

[返回首页](#)

沙箱功能

允许基于一个已存在的Cube，创建一个短暂的Cube环境，称为“沙箱”，在这个环境中：

1. 允许执行 `新增成员`、`保存`、`查询`、`计算` 或 `动态计算`；
2. 任何修改都不会影响到原始Cube；
3. 允许多次修改迭代，下一次的查询可以基于之前的修改；
4. 基于同一个原始Cube，可以同时创建多个沙箱；

沙箱基本功能操作

沙箱中的操作命令同 `cube` 中的操作命令是一致的。

沙箱不支持如下操作：

1. 不支持对cube的新增，修改和删除。
2. 不支持对维度的新增，修改和删除。
3. 不支持对成员的删除。
4. 分区环境下，不支持新增分区维度的成员
5. 沙箱环境下，不支持创建沙箱（沙箱嵌套）

```
public static void sandboxTest(OlapConnection olapConn) {
    Closeable sandbox = olapConn.createSandbox();
    // 在该链接上执行的所有命令都是对沙箱的操作
    try {
        // 对沙箱执行各种操作，像以往代码一样进行保存，查询，计算或动态计算
        ....
    } finally {
        try {
            // 沙箱使用完后，必须要手动关闭沙箱
            sandbox.close();
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

判断当前是否是沙箱环境

```
public static boolean isSandboxEnv(OlapConnection olapConn){
    return olapConn.isSandboxEnv();
}
```

上一篇：[动态计算](#)

下一篇：[cube 分区](#)