachusetts' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Texas' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Illinois' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Colorado' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Connecticut' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'New Hampshire' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Missouri' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Louisiana' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Ohio' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Wisconsin' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Nevada')
AND
"DIMENSION_SCENARIO" = 'Actual'
```

Príklad mapovania úrovne 0

Pri použití **mapovania na úrovni 0** pre dimenziu Market s filtrom na všetkých členoch úrovne 0 (úroveň listu)

Externý stĺpec	Zahrnúť do zostavy	Dimenzia Essbase	Filter generácie/úrovne
DIMENSION_MARKET	Áno	Market	Level0 [Level]

zobrazenie súvisiacich údajov vykonané z prieniku buniek vráti všetky najnižšie členy pre dimenziu Market.

Zobrazenie súvisiacich údajov z prieniku (Year, Sales, Market, Actual, Cola):

	A	B	C	D	E
1		Year	Market	Actual	
2		Sales	COGS	Margin	Measures
3	Cola	62824	24198	38626	22777
4	Diet Cola	30469	14784	15685	5708
5	Caffeine Free Cola	12841	6366	6475	1983
6	Colas	106134	45348	60786	30468
7	Root Beer	109086	48500	60586	27954
8	Cream Soda	101405	46405	55000	25799
9	Fruit Soda	84230	39083	45147	21301
10	Diet Drinks	105678	47136	58542	28826
11	Product	400855	179336	221519	105522

vráti zostavu zobrazenia súvisiacich údajov, ktorá zahŕňa členy najnižšej úrovne dimenzie Market, ktorými sú štáty. Všetky hodnoty vytiahnuté zo stĺpca DIMENSION_MARKET v zdrojovom systéme budú záznamy obsahujúce štáty.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	YEAR_PARENT	DIMENSION_SCENARIO	SALES	COGS	MARKETING	PAYROLL	MISC
2	100-10	Utah	Qtr1	Actual	384	163	53	81	1
3	100-10	Utah	Qtr3	Actual	311	133	42	81	2
4	100-10	Iowa	Qtr1	Actual	188	84	24	63	0
5	100-10	Colorado	Qtr2	Actual	558	244	79	36	0
6	100-10	Ohio	Qtr3	Actual	277	111	33	66	1
7	100-10	Ohio	Qtr4	Actual	322	130	40	66	2
8	100-10	New York	Qtr1	Actual	1998	799	278	153	2
9	100-10	Massachusetts	Qtr3	Actual	1905	164	53	93	3
10	100-10	Florida	Qtr3	Actual	821	327	106	93	1
11	100-10	Connecticut	Qtr2	Actual	799	318	104	93	0
12	100-10	Connecticut	Qtr3	Actual	708	283	91	93	0
13	100-10	Connecticut	Qtr4	Actual	927	370	120	93	2
14	100-10	Missouri	Qtr4	Actual	514	229	86	99	1
15	100-10	Iowa	Qtr2	Actual	199	91	26	63	1
16	100-10	Iowa	Qtr4	Actual	201	91	26	63	1
17	100-10	California	Qtr1	Actual	1998	799	278	153	2
18	100-10	Massachusetts	Qtr2	Actual	1719	186	60	93	2
19	100-10	Louisiana	Qtr2	Actual	292	118	32	33	3
20	100-10	Louisiana	Qtr3	Actual	336	136	37	33	2
21	100-10	California	Qtr3	Actual	2612	1044	364	153	0
22	100-10	Oregon	Qtr4	Actual	370	154	49	129	2
23	100-10	Washington	Qtr3	Actual	589	240	75	66	1
24	100-10	Texas	Qtr1	Actual	1384	634	196	63	2
25	100-10	Colorado	Qtr4	Actual	281	122	39	36	1
26	100-10	New Hampshire	Qtr2	Actual	413	164	53	93	3
27	100-10	Illinois	Qtr3	Actual	1421	596	195	129	1
28	100-10	Illinois	Qtr4	Actual	1313	551	189	129	0
29	100-10	Ohio	Qtr1	Actual	389	Sum = 62824		66	1
30	100-10	New York	Qtr3	Actual	2612	1044	364	153	1

Zostava zobrazenia súvisiacich údajov je overená, pretože bunka, pre ktorú sa vykonalo zobrazenie súvisiacich údajov, sa zhoduje s hodnotou (62824) súčtu mapovaného stĺpca v zostave zobrazenia súvisiacich údajov.

Dopyt, ktorý Essbase použije na vytvorenie zostavy zobrazenia súvisiacich údajov vyššie:

```
SELECT "DIMENSION_PRODUCT", "DIMENSION_MARKET", "YEAR_PARENT",
"DIMENSION_SCENARIO", "SALES", "COGS", "MARKETING", "PAYROLL", "MISC"
FROM <Query defined in Datasource>
WHERE (
"YEAR_PARENT" = 'Qtr3' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr4' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr1' OR
"YEAR_PARENT" = 'Qtr2')
AND
"DIMENSION_PRODUCT" = '100-10'
AND (
"DIMENSION_MARKET" = 'Oregon' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'New York' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Oklahoma' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'California' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Florida' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Washington' OR
```

```

"DIMENSION_MARKET" = 'Utah' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Iowa' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'New Mexico' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Massachusetts' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Texas' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Illinois' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Colorado' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Connecticut' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'New Hampshire' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Missouri' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Louisiana' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Ohio' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Wisconsin' OR
"DIMENSION_MARKET" = 'Nevada')
AND
"DIMENSION_SCENARIO" = 'Actual'

```

Prístup k zostavám zobrazenia súvisiacich údajov

Spôsob práce so zostavami zobrazenia súvisiacich údajov závisí od úrovne vášho prístupu.

Na vytvorenie definícií zobrazenia súvisiacich údajov v kocke je potrebná rola používateľa Správca databázy. Ak je zostava zobrazenia súvisiacich údajov založená na jednom alebo viacerých dátových zdrojoch definovaných na úrovni aplikácie, predpokladá sa, že pripojenie a dátový zdroj už boli definované na úrovni aplikácie, a to aspoň správcom aplikácie.

Správca aplikácie, ktorý vytvorí pripojenie a dátový zdroj, musí mať aj zodpovedajúce doklady na prístup do externého zdrojového systému. Ak napríklad externým zdrojom dát je zdroj SQL, správca aplikácie musí mať doklady na prihlásenie do zdroja SQL, aby mohol vytvoriť pripojenie.

Pokročilý používateľ je minimálne povolenie potrebné na vytvorenie aplikácie a kocky. Pokročilý používateľ má implicitné povolenie Správca aplikácie pre aplikácie, ktoré vytvoril, ale nie pre všetky aplikácie.

K zostave zobrazenia súvisiacich údajov môže získať prístup ľubovoľný používateľ s prístupom k databáze, pokiaľ filter používateľa neobmedzuje prístup k bunkám v rámci oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov, ktorá je definovaná pre zostavu zobrazenia súvisiacich údajov. Oblasť s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov je špecifikácia označujúca prieniky buniek, z ktorých je možné získať prístup k zostave zobrazenia súvisiacich údajov z aplikácie Smart View.

Navrhovanie zostáv zobrazenia súvisiacich údajov

Správcovia databázy môžu vytvárať definície zostáv zobrazenia súvisiacich údajov vytvorením mapovaní stĺpcov a následným definovaním jednej alebo viacerých oblastí s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov.

- [Všeobecné úvahy pre návrhy zostáv zobrazenia súvisiacich údajov](#)
- [Definovanie mapovaní stĺpcov pre zostavu zobrazenia súvisiacich údajov](#)
- [Definovanie oblastí s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov pre zostavu zobrazenia súvisiacich údajov](#)
- [Implementácia parametrov pre zostavy zobrazenia súvisiacich údajov](#)

Všeobecné úvahy pre návrhy zostáv zobrazenia súvisiacich údajov

Zostava zobrazenia súvisiacich údajov, ktorú vytvoríte, je priradená ku kocke v sekcii Skripty v inšpektorovi databázy.

Každá definícia zostavy zobrazenia súvisiacich údajov musí obsahovať mapovanie stĺpcov a oblasť s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov. Voliteľne môžete definovať mapovanie parametrov runtime, ak sa v dátovom zdroji nachádza parametrizovaný dopyt, ktorý poskytuje pripojenie k externému zdroju dát pre zostavy zobrazenia súvisiacich údajov.

Ak chcete vytvoriť definíciu zostavy zobrazenia súvisiacich údajov, je potrebné mať rolu Správca databázy alebo vyššiu.

Môžete vytvoriť zostavy zobrazenia súvisiacich údajov, ktoré získavajú dáta z externého zdrojového systému (RDBMS) alebo zo súboru.



Poznámka:

Ak je dátový zdroj pre zostavu zobrazenia súvisiacich údajov pripojený k databáze Oracle, môžete začať voľbu **Použiť dočasné tabuľky** na zlepšenie výkonu pre dopyty, ktoré majú veľký počet hodnôt v klauzule SQL „IN“.

Môžete navrhnuť aj zostavy zobrazenia súvisiacich údajov na prístup k webovým adresám URL.

Definovanie mapovaní stĺpcov pre zostavu zobrazenia súvisiacich údajov

Mapovanie stĺpcov definuje, ktoré stĺpce externého zdroja majú byť zahrnuté v zostave, ku ktorým dimenziám Essbase sa tieto stĺpce majú mapovať, a (voliteľne) podmienku filtra generácie/úrovne označujúcu, aká hĺbka prístupu má byť poskytovaná.

Podrobnejšie informácie o mapovaniach stĺpcov nájdete v časti [Definícia zostavy zobrazenia súvisiacich údajov](#).

- [Redwood](#)
- [Classic](#)

Redwood

Definovanie mapovaní stĺpcov:

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a otvorte kocku.
2. Na ľavom paneli kliknite na položku **Skripty**.
3. Kliknite na položku **Zostavy súvisiacich údajov**.
4. Kliknite na položku **Vytvoriť** a v ponuke vyberte položku **Dátový zdroj**.
5. Do poľa **Názov** zadajte názov pre zostavu.
6. V poli **Dátový zdroj** vyberte [dátový zdroj](#), ktorý chcete použiť.
7. Vytvorenie mapovaní stĺpcov:

- a. Z externého dátového zdroja vyberte stĺpce, ktoré chcete zahrnúť do zostavy.
- b. Vyberte dimenziu, ku ktorej chcete mapovať jednotlivé stĺpce.
- c. Vyberte podmienky filtra pre mapovania, napríklad Úroveň 0, Generácia alebo Žiadne (pre mapovanie dimenzií).

Column Name	☐ Report Columns	Dimension/Generation (Filter Condition)	
DIMENSION_PRODUCT	☒	Product	Product SKU [Generation]
DIMENSION_MARKET	☒	Market	State [Generation]
DIMENSION_YEAR	☒	Year	None
DIMENSION_SCENARIO	☒	Scenario	Level0 [Level]
SALES	☒	None	
COGS	☐	None	
MARKETING	☐	None	

- d. Po dokončení kliknite na položku **Oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov**. Definíciu zostavy zobrazenia súvisiacich údajov nie je možné uložiť bez definovania oblasti, ako je to opísané v časti [Definovanie oblastí s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov pre zostavu zobrazenia súvisiacich údajov](#).

Classic

Definovanie mapovaní stĺpcov:

1. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
2. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky vyberte položku **Skontrolovať**.
3. V inšpektorovi aplikácie vyberte kartu **Skripty**.
4. Vyberte položku **Zostavy zobrazenia súvisiacich údajov**.
5. Kliknite na položku **Vytvoriť** a v rozbaľovacej ponuke vyberte položku **Dátový zdroj**.
6. Do poľa **Názov** zadajte názov pre zostavu.
7. V poli **Dátový zdroj** vyberte [dátový zdroj](#), ktorý chcete použiť.
8. Vytvorenie mapovaní stĺpcov:
 - a. Z externého dátového zdroja vyberte stĺpce, ktoré chcete zahrnúť do zostavy.
 - b. Vyberte dimenziu, ku ktorej chcete mapovať jednotlivé stĺpce.
 - c. Vyberte podmienky filtra pre mapovania, napríklad Úroveň 0, Generácia alebo Žiadne (pre mapovanie dimenzií).

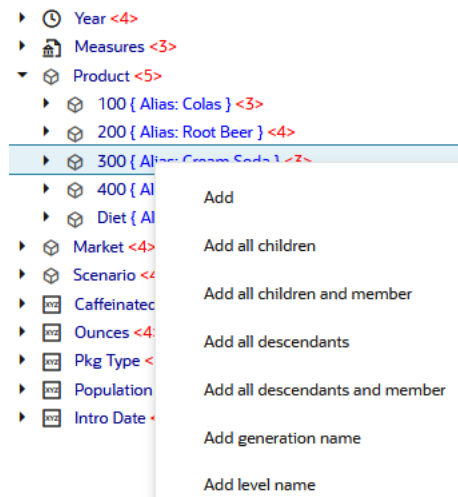
Column	☐ Report Columns	Dimension/Generation (Filter Condition)	
DIMENSION_PRODUCT	☒	Product	Product SKU [Generation]
DIMENSION_MARKET	☒	Market	State [Generation]
DIMENSION_YEAR	☒	Year	None
DIMENSION_SCENARIO	☒	Scenario	Level0 [Level]
SALES	☒	None	
COGS	☐	None	
MARKETING	☐	None	

- Po dokončení kliknite na položku **Oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov**. Definíciu zostavy zobrazenia súvisiacich údajov nie je možné uložiť bez definovania oblasti, ako je to opísané v časti [Definovanie oblastí s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov pre zostavu zobrazenia súvisiacich údajov](#).

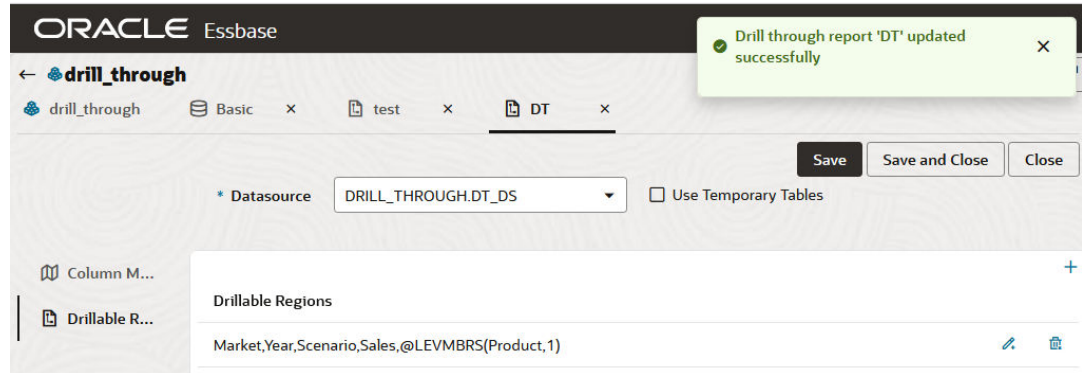
Definovanie oblastí s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov pre zostavu zobrazenia súvisiacich údajov

Definujte jednu alebo viacero oblastí s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov v kocke Essbase, odkiaľ budete môcť získať prístup (zobraziť súvisiace údaje) k externému zdroju dát.

- Po dokončení [mapovaní stĺpcov](#) kliknite na položku **Oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov**.
- Kliknite na znamienko plus a zvolte jednu z nasledujúcich metód:
 - Dvakrát kliknite do prázdneho riadka a definujte oblasť pomocou syntaxe výpočtu: názvy členov a funkcie množiny členov.
 - Kliknutím na ikonu ceruzky otvorte **Selektor oblastí s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov**, vyberte člen, ktorý chcete pridať, kliknite pravým tlačidlom myši a z ponuky vyberte voľbu na definovanie oblasti.



- Kliknite na tlačidlo **Uložiť**. Zobrazí sa správa s informáciou, či bola zostava zobrazenia súvisiacich údajov úspešne aktualizovaná.



Príklady oblastí s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov

Nasledujúce príklady ukazujú oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov v aplikácii Smart View, ktoré sú zvýraznené modrou farbou.

Príklad 1

Na definovanie oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov navrchu dimenzií Market, Year a Scenario, člena Sales a všetkých členov úrovne 1 dimenzie produktov použite:

Market,Year,Scenario,Sales,@LEVMBRS(Product,1)

Keď zobrazíte súvisiace údaje hárka aplikácie Smart View, výsledná mriežka vyzerá takto:

		Market	Scenario
		Sales	COGS
Colas	Year	106134	45348
Old Fashioned	Year	41537	18995
Diet Root Beer	Year	38240	16659
Sasparilla	Year	17559	7647
Birch Beer	Year	11750	5199
Root Beer	Year	109086	48500
Dark Cream	Year	46956	20747
Vanilla Cream	Year	17480	9965
Diet Cream	Year	36969	15693
Dark Cream	Year	46956	20747
Vanilla Cream	Year	17480	9965
Diet Cream	Year	36969	15693
Cream Soda	Year	101405	46405
Grape	Year	35799	15267
Orange	Year	32670	14277
Strawberry	Year	15761	9539
Fruit Soda	Year	84230	39083

Príklad 2

Na definovanie oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov pre potomkov člena Market použite:

@DESCENDANTS(Market)

Keď zobrazíte súvisiace údaje hárka aplikácie Smart View, výsledná mriežka vyzerá takto:

			Scenario
			Measures
Colas	East	Year	12656
Colas	West	Year	3549
Colas	South	Year	4773
Colas	Central	Year	9490
Colas	Market	Year	30468
Root Beer	East	Year	2534
Root Beer	West	Year	9727
Root Beer	South	Year	6115
Root Beer	Central	Year	9578
Root Beer	Market	Year	27954
Cream Soda	East	Year	2627
Cream Soda	West	Year	10731
Cream Soda	South	Year	2350
Cream Soda	Central	Year	10091
Cream Soda	Market	Year	25799
Fruit Soda	East	Year	6344
Fruit Soda	West	Year	5854
Fruit Soda	South	Year	#Missing
Fruit Soda	Central	Year	9103
Fruit Soda	Market	Year	21301

Príklad 3

Na definovanie oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov pre členy generácie 3 v dimenzii Product, navrchu dimenzií Market, Year, Scenario a pre člen Sales použite:

Market,Year,Scenario,Sales,@GENMBRS(Product,3)

Keď zobrazíte súvisiace údaje hárka aplikácie Smart View, výsledná mriežka vyzerá takto:

		Market	Scenario
		Sales	COGS
Cola	Year	62824	24198
Diet Cola	Year	30469	14784
Caffeine Free Cola	Year	12841	6366
Colas	Year	106134	45348
Old Fashioned	Year	41537	18995
Diet Root Beer	Year	38240	16659
Sasparilla	Year	17559	7647
Birch Beer	Year	11750	5199
Root Beer	Year	109086	48500
Dark Cream	Year	46956	20747
Vanilla Cream	Year	17480	9965
Diet Cream	Year	36969	15693
Cream Soda	Year	101405	46405
Grape	Year	35799	15267
Orange	Year	32670	14277
Strawberry	Year	15761	9539
Fruit Soda	Year	84230	39083
Shared Diet Cola	Year	30469	14784
Diet Root Beer	Year	38240	16659
Diet Cream	Year	36969	15693

Implementácia parametrov pre zostavy zobrazenia súvisiacich údajov

Ak chcete, aby boli zostavy zobrazenia súvisiacich údajov ešte flexibilnejšie, môžete navrhnúť zobrazenie súvisiacich údajov s implementáciou parametrov.

Ak máte rolu správcu databázy alebo rolu s vyššími právami, môžete v zostavách zobrazenia súvisiacich údajov implementovať parametrizované dopyty na dátový zdroj.

Predpoklad: správca aplikácie alebo používateľ s vyššími právami vám poskytol prístup k dátovému zdroju, ktorý používa **pevnú (predvolenú) hodnotu**, **substitučnú premennú** alebo používateľom definovanú externú funkciu ako parameter.

Essbase rozpozná hodnotu parametrov v čase behu a vloží ich aktuálnu hodnotu do dopytu, ktorý Essbase generuje, keď sa vykonáva zobrazenie súvisiacich údajov.

V definícii zostavy zobrazenia súvisiacich údajov môžete voliteľne pridať mapovanie dimenzií, generácií a úrovní pre parametre runtime. Umožní vám to ďalej si prispôsobiť výsledky zostáv zobrazenia súvisiacich údajov na základe kontextu aktuálnej premennej.

Ak chcete, aby služba Essbase dynamicky vytvárala zostavy zobrazenia súvisiacich údajov na základe premenných, postupujte podľa tohto toku činností:

1. Implementujte parametre pre dátové zdroje v príslušnom dopyte na dátový zdroj. Toto musí vykonať správca aplikácie alebo používateľ s vyššími právami.
2. Vytvorte definíciu zostavy zobrazenia súvisiacich údajov priradenú k dátovému zdroju.
3. Voliteľne môžete v definícii zostavy zobrazenia súvisiacich údajov zadať runtime prispôsobenia použitia parametrov. Príklad nájdete nižšie.

- Otestujte a overte očakávané správanie spustením zostáv zobrazenia súvisiacich údajov a vykonajte ladenie zobrazenia súvisiacich údajov pomocou protokolu platformy servera Essbase.

Parametre runtime a používateľom definované funkcie

Nasledujúce príklady prípadov použitia sú založené na týchto predpokladoch:

- V externom zdrojovom systéme je definovaná používateľom definovaná funkcia **getMonths**. Funkcia vráti zoznam mesiacov oddelených čiarkami.
- Dátový zdroj použitý pre definíciu zostavy zobrazenia súvisiacich údajov je definovaný pomocou dopytu, ktorý volá funkciu **getMonths**:

