

MODELO INICIAL DE CUBEX

Realizado por: Estela de Vega
Martín

2ºDAM

IES Ribera de Castilla 24/25

DESARROLLO
DE
INTERFACES

Índice

CASOS DE USO	4
INICIO	4
Registro de usuario.....	4
Inicio de sesión	5
TIMER	6
Uso del timer	6
Elegir tipo de cubo.....	6
Crear tipo de cubo.....	7
Elegir la sesion	8
Crear sesion	8
Historial	9
Mostrar historial.....	9
Buscar un tiempo en el historial.....	9
Añadir un tiempo manualmente al historial	10
Mostrar detalles de un tiempo realizado.....	10
Estadísticas.....	11
Visualizar estadísticas.....	11
AJUSTES	12
Configurar ajustes generales y del timer	12
Gestionar cuenta del usuario	13
VERSUS.....	14
Modo Versus	14
DIAGRAMA DE COMPONENTES	15
CLASES UTILIZADAS PARA REUTILIZAR Y NO REPETIR CODIGO	15
ScrambleTimeColumn	15
TopMenuContainer	16
Navigation	16
SettingsContainer.....	17
SIGN UP	18
LOGIN.....	19
TIMER	20
TimerPage	20
RunTimerPage	21
HISTORY.....	22
TimeHistoryPage	22

ShowDetailsContainer	23
ApplyPenaltyContainer	24
STATISTICS	25
StatisticsPage	25
AverageAnalysisContainer	25
GeneralStatisticsContainer	26
PerformanceOverTimeContainer	26
VERSUS	27
VersusTimerPage	27
RunTimeVersusPage	27
MENU	28
MY PROFILE	29
SETTINGS	30
UML DE LAS TABLAS	31
USER	31
SESSION	32
CUBETYPE	32
VERSUSCOMPETITION	32
TIMECOMPETITION	32
AVERAGE	32
RELACIONES	32
BASE DE DATOS	34

Casos de uso

Inicio

Registro de usuario

CU01	Registro de usuario		
Descripción	Un usuario se crea una cuenta en la aplicación.		
Secuencia normal	Paso	Acción	
	1	El usuario abre la aplicación.	
	2	Elige la opción de crear una cuenta.	
	3	Rellena el formulario para registrarse, indicando el nombre de usuario, correo electrónico, contraseña y confirmación de la contraseña.	
	4	Pulsa el botón “→” para crear la cuenta.	
Postcondición	Se crea la cuenta del usuario y al pulsar el boton “→”, el usuario es redirigido al inicio de la app.		
Excepciones		Condición	Descripción
	1	Nombre de usuario ya registrado.	Si el nombre de usuario ya está en uso, se muestra un mensaje de erro.
	2	Longitud del nombre de usuario no valida.	Si el nombre de usuario tiene una longitud de más de 12 caracteres, se muestra un mensaje de error.
	3	Validación del correo electrónico incorrecto.	Si el correo electrónico no tiene el formato adecuado, por ejemplo, example@example.example , se mostrará un mensaje de error.
	4	Validación de la contraseña incorrecta.	Si la contraseña no cumple con los requisitos, por ejemplo, longitud minima de 8 caracteres y que contenga unos caracteres especiales, se mostrara un mensaje de error.
	5	Las contraseñas no coinciden.	Si la contraseña y la confirmación de la contraseña no coinciden, se mostrará un error.
	6	Campos vacíos.	Si algun campo del formulario esta vacio, me muestra un error.

Inicio de sesión

CU02	Inicio de sesión		
Descripción	Un usuario inicia sesión en la aplicación.		
Secuencia normal	Paso	Acción	
	1	El usuario abre la aplicación.	
	2	Elige la opción de iniciar sesión.	
	3	Rellena el formulario para iniciar sesion, indicando el nombre de usuario o correo electrónico y la contraseña.	
	4	Pulsa el botón “→” para iniciar sesion.	
Postcondición	El usuario accede a la aplicación con su cuenta.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	Validación del registro del correo electrónico o del nombre de usuario.	Si el nombre de usuario o el correo electrónico no estan registradas en la base de datos, se mostrara un mensaje de error.
	2	Longitud del nombre de usuario no valida.	Si el nombre de usuario tiene una longitud de más de 12 caracteres, se muestra un mensaje de error.
	3	Validación del correo electrónico incorrecto.	Si el correo electrónico no tiene el formato adecuado, por ejemplo, example@example.example , se mostrará un mensaje de error.
	4	Validación de la contraseña incorrecta.	Si la contraseña no cumple con los requisitos, por ejemplo, longitud minima de 8 caracteres y que contenga unos caracteres especiales, se mostrara un mensaje de error.
	5	La contraseña incorrecta.	Si la contraseña no coincide con la que corresponde al correo electrónico/nombre de usuario, se mostrará un error.
	6	Campos vacíos.	Si algun campo del formulario esta vacio, me muestra un error.

Timer

Uso del timer

CU03	Uso del timer		
Descripción	El usuario realiza un tiempo de resolución de un tipo de cubo.		
Precondición	Haber iniciado la aplicación e iniciado sesion con su cuenta.		
Secuencia normal	Paso	Acción	
	1	El usuario elige el tipo de cubo y el nombre de la sesion donde quiera almacenar los tiempos.	
	2	Deshace el cubo con el scramble proporcionado.	
	3	Mantiene pulsado la pantalla, lo que le mostrara la cuenta atrás de la inspección hasta que deje de mantener la pantalla pulsada.	
	4	Inicia el timer y se para cuando el usuario haya pulsado la pantalla.	
Postcondición	<ul style="list-style-type: none">- El usuario podrá ver el tiempo que ha hecho, ponerle comentarios a ese tiempo, asi como penalizaciones o eliminar el tiempo.- Ademias, se actualizará las estadísticas que se muestran abajo del timer.- Si ha sobrepasado el tiempo de inspección por menos de 2 segundos, se le añadirá al tiempo final un +2.- Si ha sobrepasado el tiempo de inspección por más de 2 segundos, se le añadirá al tiempo final un DNF.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	Campo del tipo de cubo vacio.	Si el usuario no ha elegido un tipo de cubo antes de iniciar el timer, mostrara un mensaje de error.
	2	Campo de nombre de sesion vacio.	Si el usuario no ha elegido una sesion para guardar los tiempos, se mostrará un mensaje de error.

Elegir tipo de cubo


CU04	Elegir tipo de cubo	
Descripción	El usuario selecciona el tipo de cubo antes de realizar un tiempo de resolución. Por defecto, se declarará el tipo 3x3.	
Precondición	El usuario ha iniciado sesión en la aplicación y se encuentra en la pantalla del timer.	
	Paso	Acción

Secuencia normal	1	El usuario pulsa en la parte superior de la pantalla del timer, donde se muestra el tipo de cubo actual.	
	2	Se despliega una lista con los tipos de cubos disponibles.	
	3	El usuario selecciona un tipo de cubo de la lista desplegable.	
	4	Se actualiza el nombre del tipo de cubo seleccionado y se muestra.	
Postcondición	El nombre de tipo de cubo se setteara al valor que haya elegido el usuario y podrá iniciar el tiempo de resolución (si ha seleccionado previamente la sesion)		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	Campo del tipo de cubo vacio.	Si el usuario intenta iniciar el timer sin elegir un tipo de cubo, se mostrará un mensaje de error.

Crear tipo de cubo

CU05	Crear tipo de cubo		
Descripción	El usuario agrega un nuevo tipo de cubo que no existe en las opciones predeterminadas.		
Precondición	El usuario ha iniciado sesion en la aplicación.		
Secuencia normal	Paso	Acción	
	1	El usuario accede al menu de tipos de cubos y selecciona la opcion de “+” para agregar un tipo de cubo.	
	2	Se mostrará un formulario donde el usuario introduce el nombre del nuevo tipo de cubo y un icono referente.	
	3	El usuario confirma y guarda ese tipo de cubo creado.	
	4	Se valida el nombre del tipo de cubo y se guarda en la base de datos.	
	5	El nuevo tipo de cubo aparece en la lista de tipos de cubos.	
Postcondición	El nuevo tipo de cubo queda registrado y se muestra en la lista de tipos de cubos.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	El nombre del cubo esta vacio.	Si el usuario deja el campo vacio, se mostrar un mensaje de error.
	2	El nombre del cubo ya está registrado.	Si el nombre introducido ya esta registrado, se mostrar un mensaje de error.

Elegir la sesion

CU06	Elegir la sesion		
Descripción	El usuairo selecciona la sesion donde quiera guardar los tiempos de resolución.		
Precondición	El usuario ha iniciado sesion en la aplicación y existe sesiones creadas previamente.		
Secuencia normal	Paso	Acción	
	1	El usuario pulsa el icono “  ” situado en la parte superior de las pantallas principales.	
	2	Se despliega una lista con las sesiones creadas por el usuario.	
	3	El usuario selecciona una sesion de la lista.	
	4	Se actualiza el nombre de la sesion a la seleccionada y se muestra como la sesion activa.	
Postcondición	La sesion seleccionada queda como la sesion activa y los tiempos de resolución que se realizan se guardaran en esta sesion.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	No hay sesiones creadas.	Si el usuario no tiene sesiones creadas, se establecerá la sesion por defecto.

Crear sesion

CU07	Crear sesión		
Descripción	El usuario agrega una nueva sesion donde podrá almacenar los tiempos de resolución.		
Precondición	El usuario ha iniciado sesion en la aplicación.		
Secuencia normal	Paso	Acción	
	1	El usuario accede al menu de las sesiones y selecciona la opcion de “+” para agregar una sesion nueva.	
	2	Se mostrará un formulario donde el usuario introduce el nombre de la sesion.	
	3	El usuario confirma y guarda esa sesion.	
	4	Se valida el nombre de la sesion y se guarda en la base de datos.	
	5	La nueva sesion aparece en la lista de sesiones.	
Postcondición	La nueva sesion queda registrada y aparece en la lista de sesiones disponibles.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	El nombre de la sesion esta vacio.	Si el usuario deja el campo vacio, se mostrar un mensaje de error.

	2	El nombre de la sesion ya está registrado.	Si el nombre introducido ya está registrado, se mostrar un mensaje de error.
--	----------	--	--

Historial

Mostrar historial

CU08	Mostrar historial		
Descripción	Un usuario puede observar los tiempos que ha realizado con anterioridad.		
Precondición	El usuario ha iniciado sesion en la aplicación y se encuentra en la pantalla timer.		
Secuencia normal	Paso	Acción	
	1	El usuario utiliza la navegación inferior y selecciona el boton del historial.	
	2	Redirige al usuario a la pantalla del historial.	
	3	El usuario visualiza la lista de tiempos realizados previamente en la sesion.	
Postcondición	El usuario podrá consultar su historial de tiempos en la sesion elegida.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	El historial está vacío	Si el usuairo no tiene tiempos registrados, se mostrará un texto indicando que no hay registros disponibles.

Buscar un tiempo en el historial

CU09	Buscar un tiempo en el historial		
Descripción	Un usuario puede buscar un tiempo específico utilizando filtros como el tiempo, comentario o fecha de realización.		
Precondición	El usuario ha iniciado sesion en la aplicación y se encuentra en la pantalla historial.		
Secuencia normal	Paso	Acción	
	1	El usuario localiza el buscador en la parte superior del historial.	
	2	El usuario introduce el valor que desea buscar, como el tiempo, un comentario o la fecha de realización.	
	3	Se filtra y muestra los resultados coincidentes en la lista del historial.	
Postcondición	Se mostrarán los tiempos que coincidan con los criterios de búsqueda ingresados.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción

	1	No existen coincidencias.	Si no se encuentra ningun tiempo que coincida con los criterios ingresados, se mostrara un mensaje indicando que no se encontraron resultados.
--	----------	---------------------------	--

Añadir un tiempo manualmente al historial

CU10	Añadir un tiempo manual al historial		
Descripción	Un usuario introduce manualmente un tiempo en el historial de una sesion.		
Precondición	El usuario ha iniciado sesion en la aplicación y se encuentra en la pantalla historial.		
Secuencia normal	Paso	Acción	
	1	El usuario pulsa el icono “🕒” ubicado en la parte superior del historial en el lado izquierdo del buscador.	
	2	Se le muestra un formulario al usuario donde deberá introducir: <ul style="list-style-type: none">- El scramble.- El tiempo realizado- Los comentarios respectivos a ese tiempo (opcional).- Penalización (ninguna, DNF, +2).	
	3	Se validan los datos introducidos en el formulario y se actualiza el historial con el nuevo tiempo añadido.	
Postcondición	El nuevo tiempo quedara registrado en la lista del historial de la sesion seleccionada.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	Campos vacíos.	Si alguno de los campos obligatorios esta vacio, se mostrara un mensaje solicitando su ingreso.
	2	Formato de tiempo invalido	Si el tiempo introducido tiene un formato incorrecto, se mostrará un mensaje de error.

