**代币**：

1. **代币的定义**

代币是在这个程序中一种虚拟的金钱，在用户注册的时候有一部分的代币（一开始给多少）作为基础，参加大广场的change活动的时候，需要交付一定数额的代币，（一般为多少）如果顺利保证质量的完成了change要求的天数，可以得到一定的代币奖励（一般为多少）（大于交付的）。

**二．代币获得的途径: （分别奖励多少金币）**

（1）完成change项目

（2）每天的早晨晚上打卡获得的赞的次数或者被评论的次数最高

（3）完成当日change的任务后分享到第三方（QQ空间，朋友圈，微博）

（4）为get/talking模块投稿并被录用之后

（5）连续十天进行早和晚签到

（6）连续五天分享到同一个第三方平台

**三．代币的失去： （失去多少）**

（1）没有完成change项目会失去一开始交付的代币

（2）被多个用户举报经审核举报属实

**等级制度：**

1. **等级制度的定义：**

（1）根据用户的经验值的高低把用户分为三个不同的等级（讨论三个等级起的名字）

第一个等级的用户只能参与活动，旁观活动但是不可以创建社群；

第二个等级的用户可以创建社群但是有一定的人数上限的约束

第三个等级的用户可以不受附加条件约束的创建社群并创建社群内部的活动和管理社群。

（2）如果以老师的身份进行认证，经过审核后，该教师用户不受等级制度的约束。

二．**升级和降级：**

（1）当经验度为当前等级最大经验值的时候可以升级，经验度下降为当前等级负数时降级

（2）降级之后当前管理和创建的社群将由社群内等级（经验度）最高的人任命代理，一直到被降级的人重新升级。

**经验值（信誉度）**

1. **经验值的定义**

用户在这个程序内的动态（好的/不好的）都会影响经验值的增减，经验值是评判该用户是第几等级的标准

二．**经验值的获得（讨论每个奖增长/失去多少经验值）**

（1）完成change项目

（2）第一次打卡，第一次签到，第一次晒图，第一次参加change项目（这些都是小的分值），第一次分享，第一次连续五天分享change每日活动的完成情况到同一第三方平台,第一次连续签到10天

（3）投稿get/talking被采用

（4）在change活动中被评为最优秀change者

三．**经验值的失去**

（1）半路中断change活动

（2）被多名用户举报并核实

（3）5天以上没有更新动态