

IOE

IntelligenT Operating System Exchange

內容

摘要.....	3
簡介.....	4
系統架構與節點 Node	7
CryptoNode	8
IaaSNode.....	8
DockerNode.....	8
JenkinsNode	9
交易所 Node	9
CryptoNode API 與 規範.....	10
CryptoNode API	10
虛擬物品交易所.....	10
IOE 代幣	11
團隊營運資金.....	11
去中心化程式.....	12
程式上架.....	12
程式改版與投票.....	12
實作時程.....	13
代幣發行與推廣.....	13
應用開發.....	13
第三方人員開發.....	13
轉為公鏈.....	13
引用的項目	14

摘要

在本白皮書裡，我們將介紹 IOE 去中心運行架構，它是一個去中心化的運行平台，最主要是解決虛擬物品公平性的問題。

從網路遊戲發跡以來，虛擬物品交易是一件平常的事，但是有這個需求虛擬物品的價格通常都是極度浮動的，而且通常只跌不漲，那這要歸咎於遊戲的生態，有以下幾點

- 物品的稀有程度是由開發商所決定的
- 沒有一個安全公正的流通管道
- 開發商為了營利大量販售虛擬物品
- 開發商為了吸引用戶的手段，就是大量贈送虛擬物品

以上幾點導致虛擬物品沒有穩定的價格，導致收藏的價值低落。

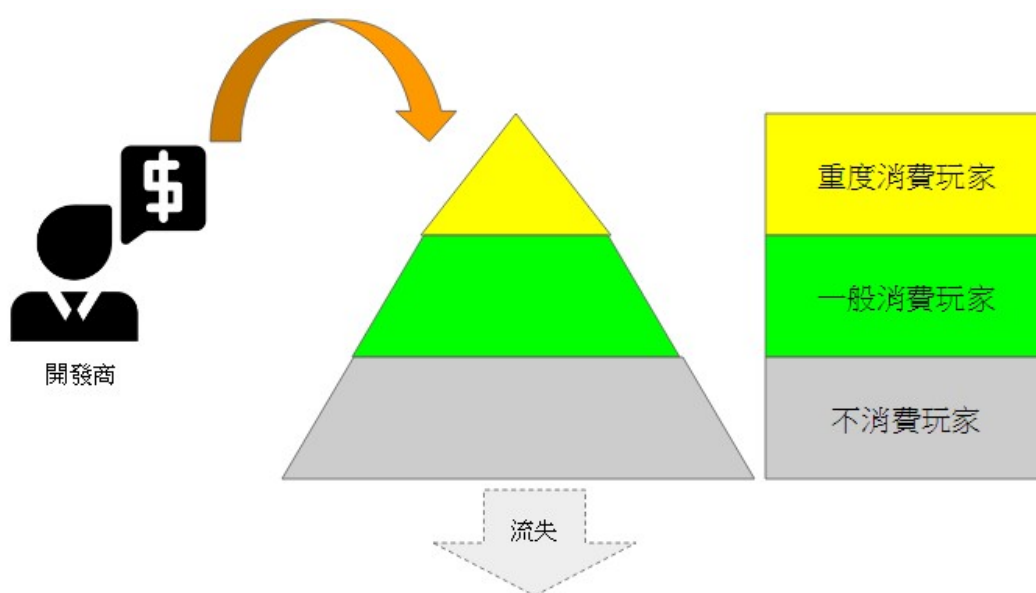
所以本架構，透過去中心化的想法，讓開發商的程式碼透明，供用戶檢視，並且虛擬物品寫入在我們的加密節點中(CryptoNode)中，讓虛擬物品可以看發行的狀態，並且無法篡改，讓它保有像是真實物品的稀缺度，再來運行的後台伺服器透過我們的 laasNode 運行節點，可以讓運行的程式碼一定程度透明，已確保虛擬物品不會被惡意操作或是黑箱處理，綜合上述幾點讓虛擬物品具備保值的商品該有的條件：公開，透明，稀缺性等屬性。