Mostrar detalles de un tiempo realizado

CU11	Mostrar detalles de un tiempo realizado		
Descripción	Un usuario puede observar los detalles de un tiempo registrado en su historial.		
Precondición	El usuario ha iniciado sesion en la aplicación y se encuentra en la pantalla historial.		
	Paso	Acción	

Secuencia normal	1	El usuario pulsa sobre un tiempo específico en la lista de historial.		
	2	Se mostrará un popup o una pantalla con los detalles del tiempo, incluyendo: <ul style="list-style-type: none">- Tiempo realizado.- Fecha de realización.- Scramble utilizado (con opción de copiar).- Comentarios (con opción de editar).- Penalizaciones (DNF, +2, ninguna, con opción de cambiar).- Botón de eliminar tiempo.		
Postcondición	El usuario podrá consultar, editar o eliminar el tiempo seleccionado desde el historial.			
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción	
	1			

Estadísticas

Visualizar estadísticas

CU012	Visualizar estadísticas	
Descripción	El usuario puede consultar estadísticas detalladas sobre los tiempos registrados en el historial de una sesión o de forma general, incluyendo análisis de medias, gráficos y comparativas.	
Precondición	El usuario ha iniciado sesión en la aplicación y tiene al menos un tiempo registrado.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El usuario se dirige a la sección de estadísticas a través de la navegación inferior.
	2	La pantalla de “Estadísticas” se carga y se muestra las siguientes opciones:
	3	Estadísticas generales: <ul style="list-style-type: none"> - Mejor tiempo: el tiempo más rápido registrado. - Peor tiempo: el tiempo más lento registrado. - Cantidad total de tiempos registrados. - Cantidad y porcentaje de DNF (Did Not Finish). - Cantidad y porcentaje de penalizaciones +2. - Total de tiempo dedicado a cubeo (suma de todos los tiempos).
	4	Análisis de promedios: <ul style="list-style-type: none"> - Media de 5: mejor, peor y promedio de los últimos 5 tiempos. - Media de 12: mejor, peor y promedio de los últimos 12 tiempos. - Media de 50 y 100: mejor, peor y promedio de los últimos 50 y 100 tiempos.

		- Media total: mejor, peor y promedio del conjunto total de tiempos realizados.	
	5	Gráficos: - Gráfica de evolución total, mensual y diaria de los tiempos. - Comparación entre medias y singles (tiempos individuales). - Visualización de los PBs (Personal Bests) logrados por el usuario.	
Postcondición	El usuario obtiene un resumen completo de estadísticas sobre sus tiempos realizados y puede visualizar los gráficos de la evolución de su rendimiento.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	El usuario no tiene tiempos registrados.	Si el usuario no ha realizado ningun tiempo, se mostrará los campos sin valores.
	2	Otro error.	Si ocurre un error al cargar las estadísticas, se mostrará un error.

Ajustes

Configurar ajustes generales y del timer

CU13	Configurar ajustes generales y del timer	
Descripción	El usuario puede personalizar la aplicación modificando configuraciones generales (como idioma y notificaciones) y ajustes específicos del timer.	
Precondición	El usuario ha iniciado sesión en la app y se encuentra en la sección de ajustes.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El usuario accede a la sección de Ajustes desde el menu principal.
	2	En la categoría Generales, el usuario podrá: - Seleccionar el idioma de la aplicación. - Configurar las notificaciones.
	3	En la categoría Configuración del timer, el usuario podrá: - Activar/desactivar el tiempo de inspección antes de iniciar el timer. - Configurar la duración de la inspección (por ejemplo: 15, 20, 30 segundos). - Elegir si desea ocultar o mostrar el tiempo durante la resolución del cubo.

	4	La aplicación va guardando los ajustes modificados por el usuario.	
Postcondición	La aplicación se actualizará con los ajustes configurados por el usuario.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	Configuración del timer no valida.	Si el usuario selecciona un tiempo de inspección invalido, se muestra un mensaje de error.
	2	Otro error	Si ocurre un error al guardar las preferencias, se mostrará un mensaje de error.

Gestionar cuenta del usuario

CU14	Gestionar cuenta del usuario		
Descripción	El usuario podrá modificar sus datos de cuenta o eliminarla.		
Precondición	El usuario ha iniciado sesion en la app y se encuentra en la sección del perfil.		
Secuencia normal	Paso	Acción	
	1	El usuario accede a la sección de Mi perfil desde el menu principal.	
	2	El usuario podrá elegir entre:	
	3	Modificar datos de la cuenta: - Modifica los datos que desea modificar (como, por ejemplo, el nombre de usuario, el correo electrónico, la contraseña o la imagen) - Los datos se guardan automáticamente	
	4	Eliminar cuenta: - El usuario selecciona la opcion de eliminar cuenta. - La aplicación solicitara la confirmación para proceder con la eliminación de cuenta. - El usuario confirmara la eliminación.	
Postcondición	Si el usuario modifiko los datos de su cuenta, se actualizarán correctamente, si elimino su cuenta, todos sus datos serán eliminados de la base de datos.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	validación de datos incorrecto	Si algun dato introducido no es válido, se mostrará un mensaje de error.
	2	Otro error	Si ocurre un error al modificar o eliminar, se mostrará un mensaje de error.

Versus

Modo Versus

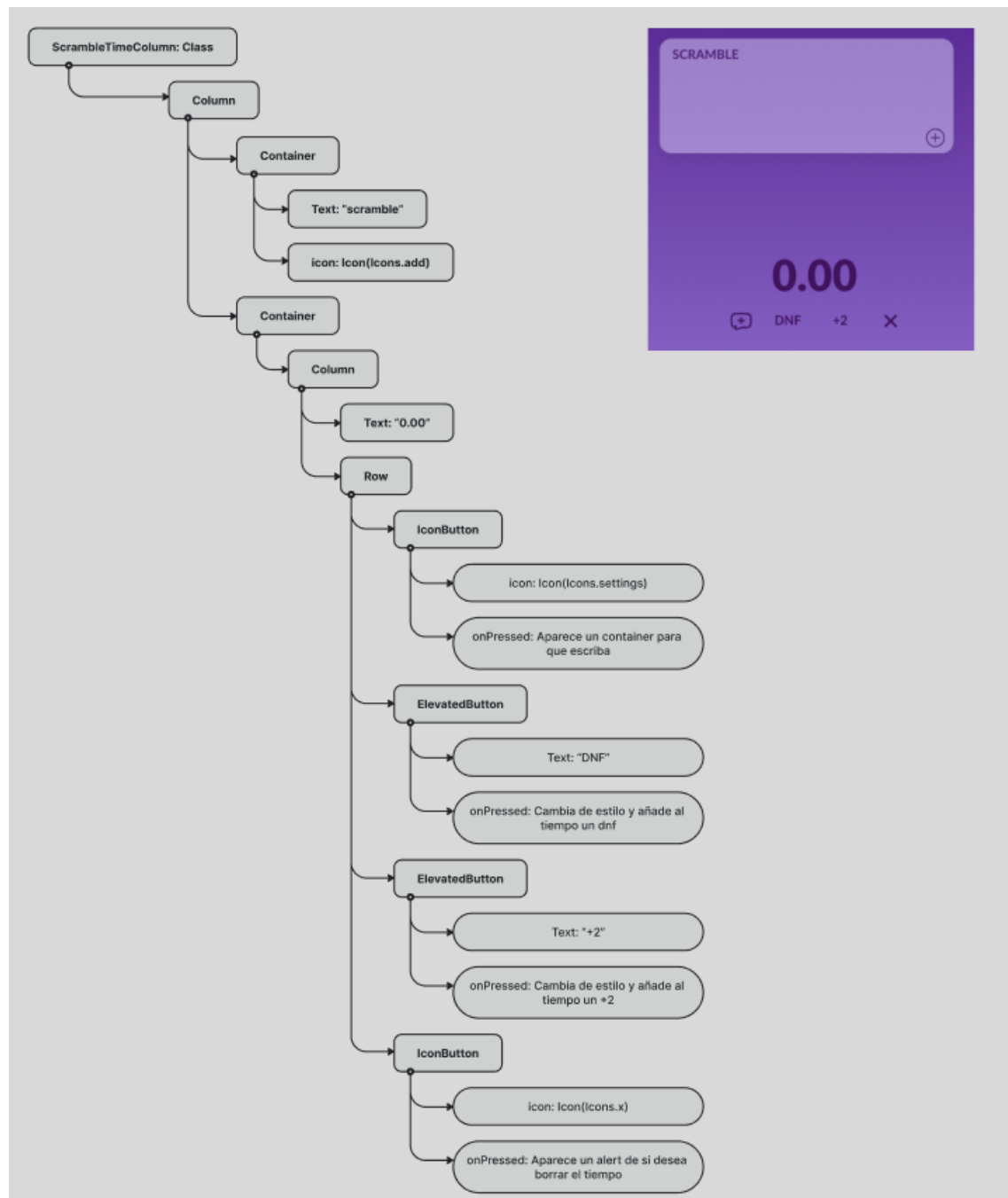
CU15	Modo Versus		
Descripción	El usuario podrá competir con otro jugador utilizando timers independientes en un mismo dispositivo movil.		
Precondición	El usuario ha iniciado sesion en la app y ha accedido al modo versus.		
Secuencia normal	Paso	Acción	
	1	El usuario selecciona la opcion Versus en el menu desplegable.	
	2	En la pantalla Versus, se muestran dos timers independientes (uno para cada jugador) y el tipo de cubo con el que quieren competir.	
	3	Cada jugador pulsa su respectivo timer para activar el modo inspección	
	4	Se realizará como un timer normal, despues de mantener pulsado para la inspección y dejarlo de mantener se iniciará el timer del jugador.	
	5	Cada jugador pulsa su timer nuevamente cuando haya terminado la resolución del cubo.	
	6	La aplicación registra ambos tiempos y determina al ganador (el jugador con mejor tiempo obtiene un punto).	
	7	La puntuación se actualiza y se muestra en la pantalla con los tiempos realizados.	
	8	El usuario puede elegir entre otra ronda o Salir	
Postcondición	Se actualizará la puntuación de los jugadores según el resultado y los tiempos registrados se podrán consultar.		
Excepciones	Pasos	Condición	Descripción
	1	Tipo de cubo no seleccionado.	Si el usuario no ha elegido el tipo de cubo no podrá iniciar el timer.
	2	Tiempo de inspección no activado.	Hasta que los dos jugadores no pulsen su timer no se iniciara el tiempo de inspección y por tanto el tiempo no comenzara.
	3	Otro error	Si ocurre un error al modificar o eliminar, se mostrará un mensaje de error.

