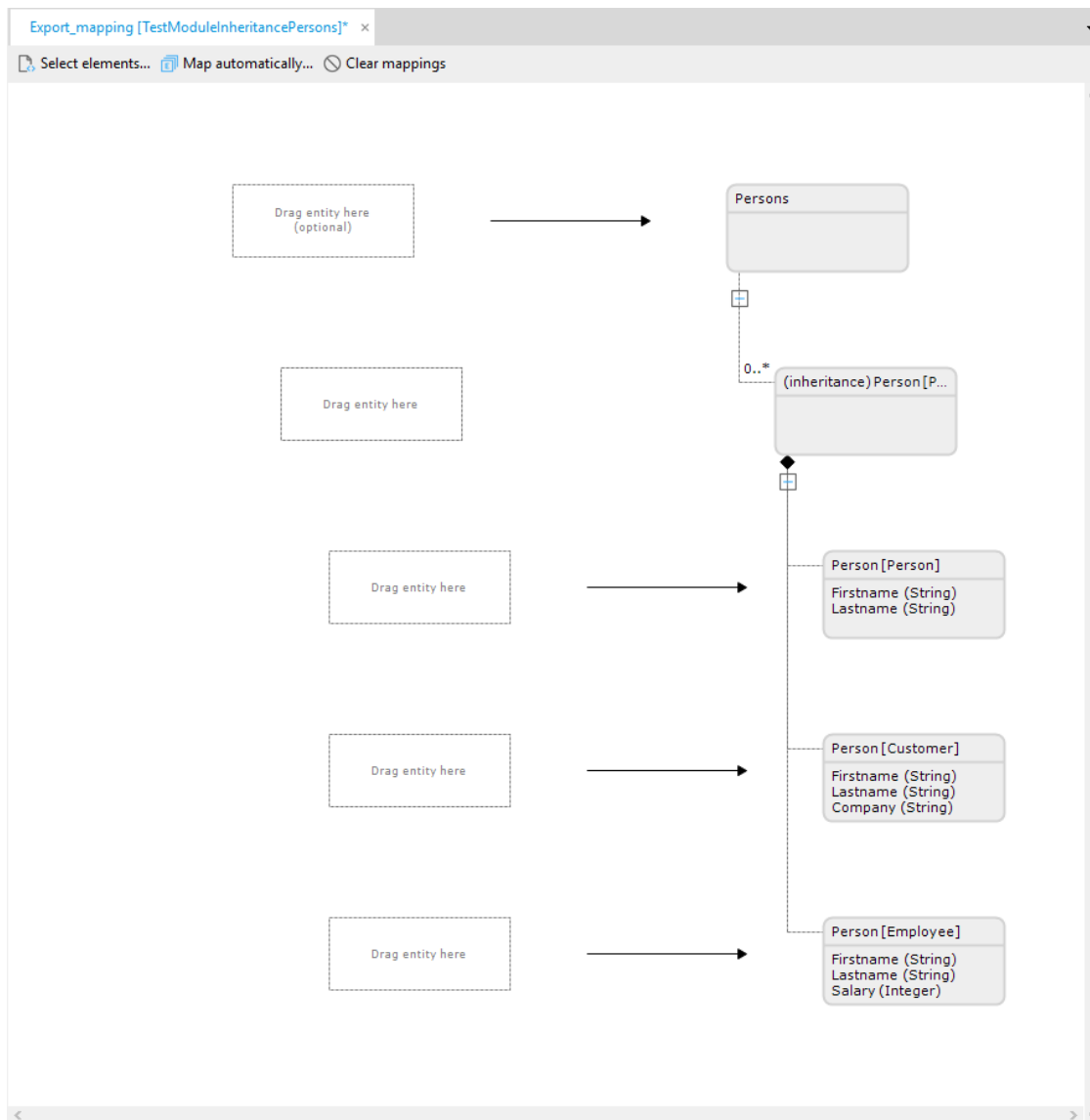


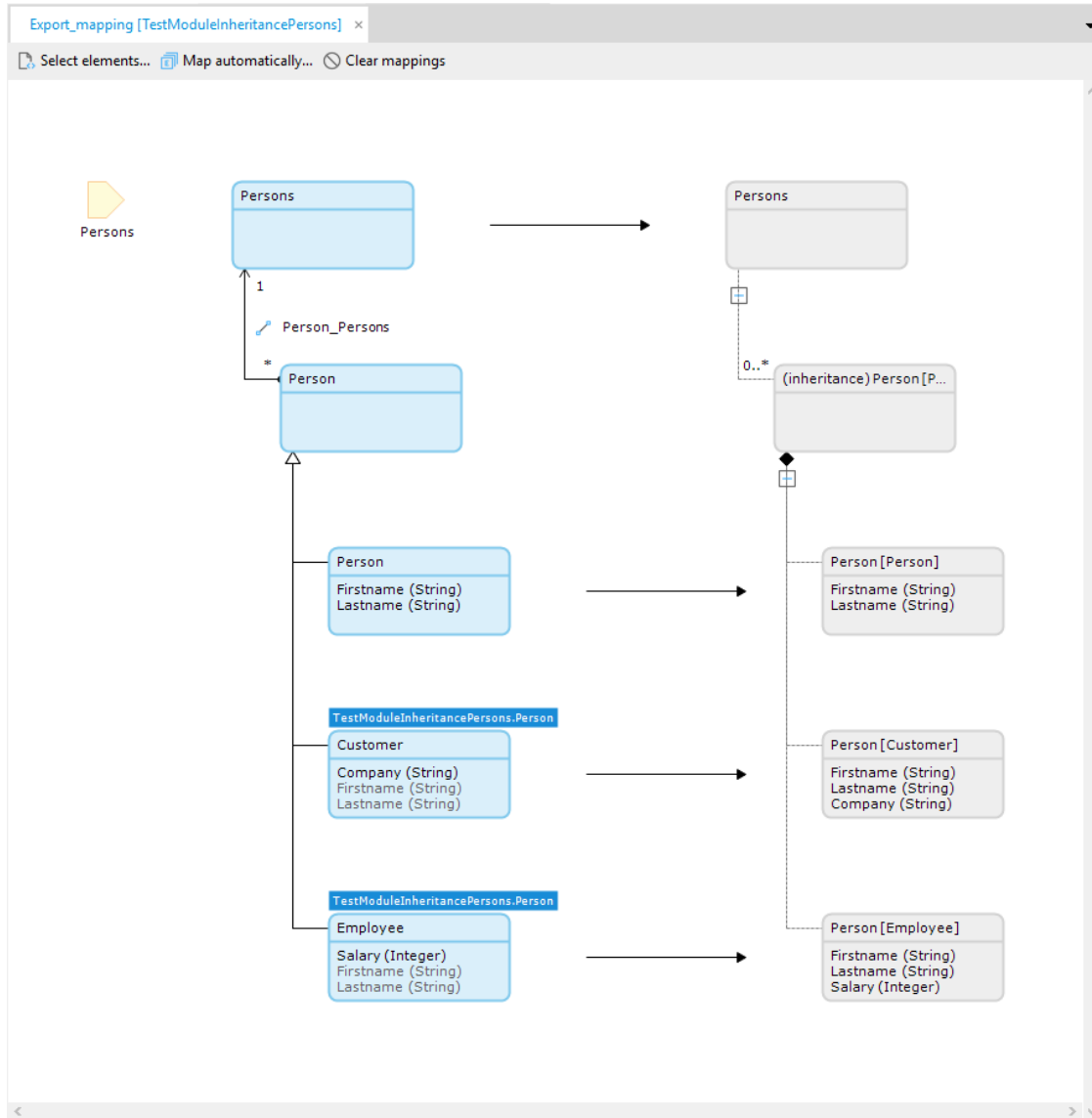
自动映射

1 从导入或导出映射创建实体、属性和关联

为映射文档选择架构源后，需要将其连接到实体、关联和属性。如果尚未在域模型中获得可用的合适实体，则手动创建新实体可能相当麻烦，尤其是在大型映射中。