项目简述 市场痛点 功能概述 u核心机制

Taskflow

休闲黑客松 冒险者工会赏金平台

让任务、公平和钱,都在链上说话。

组员:柒、Lucas、41







- 1、项目概述
- 2、项目亮点
- 3、核心功能
- 4、案例



项目概述

Taskflow 是一个去中心化赏金平台: 赏金先托管到链上, 任务最多3人并行接单, 按时提交后由发布者打分, 系统按分数比例自动分账; 表现沉淀为不可转移的链上 履历 (SBT), 经验升级解锁更高难度任务。不提交将扣经验, 全流程公开可查。

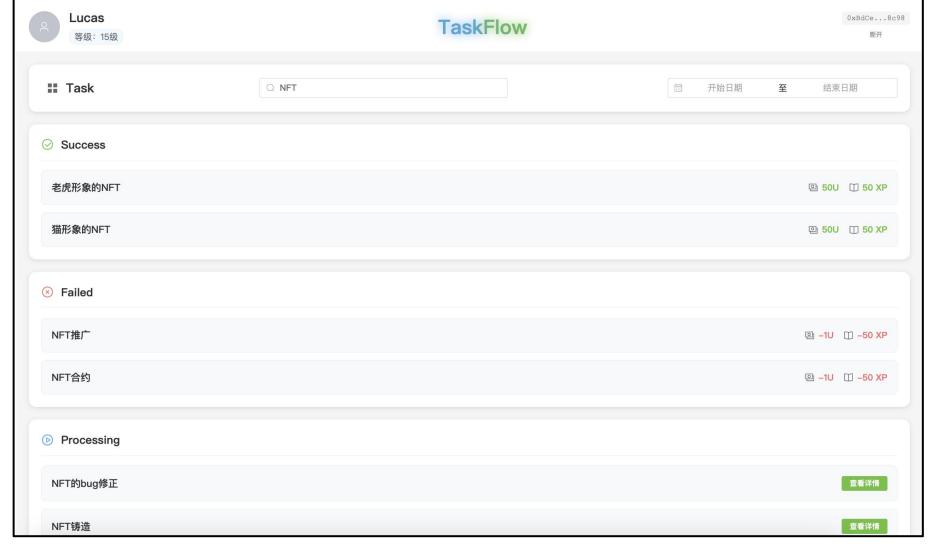
01

首页搜索框



任务搜索界面





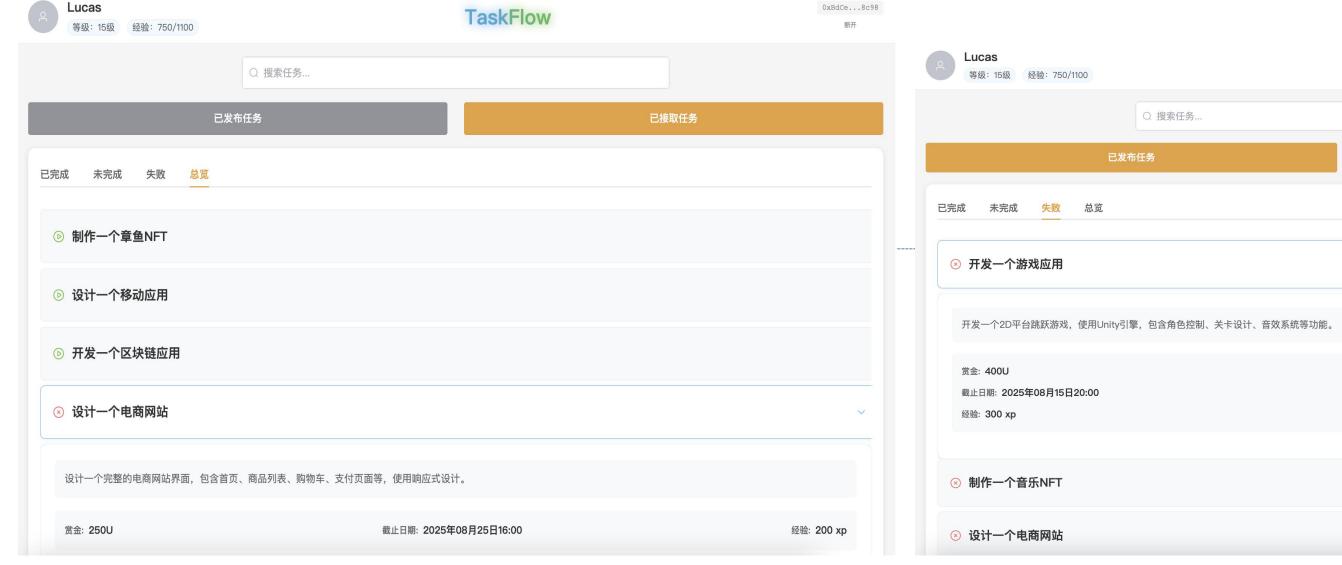


项目亮点

规则透明、分工明确、结算快、小任务单点接单、创作者在平台的好评与经历可沉淀和迁移。

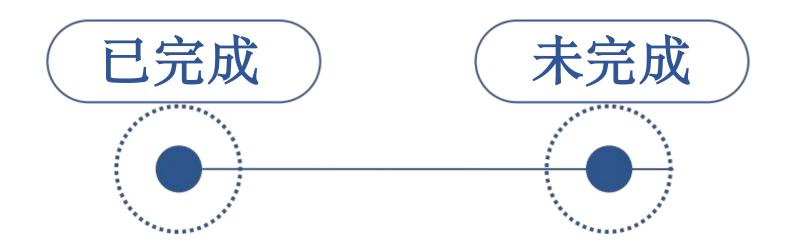
Taskflow

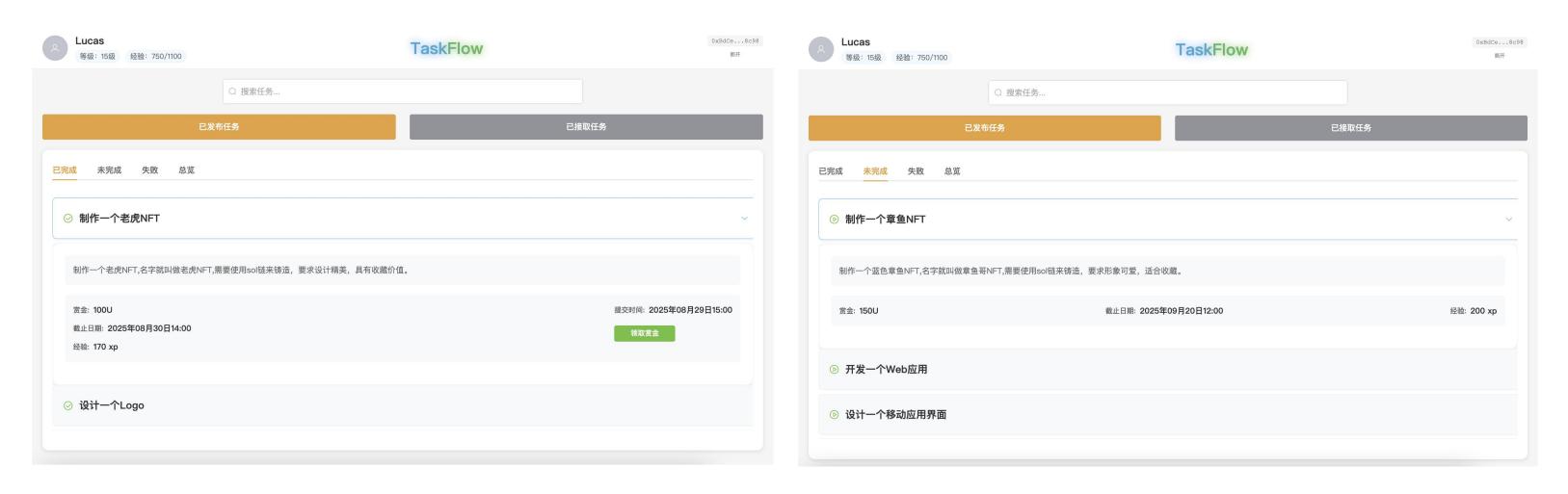
创作者在平台的历史任务项均可回溯



Lucas 等级: 15级 经验: 750/1100	TaskFlow	0xBdCe8c98 断开
〇 搜索任务		
已发布任务	已接	取任务
已完成 未完成 <mark>失败</mark> 总览		
		~
开发一个2D平台跳跃游戏,使用Unity引擎,包含角色控制、关卡i	设计、音效系统等功能。	
赏金: 400 U		失败原因: 超时未完成
截止日期: 2025年08月15日20:00 经验: 300 xp		失败时间: 2025年08月15日20:00
⊗ 制作一个音乐NFT		
⊗ 设计一个电商网站		

02.项目亮点







