Projet Chablex - Manuel utilisateur

Table des matières

1.	Intr	odu	uction	2
2.	Inte	erfa	ce utilisateur	2
3.	For	nctio	onnalités de simulation	5
	3.1	Cha	anger de compte Ethereum	5
	3.2	Red	commandations pour simplifier les tests	5
4.	For	nctio	onnalités des créateurs	5
	4.1	Ajo	outer un membre	5
	4.2	Su	pprimer un membre	6
	4.3	Dis	stribuer des <i>Tokens</i>	6
5.	For	nctio	onnalités des membres	6
	5.1	Act	tions financières	6
	5.	1.1	Transférer des <i>Tokens</i>	6
	5.	1.2	Demander un prêt en <i>Tokens</i>	7
	5.	1.3	Prêter des <i>Tokens</i>	8
	5.2	Act	tions communautaires	8
	5.2	2.1	Proposer un nouveau membre	8
	5.2	2.2	Voter pour une proposition	8
	5.2	2.3	Clore la votation pour une proposition	9
	5.2	2.4	Afficher l'historique des votes pour une proposition	9

1. Introduction

Ce document est destiné aux futurs utilisateurs du Chablex, il est conçu pour expliquer comment interagir avec la future plateforme. Ce document peut aussi être utile pour tester la première version de cette plateforme qui fonctionne pour l'instant en mode simulation. Pour lancer réellement ce projet, aller au chapitre "Environnement > Application coté client > Mise en route" du manuel développeur.

2. Interface utilisateur



1. Liste d'adresses permettant de sélectionner celle à utiliser

Il est donc possible d'avoir plusieurs adresses, ceci est fort pratique pour cette simulation. En effet, jouer le rôle des créateurs et des membres permet d'effectuer des tests manuellement.

2. Affiche combien de temps il reste avant que la période Q1 soit terminée

C'est une information importante, car les droits des créateurs prennent fin dès que la période Q_1 est terminée. Les membres, par contre, doivent attendre la fin de cette période avant de pouvoir effectuer des actions sur cette plateforme.

La période Q1 ce termine dans : 0 H 1 Min 29 Sec

Ou, si la période Q1 est terminée :

La période Q1 est terminée

3. Onglet wallet (par défaut)

Dans cet onglet, on retrouve, sur la gauche, les informations concernant l'état financier du compte :

Mon compte: Rafraîchir

Balance: 2500 CHT

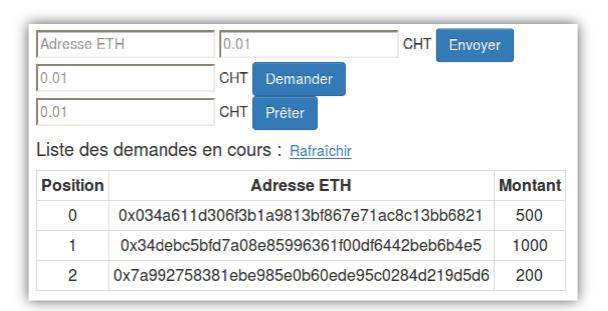
Demandes: 0 CHT

Emprunts: 0 CHT

Remboursements: 0 CHT

Max empruntable: 500 CHT Etat initial

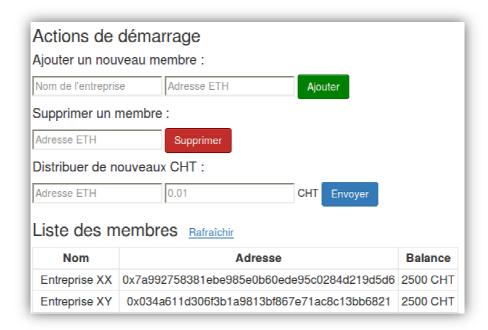
Dans cet onglet, sur la droite, sont proposées les fonctionnalités financières telles que: le transfert, la demande d'emprunt et le prêt en *Tokens*. Une liste des demandes en cours y est aussi affichée. Voici, ci-dessous, la disposition de ces éléments :



