

LTME (Long Term Mining Evolution)
hav0k, Renesis Developers

LIVRE BLANC V1

WWW.RENESIS.IO

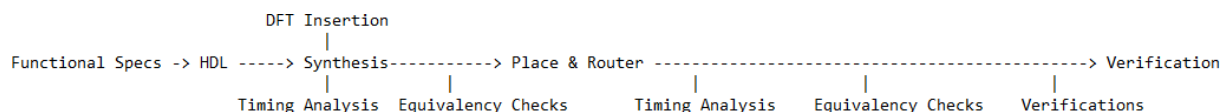
CONTEXTE ET PHILOSOPHIE

À partir de l'année 2017, le minage des crypto monnaies a explosé et la disponibilité et les prix des GPU sont devenus un sérieux problème pour les mineurs et les joueurs. Les mineurs voulaient mettre la main sur n'importe quel GPU qu'ils pouvaient trouver afin d'obtenir ce petit coup de pouce supplémentaire pour avoir un taux de hachage plus important. Les fabricants ont profité de la situation et ont fixé des prix très élevés pour les cartes graphiques, augmentant parallèlement à la forte demande du marché durant cette période. Une RX 480 qui coûterait normalement moins de 250 \$ est devenue une carte de 700 \$ dans les magasins de détail et les ventes aux enchères. Cela a créé un écart important entre les joueurs et les mineurs, mais les fabricants comme AMD et nVidia ont seulement fait de fausses promesses d'ouvrir des chaînes de vente au détail spéciales pour les joueurs. Juste au moment où les mineurs pensaient pouvoir enfin tirer profit de leurs investissements dans les équipements de minage, les machines ASIC ont commencé à émerger d'entreprises très avides et cupides. Il est juste et sage de supposer que de telles entreprises ne vendent pas seulement des machines ASIC sans en faire pleinement usage, et qu'elles extraient aussi beaucoup de pièces de monnaie pour leurs propres gains financiers. Après l'extraction d'un certain nombre de pièces prétendument résistantes aux ASIC, elles commencent à vendre leurs machines ASIC aux consommateurs à un prix plus inférieur, leur permettant de réaliser des bénéfices supplémentaires grâce à la vente de leurs machines. Les rumeurs autour des mineurs ASIC d'Ethereum ont commencé début d'avril 2018 et l'algorithme ASIC Equihash tant attendu et prometteur a ensuite rapidement suivi. Cela a créé beaucoup de frustration et de colère au sein de la communauté des mineurs GPU et ils ont commencé à changer pour des pièces plus rentables.

Le groupe Renesis croit en les anciens rigs de minage et promet d'avoir son Renesis-Hash Asic résistant pour toujours. Oui, c'est une promesse ! Le projet Renesis restera engagé et devance les fabricants ASIC en recherchant sélectivement les matériels ASIC et leurs évolutions par ingénierie inverse et en étudiant les conceptions ASIC, tout en améliorant la complexité du hachage Renesis en déclenchant et en ajoutant des fonctions de hachage plus complexes. Les GPU peuvent être utilisés pour miner n'importe quelle pièce en ajoutant l'algorithme de hachage au logiciel de minage et la vérité est qu'un ASIC peut être utilisé pour miner n'importe quelle pièce également. L'avantage d'un GPU par rapport à un ASIC est que le logiciel de minage peut être accéléré sans le besoin d'investir massivement dans la recherche et le développement pour le nécessaire d'un ASIC. Nous comprenons comment un algorithme est porté sur une machine ASIC et nous savons aussi comment l'éviter.

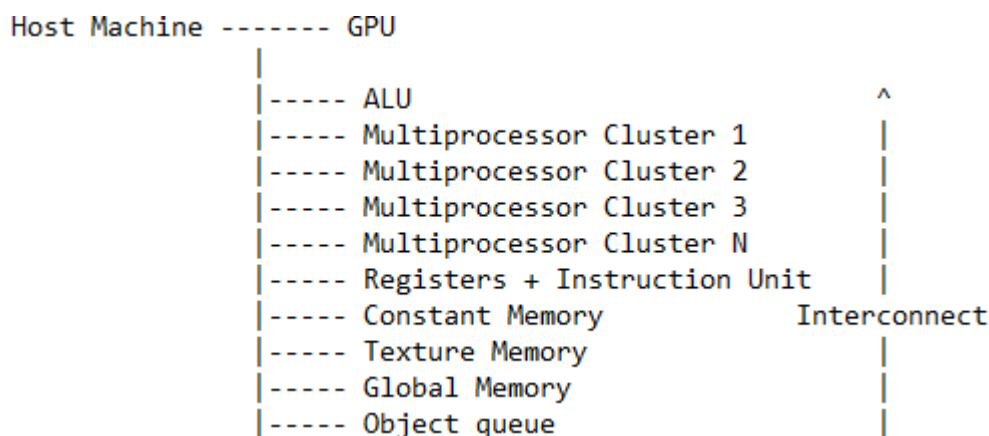
Avec l'arrivée de l'implémentation de la technologie FinFET, les rigs GPU de minage peuvent mieux fonctionner avec un algorithme de multi-hachage, ce qui en fait ainsi un meilleur choix pour le minage multi-algorithme si un mineur souhaite passer d'un algorithme à un autre.

