Лабораторная работа №3 Симаков А.М. А-16-20 Номер по БАРС: 9 Вариант №29

Информационная система поддерживает сайт любителей игры «Танки». Она обладает информацией о игроках, танках, которые у них есть и типах танков.

Типичными для информационной системы являются вопросы:

- Танки каких типов есть у игрока Х?
- Танков каких типов больше всего у игроков?
- У кого больше всего тяжёлых танков.

Расширенное задание

Информационная система также обладает информацией о сыгранных битвах и урону который нанесли и получили танки в них.

Реализуйте запросы:

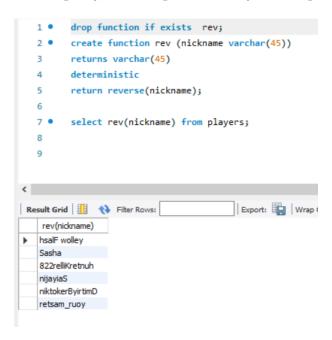
- Топ 10 танков по нанесённому урону.
- · Титул «Убойная гусеница » получает пользователь, который сыграл больше 5 битв и лидирует по показателю нанесённый урон/ полученный урон.
- · Титул «Бешеный» получает пользователь, который атаковал больше всего других игроков.

Реализовать:

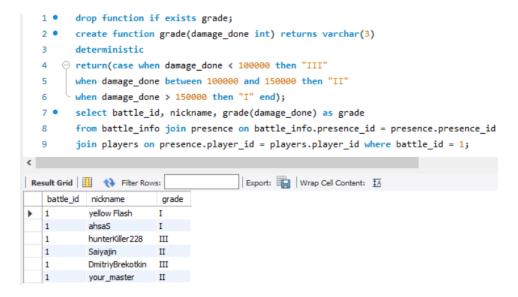
- · Две функции (для строковых и числовых аргументов и/или результатов).
- · Две хранимые процедуры (одну для выборки данных, одну для модификации данных).
- · Два триггера (один, модифицирующий изменяемые данные, а второй запрещающий изменение при определенном условии).

Две функции (для строковых и числовых аргументов и/или результатов).

1. Функция получает на вход строку, а возвращает эту же строку, но перевёрнутую.

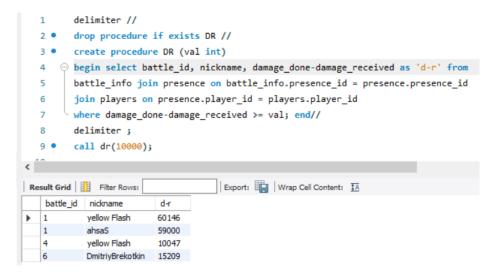


- 2. Функция получает на вход показатель урона, который нанёс игрок в определённой игре и определяет в какую из трёх групп по этому показателю он попадает.
 - · III урон меньше 100000
 - \cdot II урон больше 100000, но меньше 150000
 - I урон больше 150000

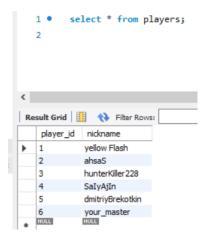


Две хранимые процедуры (одну для выборки данных, одну для модификации данных).

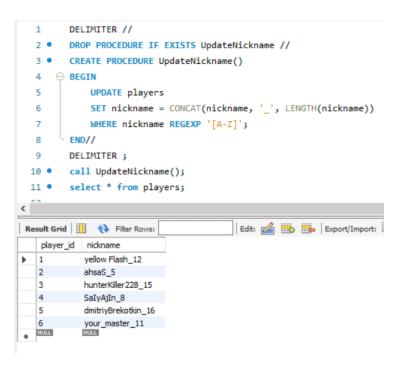
1. Процедура получает на вход число и выводит игроков, у которых показатель $damage_done\text{-}damage_received$ больше этого числа.



2. Процедура обновляет таблицу players следующим образом: считает количество букв в nickname и добавляет к nickname через нижнее подчёркивание. До:

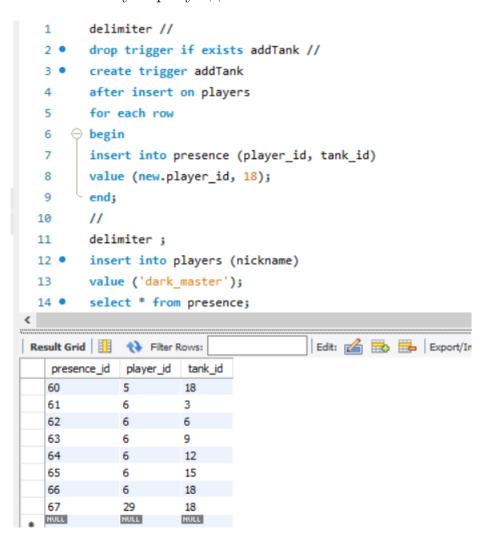


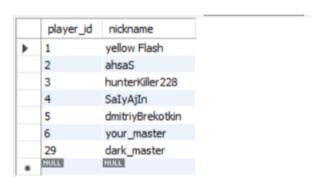
После:



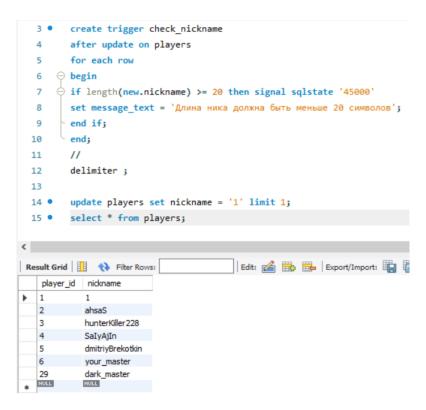
Два триггера (один, модифицирующий изменяемые данные, а второй запрещающий изменение при определенном условии).

1. Триггер присваивает новому игроку один из танков.





2. Триггер запрещает обновление таблицы, если длина *nickname* больше 20. *nickname* по длине меньше 20.



nickname по длине больше 20.

