

(19)



**Евразийское
патентное
ведомство**

(11) **044811**

(13) **B1**

(12) **ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ЕВРАЗИЙСКОМУ ПАТЕНТУ**

(45) Дата публикации и выдачи патента
2023.10.02

(51) Int. Cl. **G06Q 20/40** (2012.01)

(21) Номер заявки
202091149

(22) Дата подачи заявки
2018.11.06

(54) **МОДЕЛИ НА ОСНОВЕ "КОДЧЕЙНА", УСТРОЙСТВА, СИСТЕМЫ, СПОСОБЫ И ИХ ПРИМЕНЕНИЯ**

(31) **201711108224.4**

(56) CN-A-106850773

(32) **2017.11.08**

CN-A-105354747

(33) **CN**

CN-A-105719139

(43) **2020.09.23**

CN-A-105812957

(86) **PCT/CN2018/114142**

(87) **WO 2019/091371 2019.05.16**

(71)(72)(73) Заявитель, изобретатель и патентовладелец:

СЮЙ ВЭЙ (CN)

(74) Представитель:

Ловцов С.В., Вилесов А.С., Гавриков

К.В., Коптева Т.В., Левчук Д.В.,

Стукалова В.В., Ясинский С.Я. (RU)

(57) Раскрыты модели на основе "кодчейна", устройства, системы, способы и применения. При реализации взаимодействия на основе "кодчейна" каждая электронная личность характеризуется наличием информации, подтверждающей идентичность, причем информация, подтверждающая идентичность, соответствует личности, представленной электронной личностью, и/или терминальному устройству, используемому личностью; способ предусматривает идентификацию терминальным устройством закодированного носителя данных, сгенерированного согласно протоколу доступа к "кодчейну", чтобы позволить электронной личности осуществить доступ к сети "кодчейна" со стороны личности; и выполнение обмена данными с другой электронной личностью и/или системой согласно доверительному отношению к личности. Посредством идентификации закодированного носителя данных получают адрес доступа сервера "кодчейна", а затем адрес сервера, который фактически предоставляет услуги, получают от сервера "кодчейна", вследствие чего услугу получают за счет предоставления параметра услуги, при необходимости.

B1

044811

044811

B1

Область техники, к которой относится настоящее изобретение

Варианты осуществления настоящего изобретения относятся, без ограничения, к области IoT (Интернета вещей) и электронным личностям, в частности относятся к новому механизму доступа к сети и, более конкретно, относятся к моделям на основе "кодчейна" (CodeChain), устройствам, системам, способам и их применениям.

Предшествующий уровень техники настоящего изобретения

Быстрое распространение портативных интеллектуальных устройств, таких как смартфоны, не только облегчает жизнь людей и упрощает общение между ними, но также является причиной Интернет-революции. Появилось большое количество новых способов передачи информации, и соответственно были созданы новые бизнес-модели. Однако ограниченные традиционными теориями Интернета текущие бизнес-модели по-прежнему реализуются людьми на основе взаимодействия между веб-страницами (или приложениями) и операторами. Этот режим взаимодействия не позволяет в достаточной степени изучить особенности, способы и модели взаимодействия между людьми и объектами в повседневной жизни, вследствие чего действия людей искусственно разделяются на действия в режиме онлайн и действия в режиме офлайн, следствием чего является то, что, хотя действия в режиме онлайн и офлайн имеют одинаковое значение для бизнеса, данные и модели в режиме онлайн изолированы от данных и моделей в режиме офлайн.

Традиционный Интернет реализован на основе IP-канала; в то время как совокупность мобильных терминалов позволяет каждому обладать портативным интеллектуальным устройством, в случае необходимости мобильный терминал может получать информацию в соответствии с инструкцией (намерением, социальным статусом или социальной позицией) человека и передавать такую информацию в бизнес-систему.

Традиционные взаимодействия человека с природой и человека с человеком можно рассматривать в качестве аналога. В традиционном мире Интернета человеко-машинное взаимодействие осуществляется посредством ввода с помощью клавиатуры и мыши, голосового ввода, отображения на экране и т.д., что неэффективно; такое взаимодействие человека с машиной требует образования, обучения и подготовки. Из-за таких ограничений существующие бизнес-модели в Интернете должны вносить значительные суммы денег на разработку и продвижение человеко-машинного взаимодействия (так называемые "расходы на привлечение трафика").

Отрицательный аспект текущей Интернет-экономики заключается в том, что в Интернет-порталах, платежных услугах, услугах комментирования, услугах классификации, социальных услугах и платформах электронной торговли, предоставляемых поставщиками услуг, существует барьер монополии в Интернете. А именно, хотя Интернет в техническом смысле плоский, в практических приложениях информационный взрыв эпохи Интернета заставляет пользователя больше полагаться на различные универсальные услуги в Интернете, чтобы найти желаемую услугу. Таким образом, пользователь не только теряет право собственности на личные данные, но и вынужден пассивно принимать неравенства в качестве и цене, связанные с различными монополиями коммерческими услугами в Интернете. В частности, вклад в стоимость компании по предоставлению Интернет-услуг вносит каждый пользователь, но именно компания по предоставлению услуг, а не каждый пользователь, который вносит свой вклад в стоимость, имеет право на добавленную стоимость. Настоящее изобретение предназначено для преодоления этого недостатка, т.е. каждое действие каждого человека, вносящего вклад в ценность сети, может быть отражено в "доступе и проверке "кодчейна", чтобы тем самым предлагать "положительную обратную связь" каждой электронной личности.

В последние годы, с развитием мобильного Интернета, люди начинают получать доступ к Интернету, чтобы войти в курс дела. Сканирование кода дает пользователю возможность "увидеть то, что получишь", что постепенно преодолевает барьер информационной монополии поставщиков Интернет-услуг, создавая новую экономическую модель интернета, характеризующуюся совместным использованием. Благодаря своей гибкости экономика совместного пользования развивалась стремительными темпами с момента своего появления и стала массовой. Однако, поскольку экономика совместного пользования все еще использует техническую инфраструктуру Интернета, постоянно возникают различные проблемы.

Например, вирус в двумерном коде, подделанный двумерный код, подделка информации, кража личной информации, авторы проплаченных информационных постов, которые вызывают такие проблемы, как нелегальное P2P (равноправное) финансирование, нелегальные виртуальные валюты, нелегальная продажа через сеть посредников, нелегальный обмен информацией, особенно эти проблемы, касающиеся основополагающих экономических действий в жизни и работе простых людей), ставят новые задачи для стабильности и единства страны и гармоничной жизни людей.

С продвижением и получением популярности двумерных кодов их все более широкое применение в определенной степени изменило способ доступа. Однако использование двумерных кодов в основном основано на приложениях на смартфонах, вследствие чего пользователь должен найти соответствующее приложение, основанное на принципе целевого объекта, а затем задействовать камеру для сканирования и идентификации. Весь процесс требует высокой вовлеченности человека, что все еще неудобно для использования.