```
select * from SampleBasic where month in (getMonths(?))
```

Mapovanie parametra runtime na úrovni 0 (rekurzívne)

Ked' sa parameter runtime v definícii zostavy zobrazenia súvisiacich údajov viaže k dimenzii Year na úrovni 0

Column Mapping	Parameter	Variable	Value	Dimension/Generation binding
Drillable Regions	Param1	☒	Sample.mnth	Year
Runtime Parameters				Level0 [Level]

a potom používateľ aplikácie Smart View zobrazí súvisiace údaje na úrovni Qtr1 v dimenzii Year, zostava zobrazenia súvisiacich údajov bude obsahovať Jan, Feb, Mar. Ak používateľ aplikácie Smart View zobrazí súvisiace údaje dimenzie Rok, zostava zobrazenia súvisiacich údajov bude obsahovať Jan, Feb, Mar, Apr, May, Jun, Jul, Aug, Sep, Oct, Nov, Dec.

Mapovanie generácií parametra runtime

Ked' sa parameter runtime v definícii zostavy zobrazenia súvisiacich údajov viaže k dimenzii Year v generácii Quarter

Column Mapping	Parameter	Variable	Value	Dimension/Generation binding
Drillable Regions	Param1	☒	Sample.mnth	Year
Runtime Parameters				Quarter [Generation]

a potom používateľ aplikácie Smart View zobrazí súvisiace údaje člena dimenzie Year, zostava zobrazenia súvisiacich údajov bude obsahovať Qtr1, Qtr2, Qtr3, Qtr4.



Poznámka:

Nie je platné nastaviť viazanie dimenzie alebo generácie parametra runtime, ktoré sa prekrýva s mapovaním stĺpcov. Generovaný dopyt je v tomto prípade vždy množina null.

Testovanie zostáv zobrazenia súvisiacich údajov

Ak chcete testovať zostavy zobrazenia súvisiacich údajov, keď sa nevracajú očakávané výsledky, pripravte aplikáciu Smart View, vykonajte operácie zobrazenia súvisiacich údajov, skontrolujte výstup a skontrolujte protokol platformy.

Príprava aplikácie Smart View

1. [Nainštalujte](#) najnovšiu verziu aplikácie Smart View.
2. [Pripojte sa](#) ku kocke.
3. Aktivujte štýly buniek, aby sa zobrazovali oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov v hárku aplikácie Smart View.
 - a. Na páse s nástrojmi aplikácie Smart View kliknite na položku **Voľby**.
 - b. Uistite sa, že je v časti **Formátovanie** vybraná položka **Použiť štýly bunky**.
 - c. Rozbaľte položku **Essbase** a potom položku **Bunky členov**. Začiarknite položku **Zobrazenie súvisiacich údajov člena**, potom na ňu kliknite pravým tlačidlom myši a vyberte štýl (napríklad modré pozadie).
 - d. Rozbaľte položku **Bunky s dátami**. Začiarknite položku **Zobrazenie súvisiacich údajov**, potom na ňu kliknite pravým tlačidlom myši a vyberte rovnaký štýl.

Options

Options

Member Options
Data Options
Advanced
Formatting
Cell Styles
Extensions

Style precedence is in descending order

Expand Collapse Properties Default Styles

PCM

Essbase

Member cells

Attribute

Dynamic Calculations

Contains Formula

Shared

Child

Parent

Duplicate Member

Member Drill-through

Data cells

Drill-through

Read-only

Writable (lowest priority is recommended)

Linked Objects

Zobrazenie súvisiacich údajov v externom zdroji dát

Z jednej alebo viacerých buniek s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov môžete zobraziť súvisiace údaje v externom zdroji dát.

1. **Pripojte sa** ku kocke v aplikácii Smart View.
2. Zobrazte súvisiace údaje **oblastí s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov**, ktoré ste zadali v definícii zostavy zobrazenia súvisiacich údajov.
Bunky s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov sú zvýraznené pomocou štýlu bunky, ktorý ste vybrali, keď ste pripravovali aplikáciu Smart View.
3. Vyberte jednu alebo viacero buniek a na páse s nástrojmi Essbase kliknite na položku **Zobrazenie súvisiacich údajov**.
Obrázok znázorňuje zobrazenie súvisiacich údajov z jednej bunky. Súvisiace údaje môžete zobraziť aj z viacerých buniek. Bunky môžu zahŕňať rozsah alebo viacero rozsahov. Môžu byť súvislé alebo nesúvislé a môžu zahŕňať rôzne generácie v hierarchii.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1		Year	Market	Actual									
2		Sales	COGS	Margin	Measures								
3	Cola	62824	24198	38626	22777								
4	Diet Cola	30469	14784	15685	5708								
5	Caffeine Free Cola	12841	6366	6475	1983								
6	Colas	106134	45348	60786	30468								
7	Old Fashioned	41537	18995	22542	7201								
8	Diet Root Beer	38240	16659	21581	12025								

4. Pozrite si výsledky.
Keď zobrazíte súvisiace údaje, otvorí sa nový hárok, ktorý obsahuje výsledky operácie zobrazenia súvisiacich údajov. Výsledky závisia od kontextu bunky alebo buniek, z ktorých zobrazujete súvisiace údaje. Pozrite si časť **Ako funguje zobrazenie súvisiacich údajov**.

DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	YEAR_PARENT	DIMENSION_SCENARIO	SALES	COGS	MARKETING	PAYROLL	MISC
100-10	Utah	Qtr1	Actual	384	163	53	81	1
100-10	Utah	Qtr3	Actual	311	133	42	81	2
100-10	Iowa	Qtr1	Actual	188	84	24	63	0
100-10	Colorado	Qtr2	Actual	558	244	79	36	0
100-10	Ohio	Qtr3	Actual	277	111	33	66	1
100-10	Ohio	Qtr4	Actual	322	130	40	66	2
100-10	New York	Qtr1	Actual	1998	799	278	153	2
100-10	Massachusetts	Qtr3	Actual	1905	164	53	93	3
100-10	Florida	Qtr3	Actual	821	327	106	93	1
100-10	Connecticut	Qtr2	Actual	799	318	104	93	0
100-10	Connecticut	Qtr3	Actual	708	283	91	93	0
100-10	Connecticut	Qtr4	Actual	927	370	120	93	2

Kontrola výstupov zostavy zobrazenia súvisiacich údajov a protokolu platformy

Výstupy zostavy zobrazenia súvisiacich údajov skontrolujete vykonaním operácií zobrazenia súvisiacich údajov a analýzou výsledkov.

Ak sa nezobrazujú očakávané výsledky, pozrite si časť **Ladenie zobrazenia súvisiacich údajov pomocou protokolu platformy servera Essbase** a vykonajte ladenie zostáv.



Poznámka:

Ak zostava zobrazenia súvisiacich údajov zlyhá a v protokole platformy nájdete chybu 'ERROR: relation <member name> does not exist', pozrite si časť Limit rozšírenia pre klauzuly SQL IN v zostavách zobrazenia súvisiacich údajov.

Zobrazenie súvisiacich údajov v adrese URL

Zobrazenie súvisiacich údajov v adrese URL môžete vykonať priamo z bunky v aplikácii Smart View.



Poznámka:

Zobrazenie súvisiacich údajov adresy URL môžete vykonať len z jednej bunky. Zobrazenie súvisiacich údajov adresy URL z viacerých buniek nie je podporované.

Cieľové adresy URL zobrazenia súvisiacich údajov môžu byť statické alebo dynamické. Príklad statickej cieľovej adresy URL je <https://docs.oracle.com>.

Dynamické cieľové adresy URL používajú premenné. Všetky dynamické cieľové adresy URL majú spoločnú štruktúru premenných:

```
$$<dimension-name>-VALUE$$
```

Keď používateľ vykoná zobrazenie súvisiacich údajov z bunky, Essbase nahradí premenné potrebné na generovanie cieľovej adresy URL v kontexte vybratého prieniku zobrazenia súvisiacich údajov.

Ak napríklad oblasť s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov obsahuje člen z dimenzie Market, premenná pre hodnotu z dimenzie Market bude vyzeráť takto:

```
$$Market-VALUE$$
```

Keď vyberiete bunku zobrazenia súvisiacich údajov z prieniku obsahujúceho člen z dimenzie Market, Essbase nahradí príslušnú hodnotu Market v syntaxi adresy URL. Príklad:

East

V nasledujúcom príklade bude premenná pre hodnotu z dimenzie Product vyzeráť takto:

```
$$Product-VALUE$$
```

Keď vyberiete bunku zobrazenia súvisiacich údajov z prieniku obsahujúceho člen z dimenzie Product, Essbase nahradí príslušnú hodnotu Product v syntaxi adresy URL. Príklad:

Cola

Vytvorenie zostavy zobrazenia súvisiacich údajov v adrese URL

Najprv definujte novú zostavu zobrazenia súvisiacich údajov kocky Sample Basic.

- Redwood
- Classic

Redwood

1. Na stránke Aplikácie otvorte aplikáciu a otvorte kocku.
2. Na ľavom paneli kliknite na položku **Skripty**.
3. Kliknite na položku **Zostavy súvisiacich údajov**.
4. Kliknite na položku **Vytvoriť** a v rozbaľovacej ponuke vyberte položku **URL**.
5. Zostavu zobrazenie súvisiacich údajov pomenujte, napríklad URL_dt.
6. Do poľa **URL** zadajte nasledujúcu adresu URL:

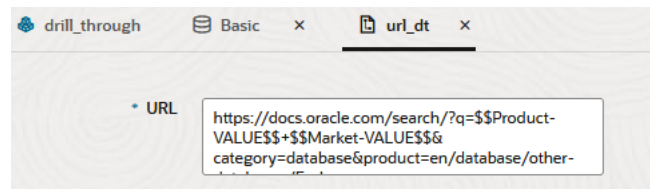
```
https://docs.oracle.com/search/?q=$$Product-VALUE$$+$$Market-VALUE$$&category=database&product=en/database/other-databases/Essbase
```

Poznámka:

Syntax premennej nasleduje hneď po znakoch ?q=

7. Pridanie oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov:

```
@DESCENDANTS(Product),@CHILDREN(Market)
```



Drillable Regions

Drillable Regions

```
@DESCENDANTS(Product),@CHILDREN(Market)
```

Classic

1. Na stránke Aplikácie rozbaľte aplikáciu.
2. V ponuke **Akcie** napravo od názvu kocky vyberte položku **Skontrolovať**.
3. V inšpektorovi kocky vyberte kartu **Skripty** a potom vyberte položku **Zostavy zobrazenia súvisiacich údajov**.
4. Kliknite na položku **Vytvoriť** a v rozbaľovacej ponuke vyberte položku **URL**.
5. Zostavu zobrazenie súvisiacich údajov pomenujte, napríklad URL_dt.

6. Do poľa **URL** zadajte nasledujúcu adresu URL:

```
https://docs.oracle.com/search/?q=$$Product-VALUE$$+$$Market-VALUE$$&category=database&product=en/database/other-databases/Essbase
```

Poznámka:

Syntax premennej nasleduje hneď po znakoch ?q=

7. Pridanie oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov:

