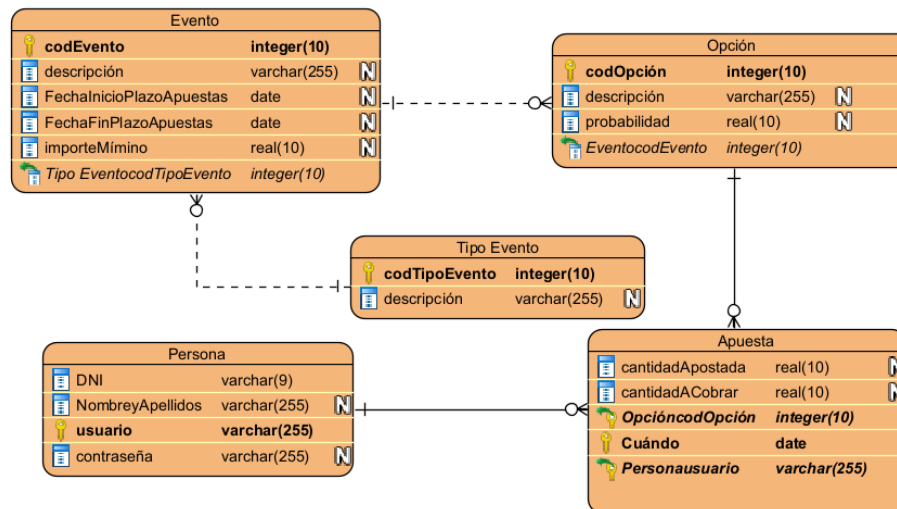


CRITERIOS DE CORRECCIÓN

| <i>Criterio</i> | | <i>Ptos.</i> |
|---|---|--------------|
| Esquema relacional de la base de datos | → | 0,4 |
| Relaciones del modelo de dominio en el diagrama de clases | → | 0,4 |
| Gestores y atributos necesarios en el diagrama de clases | → | 0,2 |
| Listar tipos de evento | → | 0,5 |
| Listar eventos | → | 0,6 |
| Comprobar plazo de apuesta de los eventos | → | 0,4 |
| Listar opciones de apuesta | → | 1,0 |
| Comprobar importe mínimo apuesta | → | 0,7 |
| Comprobar usuario repetido | → | 0,6 |
| Registrar usuario (Objetos) | → | 0,6 |
| Registrar usuario (Base de datos) | → | 0,4 |
| Identificación | → | 0,7 |
| Calcular ganancias | → | 1,5 |
| Almacenar apuesta (Objetos) | → | 0,6 |
| Almacenar apuesta (Base de datos) | → | 0,4 |
| Bucles | → | 0,2 |
| Condiciones | → | 0,3 |
| Parámetros | → | 0,25 |
| JSON | → | 0,25 |

El diagrama de clases, la estructura de los JSON y los diagramas de secuencia que se presentan en esta solución son una de las múltiples posibilidades correctas de implementación del caso de uso.

Esquema Relacional



Estructuras JSON (una de las muchas posibilidades correctas)

