

我希望增加依据自定义事件自助化发放/交换 Loopss 的功能作为 DEMO 演示

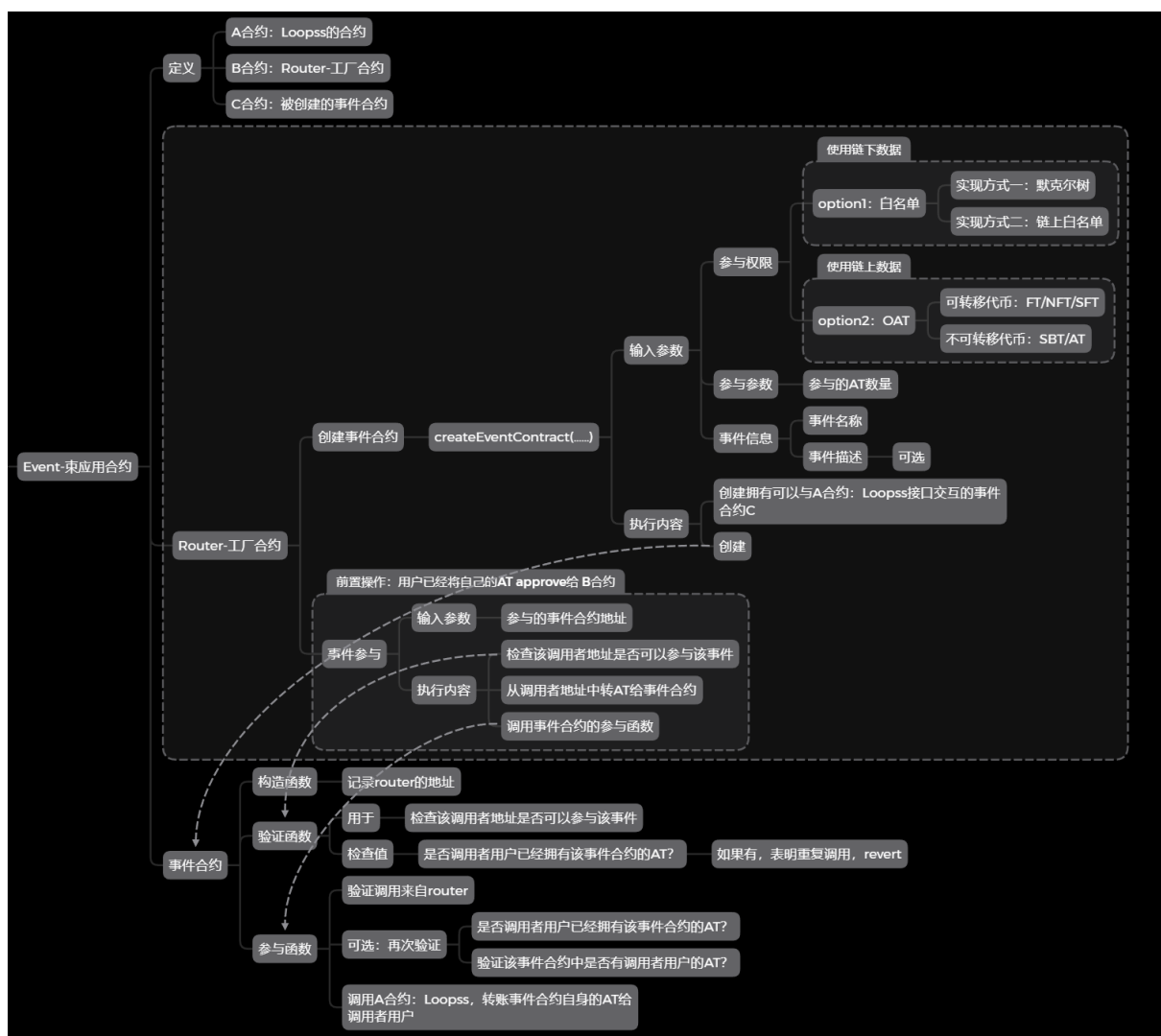
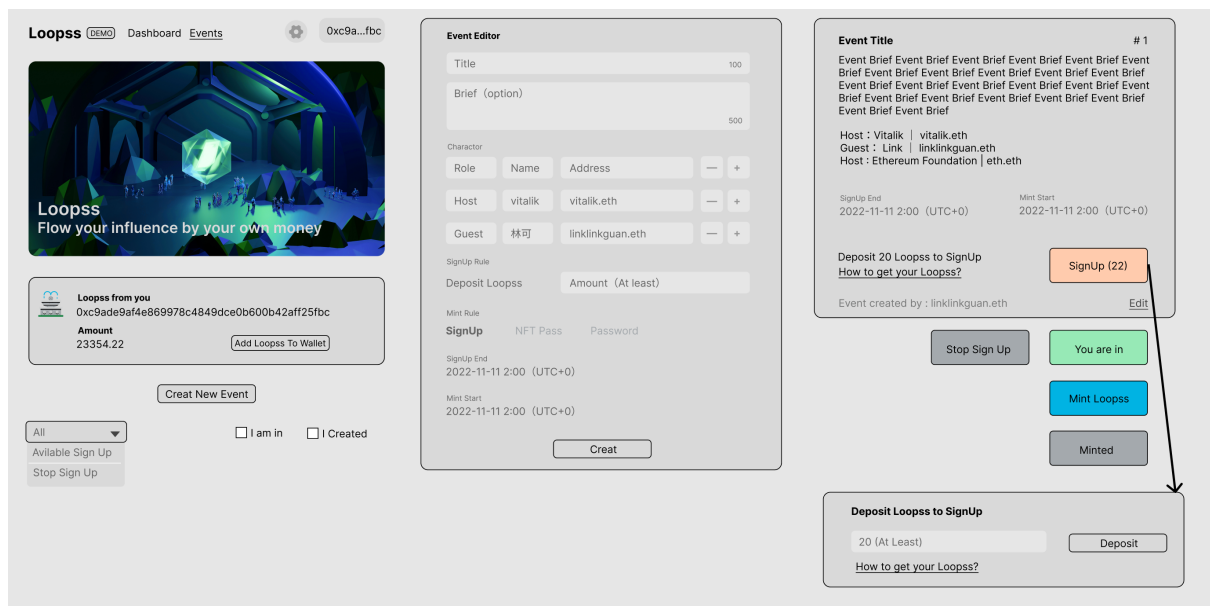
📄 状态	设计中
📅 DDL	@December 18, 2022
📄 Epic	✅
# Number	5
📄 优先级	🚩
☰ 类别	功能
👤 负责人	🇲🇻 Cyber Forker 🧚‍♀️ yozora
📄 重要程度	🌟🌟🌟