那本系統分成兩種節點分別是：laasNode 和 CryptoNode, laasNode 主要是負責去中心化的運行環境，確認運行程式的透明，且不可以修改。CryptoNode 是負責敏感資料，這邊的資料都會有加密，並且無法串改，只有對應的 laasNode 可以做操作和修改。

簡介

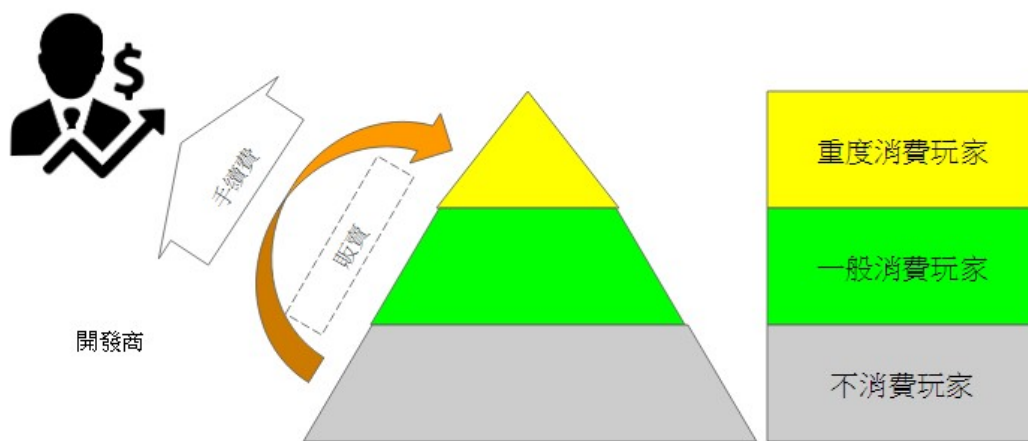
區塊鏈技術中的 dApp (1),其實最有用的就是虛擬物品現實化,而虛擬物品目前最直接的就是遊戲中的虛擬點數和虛擬寶物,並且遊戲的全球市場 1370 億美金以上 (2),所以用遊戲產業來推動區塊鏈技術是最為可行的,任何科技技術要商業化,基本上娛樂業是功不可沒,像是雲端技術的普及,Facebook 是功不可沒的 (3),更別說 Facebook 當年也是靠小遊戲捕獲大眾市場 (4),本團隊透過區塊鏈去中心化技術來解決遊戲產業的問題。

目前遊戲產業的成長都會遇到四個階段 (5),而且近年的成熟期和衰退期越來越快,有以下幾種問題造成,第一開發商過快開發新的版本,導致能習慣遊戲的操作甚至對此遊戲上癮的玩家流失 (6),那麼不改版又無法吸引新的玩家,因為玩家是受外部社交軟體所影響所以需要積極的改版來吸引玩家,不然開發商會無法獲利,變成明明已經進入成熟期的遊戲卻還是要如成長期的遊戲改版,導致遊戲快速到衰退期 (7),第二點就是遊戲課金導致休閒玩家的離開 (8),並影響整個遊戲生態系(圖表 1),只要太過於販售遊戲物品就會有殺雞取卵的效果,如果沒有花費的玩家就無法繼續玩遊戲,使得不消費的玩家就離開了。



圖表 1 目前課金遊戲生態金字塔

那如果能夠能讓遊戲玩家組成一個循環的生態系,如圖(圖表 2),那就能夠讓遊戲內的用戶,能夠把自己獲得的虛擬寶物,透過一個公開的交易所交易,並且的這個交易所是能夠是有價的代幣購買賣的,這樣官方就不用擔心虛擬寶物的通貨膨脹,反而虛擬物品設計的較稀有,反而會有更大的利潤,這樣不消費的玩家也可以透過自己的時間來換來相對的利潤,那花錢的玩家可以省下時間,這樣對雙方玩家取得了公平的平衡。