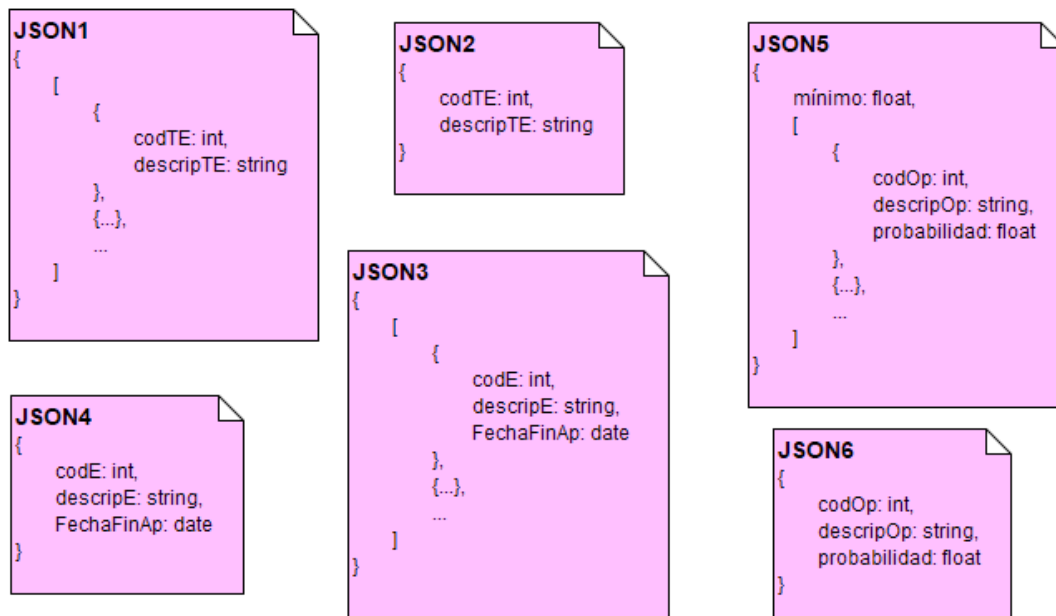
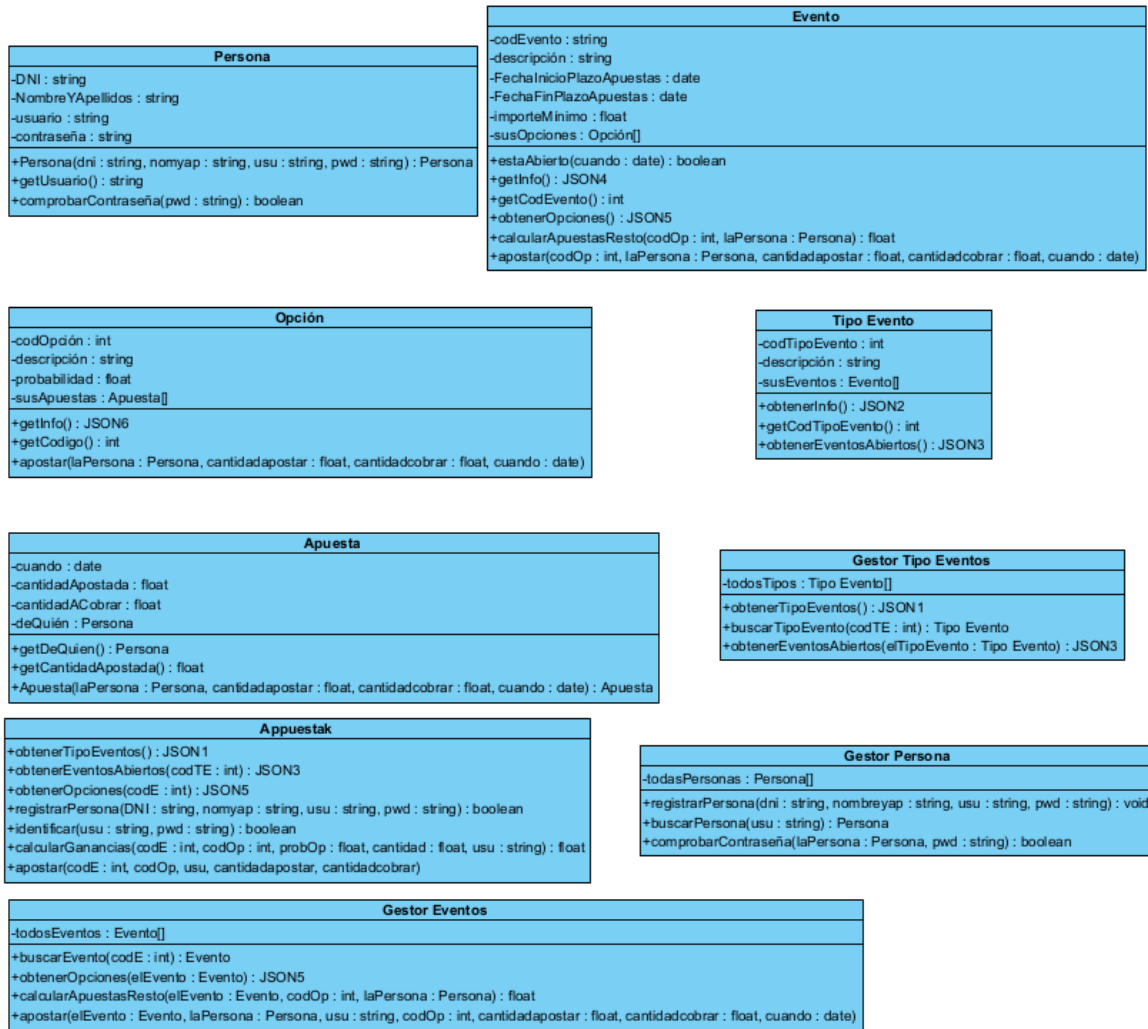
