

Úvod:

Do projektu boli pridané nové triedy na správu migrácií databázy. Migrácie umožňujú automatickú synchronizáciu štruktúry databázy s dátovými modelmi, čo zabezpečuje konzistentnosť a zjednodušenie procesov nasadenia.

Pridané triedy:

Init:

- Trieda Init je zodpovedná za inicializáciu a registráciu dátových modelov, ako aj za vykonávanie migrácií pri spustení aplikácie.

- Metódy:

- register_all(self, *args):
Registruje modely a vykonáva migrácie. Generuje a vykonáva SQL dotazy na základe rozdielu medzi modelom a aktuálnou štruktúrou tabuľky.
 - engine(self) -> Engine:
Vracia aktuálnu inštanciu Engine.

TableInfo:

- Trieda TableInfo spravuje informácie o štruktúre tabuliek v databáze.

- Metódy:

- parse_model(cls, model: Model) -> TableInfo:
Vytvorí objekt TableInfo na základe modelu.
 - parse_table_info(cls, table_info_arg: List[List[int | str | None]]) -> TableInfo:
Vytvorí objekt TableInfo na základe informácií o tabuľke z databázy.
 - find_column(self, name: str):
Nájde stĺpec podľa názvu.
 - columns(self) -> List[ColumnInfo]:
Vráti zoznam stĺpcov.

MigrationBuilder:

- Trieda MigrationBuilder je zodpovedná za vytváranie a vykonávanie SQL dotazov na synchronizáciu štruktúry databázy s modelmi.

- check_model(self, model: Model) -> List[str]:

- Skontroluje štruktúru modelu s aktuálnou štruktúrou tabuľky a vytvorí zoznam dotazov pre migráciu.

- load_table_info(self, table_name: str) -> TableInfo | None:
Načíta informácie o tabuľke z databázy.

MigrationManager:

- Trieda MigrationManager dedí MigrationBuilder a pridáva možnosť kontroly a vykonania migrácií pre všetky registrované modely.

- Metódy:

- check_all(self) -> List[str]:
Skontroluje všetky registrované modely a vráti zoznam dotazov pre migrácie.

Záver:

Pridané triedy Init, TableInfo, MigrationBuilder a MigrationManager poskytujú efektívne nástroje na správu migrácií databázy v projekte. Tieto triedy prispievajú k automatizácii a spravovateľnosti zmien v

štruktúre databázy, čím podporujú flexibilitu a znižujú potenciálne chyby.