圖表 2 自由交易生態

那我們要如何確定應用項目方是公正操作這些虛擬物品，以確定這些虛擬物品是公開、公正、不被濫用的，那這就我們架構要解決的辦法，在處理虛擬物品來說背後都會有一個伺服器來做處理，那麼只要能夠讓運行的架構和程式碼透明，不可以被修改，這兩點就可以基本確定這是一個公正的後台伺服器，那麼本架構來解決第一點架構和程式碼透明，透過 git (9)來把程式碼公開和檢視，再來透過 Docker (10)就可以把系統架構給公開了，那麼第二點不可被修改就用到我們 IaasNode(IaasNode)，這其實是一特製 Linux (11) 映像檔，只要用這特製運行的作業系統，就無法對該作業系統進行修改與調整，基本架構這樣就可以做到公正的後台，那麼玩家的虛擬物品的資訊可以透過[CryptoNode]來記錄這些有價的資料，這就是本架構的基本設定。

TODO 交易所 NODE

那麼虛擬物品交易需要一個有價的代幣,這個代幣就是本架構的(IOE 代幣)，本代幣是透過 ethereum (12)中的 ERC20 (13)的規範發行的區塊鍊代幣，現在市面上的也很多 ERC20 的代幣，但是並沒有實質的價值擔保，通常都會變為空氣幣 (14)居多，而本團隊是透過 Solidity 智能合約 (15)來實現透過 ETH 做為擔保與交換，那 ETH 中的 Ether (16)與 IOE 的匯率計算是透過方程式

$$(12.24744871 \times IOE)^2 / 10^{18}$$
來做匯率計算的，透過這個匯率可以向智能合約做

購買與販賣，由此可以知道當 IOE 購買越多其 Eth 的價錢也會變高，反之賣的越多價前就會下降，透過這種方式可以達到實質擔保，也可以透過合約交易來符合自由市場的供需與價錢的反應 (17)。

TODO 我們要先找應用

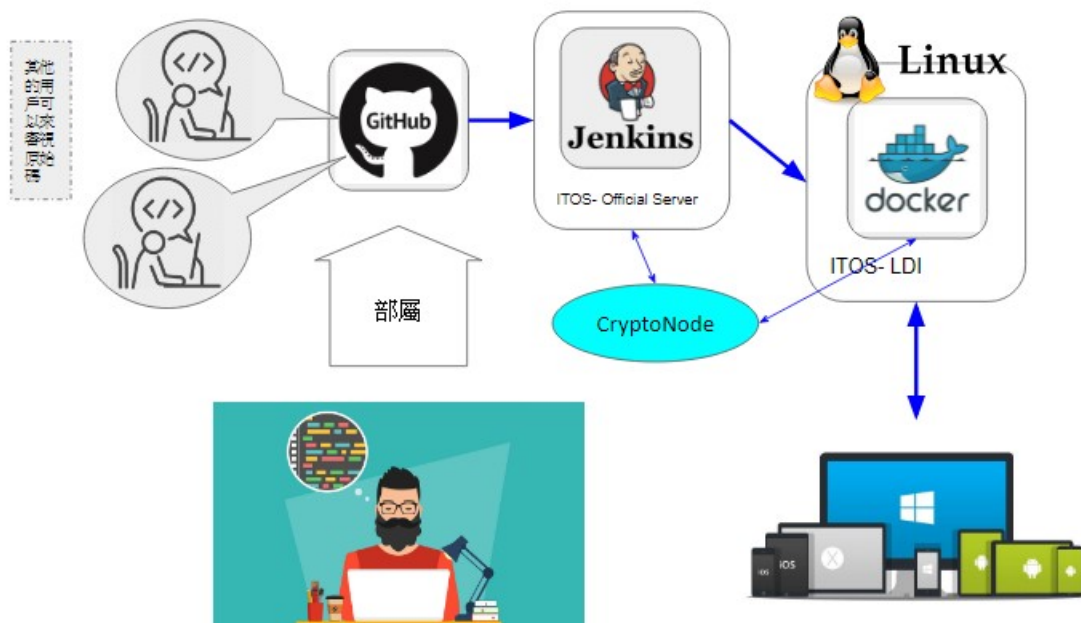
本團隊是要打造真正可運行的去中心化架構，因為目前市面上的去中心的架構都沒有實際的應用，反而多為投機的項目居多 (18)，所以本團隊會以目標導

