**Modèle de transaction**

**Comment fonctionne une transaction ?**

Une transaction commence dès que le capital est déplacé (Achat privilège, achat d’asset, achat mission, achat d’évènement et remboursement). Dans le cas d’un achat de privilège et d’assets l’argent de l’étudiant est déplacé dans une « banque » qui dans le système. Dans le cas d’achat de mission et d’évènement l’argent des étudiants seront transférés dans un pool et ensuite dans la « banque » si la transaction fonctionne.

**Lors d'un achat de privilège**

En premier lieu, l'étudiant appuie pour acheter l'article. C'est alors que le système reçoit l'information de l'action. Par la suite, le système effectue une petite vérification sur la possibilité de l’achat (prix de l'article, capital de l'étudiant, date). Une fois terminé, le système envoie un message à l’administrateur s'occupant de ce privilège pour l'informer qu'un étudiant désire se procurer un certain privilège. Celui-ci vérifiera aussi si cet achat est possible. Ensuite, les informations sont transférées dans le système qui enregistrera la commande. Finalement, celle-ci parviendra à l’étudiant avec son récapitulatif. En revanche, la confirmation de la commande ainsi que ses informations seront transférées à l'administrateur.

**Lors d'un achat d’asset**

En premier lieu, l'étudiant appuie pour acheter l'article. C'est alors que le système reçoit l'information de l'action. Par la suite, le système effectue une petite vérification sur la possibilité de l’achat (prix de l'article, capital de l'étudiant, date). Ensuite, les informations sont transférées dans le système qui enregistrera la commande. Finalement, celle-ci parviendra à l’étudiant avec son récapitulatif. En revanche, la confirmation de la commande ainsi que ses informations seront transférées au gestionnaire de contenu et à l’administrateur.

**Lors d'un achat de mission**

En premier lieu, l'étudiant appuie pour acheter l'article. C'est alors que le système reçoit l'information de l'action. Par la suite, le système effectue une petite vérification sur la possibilité de l’achat (prix de l'article, capital de l'étudiant, date). Une fois terminé, (le total de point est atteint et plus de la moitié de la classe ont participés) le système envoie un message au professeur s'occupant de cet évènement pour l'informer. Celui-ci vérifiera aussi si cet achat est possible. Ensuite, les informations sont transférées dans le système qui enregistrera la commande. Finalement, celle-ci parviendra à l’étudiant avec son récapitulatif. En revanche, les informations de la commande seront transférées au professeur et à l'administrateur.

**Lors d’un achat d’évènement**

En premier lieu, l'étudiant appuie pour acheter l'évènement. C'est alors que le système reçoit l'information de l'action. Par la suite, le système effectue une petite vérification sur la possibilité de l’achat (prix de l'article, capital de l'étudiant, date). Une fois terminé, (le total de point est atteint) le système envoie un message au RCP s'occupant de cet évènement pour l'informer. Celui-ci vérifiera aussi si cet achat est possible. Ensuite, les informations sont transférées dans le système qui enregistrera la commande. Finalement, les informations de l’évènement seront transmises aux étudiants participants avec leur récapitulatif. En revanche, les informations de la commande seront la transférées au RCP et à l'administrateur.

**Lors d’un remboursement**

La seule personne admise à faire un remboursement est l’administrateur. Celle-ci peut rembourser n’importe quelle transaction faite à tout moment. Pour procéder au remboursement, il devra accéder à la liste des transactions effectué et faire un retour en arrière sur celle-ci. Les personnes informées de cette action seront tous les gens ayant participés à cette transaction.