G-Market

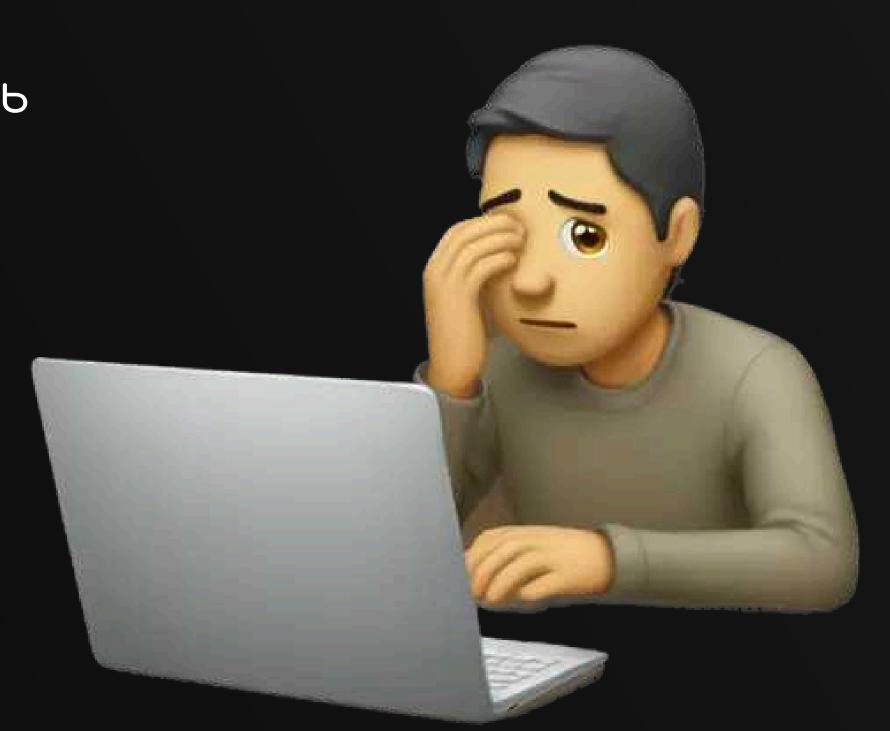
Крипто-маркетплейс игровых товаров

Problem

Инди-разработчики хотят реализовать свой игровой маркетплейс

но сталкиваются с проблемами:

- это сложно
- amo govso
- нужно поддерживать



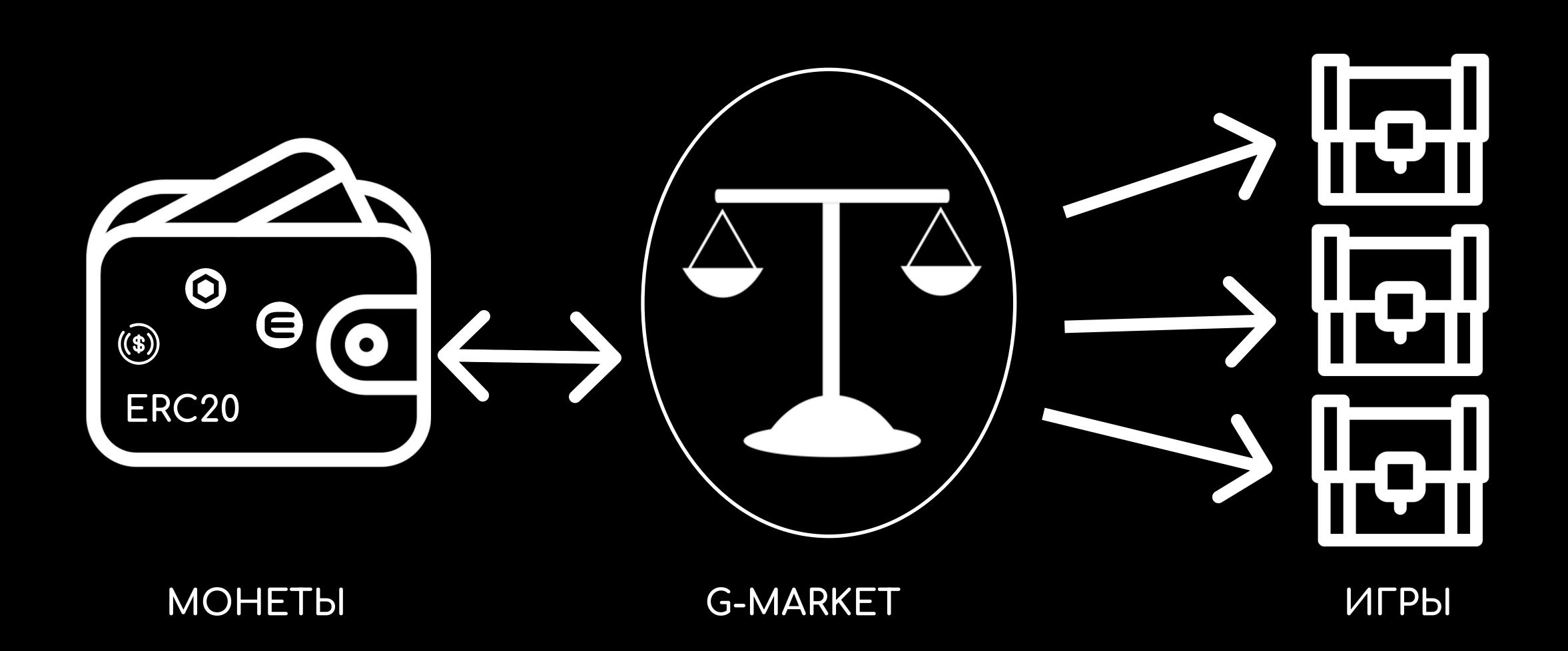


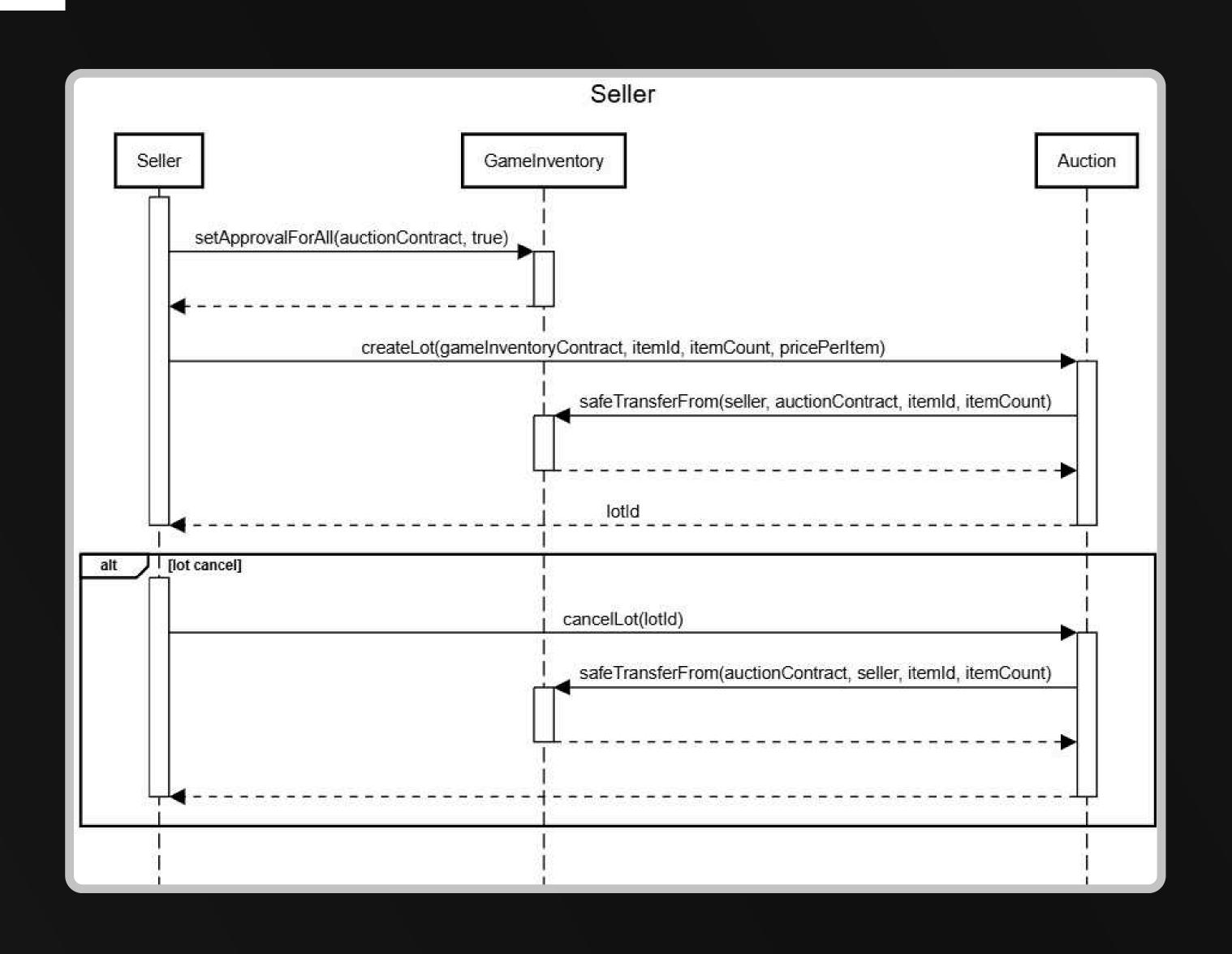
Concept

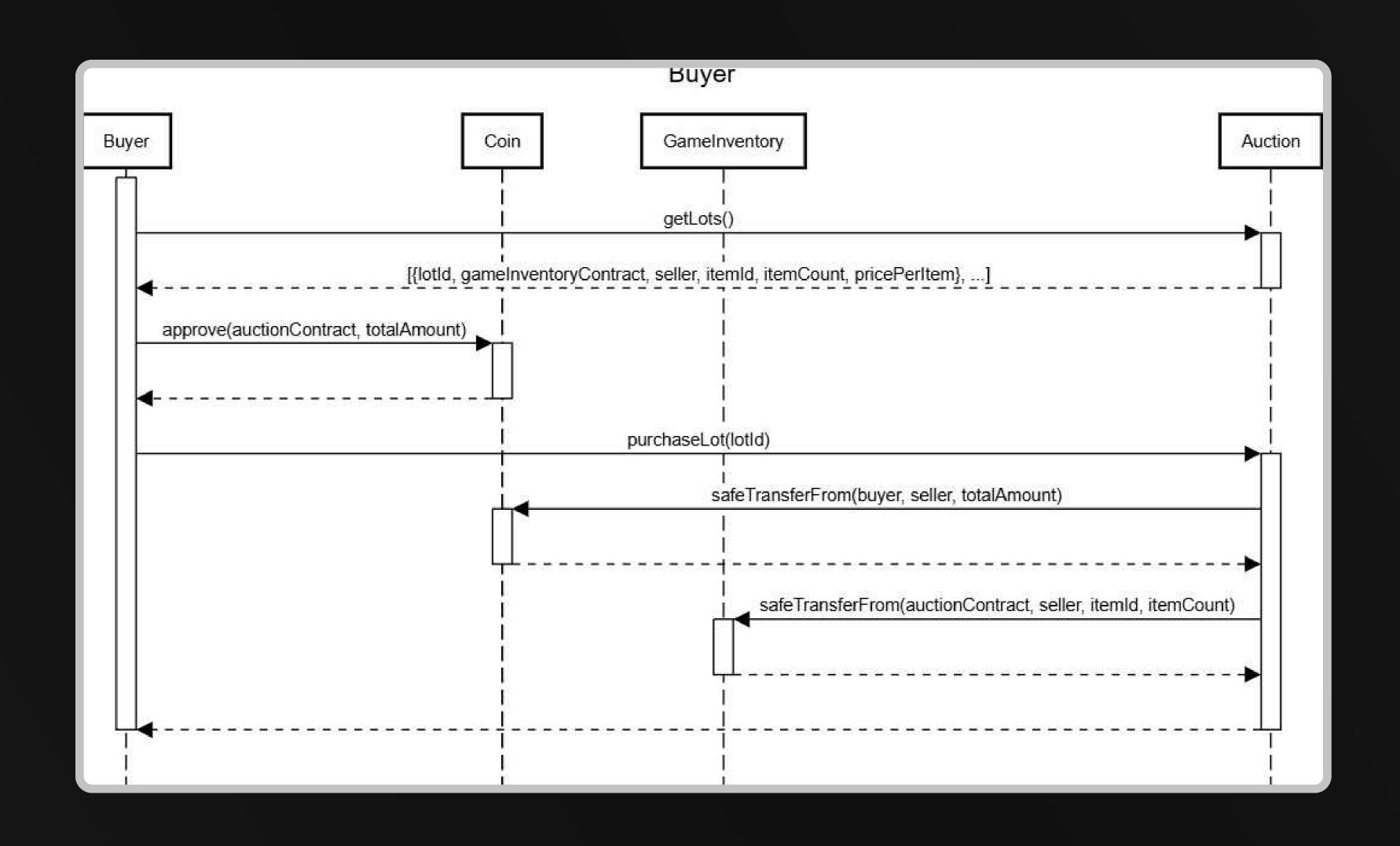