```
@DESCENDANTS (Product) , @CHILDREN (Market)
```


URL_dt
Drillthrough Report

Save and Close
Save
Close

* Name URL_dt

* URL https://docs.oracle.com/search/?q=\$\$Product-VALUE\$\$+\$\$Market-VALUE\$\$&category=database&product=en/database/other-databases/Essbase

Drillable Regions

Drillable Region

@DESCENDANTS(Product),@CHILDREN(Market)

Ak použijete túto zostavu zobrazenia súvisiacich údajov a zobrazíte súvisiace údaje z prieniku buniek pre ľubovoľný člen generácie Product v ľubovoľnom podradenom člene dimenzie Market, otvorí sa prehľadávač a v dokumentácii Essbase sa vyhledá parameter reprezentovaný hodnotou VALUE.

Prihláste sa do kocky z aplikácie Smart View.

V tomto príklade sme pre oblasti s možnosťou zobrazenia súvisiacich údajov vybrali modré pozadie. Zobrazte súvisiace údaje na úrovni Actual, Colas, East, Qtr1.

	A	B	C	D	E
1					Measures
2	Actual	Colas	East	Qtr1	2747
3	Actual	Colas	East	Qtr2	3352
4	Actual	Colas	East	Qtr3	3740
5	Actual	Colas	East	Qtr4	2817

Spustí sa prehľadávač a v dokumentácii Essbase sa spustí vyhľadávanie pomocou hodnôt parametrov **100** a **East** (spomeňte si, že Colas je alias pre kategóriu 100 dimenzie Product).

Help Center

Filter your results ▶

Help Center / Database / Essbase Release 21

Calculation and Query Reference for Oracle Essbase 21

April 20, 2021

Item

Product members: Copy{ ([East],[100]),([East],[200]),([East],[300]),
([East],[400]),([East],[Diet]), ([West],[100]),([West],[200]),([West],[300]...

@MDANCESTVAL

100-10 300 60 100-20 200 40 100 500 100 Boston 100-10 100 20
100-20 400 80 100 500 100 East

SET MSG

Message: Executing Block - [100], [East] [Thu Mar 30 16:27:26 1995]
local/Sample/Basic/Qatest/Info(1012669) Calculator Information...

@MDPARENTVAL

New York 100-10 300 N/A 100-20 200 N/A 100 500 N/A Boston
100-10 100 N/A 100-20 400 N/A 100 500

Zobrazte súvisiace údaje v inej bunke a pozrite si, ako sa parameter odovzdaný do adresy URL zobrazenia súvisiacich údajov zmení v závislosti od kontextu prieniku buniek v aplikácii Smart View.

Zobrazte súvisiace údaje na úrovni Actual, Cream Soda, West, Qtr4:

	A	B	C	D	E
1					Measures
2	Actual	Cream Soda	West	Qtr1	2363
3	Actual	Cream Soda	West	Qtr2	2739
4	Actual	Cream Soda	West	Qtr3	2937
5	Actual	Cream Soda	West	Qtr4	2692
6	Actual	Cream Soda	West	Year	10731

V dokumentácii Essbase sa teraz vyhľadajú položky **300** a **West**:

Help Center

Filter your results ▶

Help Center / Database / Essbase Release 21

Calculation and Query Reference for Oracle Essbase 21

April 20, 2021

Item

(([East],[200]),([East],[300]),([East],[400]),([East],[Diet]), ([West],[100]),
([West],[200]),([West],[300]),([West],[400]),([West],[Diet]), ([South],...

Filter

300-10 12195 300-20 2511

SET CREATEBLOCKONEQ

West = 350 Yes Non-constant West = California

Children

expressionCopy([West].children)returns the set:Copy{ [California],
[Oregon], [Washington], [Utah], [Nevada] }And the following...

Zobrazenie súvisiacich údajov z viacerých buniek

Môžete zobraziť súvisiace údaje z viacerých buniek a výsledná zostava bude vyjadrovať kontext všetkých buniek, z ktorých ste zobrazili súvisiaci obsah.

Súvisiace údaje môžete zobraziť z nesúvislých buniek, zo súvislého rozsahu buniek, z oddelených rozsahov alebo z rozsahu buniek zahŕňajúceho rôzne generácie v hierarchii.

Nasledujúce príklady ukazujú hárky dopytu pre viacero rôznych scenárov zobrazenia súvisiacich údajov a výsledné výstupy.



Poznámka:

K dispozícii budú len zostavy zobrazenia súvisiacich údajov, ktoré sú spoločné pre všetky rozsahy.

Príklad 1: zobrazenie súvisiacich údajov z viac než jednej nesúvislej bunky

Zobrazenie súvisiacich údajov z buniek Colas a Cream Soda vráti zostavu filtrovanú podľa kontextu mriežky pre produkt, pričom produkty sú 100 a 300 (100 a 300 sú jednotky SKU produktu priradené k bunkám Colas a Cream Soda).

	A	B	C	D	E	F	G
1			Sales				
2			East				
3			Actual				
4	Colas	Qtr1	6292	Drill through on Colas + Cream Soda			
5	Root Beer	Qtr1	5726				
6	Cream Soda	Qtr1	4868				
7	Fruit Soda	Qtr1	3735				
8	Diet Drinks	Qtr1	1884				
9	Product	Qtr1	20621				

	A	B	C	D	E
1	DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	YEAR_PARENT	DIMENSION_SCENARIO	SALES
2	300	Connecticut	Qtr1	Actual	1070
3	300	New Hampshire	Qtr1	Actual	225
4	300	New York	Qtr1	Actual	2033
5	300	Massachusetts	Qtr1	Actual	391
6	300	Florida	Qtr1	Actual	1149
7	100	Connecticut	Qtr1	Actual	944
8	100	New Hampshire	Qtr1	Actual	654
9	100	New York	Qtr1	Actual	1998
10	100	Massachusetts	Qtr1	Actual	1456
11	100	Florida	Qtr1	Actual	1240

Príklad 2: zobrazenie súvisiacich údajov zo súvislého rozsahu buniek

Zobrazenie súvisiacich údajov z buniek Colas, Root Beer, Cream Soda a Fruit Soda vráti zostavu filtrovanú podľa kontextu mriežky pre produkt, pričom produkty sú 100, 200, 300 a 400 (ide o jednotky SKU produktov priradené k názvom aliasov Colas, Root Beer, Cream Soda a Fruit Soda).

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			Sales					
2			East					
3			Actual					
4	Colas	Qtr1	6292					
5	Root Beer	Qtr1	5726					
6	Cream Soda	Qtr1	4868					
7	Fruit Soda	Qtr1	3735					
8	Diet Drinks	Qtr1	1884					
9	Product	Qtr1	20621					

Drill through on Colas +
Root Beer + Cream Soda +
Fruit Soda

	A	B	C	D	E
1	DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	YEAR_PARENT	DIMENSION_SCENARIO	SALES
2	200	New York	Qtr1	Actual	1778
3	200	Massachusetts	Qtr1	Actual	1385
4	300	Massachusetts	Qtr1	Actual	391
5	300	New Hampshire	Qtr1	Actual	225
6	400	Florida	Qtr1	Actual	558
7	400	New Hampshire	Qtr1	Actual	264
8	100	New Hampshire	Qtr1	Actual	654
9	400	Massachusetts	Qtr1	Actual	428
10	200	Florida	Qtr1	Actual	1185
11	200	Connecticut	Qtr1	Actual	869
12	100	New York	Qtr1	Actual	1998
13	300	New York	Qtr1	Actual	2033
14	100	Florida	Qtr1	Actual	1240
15	100	Connecticut	Qtr1	Actual	944
16	300	Florida	Qtr1	Actual	1149
17	400	New York	Qtr1	Actual	1896
18	400	Connecticut	Qtr1	Actual	589
19	200	New Hampshire	Qtr1	Actual	509
20	100	Massachusetts	Qtr1	Actual	1456
21	300	Connecticut	Qtr1	Actual	1070

Príklad 3: zobrazenie súvisiacich údajov z oddelených rozsahov buniek

Zobrazenie súvisiacich údajov z podradených členov buniek Colas a Cream Soda vráti zostavu filtrovanú podľa kontextu mriežky pre produkt, pričom produkty sú 100-10, 100-20, 100-30, 300-10, 300-20 a 300-30 (ide o jednotky SKU produktov priradené k názvom aliasov pre podradené členy buniek Colas a Cream Soda).

	A	B	C	D	E	F	G
1			Sales				
2			East				
3			Actual				
4	Cola	Qtr1	5371				
5	Diet Cola	Qtr1	620				
6	Caffeine Free Cola	Qtr1	301				
7	Colas	Qtr1	6292				
8	Root Beer	Qtr1	5726				
9	Dark Cream	Qtr1	3037				
10	Vanilla Cream	Qtr1	1499				
11	Diet Cream	Qtr1	332				
12	Cream Soda	Qtr1	4868				
13	Fruit Soda	Qtr1	3735				
14	Diet Drinks	Qtr1	1884				
15	Product	Qtr1	20621				

Drill through on
children of Colas +
Children of Cream
Soda

	A	B	C	D	E
1	DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	YEAR_PARENT	DIMENSION_SCENARIO	SALES
2	300-30	Florida	Qtr1	Actual	332
3	300-20	Connecticut	Qtr1	Actual	498
4	300-20	New York	Qtr1	Actual	542
5	300-20	Florida	Qtr1	Actual	459
6	300-10	Connecticut	Qtr1	Actual	572
7	300-10	New Hampshire	Qtr1	Actual	225
8	300-10	New York	Qtr1	Actual	1491
9	300-10	Massachusetts	Qtr1	Actual	391
10	300-10	Florida	Qtr1	Actual	358
11	100-30	New Hampshire	Qtr1	Actual	301
12	100-20	Florida	Qtr1	Actual	620
13	100-10	Connecticut	Qtr1	Actual	944
14	100-10	New Hampshire	Qtr1	Actual	353
15	100-10	New York	Qtr1	Actual	1998
16	100-10	Massachusetts	Qtr1	Actual	1456
17	100-10	Florida	Qtr1	Actual	620

Príklad 4: zobrazenie súvisiacich údajov z rozsahu buniek zahŕňajúcich rôzne generácie v hierarchii

Zobrazenie súvisiacich údajov z buniek Root Beer a Cream Soda a podradených členov bunky Colas vráti zostavu filtrovanú podľa kontextu mriežky pre produkt, pričom produkty sú 100-10, 100-20, 100-30, 200 a 300 (ide o jednotky SKU produktov priradené k názvom aliasov pre podradené členy buniek Colas, Root Beer a Cream Soda).

	A	B	C	D	E	F	G
1			Sales				
2			East				
3			Actual				
4	Cola	Qtr1	5371				
5	Diet Cola	Qtr1	620				
6	Caffeine Free Cola	Qtr1	301				
7	Colas	Qtr1	6292				
8	Root Beer	Qtr1	5726				
9	Cream Soda	Qtr1	4868				
10	Fruit Soda	Qtr1	3735				
11	Diet Drinks	Qtr1	1884				
12	Product	Qtr1	20621				

Children of Colas +
Root Beer + Cream
Soda

	A	B	C	D	E
1	DIMENSION_PRODUCT	DIMENSION_MARKET	YEAR_PARENT	DIMENSION_SCENARIO	SALES
2	300	Connecticut	Qtr1	Actual	1070
3	300	New Hampshire	Qtr1	Actual	225
4	300	New York	Qtr1	Actual	2033
5	300	Massachusetts	Qtr1	Actual	391
6	300	Florida	Qtr1	Actual	1149
7	200	Connecticut	Qtr1	Actual	869
8	200	New Hampshire	Qtr1	Actual	509
9	200	New York	Qtr1	Actual	1778
10	200	Massachusetts	Qtr1	Actual	1385
11	200	Florida	Qtr1	Actual	1185
12	100-30	New Hampshire	Qtr1	Actual	301
13	100-20	Florida	Qtr1	Actual	620
14	100-10	Connecticut	Qtr1	Actual	944
15	100-10	New Hampshire	Qtr1	Actual	353
16	100-10	New York	Qtr1	Actual	1998
17	100-10	Massachusetts	Qtr1	Actual	1456
18	100-10	Florida	Qtr1	Actual	620

Ladenie zobrazenia súvisiacich údajov pomocou protokolu platformy servera Essbase

Keď používatelia aplikácie Smart View spustia zostavy zobrazenia súvisiacich údajov, dopyt, ktorý vykoná Essbase, sa zapíše do protokolu platformy servera Essbase:

```
<Domain Root>/<Domain Name>/servers/essbase_server1/logs/essbase/platform.log
```

Pomocou tohto protokolu môžete vyhodnocovať dopyty, ak sa nevrátili očakávané výsledky zobrazenia súvisiacich údajov. Tento protokol odporúčame používať na testovanie definícií zostáv zobrazenia súvisiacich údajov počas fázy návrhu. Ak chcete nájsť relevantné a

najnovšie záznamy protokolu zapísané bezprostredne po vykonaní zobrazenia súvisiacich údajov, použite nasledujúci príkaz (pre prostredie Linux bash shell):

```
tail -f platform.log
```

Pre každú operáciu zobrazenia súvisiacich údajov sa zaprotokoluje meno používateľa a časová značka a Essbase zaznamená generovaný dopyt, ako je znázornené v nasledujúcom príklade:

