**Presentación de la aplicación**

Vamos a realizar una aplicación que básicamente es una máquina tragamonedas que consta de varias funciones, esta aplicación consta con una base de datos.

**Base de datos**

Como hemos dicho la aplicación consta de una base de datos, esta incluirá un sistema de registro de usuarios para almacenar los usuarios tanto ya creados como los nuevos, también almacena el dinero disponible que tenemos, la cantidad añadida, las ganancias en caso de que ganemos y en caso contrario se descontara el saldo perdido.

**Sus funciones**

La aplicación sirve para jugar a la máquina tragamonedas y esta tendrá un botón, su función es que una vez pulsado el botón, se iniciará el juego. Para poder jugar antes deberás iniciar sesión y en caso de no tener una cuenta registrarte y añadir el saldo a tu cuenta para poder realizar las jugadas.

**Página web**

La página web contendrá un manual de usuario, un vídeo de presentación del equipo y una introducción a la aplicación, un videotutorial donde se hace una demostración de la aplicación.

Una sección donde estarán los integrantes del proyecto con sus nombres e imágenes individuales e imagen grupal de todos los miembros del equipo. En cada ficha del integrante estará también el rol desarrollado y los datos de contacto.