

Функциональные (но уже и не только) требования и ограничения продукта

Назначение прототипа

Требования к прототипу продиктованы его назначением: в сжатые сроки создать наглядную модель работы блокчейна, его экономики и связанной с ним материальной инфраструктуры для трех категорий пользователей:

1. команды разработки ядра
2. текущих и потенциальных крупных инвесторов
3. широкого круга лиц-игроков (среди которых имеет смысл выделить следующие группы: мелкие инвесторы, которые “заразились” новой экономикой, потенциальные разработчики этой и любой другой модификации продукта, техно-гики и люди, распространяющие информацию о новых технологиях, евангелисты блокчейна)

Приоритеты среди данных целевых групп MVP распределяются следующим образом: 1, 2, 3

Согласно информации представителя сети Skyway, первым объектом развертывания материальной инфраструктуры могут стать (согласно классификации материальных объектов, составляющих Transnet Space):

- TRANS-CARGO

Перевозка грузов и ресурсов внутри сети Трансет, учёт грузов, ресурсов, а также сохранение, обработка всех транзакций в децентрализованном распределённом реестре Transnet Space, «цифровая» экономика токена, см. раздел TRANSNET SPACE. Новая экономика.

- TRANS-SERVICE

Более лёгкая путевая структура для перемещения товаров и грузов, произведённых по заказу пользователя или организации, контролируемые внутри общего децентрализованного распределённого реестра Transnet Space, «цифровая» экономика токена, см. раздел TRANSNET SPACE. Новая экономика.

Поэтому прототип в первую очередь предназначен для моделирования и визуализации вышеуказанных инженерных систем (позже - управления).

Список функциональных требований

- Прототип моделирует и отображает один инфраструктурный слой, состоящий из модели выбранной точности вышеперечисленных проектов - Cargo, Service
- Наличие стратегического и операционного игровых режимов, однако допускается выпуск сперва стратегического режима (вместо операционного - автокомплит)
- Точный набор стратегических и операционных механик нуждается в уточнении и разработке, но ориентирован в первую очередь на отображение экономической модели, заложенной в концепции TRANSNET, и процессов работы первых проектов реальной сети TRANSNET - Cargo, Service
- Прототип ориентируется, в первую очередь, на моделирование реальных процессов, инженерных, инфраструктурных, финансовых, во вторую - на их игровые и развлекательные формы, либо на их симбиоз, игрофикационные формы
- Синхронное, в режиме реального времени отображение изменений между стратегическим, операционным режимами (если есть в прототипе) и блокчейном

Системные требования:

Системные требования в конечном итоге будут определяться архитектурой решения. Архитектура предположительно будет определяться выбранным движком (сейчас - Годот)

Ограничения MVP (в порядке приоритета, не являются обязательными)

- Стратегический режим + автокомплит, без тактического/операционного режима
- 1 реалм = 1 версия блокчейна (другие реалмы = форки, со своими настройками экономики блокчейна, ресурсами; моделирование нашей модели)
- “карта” содержит локации адресных проектов, которые игроки “строят” (фактически - открывают, по аналогии с механикой Roblox) - можно не заморачиваться на динамический плейсмент объектов, это можно добавить позже (нужно подключить, разлочить предустановленные объекты)
- Миссии (направления, проекты) создаются командой разработки (не голосуются пользователями, а просто сразу начинают работать их воркеры)
- “стихийные бедствия” - остановка работы дроппера/проекта - для моделирования реальных событий - запускаются командой разработки
- регистрация игрока предполагает выбор роли (класса) (инвестор, подрядчик, пользователь)
- пополнение баланса игрока осуществляется в момент регистрации пользователя faucet-ом:
 - “инвестор” получает токены инвестора (транзитный актив, аналог UTCORE/UTGAME/UTKIT, в игре - UTCARGO/UTSERVICE)

- “подрядчик” получает токен скилла (квалификационный актив)
- “пользователь” получает базовый актив блокчейна
- в игре реализована возможность обмена активами между игроками (биржа, обменная площадка)
- на этапе проектирования (не потерять):
 - прописать варианты обменов и их экономический смысл
 - прописать экономику “дроппера” - “адресного проекта”, генерирующего поток ресурсных активов

Вопросы к требованиям и ограничениям:

- мир игры, игровая карта с объектами, живет постоянно? -- да
- если постоянно, что будет, если объекты закончатся? -- апгрейды
- игроки, пришедшие потом, будут “обделены” -- предмет моделирования/планеты с разным уровнем развития
-
- метрики и сущности, которые будут работать в прототипе (входы и выходы - см. у Артема, диаграммы i Кости)

Иными словами, если можно так выразиться, мы имеем Профсоюз вагончиков

Версия 1.0

- выбор направлений/проектов из списка путем голосования “стейком”
- выбор “альянса” (заверители? активные заверители блокчейна игры будут активничать в оффчейне, чтобы заполучить себе сторонников и проголосовать воркер “интересного” проекта)
- шлюзы - если не появятся к тому времени спонтанно сформировавшиеся рынки, и токен игры не будет торговаться на внешних (реальных) рынках. В противном случае шлюзы, вероятно, уже будут сформированы сообществом самостоятельно.
- так как это графен - сообщество уже вполне могло запустить альтернативные морды к блокчейну и вовсе выпустить там МРА на основные внешние валюты и не устроить полноценный (альтернативный игровому) интерфейс - референтный кошелек graphene/bitshares