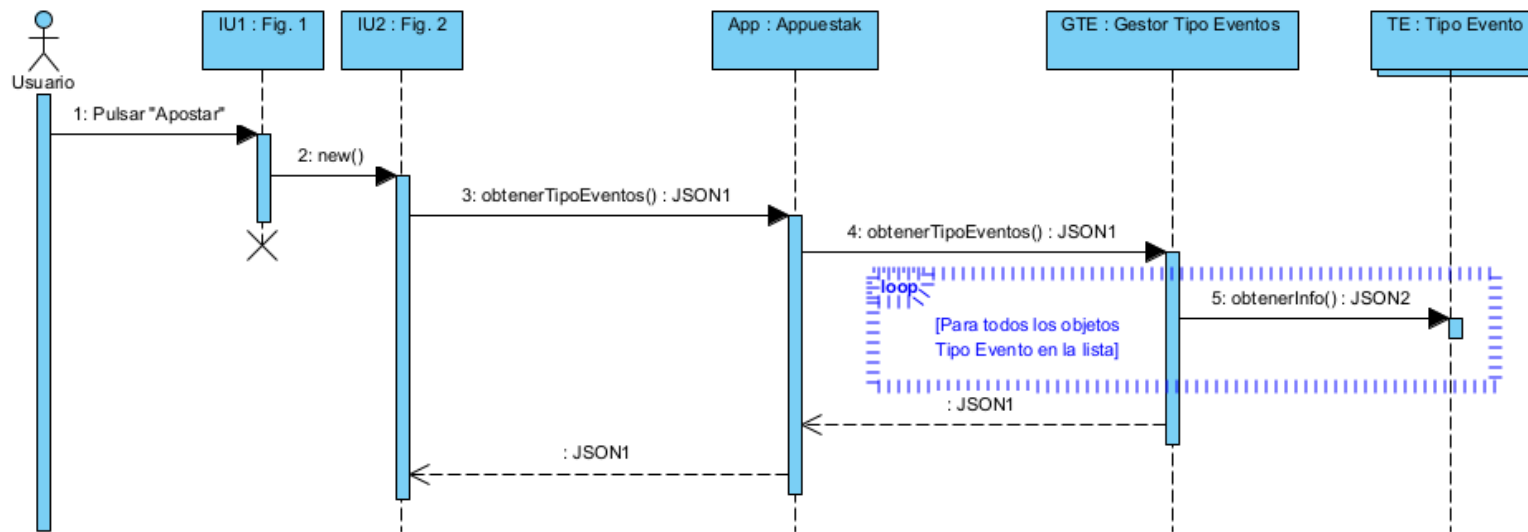