Первоначальное намерение, заключающееся в предложении и использовании двумерных кодов, в основном состоит в устранении недостатков штрих-кодов, таких как недостаточная вместимость и неудовлетворительная идентификация. Суть этой технологии заключается в считывании данных из статического двумерного кода с помощью считывателя двумерного кода и обработке данных на фоновом сервере, тем самым реализуя весь интеллектуальный процесс. В настоящее время весь процесс также ограничен объемом данных двумерного кода, в то время как технические условия и шаблоны для компиляции различных двумерных кодов делают считывание и компиляцию фонового сервера еще более сложными.

Было предложено реализовать процесс "сканирования двумерного кода" с использованием двух наборов серверов. При использовании этого процесса двумерный код не должен сохранять все данные; вместо этого, посредством инструкции, связанной со вторым сервером, сервер обработки может получить достаточно информации, скрытой в двумерном коде, тем самым завершив процесс обработки деловой информации. Таким образом, объем интерактивных данных, задействованных в одном процессе "двумерного сканирования", может быть близок к бесконечности, полностью решая проблему вместимости, и передача частной и конфиденциальной информации также становится более безопасной. Эта технология в настоящее время широко применяется в различных областях, таких как оплата по двумерному коду и прокат велосипедов, и, таким образом, стала одной из основ построения новой бизнес-модели с использованием IoT.

Однако такой бизнес-процесс, как оплата через WeChat, который реализован исключительно на основе технологии "сканирования двумерного кода", обладает критическим дефектом. Поскольку двумерные коды могут быть произвольно выпущены и всегда содержат ссылку на второй сервер, человек не может знать, надежен ли второй сервер во время процесса сканирования; таким образом, с помощью поддельного сервера и средств взлома для кражи и хищения данных можно легко совершить незаконное использование и мошенничество с кредитными картами.

IoT превратился из различных автономных сетей передачи данных в глобальный взаимосвязанный IoT: получение популярности и развитие технологий облачных вычислений, таких как сети 5G и NB-LTE; вычисление больших данных и искусственный интеллект, который превращает механическое вычисление в интеллектуальное вычисление (ALPHA GO: глубокое обучение, оценка, определение вероятности), которое, однако, постепенно отклоняется от людей, потому что оно также исходит из неправильного философского образа мышления "сумма частей равна целому".

Современный AI (искусственный интеллект) основан на Интернете/IoT, т.е. с IP-адресом в качестве основного соединения; и все оборудованные устройства доступа к сети основаны на управлении IP-адресами. Такое сетевое взаимодействие позволяет различным узлам сети быть IP-адресами, т.е. машинами, включая сетевые компьютеры, мобильные телефоны, беспилотные автомобили, летательные аппараты, холодильники, кондиционеры и т.д., даже частично человеком, частично машиной с чипом, имплантированным в мозг. Все вышеперечисленное превратило "AI" в Homo Deus (человека божественного), т.е. он может существовать в сетевом пространстве или в любое время, в любом месте (нескольких местах) или не существовать в любом месте, которое является вариантом осуществления цивилизации на основе кремния. Однако, поскольку они не являются людьми и не связаны с человеческим обществом, возникает много хаоса (хакеры, авторы оплаченных постов, анонимные пользователи и т.д.); между тем, однонаправленная связь типа "точка-точка" не может правдиво отражать характеристики социального общения в человеческом обществе.

Настоящее изобретение предназначено для выделения "выражения ценности" "человеческого общества" (отличного от роботов), которое может придать информации большее значение посредством вмешательства человека во время процесса распространения информации. При использовании способа распространения информации по цепочке (ориентированного на человека распространения на основе сети личных отношений) получатель информации может не только получать исходную информацию, но также может получать атрибутивную информацию, передаваемую распространителем; кроме того, больший объем связанной информации может быть получен через цепочку распространения, помогая принимать более разумные решения и совершать более рациональные действия. Кроме того, такая атрибутивная информация не только позволяет получателю получить маршрут распространения информации, но также позволяет ему судить о подлинности, качестве и обоснованности коннотаций информации.

Однако атрибутивная информация накладывается распространителем на исходную информацию, которая обладает следующими характеристиками: 1) субъективность: присвоение значения атрибуту несет ярко выраженную субъективность распространителя, которая меняется со временем, условиями, окружающими распространителя, и другими объективными элементами; 2) возможность подделки: достоверность информации может быть очень легко изменена в личных интересах; 3) низкая эффективность распространения: из-за ограничений диапазона контактов эффективность распространения по цепочке является более медленной и менее эффективной, чем публикация/пересылка через Интернет, так что вероятность ее использования будет снижена; 4) высокая стоимость: для обеспечения надежности информации в цепочке распространения требуются очень высокие расходы на проверку, что может привести к линейному увеличению стоимости информации, что повлияет на объем и частоту использования инфор-

мации.

Типичными проблемами являются технология блокчейна и биткоинов. В качестве типичной информации регистра транзакций, которая циркулирует по Интернету и требует очень высокой надежности, технология блокчейна использует криптографический алгоритм и модель голосования для проверки аутентификации информации о транзакциях, которая создает в Интернете массив полной и распределенной базы данных с цепной структурой, которая содержит все истории транзакций; однако со временем сложность криптографического алгоритма и сложность поиска в базе данных с цепной структурой также возрастают в геометрической прогрессии. Вероятно, такой режим может поддерживаться только непрерывным повышением курса биткоина, что, очевидно, идет вразрез с объективными правилами.

Блокчейн считается революционной технологией, потому что она решает проблему децентрализации информационной сети, вследствие чего достоверная информация, согласованная по сети, может передаваться на основе консенсуса; однако его проблемы также очень заметны: 1) высокая стоимость; 2) отсутствие возможности пресечения распространения незаконной и поддельной информации инициатора распространения информации. Ярко выраженным вариантом второй проблемы является то, что биткоины, основанные на технологии блокчейна, широко применяются при легализации незаконных доходов и киберпреступности.

