硬件:(娃娃机硬件测试设备调试完善中、兼容问题和硬件工程改造调优测试。）

1、兼容问题解决90%；

2、第一期老化测试结束，14日连续运转的故障率为4%、（继续进行调优）；

3、根据内测反馈的视角问题，进行副摄像头的视角工程改造，调整为固定在天车上镜头垂直向下，有利于抓取对焦。（部分情况下电磁干扰会影响视频，工程师正在进行屏蔽干扰解决方案的评估）；

4、对于反馈的视频显示不是特别清晰的问题，工程师进行了视频码率提升实验，并对码率提升和占用带宽升高的问题进行平衡处理；

软件:(测试链上的抓娃娃DEMO。）

1、完成所有界面效果图，并制定各个界面的UI规则，开始进行UI元素切分、整理、整合；

2、确定多人夺宝玩法设计方案，由方案转化为策划案，完成度60%，预计下周可全部完成；

3、虚拟娃娃形象部位拆分设计完成，拼接试验完成，可开始进行套装设计及批量制作；

4、虚拟娃娃合成链下测试环境已经完成，可对合成规则进行批量测试，预计下周内可完成测试，并对现有方案提出修改意见；

区块链：

1、合成相关规则的智能合约设计并进行编写中完成95%，并在本地私有链上进行第一期测试；

2、钱包开发基本完成，完成本地私有链的测试，完成公链的环境部署，准备进行公链第一期测试（待测试结束，继续进行游戏计费和钱包的对接工作）；

3、区块链随机数采集和校验算法设计开发80%；

4、游戏玩法的智能合约分析和设计开始启动，进行web3j和以太坊智能合约的交互测试；

市场：

1、品牌中心正式成立，资深市场营销人加盟币爪，基于产品制定2018年币爪市场规划，包括品牌推广、关系维护、市场活动、公关传播、团队搭建等；

2、细化Q1公关传播策略，策划截止Q2市场活动；

3、我在电报群等着你活动筹划中；

4、更多数字货币有您选活动筹划中；

5、首款区块链娃娃机落地日韩计划，目前处于调研阶段（长期计划），

6、邀请好友进群活动数据统计完成，下周开始陆续派发；

7、币爪游戏DEMO体验数据统计完成，下周开始派发实物奖励及糖果奖励；

8、币爪核心粉丝团招募正式启动，目前内部审核规则阶段，近期上线；

交易所：

火币HADAX第二轮投票准备中，已与国外律所对接，正在准备出具Utility Token法律意见书，OKEX和Big.One等其他交易所持续跟进中；