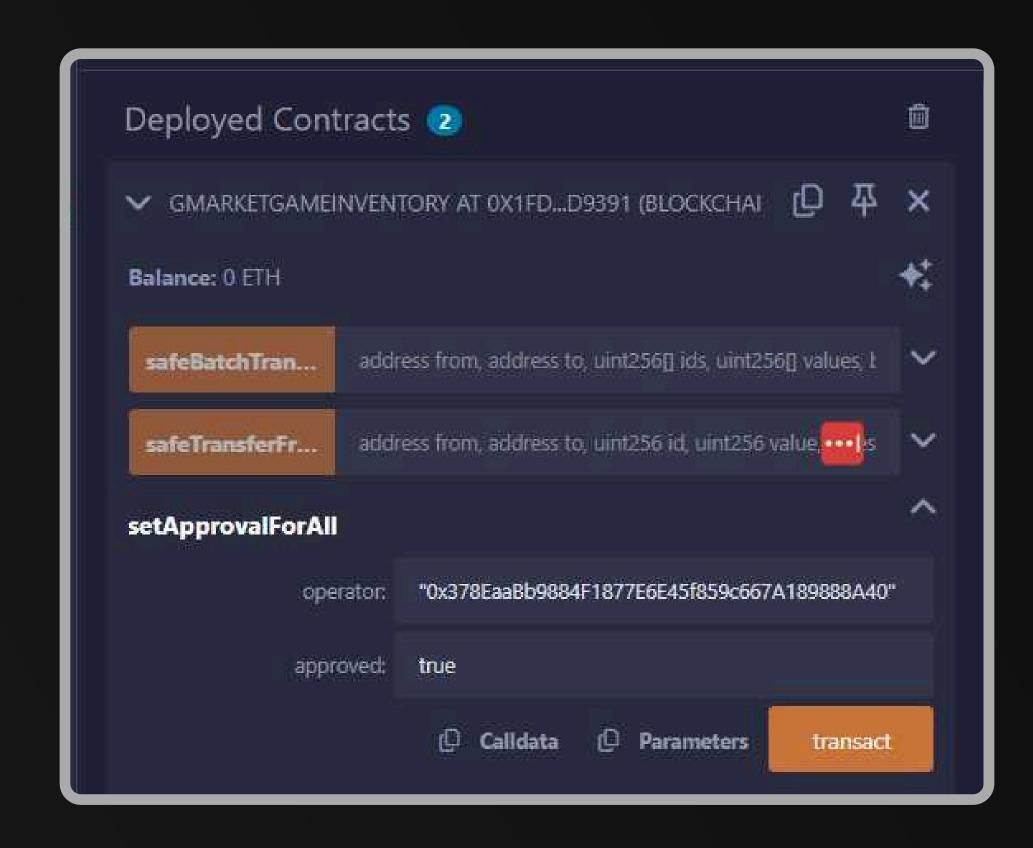
с нашей идеей все становится проще

Concept

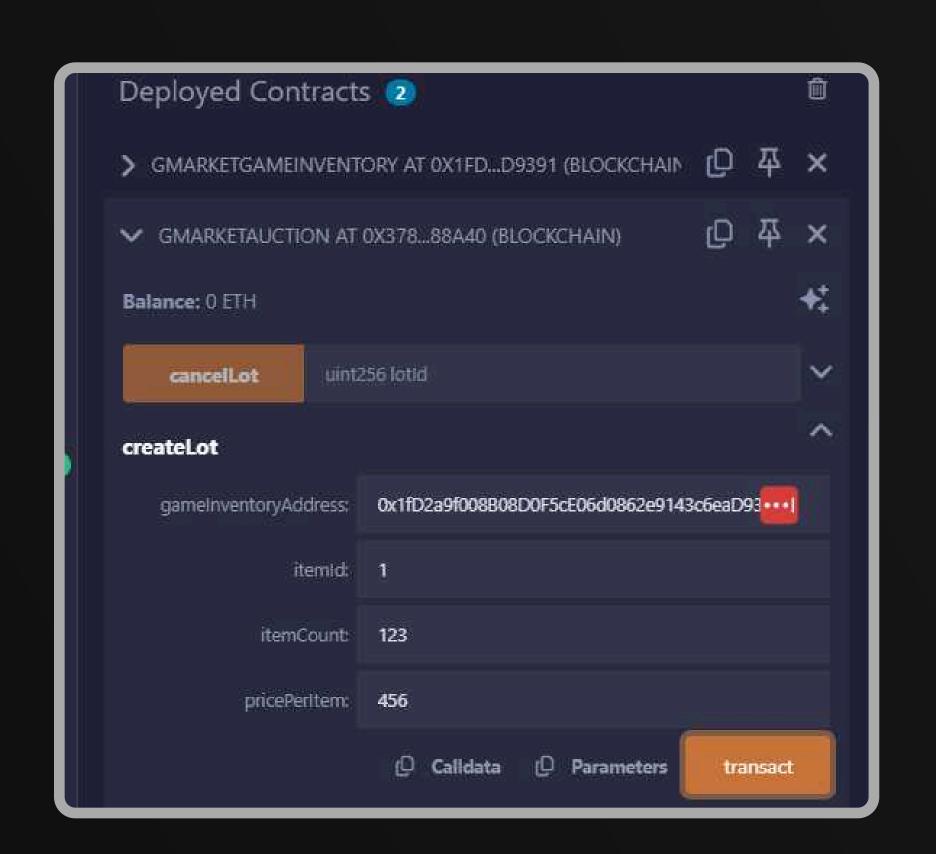