В соответствии с технологией блокчейна утверждается, что преимущества регистра состоят в том, что все регистры содержат множество копий с криптографической технологией, так что финансовые махинации становятся невозможными в будущих экономических технологиях; и что блокчейн 2.0 присутствует в бухгалтерском учете, т.е. каждый регистр соответствует экономической деятельности, и в основе каждой экономической деятельности лежит контракт или часть контракта, так что блокчейн включает в себя вторую концепцию, т.е. смарт-контракт; и третье преимущество заключается в том, что он меняет механизм социального доверия. В деловом мире для достижения доверия между людьми требуется множество взаимодействий; можно охарактеризовать это выражением "время раскрывает сердце человека". Однако, когда Интернет работает на основе технологии блокчейна, механизм завоевания доверия всего общества претерпевает значительные изменения, т.е. незнакомцы могут сразу же завоевать доверие друг друга. Если кто-то попытается совершить подделку в технологии блокчейна, это означает прекращение его деятельности в этом мире. Третья проблема технологии блокчейна является критической: любой машинный консенсус приведет к неприятным последствиям. Как только одна точка выйдет из строя, вся система будет парализована. В настоящем изобретении считается, что консенсус человеческого общества должен быть механизмом консенсуса, основанным на людях как таковых, а не машинах, основанных на IP-адресах.

Однако одобрение оценки и использования биткоинов основано на проверке "сообщества" (сообщества человек-машина) на основе IP-адресов, что является позором для человеческого общества.

В современном режиме работы Интернета наиболее типичный поток электронной торговли выглядит следующим образом: потребитель регистрируется на веб-сайте продавца, чтобы получить доступ к информации о товаре, делает заказ у продавца и производит оплату через стороннего поставщика платежных услуг, после подтверждения завершения оплаты продавец доставляет товары или предоставляет другие услуги. Сторонний платеж объясняется наиболее типичной услугой, приобретаемой у продавца: когда плательщик переводит деньги на банковский счет стороннего поставщика платежных услуг, сторонний поставщик платежных услуг записывает полученную сумму на счет продавца, зарегистрированный у стороннего поставщика платежных услуг; затем: на основании соглашения между инкассатором и плательщиком, инкассатор при определенных условиях может перевести свои деньги на счет, зарегистрированный у стороннего поставщика платежных услуг, на банковский счет инкассатора или получить с него денежные средства. В ходе этого процесса сторонний поставщик платежных услуг обладает значительными суммами средств, которые обычно называют резервированием и всегда используются сторонним поставщиком платежных услуг для различных видов финансовых услуг с добавленной стоимостью, становясь дополнительным источником прибыли для стороннего поставщика платежных услуг.

Основная проблема для существующего потока электронной торговли заключается в следующем:

1) во время процесса осуществления транзакции торговец находится в выгодной позиции в отношении информации, поскольку он может распространять любую непроверенную информацию о товаре для потребителей, даже ложную информацию, чтобы обмануть потребителей и заставить их принять очень иррациональное решение о потреблении;

2) наличие платежа третьей стороне связано с недоверием потребителя в его оплате продавцу, что объективно создает другую влиятельную сторону.

Из-за обязательности платежа третьей стороне и отношений экономических интересов между сторонним поставщиком платежных услуг и продавцом часто случается, что продавец и сторонний поставщик платежных услуг совместно обманывают потребителей;

3) во время всего процесса осуществления транзакции продавец и сторонний поставщик платежных услуг могут легко получить доступ ко всей информации потребителей, особенно сторонний поставщик платежных услуг. Принимая во внимание собственные интересы, сторонний поставщик платежных услуг может всесторонне интегрировать всю личную информацию потребителя в соответствии с действующи-

ми правилами комиссии по регулированию банковской деятельности; если такая информация будет использоваться в коммерческих целях, конфиденциальность потребителя будет поставлена под угрозу;

4) с технической точки зрения, чтобы предотвратить незаконные кибердействия, такие как вредоносные вирусы, кража паролей, сетевая атака и т.д., потребители должны использовать больше личной информации, например удостоверяющие документы, отпечатки пальцев, лица, местоположения и т.д., которые не связаны с потреблением, в качестве удостоверения личности (в отличие от этого, продавец использует только цифровое удостоверение в качестве удостоверения личности; слабая позиция потребителя более заметна), что создает больший и менее контролируемый риск утечки личной информации потребителя. С другой стороны, при все более высоких затратах на удостоверение личных данных и контроль рисков сторонний поставщик платежных услуг будет иметь мотивацию использовать данные о потребителях, собранные таким образом, для получения прибыли.

Из-за выгодной позиции стороннего поставщика платежных услуг его незаконные действия могут нанести большой ущерб финансовой безопасности всей страны. Фактически, вред проявляется в различных аспектах национальной экономической деятельности; заметно, что быстро растет ряд новых экономических преступлений, в том числе сговор между сторонним поставщиком платежных услуг и нелегальными торговцами для реализации на практике схемы Понци и схемы финансовой пирамиды; незаконное обналчивание с кредитных карт через стороннего поставщика платежных услуг; незаконная торговля потребительскими личными данными о потреблении; незаконная азартная игра в режиме онлайн; мошенничество в сфере телекоммуникаций и т.д.

С появлением новых моделей электронной торговли, таких как оплата при сканировании кода в режиме офлайн, супермаркет самообслуживания, сеть Fresh Nema и т.д., вышеупомянутые проблемы становятся все более заметными, даже потребители отдают должное удобству потребления, обеспечиваемому новыми информационными технологиями.

В случае платежа четвертой стороне поставщик услуг четвертой стороны предоставляет услугу информационного агента между банком и инкассатором, так что не происходит списания средств; в соответствии с действующей нормативной схемой поставщикам платежных услуг четвертой стороны не требуется платежная лицензия в пользу третьей стороны. В реальных операциях для некоторых платежей четвертой стороне используют сторонние платежные услуги; в этом случае сторонний поставщик платежных услуг выполняет функции банка. Услуги, предоставляемые банками общего назначения и сторонними поставщиками платежных услуг, не могут удовлетворить разнообразные требования, сложность и автоматизацию услуги электронных платежей на рынке; вот почему появляется платеж четвертой стороне. Однако нахождение способа обеспечения удобства и безопасности интегрированных платежей четвертой стороне все еще остается задачей, требующей обязательного решения. Система банковских счетов должна постоянно обновляться, в то время как решение не заключается в создании новой сетевой системы финансового учета (система электронных счетов) со счетами класса II и класса III в качестве системообразующего принципа, и режимы управления на основе счетов, такие как электронизация валюты существующих банковских систем, счетов страховых фондов сторонних платежных компаний и предоплаченных карт не может достичь развития эпохи широко распространенной оплаты при сканировании кода. Если электронная валюта рассматривается как валюта счета, то счет для внутреннего расчета принципиально отличается от вспомогательного счета. Вспомогательный счет может неограниченно расширять свои функции, что является основным противоречием валют, основанных на счете, таких как счет страхового фонда для сторонней платежной компании, предоплаченной карты, систем Yuebao, Lieba, Nuaba. Единственным решением является запуск исключительно цифровой валюты, описанной в настоящем изобретении, т.е. цифровой валюты "кодчейн". Управление электронной личностью и цифровая валюта используются в качестве средства, в то время как специализированные счета, такие как счет фонда, не могут использоваться для оплаты:

Технически, нефинансовое учреждение, например, сторонний поставщик платежных услуг, не имеет права открывать финансовый счет. В практических операциях из-за наличия задержки во времени транзакции и права на управление счетом, чтобы гарантировать транзакцию, существует счет промежуточного расстояния между информационным счетом и финансовым счетом для стороннего поставщика платежных услуг в течение периода времени от предоплаты и фактической оплаты. Деньги в этой части называются резервным фондом, который вносится на резервный счет стороннего поставщика платежных услуг. Это соответствует сберегательному счету. Структура счета под управлением текущей центральной банковской системы представляет собой древовидную схему. Однако из-за сложности осуществления транзакции и изменчивости условий платежа открытие функциональных счетов является неограниченным, т.е. любая транзакция может получить множество функциональных счетов промежуточного состояния. Это является фундаментальным противоречием между валютной системой текущего счета и сложной и переменной сетевой транзакцией.