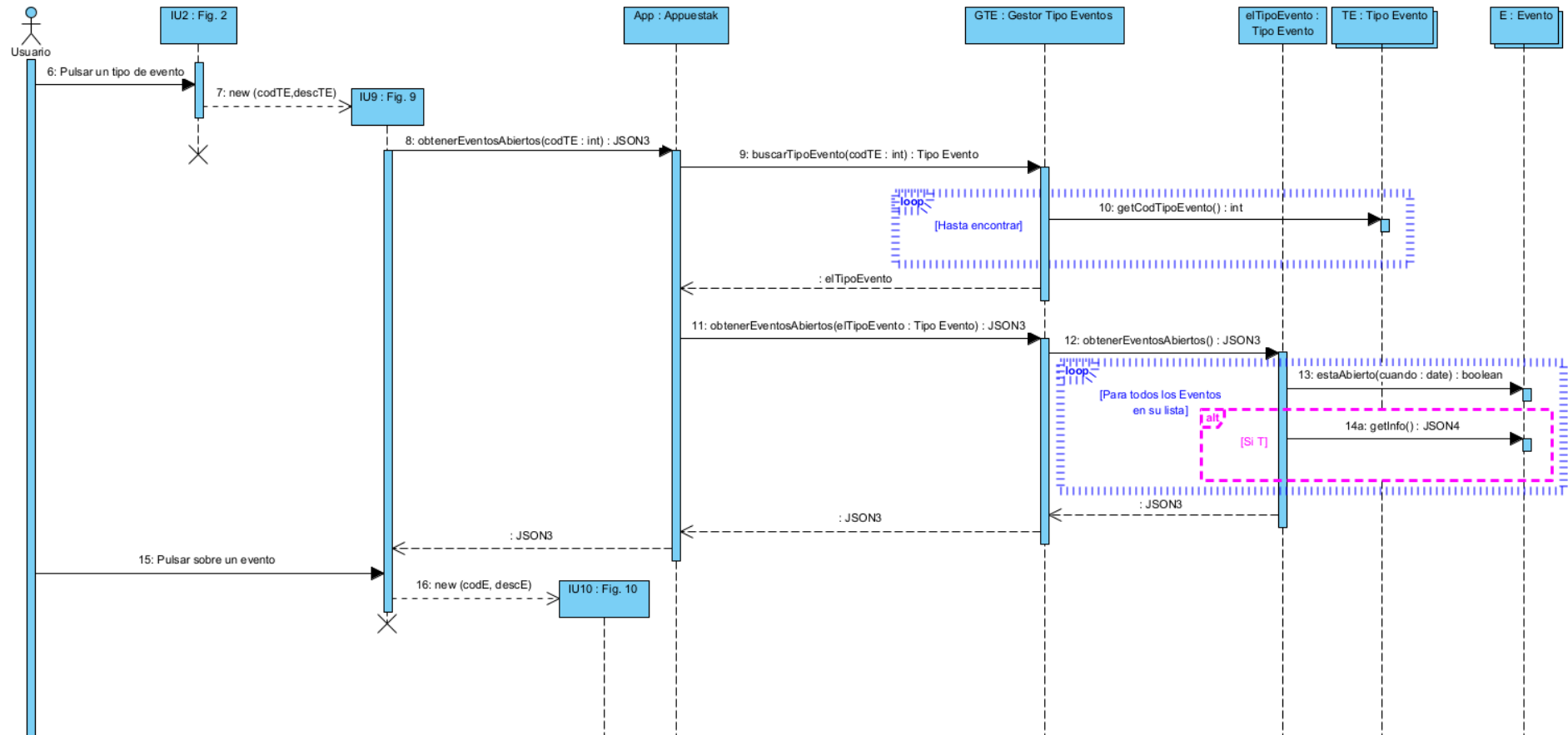
Diagrama de clases (una de las muchas posibilidades correctas)



