DESCRIPTION DU MODULE D’ACHAT DANS GWAN

Le module achat est un module via lequel l’on propose les jeux et les consoles à vendre.

Deux cas de figures se présentent :

1. Le cas où c’est GWAN qui propose les objets à vendre
2. Le cas où c’est un gamer qui propose les objets à vendre
3. Cas où c’est GWAN qui propose les objets

Ici,

* GWAN expose les objets avec leur prix sur la plateforme
* Le gamer effectue un choix parmi les objets proposés
* Le processus de paiement s’effectue selon le schéma suivent :

|  |  |
| --- | --- |
| **N°** | **Etapes** |
| 01 | Le gamer effectue un choix parmi les articles proposés par GWAN via l’application mobile |
| 02 | Le système enregistre la demande d’achat du gamer  Avec statut « Enregistrer » et retourne un numéro de transaction |
| 03 | L’Application Métier transmet la requête à CinetPay.   * Test de connexion   Mise à jour de la transaction avec pour statut « Transmis »  Si non transmission de requête à cinetpay, Opération annulé, envoi de message l’interface mobile |
| 04 | CinetPay traite et transmet la réponse à L’Application Métier.  Attente pour l’App métier |
| 05 | Application Métier reçoit et traite le retour avant de le transmettre à GWAN  retour de Cinetpay à L’Application Métier,   * si Ok transfert effectué * si nok transfert échoué (Opération annulé envoi de message à l’interface mobile)     sinon pas de retour timeout Atteint (durée) (Opération annulé envoi de message à l’interface mobile) mise à jour.   * Test de connexion * Mise à jour de la transaction avec le statut (Réception)   Table impacté (t\_Transaction) de l’App Métier.    Si OK transfert  Sharing  Frais de 5% appliqué sur le montant de transaction par cinetpay sur la plateforme de cynetpay  Repartie comme suit :  Commission de 3.5 % pour Cinetpay  Commission de 1% pour Home Technology  Commission de 0.5 % pour GWAN  Compte mobile du client est débité de (montant Net = (prix article +Frais cinetpay+ 100 frs Si le montant net est supérieur à 5000 f))  Aller à la comptabilisation si Ok transfert effectué |
|  | Comptabilisation :   * Test de connexion   Mise à jour dans la table transaction de l’application Métier avec (référence de la transaction, la date d’opération et le statut)  Mise à jour de la transaction avec le statut (Comptabiliser)    Aller à l’information du client sur la fin de son opération |
| 06 | Pour l’envoi du message de fin de transaction au client   * Test de connexion   Mise à jour de la transaction avec le statut (Information)  Table impacté (t\_Transaction) de l’App Métier |

1. Cas où c’est un gamer qui propose l’objet

Dans ce cas,

* le gamer (marchand) publie son article avec ses contacts et le prix via la plateforme.
* Le gamer (client) prend le contact du gamer (marchand) afin de pourvoir réalisé l’achat
* Une fois l’article vendu, le gamer (marchand) annule sa publication

Liste des tables à créer et leur rôle

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| TABLES | RÔLE | CHAMPS | TYPE | TAILLE |
| TRANSACTION | C’est la table qui permet d’enregistrer les informations des transactions de la vente d’un article proposé par GWAN | TR\_IDTRANSACTION | DECIMAL | 35 |
| TR\_LIBELLETRANSCATION | VARCHAR | 1000 |
| AR\_IDARTICLE | BIGINT |  |
| UT\_IDUTILISATEUR | DECIMAL | 35 |
| TR\_DATESAISIE | DATETIME |  |
| TR\_TRANSMISSION | DATETIME |  |
| TR\_RECEPTION | DATETIME |  |
| TR\_SHARING | DATETIME |  |
| TR\_COMPTABILISER | DATETIME |  |
| TR\_INFORMATION | DATETIME |  |
| TR\_MONTANT | MONEY |  |
| TR\_ANNULATION | DATETIME |  |
| TR\_SUPPRIMETRANSACTION | DATETIME |  |
| TR\_MODIFIETRANSACTION | DATETIME |  |
| TRANSACTION PATENAIRE | Permet d’enregistrer les partenaires qui vont bénéficier d’une commission au cours d’une transaction | PA\_ID\_PARTENAIRE | BIGINT |  |
| PA\_DENOMINATIONPARTENAIRE | VARCHAR(1000) |  |
| PA\_CONTACTPARTENAIRE | VARCHAR(1000) |  |
| PA\_TAUXPARTENAIRE | DECIMAL | 4 ,2 |
| PA\_SUPPRIMEPARTENAIRE | DATETIME |  |
| PA\_MODIFIEPARTENAIRE | DATETIME |  |
| TRANSACTION SHARING | Permet d’enregistrer la répartition de la commission liée à une transaction entre les différents partenaires | TR\_IDTRANSACTION | DECIMAL | 35 |
| PA\_ID\_PARTENAIRE | BIGINT |  |
| SH\_MONTANT | MONEY |  |
| SH\_SUPPRIMESHARING | DATETIME |  |
| SH\_MODIFIESHARING | DATETIME |  |
| TRANSACTION PUBLICATION | Cette table permet à un gamer de publier un article qu’il souhaite vendre | PU\_IDPUBLICATION | DECIMAL | 35 |
| UT\_IDUTILISATEUR | DECIMAL | 35 |
| PU\_DESCRIPTIONPUBLICATION | VARCHAR(1000) |  |
| PU\_CONTACTPUBLICATION | VARCHAR(1000) |  |
| DATEPUBLICATION | DATETIME |  |
| PU\_SUPPRIMEPUBLICATION | DATETIME |  |
| PU\_MODIFIEPUBLICATION |  |  |
| TRANSACTION PUBLICATIONPHOTO | Cette va contenir les photos des articles publiés | PU\_IDPUBLICATION | DECIMAL | 35 |
| UT\_INDEX | INT |  |
| PP\_NOMPHOTOPUBLICATION | UNIQUEIDENTIFIER |  |
| PP\_SUPPRIMEPHOTO | DATETIME |  |
| PP\_MODIFIEPHOTO | DATETIME |  |