

# Запити до БД

1. Створення користувача (Google Auth): передаємо Id, нікнейм, пошту, рейтинг (0), якщо з гугл підвантажилось, то шлях до аватарки. Все інше – null.
2. Створення користувача (Email Auth): все, що і в пункті 1, + атрибут хешкоду ще й передаємо, бо користувач ще його ввів.
3. Отримання користувача по Email:
  - a. Якщо користувач намагається авторизуватись через Email Auth, то шукаємо по Email його в БД, дивимось, чи вводив він пароль: чи зберігається в БД хешкод, і якщо так, то дозволяємо йому так авторизуватись, якщо хешкоду немає, то не дозволяємо.
  - b. Якщо ж авторизується через Google Auth, то дані просто підвантажуються для відображення протягом сеансу.
4. Update запит на зміну шляху до аватару – якщо захоче поміняти аватар.
5. Update запит на зміну нікнейму.
6. Update запит на зміну опису.
7. Отримання користувача по Nickname
8. Отримання квеста по Id
9. Запит до табл Історії квестів на отримання списку квестів для конкретного користувача (передається Id користувача).
10. Запит до табл Прогрес проходження на отримання об'єкту прогресу (передається Id користувача і квеста)
11. Отримання Статусу квесту по «Id статусу» в об'єкті Квест

12. Сортювання історії квестів: спочатку запит до табл Історії квестів на отримання списку квестів для конкретного користувача (передається Id користувача), потім отриманий список сортюється по атрибуту Дати створення кожного квесту.

13. Фільтрація історії квестів: за подібним принципом, як і в пункті 12, тобто фільтрація відбувається в кодї за допомогою Дати створення кожного квесту.

14. Запит на отримання даних користувача за допомогою атрибута «Id користувача» в об'єкті Квеста.

15. Отримання коментарів шляхом передачі id квеста

16. Отримання списку Ids користувачів з таблиці Коментар (при цьому передаємо Id квесту)

17. Отримання мультимедіа по Id

18. Отримання списку питань для певного квесту (за допомогою атрибута «Id квеста» в таблиці Питання)

19. Отримання типу питання по Id

20. В залежності від Id типу питання робиться запит (передається Id питання) в одну з таблиць Відповідей.

21. Після створення квесту або проходження хоча б одного питання, цей квест повинен додаватись в Історію квестів.

22. При відповіді хоча б на одне питання квесту, створюється об'єкт Прогресу.

23. Запит на Update об'єкту прогресу.

24. Запит на створення об'єкта в Історії квестів

25. Запит на додавання коментаря.

26. Запит на Update атрибутів Квесту, Питання, Відповіді (для всіх 4 таблиць).

27. Запит на створення Квесту, Питання, Відповіді (для всіх 4 таблиць).