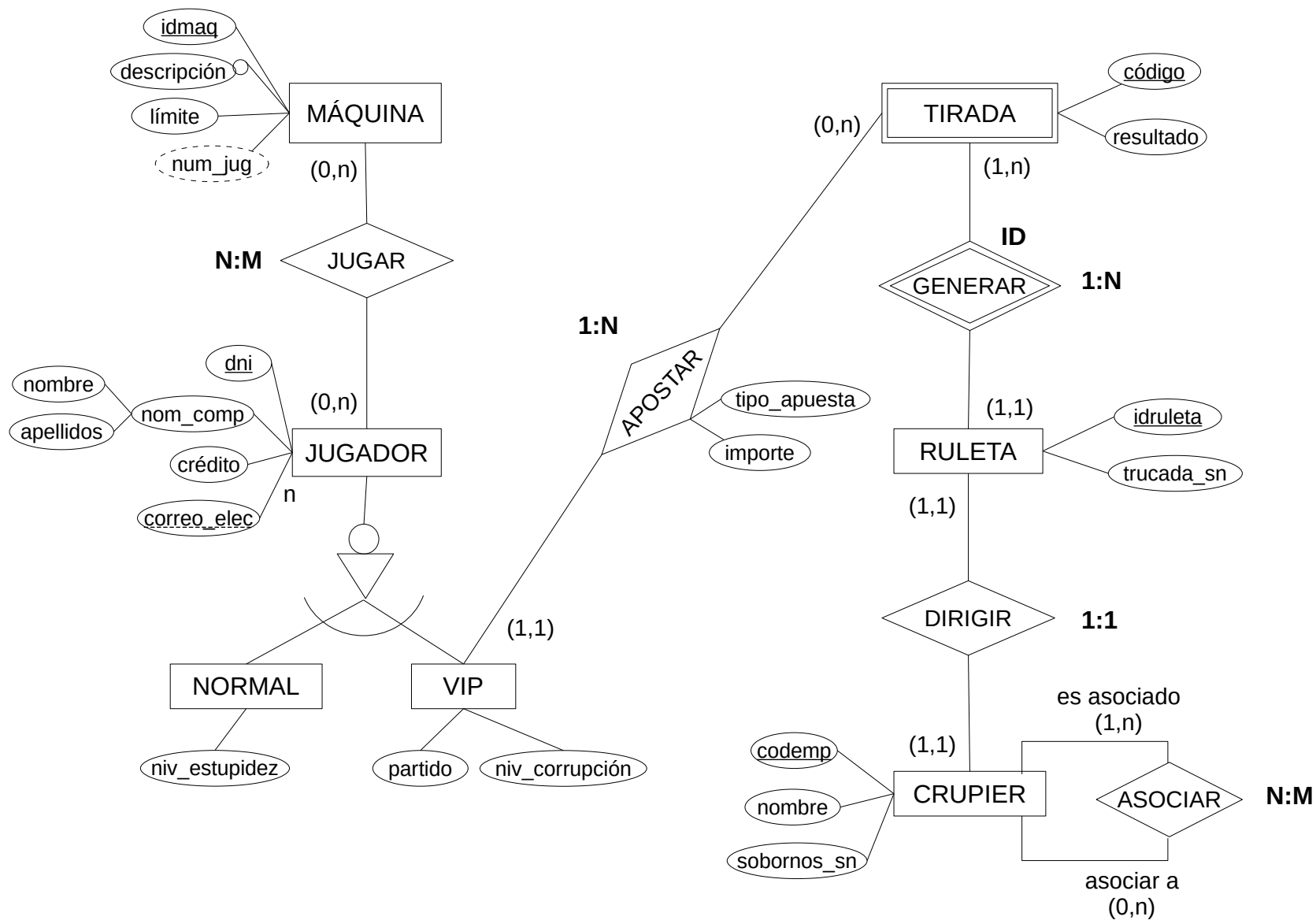