Logique ASIC



Il faut un effort colossal pour construire des cartes ASIC à usage particulier afin de porter un nouvel algorithme de hachage dans un court laps de temps. Cependant, le minage à long terme et les difficultés croissantes donnent aux fabricants d'ASIC une chance de dépenser du temps et de l'argent dans la construction de machines pour faire réaliser un bénéfice double.

Logique GPU

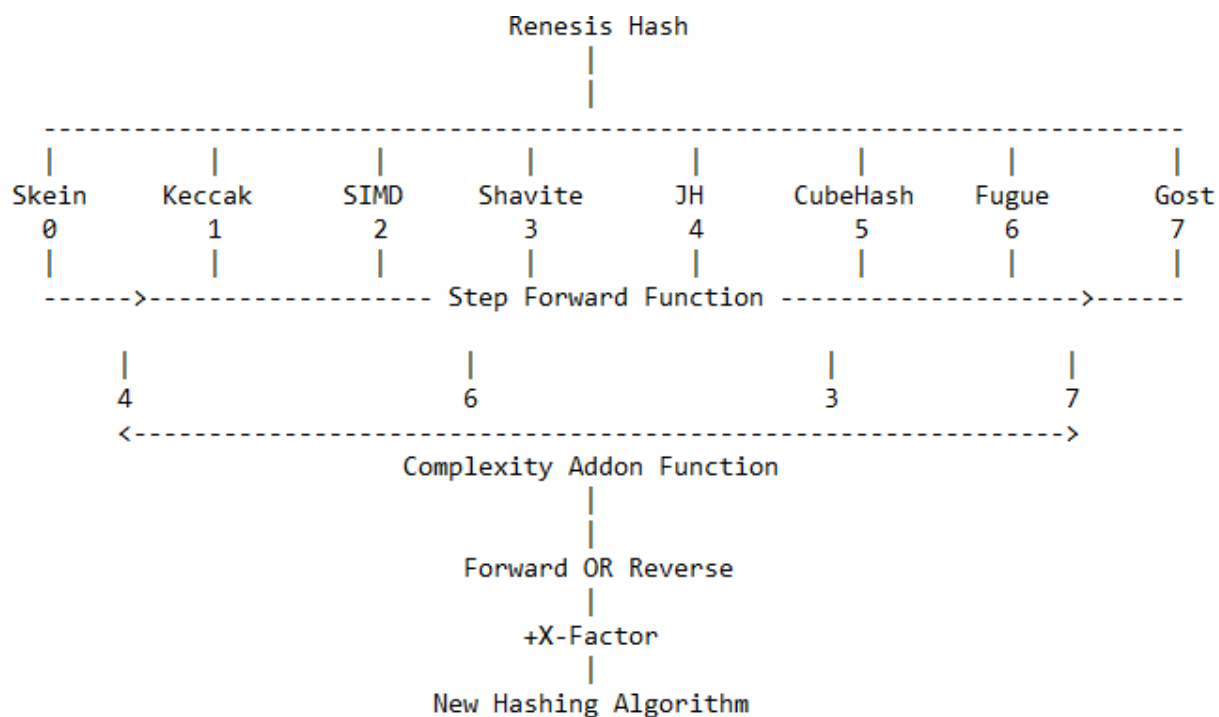


De toute évidence, un GPU est un appareil à usage général et peut effectuer une grande variété d'opérations. Ils sont construits pour être des chevaux de travail solides et peuvent faire des calculs scalaires, vectoriels et logiques tout en laissant beaucoup de marge pour plus de calculs basés sur l'ALU (Unité Arithmétique et Logique). Au fur et à mesure que les générations de GPU progressent, l'efficacité énergétique et les chemins d'interconnexion deviennent plus faibles, ce qui en fait des investissements plus durables.

LE HASH RENESIS

Le projet Renesis a un nouveau hash appelé Renesis. Le hash Renesis utilise les fonctions de « Step Forward » et de « Loop » sur huit styles d'algorithme de hachage différents, ce qui rend l'algorithme complexe et sécurisé. Il a été possible d'ajouter plusieurs autres algorithmes lors de la phase de conception, mais le Groupe Renesis a finalement pris la décision de garder de la place pour la future complexité du hachage ou le détournement du processus du « Step Forward » lorsque l'exigence d'un Hard Fork arrivera.

