Tablas y datos recogidos

**boxesGameRecords**

Tabla para recoger datos relativos al juego de las cajas.

* idBoxesGame -> Clave primaria de tabla, para registro unívoco de la fila
* id\_user -> Id de usuario
* date -> Fecha de introducción de esta fila. Formato AAAA-MM-DD hh-mm-ss
* boxes\_number -> Número de cajas con las que el usuario ha paricipado
* winner\_box -> Caja ganadora
* first\_box\_choose -> Posición de la primera caja elegida
* first\_available\_boxes\_to\_change -> Listado original de cajas disponibles a elegir
* first\_time\_choosing -> Primer tiempo en segundos hasta elegir caja
* second\_box\_choose -> Posición de la segunda caja elegida
* second\_available\_box -> Listado de cajas disponibles en la segunda iteración
* second\_time\_choosing -> Segundo tiempo en segundos hasta elegir caja
* last\_box\_selected -> Última caja elegida

**cardsGameRecords**

Tabla para recoger datos relativos al juego de las cartas.

* idCardsGame -> Clave primaria de tabla, para registro unívoco de la fila
* id\_user -> Id de usuario
* date -> Fecha de introducción de esta fila. Formato AAAA-MM-DD hh-mm-ss
* cards\_number -> Número de cartas del juego
* cards\_array -> Disposición de las caras de las cartas al inicio del juego   
  Ej: red-card,black-card,black-card,red-card,red-card,red-card,black-card,black-card
* displayed\_side -> Cara mostrada de la carta elegida
* selected\_side -> Lado pronosticado por el jugador que cree permanece oculto
* winner\_side -> Lado real que permanece oculto
* time\_memory -> Tiempo en segundos hasta memorizar las cartas
* time\_decission -> Tiempo en decidir el lado oculto
* cards\_clicks -> Número de clicks en las cartas hasta memorizarlas

**strawsGameRecords**

Tabla para recoger datos relativos al juego de las cañas.

* id\_straws\_game-> Clave primaria de tabla, para registro unívoco de la fila
* id\_user -> Id de usuario
* date -> Fecha de introducción de esta fila. Formato AAAA-MM-DD hh-mm-ss
* time -> Tiempo en segundos hasta elegir una caña
* selected -> Número de caña elegida
* winner -> Número de caña ganadora
* straws\_number -> Número de cañas

**gamesHistory**

Tabla para registro **inicial** y **final** de los juegos.

* id\_games\_history -> Clave primaria de tabla, para registro unívoco de la fila
* id\_user -> Id de usuario
* date -> Fecha de introducción de esta fila. Formato AAAA-MM-DD hh-mm-ss
* game -> Juego que se quiere registrar
* time\_to\_choose -> Tiempo hasta decidir participar en el juego. Si es nulo se trata del resultado final del juego.
* points\_variation -> Variación de puntos, bien por participar (negativos) bien por ganar (positivos) o por acabar sin ganar (variación 0)
* points\_result -> Resultado de la variación de los puntos

**pagesHistory**

Tabla para registro de páginas visitadas por usuario (**logeado**).

* id\_pages\_history -> Clave primaria de tabla, para registro unívoco de la fila
* id\_user -> Id de usuario
* date -> Fecha de introducción de esta fila. Formato AAAA-MM-DD hh-mm-ss
* page -> Página relativa visitada. “/” Es página raíz, “/juegos” es la página de juegos, etc.

**shoppingHistory**

Tabla para registro de artículos adquiridos o devueltos.

* id\_games\_history -> Clave primaria de tabla, para registro unívoco de la fila
* id\_user -> Id de usuario
* date -> Fecha de introducción de esta fila. Formato AAAA-MM-DD hh-mm-ss
* time\_to\_choose -> Tiempo en segundos hasta elegir comprar este artículo desde que se visitó la tienda, o desde la última compra (si no se ha cambiado de página entre tanto)
* item\_id -> Identificador de artículo
* points\_variation -> Coste del artículo si es una compra, o devolución de puntos si se devuelve el artículo
* points\_result -> Resultado de puntos
* return\_date -> Fecha de devolución (si es una devolución)

**shoppingHistory**

Tabla para registro de respuestas a encuestas a usuarios

* id\_survey -> Clave primaria de tabla, para registro unívoco de la fila
* id\_user -> Id de usuario
* date -> Fecha de introducción de esta fila. Formato AAAA-MM-DD hh-mm-ss
* answer -> Respuesta dada a la pregunta

**userGoal**

Tabla para registro de objetivos de juego de usuario

* id\_user\_goal -> Clave primaria de tabla, para registro unívoco de la fila
* id\_user -> Id de usuario
* date -> Fecha de introducción de esta fila. Formato AAAA-MM-DD hh-mm-ss
* time\_to\_choose -> Tiempo en segundos hasta elegir este artículo como objetivo desde que se visitó la tienda, o desde la última vez que se eligió un objetivo (si no se ha cambiado de página entre tanto)
* id\_goal -> Identificador de artículo para objetivo

**userGoal**

Tabla para registro de objetivos de juego de usuario

* id\_user\_entry -> Clave primaria de tabla, para registro unívoco de la fila
* id\_user -> Id de usuario
* pass -> Contraseña de usuario
* points -> Puntos actuales de usuario
* security\_token -> Token aleatorio único para seguridad de usuario y controlar que no pueda hacer trampa