```
Query executed on the database: SELECT "PRODUCT", "MONTH", "CITY"[[  
FROM (select * from SAMPLEBASIC) DataSourceName  
WHERE ("MONTH" = 'Feb' OR "MONTH" = 'Jan' OR "MONTH" = 'Mar')  
AND ("PRODUCT" = '100-10-30' OR "PRODUCT" = '100-10-40' OR "PRODUCT" =  
'100-30' OR "PRODUCT" = '100-20' OR "PRODUCT" = '100-10-10' OR "PRODUCT" =  
'100-10-20') AND "CITY" = 'New York']]
```

Použitie protokolov na monitorovanie výkonu

Môžete si stiahnuť a zobraziť protokoly na úrovni aplikácie. Môžete tiež použiť aplikáciu Performance Analyzer, ktorá analyzuje protokoly služby Essbase a poskytuje štatistiku o používaní a výkone.

- [Stiahnutie protokolov aplikácie](#)
- [Aplikácia Performance Analyzer](#)

Stiahnutie protokolov aplikácie

Ako správca aplikácie môžete sťahovať protokoly aplikácie. Môžete stiahnuť najnovší protokol, ako aj prepísané protokoly. Protokoly môžete zobraziť aj bez stiahnutia.

1. Na stránke Aplikácie vyberte aplikáciu.
2. Prejdite na kartu **Protokoly**:
 - V rozhraní Redwood na stránke Všeobecné kliknite na kartu **Protokoly** v pravom hornom rohu.
 - V klasickom webovom rozhraní napravo od názvu aplikácie kliknite na ponuku Akcie, vyberte položku **Skontrolovať** a kliknite na kartu **Protokoly**.
3. Na karte **Protokoly** kliknite na ikonu **Stiahnuť**  pod položkou **Najnovšia**, ikonu **Zobraziť**  pod položkou **Najnovšia** alebo ikonu **Stiahnuť**  pod položkou **Všetko**.
4. Ak protokol sťahujete, súbor uložte lokálne.

Aplikácia Performance Analyzer

Aplikácia Performance Analyzer, ktorá je k dispozícii v konzole webového rozhrania Essbase, umožňuje monitorovať štatistiky využitia a výkonu služby Essbase.

Aplikácia Performance Analyzer, prečíta protokolové súbory na pozadí a bude ich v nastavenom intervale kontrolovať. Na základe protokolových súborov vytvorí súbory .csv obsahujúce dáta o aktivite služby Essbase. Dáta pochádzajú z protokolu ODL aplikácie, protokolu agenta a protokolov servera WebLogic.

Keď veľkosť súboru aplikácie Performance Analyzer dosiahne 10 MB, vytvorí sa nový súbor. Služba Essbase predvolene uchováva spolu 112 súborov. Po dosiahnutí tohto počtu služba Essbase vždy najstarší súbor odstráni. Najnovší súbor má názov EssbaseHpa_Data.csv. Staršie súbory majú v názve číslo, napríklad EssbaseHpa_n_Data.csv.

Ďalšie informácie o aplikácii Performance Analyzer nájdete v šablóne vo webovom rozhraní Essbase v adresári **Súbory** Gallery > System Performance > Health and Performance Analyzer. Ak chcete používať šablónu z galérie, skopírujte a prilepte dáta zo súboru CSV do šablóny.

Keďže každý súbor .csv obsahuje informácie z vašich protokolov označené časovou značkou v chronologickom poradí, pomocou ľubovoľnej databázovej alebo vykazovacej utility môžete:

- kombinovať súbory .csv alebo ich časti a vytvoriť tak analýzu výkonu počas presne určených časových intervalov,
- vytvárať grafy a iné vizualizácie týchto dát.

Aktivácia aplikácie Performance Analyzer a výber nastavení

Ak ste administrátor služby, môžete aktivovať aplikáciu Performance Analyzer v konzole webového rozhrania na zaznamenávanie informácií z protokolových súborov o používaní a výkone.

Môžete tiež nastaviť interval, v ktorom bude služba Essbase zaznamenávať dáta CSV, a určiť maximálny počet súborov, ktoré má služba Essbase uchovávať.

1. Vo webovom rozhraní kliknite na položku **Konzola**.
2. Kliknite na položku **Performance Analyzer**.
3. Kliknite na položku **Nastavenia**.
4. V dialógovom okne **Nastavenia** použite prepínač na aktivovanie aplikácie **Performance Analyzer**.
5. V poli **Interval** vyberte interval, v ktorom sa majú vytvárať nové súbory .csv. Hodnota môže byť v rozsahu od 2 do 100 minút.
6. V poli **Maximálny počet súborov** vyberte maximálny počet súborov .csv, ktoré má služba Essbase uchovávať. Hodnota môže byť v rozsahu od 1 do 1 000 súborov.

Základné informácie o dátach aplikácie Performance Analyzer a práca s nimi

Aplikácia Performance Analyzer generuje dáta CSV na základe protokolov a usporadúva ich do stĺpcov. Najprv zhromaždíte dáta CSV a otvoríte súbory .csv v programe Excel. Potom môže dáta preskúmať a pracovať s nimi pomocou nástrojov filtrovania programu Excel.

Ako zhromaždiť dáta CSV:

1. Vyhľadajte súbory .csv, ktoré chcete analyzovať.
 - a. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Konzola**.
 - b. Vyberte položku **Performance Analyzer**.
 - c. Nájdite súbor alebo súbory .csv zodpovedajúce časovému obdobiu, ktoré vás zaujímajú.
2. Stiahnite súbory:
 - a. Stiahnite jednotlivé súbory výberom ikony sťahovania v časti **Akcie**.
 - b. Tento postup zopakujte pre ďalšie súbory, ktoré chcete stiahnuť.

Otvorte súbory v programe Excel a preskúmajte stĺpce nad súbormi. Väčšina stĺpcov je samovysvetľujúcich. Obsahujú dáta užitočné na filtrovanie analýzy výkonu, napríklad názov aplikácie a kocky, časovú značku a dátum.

Stĺpec N a O si vyžadujú ďalšie vysvetlenie, pretože obsahujú kľúčové informácie. Stĺpec N obsahuje informácie ako nastavenia konfigurácie, nastavenia databázy a prihlásenia používateľov. Stĺpec O obsahuje špecifické položky v rámci týchto kategórií. V programe Excel môžete filtrovať stĺpec N a vybrať kategóriu a potom filtrovať stĺpec O a vybrať špecifické položky v rámci týchto kategórií.

Stĺpec N (Operation.OperationType) popisuje typ hlásenia protokolu:

- **UserLogin** zobrazuje, ako dlho bol používateľ aktívny a kedy sa odhlásil.
- **UserOperation** zobrazuje všetky operácie používateľov, napríklad zavedenia dát, výpočty a zmeny štruktúry. Zobrazuje aj chyby a výnimky.
- **SystemOperation** zobrazuje využitie CPU, pamäte, disku a I/O.
- **DBSettings** zobrazuje štatistiku databázy.
- **ConfigurationSetting** zobrazuje nastavenia konfigurácie.
- **Notification** identifikuje závažnú chybu.

Ak filtrujete stĺpec N a potom vyberiete špecifickú kategóriu, ktorá vás zaujíma, filtrovaním stĺpca O môžete zobraziť udalosti v rámci tejto kategórie.

Príklad zobrazenia filtra v stĺpci N:

☒	(Select All)
☐	ConfigSettings
☐	DbSettings
☐	Notification
☒	SystemOperations
☐	UserLogin
☐	UserOperations

Príklad zobrazenia filtra v stĺpci O:

☒	(Select All)
☒	Bytes Read
☒	Bytes Written
☒	Cpu usage in %
☒	Disk Usage in KB
☒	Memory Free in MB
☒	Memory usage in %
☒	Memory Used in MB
☒	Process Size in bytes
☒	RSS Size
☒	Swap Free in MB

A

Popis zošitov aplikácie

Spoločnosť Oracle odporúča, aby ste si stiahli vzorový zošit aplikácie, prezreli si pracovné háčky a oboznámili sa s navrhovaním vlastnej aplikácie a kocky.

- [Základné informácie o pracovnom háčku Essbase.Cube](#)
- [Základné informácie o pracovnom háčku Cube.Settings](#)
- [Základné informácie o pracovnom háčku Cube.Generations](#)
- [Základné informácie o pracovnom háčku Cube.FederatedPartition](#)
- [Základné informácie o pracovnom háčku Cube.TypedMeasures](#)
- [Základné informácie o pracovných hákoch dimenzií](#)
- [Základné informácie o dátových pracovných hákoch](#)
- [Základné informácie o pracovných hákoch výpočtov](#)
- [Základné informácie o pracovných hákoch MDX](#)

Pozrite si aj časť [Stiahnutie vzorového zošita aplikácie](#).

Základné informácie o pracovnom háčku Essbase.Cube

Pracovný hárok Essbase.Cube definuje názov aplikácie a kocky a informácie o dimenziách, napríklad názvy, typy a ukladací priestor (hustý alebo riedky) dimenzií a ich poradie v štruktúre.

Na nasledujúcom obrázku je zobrazený pracovný hárok Essbase.Cube vo vzorovom zošite aplikácie.

Application Name	Sample			
Database Name	Basic			
Version	1.0			
Dimension Definitions				
	Dimension Type	Storage Type	Outline Order	Base Dimension
Year	Time	Dense	1	
Measures	Accounts	Dense	2	
Product	Regular	Sparse	3	
Market	Regular	Sparse	4	
Scenario	Regular	Sparse	5	
Caffeinated	Attribute-Boolean		6	Product
Ounces	Attribute-Numeric		7	Product
Pkg Type	Attribute-Text		8	Product
Population	Attribute-Numeric		9	Market
Intro Date	Attribute-Date		10	Product

Tabuľka A-1 Polia a hodnoty pracovného hárku Essbase.Cube

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Application Name	- Názov aplikácie nesmie prekročiť 30 znakov. - Nepoužívajte medzery. - V názvoch aplikácií sa nerozlišujú veľké a malé písmená. - Nasledujúce špeciálne znaky nie sú povolené: % \$ - { } () ! ~ ` # & @ ^	Zadajte názov aplikácie.
Database Name	- Názov kocky nesmie prekročiť 30 znakov. - Nepoužívajte medzery. - V názvoch kociek sa nerozlišujú veľké a malé písmená. - Nasledujúce špeciálne znaky nie sú povolené: % \$ - { } () ! ~ ` # & @ ^	Zadajte názov kocky.
Version	Musí to byť kladné celé číslo.	Toto je verzia zošita aplikácie.
Dimension Name	Názvy dimenzií nemôžu byť rovnaké ako názov kocky.	Zadajte názvy jednotlivých dimenzií. Kocka musí obsahovať aspoň dve dimenzie. V prípade ukladacieho priestoru blokov musí byť jedna dimenzia hustá. Na pomenovanie dimenzií, členov alebo aliasov použite najviac 1 024 znakov. Nasledujúce špeciálne znaky nie sú povolené: @, ,, ,, !, {, }, [,], /, \, *.
Dimension Type	- Time - Accounts - Regular - Attribute-Boolean - Attribute-Numeric - Attribute-Text - Attribute-Date	Popisuje typ dimenzie. Predvolený typ je bežný. V jednej kocke môžete použiť len jednu dimenziu typu Čas a jednu typu Účty.
Dimension Storage	- Dense - Sparse	Predvolený je riedky. Aspoň jedna dimenzia musí byť hustá.
Outline Order	Musí to byť kladné celé číslo.	Toto je poradie dimenzie v štruktúre. Dimenzie s atribútmi sa musia nachádzať za základnými dimenziami.
Base Dimension	Toto musí byť názov existujúcej dimenzie.	Toto je párovanie dimenzie pre dimenziu s atribútom.

Pracovný hárak Essbase.Cube môžete modifikovať na paneli návrhára. Pozrite si časť [Práca s pracovným hárkom Essbase.Cube v návrhárovi kociek](#).

Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings

Pracovný hárak Cube.Settings definuje typ aplikácie (ukladací priestor agregácie alebo ukladací priestor blokov) a množstvo vlastností kocky a štruktúry, ako sú členy dynamickej časovej série a substitučné premenné.

Každá z piatich častí pracovného hárka Cube.Settings obsahuje informácie o poliach a hodnotách a o tom, ako možno tieto polia a hodnoty upraviť pomocou panela návrhára.

- [Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Tabuľky aliasov](#)
- [Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Vlastnosti](#)
- [Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Dynamické časové série](#)
- [Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Nastavenia atribútov](#)
- [Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Substitučné premenné](#)

Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Tabuľky aliasov

V tejto časti pracovného hárka Cube.Settings sú uvedené tabuľky aliasov, ktoré je potrebné vytvoriť pre kocku.

Musí obsahovať aspoň riadok Predvolené.

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Default	Default	Každá kocka obsahuje tabuľku s názvom Predvolené. V riadkoch nasledujúcich za riadkom Predvolené môžete vytvoriť ďalšie tabuľky aliasov.
Riadky nasledujúce za predvoleným riadkom. Tieto nové riadky môžete vytvoriť manuálne alebo pomocou panela návrhára.	Platia konvencie tvorby názvov pre členy. Pozrite si časť Konvencie tvorby názvov dimenzií, členov a aliasov.	Pre člena s viacerými tabuľkami aliasov môžete nastaviť viacero aliasov.

Ak chcete definovať tabuľky aliasov, pridajte ich názvy do pracovného hárka Cube.Settings v sekcii Tabuľky aliasov (alternatívne názvy členov). V zošite pre kocku Sample Basic je napríklad definovaných šesť tabuliek aliasov.

8	Alias Tables (Alternate Member Names)
9	
10	Default
11	Long Names
12	ChineseNames
13	JapaneseNames
14	RussianNames
15	GermanNames

Navigation: < > Essbase.Cube Cube.Settings Cube.Generation

Tabuľka aliasov sa vzťahuje na všetky členy v štruktúre, aj keď nie je potrebné zadávať názov aliasu pre každý člen, ak ho nepotrebuje. Ak pre ľubovoľné členy v štruktúre vyžadujete viac než jeden názov, môžete použiť až 56 tabuliek aliasov

Keď vytvoríte tabuľku aliasov, je prázdna. Na sprístupnenie novej množiny aliasov pre používateľov je potrebné tabuľku aliasov vyplniť aliasmi pre niektoré členy.

Ak chcete definovať obsah tabuliek aliasov, je potrebné tak urobiť pre jednotlivé dimenzie pridaním stĺpcov aliasov do sekcie Členy v rámci pracovných hárkov dimenzií.

Members								
Parent	Child	STC	CC	Alias.Default	Alias.ChineseNames	Alias.JapaneseNames	Alias.RussianNames	Alias.Ge
Product	100			Colas	商品	商品	Товары	Produkt
100	100-10			Cola	可樂類	コーラ類	Колы	Cola Get
100	100-20			Diet Cola	可樂	コーラ	Кола	Cola Ligh
100	100-30			Caffeine Free Cola	健怡(低熱量)可樂	ダイエットコーラ	Диетическая кола	Cola Ligh
Product	200			Root Beer	無咖啡因可樂	コーラ カフェイン	Кола без кофеина	Koffeinfr
200	200-10			Old Fashioned	麥根沙士	ルートビール	Корнеплодные напит	Kohlensa
200	200-20			Diet Root Beer	傳統的	オールドファッション	Старинный напиток	Orangen
200	200-30			Sasparilla	健怡(低熱量)麥根沙士	ダイエットルールビ	Диет. корнеплодный	Zitronenl
200	200-40			Birch Beer	黑松沙士	サスバリラ	Саспарилла	Mineralv
Product	300			Cream Soda	Бирч Бир	バーチビール	Березовый напиток	Mineralv
300	300-10			Dark Cream	奶精汽水	クリームソーダ	Крем-сода	Milchget
300	300-20			Vanilla Cream	Dark Cream	ダーククリーム	Темная крем-сода	Schokola
300	300-30			Diet Cream	香草奶精	バニラクリーム	Ванильная крем-сода	Vanille
Product	400			Fruit Soda	健怡奶精	ダイエットクリーム	Диетическая крем-со	Light
400	400-10			Grape	水果汽水	フルーツソーダ	Фруктовые газирован	Fruchtsa
400	400-20			Orange	葡萄	ぶどう	Виноградный напиток	Grapefru
400	400-30			Strawberry	橘子	オレンジ	Апельсиновый напиток	Orange
					草莓	いちご	Клубничный напиток	Erdbeere

Názvy stĺpcov musia byť vo formáte ALIAS.<AliasTableName>.

Všimnite si, že stĺpec ALIAS.Long Names neexistuje. Hoci pracovný hárak Cube.Settings naznačuje, že sa vytvorí tabuľka aliasov s názvom Long Names, táto tabuľka aliasov bude prázdna, ak pre ňu nie sú definované žiadne aliasy v pracovných hárkoch dimenzie.

Pozrite si aj časť Nastavenie aliasov.

Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Vlastnosti

V nasledujúcej tabuľke sú zobrazené polia, hodnoty a popisy pre sekciu Vlastnosti v pracovnom hárku Cube.Settings:

Tabuľka A-2 Sekcia Vlastnosti pracovného hárku Cube.Settings

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Application Type	- ASO - BSO	Toto je vlastnosť aplikácie. Definuje, či kocky v aplikácii používajú ukladací priestor agregácie (ASO) alebo ukladací priestor blokov (BSO).

Tabuľka A-2 (Pokrač.) Sekcia Vlastnosti pracovného hárku Cube.Settings

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Outline Type	- Unique - Duplicate	Toto je vlastnosť databázy. - Jednoznačné: názvy členov v štruktúre musia byť jednoznačné. - Duplicítne: v štruktúre sú povolené duplicítne názvy členov.
Aggregate missing values	- Yes - No	Toto je vlastnosť databázy. Definuje, či sa chýbajúce (#MISSING) hodnoty agregujú počas výpočtu kocky.
Create blocks on equations	- Yes - No	Toto je vlastnosť databázy. Ak zadáte Áno, pri priradení nekonštantnej hodnoty kombinácii členov, pre ktorú neexistuje žiadny dátový blok, sa vytvorí dátový blok. Ak zadáte Áno, môže vzniknúť veľmi veľká kocka. Nové bloky niekedy nie sú žiadané, napríklad keď neobsahujú žiadne iné hodnoty. Vo veľkých databázach môže vytváranie a spracovanie nepotrebných blokov zvyšovať požiadavky na čas spracovania a ukladací priestor. Ak sa vyžaduje špecifickejšia kontrola, môžete v skripte výpočtu použiť príkaz výpočtu SET CREATEBLOCKONEQ na kontrolu vytvárania blokov v čase, keď skript narazí na tento príkaz. Pozrite si informácie o príkaze výpočtu SET CREATEBLOCKONEQ.
Two-Pass calculation	- Yes - No	Toto je vlastnosť databázy. Ak zadáte Áno, po predvolenom výpočte sa členy, ktoré sú označené ako dvojstupňové, prepočítajú a prepíšu výsledky agregácie z prvého stupňa výpočtu. Značka dvojstupňového výpočtu platí pre členy dimenzie Účty a pre členy typu Dynamický výpočet alebo Dynamický výpočet a uloženie v ľubovoľnej dimenzii.

Tabuľka A-2 (Pokrač.) Sekcia Vlastnosti pracovného hárku Cube.Settings

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Date Format	V zošitoch aplikácie sú podporované nasledujúce formáty dátumu: • mesiac dd rrrr • mm/dd/rr • rrrr-mm-dd • mes dd rrrr • rr.mm.dd • dd.mm.rr • mm-dd-rr • mm/dd/rrrr • dd/mm/rr • dd-mm-rr • dd Mesiac rr • Mesiac dd, rr • mes dd, rr • dd mes rrrr • rr/mm/dd • dd Mesiac rrrr • rrrr/mm/dd • dd-mes-rr • dd mes rr	Toto je vlastnosť databázy. Dátumové miery umožňujú používať hodnoty buniek ako formátovaný dátum. Hodnoty dátumu sú interne uložené ako numerické hodnoty, aj keď ich do Essbase zavádzate ako formátované dátumové reťazce. Pri dopyte sa dátumové miery zobrazia podľa vybraného formátu dátumu.
Implied Share	• Vynútenie zapnuté • Vynútenie vypnuté	Ak vyberiete možnosť Vynútenie zapnuté, nadradený objekt sa bude považovať za implicitné zdieľanie, ak má iba jeden podradený objekt alebo ak má iba jeden podradený objekt, ktorý sa konsoliduje s nadradeným objektom. Ak vyberiete možnosť Vynútenie vypnuté, Essbase nikdy nepoužije implicitné zdieľanie. Toto je predvolené správanie.
Scenario Sandboxes	• 0 • Kladné celé číslo menšie ako 1 000.	Táto hodnota definuje, či kocka obsahuje dimenziu prostredia sandbox na vytváranie scenárov dát, a počet členov prostredia sandbox v dimenzii prostredia sandbox. Hodnota 0 znamená žiadne prostredie sandbox.

Sekciu Vlastnosti v pracovnom hárku Cube.Settings môžete modifikovať na paneli návrhára. Pozrite si časť [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Vlastnosti v návrhárovi kociek](#).

Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Dynamické časové série

Tabuľka A-3 Sekcia Dynamické časové série v pracovnom hárku Cube.Settings

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
H-T-D	Celočíselná hodnota, ktorá predstavuje číslo generácie	Od začiatku histórie
Y-T-D	Celočíselná hodnota, ktorá predstavuje číslo generácie	Od začiatku roka
S-T-D	Celočíselná hodnota, ktorá predstavuje číslo generácie	Od začiatku sezóny
P-T-D	Celočíselná hodnota, ktorá predstavuje číslo generácie	Od začiatku obdobia
Q-T-D	Celočíselná hodnota, ktorá predstavuje číslo generácie	Od začiatku štvrťroka
M-T-D	Celočíselná hodnota, ktorá predstavuje číslo generácie	Od začiatku mesiaca
W-T-D	Celočíselná hodnota, ktorá predstavuje číslo generácie	Od začiatku týždňa
D-T-D	Celočíselná hodnota, ktorá predstavuje číslo generácie	Od začiatku dňa

Sekciu Dynamické časové série v pracovnom hárku Cube.Settings môžete upraviť na paneli návrhára. Pozrite si časť [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Dynamické časové série v návrhárovi kociek](#).

Pozrite si časť Používanie členov dynamickej časovej série.

Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Nastavenia atribútov

V nasledujúcej tabuľke sú zobrazené polia, hodnoty a popisy pre sekciu Nastavenia atribútov v pracovnom hárku Cube.Setting:

Tabuľka A-4 Nastavenia atribútov

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Dimension Name	Default: Attributes Calculation	Aby ste sa vyhli duplicitným názvom v štruktúre, môžete zmeniť názvy členov dimenzie výpočtov atribútov. Bez ohľadu na názov, ktorý používate pre člen, zostane funkcia člena rovnaká. Napríklad člen Súčet vždy vypočíta súčet bez ohľadu na to, ako ho nazvete. Pozrite si časť Zmena názvov členov dimenzie výpočtov atribútov.

Tabuľka A-4 (Pokrač.) Nastavenia atribútov

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Sum Member	Default: Sum	Toto je člen dimenzie výpočtov atribútov. Názov, ktorý sa má použiť, keď žiadate o dáta súčtu.
Count Member	Default: Count	Toto je člen dimenzie výpočtov atribútov. Názov, ktorý sa má použiť, keď žiadate o dáta počtu.
Minimum Member	Default: Min	Toto je člen dimenzie výpočtov atribútov. Názov, ktorý sa má použiť, keď žiadate o dáta minima.
Maximum Member	Default: Max	Toto je člen dimenzie výpočtov atribútov. Názov, ktorý sa má použiť, keď žiadate o dáta maxima.
Average Member	Default: Avg	Toto je člen dimenzie výpočtov atribútov. Názov, ktorý sa má použiť, keď žiadate o dáta priemeru.
False Member	Default: False	Úvodné boolovské názvy členov v kocke sú nastavené na Pravda a Nepravda. Pozrite si časť Nastavenie názvov členov s boolovským atribútom.
True Member	Default: True	Úvodné boolovské názvy členov v kocke sú nastavené na Pravda a Nepravda. Pozrite si časť Nastavenie názvov členov s boolovským atribútom.
Prefix/Suffix Value	• None • Dimension • Parent • Grandparent • Ancestors	Pozrite si časť Nastavenie formátu prefixu a sufixu pre názvy členov dimenzií s atribútmi.
Prefix/Suffix Format	• Prefix • Suffix	Môžete definovať jednoznačné názvy pripojením prefixu alebo sufixu k názvom členov v dimenziách s boolovskými, dátumovými a numerickými atribútmi v štruktúre. Pozrite si časť Nastavenie formátu prefixu a sufixu pre názvy členov dimenzií s atribútmi.

Tabuľka A-4 (Pokrač.) Nastavenia atribútov

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Prefix/Suffix Separator	_ Znak podčiarknutia - Rúra ^ Vokáň	Môžete definovať jednoznačné názvy pripojením prefixu alebo sufixu k názvom členov v dimenziách s boolovskými, dátumovými a numerickými atribútmi v štruktúre. Vyberte oddeľovač (ktorý sa umiestni medzi prefix alebo sufix a pôvodný názov): znak podčiarknutia (_), rúru () alebo vokáň (^).
Attribute Numeric Ranges	- Tops of ranges - Bottoms of ranges	Pozrite si časť Nastavenie názvov členov predstavujúcich rozsahy hodnôt.
Date Member	- Mesiac ako prvý (mm-dd-rrrr) - Deň ako prvý (mm-dd-rrrr)	Môžete zmeniť formát členov dimenzií s atribútom dátumu. Pozrite si časť Zmena názvov členov v dimenziách s atribútom dátumu.

Sekciu Nastavenia atribútov v pracovnom hárku Cube.Settings môžete modifikovať na paneli návrhára. Pozrite si časť [Práca s pracovným hárkom Cube.Settings: Nastavenia atribútov v návrhárovi kociek](#).

Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Settings: Substitučné premenné

Substitučné premenné sa používajú ako globálne zástupné symboly pre informácie, ktoré sa pravidelne menia. Môžete vytvoriť premennú a zodpovedajúcu hodnotu reťazca a túto hodnotu potom kedykoľvek zmeniť.

Substitučnú premennú možno použiť v skripte dopytu alebo výpočtu ako náhradu za člena štruktúry. Predvolene nie sú pre kocku definované žiadne substitučné premenné.

Na paneli návrhára neexistuje voľba pridávania substitučných premenných, ale môžete ich pridávať priamo v zošite aplikácie.

1. V pracovnom hárku Cube.Settings v sekcii Substitučné premenné vytvorte nový riadok.
2. Zadaťte názov premennej do stĺpca A a jej hodnotu do stĺpca B, pričom hodnotu uveďte v úvodzovkách, ak predstavuje názov člena.

Príklad:

```
CurrMonth "Jan"
```

Pozrite si časť Používanie substitučných premenných.

Základné informácie o pracovnom hárku Cube.Generations

Pracovné hárky Cube.Generations

Pracovný hárak Cube.Generations sa používa na pomenovanie generácií v štruktúre.

Pojem „generácia“ označuje vzdialenosť člena od koreňa dimenzie. Pomocou čísla generácie môžete stanoviť umiestnenie členov v strome databázy. Všetky členy v databáze, ktoré majú rovnaký počet vetiev vychádzajúcich z koreňa, majú rovnaké číslo generácie. Dimenzia je generácia 1, jej podradené položky sú generácia 2 a tak ďalej.

Pre generácie v štruktúre môžete vytvoriť názvy s použitím slova alebo výrazu, ktorý ich popisuje. Pre všetky mestá v štruktúre môžete napríklad vytvoriť generáciu s názvom Mestá.

Názvy generácií môžete takisto používať v skriptoch výpočtov vždy, keď potrebujete zadať zoznam čísel generácií. Napríklad výpočet v skripte výpočtu môžete obmedziť na všetky členy v konkrétnej generácii.

Môžete zadať len jeden názov na generáciu. Zadaný názov musí byť jednoznačný. To znamená, že nemôže byť duplicitným názvom generácie, úrovne ani člena ani duplicitným aliasom či konvenčným aliasom.

Ak vytvárate kocku pomocou zošita aplikácie, ktorý má názvy vyhradené pre dynamické časové série v hárku Cube.Generations pre dimenziu času, Essbase automaticky vytvorí a aktivuje príslušný člen dynamickej časovej série.



Poznámka:

Sekcia Dimenzie pracovného hárka Cube.Generations sa zmení, ak zmeníte pracovný hárak dimenzie (Dim.názovdimenzie) pridaním alebo odstránením členov takým spôsobom, že sa zmení počet generácií v dimenzii. Ak urobíte zmeny v pracovnom hárku dimenzie, čiže ak pridáte alebo odstránite členy, vždy by ste v rámci procesu úprav mali stlačiť tlačidlo **Aktualizovať pracovný hárak generácie** na karte **Dimenzie** na paneli návrhára.

Formát pracovného hárka Cube.Generations

Na nasledujúcom obrázku je zobrazený pracovný hárak Cube.Generations vo vzorovom zošite aplikácie.

Generation Properties		
Dimension Name Year		
Generation Number	Generation Name	Unique
1	History	Yes
2	Quarter	Yes
3		Yes
Dimension Name Product		
Generation Number	Generation Name	Unique
2	Category	Yes
3	Line	No
Dimension Name Market		
Generation Number	Generation Name	Unique
1	Market1	Yes
2	m2	No
3	m3	No

Tabuľka A-5 Polia a platné hodnoty v pracovných hárkoch generácie

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Dimension Name	Obmedzenia pomenovania dimenzií nájdete v časti Konvencie tvorby názvov dimenzií, členov a aliasov.	Názov dimenzie.
Generation Number	Číslo generácie, 1 alebo vyššie.	Koreňová vetva stromu je generácia 1. Čísla generácií sa zvyšujú smerom od koreňa k listovému členu.
Generation Name	Pre každú generáciu môžete definovať iba jeden názov. Pri pomenovaní generácií sa riadte rovnakými pravidlami ako v prípade členov. Pozrite si časť Konvencie tvorby názvov dimenzií, členov a aliasov.	Názov generácie. Toto pole môžete použiť na vytvorenie alebo zmenu názvov generácií. Zadaťte názov generácie a potom vytvorte alebo aktualizujte kocku pomocou zošita aplikácie. Pozrite si časť Prírastková aktualizácia kociek v návrhárovi kociek .

Tabuľka A-5 (Pokrač.) Polia a platné hodnoty v pracovných hárkoch generácie

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Unique	- Yes - No	Pre štruktúry s duplicitným názvom člena zadajte Áno, aby boli povinné jednoznačné názvy členov v rámci priradenej generácie.

Základné informácie o pracovnom hárku Cube.FederatedPartition

Pracovný hárk Cube.FederatedPartition definuje federovanú partíciu vrátane názvu pripojenia, názvu tabuľky faktov, názvu dimenzie kontingenčnej tabuľky a typu správy ukladacieho priestoru. Obsahuje aj mapovania pre dimenzie a dimenziu kontingenčnej tabuľky.

Connection Name	multicube	
Fact Table	SHAREDFACT	
Pivot Dimension	Year	
Storage Management	User	
Dimension Map		
Dimension	Fact Column	
Measures	Accounts	
Product	Product	
Market	Market	
Scenario	Scenario	
Pivot Dimension Map		
Member	Generation Number	Fact Column
Jan	3	Jan
Feb	3	Feb
Mar	3	Mar
Apr	3	Apr
May	3	May
Jun	3	Jun
Jul	3	Jul
Aug	3	Aug
Sep	3	Sep
Oct	3	Oct
Nov	3	Nov
Dec	3	Dec

Polia a platné hodnoty tabuľky s vlastnosťami

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Názov pripojenia	Názov pripojenia	Pripojenie k databáze Autonomous Data Warehouse na globálnej úrovni, ktoré už predtým vytvoril administrátor, ako je opísané v časti Vytvorenie pripojenia pre federované partície .

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Tabuľka faktov	Názov tabuľky faktov	Názov tabuľky faktov v databáze Autonomous Data Warehouse, kde sú uložené numerické hodnoty a kľúče.
Dimenzia kontingenčnej tabuľky	Názov dimenzie kontingenčnej tabuľky	Názov dimenzie kontingenčnej tabuľky, ktorú ste sa rozhodli použiť zo štruktúry Essbase počas procesu Identifikácia dimenzie kontingenčnej tabuľky .
Správa ukladacieho priestoru	- Používateľ - Essbase	Keď je nastavená správa používateľom, vy vytvárate a spravujete tabuľku faktov. Keď je nastavená správa Essbase, tabuľku faktov vytvára a spravuje Essbase. Správa Essbase je v režime ukážky pre verziu 21.6.

Polia a platné hodnoty tabuľky mapy dimenzií

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Dimenzia	Názvy dimenzií	Názvy členov dimenzií Essbase, ktoré sú mapované k názvom stĺpcov tabuľky faktov.
Stĺpec faktu	Názvy stĺpcov tabuľky faktov	Názvy stĺpcov tabuľky faktov, ktoré sú mapované k názvom členov dimenzie Essbase.

Polia a platné hodnoty tabuľky mapy dimenzií kontingenčnej tabuľky

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Člen	Názvy členov z dimenzie kontingenčnej tabuľky	Názvy členov Essbase v dimenzii kontingenčnej tabuľky.
Číslo generácie	Číslce zhodné s číslom generácie	Číslo generácie.
Stĺpec faktu	Názvy stĺpcov tabuľky faktov.	Názvy stĺpcov tabuľky faktov, ktoré sú mapované k členom Essbase v dimenzii kontingenčnej tabuľky.



Poznámka:

V prípade dimenzie kontingenčnej tabuľky sa vynucuje vzťah 1 k 1 medzi stĺpcom tabuľky faktov a názvami členov Essbase.

Na paneli návrhára môžete vytvárať pracovné hárky federovanej partície. Pozrite si časť [Vytvorenie federovanej partície v návrhárovi kociek](#).

Ďalšie informácie o federovaných partíciách nájdete v časti [Integrácia služby Essbase s autonómnou databázou pomocou federovaných partícií](#).

Základné informácie o pracovnom hárku Cube.TypedMeasures

Hárok Cube.TypedMeasures v zošitoch aplikácie definuje dátumové miery a textové zoznamy, ktoré rozširujú analytické možnosti Essbase nad rámec numerických dát na textový obsah.

- V dimenzii Účty majú dátumové miery značku „dátum“. Dátumové miery umožňujú používať hodnoty buniek ako formátovaný dátum. Schopnosť spracúvať dátumy v dimenzii mier môže byť užitočná pre typy analýzy, ktoré by bolo zložité vyjadriť pomocou dimenzie Čas.
- Textové zoznamy sa používajú na prácu s textovými mierami, ktoré majú v dimenzii Účty značku „text“. Umožňujú, aby hodnoty buniek obsahovali jedno z textových označení vymenovaných v zozname. Tieto označenia sú na úrovni štruktúry definované pomocou artefaktu mapovania, ktorý sa nazýva textový zoznam.
Uloženie a analýza textového obsahu môžu byť užitočné, keď treba, aby bunka mala jednu z konečného zoznamu textových hodnôt, napríklad v prípade produktu predávaného v 5 rôznych farbách. Farba je textová miera, ktorej hodnota musí byť jednou z 5 farieb. Farby sú množina textových reťazcov mapovaných k príslušným číselným ID.

Dátumové miery a mapovania textových zoznamov sa nachádzajú v tabuľkách v pracovnom hárku Cube.TypedMeasures.

Na nasledujúcom obrázku je zobrazený pracovný hárok Cube.TypedMeasures vo vzorovom zošite aplikácie.

Date Measures		
Associated Members	[replace with member name...]	[replace with another member name...]
Text List Properties		
List Name	List	
Associated Members	[replace with member name...]	[replace with another member name...]
ID	Text	
#Missing	Blank	
#OutOfRange	N/A	
[replace with integer value]	[replace with string value]	
[replace with integer value]	[replace with string value]	

Polia a hodnoty tabuľky Date Measures (Dátumové miery):

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Associated Members (Priradené členy)	Členy z dimenzie označenej ako „Účty“.	Riadok priradených členov obsahuje názvy členov z dimenzie Účty.

Polia a hodnoty tabuľky Text List Properties (Vlastnosti textového zoznamu):

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
List Name	Nesmie prekročiť 80 znakov.	Textový zoznam sa musí začínať názvom zoznamu, po ktorom vo vedľajšej bunke nasleduje jeho hodnota.
Associated Members	Existujúce názvy členov.	Názvy členov pridané do vedľajších buniek. Do vedľajších buniek napravo možno pridať viaceré členy.
ID	Prvé dve hodnoty pre ID sú #Missing a #OutOfRange. Tieto dve hodnoty sa musia nachádzať v každej tabuľke textového zoznamu. Ostatné ID musia byť celé čísla.	Všetky ID vrátane #Missing, #OUTOFRANGE a číselných hodnôt musia byť mapované k textovej hodnote. Prvé dve ID, teda #Missing a #OUTOFRANGE, sa používajú v prípadoch, keď sú textové dáta neplatné alebo prázdne. Ak sa napríklad pokúsite do textového poľa nahráť nezmapovanú hodnotu, napríklad „Priemer“, hodnota bunky sa neaktualizuje a v následnom dopyte sa zobrazí ako #Missing. Ak nahráte číselnú hodnotu bunky, ktorá nie je mapovaná, v následnom dopyte sa zobrazí N/A.
Text	Maximálne 80 znakov.	Textový stĺpec obsahuje textové hodnoty pre každú textovú mieru. Každá textová hodnota musí byť mapovaná k celému číslu v stĺpci ID. Textovú hodnotu, ktorá nie je mapovaná k celému číslu v textovom zozname, považuje služba Essbase za neplatnú.

Pozrite si:

- Práca s nenumernickými mierami
- [Práca s pracovnými hárkami nenumernických mier v návrhárovi kociek](#)
- Vykonávanie databázových operácií s textovými a dátumovými mierami

Základné informácie o pracovných hárkoch dimenzií

Zošité aplikácie obsahujú jeden pracovný hárok dimenzie pre každú z dimenzií uvedených v pracovnom hárku Essbase.Cube. Názov každého pracovného hárka dimenzie je Dim.názovdimenzie. Napríklad pracovný hárok dimenzie Rok sa nazýva Dim.Rok. Názvy dimenzií môžu obsahovať až 1 024 znakov, ale dlhé názvy dimenzií (dlhšie ako 31 znakov vrátane časti „Dim.“) v názve hárka dimenzie sa skracujú.

Pracovné hárky dimenzií používajú syntax pravidiel zavedenia. Napríklad X v stĺpci Ukladací priestor znamená, že dátová hodnota nie je uložená.

Na nasledujúcom obrázku je vzorový zošit aplikácie s pracovným hárkom dimenzie.

Dimension Name	Year					
Definitions						
File Name	Dim_Year		Delimiter	,		
Rule Name	Year		Header Rows to Skip	0		
Build Method	PARENT-CHILD		Allow Moves	No		
Incremental Mode	Merge					
Members						
Columns	PARENT	CHILD	STORAGE	ALIAS.ChineseNames	IGNORE	ALIAS.JapaneseNames
		Year	X	年	1	年
	Year	Qtr1	X	第一季	2	第一四半期
	Qtr1	Jan		一月	3	1 月
	Qtr1	Feb		二月	4	2 月
	Qtr1	Mar		三月	5	3 月
	Year	Qtr2	X	第二季	6	第二四半期
	Qtr2	Apr		四月	7	4 月
	Qtr2	May		五月	8	5 月
	Qtr2	Jun		六月	9	6 月
	Year	Qtr3	X	第三季	10	第三四半期
	Qtr3	Jul		七月	11	7 月
	Qtr3	Aug		八月	12	8 月
	Qtr3	Sep		九月	13	9 月

Tabuľka A-6 Polia a platné hodnoty v pracovných hárkoch dimenzií

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Dimension Name	Názov dimenzie. Názov dimenzie v tomto poli nemeňte.	Ľubovoľná dimenzia alebo dimenzia atribútov v štruktúre. Definované v pracovnom hárku Essbase.Cube. Na pomenovanie dimenzií, členov alebo aliasov použite najviac 1 024 znakov. Nasledujúce špeciálne znaky nie sú povolené: @, ,, ,, !, {, }, [,], /, \, *.
File Name	Platný reťazec. Názov súboru nemôže prekročiť 30 znakov.	V procese vytvárania sa pre každý pracovný hárok s dátami v zošite aplikácie vytvorí v službe Essbase dátový súbor s príponou .txt. Súborom môžete dať zmysluplné názvy, aby ste ich v prípade ďalšieho použitia ľahko rozpoznali.
Rule Name	Platný reťazec. Pozrite si časť Limity pre názvy a súvisiace artefakty. Názov pravidla nemôže prekročiť 30 znakov.	V procese vytvárania sa pre každý pracovný hárok dimenzie v zošite vytvorí v službe Essbase súbor pravidiel s príponou .rul. Súborom môžete dať zmysluplné názvy, aby ste ich v prípade ďalšieho použitia ľahko rozpoznali.

Tabuľka A-6 (Pokrač.) Polia a platné hodnoty v pracovných hárkoch dimenzií

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Build Method	- PARENT-CHILD - GENERATION	Na paneli návrhára môžete kocku vytvoriť ľubovoľnou metódou. Kocku vytvorenú metódou Generácia však nemôžete upravovať pomocou panela. Takisto nemôžete zobrazovať hierarchie pomocou prehliadača hierarchií dimenzií v návrhárovi kociek.
Incremental Mode	- Merge - Remove Unspecified - Reset Dimension	Prírastkové vytváranie dimenzií umožňuje aktualizovať existujúce dimenzie novými členmi. Predvolená metóda je Zlúčiť. Pri tejto voľbe sa do dimenzie pridávajú nové členy, pričom existujúce členy sa zachovávajú. Voľba Odstrániť nezadané odstraňuje členy, ktoré nie sú uvedené v zdrojovom súbore. Obnovenie dimenzie vymaže členy z dimenzie a potom ich znovu vytvorí, pričom dáta sa zachovávajú. Pozrite si časť Obnovenie dimenzie v návrhárovi kociek.
Delimiter	Oddeľovačom môže byť tabulátor, medzera alebo iný samostatný znak okrem dvojitéch úvodzoviek ("").	Táto hodnota musí byť aktualizovaná priamo v hárku programu Excel. Nemôžete ju aktualizovať v rozhraní návrhára kociek.
Header Rows to Skip	Kladné číslo alebo nula. Predvolenou hodnotou je nula.	Počet riadkov hlavičky, ktoré sa majú vynechať pri zavedení dát alebo vytváraní dimenzie. Táto hodnota musí byť aktualizovaná priamo v hárku programu Excel. Nemôžete ju aktualizovať v rozhraní návrhára kociek.