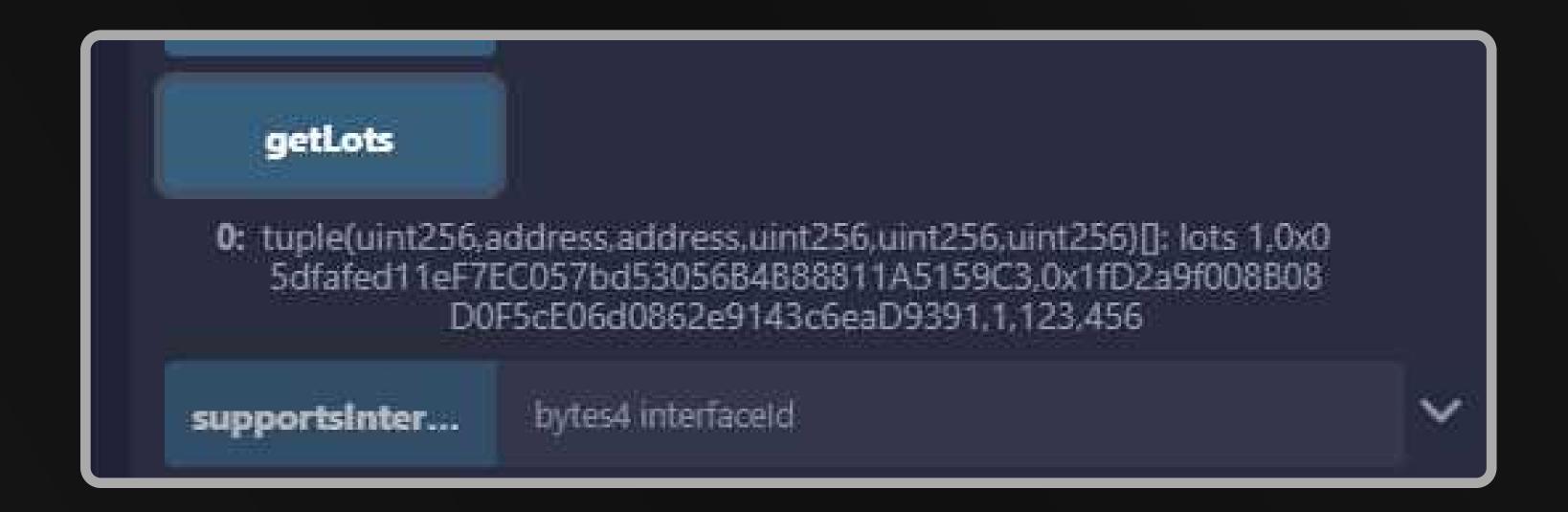




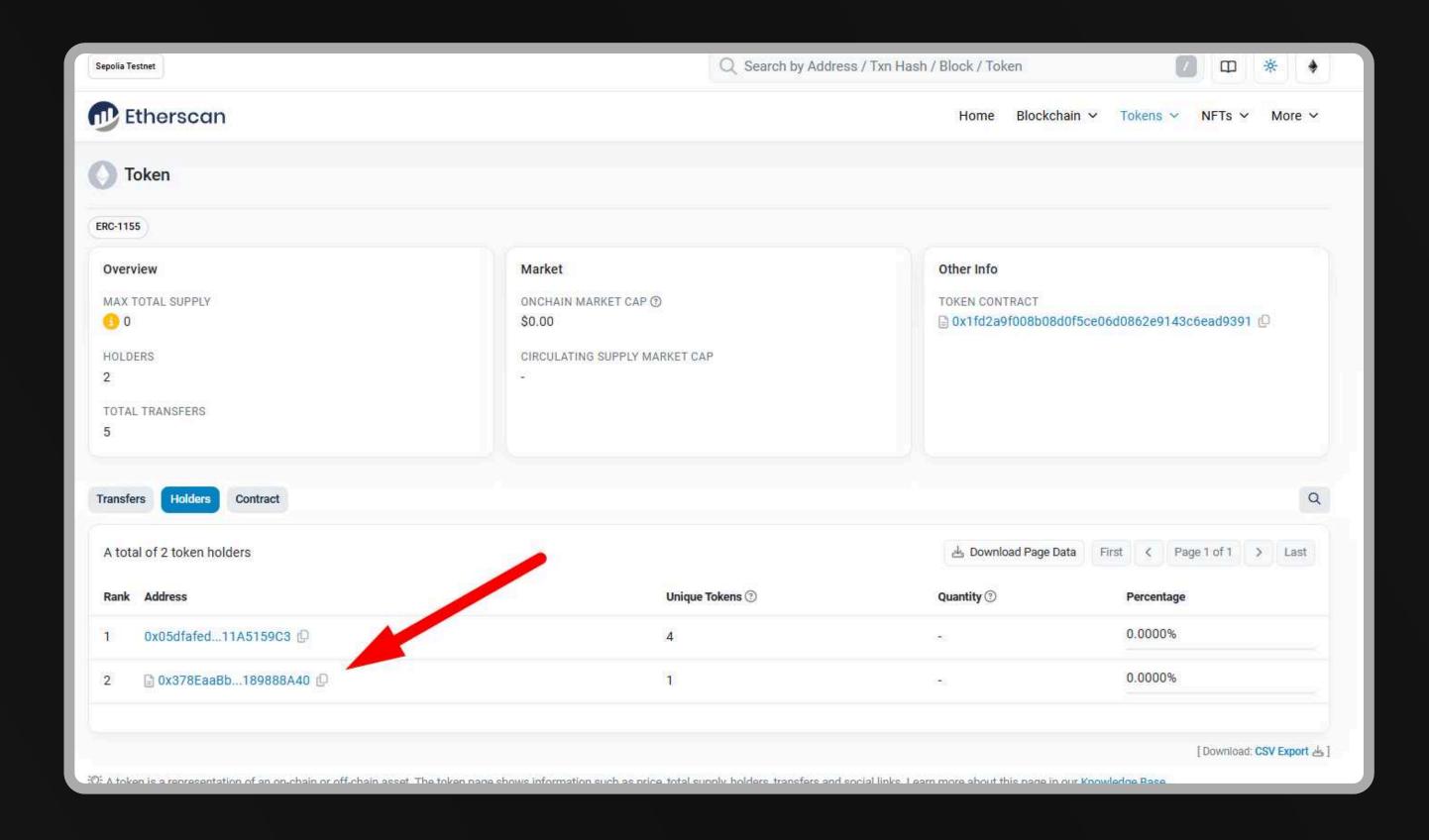
Allowance на пользование инвентарем



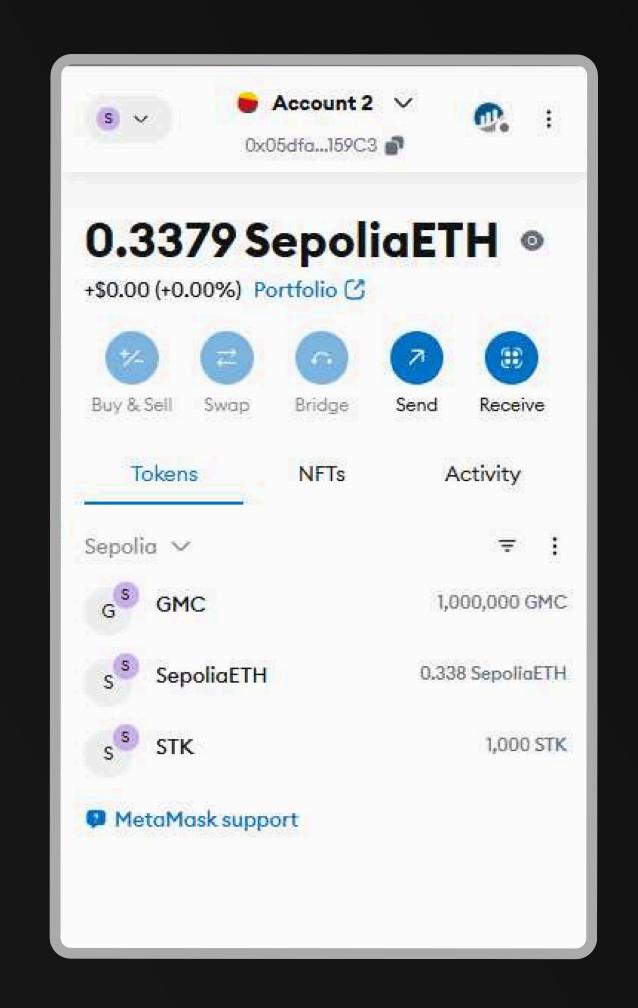
Создаем лот

