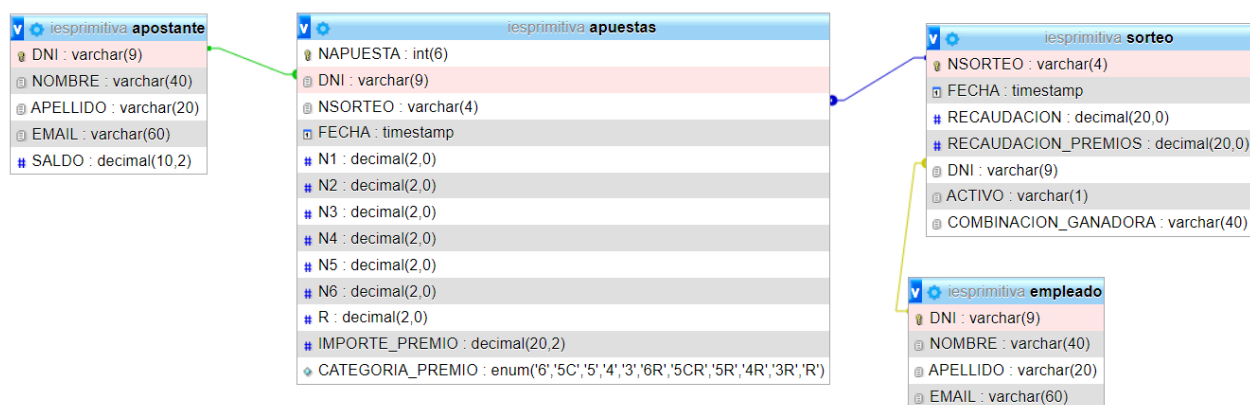


Actividad Recuperación 02 – Portal Juegos Azar

Objetivo

Programar una aplicación en PHP que permita gestionar un **Portal de Juegos de Azar**. Esta web servirá tanto para la gestión interna del **organismo que realiza los sorteos (Ministerio de Hacienda)** como para los apostantes que podrán realizar sus apuestas online. En principio, únicamente se va a implementar la aplicación para el juego de **Lotería Primitiva**.

Se proporciona el esquema de Base Datos **iesprimitiva** que responde al siguiente modelo:



Consideraciones Previas

La práctica se realizará utilizando el **patrón de desarrollo MVC** y se hará uso de variables de **sesión y/o de cookies**. Se proporciona la estructura de carpetas inicial basada en MVC **DWES_REC02_WebJuegosAzar.zip**

Aplicación Hacienda

- 1) **Registro Empleado Hacienda:** formulario que permite registrar a un empleado de Hacienda
- 2) **Login Hacienda:** para validar a los empleados se utilizará como **usuario** el campo **dni** de la tabla **Empleado** y como **clave** el campo **Apellido** de la misma tabla. Si el empleado se valida correctamente tendrá acceso a las siguientes opciones:
 - a. Alta de Sorteos
 - b. Realizar Sorteo
 - c. Consultar Sorteo
- 3) **Alta Sorteo** funcionalidad: formulario con un único campo que permitirá dar de alta un nuevo sorteo indicando la fecha del mismo.
 - El campo número sorteo tiene 4 caracteres con el formato S001, S002, ...
 - La recaudación se actualiza automáticamente cada vez que un apostante realiza una apuesta
- 4) **Realizar Sorteo** funcionalidad: formulario que permite realizar un sorteo determinado.
 - Se mostrará un desplegable con los sorteos activos
 - Se generará la combinación ganadora del sorteo seleccionado.
 - Se actualizará la cantidad destinada a premios
 - Calculará los premios obtenidos por cada apuesta. El **50% recaudación se dedica a premios** destinándose un 50% a la categoría 6, un 20% a la categoría 5C, 15% a la categoría 5, 10% a la categoría 4 y un 5% a la categoría 3. El premio del reintegro es 1€ independientemente del porcentaje anterior.
 - Actualizará el saldo de las cuentas de los apostantes en base a los premios obtenidos
- 5) **Consultar Sorteo** funcionalidad: formulario que permite mostrar la información de cualquier sorteo (celebrado o no) que se podrá seleccionar desde un desplegable.

Aplicación Apuestas

- 6) **Registro Apostante** funcionalidad: formulario que permite registrar a un apostante, se deberá implementar la llamada a una pasarela de pago para que realice un ingreso inicial de dinero.
- 7) **Login Apostante**: para validar a los apostantes se utilizará como **usuario** el campo **dni** de la tabla **Apostante** y como **clave** el campo **Apellido** de la misma tabla. Si el apostante se valida correctamente tendrá acceso a las siguientes opciones:
- a. Realizar Apuesta
 - b. Cargar Saldo
 - c. Consultar Apuestas

En todas las pantallas se deberá **mostrar el DNI y el saldo del apostante**.

- 8) **Realizar Apuesta** funcionalidad: formulario que permite al usuario realizar una apuesta para un sorteo determinado. Solo se podrán realizar apuestas en los sorteos activos.

El apostante seleccionará 6 números del 1 al 49 y se genera automáticamente un reintegro del 0 al 9. El importe de cada apuesta es de 1€. El apostante podrá realizar todas las apuestas que desee mientras tenga saldo.

- 9) **Cargar Saldo** funcionalidad: formulario que permite al usuario ingresar saldo en su cuenta. Se deberá llamar implementar la llamada a una **pasarela de pago** para que realice un ingreso que incremente el saldo de su cuenta.
- 10) **Consultar Apuestas** funcionalidad: formulario que permite seleccionar la información de las apuestas realizadas por el apostante en un determinado sorteo