1. Ο παίκτης εισέρχεται στο χώρο του e-shop.
2. Το σύστημα εμφανίζει μενού επιλογών αγοράς.
3. Επιλέγει αγορά ενός αντικειμένου που προσφέρει το κατάστημα.
   1. Επιλέγει αγορά αντικειμένου από προσφορά άλλου παίκτη.
      1. Το σύστημα εμφανίζει λίστα με αντικείμενα που πουλάνε άλλοι παίκτες.
      2. Ο παίκτης επιλέγει το αντικείμενο που επιθημεί να αγοράσει.
      3. Το σύστημα εμφανίζει το κόστος αγοράς που έχει ορίσει ο παίκτης-πωλητής.
      4. Ο παίκτης πληρώνει το απαραίτητο ποσό. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 6.
         1. Επιλέγει αγορά αντικειμένου από δημοπρασία.
         2. Το σύστημα παρουσιάζει στον παίκτη ως διαθέσιμες επιλογές ποσού προς προσφορά μόνο μεγαλύτερους αριθμούς από την τρέχουσα μέγιστη προσφορά και έως το χρηματικό ποσό που ο παίκτης κατέχει.
         3. Ο παίκτης επιλέγει την τιμή της προσφοράς του.
         4. Το σύστημα ανανεώνει την νέα μέγιστη προσφορά στον server.
         5. Εντός 24 ωρών η υψηλότερη προσφορά κερδίζει τη δημοπρασία.
         6. Το σύστημα αφαιρεί από το inventory του παίκτη πωλητή το αντικείμενο που πούλησε και από του παίκτη αγοραστή, το ποσό νομισμάτων που προσέφερε.
   2. Επιλέγει πώληση αντικειμένου.
      1. Το σύστημα εμφανίζει παράθυρο με διαθέσιμα προς πώληση αντικείμενα από το inventory του παίκτη.
      2. Ο παίκτης επιλέγει το αντικείμενο που θέλει να πουλήσει.
      3. Το σύστημα εμφανίζει σελίδα με τις πληροφορίες που απαιτούνται για την πώληση.
      4. Ο παίκτης συμπληρώνει τη φόρμα και επιβεβαιώνει την πώληση.
      5. Το σύστημα ελέγχει αν έχουν καταχωρηθεί όλες οι απαραίτητες πληροφορίες.
      6. Το σύστημα δημοσιεύει την πώληση.
         1. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα εσφαλμένης καταχώρησης και υποδεικνύει τα πεδία που απαιτούν διόρθωση.
4. Το σύστημα παράγει τυχαία μία λίστα με διαθέσιμα προς αγορά αντικείμενα που θα ισχύει εντός εικοσιτετραώρου.
5. Ο παίκτης επιλέγει το αντικείμενο που επιθυμεί και επιλέγει αγορά.
6. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης διαθέτει το απαιτούμενο ποσό.
7. Το σύστημα επιβεβαιώνει την αγορά και αφαιρεί από το inventory του παίκτη το εν λόγω ποσό, ενώ προσθέτει το αντικείμενο που αγοράστηκε.
   1. Το σύστημα αντιλαμβάνεται πως ο παίκτης δε διαθέτει το απαραίτητο ποσό και τον ενημερώνει με σχετικό μήνυμα.