**Aplicação**

void init(string nomeDaApp, string versão): Construtor e vai inicializar o isRegistered.

bool isRegistered(): Vai verificar se existe uma licença e a sua autenticidade.

bool startRegistration(): Caso não exista uma licença, vai iniciar um registo que vai pedir as informações do Pc e CC, e enviar um pedido de licença a biblioteca.

void showLicenseInfo(): Mostrar informações da licença.

**Biblioteca**

Void init()

Void receberPedido(): Verificar a legitimidade do pedido

Void emitirLicença()

**Ficheiro de licença**

Informações que identifiquem o utilizador

* Nome
* Endereço de email
* NIC (número de identificação civil)
* PK+ do cartão do cidadão

Informações que identifiquem o sistema

* Número e tipo de cpu
* Placas de rede (endereço MAC)
* Número de series dos discos
* Identificadores da Bios

Informação que identifique a aplicação

* Nome da aplicação
* Versão atual
* Valor da síntese do ficheiro principal?

Identificação que identifique o intervalo temporal

* Data de início
  + Data de expiração

**Segurança**

Proteção

Integridade:

Confidencialidade: Encriptação com a chave publica do destinatário

Autenticação:

Não repudiação: Saber quem fez o pedido (assinatura)