Diagrama de componentes

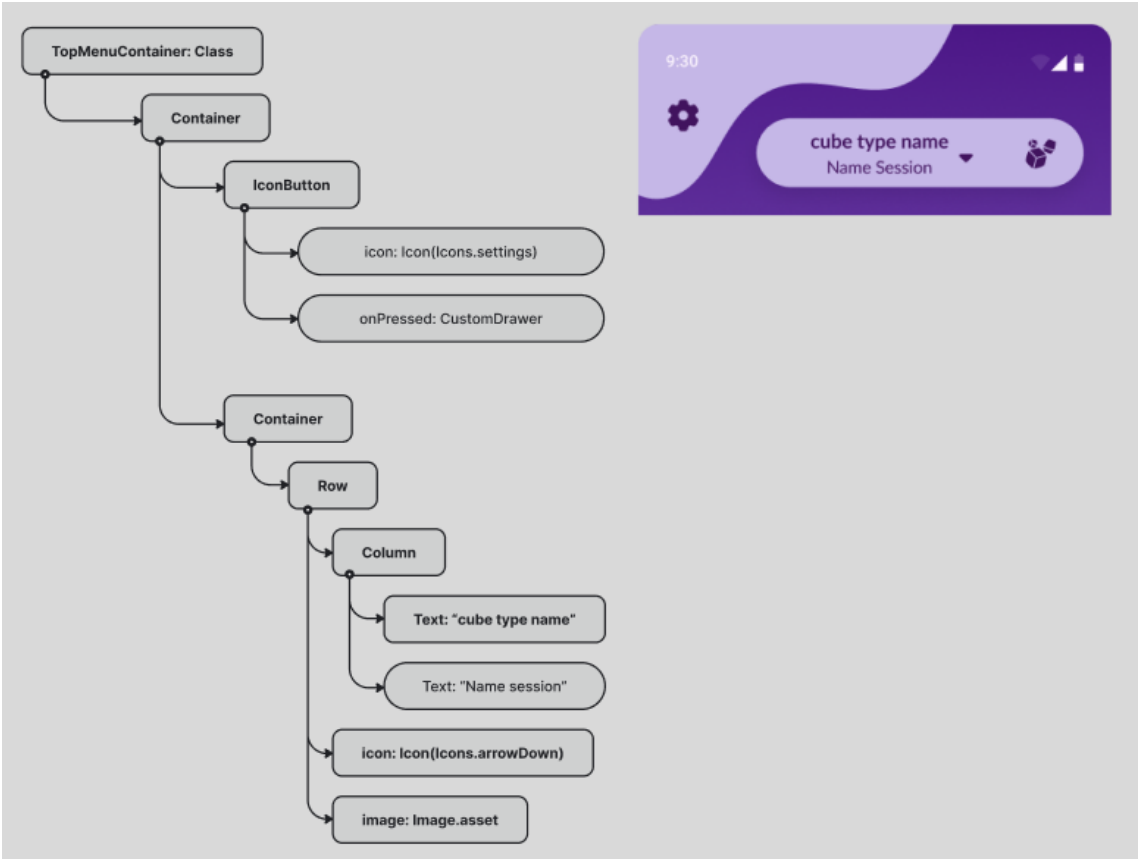
Si algo no queda claro, puedes revisarlo en mi Figma.