Allow Moves	- Yes - No	V rámci dimenzie presunie členy a ich podradené objekty k novým nadradeným objektom, rozpozná primárne členy a spáruje ich s dátovým zdrojom. Nie je k dispozícii pre štruktúry duplicitných členov. Táto hodnota musí byť aktualizovaná priamo v hárku programu Excel. Nemôžete ju aktualizovať v rozhraní návrhára kociek.

Tabuľka A-6 (Pokrač.) Polia a platné hodnoty v pracovných hárkoch dimenzií

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Dátový zdroj	Platný názov dátového zdroja.	Táto hodnota sa použije na načítanie dát zo zdroja definovaného v definícii dátového zdroja. Túto hodnotu je nutné aktualizovať priamo v zošite aplikácie. Nedá sa aktualizovať v rozhraní návrhára kociek.
Member ID	Lubovoľný jednoznačný kľúč	Používa sa na jednoznačnú identifikáciu člena v štruktúre.
Prototyp	- ID člena prototypu - Kvalifikovaný názov člena prototypu	Označuje člena prototypu (ID člena alebo kvalifikovaný názov člena) pre zdieľané členy.
Storage Type	- N Nikdy nepovolíť zdieľanie dát. - O Označiť ako Len menovka (bez ukladania dát). - S Nastaviť člen ako uložený (nedynamický výpočet a bez označenia Len menovka). - X Vytvoriť ako dynamický výpočet.	Používa kódy vlastností členov v pravidlách zavedenia. Pozrite si časť Používanie dátového zdroja na prácu s vlastnosťami členov.
Consolidation Operator	+ - * / % ~ ^	+ (sčítanie) - (odčítanie) * (násobenie) / (delenie) % (percento) ~ (žiadna operácia) ^ (nikdy nekonsolidovať)
IGNORE	Ignorovať	Dáta v stĺpci so záhlavím IGNORE (IGNOROVAŤ) budú počas zavedenia dát a vytvárania dimenzií ignorované. Táto hodnota musí byť aktualizovaná priamo v hárku programu Excel. Nemôžete ju aktualizovať v rozhraní návrhára kociek.

Tabuľka A-6 (Pokrač.) Polia a platné hodnoty v pracovných hárkoch dimenzií

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Two-Pass Calculation	- Yes - No	Ak po predvolenom výpočte zadáte Áno, členy, ktoré sú označené ako dvojstupňové, sa prepočítajú. Značka dvojstupňového výpočtu platí pre členy dimenzie Účty a pre členy typu Dynamický výpočet alebo Dynamický výpočet a uloženie v ľubovoľnej dimenzii. Dvojstupňový výpočet platí iba pre štruktúry blokového ukladacieho priestoru.
Solve Order	Lubovoľné číslo od 0 do 127	Môžete nastaviť poradie riešenia pre dimenzie alebo členy alebo môžete použiť predvolené poradie riešenia. Minimálne poradie riešenia, ktoré môžete nastaviť, je 0, a maximálne je 127. Vyššie poradie riešenia znamená, že člen sa vypočíta neskôr. Napríklad člen s poradím riešenia 1 sa vyrieši skôr ako člen s poradím riešenia 2. Členom, ktorí nemajú priradené poradie riešenia, bude priradené poradie riešenia ich dimenzie.
Time Balance	- A Spracuje sa ako položka priemernej časovej bilancie (platné len pre dimenzie účtov). - F Spracuje sa ako položka prvej časovej bilancie (platné len pre dimenzie účtov). - L Spracuje sa ako položka poslednej časovej bilancie (platné len pre dimenzie účtov).	Používa kódy vlastností členov v pravidlách zavedenia. Pozrite si časť Používanie dátového zdroja na prácu s vlastnosťami členov. Vlastnosti časovej bilancie poskytujú pokyny na výpočet dát v dimenzii účtov. Pozrite si časť Nastavenie vlastností časovej bilancie.

Tabuľka A-6 (Pokrač.) Polia a platné hodnoty v pracovných hárkoch dimenzií

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Skip Value	- B Z časovej bilancie sa vylúčia dátové hodnoty 0 alebo #MISSING (platné len pre dimenzie účtov). - M Z časovej bilancie sa vylúčia dátové hodnoty #MISSING (platné len pre dimenzie účtov). - Z Z časovej bilancie sa vylúčia dátové hodnoty 0 (platné len pre dimenzie účtov).	Používa kódy vlastností členov v pravidlách zavedenia. Pozrite si časť Používanie dátového zdroja na prácu s vlastnosťami členov. Ak časovú bilanciu nastavíte ako prvú, poslednú alebo priemernú, nastavte vlastnosť Vynechať. Táto vlastnosť určuje, čo je potrebné urobiť, keď sa vyskytnú chýbajúce hodnoty alebo hodnoty 0. Pozrite si časť Nastavenie vlastností vynechania
Expense Reporting	E	Spracuje sa ako výdavková položka (platné len pre dimenzie účtov)
Comment	Lubovoľný reťazec	Zadajte komentár.
Formula	Platná syntax vzorca.	Zadajte vzorec člena.
User Defined Attribute	Názvy atribútov, napríklad konkrétne farby alebo veľkosti	Definované názvy atribútov, ktoré sa používajú ako pomôcka pri analýze dát. Ak vykonávate zmeny v používateľom definovaných atribútoch počas prírastkovej aktualizácie pomocou návrhára kociek a zošita aplikácie, je potrebné zadať všetky používateľom definované atribúty v hárku dimenzií, teda nové, ktoré pridávate, aj existujúce v prehľade. Ak zadáte niektoré používateľom definované atribúty (napríklad tie, ktoré pridávate), ale nie všetky, nezadané atribúty sa odstránia.
Number of UDAs	Číslica	Počet používateľom definovaných atribútov pre tento člen.
Available Alias Tables	Platia konvencie tvorby názvov pre členy. Pozrite si časť Konvencie tvorby názvov dimenzií, členov a aliasov.	ALIAS.názov_tabuľky Po pridaní záhlavia stĺpca s tabuľkou ALIAS.názov_tabuľky sa stĺpec vyplní aliasmi pre kocku.

Pracovné hárky dimenzií môžete modifikovať na paneli návrhára. Pozrite si časť [Práca s pracovnými hárkami dimenzií v návrhárovi kociek](#).

Pozrite si časť Práca so súbormi pravidiel

Základné informácie o dátových pracovných hárkoch

Dátové pracovné hárky definujú dáta, ktoré sa majú zaviesť do služby Essbase. Do zošita aplikácie môžete zahrnúť jeden alebo viacero dátových pracovných hárkov.

Dátové pracovné hárky

Názov jednotlivých dátových pracovných hárkov je *Data.názov*. Napríklad pre hodnoty východnej oblasti môžete pracovný hárok pomenovať *Data.Východ*. Časť *názov* môžete pomenovať ľubovoľne. Odporúčame vám zadávať informatívne názvy, aby ste ich v prípade potreby mohli ľahko rozpoznať.



Poznámka:

V zošite aplikácie sú povolené viaceré dátové pracovné hárky, ale musia mať rovnaké rozloženie stĺpcov.

Formát dátového pracovného hárka

Pri zavádzaní dát musí byť pred dátovou hodnotou definovaný člen z každej dimenzie. V pracovnom hárku s dátami sa preto všetky dimenzie okrem jednej umiestnia do záhlaví stĺpcov s názvom *Dim.názov_dimenzie*. Jedna dimenzia sa vyberie ako dimenzia mier a členy z tejto dimenzie je potrebné pridať manuálne do záhlaví stĺpcov s názvom *Miera.názov_člena*. Umiestnite len členy, ktoré budú obsahovať dáta v stĺpcoch s názvom *Miera.názov_člena*.

Keď sú aktivované scenáre, kocky obsahujú skrytú dimenziu nazývanú *sandbox*. Dimenzia *sandbox* s názvom *Dimenzia.sandbox* je prvý stĺpec v dátovom pracovnom hárku. Obsahuje člen nazývaný *základ*, ktorý je potrebné definovať pri zavádzaní dát.

Na nasledujúcom obrázku je vzorový zošit aplikácie s dátovým pracovným hárkom.

Definitions							
File Name	Cube_Basic		Sign Flip Dimension	Measures			
Rule Name	Basic		Sign Flip UDA	Flip			
Data Load Option	Replace						
Delimiter	,						
Header Rows to Skip	0						
Data							
Columns	Dimension.Product	Dimension.Market	Dimension.Year	Dimension.Scenario	IGNORE	Measure.Sales	Measure.COGS
	100-10	New York	Jan	Actual		1 678	271
	100-10	New York	Feb	Actual		2 645	258
	100-10	New York	Mar	Actual		3 675	270
	100-10	New York	Apr	Actual		4 712	284
	100-10	New York	May	Actual		5 756	302
	100-10	New York	Jun	Actual		6 890	356
	100-10	New York	Jul	Actual		7 912	364
	100-10	New York	Aug	Actual		8 910	364
	100-10	New York	Sep	Actual		9 790	316
	100-10	New York	Oct	Actual		10 650	260
	100-10	New York	Nov	Actual		11 623	249
	100-10	New York	Dec	Actual		12 699	279
	100-10	New York	Jan	Budget		13 640	260

Nasledujúca tabuľka opisuje nastavenia pracovných hárkov *data.názov* v zošitoch aplikácie.

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
File Name	Platný reťazec. Pozrite si časť Limity pre názvy a súvisiace artefakty.	V procese vytvárania sa vo webovom rozhraní Essbase pre každý pracovný hárok s dátami v zošite aplikácie vytvorí dátový súbor s príponou <code>.txt</code> . Súborom môžete dať zmysluplné názvy, aby ste ich v prípade ďalšieho použitia ľahko rozpoznali.
Rule Name	Platný reťazec. Pozrite si časť Limity pre názvy a súvisiace artefakty.	V procese vytvárania sa vo webovom rozhraní Essbase pre každý pracovný hárok dimenzie v zošite vytvorí súbor pravidiel s príponou <code>.rul</code> . Súborom môžete dať zmysluplné názvy, aby ste ich v prípade ďalšieho použitia ľahko rozpoznali.
Data Load Option	- Add - Subtract - Replace	Ak vyberiete voľbu Nahraď, existujúce hodnoty databázy sa prepíšu hodnotami dátového zdroja. Môžete tiež použiť vstupné dátové hodnoty a sčítat ich s existujúcimi hodnotami databázy alebo ich odčítat. Ak napríklad zavediete týždenné hodnoty, môžete ich sčítat a vytvoriť v databáze mesačné hodnoty.
Delimiter	Oddeľovačom môže byť tabulátor, medzera alebo iný samostatný znak okrem dvojitého úvodzoviek (“). - Karta - Space - Jeden ľubovoľný znak okrem “	Táto hodnota musí byť aktualizovaná priamo v hárku programu Excel. Nemôžete ju aktualizovať v rozhraní návrhára kociek.
Header Rows to Skip	Kladné číslo alebo nula.	Počet riadkov hlavičky, ktoré sa majú vynechať pri zavedení dát alebo vytváraní dimenzie. Táto hodnota musí byť aktualizovaná priamo v hárku programu Excel. Nemôžete ju aktualizovať v rozhraní návrhára kociek.

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Sign Flip Dimension	Názov dimenzie	Obráti hodnoty dátových polí prevrátením ich znamienok. Do poľa Dimenzia prevrátenia znamienka zadajte názov dimenzie. Do poľa Používateľom definovaný atribút prevrátenia znamienka zadajte vybraný používateľom definovaný atribút v rámci zadanej dimenzie. Táto hodnota musí byť aktualizovaná priamo v hárku programu Excel. Nemôžete ju aktualizovať v rozhraní návrhára kociek.
Sign Flip UDA	- Flip - Blank	Obráti hodnoty dátových polí prevrátením ich znamienok. Do poľa Dimenzia prevrátenia znamienka zadajte názov dimenzie. Do poľa Používateľom definovaný atribút prevrátenia znamienka zadajte vybraný používateľom definovaný atribút v rámci zadanej dimenzie. Táto hodnota musí byť aktualizovaná priamo v hárku programu Excel. Nemôžete ju aktualizovať v rozhraní návrhára kociek.
Ignore column header	Ignorovať	Dáta v stĺpci so záhlavím IGNORE (IGNOROVAŤ) budú počas zavedenia dát a vytvárania dimenzií ignorované. Táto hodnota musí byť aktualizovaná priamo v hárku programu Excel. Nemôžete ju aktualizovať v rozhraní návrhára kociek.
Dátový zdroj	Platný názov dátového zdroja.	Táto hodnota sa použije na načítanie dát zo zdroja definovaného v definícii dátového zdroja. Túto hodnotu je nutné aktualizovať priamo v zošite aplikácie. Nemôžete ju aktualizovať v rozhraní návrhára kociek.

Dátové operácie

Pri zavedení dát sa hodnoty v kocke môžu nahradiť, pripočítať sa k existujúcim dátovým hodnotám alebo sa odčítať. Požadovanú voľbu vyberiete v poli **Voľba zavedenia dát** v dátovom pracovnom hárku.

- **Nahradiť:** Prepíše hodnoty kocky hodnotami dátového zdroja. Nahradenie je predvolená voľba.
- **Sčítať:** Sčíta hodnoty dátového zdroja s hodnotami kocky. Ak napríklad zavediete týždenné dátové hodnoty, môžete ich sčítať a vytvoriť v kocke kumulatívne dátové hodnoty.
- **Odčítať:** Odčíta hodnoty dátového zdroja od hodnôt databázy. Ak napríklad chcete sledovať dostupný rozpočet podľa týždňov, môžete odčítať dáta týždenných výdavkov od hodnôt rozpočtu predchádzajúceho týždňa.

Súbory pravidiel

Keď vytvárate kocku, vo webovom rozhraní Essbase sa vytvoria dátové súbory a súbory pravidiel na zavedenie dát. Tieto súbory môžete neskôr použiť, keď budete chcieť zaviesť dáta do kocky. Dátové súbory majú názov súboru, ktorý je uvedený v oblasti definícií dátového hárka, a príponu `.txt`. Príklad: `cube_basic.txt`. Súbory pravidiel sú pomenované podľa názvu súboru, ktorý je zadaný v oblasti definícií dátového hárka, a majú príponu `.rul`. Príklad: `cube_basic.rul`.

Dátové pracovné hárky môžete modifikovať na paneli návrhára. Pozrite si časť [Práca s dátovými pracovnými hárkami v návrhárovi kociek](#).

Základné informácie o pracovných hárkoch výpočtov

Obsah pracovného hárka výpočtu slúži na vytvorenie skriptu výpočtu v službe Essbase. V zošite aplikácie môžete mať jeden alebo viacero pracovných hárkov výpočtov.

Na nasledujúcom obrázku je vzorový zošit aplikácie s pracovným hárkom výpočtu.

Definitions	
File Name	CalcAll
Execute Calc	Yes

Script	
	SET UPDATECALC OFF;
	SET CACHE HIGH;
	SET MSG SUMMARY;
	 CALC ALL;

V pracovnom hárku výpočtu sa skript výpočtu začína v bunke C6.

Názov každého pracovného hárka výpočtu je `Calc.názovskriptu`. Pre ukážku skriptu `CalcAll` má pracovný hárak výpočtu názov `Calc.calcall`.

Skript výpočtu používa názov súboru, ktorý je uvedený v oblasti definícií hárka výpočtu, a má príponu `.csc`. Príklad: `filename.csc`.

Skript výpočtu môžete spustiť pri vytváraní kocky v návrhárovi kociek. Je potrebné vybrať voľbu **Spustiť hárky výpočtov zahrnuté v zošite** v dialógovom okne Vytvoriť kocku. Ak nechcete vykonať výpočet, túto voľbu nevyberajte.

Skripty výpočtov sa vykonávajú v poradí, v akom sa zobrazujú v zošite aplikácie.

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
File Name	Platný názov súboru skriptu výpočtu. <i>filename.csc</i> .	Názov súboru určuje názov skriptu výpočtu. Skript výpočtu vytvorený v službe Essbase pri vytvorení kocky je názov súboru s príponou <i>.csc</i> .
Execute Calc	- Yes - No	Ak vyberiete voľbu Áno, výpočet sa vykoná pri vytvorení kocky. Ak vyberiete voľbu Nie, výpočet sa nevykoná okamžite. V oboch prípadoch každý pracovný hárok výpočtu vytvorí v službe Essbase skript výpočtu so zadaným názvom súboru s príponou <i>.csc</i> . Neskôr tak budete môcť vykonať ľubovoľný výpočet.