1. 功能说明

该功能是作为：通过合约事件来做到根据判断条件自动化分发社交代币的 功能演示 demo。

在当前的功能设定中会缺少很多实际举行活动时可能会涉及到的功能，因为该 DME0 是为了在接下来 Hackson 中作为一个演示功能而准备，目的是为了表现出 Loopss 作为社交代币可以实现通过合约来进行自动化分发。

作为活动的发起方在 Loopss 的网站中可以在登陆之后创建一个包含了 标题、描述、活动角色、报名规则、领取社交代币分配的规则、报名截止日期、领取开始时间 的活动事件。参与者可以在报名截止日期之前 通过支付社交代币完成报名，在到达领取开始的时间节点之后按照通过报名的人的比例来领取所有报名者支付的社交代币，从而完成所有人领取所有人社交代币的行为。



▼ 1.1 事件概述和设定

1.1.1 用户画像

活动组织者

作为一名活动组织者的日常行动有：

- 制定活动主题
- 寻找分享嘉宾
- 寻找参与活动的人
- 制作海报并分发
- 举行活动
- 为维持活动循环设定激励
 - 活动主题和嘉宾吸引人
 - 参与有奖励
 - OAT 参会证明
 - 随机抽奖

活动组织者的目的是为了

- 输出和传达
- 广告
- 维持组织者的活跃度
- 活动本身

作为活动组织者打算通过举行一场线下的 AMA 活动来交流关于以太坊生态的诸多重要问题，并通过该活动来提升自己社区的活跃度与知名度，并为此花费了很大的精力邀请来了行业内的知名专家来作为嘉宾。

1.1.2 用户故事：

1. 活动组织者A 进入我们提供的网站前端页面之后，连接钱包并根据引导创建出来一个新的事件合约，并在Events 页面中已卡片列表的形式呈现
2. 作为活动的发起方，在确定好选题和嘉宾之后就开始创建一个“事件合约”。
3. 活动组织者复制了该活动的 URL 并将其分享到了自己的社群

4. 感兴趣的用户们来到这个事件的页面，连接钱包并试图报名，结果发现需要支付 Loopss 代币，经过一番了解之后激活了自己的 Loopss AT ，并在一会之后成功报名。
5. 活动如约举行，在活动结束之后，用户回到该页面，点击 MintLoopss 按钮 并支付了 Gas 费后，经过一番等待，自己收到了来自所有报名参与活动的人支付的社交代币（属于自己的那一部分）
6. 活动顺利结束。

1.1.3 事件的创建：阶段流程

- 创建活动
- 开始报名活动：默认为创建结束后
- 结束报名活动：手动设定时间
- 开始进行活动：不管
- 结束进行活动：不管
- 开始验证领奖：手动设定时间

1.1.4 事件的创建：硬性约束条件（提前设置）

- ~~开始报名时间：默认时间为提交事件成功之后~~
- 结束报名时间
- 报名限制条件
 - ~~总人数限制~~
 - ~~身份限制~~
 - 支付限制
- 报名成功证明
 - 添加到领取白名单
 - 发放活动报名成功 NFT
- 开始领奖时间
- 领奖限制条件
 - 报名成功 + 到达 mint 时间

- 报名成功 + 密码 + 到达 mint 时间
- 报名成功 + NFT Pass + 到达 mint 时间

1.1.5 事件的创建：软性约束条件（根据具体情况生成）

- 参与分配的社交代币资金池
- 参与分配的对象数量

▼ 1.2 创建事件

1.2.1 创建流程

1. 创建者在网页中登陆自己的钱包
2. 进入 Events 页面
3. 点击 Creat Event 按钮（此时如果没有连接钱包则要求连接钱包）
4. 弹出 Event 的创建窗口
5. 填写活动相关的信息
6. 点击 Creat 按钮 并支付 “10” Loopss AT 来完成 事件创建的提交

1.2.2 功能清单

- ☐ Creat Event 按钮在点击后判断当前用户是否已经连接钱包，如果没有连接则要求先进行钱包的连接
- ☐ 用户填写 活动信息（如无跨域攻击问题，也不要对字符内容进行限制（因为涉及到要对用户报错））
 - ☐ 填写标题（字符数限制100字内）；必须填写
 - ☐ 填写介绍（字符数限制500字内，支持换行，不支持 markdown 语法）；可以不填写
 - ☐ 角色信息；角色信息是为了用户在完成最终的社交代币领取的时候，可以在memo 里面对信息进行自动化完善；必须填写至少一个角色，上不封顶
 - ☐ 角色：用户手动填写（字符数量限制为10个字内）；必须填写
 - ☐ 名称：用户手动填写（字符数量限制为10个字内）；必须填写
 - ☐ 地址：用户手动填写该角色的钱包信息；可不填写（填写该地址是为了在报名的时候可以进行核对，以及在事件界面中进行展示）