Clases utilizadas para reutilizar y no repetir código

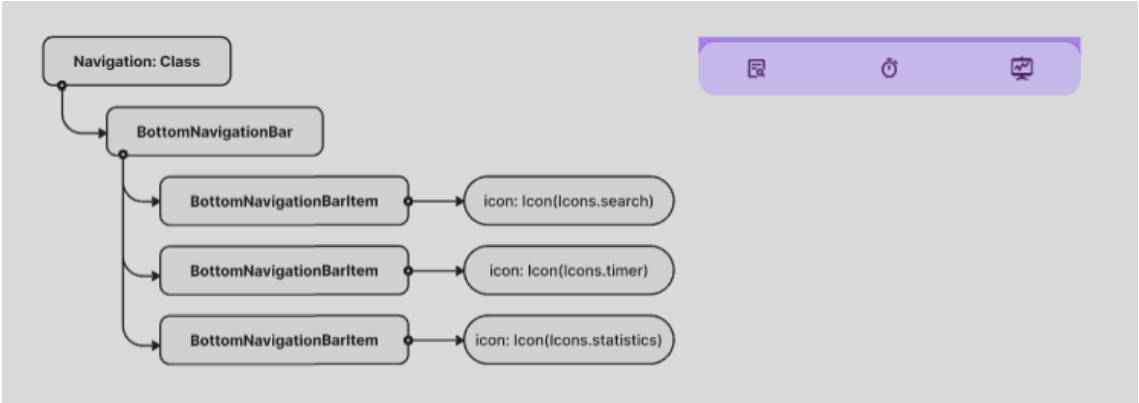
ScrambleTimeColumn



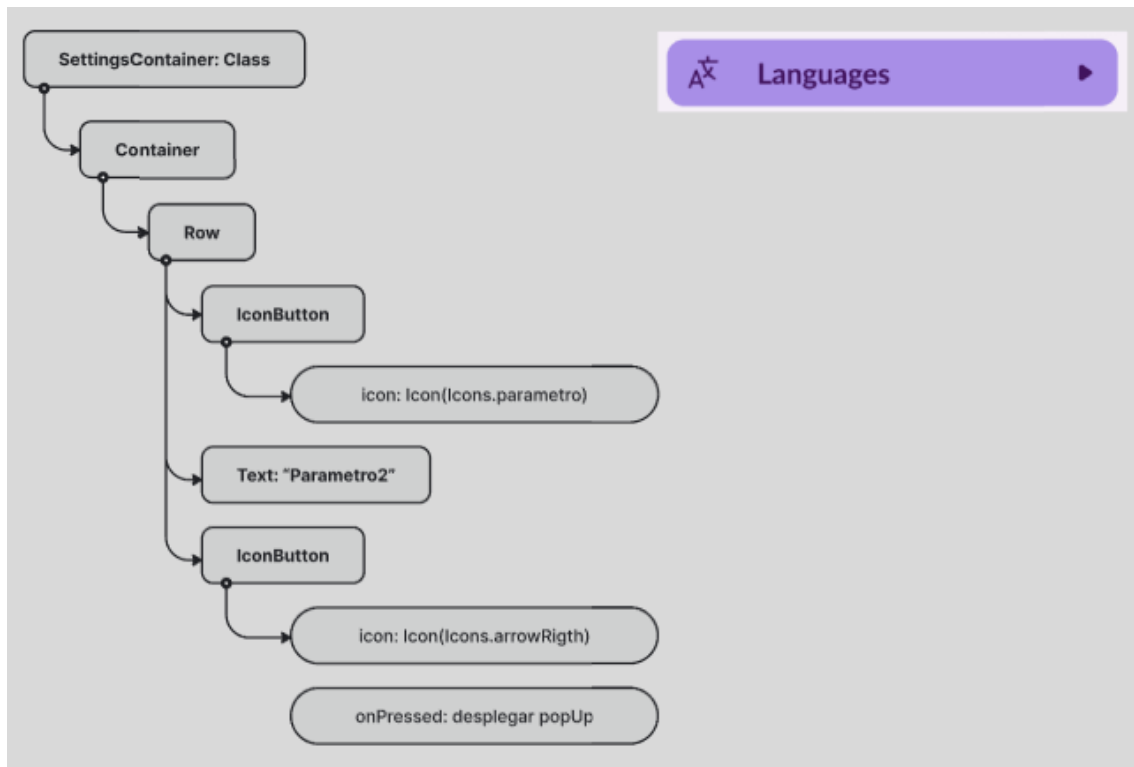
TopMenuContainer



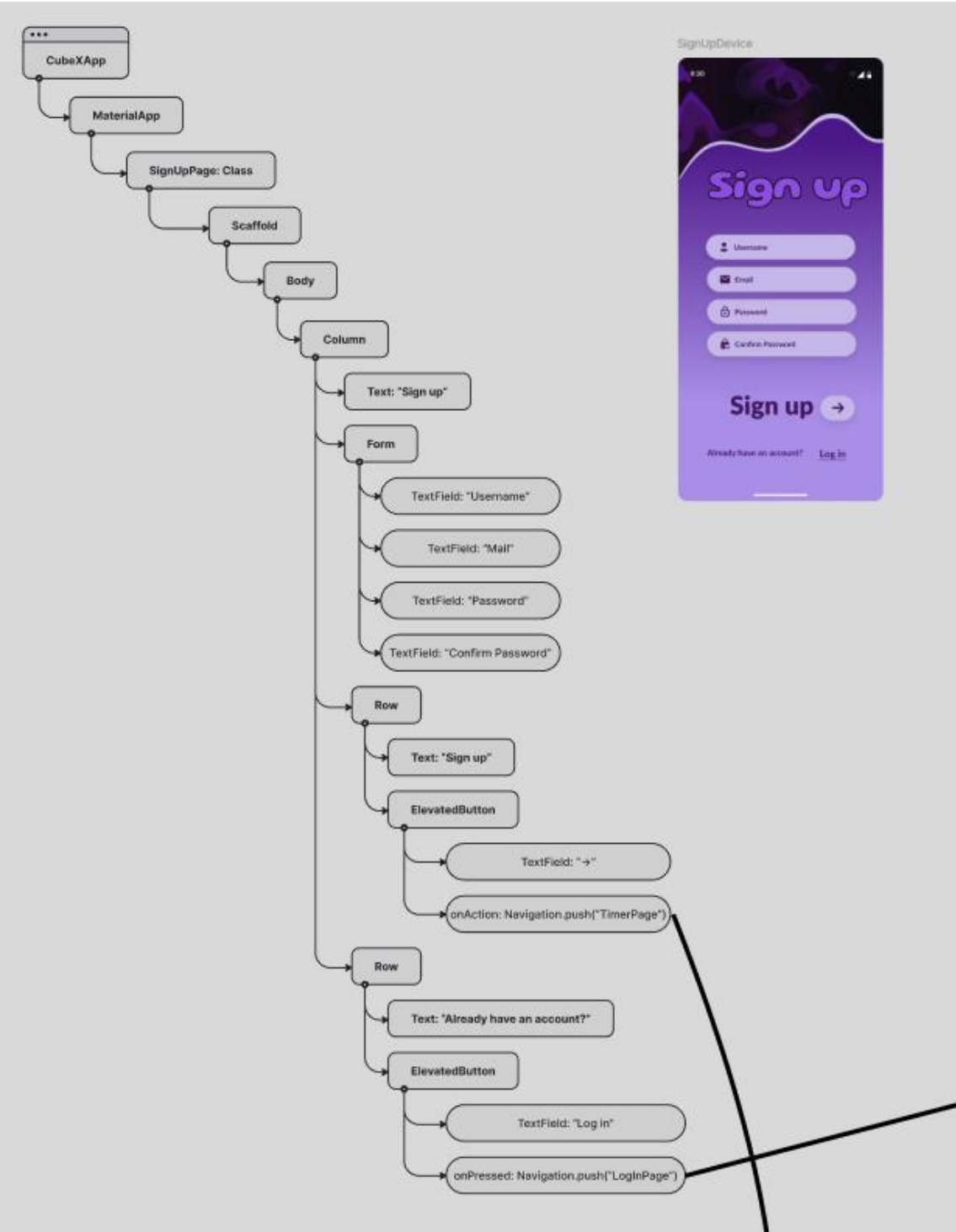
Navigation



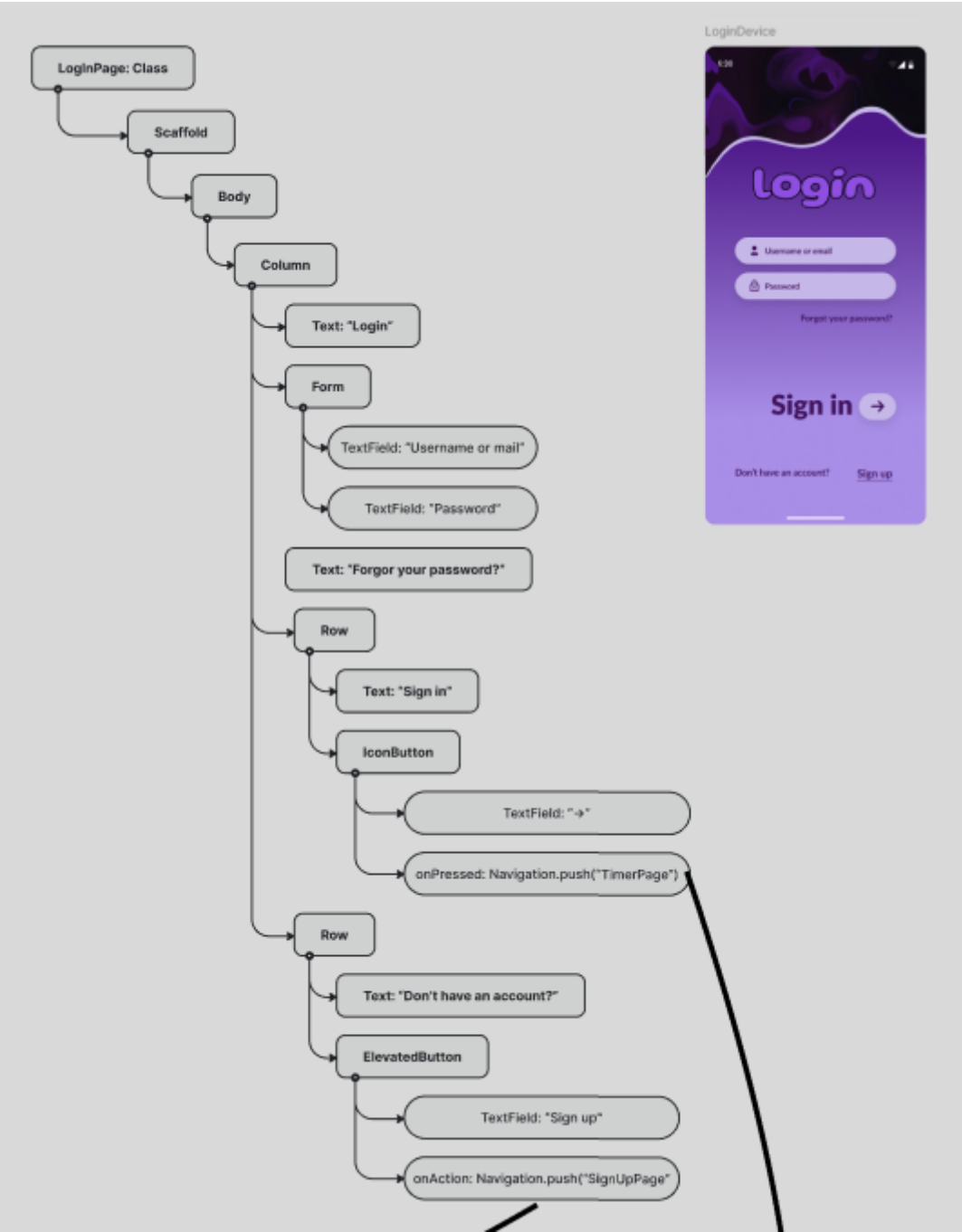
SettingsContainer



Sign Up

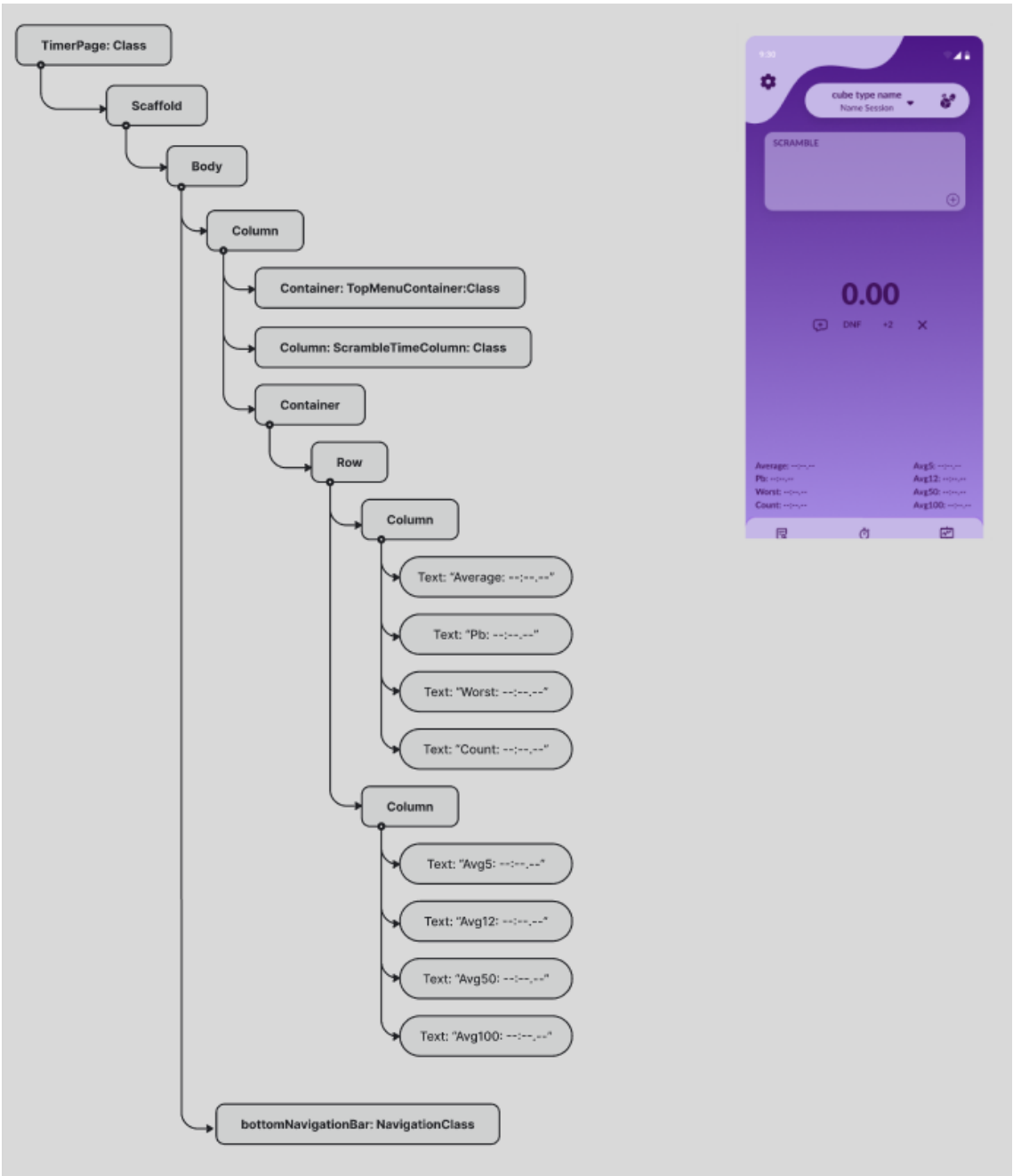


Login

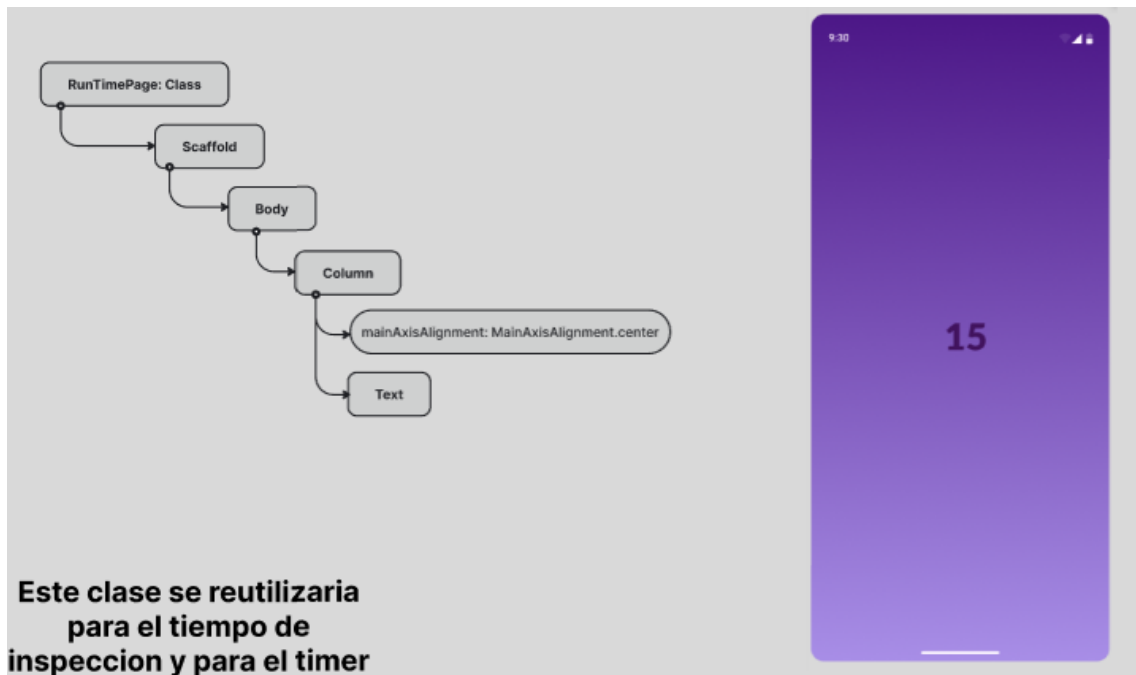


Timer

TimerPage

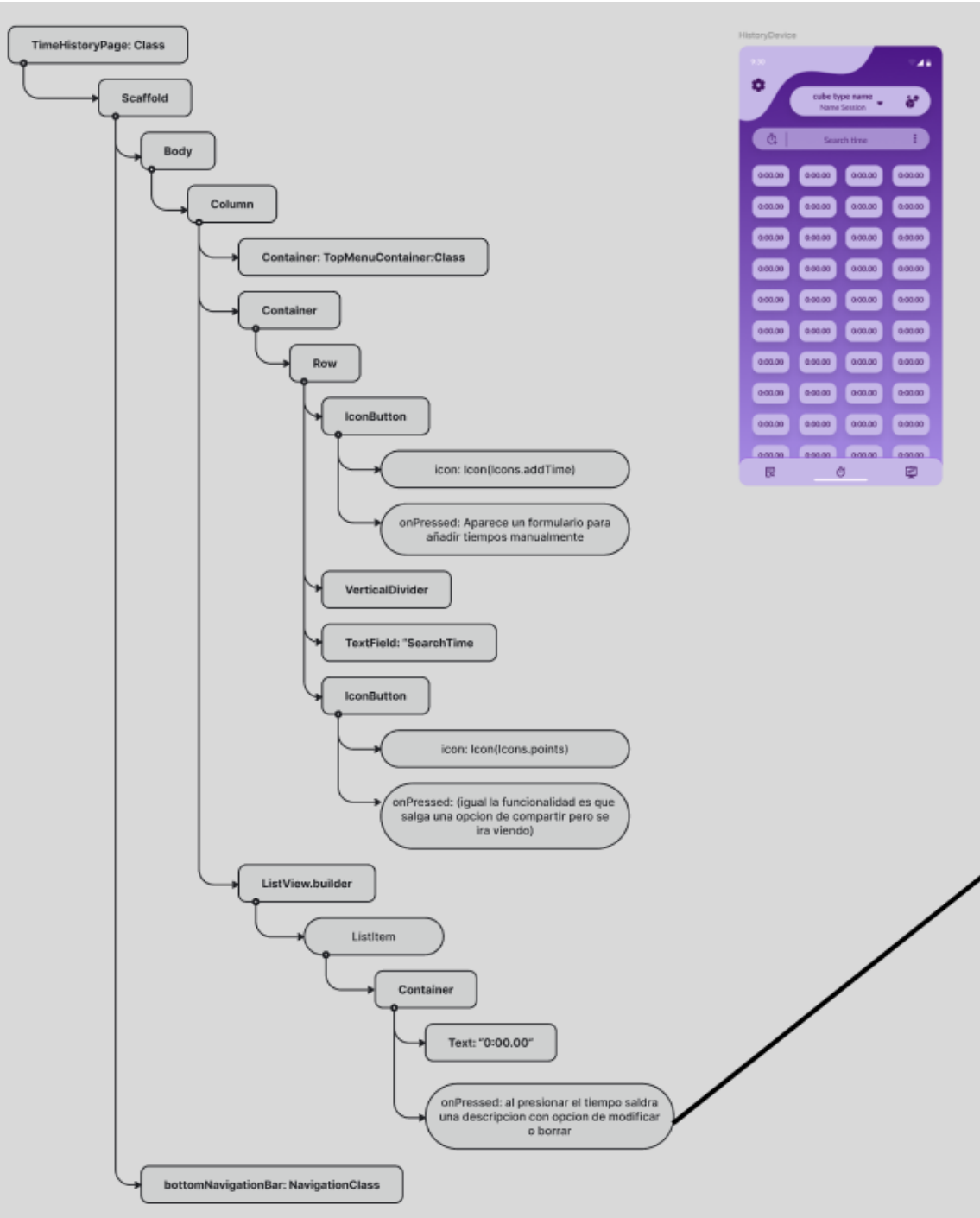


RunTimerPage

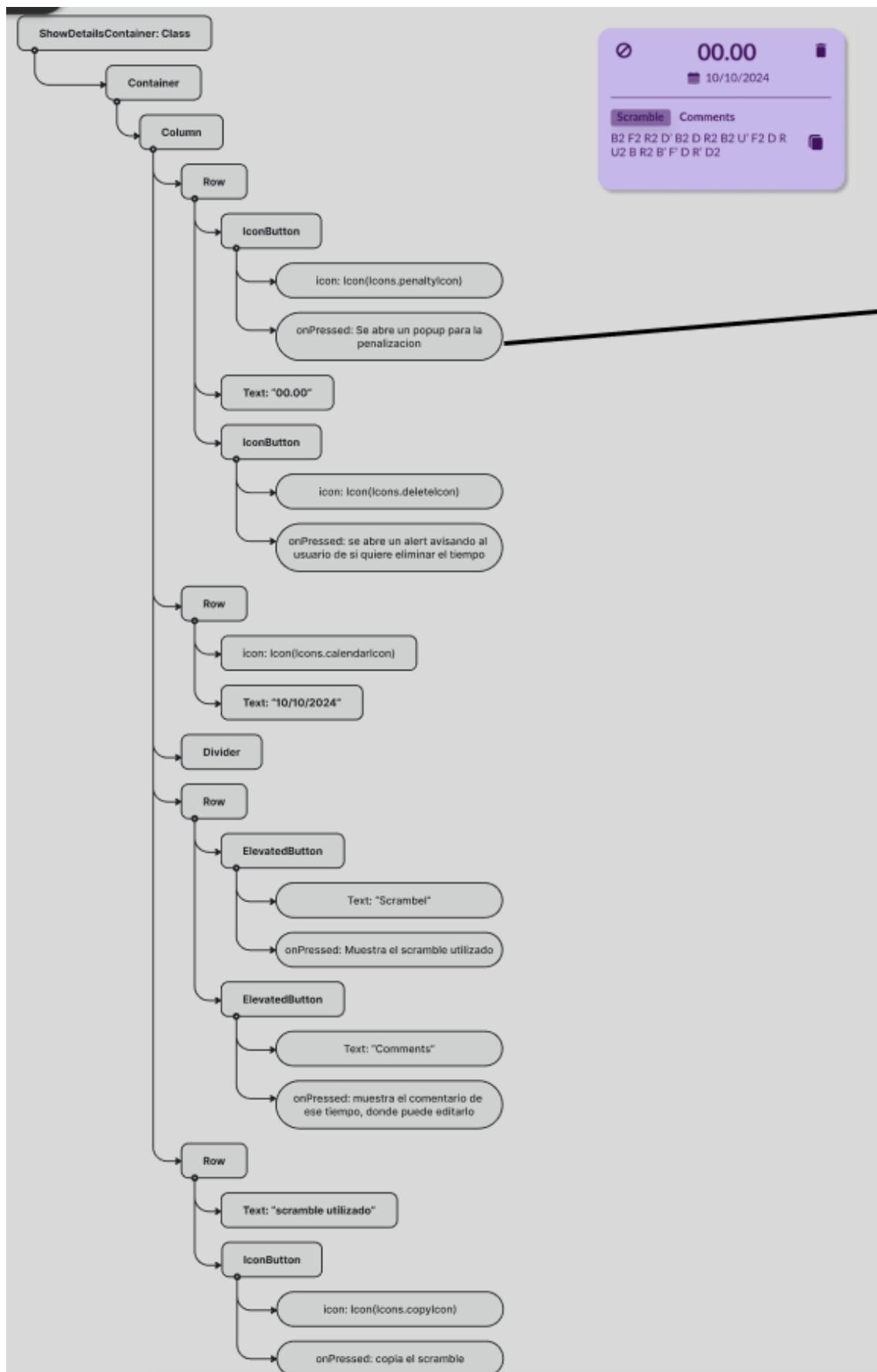


History

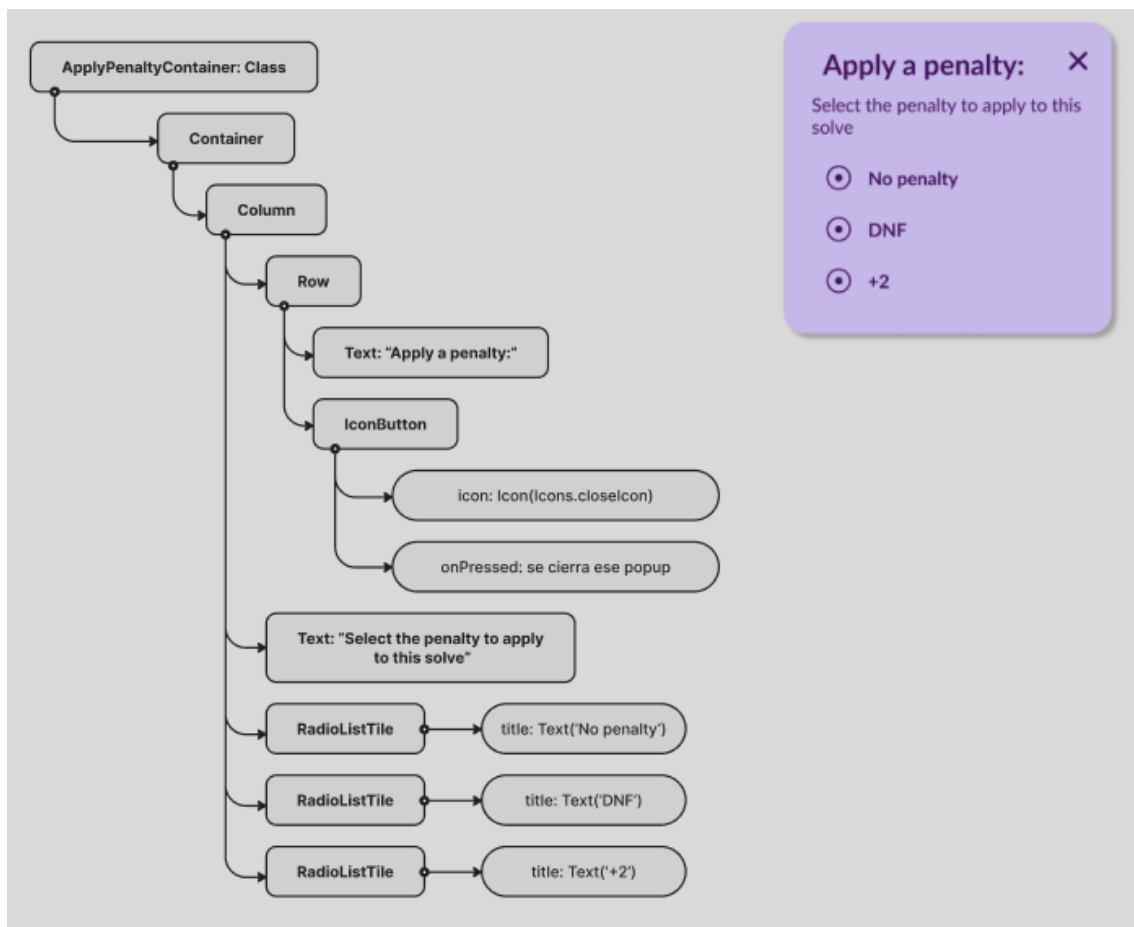
TimeHistoryPage



ShowDetailsContainer

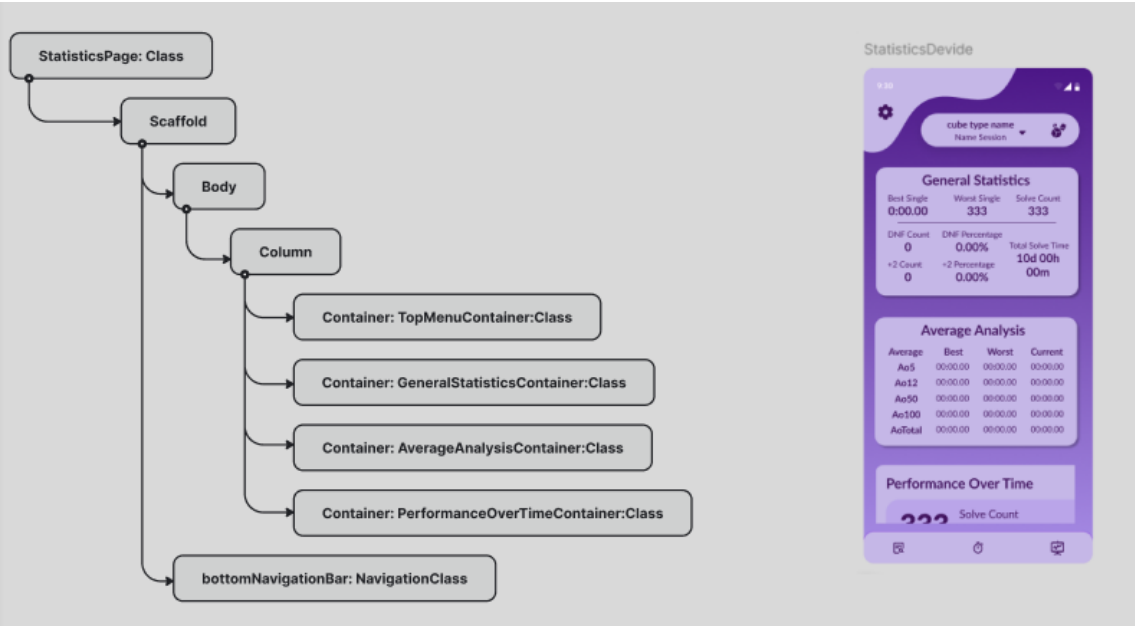


ApplyPenaltyContainer

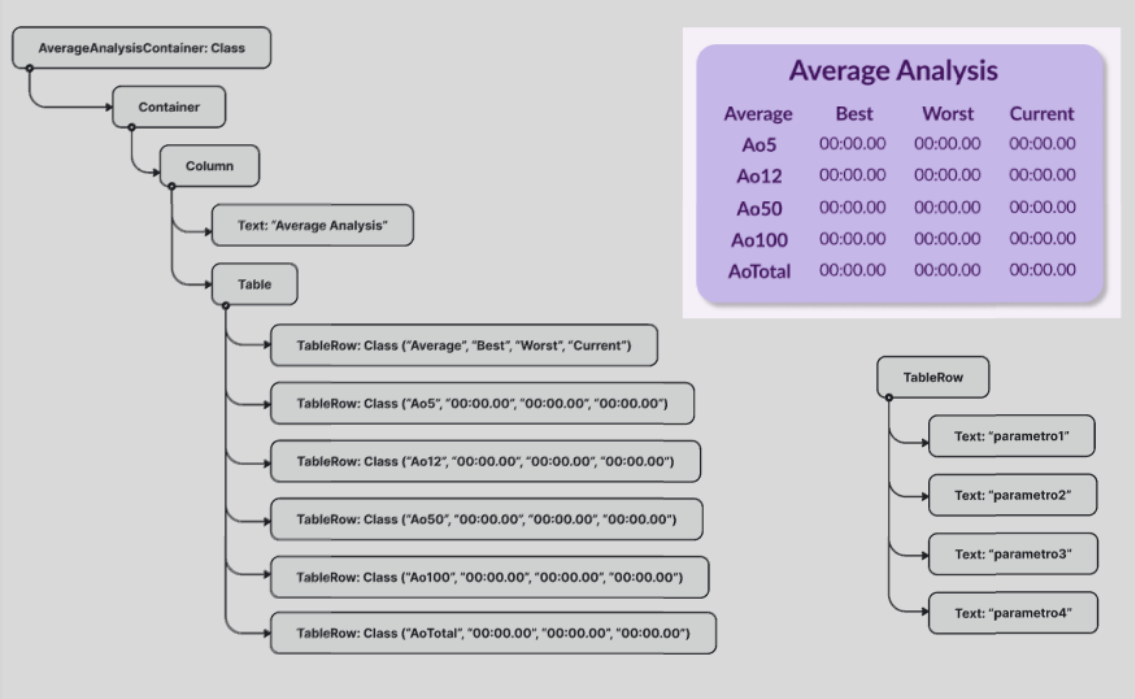


Statistics

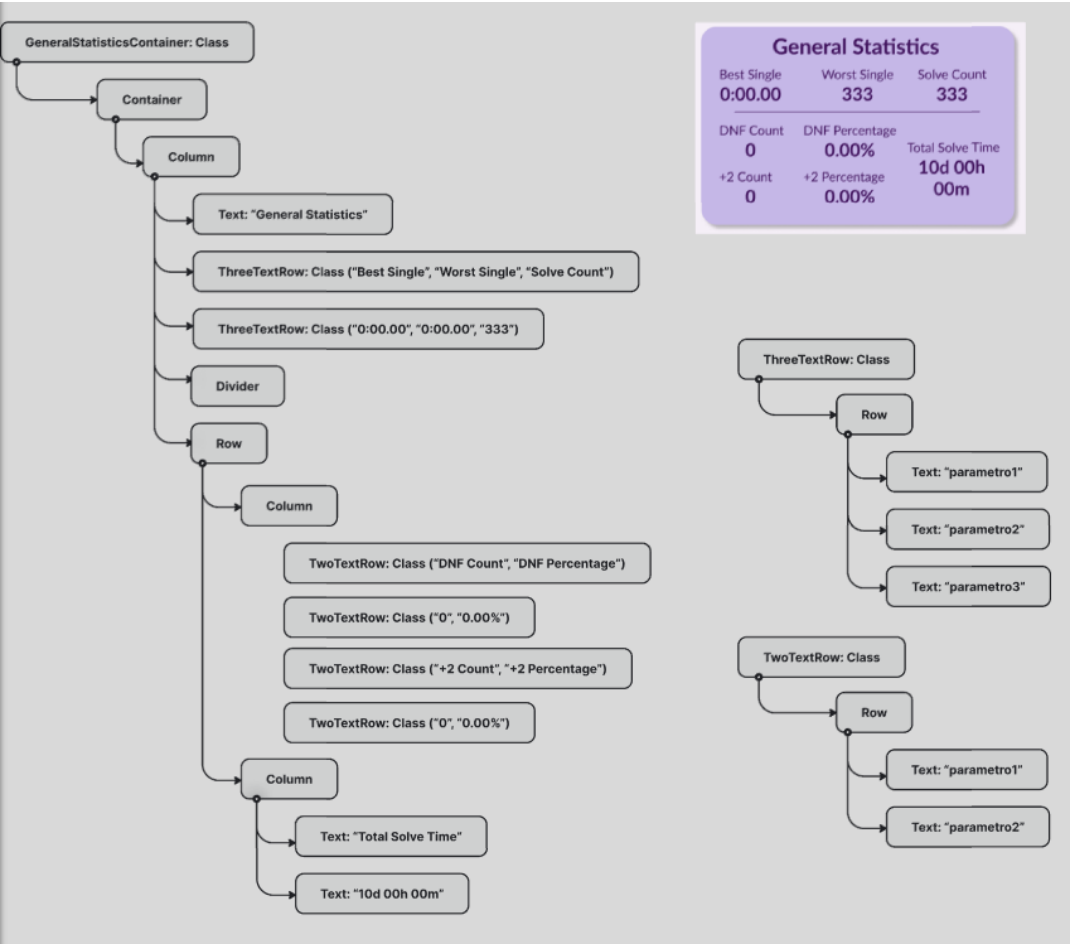
StatisticsPage



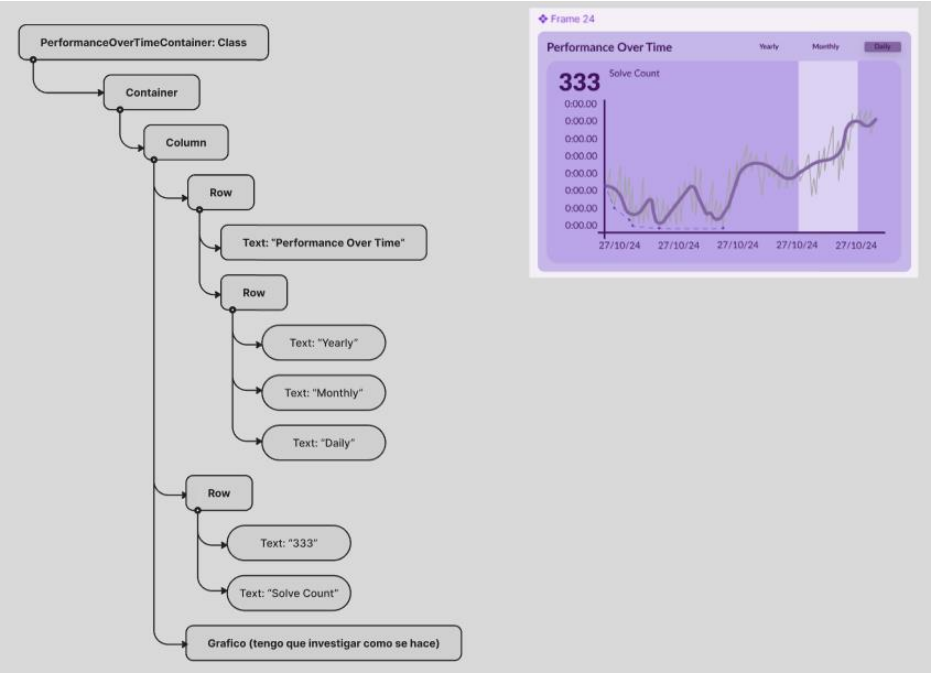
AverageAnalysisContainer



GeneralStatisticsContainer

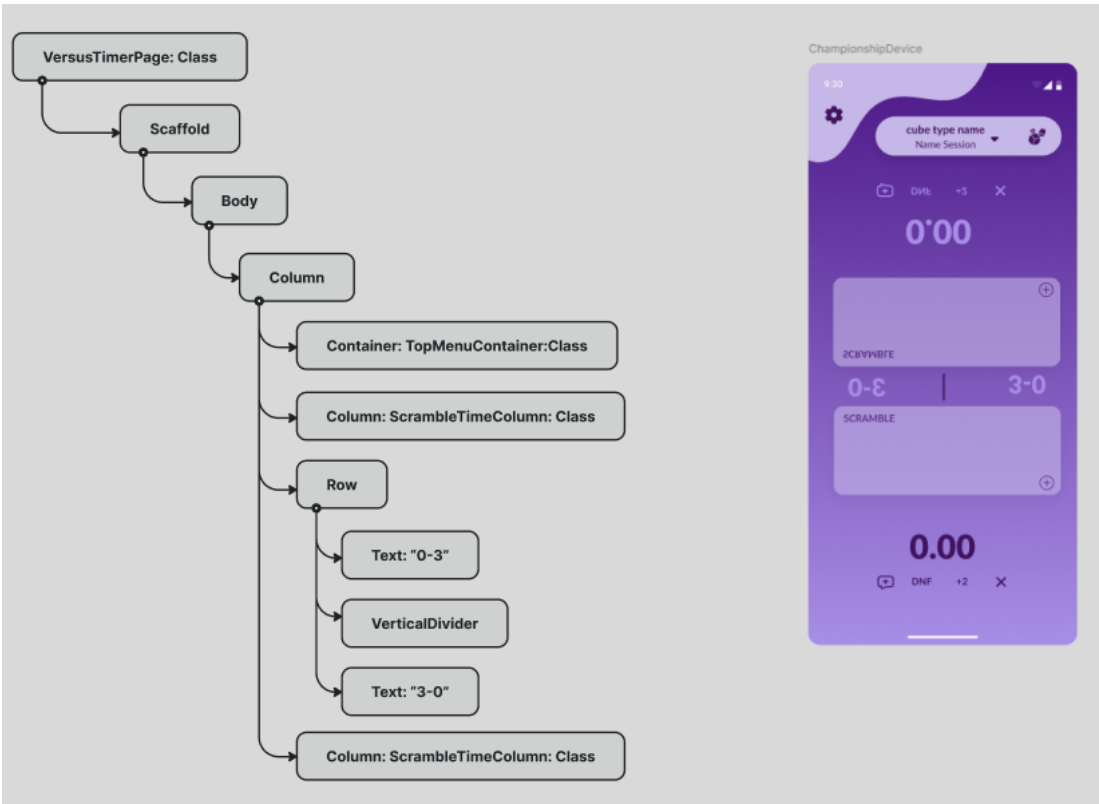


PerformanceOverTimeContainer

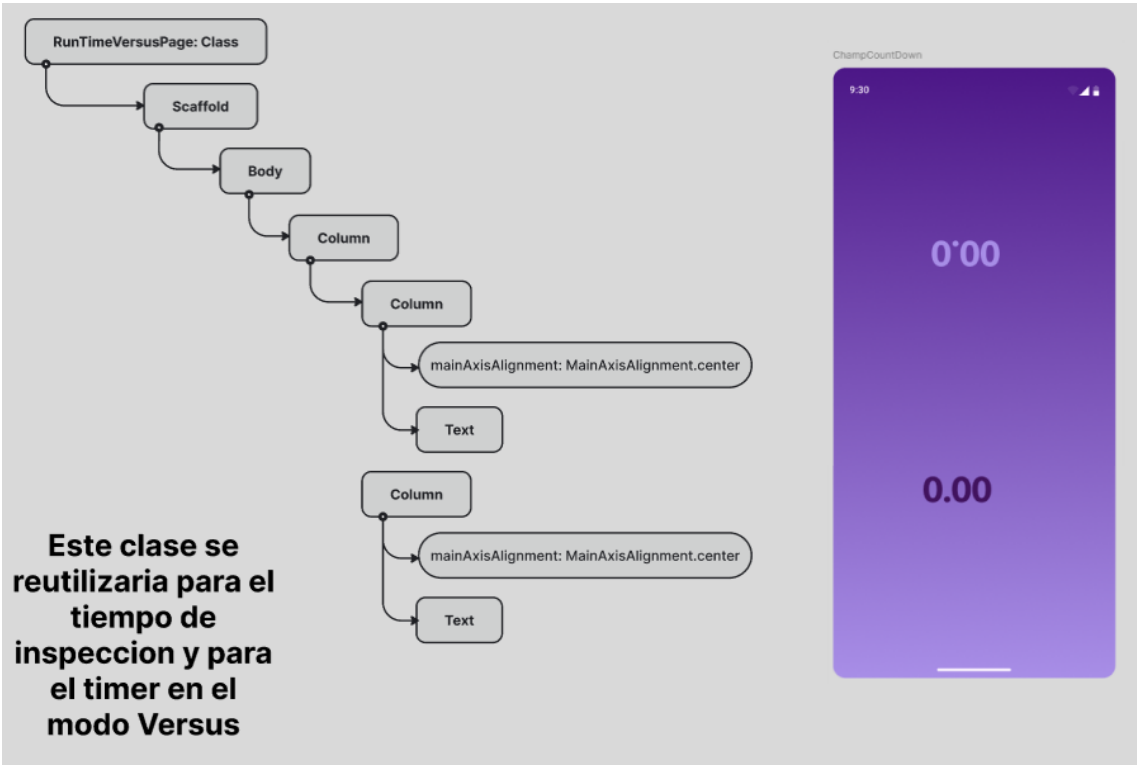


Versus

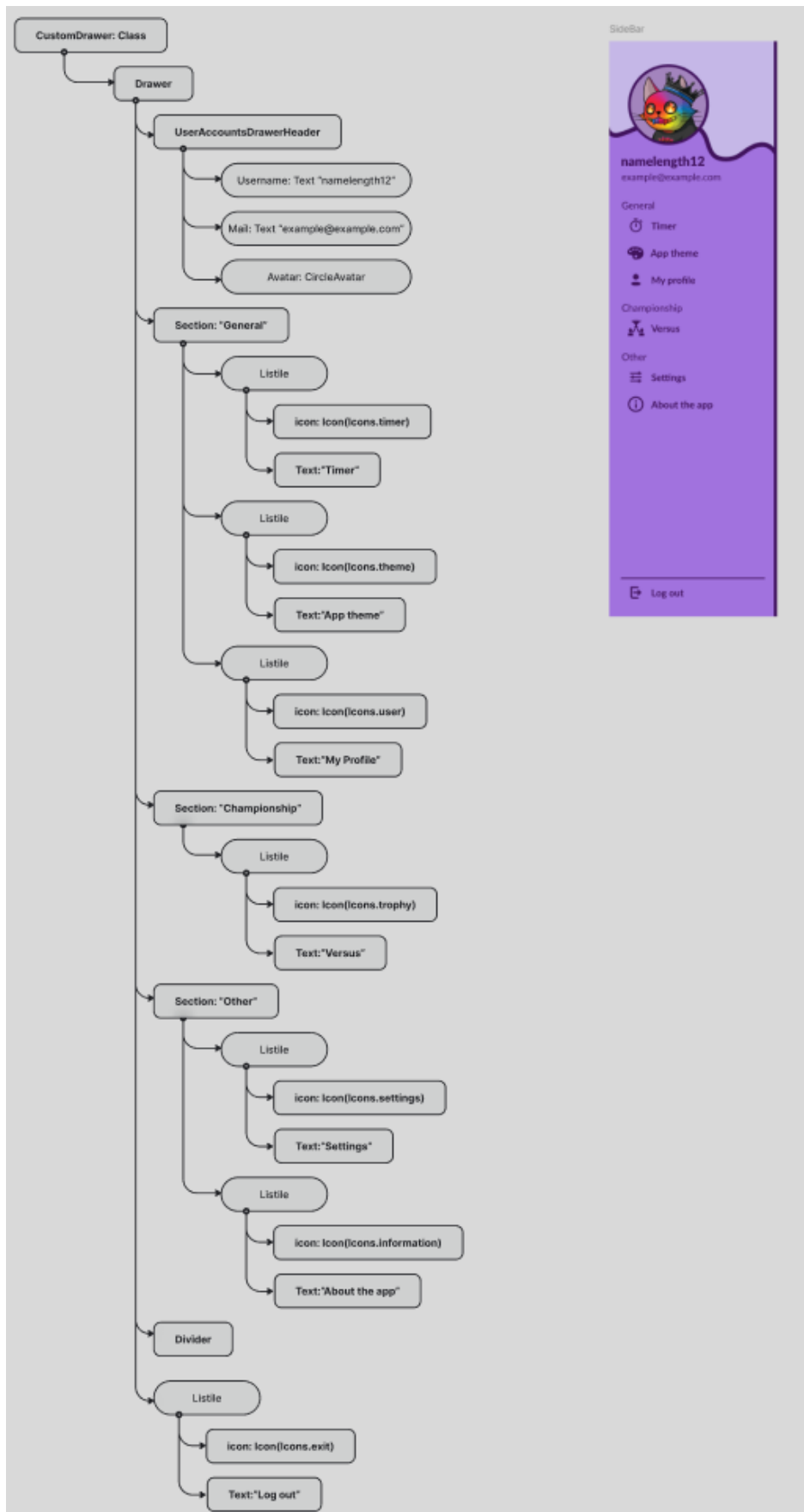
VersusTimerPage



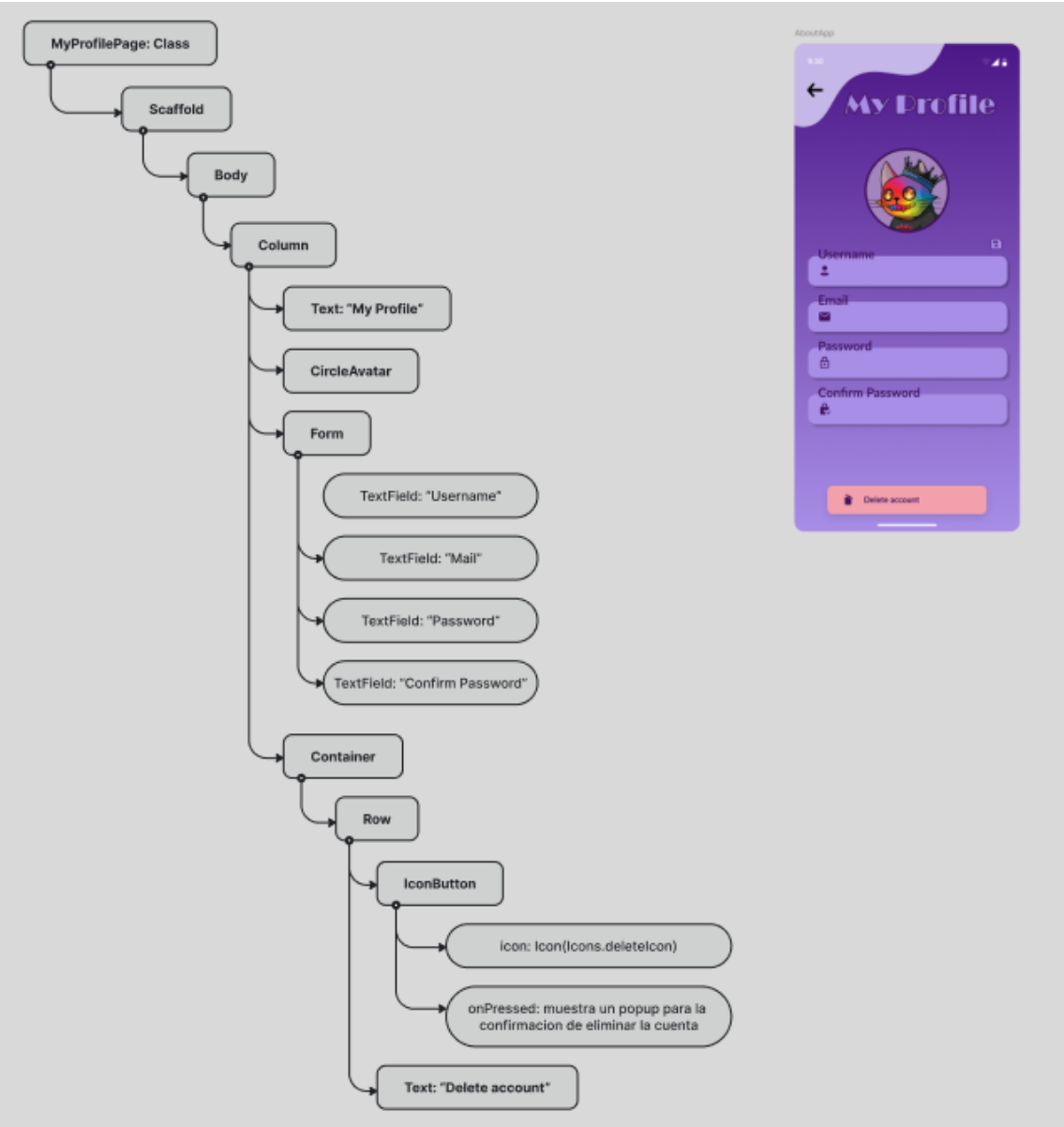
RunTimeVersusPage



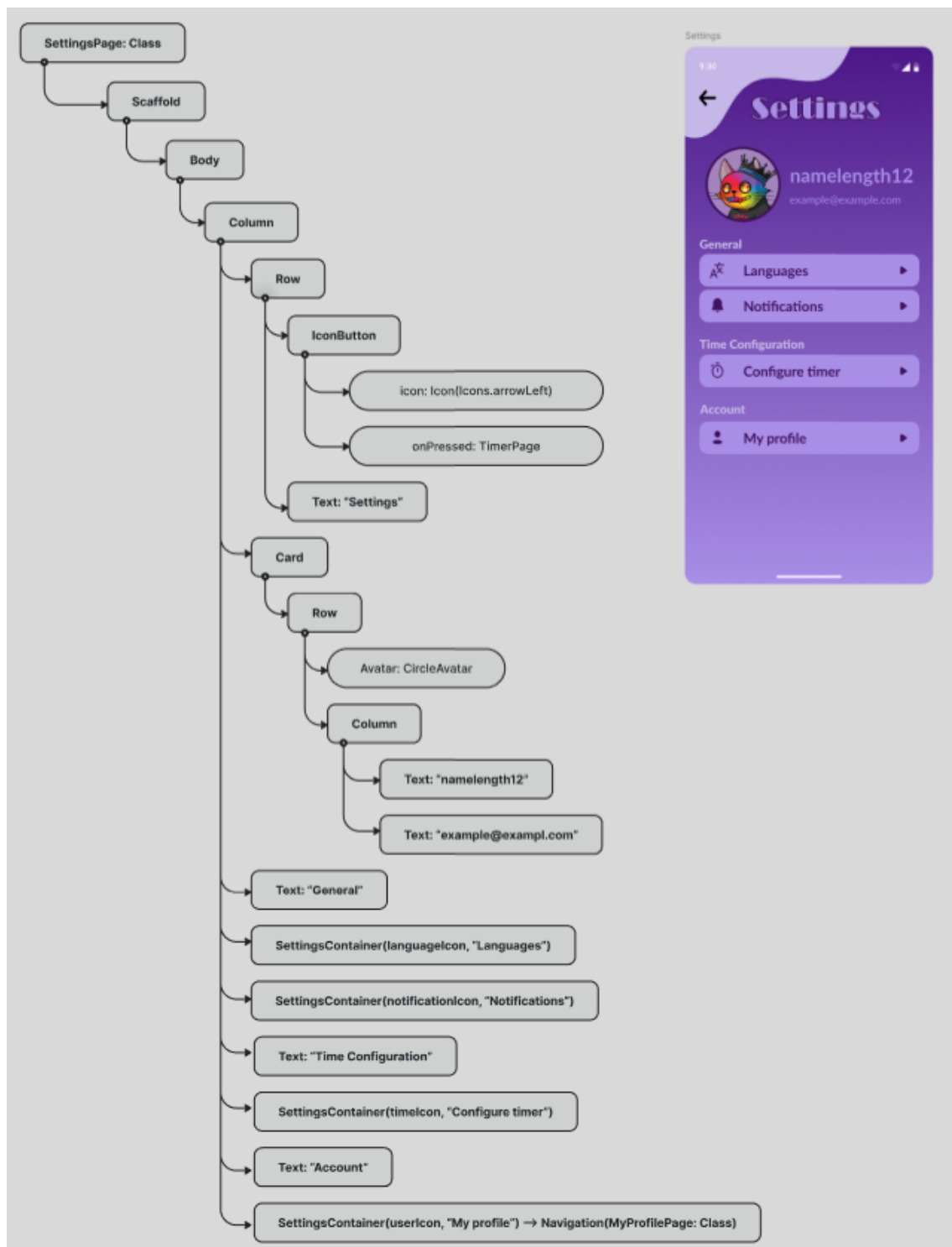
Menu



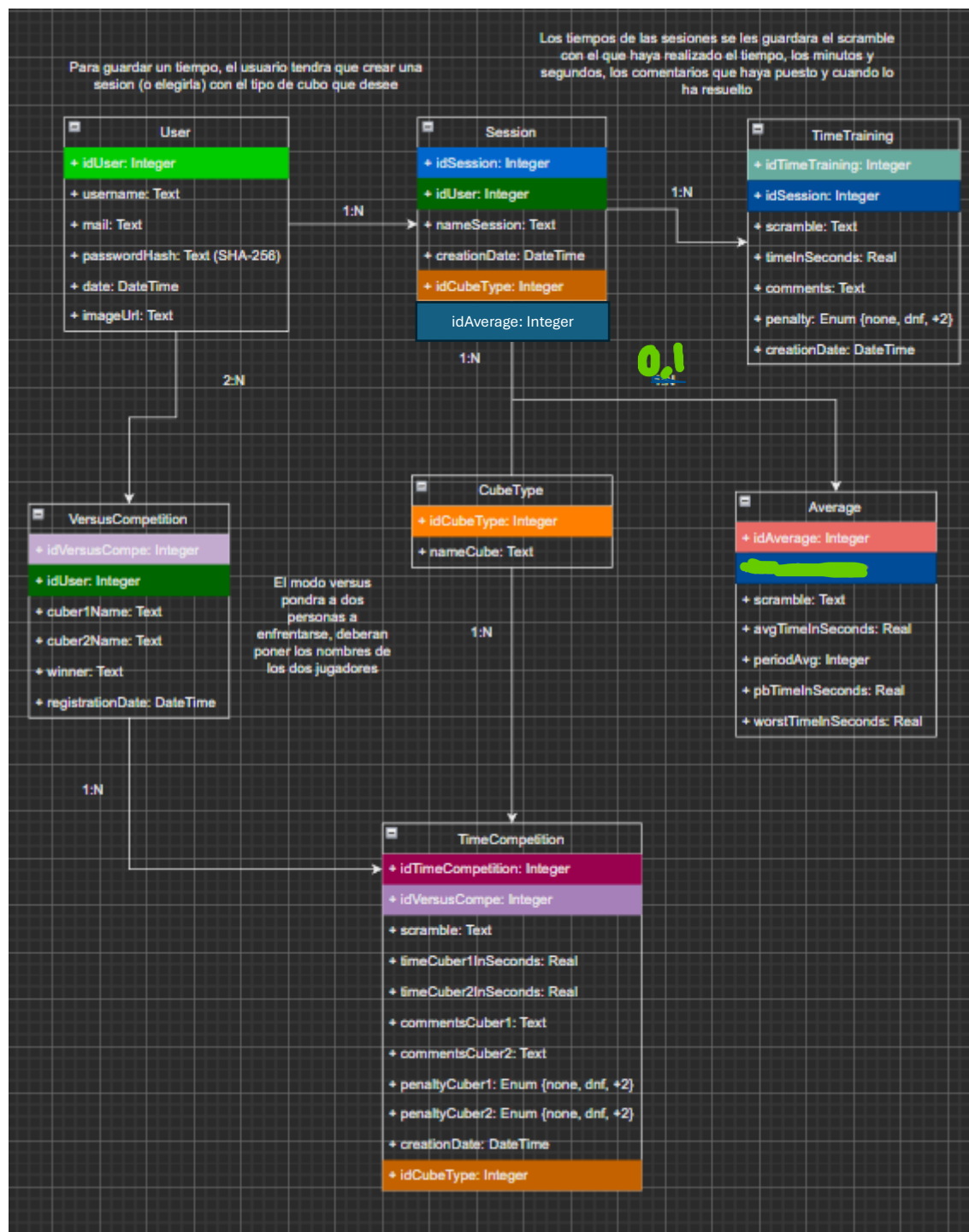
My Profile



Settings



UML de las tablas



User

Representa a los usuarios de la aplicación. Almacena datos como el nombre de usuario, correo electrónico, una contraseña encriptada usando el algoritmo SHA-256, la fecha de registro y una URL para la imagen de perfil.

Session