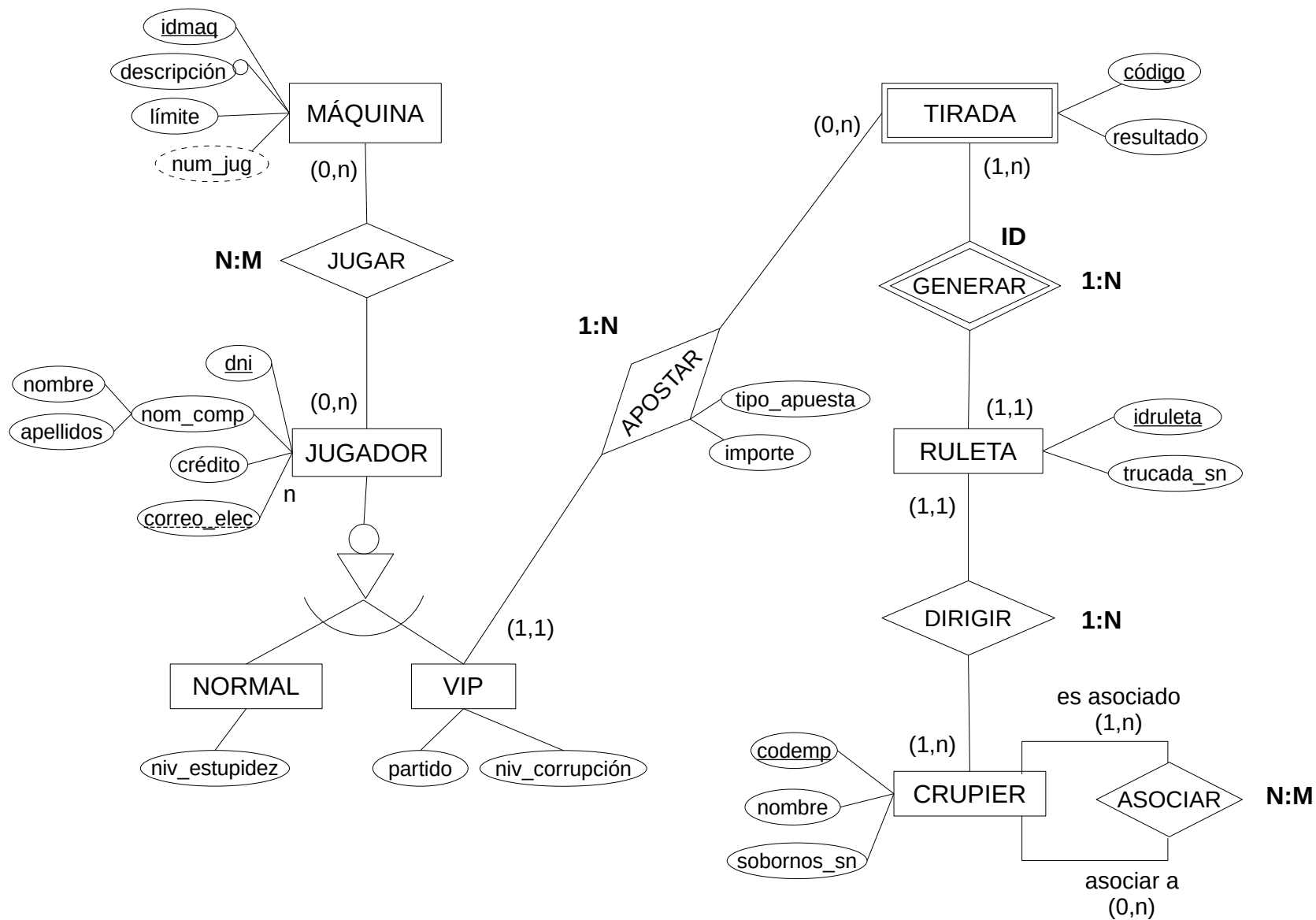
CASINO DE CORRUPOLY (versión 1)