Распространенной идеей решения проблем валюты счета является дальнейшая дифференциация типов и функций финансовых счетов; усиление регулирования, отслеживание действий по легализации незаконных доходов и предотвращение рисков путем создания NetsUnion или аналогичных учреждений (для управления платежами по сетевым транзакциям в режиме онлайн), совершенствование системы

клиринга и расчетов UnionPay (главным образом для транзакций в режиме офлайн) и настройка банковских вспомогательных счетов.

Тем не менее, что касается "информационного счета", регулирующий орган по выпуску валюты и управлению платежами не ограничивает его развитие; однако деятельность по клирингу на вторичном рынке и сбору средств должны строго предотвращаться и контролироваться; должны соблюдаться законы, чтобы поставщик платежных услуг третьей стороны или четвертой стороны не стал теневым финансовым учреждением.

В реальных операциях, в отношении транзакций в режиме онлайн, настройка системы клиринга платежей NetsUnion является первой инициативой, регулирующей деятельность по переводу финансовых счетов для платежей в режиме онлайн, чтобы избежать счета промежуточного состояния между финансовым счетом и информационным счетом. Что касается транзакций в режиме офлайн, они полностью полагаются на совершенство текущей системы клиринга и расчетов UnionPay. Существенная проблема по-прежнему заключается в определении информационного счета и самом информационном счете.

Поскольку счет обслуживает валютную финансовую услугу, любой класс структуры транзакций, сопровождающей платежную деятельность, может получить класс функциональных счетов; такой класс функциональных счетов характеризуется правилами, ограничивающими право контроля баланса счета. Эти правила являются переменными и в них задействовано несколько сторон; они легко распространяются за пределы системы регулирования, но также являются движущей силой финансовых инноваций. Эти правила также являются сдерживающим фактором для развития валюты счета.

Поэтому существует необходимость в незамедлительном регулировании управления и структуры информационного счета, которые не находятся ни под юрисдикцией центрального банка, ни под юрисдикцией других регулирующих органов. В этом заключается суть проблемы.

Например, универсальный предоплаченный код путешествия (т.е. все платежи по расходам в живописном месте могут быть сделаны путем сканирования одного и того же кода): центральный банк не заботится о реальных ситуациях осуществления транзакций; когда пользователь платит деньги компании, хранящей стоимость универсального предоплаченного кода путешествия, деньги на финансовом счете переводятся от пользователя в компанию, хранящую стоимость; при этом центральный банк не интересуется, поставляет ли компания, хранящая стоимость, свою продукцию (торговую собственность, служебную собственность). Другой пример - Yeebao (фонд денежного рынка Alibaba): с точки зрения центрального банка момент перевода денег в Yeebao эквивалентен покупке средств Tianhong; при этом центральный банк не интересуется, поставляет ли Tianhong свои продукты.

Однако информационный счет, управляемый такими коммерческими компаниями, имеющими торговую собственность и служебную собственность, может автоматизировать поток информации, чтобы сопоставить фактическую транзакцию с операцией покупки-продажи на Tianhong Fund, который может даже получить право на самостоятельный выпуск валюты путем ложного увеличения баланса информационного счета (аналогично деятельности второго центрального банка).

Другими словами, согласно теории информатики для экономических торговых услуг, финансовый счет и информационный счет не могут быть отделены друг от друга; любая попытка по контролю и мониторингу обращения цифровых валют типа счета, основанных на отделении финансового счета от информационного счета, теоретически имеет серьезные лазейки.

Время, когда в проект NetsUnion вкладывается большая сумма средств, создает ловушку для будущего; чтобы решить постоянно возникающие проблемы в ближайшем будущем необходимо создать вторую, даже третью компанию NetsUnion.

Кроме того, основная причина несостоятельности многих гипотез в экономике заключается в слепой вере в основную теорему "сумма частей равна целому". Части не могут быть объединены в одно целое: под целым следует понимать "концепцию структуры высокого уровня".

Недостаток слепой веры в принцип "сумма частей равна целому" заключается в том, что, чтобы найти происхождение вещи, нужно разделить вещь для получения ее компонентов и основных частей; чем на меньшее количество частей вещь делится, тем больше основных частей получается. Однако, принимая во внимание квантовую запутанность, для решения проблем необходимо другое мышление. Общая теория относительности также является подходящей аппроксимационной теоремой. Почему это так? Потому что общая теория относительности Эйнштейна является классической теоремой, которая несовместима с квантовой механикой. Хотя общая теория относительности является подходящей, это всего лишь удовлетворительное классическое приближение, и никто не знает, откуда она взята, из какой квантовой структуры. По-прежнему остается самой большой нерешенной проблемой найти более фундаментальную и более подходящую квантовую структуру, которая может демонстрировать общую относительность, гравитацию и элементарные частицы. Квантовая запутанность является источником материи и пространства-времени. В настоящем изобретении считается, что квантовая запутанность является источником всех веществ (см. "New Revolutions of Physics"); не без оснований утверждается, что квантовая запутанность является источником всех веществ. Исходя из квантовой запутанности можно вывести уравнение движения веществ, такое как уравнение Максвелла и уравнение Дирака. Но несколько неоправданно утверждать, что квантовая запутанность является источником времени и пространства, потому

что еще нельзя вывести уравнение общей теории относительности Эйнштейна из квантовой запутанности. В настоящем изобретении делается попытка интерпретировать, вывести, квантовать и воспроизвести "происхождение мира" с точки зрения макромира.

Хотя ученые пытаются выяснить реальное происхождение элементарных частиц, пространства-времени и гравитации, продвижение очень медленно в долгосрочной перспективе. В 1989 году в ходе исследований по физике конденсированных сред была обнаружена новая материя, т.е. топологическая материя. Позже выяснилось, что топологическая материя возникла из квантовой запутанности в сложной системе. Кажется, что квантовая запутанность топологической материи не имеет отношения к происхождению элементарных частиц; но в настоящем изобретении считается, что они полностью связаны. Другими словами, квантовая запутанность в сложной системе является источником элементарных частиц, пространства-времени и силы тяжести.