La sesion está vinculada a cada usuario, cada usuario puede crear múltiples sesiones. Cada sesión tiene un nombre único, un tipo de cubo asociado y la fecha de creación. Estas sesiones están relacionadas con los tiempos de entrenamiento (almacenados en **TimeTraining**) que el usuario registra.

CubeType

Representa los tipos de cubos. Se almacenan el nombre del tipo de cubo.

VersusCompetition

Representa las competencias entre dos usuarios. Se almacenan los nombres de los competidores, el ganador de la competición y la fecha en que esta ocurrió.

TimeCompetition

Cada **VersusCompetition** puede estar asociada a múltiples tiempos registrados en **TimeCompetition**, que detalla los tiempos de cada jugador en una competencia. Esta entidad contiene la información del scramble utilizado, el tiempo total en segundos, los comentarios de cada jugador y la penalización aplicada si la hubiere.

Average

El cálculo de promedios permite analizar los tiempos de un usuario durante sus sesiones. Almacena el mejor tiempo, el peor tiempo, el promedio calculado y el período de tiempo (ya sea 5, 12, 50, 100 o total) para los cuales se hace el promedio.

Relaciones

1. **User y Session (1:N)**: Un usuario puede crear múltiples sesiones pero cada sesion está asociada a un solo usuario.
2. **User y VersusCompetition (2:N)**: Dos usuarios pueden competir en una misma competición, y cada usuario puede participar en varias competencias.
3. **VersusCompetition y TimeCompetition (1:N)**: Una competición puede incluir múltiples tiempos registrados, pero cada tiempo registrado está asociado a una única competición
4. **Session y TimeTraining (1:N)**: Una sesion puede contener múltiples tiempos de entrenamiento, con cada tiempo perteneciente a una única sesión.

