

SSMS - SQL Server Management Studio

Студио је кориснички графички интерфејс (GUI) који се користи за изградњу база података. После стартовања Студија појављује се дијалог прозор:



У ово прозору се уносе параметри на основу којих се Студио повезује са SQLS.

Генерално се корисник може повезати на локални SQLS (ако је инсталиран на истом рачунару на коме је покренут Студио) или на SQLS било где на мрежи (може и било где на интернету).

Под пољем Аутентификација се може изабрати SQLS аутентификација (користи се у случају peer to peer мрежа, без централног места који садржи активни директоријум са свим корисничким акаунтима) или Windows аутентификација (користи се User name и password са којима се корисник улоговао на локални рачунар).

Основни протокол који користи SQLS је TCP/IP на порту 1433.

То значи да се за име сервера на који се повезујемо увек може унети његова IP адреса.

Опционо се може укцати local или само тачка, што означава IP адресу 127.0.0.0 што је локална адреса локалног рачунара.

Једино Експрес едисија је посебна јер се његово име формира по принципу:

ИмеРачунара\SQLExpress.

За поље Врста Сервера се увек користи Database Engine.

После клика на Connect јавља се главни екран Студија.

Постоје два основна дела SSMS:

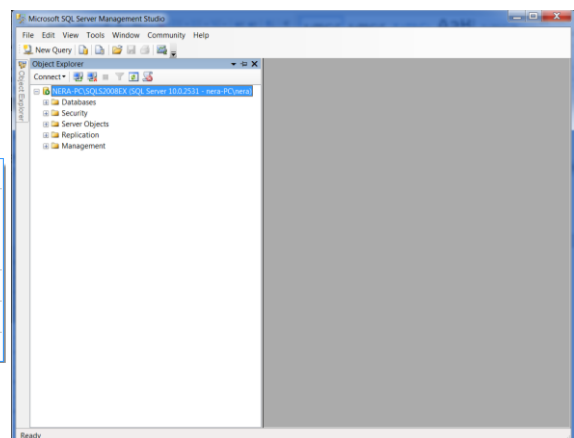
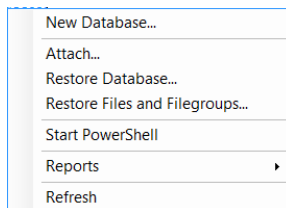
Објект Експлорер (OE) са леве стране и празан простор са десне стране. OE излистава све сервере и базе података којима се може управљати преко SSMS. Користи се родитељ/дете систем где кликом на + приказује дете фолдере.

Кликом на нод поред X сакрива се прозор OE.

Тако се са леве стране екрана појављује тракица. Кликом на њу поново се јавља прозор OE.

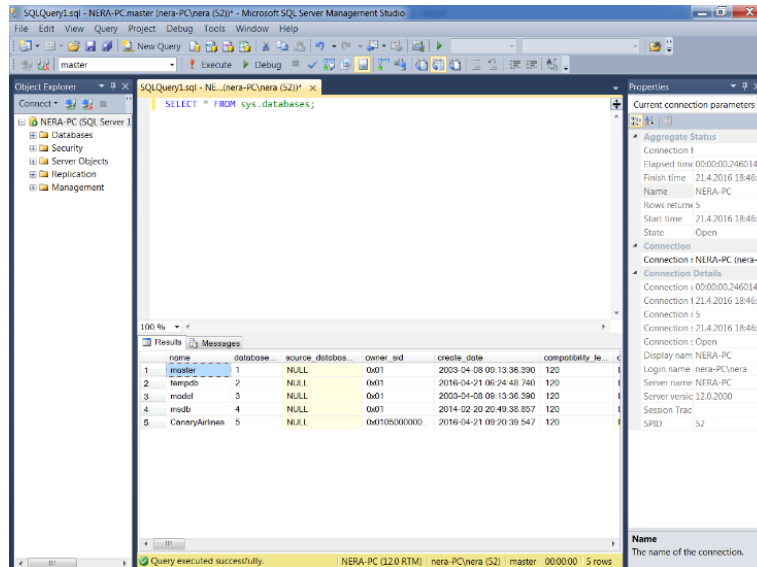
У OE се налазе пет фолдера:

1. Databases: листа свих корисничких база података, десни кликом показује управљачке задатке
2. Security: подржава управљање корисничким акаунтима и улогама
3. Server Objects: показује сервер објекте као што су бекап уређаји



4. Replication: показује све послове репликације на које се SQL претплатио
5. Management: приступ управљачким функцијама

Велики празан простор са десне стране се најчешће користи за писање кода и назива се Едитор упита (Query Editor).



Он омогућава да се програмски код укуца и стартује из објекта да би се управљало подацима.

Овај програмски код се назива Transact-SQL (T-SQL) упита. Он је осмишљен од стране Мајкрософта за управљање објектима у SQLS.

Ако се кликне на File/New/Query With Current Connection, јавља се бели празан централни прозор са картицом која носи име Query1 што указује на први отворени (тренутно празан без кода) упит.

Истовремено са десне стране екрана се појављује Properties прозор (у случају да се није појавио кликнути на F4).

Овај прозор излистава различите ствари око повезивања са SQLS. Током рада приказаће и додатне информације.

Пример01: Укуцати у празан прозор едитора упита следећу инструкцију:

```
SELECT * FROM sys.databases;
```

и кликне се на Execute чиме се испод едитора појављује резултат извршавања овог првог упита а то је листа свих база података у постојећем рачунарском систему

Пример02: Постављање редних бројева линија кода са леве стране едитора упита:

Tools/Options/Text Editor/All Languages и избор Line numbers.

Сада ће се сваки пут када се отвори едитор упита појавити редни бројеви у едитору упита.

Основе база података

База података (db) је логички повезана колекција података организована за брзо претраживање и приступ, која заједно са системом за администрацију, организовање и меморисање тих података, чини систем базе података. Њени главни делови су објекти db.

Најчешћи објекти су:

- **Табеле**, користе се за смештање података
- **Погледи (Views)** су SQL изрази који се понашају као табеле
- **Смештајне процедуре**, извршавају код унутар db и могу се користити за модификовање података у табелама
- **Функције**, део кода који изводи одређени задатак

Врсте db:

користе се два типа **System db** (db које SQLS захтева за правилно функционисање) и **User db** (корисничке).