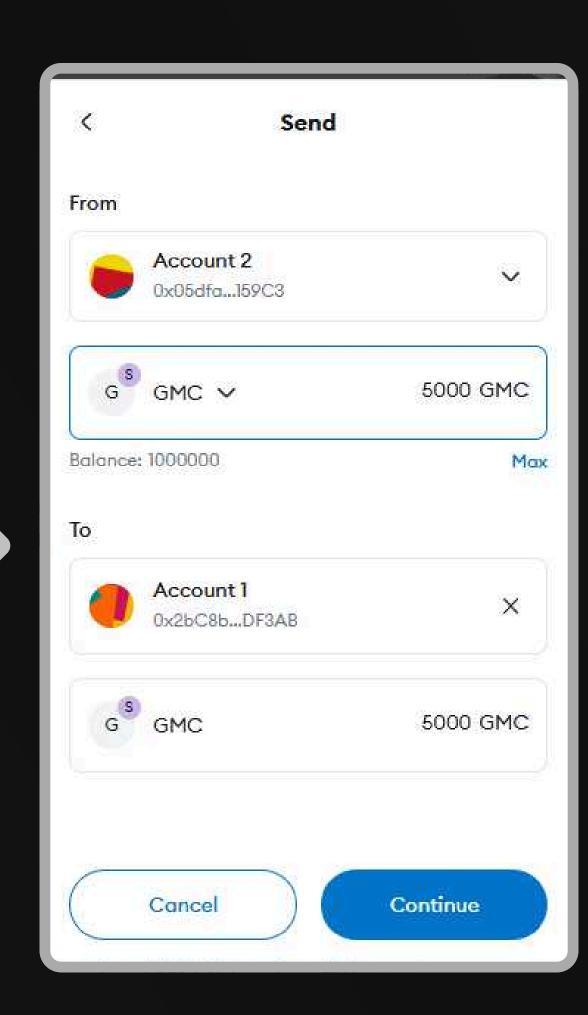


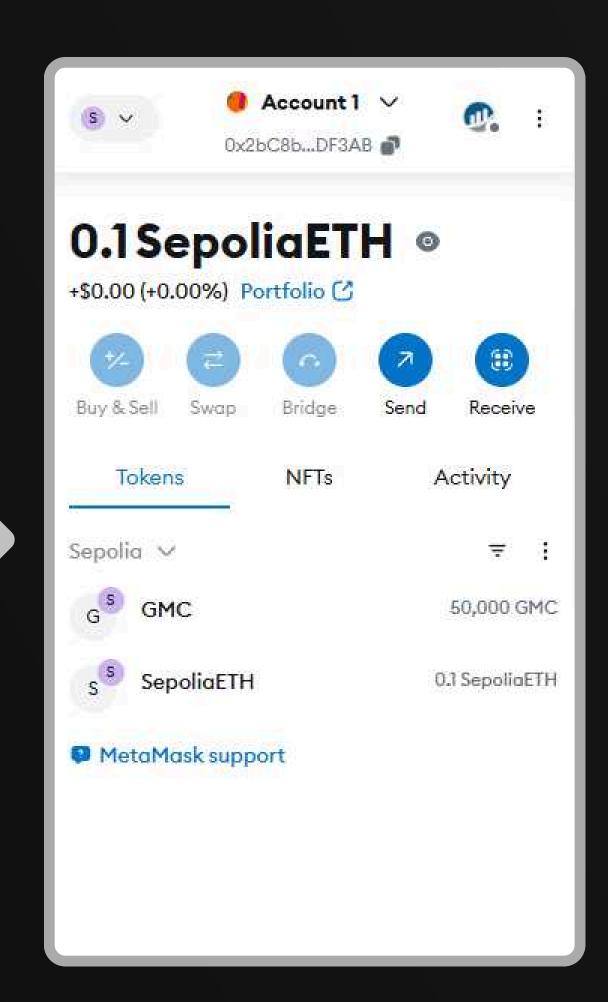
Список активных лотов



Предмет перенесен на счет контракта-аукциона