5. **CubeType y TimeCompetition (1:N):** Un tipo de cubo está asociado a varios tiempo de competicion, a su vez, un tiempo de competicion está asociado a un tipo de cubo.
6. **CubeType y Session (1:N):** Un tipo de cubo está asociado a varias sesiones y una sesion solo puede tener un tipo de cubo.
7. **Average y Session (0:1):** Una sesion está asociada a una media, y una media está asociada a una sesion.

Base de datos

```
1 -- ACTIVAR LA VERIFICACION DE LAS FOREIGN KEYS DE LA BASE DE DATOS
2 PRAGMA foreign_keys = ON;
3
4 DROP TABLE IF EXISTS user;
5 CREATE TABLE user (
6     idUser INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
7     username TEXT(12) NOT NULL UNIQUE, -- EL NOMBRE DEL USUARIO SERA UNICO Y DE LONGITUD DE 12
8     mail TEXT NOT NULL UNIQUE, -- EL MAIL SERA UNICO
9     passwordHash TEXT NOT NULL,
10    creationDate TIME NOT NULL,
11    imageUrl TEXT NOT NULL /** nota: por defecto tendra una imagen predeterminada **/
12 );
13
14 -- USUARIO PREDETERMINADO ADMIN
15 INSERT INTO user (username, mail, passwordHash, creationDate, imageUrl)
16 VALUES ('admin', 'admin@admin.com', 'admin', CURRENT_TIMESTAMP, 'imagen');
17
18
19 DROP TABLE IF EXISTS cubeType;
20 CREATE TABLE cubeType (
21     idCubeType INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
22     cubeName TEXT NOT NULL UNIQUE -- EL NOMBRE DEL CUBO SERA UNICO
23 );
24
25 -- CUBOS PREDETERMINADOS
26 INSERT INTO cubeType (cubeName) VALUES ('2x2x2');
27 INSERT INTO cubeType (cubeName) VALUES ('3x3x3');
28 INSERT INTO cubeType (cubeName) VALUES ('4x4x4');
29 INSERT INTO cubeType (cubeName) VALUES ('5x5x5');
30 INSERT INTO cubeType (cubeName) VALUES ('6x6x6');
