

## XSwap 产品需求文档

### 1. 修改历史

Time	Contents	Author
2019-11-21		Eason

### 2. XSwap描述

用户通过 XSwap 可以实现 USDx 到 USDT/USDC/TUSD/PAX 和 USDT/USDC/TUSD/PAX 到 USDx 的 1: 1 一键兑换功能，XSwap 平台会收取相应的兑换手续费。

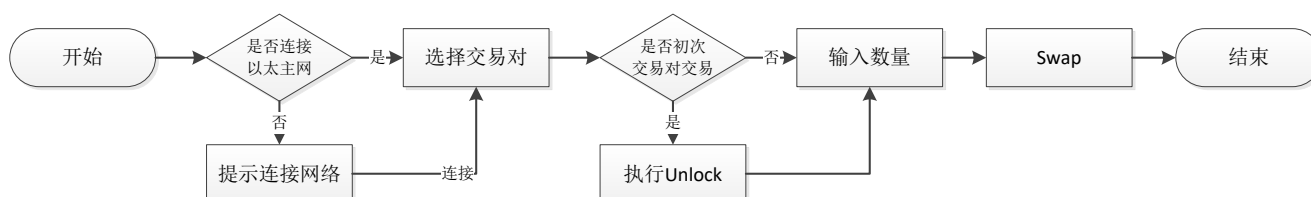
### 3. 名词解释

Stable Coin: USDT/USDC/TUSD/PAX 的统称，表示其中一种；

Exchange: USDx 对某一个 Stable Coin 的交易对，支持收取双向手续费；

### 4. 功能性需求

#### 4.1.1 流程



#### 4.1.2 需求说明

➤ 进入页面会直接请求是否连接以太网络，

如果选择 **Reject**（拒绝），那么：

- 1) 不会显示 **Send** 资产的余额
- 2) 不会显示交易对的 **rate** 和 **fee**
- 3) 不会检查输入框输入数字的余额和流动性是否充足
- 4) 点击 **Swap** 会提示: **Connect your Wallet to Swap**
- 5) 解锁按钮会置灰，不可点击

如果选择 **Confirm**（确认），那么：

- 1) 显示默认 **Send** 资产的余额
- 2) 显示默认交易对的 **rate** 和 **fee**

---

3) 检查输入框输入数字的余额和流动性是否充足，如果 **Send** 余额不足，那么输入框置红，同时按钮上方提示文字：**Insufficient Balance**；如果余额充足，**Receive** 资产流动性不足，那么输入框置红，同时按钮上方提示文字：**Insufficient Liquidity**

- 如果连接的以太网络不是主网，那么右上角提示 **Wrong Network**
- 默认 **USDT** 和 **USDx** 的交易对，点击 **USDT** 下拉选择不同 **Stable Coin** 和 **USDx** 的交易
- 点击中间交换按钮，**Stable Coin** 和 **USDx** 可以互换位置，但是输入框输入数据不需要互换
- 不同 **Stable Coin** 和 **USDx** 的交易对，涉及到的手续费不同
- 点击 **Swap** 按钮，优先检查逻辑顺序为：
  - 1) 连接以太钱包
  - 2) 默认 **Send** 资产是否已经 **Unlock**
  - 3) **Send** 资产余额是否充足
  - 4) **Receive** 资产流动性是否充足
- 点击 **Swap** 按钮，如果没有 **Unlock**，出现提示文字：**Please unlock the token before swaping**，同时解锁按钮会震动一下交互效果
- 用户点击解锁按钮后，历史记录会出现一条记录：解锁执行中，锁的状态等返回 **event** 后再消失；期间如果用户再次触发锁，还可以继续执行，直到返回 **event** 锁的状态才消失，否则可以重复点击
- 用户输入合理数字后，点击 **Swap** 按钮后，调起 **MetaMak** 钱包，此时，按钮置灰，其他保持不变，
  - 1) 如果选择 **Reject**，那么按钮颜色变成可点击
  - 2) 如果选择 **Confirm**，那么按钮颜色变成可点击，同时输入框的内容重置（无数字）
  - 3) 此时，**History** 出现一条正在执行 **Swap** 的历史记录，直到返回 **Event**，执行状态（图标）改变

- 
- 4) 如果用户在执行过程中操作了 **Speed** 动作，那么等待 **event** 返回状态
  - 5) 如果用户在执行过程中操作 **Cancel** 动作，那么无法查到 **event** 返回状态，  
24 小时后，删除该条 **history** 记录

#### 4.1.3 规则约定

- 输入框输入字符最多 18 位字符，超过 18 位字符，写不上
- 输入其他不合法字符后，如：**! @#¥%……&\* ( ) -+fds 《》 <>?**，按钮置灰，不可点击
- 如果输入“.32432”鼠标取消焦点后，显示 0.32432；如果直接点击 **Swap** 按钮执行，那么按照 0.32432 执行
- 如果输入框输入多于 2 个标点符号，那么按钮置灰，不可点击
- 鼠标放在 **Send** 资产余额，数字出现颜色交互；点击 **Send** 资产余额，输入框会出现 **MAX** 的值，执行 **Swap** 会按照 **Send** 资产的 **MAX** 执行
- 鼠标放于输入框后，输入框出现颜色变化的交互