Однако идея "обращения к себе" в исследованиях биологических наук не принята. Разработка роботов с AI подтверждает эту ошибочную логику. Таким образом, эмпирическая система всего западного мира все больше отклоняется от правильного направления из-за неправильной теоремы "сумма частей равна целому". Это не проблема "искусственного интеллекта", а проблема "когнитивных способностей человека", которая сводит систематическую мудрость человека к уровню механицизма редукционизма; люди постоянно оказываются в отчаянной ситуации: используют роботов, чтобы заменить человека, и, наконец, уничтожают человека. Cliffs Notes объясняет квантовую механику следующим образом: ученые доказали, что атомы могут существовать одновременно в двух состояниях, и это явление называется суперпозицией. Например, один атом может одновременно существовать в двух положениях. В большем масштабе суперпозиция становится еще более странной. Поскольку все вещества в мире состоят из атомов, некоторые физики даже предполагают, что вся материя присутствует в нескольких измерениях, что делает возможным параллельный мир.

Краткое раскрытие настоящего изобретения

Целью настоящего изобретения является предоставление модели на основе "кодчейна", устройства, системы, способа и их применения, для решения различных вышеописанных проблем с использованием нового механизма доступа к сети.

Для достижения этой цели в техническом решении настоящего изобретения предлагается способ предоставления услуги на основе "кодчейна", предусматривающий:

идентификацию терминальным устройством пользователя закодированного носителя данных, чтобы осуществить доступ к серверу "кодчейна" для получения адреса доступа сервера "кодчейна";

осуществление взаимодействия терминальным устройством с сервером "кодчейна" на основе адреса доступа для получения списка объектов услуги, отправленного на него от сервера "кодчейна";

осуществление взаимодействия терминальным устройством на основе адреса услуги, включенного в список объектов услуги, с сервером поставщика услуг, на который указывает адрес услуги, для получения услуги, предоставляемой поставщиком услуг.

Необязательно сервер "кодчейна" выдает закодированный носитель данных, идентифицированный пользователем посредством терминального устройства; когда услугу предоставляет один поставщик услуг, сервер "кодчейна" выдает закодированный носитель данных после приема запроса на выдачу кода, поданного поставщиком услуг; или, когда множество поставщиков услуг предоставляют свои соответствующие услуги, сервер "кодчейна" выдает закодированные носители данных на основе запросов на выдачу кода, последовательно поданных множеством поставщиков услуг.

Необязательно, когда сервер "кодчейна" принимает запрос на выдачу кода, поданный одним или несколькими поставщиками услуг, сервер "кодчейна" выдает закодированный носитель данных после проверки поставщика услуг или поставщиков услуг на основе информации, подтверждающей идентичность электронной личности соответствующих поставщиков услуг.

Необязательно список объектов услуги содержит скрипт, указывающий последовательность и параметр услуги, адрес услуги одного или нескольких поставщиков услуг, предоставляющих услуги, и динамический цифровой токен, соответствующий одному или нескольким поставщикам услуг; причем динамический цифровой токен, соответствующий каждому поставщику услуг, содержит описание окружения, в котором поставщик услуг предоставляет услугу, и идентификационную информацию электронной личности поставщика услуг.

Необязательно в списке объектов услуги адрес услуги поставщика услуг, предоставляющего услугу, указан посредством последовательности услуги; терминальное устройство пользователя объединяет параметр, требуемый скриптом, и данные, предоставленные на основе параметра, с получением параметра услуги, который предоставляют на сервер, на который указывает адрес услуги, для получения услуги.

Необязательно мобильный терминал пользователя дополнительно получает динамический цифровой токен посредством идентификации закодированного носителя данных, причем динамический цифровой токен содержит описание окружения, в которой поставщик услуг предоставляет услугу, и идентификационную информацию электронной личности поставщика услуг.

Необязательно, когда терминальное устройство пользователя взаимодействует с сервером "кодчейна", сервер "кодчейна" получает запрос на аутентификацию поставщика услуг на основе динамического

цифрового токена, который получен в результате идентификации закодированного носителя данных и содержит информацию, подтверждающую идентичность электронной личности поставщика услуг, и сервер "кодчейна" отправляет список объектов услуги на терминальное устройство в ответ на запрос, прошедший аутентификацию.

Необязательно, когда терминальное устройство пользователя взаимодействует с сервером "кодчейна", сервер "кодчейна" получает запрос на аутентификацию закодированного носителя данных; сервер "кодчейна" отправляет список объектов услуги на терминальное устройство в ответ на запрос, прошедший аутентификацию.

Необязательно пользователь предоставляет на сервер "кодчейна" информацию, подтверждающую идентичность электронной личности пользователя, при взаимодействии с сервером "кодчейна" посредством терминального устройства; пользователь предоставляет на сервер информацию, подтверждающую цифровую идентичность пользователя, при взаимодействии с сервером поставщика услуг посредством терминального устройства; информация, подтверждающая идентичность электронной личности пользователя, соответствует пользователю и/или терминальному устройству.

В настоящем изобретении предлагается сервер "кодчейна", терминальное устройство электронной личности, сервер электронной личности и объединенная система, используемые в способе предоставления услуги.

В другом техническом решении настоящего изобретения предлагается способ реализации взаимодействия на основе "кодчейна", в котором каждая электронная личность характеризуется наличием информации, подтверждающей идентичность, причем информация, подтверждающая идентичность, соответствует личности, представленной электронной личностью, и/или терминальному устройству, используемому ею; способ предусматривает: идентификацию терминальным устройством закодированного носителя данных, сгенерированного согласно протоколу доступа к "кодчейну", чтобы позволить электронной личности осуществить доступ к сети "кодчейна" со стороны личности; и выполнение обмена данными с другой электронной личностью и/или системой согласно доверительному отношению к личности.

Необязательно центр выдачи кода выдает закодированный носитель данных и управляет информацией, связанной с закодированным носителем данных; электронная личность идентифицирует закодированный носитель данных для получения адреса доступа, указывающего на сервер центра выдачи кода; за счет взаимодействия с сервером центра выдачи кода электронная личность получает информацию, связанную с закодированным носителем данных.

Необязательно электронная личность получает команду перехода, указывающую на другую электронную личность и/или систему, за счет взаимодействия с сервером центра выдачи кода.