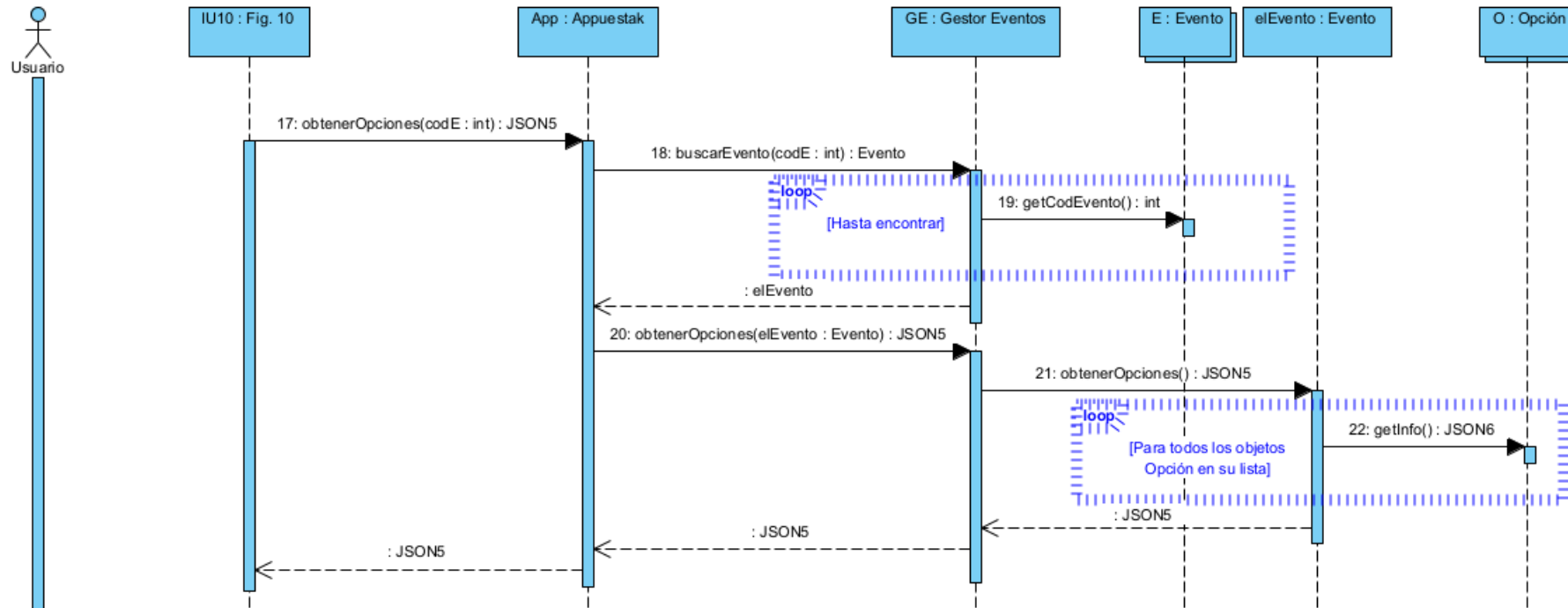
Listar tipos de evento



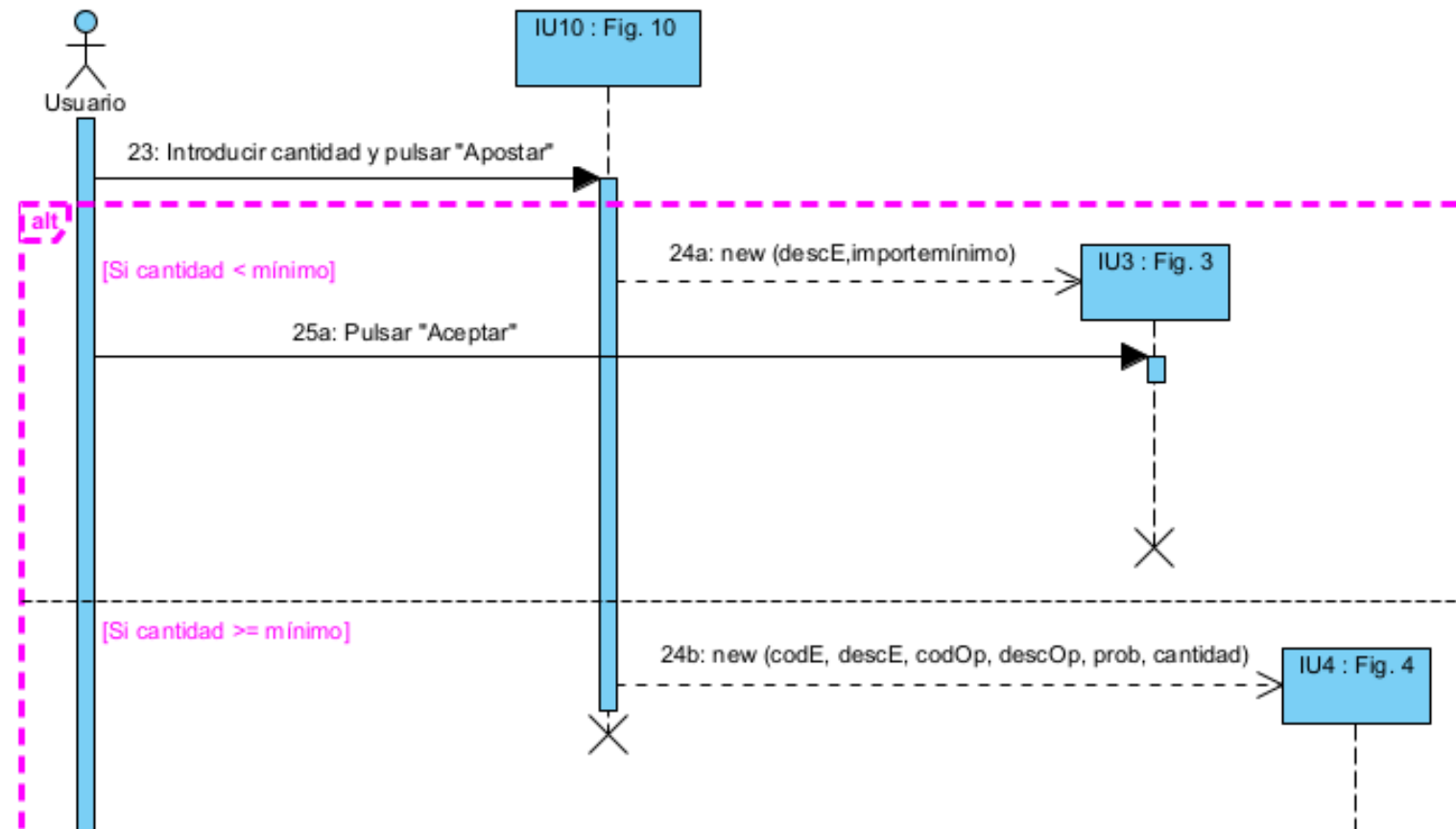
Listar eventos del tipo seleccionado en los que se pueda apostar