OBSERVACIONES

- Entidad **MÁQUINA**.
 - Una máquina puede no tener jugadores que jueguen.
- Entidad **JUGADOR**.
 - Un jugador puede o no jugar a las máquinas tragaperras. Un jugador VIP puede o no apostar en la ruleta.
 - La especialización es total y disyunta.
- Entidad **RULETA**.
 - Una ruleta siempre puede no realizar tiradas (está en reparación o se acaba de estrenar), pero lo más lógico es que realice al menos una tirada.
- Relación **APOSTAR**.
 - El enunciado dice que “Una tirada siempre corresponderá a un único jugador”.
- Entidad **CRUPIER**.
 - Un crupier puede asociarse con otros y estar asociado con varios. Por tanto, es una relación reflexiva N:M.
 - Un crupier siempre estará asignado a la misma ruleta y viceversa.

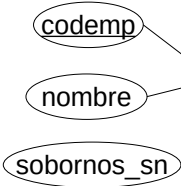
CASINO DE CORRUPOLY (versión 2)



OBSERVACIONES

- Entidad **MÁQUINA**.
 - Una máquina puede no tener jugadores que jueguen.
- Entidad **JUGADOR**.
 - Un jugador puede o no jugar a las máquinas tragaperras. Un jugador VIP puede o no apostar en la ruleta.
 - La especialización es total y disyunta.
- Entidad **RULETA**.
 - Una ruleta siempre puede no realizar tiradas (está en reparación o se acaba de estrenar), pero lo más lógico es que realice al menos una tirada.
- Relación **APOSTAR**.
 - El enunciado dice que “Una tirada siempre corresponderá a un único jugador”.
- Entidad **CRUPIER**.
 - Un crupier puede asociarse con otros y estar asociado con varios. Por tanto, es una relación reflexiva N:M.
 - Un crupier siempre estará asignado a la misma ruleta, pero puede que una ruleta tenga varios crupiers asignados.

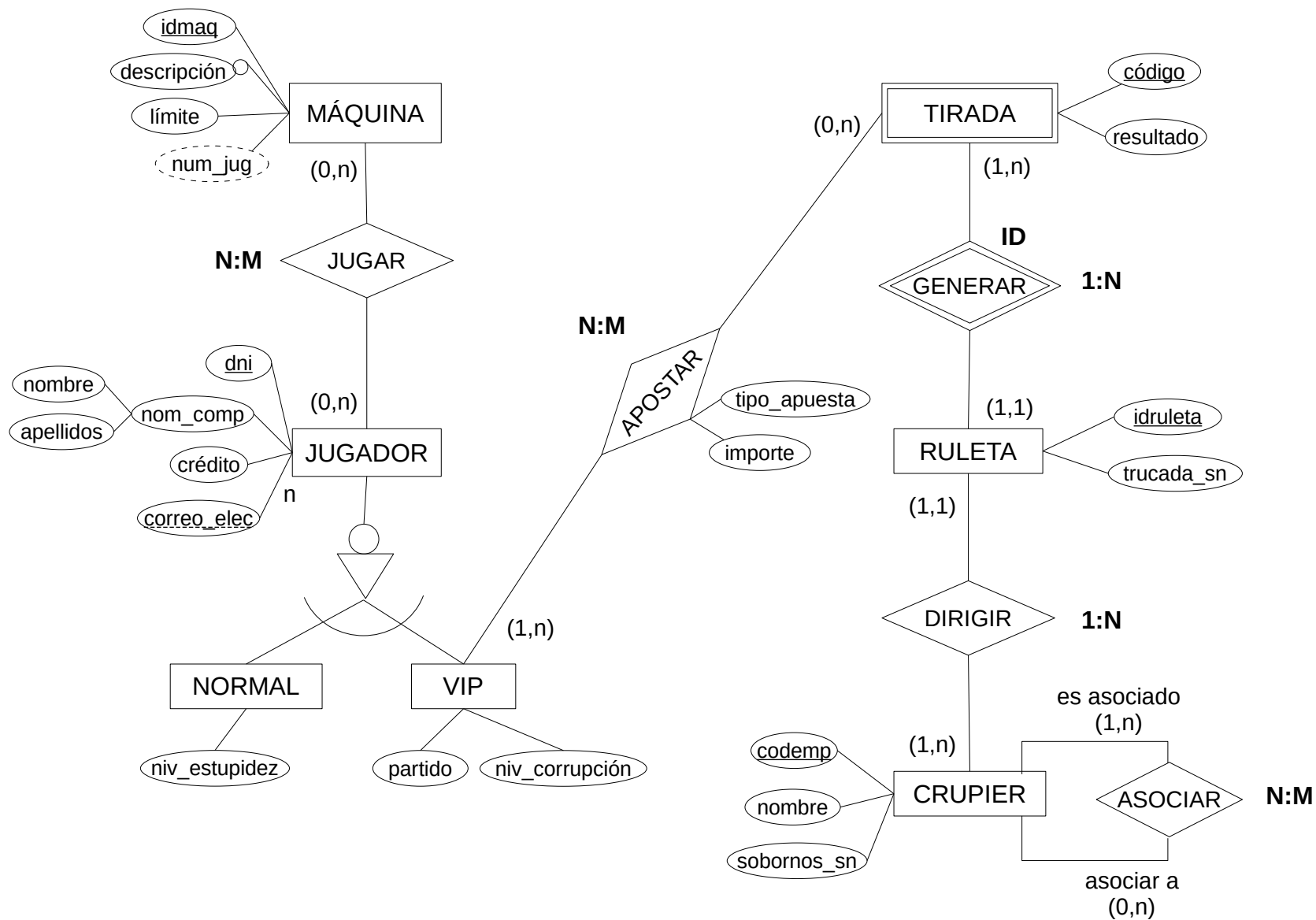
(versión 3)



