Registración:

1-Consultar Usuario:

jugador\_check.php?idsocial\_jugador=**123321123321333**&tipo=**2**

*idsocial\_jugador: es el Id de Face o twitter*

*tipo: es la red, 1 Face, 2 twitter*

1.1-No existe: EL servicio retorna: {"resultado":**0**}

Se procede a la creación del jugador:

jugador\_registrar.php?idsocial\_jugador=**112233**&nom\_jugador=**pablo**&email\_jugador=**112233F**&pass\_jugador=**null**&estado\_jugador=**1**&tipo\_jugador=**1**&fecha\_jugador=**2016-03-12 17:12:37**&pendiente\_asignar=**0**

jugador\_registrar.php?idsocial\_jugador=11223223&nom\_jugador=pablo&email\_jugador=pablomisfit@gmail.com&pass\_jugador=elpass&estado\_jugador=1&tipo\_jugador=1&fecha\_jugador=2016-03-12%2017:12:37&pendiente\_asignar=1

*idsocial\_jugador: es el Id de Face o twitter*

*email\_jugador: enviar el Idsocial+tipo ej:* **112233+F->112233F o +T si es twitter**

*nom\_jugador: nombre de la red social, cuidado con los espacios*

*estado\_jugador: enviar siempre 1*

*tipo\_jugador: red social, 1 face, 2 twitter*

*pendiente\_asignar=enviar siempre* ***0***

*fecha\_jugador: Hora de registracion*

*Resto de las variables null*

1.2-Si Existe: El servicio retorna: {"resultado":"**13**"}

Se cargan los datos del Id en cuestión, en el ejemplo "**13**"

jugador.php?idjugador=14

Devuelve: {"jugador":[],"cartas":[],"crucigramas":[]}

*jugador:datos del jugador*

*cartas: lista de cartas, que obtuvo*

*crucigramas: crucigramas que completo el jugador*