Pracovné hárky výpočtov môžete modifikovať na paneli návrhára. Pozrite si časť [Práca s pracovnými hárkami výpočtov v návrhárovi kociek](#).

Základné informácie o pracovných hárkoch MDX

V zošite aplikácie môžete mať jeden alebo viacero pracovných hárkov MDX Insert. Pomocou týchto pracovných hárkov môžete vytvoriť príslušné súbory MDX v kocke a voliteľne môžete vykonať MDX v čase vytvárania kocky.

- Ak chcete vykonať MDX pri vytváraní kocky, zadajte **Áno** v poli **Vykonať MDX** na pracovnom hárku MDX v zošite aplikácie.
- Ak chcete vykonať MDX po vytvorení kocky, spustíte skript MDX pomocou webového rozhrania Essbase z časti **Úlohy**.

Na nasledujúcom obrázku je zobrazený pracovný hárok MDX Insert vo vzorovom zošite aplikácie.

	A	B	C
1	Definitions		
2	File Name	mdxTest1	
3	Execute MDX	Yes	
4			
5	Script		
6	EXPORT INTO FILE "sample3"		
7	SELECT {[Mar],[Apr]} ON COLUMNS,		
8	Non Empty Crossjoin({&States} , crossjoin({[Actual],[Budget]},		
9	{[Opening Inventory],[Ending Inventory]})) ON ROWS		
10	FROM [Sample].[Basic]		

Názov každého pracovného hárka MDX je MDX.*názovskriptu*, takže napríklad pre skript mdxTest1 MDX sa pracovný hárok MDX nazýva MDX.mdxTest1.

Pomocou obsahu pracovného hárka MDX sa vytvorí skript MDX Insert v kocke. Skript MDX používa názov súboru, ktorý je zadáný v oblasti definícií hárka MDX a má príponu `.mdx`. Napríklad *názovsúboru.mdx*.

Vlastnosť alebo pole	Platné hodnoty	Popis
Názov súboru	Platný názov súboru skriptu MDX.	Pole Názov súboru definuje názov skriptu MDX. Skript MDX sa vytvorí v službe Essbase pri vytvorení kocky. Názov skriptu v službe Essbase je názov súboru s príponou <code>.mdx</code> .
Vykonať MDX	- Áno - Nie	Ak zadáte Áno , skript MDX sa vykoná pri vytvorení kocky. Ak zadáte Nie , skript MDX sa nevykoná okamžite. V oboch prípadoch každý pracovný hárok MDX vytvorí v službe Essbase skript MDX so zadaným názvom súboru s príponou <code>.mdx</code> . Neskôr tak budete môcť vykonať ľubovoľné skripty MDX.

Na paneli návrhára môžete vytvárať a odstraňovať pracovné hárky MDX. Pozrite si časť [Práca s pracovnými hárkami MDX v návrhárovi kociek](#).

Ďalšie informácie o skripte MDX Insert nájdete v častiach [Vkladanie a exportovanie dát pomocou skriptov MDX](#) a [Špecifikácia klauzuly MDX Insert](#).

B

Nastavenie návrhára kociek

Jednoduchšie sa vám môže so zošitmi aplikácie pracovať v programe Excel pomocou rozšírenia Návrhár kociek pre aplikáciu Smart View.

- [Tok činností na nastavenie návrhára kociek](#)
- [Stiahnutie a spustenie inštalačného programu Smart View](#)
- [Pripojenie k službe Essbase](#)
- [Inštalácia rozšírenia Návrhár kociek v aplikácii Smart View](#)
- [Aktualizácia rozšírenia Návrhár kociek pre aplikáciu Smart View](#)
- [Odstránenie adresy URL pripojenia klienta Smart View](#)

Tok činností na nastavenie návrhára kociek

Tok činností na nastavenie rozšírenia Návrhár kociek pre aplikáciu Smart View:

1. Inštalácia aplikácie Smart View.
2. Nastavte pripojenie dátového zdroja k službe Essbase.
3. Inštalácia rozšírenia Návrhár kociek pre aplikáciu Smart View.
4. Aktualizácia rozšírenia Návrhár kociek pre aplikáciu Smart View.

Stiahnutie a spustenie inštalačného programu Smart View

Aplikáciu Smart View môžete používať na zobrazovanie a spracovanie dát Essbase v programe Microsoft Excel.

Predpoklady na používanie aplikácie Smart View

- Informácie o podpore verzie aplikácie Smart View a podporovaných verziách operačného systému Windows, softvéru .NET a balíku Microsoft Office nájdete v súbore readme aplikácie Smart View na stránke [Oracle Applications Enterprise Performance Management](#).
- Na lokalite [Oracle Technical Resources](#) sa na stránke **Downloads** (Súbory na stiahnutie) vždy nachádza najnovšie certifikované vydanie aplikácie Smart View.

Inštalácia aplikácie Smart View

1. Prihláste sa do služby Essbase.
2. Kliknite na položku **Konzola**.
3. Prejdite na stránku sťahovania aplikácie Smart View:
 - V rozhraní Redwood vyberte položku **Desktop Tools**, rozbaľte aplikáciu **Smart View** a kliknite na ikonu prehľadávania na dlaždici **Smart View for Essbase**.
 - V klasickom webovom rozhraní na karte **Desktop Tools** kliknite na ikonu prehľadávania napravo od položky **Smart View for Essbase**.

4. Kliknite na tlačidlo **Download Smart View for Office** (Stiahnuť Smart View for Office).
5. Kliknite na prepojenie **Download Now** (Stiahnuť teraz).
6. V rozbaľovacej ponuke **Platforms** (Platformy) vyberte svoju platformu.
7. Začiarknite políčko **I reviewed and accept the Oracle License Agreement** (Prečítal(-a) som si zmluvu o poskytovaní licencií Oracle a súhlasím s jej podmienkami) a potom kliknite na tlačidlo **Download** (Stiahnuť).

Ak sa zobrazí stránka prihlásenia Oracle, prihláste sa pomocou mena používateľa (zvyčajne je to e-mailová adresa) a hesla Oracle.

8. Podľa krokov uvedených pre váš prehľadávač si stiahnite súbor `.zip` a uložte ho v priečinku v počítači.
9. Prejdite do priečinka, ktorý ste použili v kroku 8, a dvojitém kliknutím na súbor `.exe` spustíte sprievodcu inštaláciou.
10. Vyberte cieľový priečinok pre aplikáciu Smart View a kliknite na tlačidlo **OK**. V prípade nových inštalácií sa aplikácia Smart View predvolene nainštaluje v priečinku:
`C:\Oracle\smartview.`

Ak zvyšujete verziu inštalácie aplikácie Smart View, inštalačný program predvolene vyberie priečinok, v ktorom ste mali predtým nainštalovanú aplikáciu Smart View.

11. Po dokončení inštalácie kliknite na tlačidlo **OK**.

Pokračujte v procese nastavenia podľa postupu v časti [Pripojenie k službe Essbase](#).

Pripojenie k službe Essbase

Po nainštalovaní aplikácie Smart View môžete vytvoriť pripojenia k Essbase.

Pripojenia vyžadujú informácie o serveri a porte. Informácie potrebné na vytvorenie pripojenia by vám mal poskytnúť administrátor Essbase.

Pozrite si časť [Pripojenie ku kocke v aplikácii Smart View](#).

Pokračujte v procese nastavenia podľa postupu v časti [Inštalácia rozšírenia Návrhár kociek v aplikácii Smart View](#).

Inštalácia rozšírenia Návrhár kociek v aplikácii Smart View

Pred vykonaním tohto postupu je potrebné vykonať kroky v časti [Pripojenie k službe Essbase](#).

Návrhára kociek môžete nainštalovať z aplikácie Smart View alebo zo služby Essbase.

Inštalácia návrhára kociek z aplikácie Smart View

1. Na páse s nástrojmi aplikácie Smart View vyberte položku **Vol'by** a potom položku **Rozšírenia**.
2. Kliknite na prepojenie **Vyhľadajte aktualizácie**.
Aplikácia Smart View vyhledá všetky rozšírenia, ktoré vám administrátor sprístupnil.
3. Vyhľadajte rozšírenie s názvom **Oracle Cube Designer** a kliknutím na ikonu **Inštalovať** spustíte inštalačný program.
4. Riadte sa výzvami a nainštalujte rozšírenie.

Inštalácia návrhára kociek zo služby Essbase

1. Vo webovom rozhraní Essbase kliknite na položku **Konzola**.
2. Prejdite na voľbu stiahnutia Návrhára kociek:
 - V rozhraní Redwood vyberte položku **Desktop Tools**, rozbaľte aplikáciu **Smart View** a kliknite na ikonu stiahnutia na dlaždici **Rozšírenie Návrhár kociek**.
 - V klasickom webovom rozhraní na karte Desktop Tools kliknite na možnosť stiahnutia napravo od položky **Rozšírenie Návrhár kociek**.
3. Podľa krokov uvedených pre váš prehľadávač stiahnite inštalátor Návrhára kociek a uložte ho v priečinku vo svojom počítači.
4. Zatvorte všetky aplikácie balíka Microsoft Office a skontrolujte, či nie sú spustené v pozadí.
5. Dvakrát kliknite na inštalačný súbor.
6. Reštartujte aplikácie balíka Microsoft Office.

Pripojenie k službe Essbase z návrhára kociek

1. Vytvorte súkromné pripojenie na server Essbase z aplikácie Smart View. Keď to urobíte, súkromné pripojenie bude k dispozícii v dialógovom okne **Pripojenia**.
2. Na páse s nástrojmi Návrhár kociek kliknite na položku **Pripojenia** .
3. V dialógovom okne **Pripojenia** vyberte adresu URL služby Essbase a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.
Adresa URL služby Essbase sa uloží ako predvolené pripojenie Essbase. Ak chcete prepnúť na inú inštanciu služby Essbase, zopakujte tieto kroky s novou adresou URL.

Aktualizácia rozšírenia Návrhár kociek pre aplikáciu Smart View

Ak máte k dispozícii rozšírenie na aktualizáciu, môžete ho aktualizovať pomocou aplikácie Smart View v programe Excel na karte **Rozšírenia** v dialógovom okne Voľby.

Ako skontrolovať aktualizácie rozšírenia Návrhár kociek pre aplikáciu Smart View a nainštalovať ich:

1. Na páse s nástrojmi aplikácie Smart View vyberte položku **Voľby** a potom položku **Rozšírenia**.
2. Kliknite na prepojenie **Vyhľadať aktualizácie, nové inštalácie a odinštalované programy** na vyhľadanie aktualizácií.

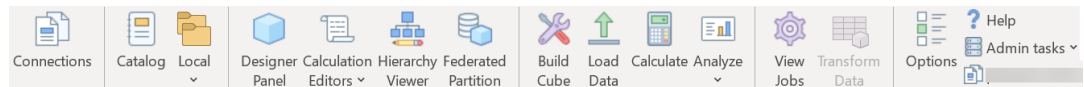
Zobrazí sa výzva na prihlásenie.

Ak je k dispozícii aktualizácia, v riadku **Návrhár kociek** sa zobrazí ikona **Aktualizácia je k dispozícii**.

Poznámka:

Tento proces používa zoznam umiestnení servera, ktorý sa vytvoril z predchádzajúcich pripojení aplikácie Smart View. Ak sa v ňom nachádzajú definície pripojení, ktoré už nie sú platné, v prípade, že sa proces pokúsi pripojiť k týmto serverom, zobrazí sa chyba. Pozrite si časť [Odstránenie adres URL pripojenia klienta Smart View](#).

3. Kliknite na položku **Odstrániť** a odinštalujte rozšírenie.
4. Zatvorte program Excel.
5. Reštartujte program Excel.
6. Na páse s nástrojmi aplikácie Smart View vyberte položku **Voľby** a potom položku **Rozšírenia**.
7. Kliknite na prepojenie **Vyhľadať aktualizácie, nové inštalácie a odinštalované programy**.
Zobrazí sa výzva na prihlásenie.
8. V riadku Návrhár kociek kliknite na ikonu **Inštalovať**  **Install**.
9. Zatvorte program Excel.
10. Otvorte program Excel.
11. Presvedčte sa, že pás s nástrojmi návrhára kociek je zobrazený v programe Excel.



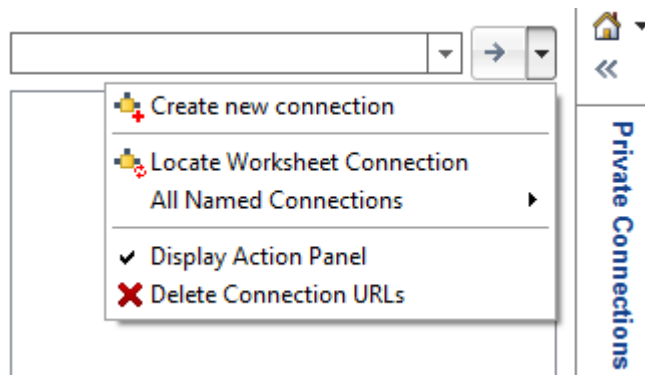
Odstránenie adries URL pripojenia klienta Smart View

Keď sa pripájate k službe Essbase z návrhára kociek, z predchádzajúcich pripojení Smart View sa vytvorí zoznam umiestnení servera, ktoré sa použijú na pripojenie. Ak sa v ňom nachádzajú definície pripojení, ktoré už nie sú platné, vráti sa chyba.

Zoznam definícií pripojení môžete obnoviť, čím sa odstránia nepotrebné alebo neplatné pripojenia.

Ako obnoviť zoznam umiestnení servera:

1. Vedľa rozbaľovacieho zoznamu **Súkromné pripojenie** kliknite na šípku nadol a vyberte položku **Odstrániť adresy URL pripojenia**.



2. V dialógovom okne Odstrániť adresy URL pripojenia vyberte z rozbaľovacej ponuky položku **Adresy URL aktualizácie rozšírení**.
3. Vyberte všetky adresy URL okrem tej, ktorú chcete použiť, a kliknite na položku **Odstrániť**.

C

Centralizovaná adresa URL aplikácie Smart View a klastre len na čítanie

Pomocou jednej centralizovanej adresy URL môžete nastaviť prístup k viacerým uzlom servera Essbase z panela pripojenia Smart View. Ak chcete zabezpečiť vysokú dostupnosť a vyrovnanie zaťaženia pre kocky, ktoré sa intenzívne používajú na vykonávanie dopytov a vytváranie zostáv, môžete vytvoriť klastre typu aktívne-aktívne (len na čítanie) identických koviek Essbase.

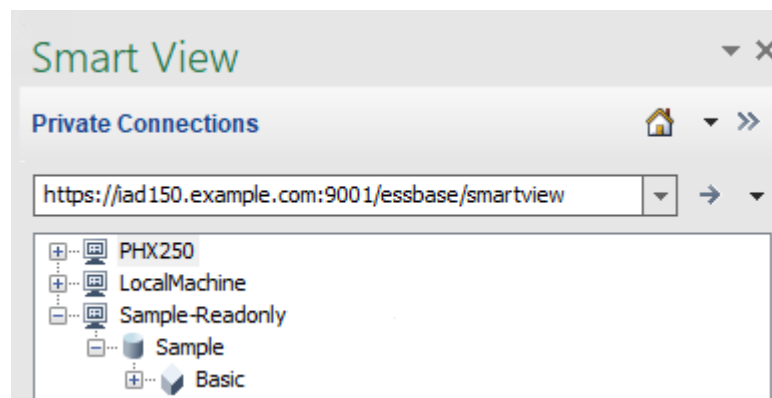


Poznámka:

Táto funkcia je dostupná len pre nezávislé nasadenia.

Predvolene je z aplikácie Smart View prístupný len jeden uzol servera Essbase, obvykle s názvom EssbaseCluster. Ak chcete prístup cez centralizovanú adresu URL aktivovať pre viac ako jeden uzol servera, je potrebné vykonať niekoľko krokov konfigurácie.

Na nasledujúcom obrázku aplikácie Smart View:



- Centralizovaná adresa URL aplikácie Smart View pre toto súkromné pripojenie je <https://iad150.example.com:9001/essbase/smartview>.
- Dva servery Essbase s aliasmi PHX250 a LocalMachine sú spustené v oddelených inštanciách, ktoré administrátor nakonfiguroval tak, aby boli prístupné z centralizovanej adresy URL aplikácie Smart View.
- Uzol s názvom Sample-Readonly je klastre typu aktívne-aktívne (len na čítanie). Klastre len na čítanie nie je povinný pre prístup cez centralizovanú adresu URL aplikácie Smart View, je to len dostupná možnosť, ak chcete nastaviť kocku, ktorá ponúka vysokú dostupnosť bez spätného zápisu.

Ak chcete aktivovať prístup cez jednu adresu URL do viacerých inštancií Essbase z aplikácie Smart View, podľa typu nasadenia vyberte tok činností.

- Ak je server Essbase nakonfigurovaný v prostredí EPM Shared Services, pozrite si časť [Prístup k viacerým serverom Essbase v prostredí EPM Shared Services](#).
- Ak je server Essbase nakonfigurovaný v predvolenom režime WebLogic, pozrite si časť [Prístup k viacerým serverom Essbase pomocou centralizovanej adresy URL aplikácie Smart View](#).

Toky činností sa navzájom vylučujú. Ak je server Essbase nakonfigurovaný so službami EPM Shared Services, v centralizovanej adrese URL aplikácie Smart View sa zobrazia len inštancie Essbase zaregistrované v EPM.

Prístup k viacerým serverom Essbase pomocou centralizovanej adresy URL aplikácie Smart View

Môžete nakonfigurovať jeden bod prístupu koncového používateľa z aplikácie Smart View do viacerých inštancií servera Essbase.

Pre nezávisle nasadené inštancie Essbase, ktoré *nie sú* zaregistrované v prostredí EPM Shared Services, môžete pomocou utility Provider Services nakonfigurovať všetky servery Essbase tak, aby boli prístupné ako uzly v rámci jednej centralizovanej adresy URL aplikácie Smart View.

Keď to urobíte, používatelia aplikácie Smart View budú mať prístup ku všetkým serverom Essbase, a to s použitím iba jednej adresy URL na paneli pripojenia.

Ako nastaviť centralizovaný prístup k adrese URL:

1. Vo vašom aktuálnom serveri Essbase prejdite do umiestnenia skriptov klonovania.

- Linux