- ☐ 增减条目：默认会有一行 Character 必须进行填写，点击条目末尾的增减符号进行条目的增删
 - ☐ 当只有一个条目的时候没有“减少”按钮进行删减
 - ☐ 点击“增加”按钮的时候，在当前点击的条目的下方进行“增加”
- ☐ 报名规则：填写报名时候需要的条件，目前默认为需报名者支付不少于设定数量的个人 Loopss AT（该报名条件未来可以拓展为需通过“滤镜”审核或持有某种特定的资产进行验证，也可将多个条件进行组合。）
 - ☐ 数量设定： $[0, \infty)$
- ☐ 领取规则：来领取获得事件合约中的所有报名者 deposit 的社交代币所需要的条件，目前默认为必须完成报名才可以领取（该领取规则未来可以拓展为：持有某种特定的 NFT Pass 或 输入某种特殊口令 来进行领取验证，也可以将多个条件进行组合）
- ☐ 报名截止时间：精度到分钟；在该设定的时间之前，任何人只要满足报名条件都可以参与报名；在该时间后无法点击按钮报名
 - ☐ 报名开始时间默认为：完成事件创建之后即刻开始
 - ☐ 报名截止时间可以是任意时间，如果早于事件创建成功的时间，则在事件创建成功的时候就已经停止报名了（主要为了简化判断）
- ☐ 领取开始时间：精度到分钟；在该设定的时间之后，所有满足领取条件的人可以来领取 Loopss AT 分配
 - ☐ 领取开始时间需要比 报名截止时间要晚，否则会无法统计需要分配给多少人；若用户设定不合理需要向用户提示错误
- ☐ 为事件创建独立的 ID 顺序号
- ☐ 为事件创建独立的 URL，可以直接索引到该事件的位置。

1.2.3 注意

- 因为是个 DEMO，所以尽量做到核心功能的演示即可
 - 创建事件的用户钱包并不需要已经激活社交代币，因为这可能会阻碍大家的第一步行动（毕竟是要在现场进行演示的，希望尽可能多的人来创建事件）
 - 作为事件的发起人，以及事件相关的角色并不需要在创建阶段就注入自己的社交代币（先将创建和注入社交代币两个部分进行解耦，方便实现）

▼ 1.3 浏览事件

1.3.1 事件卡片内容

- ☐ 事件ID：按照创建的顺序，顺序号显示
- ☐ 复制：点击后复制 该事件的 URL
- ☐ 标题：全部显示
- ☐ 介绍：全部显示
- ☐ 角色：按照原型中的格式全部显示
- ☐ 报名截止时间：24小时计时法，GTC+8；时：分 月日年
- ☐ 领取开始时间：24小时计时法，GTC+8；时：分 月日年
- ☐ 报名条件：显示需要至少支付多少 Loopss 完成报名
- ☐ 核心交互按钮
 - ☐ 1. 报名按钮 SignUp：点击后触发报名支付流程（弹窗要求支付 Loopss，完成支付后成功报名）；事件处于可报名，用户处于未登陆或未报名时显示
 - ☐ 2. 报名成功状态 You Are In：无法点击；用户连接钱包，且已完成报名后且在开始领取之前显示该状态
 - ☐ 3. 停止报名状态 Stop SignUp：无法点击；事件已经停止报名，或用户连接钱包且未报名（已错过报名截止日期）
 - ☐ 4. 领取功能按钮 Mint Loopss：点击后触发 领取流程（签名支付gas完成领取）；事件处于开始领取状态，用户处于登陆且满足领取条件时显示
 - ☐ 5. 领取过了状态 Minted：无法点击；事件处于开始领取状态，且用户已经连接钱包并已经领取完成（状态4已操作）
- ☐ 创建者信息：显示钱包地址 或 ENS（高优先级）
- ☐ 编辑按钮：只有创建者本人连接钱包并浏览的时候才会看到该按钮，点击按钮进入 1.5 管理事件流程 

1.3.1 排序和功能

- ☐ 卡片支持用户使用 URL 直接访问到，直接在卡片列表中进行定位
- ☐ 支持按照事件的状态进行筛选
 - ☐ 全部事件（按照事件 ID 从进到远排序）

- ☐ 可以报名的事件
- ☐ 停止报名的事件
- ☐ 支持按照事件的归属进行筛选（可以对📈状态进行二级筛选），需要浏览者已经连接钱包才可显示
- ☐ 我报名的
- ☐ 我创建的
- ☐ 使用卡片的方式按照创建事件从近到远，从上到下进行排布展示；在卡片中展示创建者填写的全部信息
- ☐ 卡片不可以点击进入二级页面，所有功能都在卡片上完成（简化步骤）