核心功能

规则透明、分工明确、结算快、小任务单点接单、创作者在平台的好评与经历可沉淀和迁移。

03. 核心功能 Taskflow

01

核心机制

- 托管赏金: 发布者先把赏金放进平台, 大家才放心干活。
- 最多3人并行:同一任务最多3人同时接(最终三选一),提升速度、效率与结果多样性。
- 按时提交才有资格分钱: 过了截止时间还没交的, 不参与分账。
- 按分分钱:发布者对每份作品打0-10分,分高的多拿,分低的少拿。
- 示例: 总赏金 100, 两个作品 6分和 4 分 → 大约6:4瓜分。
- 经验与升级:完成任务会拿到经验。任务越难、赏金越大、评分越高,经验越多;等级越高才能接更难的任务。
- 链上履历: 你的完成记录、评分、经验,记在你钱包名下的"不可转手的链上证书"里(相当于公开简历),谁也买不到、换不了。

02

关键规则

- 不评分兜底: 评分期结束仍未评分→对按时提交的人平均分来结算;
 无人按时提交→赏金原路退回。
- 防"接了不做":可设置小额押金(提交即退),减少浪费名额。
- 防小号刷单: 高难高赏金任务设置最低等级; 同时参考"完成率"与"被差评率"。
- 公开可查: 谁接单、何时提交、打了几分、分了多少钱, 都能查到记录。

03.核心功能

用户角色与核心流程

发布者

上链托管赏金 → 设置规则 (并行名额≤3、截止/评分期、最低等级、押金) → 收作品 → 打分 → 自动分账。

时间线

接单期 \rightarrow 提交截止 \rightarrow 评分期 \rightarrow 结算上链 (含 SBT 写入)。

03

01

接单者

钱包连接→一键接单(占名额)→按时提交→等待评分与自动结算→获得赏金、经验与链上履历更新。





案例 | "画一只猫"品牌小图标 (48×48/512×512)

Taskflow

