

تمرین 1

یک Dapp کامل برای کانترکت سیستم فروش مزایده‌ای (Auction) بنویسید.

- در این سیستم، سوپروایزر یک nft با قیمت مشخصی را تعریف می‌کند. این قیمت همان قیمت پایه مزایده در نظر گرفته می‌شود.
- سوپروایزر آدرس خود را به عنوان مالک nft مشخص کرده و تا زمان مشخص شدن برنده مزایده، سوپروایزر مالک nft خواهد ماند.
- شرکت کننده می‌تواند قیمت پیشنهادی خود را اعلام کند. قیمت پیشنهادی از شرکت کننده دریافت شده و طبق اصول کانترکت Auction در اسمارت کانترکت نگهداری می‌شود.
- در نهایت با فشردن دکمه اعلام برنده توسط سوپروایزر، فردی که بالاترین پیشنهاد را داده، برنده اعلام شده و nft مورد نظر برای آن آدرس اکانت Approve می‌شود.
- سپس برنده می‌تواند با کلیک روی دکمه "Receive" آن را تحویل بگیرد. در این مرحله در واقع nft برای کاربر (که قبلاً توسط مالک approve شده) Transfer می‌شود.
- سیستم مدیریت هزینه‌ها در این پروژه با پروژه Real State متفاوت بوده و لازم است تغییراتی در تابع Transfer و برخی توابع دیگر اعمال شود. برای مثال، در تابع Transfer کاربر هیچ هزینه‌ای پرداخت نمی‌کند چون قبلاً هزینه nft را پرداخت کرده است.
- پس از اتمام مزایده، سوپروایزر با کلیک روی دکمه RefundPendings تمام هزینه‌های دریافت شده از پیشنهادهای شکست خورده را برایشان Refund می‌کند.