

# Proposta e Diagrama de Classes Istin

Ana Sofia Schweizer Silvestre, 20/0014382

Davi Jesus de Almeida Paturi, 20/0016784

Victor Hugo França Lisboa, 20/0028341

Grupo 2

<sup>1</sup>Dep. Ciência da Computação – Universidade de Brasília (UnB)  
CIC0197 - Técnicas de Programação 1

{anasofialaranja, davipaturi, victorhugof.lisboa} @gmail.com

## 1. Descrição do Problema

Com a chegada da internet, o acesso à mídias tornou-se mais frequente por meio de plataformas online, bem como o fenômeno de compras e vendas por meio dessas plataformas. O problema tratado é a compra de jogos online, pois é necessário uma plataforma que gerencie, armazene e disponibilize jogos para o usuário.

## 2. Regra de Negócio

Nossa plataforma de venda de jogos digitais conta com a presença de jogos exclusivos da plataforma. A cada venda de jogos, a empresa retém 10% do valor dos jogos e o restante é destinado ao desenvolvedor. A empresa também possuirá uma política de auxílio a desenvolvedores independentes, diminuindo a taxa retida em cima de jogos com menos de 10.000 cópias vendidas.

## 3. Diagrama de Classes

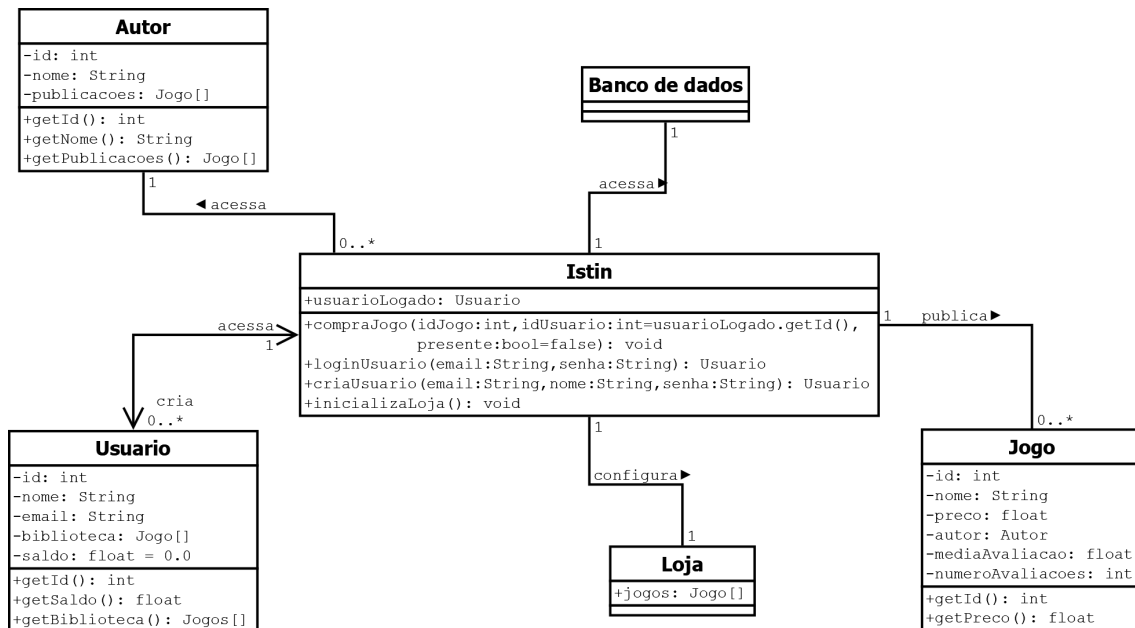


Figura 1. Diagrama de Classes da Istín