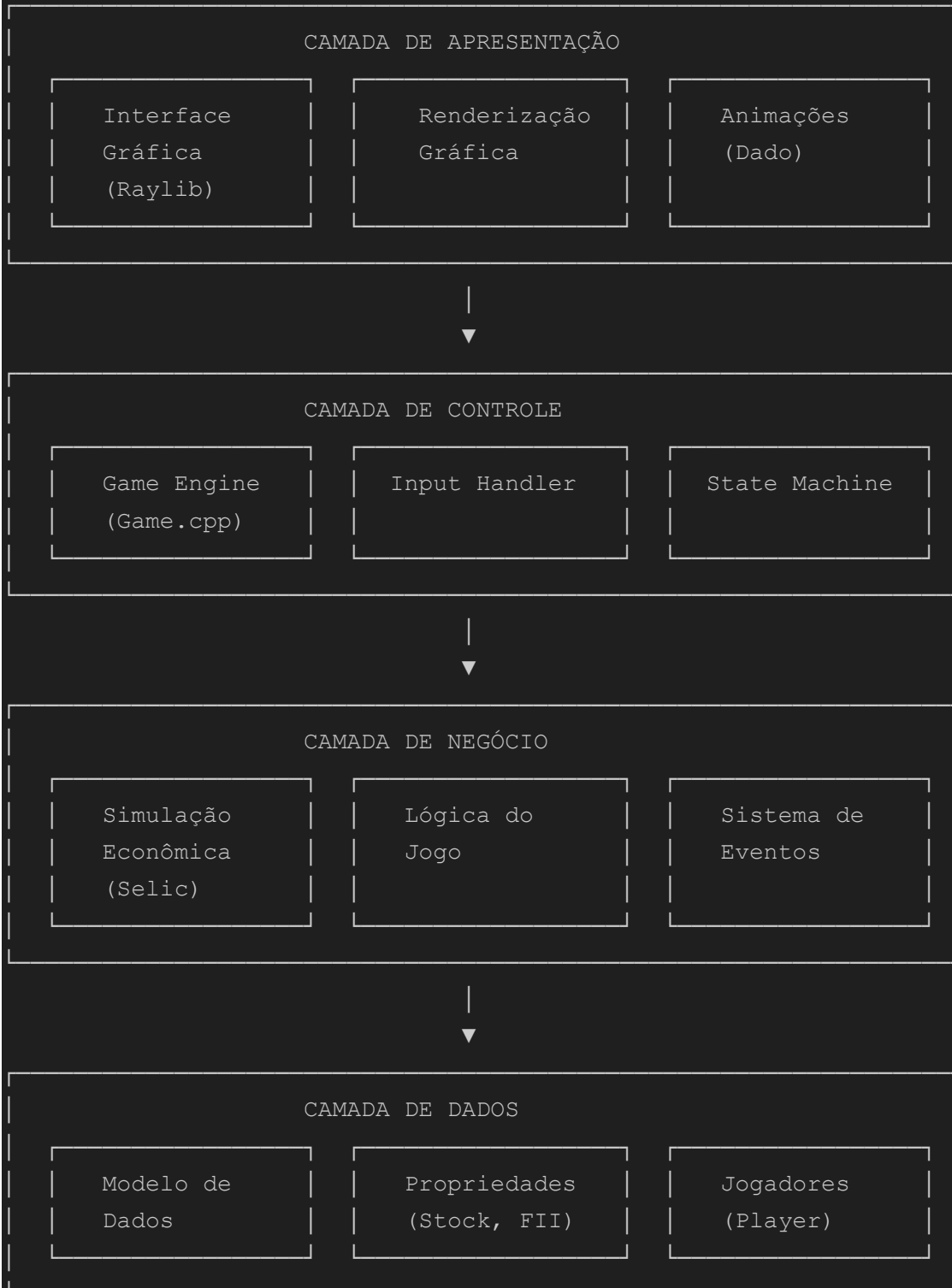
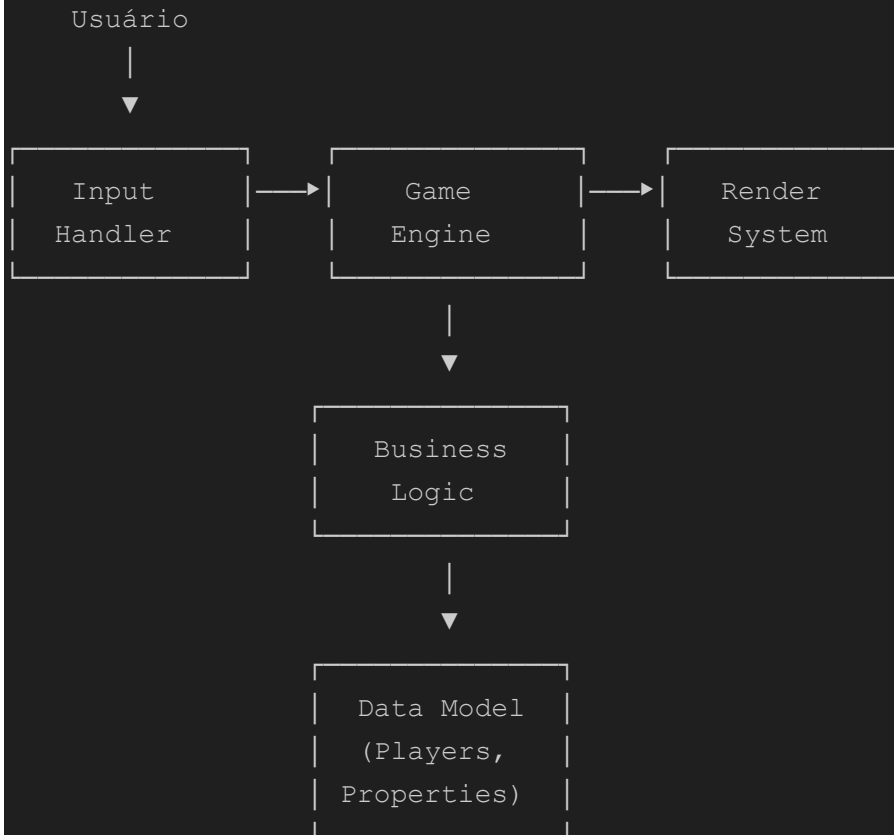


## Diagrama de Arquitetura - Sistema Bankov

### Arquitetura Geral do Sistema



## Fluxo de Dados



## Padrões de Design Utilizados

### 1. MVC (Model-View-Controller)

- **Model**: Classes Player, Property, Stock, FII, Board
- **View**: Sistema de renderização com Raylib
- **Controller**: Classe Game e sistema de input

### 2. Observer Pattern (Simplificado)

- Sistema de eventos que atualiza estado do jogo
- Notificações de mudanças de mercado

### 3. Strategy Pattern

- Diferentes tipos de propriedades com comportamentos específicos
- Diferentes tipos de eventos com efeitos variados

### 4. State Machine

- Estados do jogo: PLAYER\_TURN, BUY\_PROPERTY, INVEST\_PROPERTY, etc.
- Transições controladas baseadas em input do usuário

## Diagrama de Componentes

