

Лабораторная работа № 6

Тема «Определение вычислений»

На этом занятии будет показано, как определять вычисления, являющиеся многомерными выражениями или сценариями многомерных выражений. Вычисления позволяют определять вычисляемые элементы, именованные наборы и другие команды скриптов, расширяющие возможности куба служб Службы Analysis Services. Например, с помощью команды скрипта можно определить вложенный куб и присвоить вычисление его ячейкам.

При определении нового вычисления в конструкторе кубов оно добавляется на панель **Организатор скриптов** на вкладке **Вычисления** конструктора кубов, а поля для конкретного типа вычисления отображаются в форме вычислений на панели **Выражения вычисления**. Вычисления выполняются в порядке, в котором они перечислены на панели **Организатор скриптов**. Можно изменить порядок вычислений, щелкнув отдельное вычисление правой кнопкой мыши и выбрав команду **Переместить вверх** или **Переместить вниз** или выбрав вычисление и воспользовавшись значками **Переместить вверх** или **Переместить вниз** на панели инструментов вкладки **Вычисления**.

На вкладке **Вычисления** можно добавить новые вычисления, а также просмотреть или изменить существующие вычисления в одном из следующих представлений на панели **Выражения вычисления**.

- Представление формы. В этом представлении отображаются выражения и свойства отдельной команды в графическом формате. При редактировании скрипта многомерных выражений поле выражения занимает все представление формы.
- Представление скрипта. В этом представлении отображаются все сценарии вычислений в редакторе кода, что позволяет легко изменять сценарии вычислений. Если панель **Выражения вычисления** находится в представлении скрипта, окно **Организатор скриптов** скрыто. Представление скрипта поддерживает выделение кода цветом, сопоставление скобок, автоматическую подстановку, а также области кода многомерных выражений. Можно развернуть или свернуть области кода многомерных выражений, чтобы упростить редактирование.

Для переключения между этими представлениями на панели **Выражения вычисления**, на панели инструментов вкладки **Вычисления** нажмите кнопку **Представление формы** или **Представление скрипта**.

Примечание

Если службы Службы Analysis Services обнаружат синтаксическую ошибку в каком-либо вычислении, представление формы не будет отображаться до тех пор, пока эта ошибка не будет исправлена в представлении скрипта.

Для добавления к кубу определенных вычислений также можно использовать мастер бизнес-аналитики. Например, с помощью этого мастера можно добавить к кубу логику операций со временем, то есть определить вычисляемые элементы для времязависимых расчетов, таких, как временные интервалы, скользящие средние или рост за период. Дополнительные сведения см.

разделе [Определение вычислений логики операций со временем с использованием мастера бизнес-аналитики](#).

Важно

На вкладке **Вычисления** скрипт вычисления начинается с команды CALCULATE. Команда CALCULATE управляет статистическими вычислениями ячеек куба. Эту команду следует изменять только в том случае, если планируется вручную указывать, как должны выполняться статистические вычисления ячеек куба.

Дополнительные сведения см. в разделах [Вычисления](#) и [Вычисления в многомерных моделях](#).

Примечание

Завершенные проекты для всех занятий в этом учебнике доступны через Интернет. Можно перейти вперед к любому занятию, используя в качестве отправной точки завершенный проект из предыдущего урока. [Щелкните здесь](#) для загрузки образцов проектов, прилагаемых к этому учебнику.

Это занятие содержит следующие задания.

[Определение вычисляемых элементов](#)

В этой задаче предстоит определить вычисляемые элементы.

[Определение именованных наборов](#)

В этой задаче предстоит определить именованные наборы.

Следующее занятие

[Занятие 7. Определение ключевых показателей эффективности](#)

См. также

[Сценарий учебника по службам Analysis Services](#)

[Многомерное моделирование \(учебник по Adventure Works\)](#)

[Создание именованных наборов](#)

[Создание вычисляемых элементов](#)