EVOLUTION DU MINAGE A LONG TERME



EVOLUTION DU MINAGE A LONG TERME

Le projet Renesis a prédéfini les blocs PoW et une structure de récompenses au moment du lancement. La structure de récompense des blocs est conçue pour garder le mineur intéressé par des récompenses plus élevées après une étape de « Halving » (Division par deux). Un certain pourcentage de blocs a été préminé pour le Groupe Renesis et les développeurs communautaires afin que les développeurs du groupe et de la communauté aient un intérêt particulier et restent engagés avec le projet. Les 100 premiers blocs sont préminés et ont générés 35000000 RESS (La majorité de ces 8% est réservé pour le Groupe Renesis dans le but de soutenir le LTME et de procéder à des améliorations telles que le maintien de la résistance ASIC de Renesis pour toujours, 2% sont pour les primes et les développeurs externes). Le Groupe Renesis compte au total 7 membres principaux et 4 sous-membres. Le nombre de membres principaux demeure statique tandis que les sous-membres seront choisis par la communauté pour des postes de décision et de responsables de développement en fonction de leurs niveaux d'implication et de dévouement au projet.

Structure des Blocs

Bloc 1 -> 100 préminés. 8 % pour l'équipe principale de Renesis et 2% pour les autres membres de la communauté.

Bloc 100 → 5000, le minage générera 2,450,000 pièces à un taux de 500 RESS par bloc.

Bloc 5001 → 150000, le minage génèrera 116,000,000 pièces à un taux de 800 RESS par bloc.

Bloc 150001 → 300000, le minage génèrera 22,500,000 pièces à un taux de 150 RESS par bloc.

Bloc 300001 → 500000, le minage générera 60,000,000 pièces à un taux de 300 RESS par bloc.

Cela fait une quantité totale de 235,950,000 RESS devant être minés jusqu'ici. Les 114,050,000 RESS restants seront maintenus pour la prochaine phase de PoW.

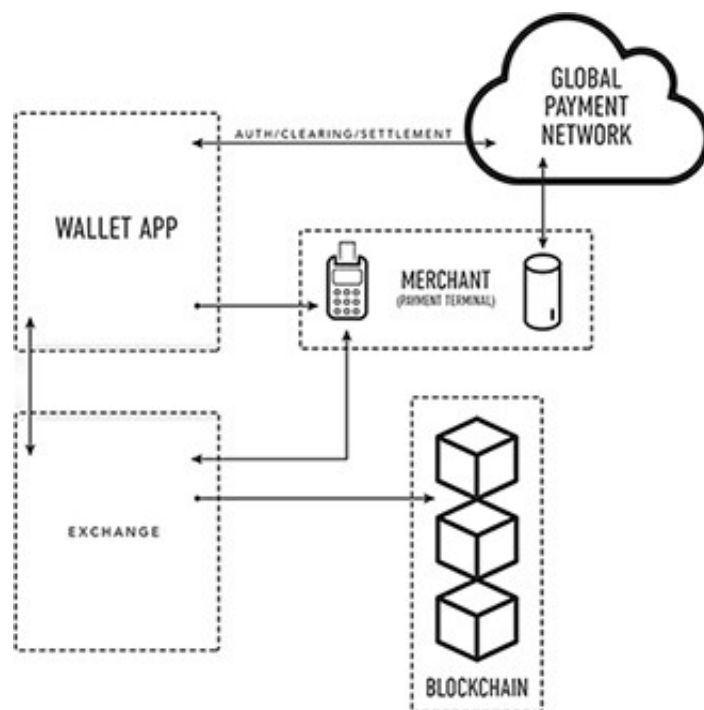
Bloc 500001 → 1000000, le minage générera 100,000,000 à un taux de 100 RESS par bloc.

Enfin, il reste 114,050,000 RESS devant être minés après cette phase.

Bloc → 1000001, Renesis changera pour un modèle hybride pure donnant 200 RESS par bloc et 10% de récompenses annuelles pour le PoS. Une fois la phase de PoW terminée, Renesis restera à 0 RESS par bloc miné et à 10% de récompenses annuelles pour le PoS.

Applications pratiques & Cas d'utilisation

Un projet doit être plus qu'une simple crypto-monnaie et un moyen d'échange sur un marché de cryptos. Il devrait avoir une utilisation dans le monde réel. Les membres du Groupe Renesis ont plus de 7 ans d'expérience dans le développement des relations avec l'industrie du commerce de détail. Le groupe a visualisé certaines idées comme la solution de paiement Renesis PoS tout en travaillant pour matérialiser la solution de paiement facile pour les détaillants et les commerçants.



Le montant préminé pour le groupe Renesis peut et sera utilisée en collaboration avec les développeurs de la communauté pour rendre cela possible et pour être appliquée dans le monde entier, non seulement sur les terminaux des points de vente, mais aussi sur le commerce de détail en ligne. Au moment de la conceptualisation, l'idée d'avoir des Masternodes sera mise en œuvre comme d'après la feuille de route du projet.

Le livre blanc V2 inclura deux cas d'utilisation réelle prévus une fois la phase en cours terminée.

Crédits

À l'équipe Renesis pour des réunions hebdomadaires et des fous rires dans les bureaux et à havok pour son travail acharné et sa frénésie pour le codage.

Copyright © The Renesis Group

www.renesis.io