

Config

#General

mode = ggg ("3 buchstaben")
SMC = Stocks, Musicians, Clients
'g' = generiere neu, 'l' = lade bereits generierte
'glg' = Stocks generieren, Musicians laden, Clients generieren

days = 30 (Ganze Zahl)
Wieviele Tage die Simulation laufen soll.

Stock_Save_Path, Musician_Save_Path, Client_Save_Path
Speicherpfade der zu generierenden/ladenden Dateien.

#B-Side

Capital_EUR = 0.0 (Komma Zahl)
Euro-Anfangskapital von B-Side.

Capital_NEAR = 500.0
NEAR-Anfangskapital von B-Side.

Max_Exchange_Per_Hour = 500.0
Menge der NEAR, die maximal pro Stunde von B-Side gekauft werden können.

BSide_Cut = 0.05
Prozentualer Mitschnitt von B-Side, an jedem NFT Verkauf.
(0.05 = 5%, 1.0 = 100%)

#Random Stock

Start_Price = 5.0
NEAR-Kurs am ersten Tag.
(5.0 = 5€ : 1 NEAR)

End_Price = 5.0
NEAR-Kurs am letzten Tag

Stock_Fluctuation = 1.0
NEAR-Kurs Fluktuation
(± 1.0)

#Random_Musician

Amount_Musician = 200
Anzahl der Musiker

Amount_Musician_Fluctuation = 0
Fluktuation der Anzahl von Musikern

Days_Between_Releases = 20
Tage zwischen NFT-Veröffentlichungen

Days_Between_Releases_Fluctuation = 5
Fluktuation der Tage zwischen NFT_Veröffentlichungen

NFTs_Per_Release = 20
Anzahl der NFTs pro Veröffentlichung

NFTs_Per_Release_Fluctuation = 5
Fluktuation der Anzahl der NFTs pro Veröffentlichung

Sell_Price = 10.0
Verkaufspreis pro NFT in NEAR

Sell_Price_Fluctuation = 5.0
Fluktuation des Verkaufspreises pro NFT in NEAR

Popularity = 0.8
Popularität des Musikers
Wird mit der Motivation des Kunden zu Kaufen multipliziert.
Werte höher als 1.0 erhöhen die Wahrscheinlichkeit eines Kaufes.
Werte unter 1.0, verringern die Wahrscheinlichkeit.

Popularity_Fluctuation = 0.4
Fluktuation der Popularität

Krypto_Acceptance_Musician = 0.4
Die Wahrscheinlichkeit, dass der Musiker in Krypto bezahlt werden will.

Krypto_Acceptance_Musician_Fluctuation = 0.3
Fluktuation der Wahrscheinlichkeit, dass der Musiker in Krypto bezahlt werden will.

NEAR_EUR_Change_Fee_Musician = 0.1
Prozentuale Gebühr für das Wechseln von NEAR in EUR, um den Musiker in € zu bezahlen.
(1.0 = 100%)

#Random_Client

Amount_Client = 2000

Anzahl der zu generierenden Kunden.

Amount_Client_Fluctuation = 0

Fluktuation der Anzahl der zu generierenden Kunden.

Capital_Client = 100.0

Startkapital eines Kunden in NEAR.

Capital_Client_Fluctuation = 20.0

Fluktuation des Startkapitals eines Kunden.

Buy_Motivation = 0.001

Kaufmotivation des Kunden, beim Betrachten EINES NFTs.
(0.001 = 0,1%)

Buy_Motivation_Fluctuation = 0.0005

Fluktuation der Kaufmotivation des Kunden.
(0.0005 = 0,05% = ½ 0,1%)

Resell_Motivation = 0.0005

Motivation bereits gekaufte NFTs wieder zu verkaufen.

Resell_Motivation_Fluctuation = 0.00025

Fluktuation der Motivation NFTs wieder zu verkaufen.
(0.00025 = 0,025%)

Loyalty = 0.1

Loyalität (to-do?)

Loyalty_Fluctuation = 0.05

Fluktuation der Loyalität (to-do?)

Krypto_Acceptance_Client = 0.5

Wahrscheinlichkeit, dass der Kunde in NEAR bezahlt, statt in €.

Krypto_Acceptance_Client_Fluctuation = 0.1

Fluktuation der Wahrscheinlichkeit, dass der Kunde in NEAR bezahlt.

Musicians_Per_Day = 20

Anzahl der Musiker, die an einem Tag betrachtet werden.

Musicians_Per_Day_Fluctuation = 10

Fluktuation der Anzahl der Musiker, die an einem Tag betrachtet werden.

NEAR_EUR_Change_Fee_Client = 0.1

Prozentuale Gebühr für das Wechseln von EUR in NEAR, um dem Kunden den Kauf in € zu ermöglichen.
(1.0 = 100%)