# Apuestas deportivas II

Se quiere crear un programa para poder gestionar las apuestas de la base de datos creada en la práctica anterior, utilizando JDBC. Deberán incluirse las siguientes utilidades:

## Tareas de usuario

1. Realizar una apuesta. Se incluirán todos los tipos de apuestas

*Método para calcular la cuota:*

* Si la cantidad total apostada es inferior a cuarenta euros, se usará una cuota fija de 4 para las apuestas de tipo 1, 3 para las apuestas de tipo 2 y 1’5 para las apuestas de tipo 3.
* Cuando se superen los 40€, la cuota se calculará con la fórmula ((T/F)-1)\*0,8, donde F es la cantidad total apostada en apuestas iguales a la que estamos grabando y T es el total de dinero apostado en apuestas de ese tipo. Si la cuota es inferior a 1’5 no se puede realizar la apuesta.

*Pruebas:*

* Apostar a un partido que no existe
* Apostar a un partido que no está disponible aún.
* Apostar a un partido que ya no está disponible
* Hacer dos apuestas del mismo tipo al mismo partido
* Hacer una apuesta que sobrepase el máximo permitido

1. Ver los partidos que están disponibles para apostar.
2. Comprobar el resultado de una apuesta anterior
3. Hacer un ingreso en tu cuenta.
4. Retirar dinero de tu cuenta
5. Ver los movimientos de tu cuenta, incluyendo apuestas realizadas y apuestas ganadas.

## Tareas de administración

1. Crear un nuevo partido
2. Abrir un partido para que acepte apuestas
3. Cerrar un partido para que no se pueda apostar
4. Consultar las apuestas de un partido, indicando la cantidad de dinero apostado a cada posible resultado.
5. Pagar las apuestas ganadoras de un partido finalizado

Para cualquiera de estas operaciones, el usuario deberá identificarse en el sistema.

Los ejercicios se realizarán con una base de datos diferente (hecha por otro grupo) de la que haya diseñado y construido.