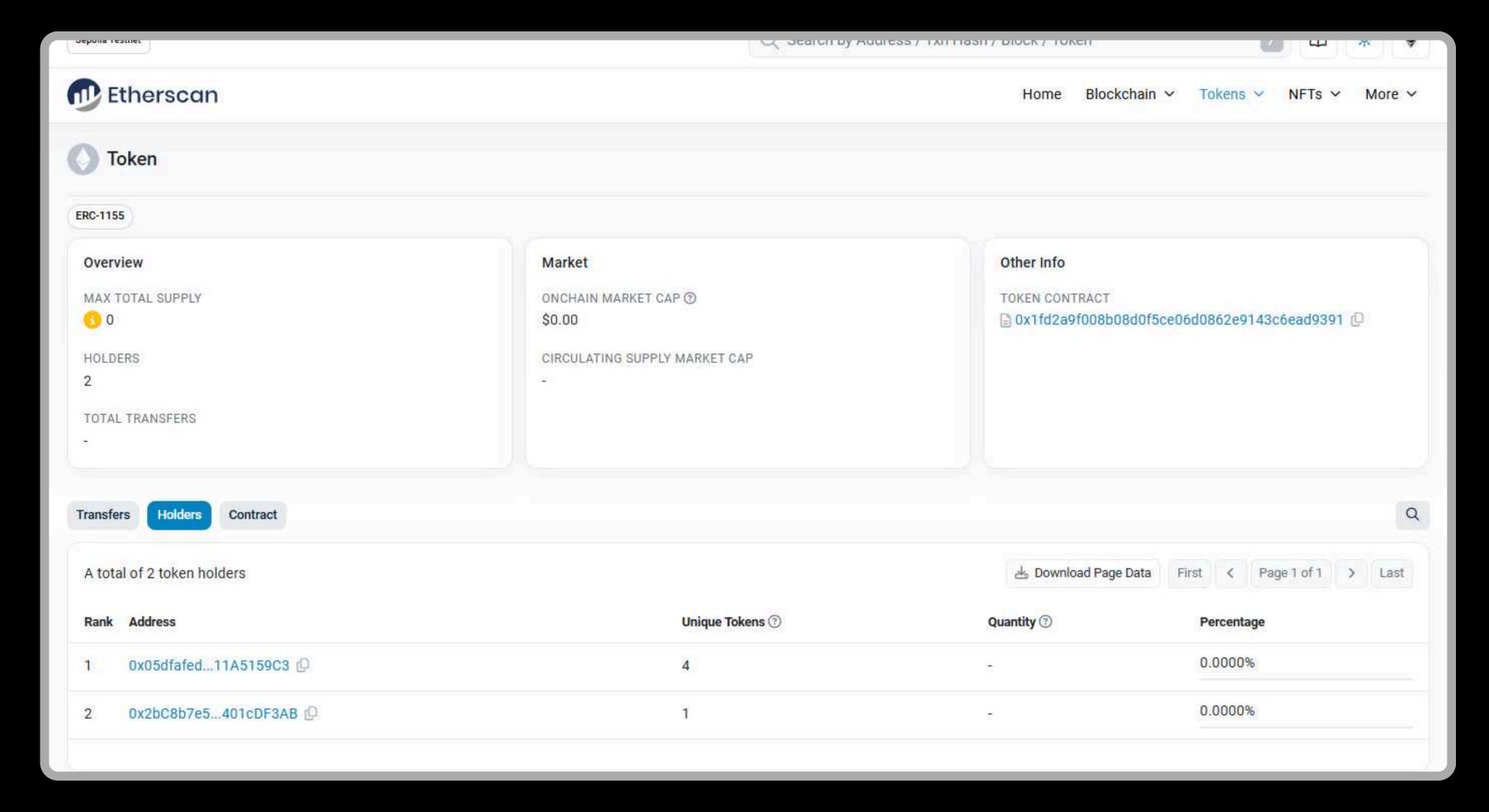


Deployed Contracts (2)		Û
✓ GMARKETCOIN AT 0XE0594B2C (BLOCKCHAIN)		×
Balance: 0 ETH		* ‡
approve		^
spender:	0x378EaaBb9884F1877E6E45f859c667A18988	