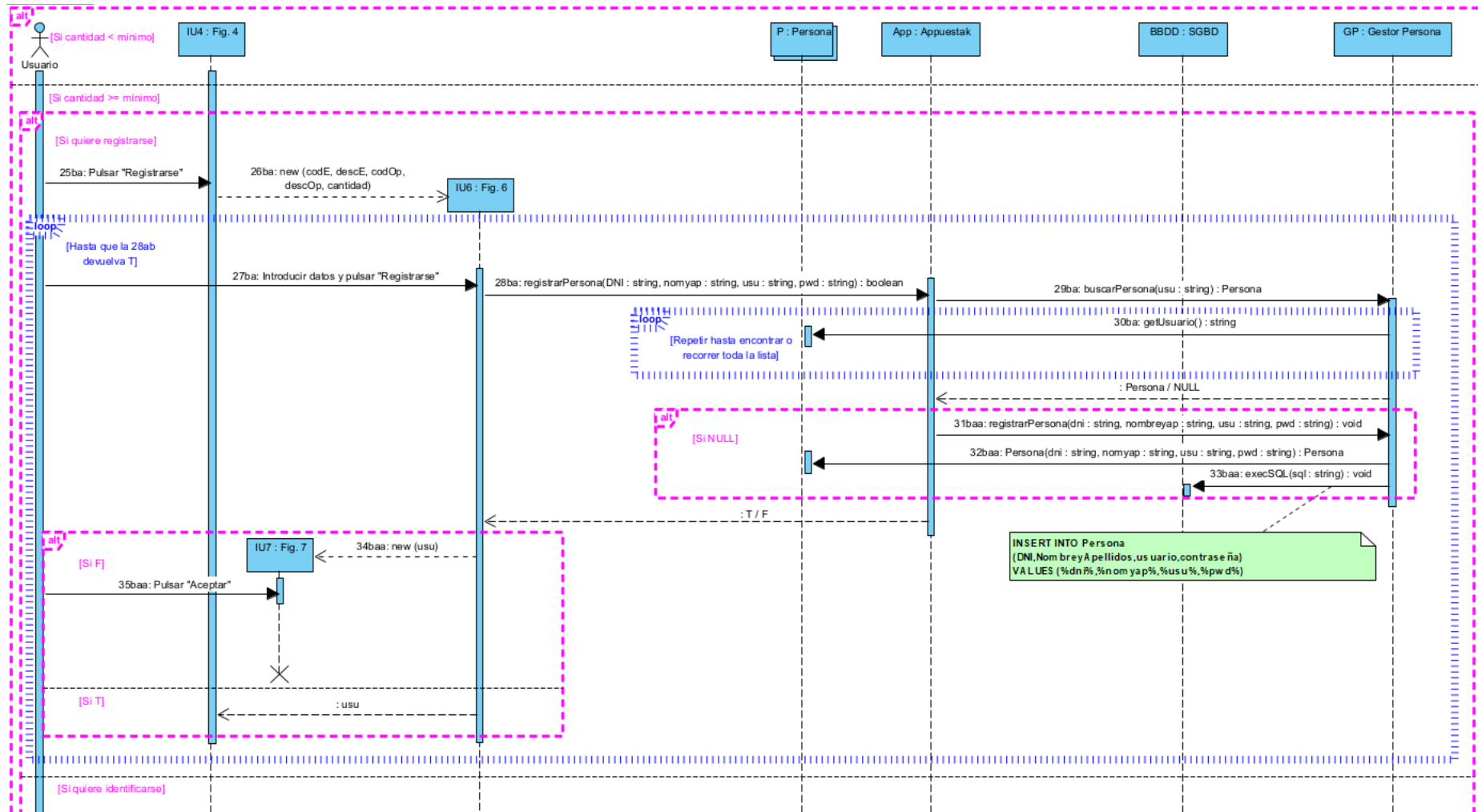
Listar opciones de apuesta del evento seleccionado



