# Caso | Registro de Venta de LOTO

Se le contrata a usted para realizar una aplicación que permita llevar el control de las ventas en un puesto de LOTO.

Tome en consideración los siguientes puntos:

1. Se registra los siguientes datos al momento de la venta de un número:

* Fecha y hora del sorteo para el cual se está jugando.
* Id del agente o puesto de venta.
* Nombre del cliente (opcional)
* Número seleccionado
* Precio del boleto
* Premio por número seleccionado
* Fecha y hora en que se realiza la transacción.

1. Los jugadores pueden apostar cinco córdobas (C$ 5.00), diez córdobas (C$ 10.00), veinte córdobas (C$ 20.00), treinta córdobas (C$ 30.00), cuarenta córdobas (C$ 40.00), cincuenta córdobas (C$ 50.00), cien córdobas (C$ 100.00), doscientos córdobas (C$ 200.00) o quinientos córdobas (C$ 500.00) para cada apuesta del juego.
2. El premio se rige bajo la siguiente tabla:

|  |  |
| --- | --- |
| Monto de la apuesta C$ | Valor del premio (\*) |
| 5 | 200 |
| 10 | 400 |
| 20 | 800 |
| 30 | 1,200 |
| 40 | 1,600 |
| 50 | 2,000 |
| 100 | 4,000 |
| 200 | 8,000 |
| 500 | 20,000 |

(\*) El monto del premio puede variar.

1. La aplicación debe mostrar los números que se están vendiendo con mucha frecuencia, para que el agente pueda decidir si se sigue vendiendo o no dichos números
2. Por cada sorteo el agente debe ingresar el número ganador, y generar un resumen de las ventas listando los números vendidos, al igual que los clientes que ganaron en dicho sorteo.
3. Para poder usar la aplicación el agente o vendedor debe poseer credenciales como un ID y una contraseña. Para poder ser agentes o vendedor se solicita la siguiente información: Numero de cedula, nombres, apellidos, dirección domiciliar, celular, email.

**Realice el análisis correspondiente para:**

* Identificar clases
* Diagrama de clases
* Identificar atributos
* Identificar los estados y actividades de los objetos
* Identificar operaciones de las clases