#### 5. WWT挖矿与发行

前置条件：用户参与游戏，在平台上产生消费

#### 5.1 流程说明

1. 用户的台费（包括机器人）即平台的盈利，每小时将盈利转换为WWT（根据金币/ WWT价格计算），即挖矿，进入发行流程；
2. 进入发行流程后，根据用户每小时对平台的贡献度（即台费的贡献情况，包括机器人），每一小时记一次账，在第二天0点全部返还给用户。

同时，每小时要匹配生成交易市场的WWT，交易市场的WWT在每小时生成后，直接进入市场。

* + 挖矿生成的WWT: 交易市场匹配的WWT=40%：60%
  + 因此，每一小时进入交易市场的WWT=挖矿生成的WWT/4\*6
  + 挖矿生成的WWT+交易市场匹配的WWT=平台流通的WWT总额
  + 此时需要发布系统公告，告知用户新进入平台流通的WWT总额

3）分红。分红在当天进行，但时间点不固定，中午12：00-24：00之间的随机某个时间点。此时，计算平台当天+前一天分红时间点之后的总盈利（即游戏中台费的总收入），抽取30%作为收入，剩下70%以金币形式发放给用户（包括机器人），作为分红。。

* 每位用户的分红比例=每位用户持有WWT数量/已释放的WWT总数量；

#### 5.2 WEWIN FUND交易市场买卖

1. WWT的初始（创世）价格为2金币（即0.02$），每1小时随着挖矿释放一次。
2. WWT的价格公式为P=（1）×1.5。x为（WEWIN FUND的WWT持有量/WWT总释放量）×100%，WWT创世挖矿价格(2金币)。
3. 当发生买卖时，价格发生变动。

## 以下案例详细说明：

## 5.2.1挖矿与发行

假设平台一小时台费收入为200,000金币，按创世汇率转为WWT，即挖矿生成100,000WWT ，进入流通；

此100,000WWT，需要在一天后（0点过后）按贡献度返还给玩家（包括机器人）。系统先每小时记账，但不返还WWT，WWT在一天后按贡献度返还玩家。

每一小时，随着WWT的挖矿，要再自动匹配生成150,000WWT，进入交易市场作为基金池。

所以，目前WWT的总释放量为250,000WWT，交易市场基金持有量为150,000WWT

* WWT的价格：P=-0.05（），

## 5.2.2 交易市场的价格梯度

1）将所有进入流通领域的WWT（目前是250,000WWT，每1小时此数量都会增加）除以5000，获取价格变化区间=50 WWT/等份，也就是说，平台每交易50个WWT，WWT价格就要发生变化；

2）根据WWT的价格公式P=（1）×1.5，x=150,000WWT/250,000WWT，此价格为WWT在市场上的初始价格，即第1组WWT（50个）买卖按照此价格进行。

第2组WWT的X：

假如是用户买单：X=150,000WWT/250,000WWT-1 /5000（即149,950/250,000）

假如是用户卖单：X=150,000WWT/250,000WWT+1 /5000（即150,050/250,000）

第3组WWT的X：

假如是用户买单：X=150,000WWT/250,000WWT -2 /5000（即149,900/250,000）

假如是用户卖单：X=150,000WWT/250,000WWT +2 /5000（即150,100/250,000）

。。。。。。。。

第5000组WWT的X：

假如是用户买单：X=150,000WWT/250,000­WWT-5000/5000

假如是用户卖单：X=48000WWT/80000WWT+5000/5000

以上即构成了交易市场上每一种量的价格梯度，随着交易市场的WWT持有量和WWT总释放量发生变化。

## 5.2.3交易委托单

1）用户在发起委托单之前，需要设置可接受的成交价格区间（最高价、最低价）。

2）用户在市场上的委托单，按照用户发起时间的先后顺序排队成交，不进行撮合交易。成交价格按5.2.1价格梯度进行，直到价格梯度超出了用户设置的价格区间，此交易单中止并不再交易。

3）若价格超出了用户价格区间，交易单直接中止。

* 用户在发起委托单之前，要有设置界面，设置可接受的成交价格区间（最高价、最低价）。
* 用户在市场发起委托单，若是买单，则输入金币数量；若是卖单，则输入WWT数量。
* 交易界面只显示价格变化，不要要总量等其他信息。因此，只需要价格曲线图，不需要蜡烛图和总量图。价格曲线图分为1分、5分、15分、30分、1小时、6小时、1天
* 每过一小时，计算上一小时的成交均价：

WWT与金币的汇率：P=-0.05（），