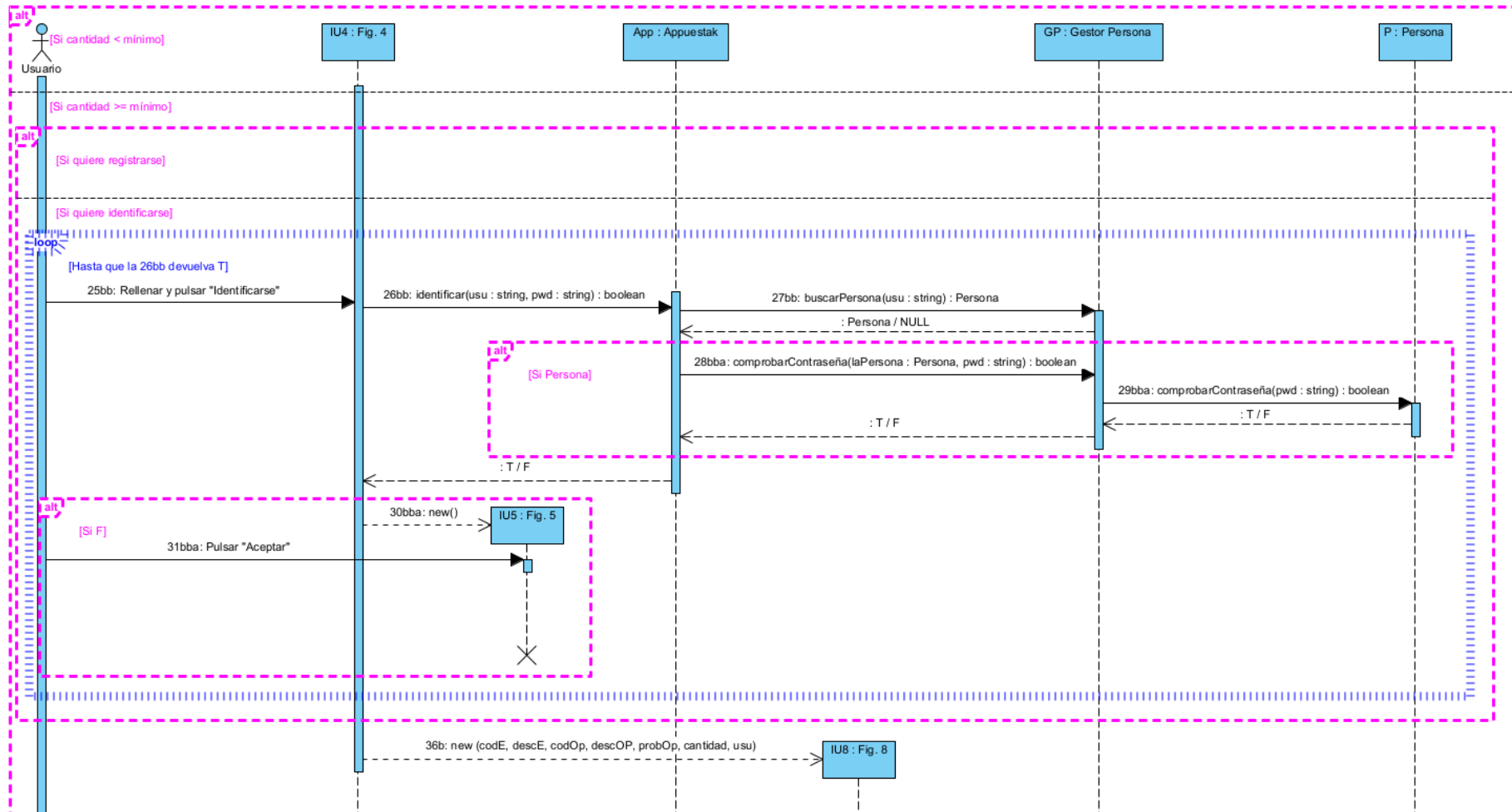
Comprobar importe mínimo de la apuesta