31 INSERT INTO cubeType (cubeName) VALUES ('7x7x7');
32 INSERT INTO cubeType (cubeName) VALUES ('PYRAMINX');
33 INSERT INTO cubeType (cubeName) VALUES ('SKEWB');
34 INSERT INTO cubeType (cubeName) VALUES ('MEGAMINX');
35 INSERT INTO cubeType (cubeName) VALUES ('SQUARE-1');
36
37
38 DROP TABLE IF EXISTS sessionTime;
39 CREATE TABLE sessionTime (
40     idSession INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
41     idUser INTEGER NOT NULL,
42     sessionName TEXT NOT NULL,
43     creationDate TIME NOT NULL,
44     idCubeType INTEGER NOT NULL,
45     FOREIGN KEY (idUser) REFERENCES user (idUser),
46     FOREIGN KEY (idCubeType) REFERENCES cubeType (idCubeType),
47     UNIQUE (idUser, sessionName) -- ASEGURAR QUE UN USUARIO NO PUEDA TENER DOS SESIONES CON EL MISMO NOMBRE
48 );
49
```

```

50 DROP TABLE IF EXISTS timeTraining;
51 CREATE TABLE timeTraining (
52     idTimeTraining INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
53     idSession INTEGER NOT NULL,
54     scramble TEXT NOT NULL,
55     timeInSeconds REAL NOT NULL,
56     comments TEXT DEFAULT NULL,
57     -- RESTRINGIMOS LOS VALORES DEL CAMPO penalty (tipo ENUM)
58     penalty TEXT CHECK(penalty IN ('none', 'DNF', '+2')) DEFAULT 'none',
59     registrationDate TIME NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP, -- POR DEFECTO ES EL TIEMPO ACTUAL
60     FOREIGN KEY (idSession) REFERENCES sessionTime (idSession)
61 );
62
63
64 DROP TABLE IF EXISTS versusCompetition;
65 CREATE TABLE versusCompetition (
66     idVersusCompe INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
67     idUser INTEGER NOT NULL,
68     cuber1Name TEXT NOT NULL,