```
<Essbase Product Home>/modules/oracle.essbase.sysman/scripts/copyclusterkey
```

- Windows

```
<Essbase Product Home>\modules\oracle.essbase.sysman\scripts\copyclusterkey
```

Ak nevíete, kde sa vo vašom prostredí nachádza stránka *<Essbase Product Home>*, objasnenie nájdete v článku Umiestnenia prostredí na platforme Essbase.

2. Skopírujte skript **cloneTokenManagerKeys** (.sh alebo .cmd) a súbor **updatedClusterId.py** do adresára `bin` domovskej stránky *<Domain Home>* na aktuálnom serveri Essbase. Ak nevíete, kde vo vašom prostredí sa nachádza adresár *<Domain Home>*, vysvetlenie nájdete v časti Umiestnenia prostredí na platforme Essbase.

Pre Linux:

- a. Skopírujte súbory `cloneTokenManagerKeys.sh` a `updatedClusterId.py` do adresára `$DOMAIN_HOME/bin`. Príklad:

```
/scratch/<home dir>/Oracle/Middleware/Oracle_Home/user_projects/domains/essbase_domain/bin
```

- b. Otvorte príkazový riadok v adresári `$DOMAIN_HOME/bin` a udeľte povolenie na vykonanie príkazu pre súbor `cloneTokenManagerKeys.sh`. Príklad:

```
chmod +x cloneTokenManagerKeys.sh
```

- c. Spustíte skript zadaním sekundárnej adresy URL servera administrácie na synchronizáciu adresy URL (pre prihlásenie jedným vstupom pomocou služieb Provider Services) s aktuálnym serverom.

Použite syntax:

```
./cloneTokenManagerKeys.sh t3://<ADMIN-SERVER-NAME>:<ADMIN-PORT>
```

Príklad:

```
./cloneTokenManagerKeys.sh t3://AdminServer2:7001
```

Ak sa majú synchronizovať viaceré prostredia, pre každé z nich zadajte adresy URL servera administrácie oddelené medzerami. Príklad:

```
./cloneTokenManagerKeys.sh t3://AdminServer2:7001 t3://AdminServer3:7001
```

Ak je aktivovaný protokol TLS (SSL), na špecifikáciu adresy URL použite protokol t3s. Príklad:

```
./cloneTokenManagerKeys.sh t3s://AdminServer2:7002
```

Pre Windows:

- a. Skopírujte súbory `cloneTokenManagerKeys.cmd` a `updatedClusterId.py` do adresára `%DOMAIN_HOME%\bin`. Príklad:

```
C:\Oracle\Middleware\Oracle_Home\user_projects\domains\essbase_domain\bin
```

- b. Otvorte príkazový riadok v adresári `%DOMAIN_HOME%\bin`.

- c. Spustíte skript zadaním sekundárnej adresy URL servera administrácie na synchronizáciu adresy URL (pre prihlásenie jedným vstupom) s aktuálnym serverom pomocou služieb Provider Services.

Použite syntax:

```
.\cloneTokenManagerKeys.cmd t3://<ADMIN-SERVER-NAME>:<ADMIN-PORT>
```

Príklad:

```
.\cloneTokenManagerKeys.cmd t3://AdminServer2:7001
```

Ak sa majú synchronizovať viaceré prostredia, pre každé z nich zadajte adresy URL servera administrácie oddelené medzerami. Príklad:

```
.\cloneTokenManagerKeys.cmd t3://AdminServer2:7001 t3://AdminServer3:7001
```

Ak je aktivovaný protokol TLS (SSL), na špecifikáciu adresy URL použite protokol `t3s`.
Príklad:

```
.\cloneTokenManagerKeys.cmd t3s://AdminServer2:7002
```

3. Po dokončení procesu synchronizácie reštartujte všetky servery Essbase, ktoré ste synchronizovali s aktuálnym serverom Essbase. Pozrite si časť *Spustenie, zastavenie a kontrola serverov*.
4. Nakonfigurujte svoje servery Essbase ich pridaním do správy služieb Provider Services pomocou webového rozhrania Essbase.
 - a. Vo webovom rozhraní Essbase prejdite do **konzoly** a kliknite na položku **Konfigurácia**.
 - b. Prejdite na kartu **Centralizovaná adresa URL** a kliknite na tlačidlo **Pridať**.
 - c. V dialógovom okne **Pridať hostiteľa** zadajte informácie o jednom zo serverov Essbase. Zadajte alias a adresu URL agenta.

Add Host

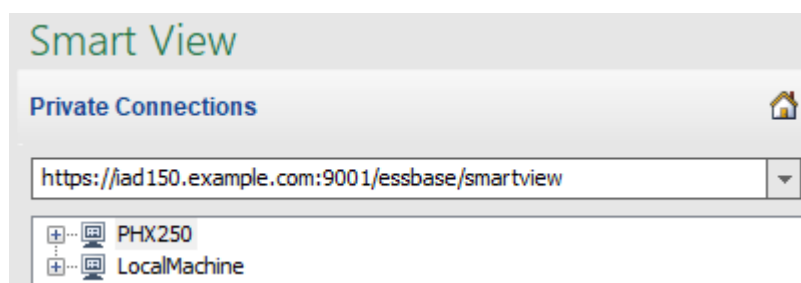
* Alias

* Essbase URL

- d. Kliknite na tlačidlo **Odoslať** a potom znova kliknite na tlačidlo **Pridať**, aby ste mohli pridať ďalšie servery Essbase, ktoré majú byť prístupné z jedinej adresy URL aplikácie Smart View.

Alias	Essbase URL
LocalMachine	https://iad150.example.com:9001/essbase/agent
PHX250	https://phx250.example.com:9001/essbase/agent

- e. V aplikácii Smart View, sa prihláste na server Essbase, ktorý ste práve nakonfigurovali. Mali by ste byť schopní pripojiť sa ku všetkým inštanciám, ktoré ste nakonfigurovali pre centralizovanú adresu URL.



- f. Ak chcete dodatočne nastaviť prístup s vysokou dostupnosťou (pri zlyhaní) k aplikácii hostovanej na jednom alebo viacerých zo serverov Essbase, ktoré ste nakonfigurovali pomocou centralizovanej adresy URL, prejdite na [Konfigurácia a správa klastrov Essbase typu aktívne-aktívne \(len na čítanie\)](#).

Konfigurácia a správa klastrov Essbase typu aktívne-aktívne (len na čítanie)

Ak chcete zabezpečiť vysokú dostupnosť a vyrovňovanie zaťaženia pre kocky, ktoré sa intenzívne používajú na vykonávanie dopytov a vytváranie zostáv, môžete vytvoriť klastre typu aktívne-aktívne (len na čítanie) identických kociek Essbase.

Táto konfigurácia je dostupná pre nezávislé nasadenia Essbase. Aplikácie a kocky v klastri môžu byť hostované na jednom serveri Essbase alebo na viacerých serveroch Essbase.

Či už je klastre na jednom serveri Essbase, alebo na viacerých serveroch, používateľom aplikácie Smart View stačí pripojenie k jednej centralizovanej adrese URL na to, aby získali prístup ku klastru.

Výhodou klastra typu aktívne-aktívne (len na čítanie) je, že poskytuje vysokú dostupnosť a vyrovňovanie záťaže pre kocky, ktoré sa intenzívne používajú na vykonávanie dopytov a na vytváranie zostáv, ale ktoré nie je potrebné často aktualizovať. Klastre umožňujú distribúciu požiadaviek klienta medzi replikami kocky v klastri. Klastre podporujú len operácie čítania. Neumožňujú aktualizáciu dát ani modifikáciu štruktúr.

Konfigurácia klastra len na čítanie

Ako nastaviť klastre typu aktívne-aktívne (len na čítanie):

1. Ak je potrebné, aby klastre zahŕňal aplikácie hostované na viacerých serveroch Essbase, dokončite kroky 1 - 3 v časti [Prístup k viacerým serverom Essbase pomocou centralizovanej adresy URL aplikácie Smart View](#).
2. Konfigurujte klastre len na čítanie pomocou webového rozhrania Essbase.
 - a. Prejdite do **konzoly** a kliknite na položku **Konfigurácia**.
 - b. Prejdite na kartu **Klastre ReadOnly** a kliknite na položku **Vytvoriť**.
 - c. Zadať názov klastra, napríklad **Sample-Readonly**.
 - d. V prípade potreby môžete pridať popis, napríklad **Klastre len na čítanie pre vzorovú aplikáciu**.
 - e. V sekcii **Server Essbase** vyberte buď **LocalMachine**, alebo ľubovoľný iný server Essbase dostupný v zozname (pre ktorý ste už nakonfigurovali prístup cez centralizovanú adresu URL).

- f. V sekcii **Aplikácia** vyberte aplikáciu obsahujúcu kocku, pre ktorú konfigurujete tento klaster.
- g. V sekcii **Databáza** vyberte kocku, pre ktorú konfigurujete tento klaster.
- h. Voliteľné: V sekcii **Akcie** kliknite na znak začiarňnutia, ak chcete pridať ďalšiu kocku do klastra. Opakujte kroky e - g.

Create ReadOnly Cluster

* Name

Description

Essbase Server	Essbase URL	Application	Database	Actions
Essbase Server* LocalMachine		Application* Sample	Database* Basic	✓ ✕
PHX250	https://phx250.e ...	Sample	Basic	✕

- i. Kliknite na tlačidlo **Odoslať** na dokončenie definície klastra.

Správa klastra len na čítanie

Ako spravovať existujúci klaster typu aktívne-aktívne (len na čítanie):

1. Vo webovom rozhraní Essbase prejdite do **konzoly** a kliknite na položku **Konfigurácia**.
2. Prejdite na kartu **Klastre ReadOnly**.
3. V sekcii **Akcie** vyberte položku **Spravovať**, **Upraviť** alebo **Odstrániť**.
 - Vyberte položku **Spravovať**, ak chcete zobraziť stav kociek v klasteri alebo zapnúť či vypnúť ich stav dostupnosti.
 - Vyberte položku **Odstrániť**, ak chcete odobrať definíciu klastra.
 - Vyberte položku **Upraviť**, ak chcete aktualizovať, ktoré kocky budú zahrnuté v definícii klastra.

Prístup k viacerým serverom Essbase v prostredí EPM Shared Services

Pomocou prostredia EPM Shared Services môžete nakonfigurovať jeden bod prístupu koncového používateľa z aplikácie Smart View do viacerých inštancií servera Essbase.

Pre nezávisle nasadené inštancie Essbase, ktoré sú zaregistrované v prostredí EPM Shared Services na autentifikáciu používateľov a priradenia rol, môžete sprístupniť všetky servery Essbase ako uzly v rámci jednej centralizovanej adresy URL aplikácie Smart View.

Keď to urobíte, používatelia aplikácie Smart View budú mať prístup ku všetkým serverom Essbase, a to s použitím iba jednej adresy URL na paneli pripojenia.

Ako nastaviť centralizovaný prístup k adrese URL:

1. Zaregistrujte viaceré servery Essbase v prostredí EPM Shared Services a voliteľne aj v prostredí EAS Lite podľa pokynov v dokumente: *Manage Multiple Essbase 21c Servers in Shared Services and Administration Services* (Správa viacerých serverov Essbase 21c v prostrediach Shared Services a Administration Services)
2. Pripojte sa k aplikácii Smart View, ako je to opísané v časti [Analýza aplikácie v aplikácii Smart View](#). Všetky registrované servery Essbase by mali byť uvedené na paneli pripojení.
3. Ak chcete nastaviť klastre typu aktívne-aktívne/len na čítanie z jednej kocky, pozrite si časť [Konfigurácia a správa klastrov Essbase typu aktívne-aktívne \(len na čítanie\)](#).