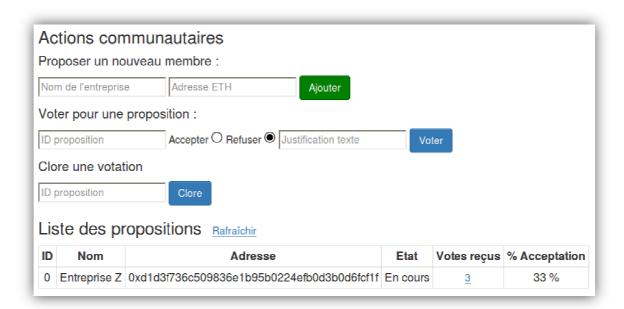
4. Onglet membres

Dans la partie gauche de cet onglet, se retrouvent les fonctionnalités des créateurs (invisible pour les membres), qui permettent d'ajouter, de supprimer ou de distribuer des *Tokens* à un membre. Ces fonctionnalités ne seront plus autorisées après la

période Q1. En dessous se trouve la liste des membres (elle reste visible). Voici la disposition de cette partie :



Dans la partie droite, se retrouvent les fonctionnalités que seuls les membres peuvent utiliser après la période Q1. Ces fonctionnalités permettent de proposer de nouveaux membres ainsi que de voter (Accepter ou Refuser) les propositions existantes. La liste des propositions est aussi affichée. Voici la disposition de cette seconde partie :

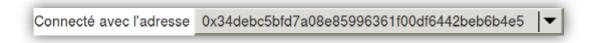


3. Fonctionnalités de simulation

Avant tout il est primordial que l'environnement soit bien configuré (voir la documentation développeur) et d'être connecté en *localhost* sur la plateforme Chablex.

3.1 Changer de compte Ethereum

Une fois sur la plateforme, une liste propose 10 adresses Ethereum. En cliquant dans cette liste, il est possible de sélectionner l'adresse choisie pour effectuer des transactions, et donc interagir avec la plateforme.



Cette fonctionnalité est utilisée pour tester l'interaction entre différents acteurs alors, qu'en réalité, vous êtes seul et isolé dans cette simulation.

3.2 Recommandations pour simplifier les tests

En mode simulation, il est avantageux de changer certaines variables temporelles des *Smart Contract* afin de ne pas devoir attendre réellement la fin de la période Q1 (90 jours). En effet, c'est seulement après la clôture de la période Q1 que les fonctionnalités des membres deviennent actives, il est donc recommandé de réduire ce temps à, par exemple, 3 minutes. Ceci peut être fait, si nécessaire, sur toutes les variables temporelles, tout changement sur un *Smart Contract* va recompiler celui-ci et le remettre dans son état initial.

4. Fonctionnalités des créateurs

Ces fonctionnalités sont visibles uniquement par l'adresse Ethereum créatrice des Smart Contracts (par défaut la première de la liste des adresses proposées). Ces fonctionnalités seront dans tous les cas inutilisables après la période Q1.

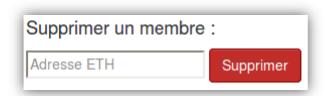
4.1 Ajouter un membre

Dans l'onglet "Membre" à gauche, il est possible d'ajouter un membre en indiquant le nom (identifiant) de cette entreprise ainsi que son adresse Ethereum. Il suffit ensuite de cliquer sur le bouton "Ajouter".

Ajouter un nouveau membre :				
Nom de l'entreprise	Adresse ETH	Ajouter		

4.2 Supprimer un membre

Dans l'onglet "Membre", à gauche, il est possible de supprimer un membre en indiquant son adresse Ethereum, puis en cliquant sur le bouton "Supprimer".



4.3 Distribuer des Tokens

Dans l'onglet "Membre", à gauche, il est possible de distribuer des *Tokens* à un membre. Pour cela, il suffit d'indiquer l'adresse Ethereum de celui-ci ainsi que le nombre de *Tokens* à lui distribuer, puis cliquer sur le bouton "Envoyer".