value:	56088	
	C Calldata C Parameters transact	

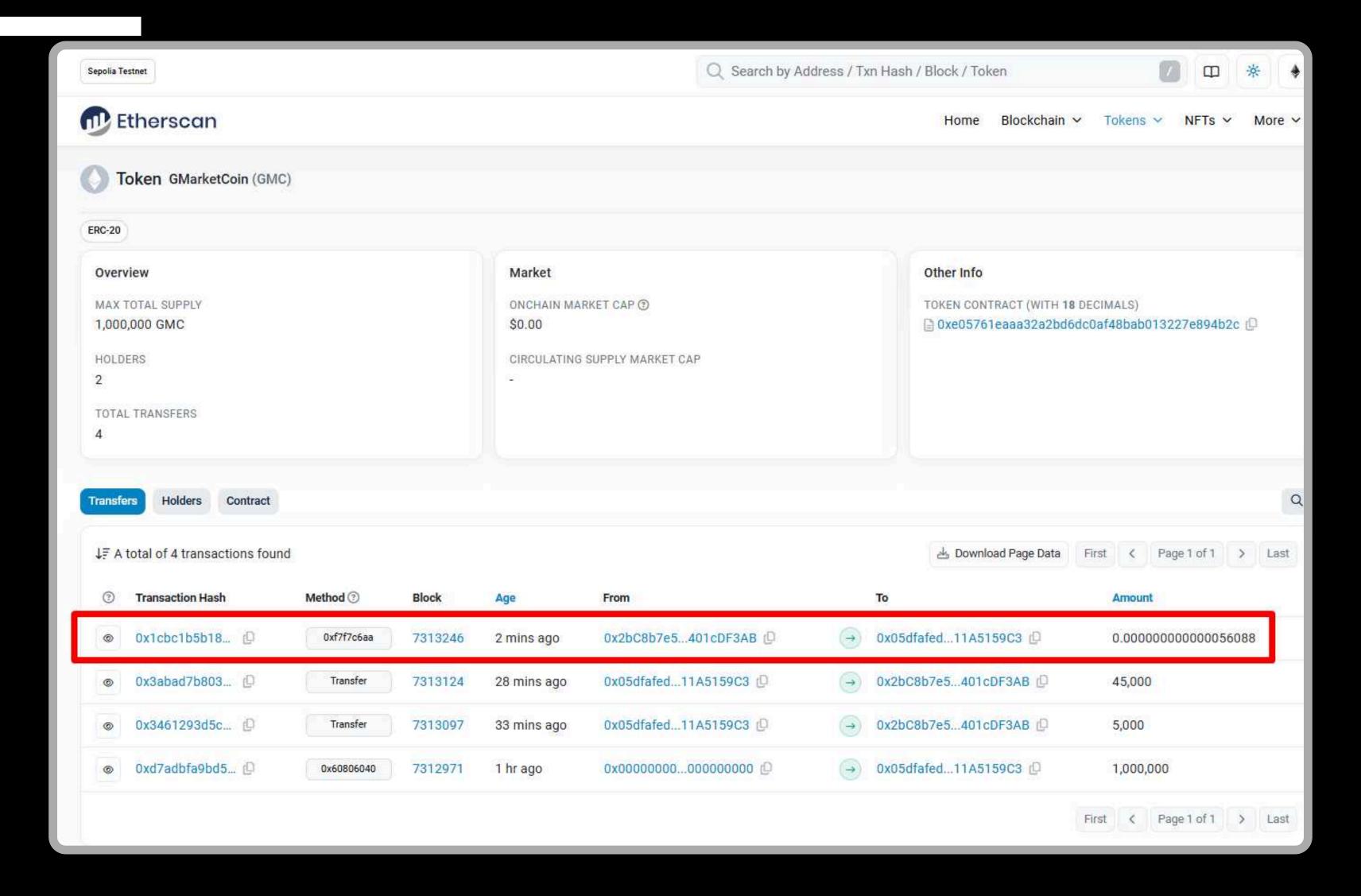
Allowance на сумму покупки для контрактаакциона