▼ 1.4 参与事件

1.4.1 报名流程

1. 进入 Events 页面
2. 连接钱包
3. 找到可以报名的事件
4. 点击 SignUp 按钮
5. 根据提示填写自己要支付的 Loopss 数量（填写不得少于最小设定值）
6. 支付并完成报名

1.4.2 领取流程

1. 进入Events 页面
2. 连接钱包
3. 找到已经可以领取的事件
4. 点击 Mint Loopss 按钮
5. 支付 Gas 然后等待领取

1.4.3 领取自动 Memo

目前还不确定如何使用 SBF ERC 4973 技术进行同质化提取 Loopss 的时候会是如何进行的：

- 会是一笔包含多种代币同时到账，只会有一条 memo （）

- 还是会分成和领取的Loopss 种类数一样多的 交易条目，分别都有独立的 memo

Memo 文案规则

您参与的【活动名】中来自 【角色 | 名称 | 钱包】和【角色 | 名称 | 钱包】和其他参与者的 Loopss At 打赏，恭喜你们产生了更多的连接

1.4.4 操作按钮状态

☐ 核心交互按钮

- ☐ 1. 报名按钮 SignUp：点击后触发报名支付流程（弹窗要求支付 Loopss，完成支付后成功报名）；事件处于可报名，用户处于未登陆或未报名时显示
- ☐ 2. 报名成功状态 You Are In：无法点击；用户连接钱包，且已完成报名后且在开始领取之前显示该状态
- ☐ 3. 停止报名状态 Stop SignUp：无法点击；事件已经停止报名，或用户连接钱包且未报名（已错过报名截止日期）
- ☐ 4. 领取功能按钮 Mint Loopss：点击后触发 领取流程（签名支付gas完成领取）；事件处于开始领取状态，用户处于登陆且满足领取条件时显示
- ☐ 5. 领取过了状态 Minted：无法点击；事件处于开始领取状态，且用户已经连接钱包并已经领取完成（状态4已操作）

▼ 1.5 管理事件(低优先级)

在开始 Mint 前支持对事件的标题、介绍、角色 信息的文字进行修改

1.5.1 修改流程

1. 连接钱包
2. 找到自己创建的事件
3. 点击右下角 Edit 按钮弹出编辑窗口（和创建窗口类似）
4. 修改 标题、简介、角色

1.5.2 功能

- ☐ 对于我创建的且还未到 Mint 时间的事件，在卡片上增加 Edit 入口
- ☐ 在 Edit 的界面中，对不可进行修改的部分锁定界面，不可点击操作

☐ 在 Edit 的界面中，对最终提交的按钮修改为 Confirm。

碎碎念(不用管)

要增加嘉宾字段，或者通过 OAT 来拉取

如果嘉宾自己没有激活呢？那就需要别人来帮助他激活了，所以嘉宾只需要提供钱包地址就可以了。但是嘉宾委托自己的社交代币需要自己来主动操作

事件的主要目的是不仅和组织产生联系，还希望和其中真正传播影响力的个体建立联系。

是否需要创建活动的时候，增加对身份的设定，以及在身份下添加白名单，以方便 memo 呢？我觉得还是可以的，一方面方便自动生成信息，另一方面也方便回顾信息。身份主要分为：主持人（指定）、嘉宾（指定）、志愿者（指定）、主办方（指定）、访客（报名）。也可以通过填写 Cyberconnect 链接进行解析，或者通过填写 Twitter 链接进行解析。

如果嘉宾自己还没有激活社交代币怎么办？那就无法得到嘉宾的社交代币，但是最好嘉宾已经有了

在 NFT 作为通行证情况下 如何得知事件总共该分出去多少份？