“自动映射”按钮可代为完成大部分工作。根据选定的架构元素，它会创建域模型实体，并在映射中予以使用。



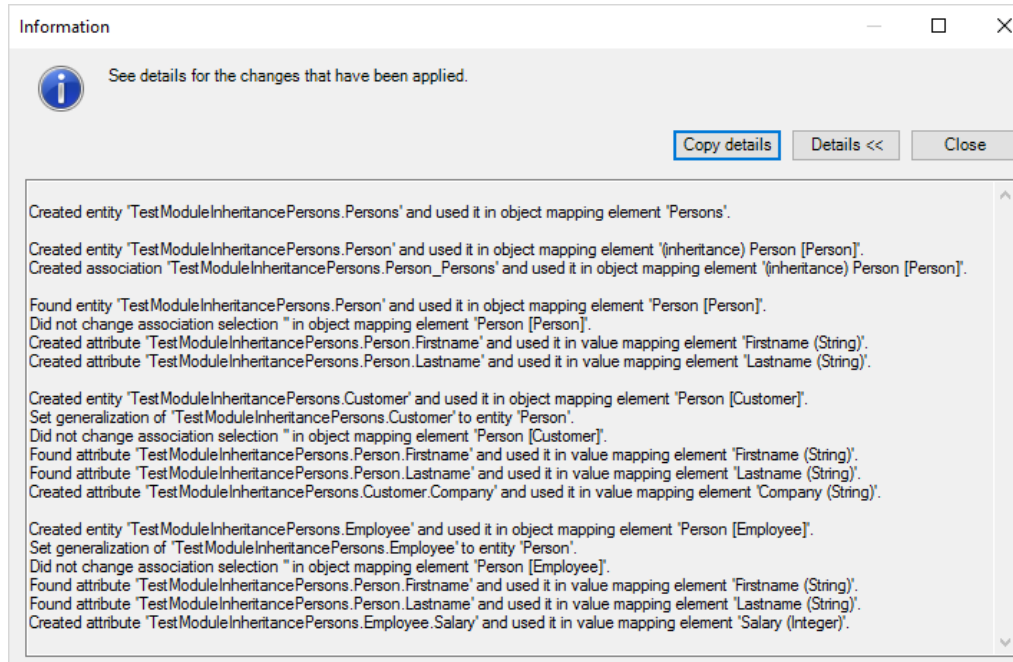
在上图中，没有实体连接到架构元素，并且模块中的域模型为空。单击“自动映射”后，情况将如下所示：



