**Триггеры**

**Триггер 1:**

[Create user achievements]

После создания записи в таблице [User] создает запись в таблице [Achievements], заполняя все значения нулями, кроме процентов побед. ID созданной записи записывает в созданную запись в таблице [User].

**Триггер 2:**

[Create Dropping and Deck default record]

После создания записи в таблице [Room] создает записи в таблицах [Dropping] и [Deck], заполняя все значения нулями. ID созданных записей записывает в созданную запись в таблице [Room]

**Функции (процедуры)**

**Процедура 1:**

[Clear\_bd]

Вызов: exec Clear\_bd

Полностью очищает базу данных от всех записей во всех таблицах, сбрасывает все счетчики идентификации.

**Функция 2:**

[Registration\_request]

Вызов: SELECT dbo.Registration\_request ('mail', 'password', 'login')

Возвращает «0» если пользователей с такими данными не обнаружено, «1» если такой логин занят, «2» если пользователь с такой почтой уже зарегистрирован.

**Процедура 3:**

[Registration]

Вызов: exec Registration 'mail', 'password', 'login'

Создает запись в таблице [User].

**Функция 4:**

[Authorization\_request]

Вызов: SELECT dbo.Authorization\_request ('mail', 'password')

Возвращает «-1» если пользователя с такими данными не обнаружено, «0» если пользователь с такими данными найден.

**Процедура 5:**

[Available\_rooms]

Вызов: exec Available\_rooms

Выдает список ID записей из таблицы [Room] у которых стаут равен «1» и есть свободные места.

**Процедура 6:**

[Achivements\_request]

Вызов: exec Available\_rooms 'mail', 'password'

Выдает строку из таблицы [Achievements] соответствующую пользователю с данной почтой и паролем.

**Процедура 7:**

[Creating\_room]

Вызов: exec Creating\_room 'user\_id', 'max\_count\_of\_players'

Создает комнату, с владельцем переданным в вызове на нужное количество мест (1но место автоматически занято создателем), так же приписывает игроку комнату, в которой он теперь находиться.

**Процедура 8:**

[Getting\_characters]

Вызов: exec Getting\_characters n

Возвращает селектом n неповторяющихся айдишников из таблицы [Characters].

**Процедура 9:**

[Add\_character\_to\_player]

Вызов: exec Add\_character\_to\_player 'player\_id', 'characters\_id'

Создаёт запись в таблице [Character] и присваивает id созданной записи переданному игроку.

**Процедура 10:**

[Add\_role\_to\_player]

Вызов: exec Add\_role\_to\_player 'player\_id', 'roles\_id'

Создаёт запись в таблице [Role] и присваивает id созданной записи переданному игроку.

**Процедура 11:**

[Get\_start\_cards\_to\_player]

Вызов: exec Get\_start\_cards\_to\_player 'player\_id', 'roome\_id'

Присваивает карте из таблицы [Card] со статусом «2» (в колоде), находящейся в переданной комнате с максимальным порядковым номером, в поле [playar\_id] значение «player\_id» переданное в качестве параметра.

**Процедура 12:**

[Player\_turn\_state]

Вызов: exec Player\_turn\_state 'player\_id', 'state'

Устанавливает заданному игроку переданный статус хода (0 или 1).

**Функция 13:**

[Check\_card\_availability]

Вызов: SELECT dbo.Check\_card\_availability ('player\_id', 'card\_id')

Возвращает «1» если у заданного пользователя есть заданная карта и «0» если нет.

**Функция 14:**

[Check\_character\_availability]

Вызов: SELECT dbo.Check\_character\_availability ('player\_id', 'character\_id')

Возвращает «1» если у заданного пользователя данный персонаж и «0» если нет.

**Функция 15:**

[Check\_shoot\_opportunity]

Вызов: SELECT dbo.Check\_shoot\_opportunity ('player\_id', 'target\_id')

Возвращает «1» если firing\_range у оружия переданного игрока + дополнительная дальность атаки игрока равно дополнительной дальность защиты цели + расстояние между игроком и целью. Иначе «0».