69     cuber2Name TEXT NOT NULL,
70     winner TEXT NOT NULL,
71     registrationDate TIME NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
72     FOREIGN KEY (idUser) REFERENCES user (idUser)
73 );
74
75 DROP TABLE IF EXISTS timeCompetition;
76 CREATE TABLE timeCompetition (
77     idTimeCompetition INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
78     idVersusCompe INTEGER NOT NULL,
79     scramble TEXT NOT NULL,
80     timeCuber1InSeconds REAL NOT NULL,
81     timeCuber2InSeconds REAL NOT NULL,
82     commentsCuber1 TEXT DEFAULT NULL,
83     commentsCuber2 TEXT DEFAULT NULL,
84     -- RESTRINGIMOS LOS VALORES DEL CAMPO penalty (tipo ENUM)
85     penaltyCuber1 TEXT CHECK(penaltyCuber1 IN ('none', 'DNF', '+2')) DEFAULT 'none',
86     penaltyCuber2 TEXT CHECK(penaltyCuber2 IN ('none', 'DNF', '+2')) DEFAULT 'none',
87     registrationDate TIME NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP, -- POR DEFECTO ES EL TIEMPO ACTUAL
88     idCubeType INTEGER NOT NULL,
89     FOREIGN KEY (idCubeType) REFERENCES cubeType (idCubeType),
90     FOREIGN KEY (idVersusCompe) REFERENCES versusCompetition (idVersusCompe)
91 );
92
93 DROP TABLE IF EXISTS average;
94 CREATE TABLE average (
95     idAverage INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
96     idSession INTEGER NOT NULL,
97     -- ESTOS CAMPOS PUEDEN SER NULOS YA QUE PUEDE NO TENER TIEMPOS UNA MEDIA
98     avgTimeInSeconds REAL DEFAULT NULL,
99     numberOfSolves INTEGER DEFAULT NULL,
100     pbTimeInSeconds REAL DEFAULT NULL,
101     worstTimeInSeconds REAL DEFAULT NULL,
102     FOREIGN KEY (idSession) REFERENCES sessionTime (idSession)
103 );

```