向為目的，想來找尋應用或是先實作應用為首要目標，

系統架構與節點 Node

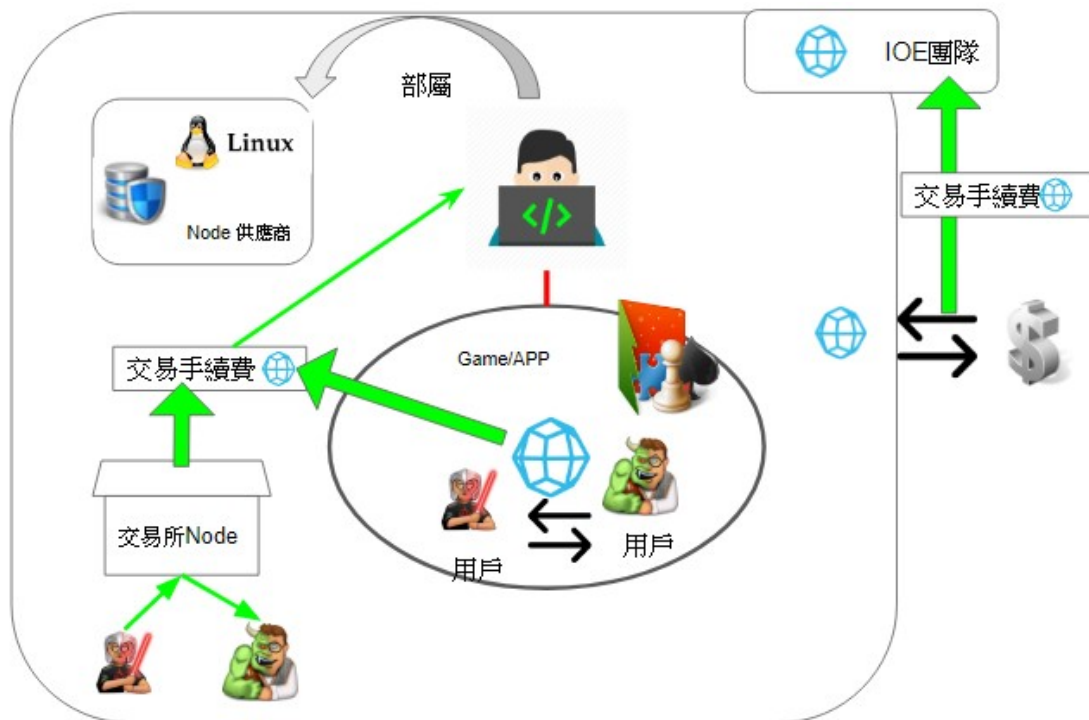
本系統的核心有兩個，第一把程式碼和應用所用到的架構可讓其他用戶檢視並且可以運行，第二能夠把有價或是敏感資訊放到去中心不能被串改的資料庫 [CryptoNode]，能夠操控[CryptoNode]只有審核過的程式才能呼叫，。

系統架構設計如(圖表 3)，本架構透過 Docker (10)技術中的特性，能把運行所需要用到的基礎建設已程式碼的方式記錄到 Dockerfile (19)，這樣程式碼和運行環境就能夠一起檢視，接者把程式碼和 Dockerfile 透過版本控制技術 Git (9)上傳到 Github (20)、Bitbucket (21)或是其他的開源網站，然用遊戲開發商選定要部屬到哪一個 IaasNode，然後透過[投票機制]完成部署的動作，然後部屬的 Iaas 和 git 位置關聯資訊是紀錄在[CryptoNode]裡，並且只有認可的 IaasNode 才可以透過 [CryptoNode API]操作[CryptoNode]裡的資料。