OBSERVACIONES

- Entidad **MÁQUINA**.
 - Una máquina puede no tener jugadores que jueguen.
- Entidad **JUGADOR**.
 - Un jugador puede o no jugar a las máquinas tragaperras. Un jugador VIP puede o no apostar en la ruleta.
 - La especialización es total y disyunta.
- Entidad **RULETA**.
 - Una ruleta siempre puede no realizar tiradas (está en reparación o se acaba de estrenar), pero lo más lógico es que realice al menos una tirada.
- Relación **APOSTAR**.
 - El enunciado dice que “Una tirada siempre corresponderá a un único jugador”. No obstante, podríamos justificar que un jugador VIP puede apostar muchas veces sobre diversas tiradas y una misma tirada ser apostada por varios jugadores.
- Entidad **CRUPIER**.
 - Un crupier puede asociarse con otros y estar asociado con varios. Por tanto, es una relación reflexiva N:M.
 - Un crupier siempre estará asignado a la misma ruleta y viceversa.

CASINO DE CORRUPOLY (versión 4)



OBSERVACIONES

- Entidad **MÁQUINA**.
 - Una máquina puede no tener jugadores que jueguen.
- Entidad **JUGADOR**.
 - Un jugador puede o no jugar a las máquinas tragaperras. Un jugador VIP puede o no apostar en la ruleta.
 - La especialización es total y disyunta.
- Entidad **RULETA**.
 - Una ruleta siempre puede no realizar tiradas (está en reparación o se acaba de estrenar), pero lo más lógico es que realice al menos una tirada.
- Relación **APOSTAR**.
 - El enunciado dice que “Una tirada siempre corresponderá a un único jugador”. No obstante, podríamos justificar que un jugador VIP puede apostar muchas veces sobre diversas tiradas y una misma tirada ser apostada por varios jugadores.
- Entidad **CRUPIER**.
 - Un crupier puede asociarse con otros y estar asociado con varios. Por tanto, es una relación reflexiva N:M.
 - Un crupier siempre estará asignado a la misma ruleta, pero puede que una ruleta tenga varios crupiers asignados.