系统将应用以下操作：

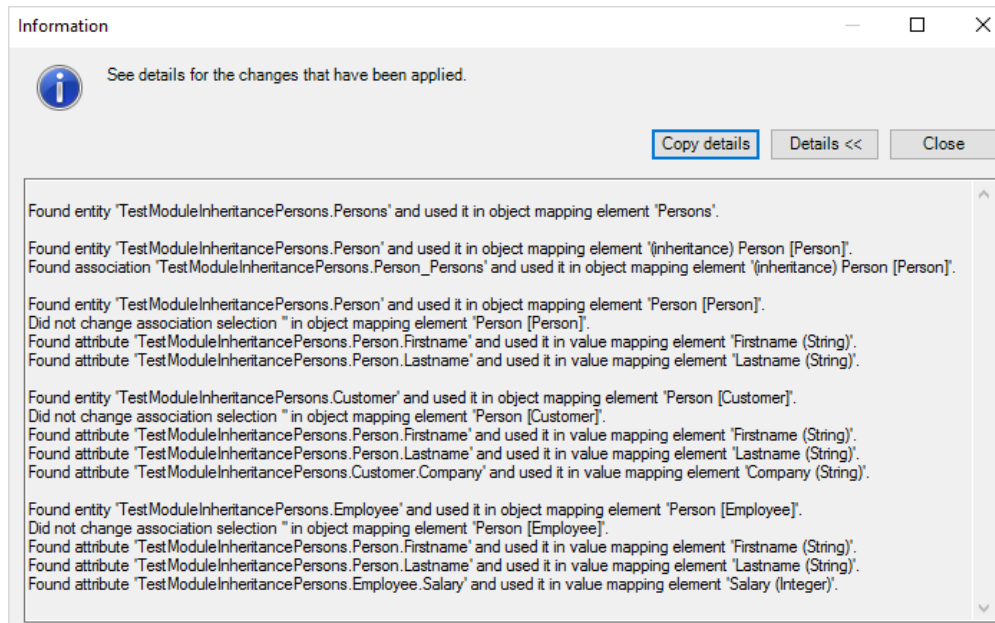
- 为每个架构对象元素创建实体。将名称设为架构中的复杂类型名称。
- 对于 XML 扩展类型和选择选项，将实体泛化设为对应于 XML 基本类型的实体，或选择容器。
- 为架构基元类型和属性生成实体属性。

此时将出现一个对话框，显示已应用于域模型和映射文档的更改。（按“详细信息”可展开对话框）。



2 使用现有实体、属性和关联

如果域模型已包含映射到架构元素的实体，则它们会在映射中被反复使用。默认情况下，系统将使用与架构类型同名的实体。如果实体尚不具备属性，则可添加新属性，或者设置泛化。如果尚不存在新关联，也可以进行创建。结果对话框将报告其是否重用现有域模型单元：



3 限制

用于导入映射的参数实体并非由“自动映射”创建。默认情况下，系统将创建非持久性实体。可在域模型中手动更改该实体。

请注意，如果存在任何对实体持久行为的影响，则“自动映射”不会创建实体泛化。

4 手动验证

“自动映射”是一个帮助工具。它会创建域模型实体和关联，从而免除大量的手动工作。建议确保域模型中的更改正确无误。可以使用报告对话框，或查看 Studio Pro 的更改停靠区，了解已有效进行了什么更改。通常，在更复杂的映射中，可能需要重命名域模型中的元素，将架构元素重新连接到其他属性，或修订实体泛化。请注意，如果将泛化设为实体，这可能会对存储 Mendix 对象的数据库表产生影响。