**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.
* Privilège de groupe
  + Objectif à atteindre dans un groupe pour que ce dernier obtienne une récompense
  + Créer et gérer par le professeur du groupe
  + Les élèves peuvent contribuer en donnant des points pour compléter l’objectif
  + Peut comprendre : LAN, 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 un privilège de groupe, 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
* 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’un privilège de groupe
  + Chaque don d’un étudiant est une micro-transaction
* Point
  + Monnaie de l’application pour acheter des privilèges et/ou des privilèges de groupe
  + 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 privilèges/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
* Missions?