

1. 触发器是 用户定义在 关系表 上的一类由 事件驱动 的特殊过程。

一旦定义，触发器将被保存在 数据库服务器中。任何用户对表的增，删，改操作均由服务器 自动激活 相应的触发器，在 关系数据库管理系统核心层 进行集中地完整性控制。

2. 触发器又叫事件-条件-动作规则。

规则中的动作体可以很复杂，可以涉及其他表和其他数据库对象，通常是一段SQL存储过程。

3. 触发动作体

如果是行级触发器，用户可以在过程体中使用NEW和OLD引用UPDATE/INSERT事件之后的新值和 UPDATE/DELETE事件之前的旧值；

如果是语句级触发器，则不能在触发动作体中使用NEW或OLD进行引用。

如果触发动作体执行失败，激活触发器的事件就会中止执行，触发器的目标表或触发器可能影响的其他对象不发生任何变化。

-----2016.2.24

1. 关系代数运算中，五种基本运算是：

并 差 投影 选择 笛卡尔积

2. 一个数据库可以有多个外模式，但只有一个模式和内模式。

3. 数据库设计分为以下6个阶段：

需求分析，概念结构分析，逻辑结构分析，物理结构设计，数据库实施和数据库的运行和维护

4. 数据库技术的根本目标是数据共享

5. switch()后的一对圆括号中可以是整型表达式或字符表达式，不能为实型。

case语句后的常量表达式类型必须与switch表达式相同,各case后的值互不相同

-----2016.3.1

