Dizionario dei Trigger

Il database è fornito di trigger che hanno la funzione di gestire la cancellazione per ogni classe. I trigger garantiscono che la cancellazione sia effettuata in maniera corretta anche se la chiave primaria della classe considerata è chiave esterna in un'altra classe o classe di associazione.

Trigger riguardanti la tabella Mossa.

create or replace TRIGGER CANCELLAZIONE\_MOSSA

BEFORE DELETE ON MOSSA

FOR EACH ROW

BEGIN

DELETE FROM PAGAMENTO\_GIOCATORE WHERE ID\_MOSSA=:OLD.ID\_MOSSA;

END;

Il trigger CANCELLAZIONE\_MOSSA si occupa di verificare che, nel caso venga cancellata una mossa, essa venga cancellata anche dalla classe PAGAMENTO\_GIOCATORE che tiene conto dell’associazione tra Mossa e Giocatore.

Trigger riguardanti la tabella Carta.

Create or replace TRIGGER CANCELLAZIONE\_CARTA

BEFORE DELETE ON CARTA

FOR EACH ROW

BEGIN

DELETE FROM MOSSA WHERE ID\_CARTA=:OLD.ID\_CARTA;

END;

Il trigger CANCELLAZIONE\_CARTA si occupa di verificare che, nel caso venga cancellata una carta, essa venga cancellata anche dalla classe Mossa che tiene traccia di tutte le mosse che vengono effettuate dai giocatori durante una partita, e in questo caso anche delle carte pescate.

Trigger riguardanti la tabella Casella.

create or replace TRIGGER CANCELLAZIONE\_CASELLA

BEFORE DELETE ON CASELLA

FOR EACH ROW

BEGIN

DELETE FROM CONTRATTO WHERE ID\_CASELLA=:OLD.ID\_CASELLA;

DELETE FROM MOSSA WHERE CASELLA\_ARRIVO=:OLD.ID\_CASELLA OR CASELLA\_PARTENZA=:OLD.ID\_CASELLA;

END;

Il trigger CANCELLAZIONE\_CASELLA si occupa di verificare che, nel caso venga cancellata una casella, essa venga cancellata anche dalla classe Contratto che tiene traccia di tutti i contratti presenti nel gioco(ogni contratto è associato ad una casella). Inoltre viene controllato che la cancellazione sia effettuata anche in MOSSA che tiene traccia di tutte le mosse di movimento effettuate durante una o più partita.

Trigger riguardanti la tabella Contratto

create or replace TRIGGER CANCELLAZIONE\_CONTRATTO

BEFORE DELETE ON CONTRATTO

FOR EACH ROW

BEGIN

DELETE FROM POSSEDIMENTO WHERE ID\_CONTRATTO=:OLD.ID\_CONTRATTO;

END;

ll trigger CANCELLAZIONE\_CONTRATTO si occupa di verificare che, nel caso venga cancellato un contratto, esso venga cancellato anche dalla classe Possedimento che tiene traccia di tutti i possedimenti presenti nel gioco. Ogni possedimento ha un contratto che viene acquistato/ipotecato da uno o più giocatori.

Trigger riguardanti la tabella Giocatore

create or replace TRIGGER CANCELLAZIONE\_GIOCATORE

BEFORE DELETE ON GIOCATORE

FOR EACH ROW

BEGIN

DELETE FROM POSSEDIMENTO WHERE ID\_GIOCATORE=:OLD.ID\_GIOCATORE;

DELETE FROM PARTITA\_GIOCATORE WHERE GIOCATORE=:OLD.ID\_GIOCATORE;

DELETE FROM PAGAMENTO\_GIOCATORE WHERE ID\_GIOCATORE=:OLD.ID\_GIOCATORE;

DELETE FROM MOSSA WHERE ID\_GIOCATORE=:OLD.ID\_GIOCATORE;

END;

ll trigger CANCELLAZIONE\_GIOCATORE si occupa di verificare che, nel caso venga cancellato un giocatore, esso venga cancellato anche dalla classe Possedimento che tiene traccia di tutti i possedimenti presenti nel gioco. I contratti infatti vengono acquistati/ipotecati dai giocatori che partecipano a una partita. Inoltre controlla che venga cancellato anche dalla classe PARTITA\_GIOCATORE che tiene traccia di tutti i giocatori che partecipano alle partite. Controlla la cancellazione anche in PAGAMENTO\_GIOCATORE che è la classe che controlla le mosse effettuate dai giocatori, nello specifico mosse di pagamento verso un altro giocatore. Infine controlla la cancellazione in MOSSA che è la classe che tiene traccia di tutte le mosse effettuate in una partita.

Trigger riguardanti la tabella Partita

create or replace TRIGGER CANCELLAZIONE\_PARTITA

BEFORE DELETE ON PARTITA

FOR EACH ROW

BEGIN

DELETE FROM MOSSA WHERE ID\_PARTITA=:OLD.ID\_PARTITA;

DELETE FROM PARTITA\_GIOCATORE WHERE PARTITA=:OLD.ID\_PARTITA;

END;

Il trigger CANCELLAZIONE\_PARTITA controlla che la cancellazione venga effettuata correttamente rimuovendo la partita anche nelle classi MOSSA e PARTITA\_GIOCATORE. La classe mossa infatti tiene traccia di tutte le mosse effettuate in una o più partite mentre la classe PARTITA\_GIOCATORE si occupa tenere traccia di tutti i giocatori che partecipano ad una partita.

Trigger riguardanti la tabella Possedimento

create or replace TRIGGER CANCELLAZIONE\_POSSEDIMENTO

BEFORE DELETE ON POSSEDIMENTO

FOR EACH ROW

BEGIN

DELETE FROM MOSSA WHERE ID\_POSSEDIMENTO=:OLD.ID\_POSSEDIMENTO;

END;

Il trigger CANCELLAZIONE\_POSSEDIMENTO si occupa di verificare che, eliminato un possedimento esso venga eliminato anche dalla classe MOSSA.