

IOE

IntelligenT Operating System Exchange

內容

摘要..... 3

簡介..... 5

引用的項目 6

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(**CrtptoNode**)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：IaaSNode 和 CryptoNode, IaaSNode 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 IaaSNode 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)，本團將以

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 (5)，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，

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. **KNing**. When new technologies meet old problems –

blockchain-related financial fraud. [線上]

<https://panx.asia/archives/59814>.