圖表 3 系統基本架構

為了支撐這個架構，我們把系統裡的角色分成四種：開發商、IOE 團隊、Node 供應商、用戶等 4 個角色，角色的關係如(圖表 4)，當用戶透過智能合約 (22)，來買賣就會幫助我們獲得一部分的 IOE,當作[團隊營運資金]，而用戶玩家可以透過取得到的 IOE 代幣去系統內的[虛擬物品交易所]，來購買自身所需的虛擬物品，反之用戶也可以把自身的虛擬物品透過此管道販賣出去，來換到對應的 IOE 代幣，而每種虛擬物品都是有屬於某個系統內的應用，如果該應用的虛擬物品被買賣，其中有部分的費用會給該應用的開發者，當作開發應用的報酬，當然開發商也可以直接跟玩家收取費用，



圖表 4 角色 IOE 的流動關係

CryptoNode

IaasNode

DockerNode

JenkinsNode

投票機制

交易所 **Node**

CryptoNode API 與 規範

CryptoNode API

虛擬物品交易所

IOE 代幣

團隊營運資金

去中心化程式

程式上架

程式改版與投票

實作時程

代幣發行與推廣

應用開發

第三方人員開發

轉為公鏈

引用的項目

1. **blockchainhub**. Decentralized Applications – dApps. blockchainhub. [線上]
<https://blockchainhub.net/decentralized-applications-dapps/>.
2. **CoinTmr**. Will the 137 billion dollar game market be the tipping point for the blockchain industry? [線上]
<https://cointmr.com/1370%E5%84%84%E7%BE%8E%E9%87%91%E7%9A%84%E9%81%8A%E6%88%B2%E5%B8%82%E5%A0%B4%EF%BC%8C%E6%9C%83%E6%98%AF%E5%8D%80%E5%A1%8A%E9%8F%88%E7%94%A2%E6%A5%AD%E7%9A%84%E5%BC%95%E7%88%86%E9%BB%9E%E5%97%8E/>.
3. **SharmaLokesh**. Facebook: An application of cloud computing.
4. A Sociability Study of Facebook Games : The Perspectives of Group Member Roles and Interpersonal Relationship Types. **Advisor: Jim Jiunde LeeD.Ph.**
5. **read01**. Game life cycle analysis: taking into account the game life cycle and the game user life cycle. [線上] <https://read01.com/zh-tw/jDKKdd.html#.XDI4llwzbiU>.
6. Study on the influence of on-line game players' persistent usage. **WuChia-Ying**.
7. Playability Impact – An Updating Strategy Analysis of World of Warcraft.
TsengYi-cheng.
8. **zhuanlan**. Game data analysis -what can be lost due to player loss. [線上]
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/26332219>.
9. **git**. git. [線上] <https://git-scm.com/>.
10. **docker**. Docker: Enterprise Container Platform. [線上] <https://www.docker.com/>.
11. **linux**. Linux.org. [線上] <https://www.linux.org/>.
12. **ethereum**. Ethereum Project. [線上] <https://www.ethereum.org/>.
13. **wikipedia**. ERC-20. wikipedia. [線上] <https://en.wikipedia.org/wiki/ERC-20>.
14. **mbalib**. [線上]
<https://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E7%A9%BA%E6%B0%94%E5%B8%81>.
15. solidity. [線上] <https://solidity.readthedocs.io/en/v0.5.1/#>.
16. Ether. etherconverter. [線上] <https://etherconverter.online/>.
17. **WhelanJoseph** 且 **MseferKamil**. ECONOMIC SUPPLY & DEMAND. 1994 年.
18. **Kning**. When new technologies meet old problems – blockchain-related financial fraud. [線上] <https://panx.asia/archives/59814>.
19. Dockerfile reference. docker. [線上]
<https://docs.docker.com/engine/reference/builder/>.