Необязательно при взаимодействии с сервером центра выдачи кода электронная личность получает, при предоставлении информации, подтверждающей идентичность электронной личности, содержимое, соответствующее атрибуту электронной личности в информации, связанной с закодированным носителем данных; или, при взаимодействии с другой электронной личностью и/или системой, электронная личность получает, при предоставлении информации, подтверждающей идентичность электронной личности, содержимое, соответствующее атрибуту электронной личности в информации, связанной с закодированным носителем данных;

Необязательно одна или несколько электронных личностей, действующих как выдающая сторона, подают запрос на выдачу кода центру выдачи кода, и центр выдачи кода выдает закодированный носитель данных после проверки идентичности выдающей стороны; причем информация, связанная с закодированным носителем данных, содержит информацию выдающей стороны.

Необязательно, когда электронная личность осуществляет доступ к сети "кодчейна" посредством идентификации закодированного носителя данных, центр выдачи кода записывает информацию, подтверждающую идентичность электронной личности, в информацию, связанную с закодированным носителем данных.

Необязательно, когда электронная личность выполняет передачу данных, центр выдачи кода записывает информацию, подтверждающую идентичность электронной личности, в информацию, связанную с закодированным носителем данных; или, когда электронная личность выполняет передачу данных, центр выдачи кода генерирует новый закодированный носитель данных на основе протокола доступа к "кодчейну", причем кодированная информация нового закодированного носителя данных содержит данные, подлежащие передаче, и информацию, подтверждающую идентичность электронной личности.

Необязательно, когда электронная личность выполняет передачу данных, личность, представленная электронной личностью, выполняет фильтрацию информации и/или предоставляет дополнительную информацию на основе информации, идентифицированной исходя из закодированного носителя данных, а затем передает данные.

Необязательно электронная личность характеризуется уникальной цепочкой идентификации, которая создает строку ключа совместно с ключом для декодирования цепочки идентификации.

В настоящем изобретении предлагается терминальное устройство электронной личности, центр выдачи кода и объединенная система, используемые в способе реализации взаимодействия.

Дополнительное техническое решение настоящего изобретения заключается в предоставлении за-

кодированного носителя данных, причем закодированный носитель данных может быть применен к любому из вышеописанных способов или систем, без ограничения ими.

Необязательно идентификация закодированного носителя данных запускается посредством исполнения по меньшей мере одной из следующих операций:

сканирование или съемка закодированного носителя данных посредством камеры электронной личности;

сканирование или съемка закодированного носителя данных, предоставленного электронной личностью, посредством камеры другой электронной личности или посредством различных других средств доступа для оптического считывания, включая доступ на основе квантовой запутанности "квантового кодчейна" (включая, без ограничения, эффект доступа на основе квантовой конденсации и осуществления доступа к серверу центра выдачи кода для вычисления материала и квантового вычисления);

задействование посредством терминального устройства электронной личности закодированного носителя данных или гиперссылки из того же источника, что и у закодированного носителя данных;

просмотр путем наведения камеры электронной личности на закодированный носитель данных;

причем камера или терминальное устройство электронной личности привязаны к информации, подтверждающей идентичность электронной личности.

необязательно информация, связанная с закодированным носителем данных, управляется центром выдачи кода, выдающим закодированный носитель данных; и

любая электронная личность осуществляет доступ и взаимодействует с сервером центра выдачи кода посредством идентификации закодированного носителя данных;

любая электронная личность получает, при предоставлении информации, подтверждающей идентичность электронной личности, центру выдачи кода, содержимое, соответствующее атрибуту электронной личности в информации, связанной с закодированным носителем данных; и/или

любая электронная личность получает, при предоставлении информации, подтверждающей идентичность другой электронной личности, центру выдачи кода, информацию, связанную с указанной другой электронной личностью.

Необязательно команда запуска для приложения генерируется на основе идентификации закодированного носителя данных для обеспечения получения электронной личностью услуги; приложение установлено на любом из следующих устройств, или команда запуска генерируется любым из следующих устройств на основе результата идентификации закодированного носителя данных:

устройство, содержащее камеру, носимое устройство, находящееся в сигнальном соединении с камерой,

терминальное устройство, находящееся в сигнальном соединении с камерой или носимым устройством, и

облачный фоновый сервер, находящийся в сигнальном соединении с камерой, или носимым устройством, или терминальным устройством.

Необязательно закодированный носитель данных соответствует специальному праву заимствования (SGR), которое представляет собой единицу измерения реального интеллектуального соглашения на основе права.

Необязательно, когда назначенный субъект осуществляет доступ и использует закодированный носитель данных как цифровую валюту, ее срок службы охватывает срок службы "кодчейна" субъекта; субъект включает набор услуг, предоставляемых выдающей стороной закодированного носителя данных; срок службы "кодчейна" начинается с момента выдачи закодированного носителя данных центром выдачи кода и завершается после полноценного предоставления услуги согласно субъекту.

Необязательно закодированный носитель данных представляет собой схему оптической решетки, видимую или невидимую человеческому глазу, в форме одномерного кода, двумерного кода или многомерного кода, который также является статическим или характеризуется колебанием луча в светотени или колебанием частоты; или закодированный носитель данных представляет собой трехмерный стереоскопический код с трехмерной стереоскопической структурой, образованной согласно правилу кодирования.

Другое техническое решение настоящего изобретения заключается в предоставлении камеры, которая может сканировать или снимать, или просматривать любой из вышеуказанных закодированных носителей данных, и идентифицирует закодированный носитель данных с помощью встроенного процессора камеры или внешнего процессора, находящегося в сигнальном соединении с камерой; камера встроена в носимое устройство или терминальное устройство, или автономная камера находится в сигнальном соединении с носимым устройством, или терминальным устройством, или облачным фоновым сервером.

Необязательно носимое устройство представляет собой умные очки.

Необязательно автоматическая идентификация закодированного носителя данных запускается за счет наведения встроенной камеры на закодированный носитель данных для просмотра; и информация, связанная с закодированным носителем данных, обеспечивается любым из камеры, умных очков, другого носимого устройства, терминального устройства, находящегося в сигнальном соединении с камерой или сигналом умных очков, и облачного фонового сервера, находящегося в сигнальном соединении с

камерой, или умными очками, или терминальным устройством, и предоставляется умными очками, или другим носимым устройством, или терминальным устройством.

Необязательно содержащее, соответствующее атрибуту электронной личности в информации, связанной с закодированным носителем данных, обеспечивается на основе информации, подтверждающей идентичность электронной личности, по меньшей мере камерой, умными очками, другим носимым устройством, и терминальным устройством, и предоставляется.

Необязательно информация, связанная с закодированным носителем данных, при предоставлении умными очками, или другим носимым устройством, или терминальным устройством, накладывается поверх информации, изначально представленной умными очками, или другим носимым устройством, или терминальным устройством, для одновременного представления.