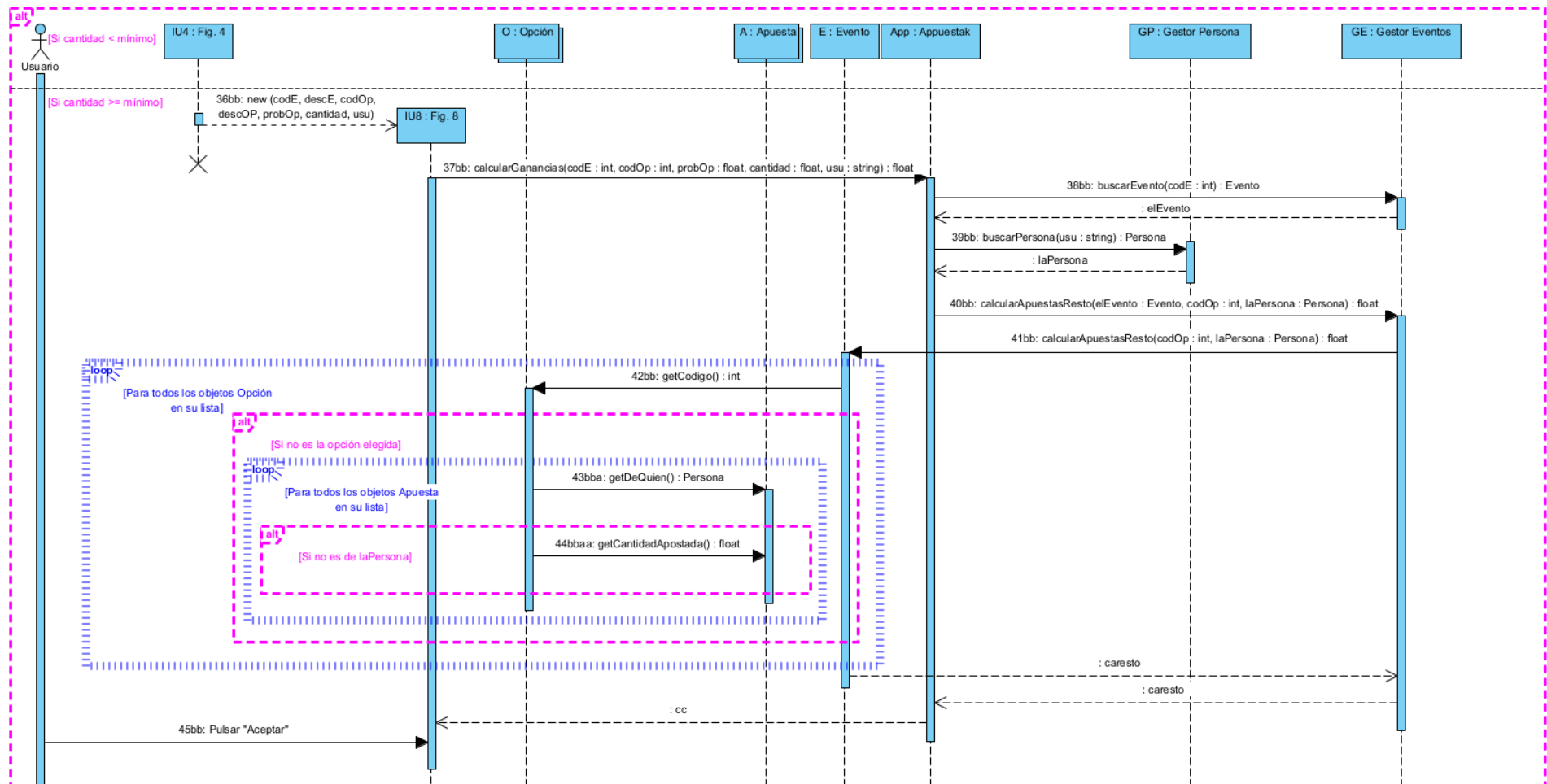
Registrar usuario



Identificarse



Calcular ganancias



Almacenar apuesta

