

# **BLACKJACK**



## **INTEGRANTES:**

**Tristán Martínez Ayuso  
Abraham Vasco Duran  
Ismael Cruz Robles  
Javier Baeza Romero**

## **Enunciado ER blackjack**

Un casino en Villaverde está perdiendo mucho dinero en la mesa de blackjack de su local y necesita conocer si hay alguien haciendo trampas. Os ha contactado para que le hagáis una base de datos para comprobar que todo va bien y nadie rompe las normas. Se desea almacenar la siguiente información:

Al casino pueden asistir varias personas, cada una se le reconoce por su DNI, de estas personas pueden ser jugadores o crupier, los jugadores se identificarán mediante su nombre, apellidos y edad (teniendo en cuenta que deben tener un mínimo de 18 años). También debemos de saber con qué saldo cuentan al entrar, y cuando se registraron por primera vez en el casino y el crupier se le identifica por su nombre, años de experiencia y turno.

A cada partida se le asocia por su número de partida, fecha en que se realiza, el estado (en curso o finalizada) y el resultado. Del resultado se necesita saber la clave de resultado, tipo (victoria, derrota o empate) y la ganancia. Cada partida tendrá un único crupier asignado. Hay que tener en cuenta que un jugador puede participar en muchas partidas, y que cada partida se juega en una mesa a la vez que cuando termina se produce un resultado. Una partida utiliza una baraja y una baraja contiene muchas cartas.

De una mesa interesa saber su código de mesa, la ubicación en la que se encuentra, su capacidad y el tipo(VIP, estándar) Hay que tener en cuenta que cada partida se juega en una sola mesa y a una mesa se le asigna un único crupier.

La baraja se identifica por su referencia de baraja, y el número de cartas que tiene.Las cartas se identifican únicamente por su valor. A la apuesta se le asocia un número de apuesta, el monto y el resultado (ganado, empate o perdido)

Cada apuesta está asociada a una mano, la cual se identifica por su código, puntaje total y su estado (activa, plantada o perdida) Una mano está compuesta por varias cartas. A cada jugador se le asigna una estadística que se identifica con el registro estadístico, el número de partidas(tanto jugadas como ganadas),el número de apuestas y el saldo promedio, sobre esto hay que saber que cada jugador acumula estadísticas.

# Trello