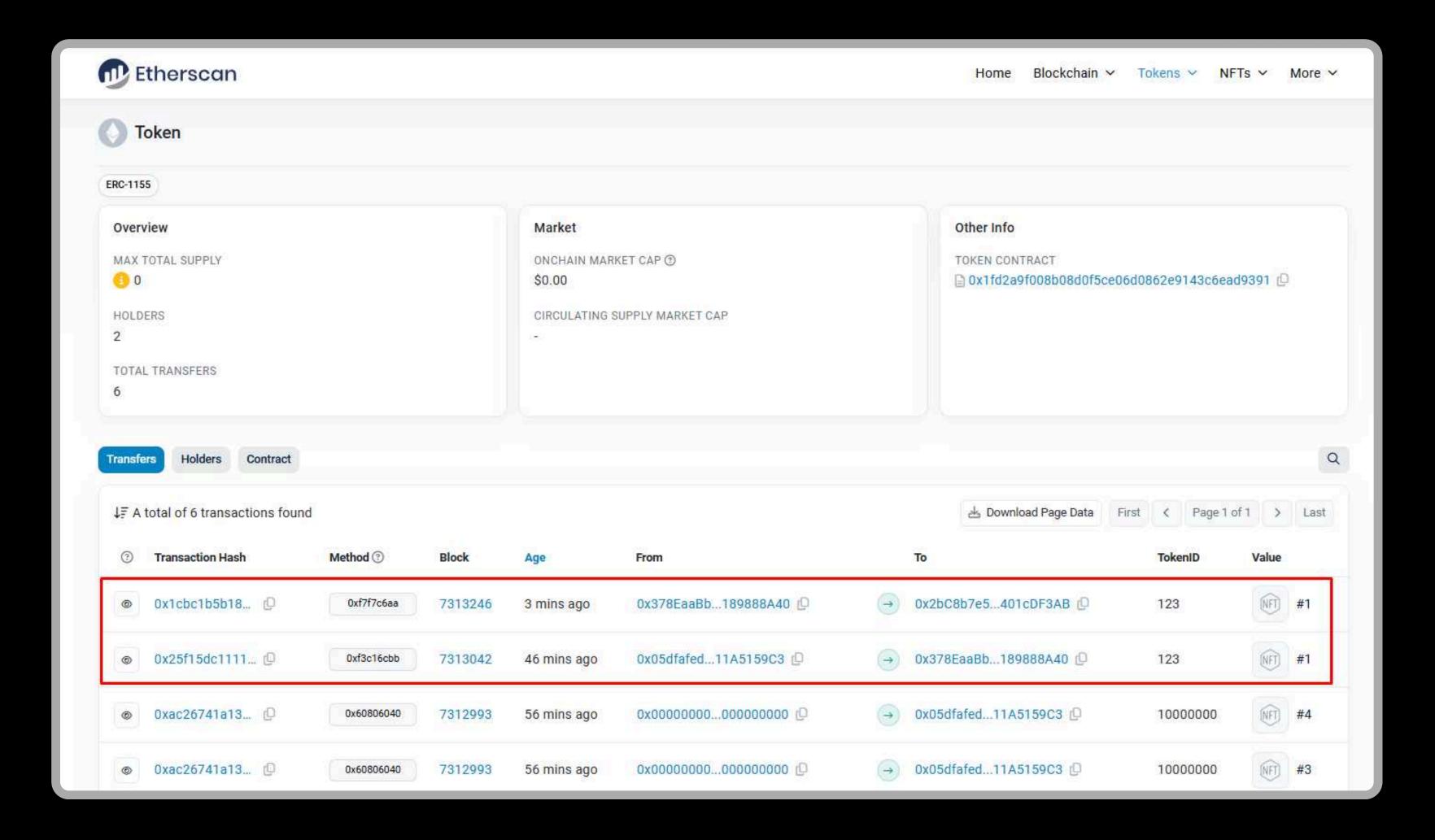
Покупаем лот



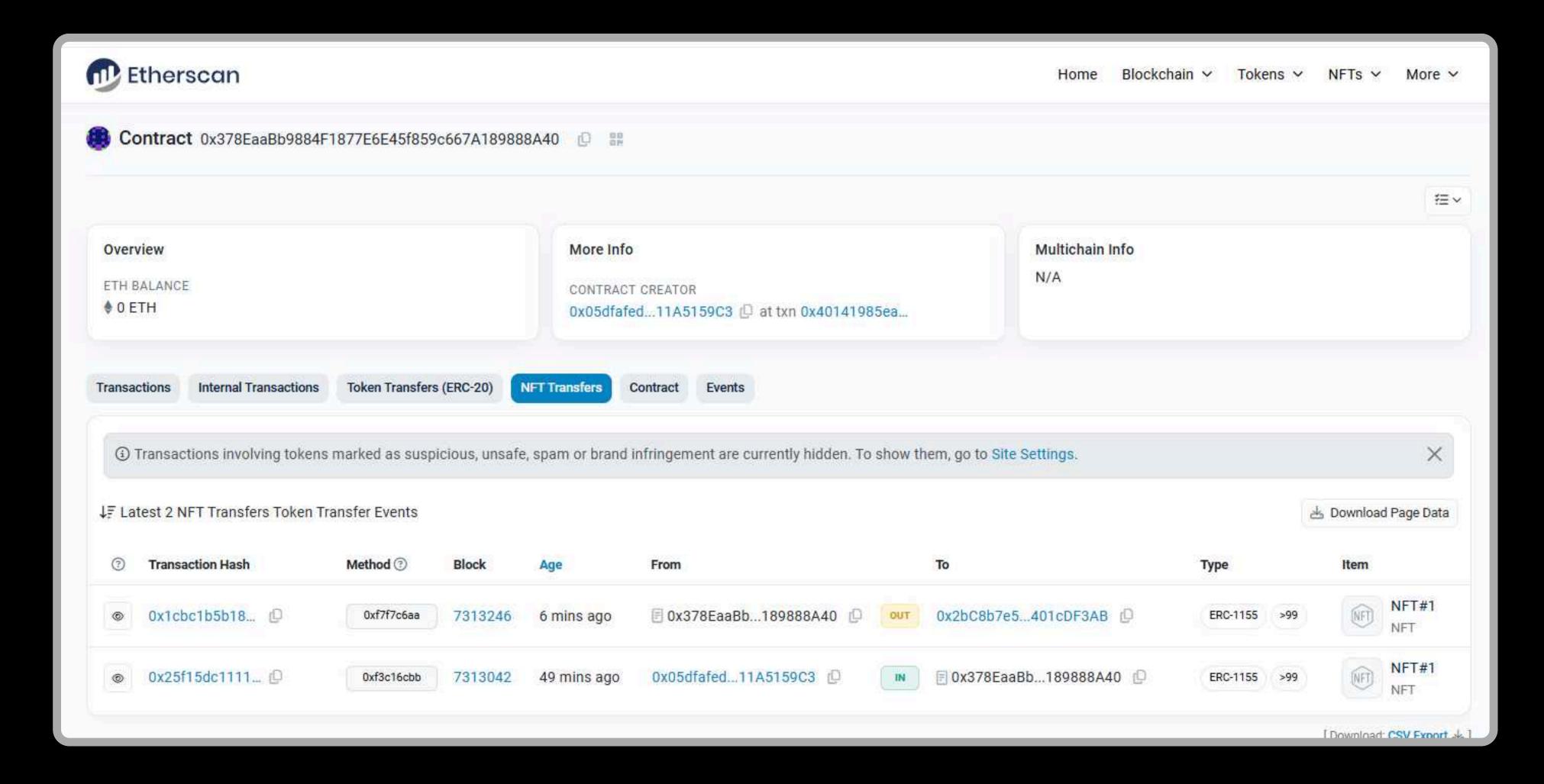
Предметы появились у покупателя



Монеты перемещены от покупателя к продавцу



Движение предметов от продавца к аукциону и от аукциона к покупателю



Движение предметов

Инвентарь

```
// SPDX-License-Identifier: MIT
pragma solidity ^0.8.20;
import {ERC1155} from "@openzeppelin/contracts/token/ERC1155/ERC1155.sol";
contract GMarketGameInventory is ERC1155 {
    constructor() ERC1155("https://gmarket.com/api/item/{id}.json") {
        _mint(msg.sender, 1, 100000000, "");
        _mint(msg.sender, 2, 100000000, "");
        _mint(msg.sender, 3, 100000000, "");
        _mint(msg.sender, 4, 100000000, "");
    }
}
```

Монета

```
SPDX-License-Identifier: MIT
     pragma solidity ^0.8.20;
     import {IERC20} from "@openzeppelin/contracts/token/ERC20/IERC20.sol";
     import {SafeERC20} from "@openzeppelin/contracts/token/ERC20/utils/SafeERC20.sol";
     import {IERC1155} from "@openzeppelin/contracts/token/ERC1155/IERC1155.sol";
     import {ERC1155Holder} from "@openzeppelin/contracts/token/ERC1155/utils/ERC1155Holder.sol";
     contract GMarketAuction is ERC1155Holder {
         using SafeERC20 for IERC20;
10
11
12
         struct Lot {
             uint256 id;
13
             address seller;
14
              address gameInventoryAddress;
15
             uint256 itemId;
16
             uint256 itemCount;
17
             uint256 pricePerItem;
18
19
20
         address public _owner;
21
         IERC20 public _coin;
22
23
         uint256 public _lastLotId;
24
         uint256[] public _lotIds;
25
         mapping(uint256 => Lot) public _lots;
26
27
         constructor(address coinAddress) {
28
                                               infinite gas 1387600 gas
              owner = msg.sender;
29
              _coin = IERC20(coinAddress);
30
31
```

```
function createLot( ) infinite gas
    address gameInventoryAddress,
    address seller,
    uint256 itemId,
    uint256 itemCount,
    uint256 pricePerItem
  internal returns (uint256 lotId) {
    lotId = ++ lastLotId;
    lotIds.push(lotId);
    lots[lotId] = Lot({
        id: lotId,
        seller: seller,
        gameInventoryAddress: gameInventoryAddress,
        itemId: itemId,
        itemCount: itemCount,
        pricePerItem: pricePerItem
    });
    IERC1155 gameInventory = IERC1155(gameInventoryAddress);
    gameInventory.safeTransferFrom(seller, address(this), itemId, itemCount, "");
```

```
function _cancelLot(address seller, uint256 lotId) internal {
    Lot memory lot = _lots[lotId];
    require(lot.id != 0, "Lot not found");
    require(lot.seller == seller, "Wrong seller specified");
    delete _lots[lotId];
    _deleteElement(_lotIds, lotId);
    IERC1155 gameInventory = IERC1155(lot.gameInventoryAddress);
    gameInventory.safeTransferFrom(address(this), lot.seller, lot.itemId, lot.itemCount, "");
}
```

ROADMAP

Roadmap

G-MARKET

Roadmap-initiate

Сделать фронт сторонних игр

Создание своего демо проекта с инвентарем

Интеграция с платежными шлюзами (если чужие токены)

G-MARKET

Roadmap-initiate-optimize

Батч-лоты (набора айтемос на продажу)

Доработка API аукциона (методы поиска по конкретным играм, айтемам)

G-MARKET

LET'S SUMMARIZE