Des nouveaux *Tokens* seront créés par le système et transférés au membre désigné. Puis la liste des membres se met à jour, ce qui permet de vérifier le nombre de *Tokens* que possède désormais ce membre.

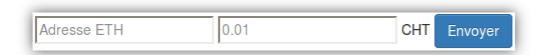
5. Fonctionnalités des membres

Les fonctionnalités des membres ne seront seulement accessibles par ceux-ci qu'à la fin de la période Q1. Une adresse Ethereum ne faisant pas partie de la liste des membres ne peut pas avoir accès à ces fonctionnalités.

5.1 Actions financières

5.1.1 Transférer des Tokens

Dans l'onglet "Wallet", à droite, il est possible de transférer des *Tokens* à un autre membre. Pour cela il suffit d'indiquer l'adresse Ethereum du destinataire ainsi que le montant de *Tokens* à lui transférer puis cliquer sur le bouton "Envoyer".



5.1.2 Demander un prêt en Tokens

Dans l'onglet "Wallet", à droite, il est possible de demander un prêt de Tokens. Pour cela il suffit d'indiquer le montant à emprunter puis de cliquer sur le bouton "Demander".



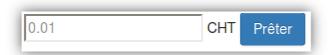
Le système va, si le membre a encore le droit d'emprunter, prendre en compte sa demande de prêt et l'afficher dans la liste des demandes en cours.



Le prêt ne sera réellement accordé que lorsque la demande arrivera en haut de la file d'attente et qu'un membre fasse un prêt à la communauté.

5.1.3 Prêter des Tokens

Dans l'onglet "Wallet", à droite, il est possible de prêter des *Tokens*. Pour cela il suffit d'indiquer le montant à prêter puis de cliquer sur le bouton "Prêter".

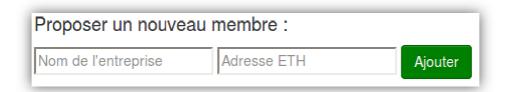


Le prêt sera accordé à la plus ancienne des demandes émises par les membres de la communauté (celle en haut de la liste des demandes en cours).

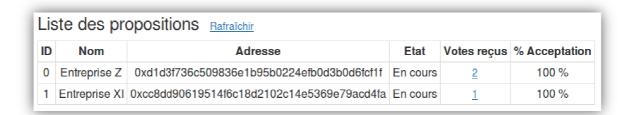
5.2 Actions communautaires

5.2.1 Proposer un nouveau membre

Dans l'onglet "Membres", à droite, il est possible de proposer un nouveau membre. Pour cela il faut indiquer le nom (identifiant) de cette entreprise ainsi que son adresse Ethereum, puis cliquer sur le bouton "Ajouter".



En proposant un nouveau membre, le système comptabilise en même temps un vote pour celui-ci. Ensuite, le système met à jour la liste des propositions.



5.2.2 Voter pour une proposition

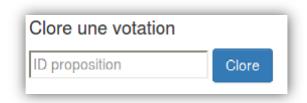
Dans l'onglet "Membre", à droite, il est possible de voter pour une proposition en cours. Pour cela, indiquer le numéro (identifiant) de la proposition, choisir d'accepter ou de refuser la proposition et donner une explication textuelle (qui est optionnelle). Finalement cliquer sur le bouton "Voter".



Le vote sera comptabilisé par le système qui va ensuite mettre à jour la liste des propositions en tenant compte du vote.

5.2.3 Clore la votation pour une proposition

Dans l'onglet "Membre", à droite, il est possible de clore une proposition (si celle-ci a reçu au moins 3 votes et est créée depuis au moins une semaine). Pour clore une proposition, il suffit d'indiquer son numéro (identifiant) et de cliquer sur le bouton "Clore".



La proposition, une fois close, sera ensuite acceptée ou refusée, si elle est acceptée le candidat devient automatiquement membre.

5.2.4 Afficher l'historique des votes pour une proposition

Dans la liste des propositions (onglet "Wallet", à gauche), cliquer sur le nombre de votes de cette proposition. L'historique s'affiche ensuite comme ci-dessous :