Необязательно при наведении камеры на закодированный носитель данных выполняется автоматическая фокусировка на основе зарегистрированного параметра съемки или заданного режима съемки; или камера принимает оптический сигнал, отраженный от закодированного носителя данных, и выполняет автоматическую фокусировку на основе результата измерения расстояния между камерой и закодированным носителем данных.

Необязательно, когда закодированный носитель данных представляет собой трехмерный стереоскопический код, поверхность которого образует трехмерную стереоскопическую структуру согласно правилу кодирования, камера принимает оптический сигнал, отраженный от различных частей трехмерной стереоскопической структуры, и реализует идентификацию трехмерного кода на основе результата измерения разницы расстояний от разных частей до камеры.

Необязательно камера электронной личности снимает видео или фотографию с ориентирной информацией в конкретном окружении объекта, и информация о коде вместе с закодированным носителем данных, содержащим информацию, подтверждающую идентичность электронной личности, отправляются на облачный фоновый сервер для привязки;

Посредством любой из следующих операций носимое устройство или терминальное устройство электронной личности или другой электронной личности может представлять виртуальное окружение, соответствующее окружению объекта; причем предпочтительно соответствующая электронная личность получает содержимое, соответствующее атрибуту электронной личности в виртуальном окружении, при предоставлении информации, подтверждающей идентичность электронной личности; операции включают:

идентификацию представленного или распространяемого закодированного носителя данных; или

идентификацию закодированного носителя данных на основе информации о положении в окружении объекта; или

идентификацию закодированного носителя данных, который может быть извлечен согласно условию, причем условие включает любое из одного или нескольких из окружений объекта, ориентирной информации, видео или изображения, содержащих ориентирную информацию, и информации, подтверждающей идентичность электронной личности человека, осуществляющего съемку.

Здесь и далее варианты осуществления и технические эффекты настоящего изобретения будут изложены со ссылкой на прилагаемые фигуры.

Краткое описание фигур

На фиг. 1 показана принципиальная схема предоставления услуги на основе "кодчейна";

на фиг. 2 показана принципиальная схема реализации списания посредством четвертой стороны на основе "кодчейна";

на фиг. 3 показана принципиальная схема отношения соединений умных очков на основе "кодчейна";

на фиг. 4 показана принципиальная схема автофокусировки и идентификации закодированного носителя данных для запуска приложения;

на фиг. 5 показана принципиальная схема выдачи оптико-акустического сигнала, отраженного от закодированного носителя данных, для выполнения

декодирования и идентификации;

на фиг. 6 показана принципиальная схема предоставления услуги в соответствии с атрибутом электронной личности на основе идентичности электронной личности;

на фиг. 7 показана принципиальная схема применения "кодчейна" совместно с окружением в области AR/VR (дополненная реальность/виртуальная реальность);

на фиг. 8 показана принципиальная схема взаимоотношения между цифровым устройством и электронной личностью в эпохе IoT на основе "кодчейна";

на фиг. 9 показана схема "платежа по сканированию кода" на основе управления счетом;

на фиг. 10 показана схема потока платежей согласно принципу "кодчейна";

на фиг. 11 показана принципиальная схема сравнения между блокчейном и "кодчейном";

на фиг. 12 показана принципиальная схема формирования "кодчейна";

на фиг. 13 показана принципиальная схема вычисления и проверки согласно механизму аутентификации "кодчейна";

на фиг. 14 показана принципиальная схема миграции состояния согласно механизму аутентификации "кодчейна".

Подробное раскрытие вариантов осуществления

В настоящем изобретении предлагается модель электронной личности в IoT на основе "кодчейна" и способ ее реализации. Принцип "кодчейна" основан на концепции "электронной личности", которая реализует способ просмотра и создания мира, характеризующегося взаимосвязью всех вещей и всех веществ, а также ориентацией на человека. Во время взаимодействия между человеком и вещью электронная личность должна передать свою собственную информацию быстро на систему (среда электронной личности) в цифровом виде.

Электронная личность относится к посреднической сети, которая представляет "личность" (физическое лицо, юридическое лицо и т.д.) для выполнения передачи данных в процессе человеко-машинного взаимодействия, которая выполняет действия и принимает участие в сети электронных личностей с использованием субъектного идентификатора электронной личности (ДНК электронной личности) в качестве средства идентификации, причем посредническая сеть может динамически сохранять базовую информацию о личности и передавать информацию в бизнес-систему после получения разрешения от человека и в случае необходимости. Данные электронной личности могут быть сохранены в разных бизнес-системах (например, WeChat и Facebook); таким образом, идентификация электронной личности реализуется в форме цепочки, т.е. электронная личность может одновременно характеризоваться наличием "множества субъектов" для осуществления доступа к уникальной цепочке определения идентичности на основе конкретного субъекта. Цепочка определения идентичности электронной личности и ключ для декодирования идентичности совместно образуют цепочку ключей.

В сети "кодчейна" электронная личность, ее действия и товары (предметы потребления) объединяются в режиме офлайн и онлайн, т.е., каждый раз, когда электронная личность осуществляет доступ к сети "кодчейна", что может быть по отдельности представлено как двумерное сканирование, или нажатие/просмотр двумерного кода ("видишь то, что получишь", "видишь то, о чем думаешь"), но также может представлять собой способ выражения гиперссылкой с комбинацией "двумерный код и однородная ссылка". Информация, включенная в "гиперссылку", идентична информации, включенной в однородный двумерный код, и генерируется на основе того же предварительного определенного правила кодирования; гиперссылка дополнительно содержит двумерный код, который может быть зарегистрирован и к которому может быть получен доступ в реальном мире, но также к нему может быть осуществлен доступ путем нажатия на интеллектуальном устройстве, например, посредством долгого нажатия на изображение двумерного кода для идентификации гиперссылки для осуществления доступа к сети "кодчейна". Конкретная операция осуществления доступа выполняется терминальным устройством, что позволяет осуществить считывание в цифровой форме, например, посредством мобильного телефона, планшетного компьютера, умных очков, которые выполняют информационное взаимодействие с другой электронной личностью или системой после осуществления доступа к сети "кодчейна"; затем информация, подтверждающая идентичность электронной личности, может соответствовать информации, подтверждающей идентичность личности и/или ее интеллектуального устройства.

Основной узел, связанный с сетью "кодчейна", представляет собой "электронную личность", а не "IP/машину" (любой механизм машинного консенсуса приведет к неприятным последствиям, поскольку, когда одна точка выйдет из строя, вся система будет парализована). Затем электронная личность должна представлять собой сервер или операцию, запускающую терминал, который контролируется путем удерживания личности и представления части действий "личности".

