**IOE**

**IntelligenT Operating System Exchange**

內容

[摘要 3](#_Toc535063304)

[簡介 5](#_Toc535063305)

[規範與架構 6](#_Toc535063306)

[節點 Node 7](#_Toc535063307)

[CryptoNode 7](#_Toc535063308)

[IaasNode 7](#_Toc535063309)

[DockerNode 7](#_Toc535063310)

[JenkinsNode 7](#_Toc535063311)

[CryptoChain API 與 規範 8](#_Toc535063312)

[虛擬物品交易所 8](#_Toc535063313)

[去中心化程式 9](#_Toc535063314)

[程式上架 9](#_Toc535063315)

[程式改版與投票 9](#_Toc535063316)

[引用的項目 10](#_Toc535063317)

# 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．

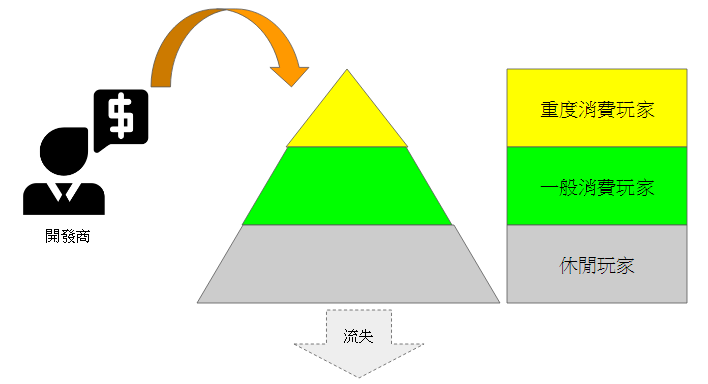
所以本架構,透過去中心化的想法,讓開發商的程式碼透明,供用戶檢視,並且虛擬物品寫入在我們的加密節點中(CrtptoNode)中,讓虛擬物品可以看發行的狀態,並且無法篡改，讓它保有像是真實物品的稀缺度，再來運行的後台伺服器透過我們的IaasNode 運行節點，可以讓運行的程式碼一定程度透明，已確保虛擬物品不會被惡意操作或是黑箱處理，綜合上述幾點讓虛擬物品具備保值的商品該有的條件：公開，透明，稀缺性等屬性．

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IassNode可以做操作和修改. ．

# 簡介

區塊鏈技術中的dApp,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，所以用遊戲產業來推動區塊練技術是最為可行的，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，更別說Facebook當年也是靠小遊戲捕獲大眾市場，本團隊透過區塊鏈去中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，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，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)



圖表 1 目前課金遊戲生態金字塔

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，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，

# 規範與架構

# 節點 Node

## CryptoNode

## IaasNode

### DockerNode

### JenkinsNode

# CryptoChain API 與 規範

## 虛擬物品交易所

# 去中心化程式

## 程式上架

## 程式改版與投票

# 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#.XDl4llwzbIU.

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. **KNing.** When new technologies meet old problems – blockchain-related financial fraud. [線上] https://panx.asia/archives/59814.