



# 100NOGA

(Aplikacija je na voljo od 8h do 20h.)

Povezava do aplikacije:

<http://skycare.si/100noga/index.htm>

Avtor: Matjaž Marussig

E: [marussig@siol.net](mailto:marussig@siol.net), [matjaz.marussig@fmail.com](mailto:matjaz.marussig@fmail.com)

Na voljo je 6 žetonov (token).

Grade	From points	To Points	Token
6	101	200	
5	90	100	
4	80	89	
3	64	79	
2	51	63	

Vsak žeton ima svojo "oceno" (Grade) in število točk. (From points, To points).

Ocene se delijo na dve vrsti ocen:

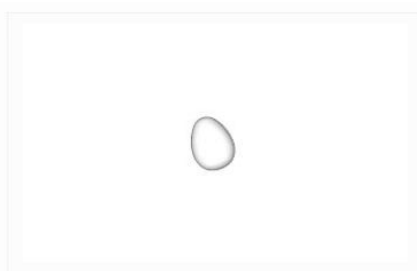
- ocene od 2 do 5. Ocene so odvisne od pravilnosti rezultatov poštevanke (rudarjenja rezultatov, nezadostna ocena ne prispeva v rast skupnosti, negativna ocena se ne uvrsti na "leaderboard").
- ocena 6. Dodeli jo algoritem (200 točk), če novi uporabnik sprejme povabilo in se registrira tako, da ob registraciji shrani javni ključ (public key) tistega, ki ga je povabil.

Vsota točk, ki nastane po zaključku testa (rudarjenja) je sestavljena iz:

- odstotka pravilnosti rezultatov (51% in naprej)
- odstotka pravilnosti samoocene (samoevalvacije)  
Primer: uporabnik je predvidel svojo oceno na testu v velikost 4, dobil pa je 3.  
Odstoteki oz. točke, ki jih je zaradi tega dobil je 75% oz. 75 točk. Če bi za predvideno oceno 4, opravil test za 4, bi dobil 100% oz. 100 točk po samoevalvaciji.
- odstotka zahtevnosti (kompleksnosti) množiteljev.

Zahtevnost (kompleksnost)	
Množitelj	Točke
0	20
1	20
2	20
10	20
3	50
4	50
5	50
6	100
7	100
8	100
9	100

"Board lista" predstavlja seznam vseh uporabnikov. Prvih 10 vpliva na rast zmaja. Tekmovalci dobijo "čin" voditelja (Leader Name) in avatar.



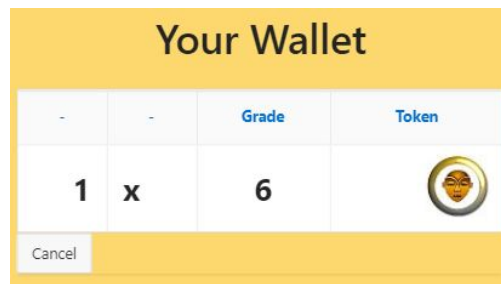
Hologram Name	Points	Row No	Leader Name	Image
abc	230	1	Commander	
General	115	2	Baron	

1 - 2

Zmaj je v jajcu, če je vsota točk prvi 10 tekmovalcev do 999. Zmaj raste v odvisnosti od vsote točk prvih 10 tekmovalcev. Rangji točk določajo velikost zmaja. Velikost zmaja se pojavlja v 4 fazah v odvisnosti od zbranih točk prvih 10 tekmovalcev.

Rang od	Rang do
0	999
1000	1999
2000	2999
3000	3999
4000	5000

Žetoni se shranjujejo v uporabniški denarnici (wallet).



Žetoni se lahko unovčijo v realnosti za storitev ali material, če storitev ali material niso odvisni in vezani na denar. Ceno žetonov določa trg žetonov.

Žetone se pošilja v druge denarnice s pomočjo transakcij (Transaction).

