

[返回首页](#)

连接到 Shrek 服务器

在[快速开始](#)您通过交互界面初步了解了如何使用 Shrek。

从这篇开始将向您介绍如何在您的 Java 程序中使用 Shrek，首先从连接到 Shrek 服务器开始。

[快速开始](#)中提到的金蝶研发内网部署的服务器的 ip 地址为 172.17.51.141，您可以使用它进行学习。

导入 jar 包

1、相关jar包

在您的项目中连接到 Shrek 服务器需要先如下 jar 包：

- bos-olap-client.jar
- kotlin-runtime.jar
- jackson.jar

2、获取jar包

对于金蝶云苍穹事业部研发人员，这些 jar 包直接在 biz-evn-dev 中获取。

3、引入jar包

将上述的jar包引入到您的项目中。如果您的项目是使用 gradle 进行项目管理，您可以在gradle中添加如下依赖项：

```
def trd = 'c:/bos-evn-dev/mservice/lib/trd'
def boscorelib = 'C:/bos-evn-dev/mservice/lib/bos'

dependencies {
    compile fileTree(dir: boscorelib, include: 'bos-olap-client-*.jar')
    compile fileTree(dir: trd, include: 'kotlin-runtime-*.jar')
    compile fileTree(dir: trd, include: 'jackson-*.jar')
}
```

连接到 Shrek 服务器

您可以参照下边的示例如何在您的程序连接到 Shrek 服务器。

```
String cubeName = "YourFirstCube";
OlapConnection olapConn = getConnection(cubeName);
olapConn.Open(); // 连接到 Shrek 服务器
```

下面是具体如何获取连接shrek的代码：

```
private static OlapConnection getConnection(String cubeName) {
    OlapConnectionStringBuilder strBuilder = new OlapConnectionStringBuilder();
    strBuilder.setProvider("kingdee.olap.Shrek");
    // 本用例连接为本地127.0.0.1的服务器，本IP根据实际情况修改
}
```

```
strBuilder.setDataSource("http://127.0.0.1:8080/bos-olap-webserver/services/httpolap");
if (!cubeName.isEmpty()) { //为空时，不设置initialCatalog值，用于判断cube是否存在
    strBuilder.setInitialCatalog(cubeName); // 设置即将连接或创建的Cube
}
OlapConnection olapConn = new OlapConnection(strBuilder.toString());
// 设置用户名及密码，可直接向上级申请
olapConn.setUserName("admin");
olapConn.setPassword("Olap@2018");
return olapConn;
}
```

断开 Shrek 服务器连接

在使用完毕后，您可以通过调用 `olapConn.Close()` 方法断开与shrek服务器的连接

上一篇：[快速开始](#)

下一篇：[创建Cube](#)