**Glossaire global**

* Privilège
  + Objet qu’on peut acheter au magasins avec des points
  + Créé par l’administrateur
  + Permet d’aider les étudiants dans leur cheminement scolaire
  + Peut comprendre : retarder un devoir d’une journée, partir plus tôt d’un cours, etc.
* Mission
  + Objectif à atteindre dans un groupe pour que ce dernier obtienne une activité de groupe
  + Créer et gérer par le professeur du groupe
  + Les élèves peuvent contribuer en donnant des points pour compléter l’objectif
  + Peut comprendre : Retarder l’examen d’un jour, etc.
* Asset
  + Objet qu’on peut acheter au magasin avec des XP
  + Un asset est classé par catégorie
  + Un asset peut demander un certain niveau pour être acheté
  + Les catégories d’assets peuvent comprendre : chapeau, accessoires, vêtements, etc. (Va dépendre du thème)
  + Peut comprendre : Skins, accessoires, bannières, etc. (Va dépendre du thème)
* Transaction
  + Peut comprendre : Achat d’un privilège, achat d’un asset, participation à une mission, etc.
  + Une transaction est effectuée à chaque fois que des points ou des XP sont déplacés dans le système
  + Une transaction contient un numéro, une description, une provenance et une destination
  + Terme général qui englobe Privilège, Mission et Évènement
* Micro-transaction
  + Plusieurs micro-transactions peuvent être contenues dans une transaction
  + Une micro-transaction contient un numéro, une description, une provenance et une destination
  + Les micro-transactions sont utilisées dans le processus d’une mission
  + Chaque don d’un étudiant est une micro-transaction
* Point
  + Monnaie de l’application pour acheter des privilèges et/ou des missions
  + Les points sont obtenus dans des récompenses
  + Les points sont obtenus par des bons comportements ou des bonnes performances académiques ?
* XP
  + Deuxième monnaie de l’application pour acheter des assets
  + Les XP sont parfois obtenus dans des récompenses
  + Les XP sont obtenus par des bons comportements ou des bonnes performances académiques ?
* Lootbox
  + Objet contenant un asset aléatoire
  + Plusieurs lootboxes sont disponibles par catégorie d’assets
  + Les lootboxes peuvent être obtenues lors de l’inscription (ex. 3 lootboxes)
  + Les lootboxes peuvent être obtenues hebdomadairement (1 lootbox / semaine ? Jour ?)
* Niveau
  + Plus le niveau augmente, plus le prix des privilèges augmente
  + À chaque montée de niveau, l’utilisateur reçoit une lootbox et/ou d’autres assets
  + Le niveau permet d’acheter des assets qui requiert un certain niveau
  + Pour monter de niveau, il faut avoir reçu un certain nombre d’XP total cumulatif
* Récompense
  + Une récompense est donné par un professeur pour un bon comportement/bon travail dans les cours ainsi que durant les activités parascolaires
  + Une récompense donne toujours des points et parfois des XP
* Évènement
  + Une activité ou un évènement qui touche à plusieurs personnes (peut être plusieurs groupes ou plusieurs départements) Ex. LAN
  + Créer par les RCD
  + Utilise un pool de techniques
  + Les élèves peuvent participer à l’accomplissement d’un évènement
* Offre de service
  + Créé par les étudiants et répondu par d’autres étudiants
  + Permet de demander de l’aide en échange de points
* Module Sync
  + Module du projet M.A.R.V.E.L. qui permet la synchronisation des deux bases de données du projet.
  + Un service appelle un script PHP qui envoie les modifications de la base de données MySQL. Le service compare ensuite les modifications avec la base de données MS SQL et renvoie aux deux bases de données (par un script PHP et du code .NET) les modifications à effectuer.