**Requerimientos**

* El juego consiste en acertar cuando se marcará el primer gol.
* Información: Equipos, fecha-hora del partido.
* Usuarios registrados para poder jugar.
* Registro: **Nick, email (único), passw., saldo inicial.**

**Registrar apuestas**

* Registrar todas las apuestas
* Jugador apuesta.
* Partido apostado.
* Minuto por el que apuesta.
* Cantidad apostada. **Número entero** €, la apuesta no puede superar el saldo del jugador.
* Minutos de apuesta entre 1-90. Queda excluido el minuto 0?
* Un jugador una apuesta por partido.
* Se toma el tiempo real del minuto excluyendo los segundos.
* Apuestas solo si el partido no está empezado.

**Premio juego**

* El premio se otorga a quienes más arriesguen a dar un minuto sin tener goles en él partido.
* Cuanto más alto sea el minuto más alto será el premio.

Se creará la condición de **apuesta-minuto <= gol-minuto** **pierde**.

* Si la **apuesta-minuto > gol-minuto** ganarán un premio del 10% de multiplicar el minuto por el que apostaron por la cantidad apostada.

**10%(apuesta-minuto \* cantidad-apostada)**

* Para poder recuperar se crea la condición de que **apuesta-minuto >= 10’’.**

**Alimentación de datos por un administrador**

* Dará de alta los partidos.
* Rellenará el minuto del primer gol.
* Dar el partido por terminado.
* Actualizando saldo de los jugadores.