Если электронная личность рассматривается только как идентификатор или минипрограмма WeChat, она по-прежнему технически не эквивалентна серверной части. Электронная личность должна характеризоваться следующим: 1) может нормальным образом запускать сеанс; 2) может нормальным образом ожидать запроса сеанса и запускать сеанс; 3) сеанс между электронными личностями может не подвергаться вмешательству человека (не обязательно существует человеко-машинный интерфейс, в котором квантовый эффект фактически является только одним вариантом осуществления); базовая технология, в частности, применяемая к цифровой валюте "кодчейн", представляет собой механизм консенсуса, основанный на "электронной личности"; он также характеризуется квантованием, индивидуализацией, гибкостью и низкой стоимостью; человеческому обществу нужен основанный на человеке механизм консенсуса.

"Кодчейн" представляет собой средство повышения эффективности; в то время как идентификатор электронной личности является только одним вариантом осуществления, реализованным в программе, которая полностью применяет подход, ориентированный на человека, но с отклонением от ориентации на материю (принцип искусственного интеллекта, основанный на машине/IP-адресе); таким образом, электронная личность определяется следующим образом: все цифровые устройства, принадлежащие личности + сервер личной информации + элемент доступа к внешней сети (в форме "кодчейна" субъекта); таким образом, вариант ее осуществления в текущей физической сети может предусматривать часть программного обеспечения на домашнем интеллектуальном терминале. Серверная часть передает свой код услуги на основе согласования; электронная личность в "кодчейне" предоставляет аутентификацию

доступа и фильтрацию; электронная личность принимает информацию об услуге и взаимодействует с удерживающей личностью, которая представляет держателя личности, для управления частью информации для взаимодействия, тем самым облегчая работу человека:

Протокол доступа к "кодчейну" представляет собой нижний уровень, а затем определяются различные протоколы более высокого уровня, упомянутые выше. Таким образом, техническое изменение заключается в изменении неравенства между личностью и серверной частью. Наиболее важным основанием протокола является цифровая валюта "кодчейн", оценка "кодчейна" и взаимодействие с услугой "кодчейна": создание действия человека в цифровой форме и восстановление информатизированного нового мира.

В эпоху IoT важной задачей в архитектуре социальной информации является создание системы защиты личных данных; принцип платформы "кодчейн" регулирует протокол защиты личных данных (который может представлять собой анонимность/имя на экране в клиентской части, а серверная часть может отслеживаться до реального имени); использование интеллектуального домашнего центра обработки данных (посредническое устройство электронной личности для осуществления доступа к "кодчейну"; для отдельной личности оно представляет более безопасное техническое и инженерное средство, чем осуществление доступа к Интернету непосредственно через личное цифровое устройство.

В настоящее время существует множество видов домашних интеллектуальных центров, например TV, приставка, интеллектуальный шлюз и т.д.; различные производители поставляют разные продукты. В отличие от этого, узлы, связанные с электронной личностью, не являются вещами, такими как мебель и бытовые приборы, но также являются электронными личностями. Их значение в связи и распространении составляет социальную "ценность" электронной личности; в то время как бытовые приборы, которым придан "атрибут электронной личности", могут стать одним из объектов для сети "кодчейна" новой эпохи, т.е. домашний интеллектуальный центр. Электронная личность не существует сама по себе, но представляет собой субъектный узел социальной сети, образованной конкретным пространством-временем IoT, и, таким образом, обладает различными атрибутами (умный дом представляет собой один из персонализированных атрибутов, придаваемых "электронной личности"), что очень похоже на некоторые важные устройства в IoT. Наиболее важной вещью является интеллектуальный домашний центр управления. Посредническое устройство электронной личности - универсальный протокол сеанса стороны обслуживания электронной личности.

На фиг. 8 показано взаимоотношение между цифровым устройством и электронной личностью в эпоху IoT на основе "кодчейна". Электронная личность может представлять собой прокси-сервер, поддерживающий HTTP. Контроль личной информации и, в заключение, реализация сети ссылок субъектных действий, которая направлена на себя и является продолжением социальной сети действий человека в виде переплетения. Прокси-серверная часть электронной личности В/С человека: "кодчейн" позволяет осуществлять направленную вниз адаптацию; способ доступа должен изменять текущие способы В-S и С-S, которые могут быть децентрализованы, или P2P; каждая личность обладает посредническим устройством в цифровом мире, и это посредническое устройство представляет собой электронную личность.

На концептуальном уровне обмен информацией между электронными личностями не должен осуществляться по принципу клиент-сервер, который является неравным. Однако обмен должен быть основан на равенстве. Цифровая валюта "кодчейн" представляет собой обмен некоторым объемом информации между электронными личностями. Основная форма цифровой валюты "кодчейн" не должна представлять собой счет, размещенный на обслуживающей части: идентификатор представляет собой иницилирующий фактор доступа к сканированию, который представляет собой свойство, на которое наложено ДНК обращения и распространения, а также тело программы для регистрации и выполнения действий по счету в цифровой валюте. Она использует механизм консенсуса, основанный на "электронной личности в сети "кодчейна", а не механизм консенсуса на основе IP для групп роботов; ветвление биткоина шокировало множество людей в обществе, поскольку одной ключевой характеристикой блокчейна является неизменяемость. Жесткая форма указывает, что блокчейн не может быть изменен, а также раскрывает более важный факт:

Блокчейн не является системой без требований к доверию. Действительно, мы не должны доверять одному учреждению (например, банку); фактически, мы доверяем третьей стороне. Когда вы владеете криптовалютой, вы доверяете майнерам защиту сети и подтверждение транзакции; вы доверяете разработчикам поддержание и улучшение кодов; и вы доверяете пользователям использование платформы рациональным образом. Вы доверяете не одной стороне, а всему сообществу. Блокчейн перераспределяет доверие от одной стороны большому количеству распределенных сторон. Чем больше распределено доверие, тем меньше риск мошенничества. Таким образом, мы должны построить систему с более прочным доверием, а не строить систему без требования к доверию. Вся система основана на доверии к группе роботов (если биткоин считается королевством, то сторонники разных решений по расширению являющиеся разными сторонами в королевстве. В настоящее время у биткоина есть две основные противостоящие стороны: Bitcoin Core и NYA (Нью-Йоркское соглашение). Первая контролирует коды биткоинов и доверенный авторитет; последняя представляет собой объединение владельцев бирж и крупных майнинговых

центров, причем NYA было установлено в момент подписания "Нью-Йоркского соглашения" в мае этого года).

Принцип "кодчейна" может идеальным образом решить проблемы, упомянутые в разделе "Предшествующий уровень техники настоящего изобретения", и который дополнительно предусматривает модель IoT, обладающую большим расширением, более высокой безопасностью и надежностью. Первое поколение Интернета представляет собой сеть, соединяющую IP и IP с IP-адресом в качестве основы; два IP подобны двум охотникам в темном лесу, которые анонимны и неизвестны друг другу. Второе поколение социальной сети создано на основе субъекта, социального статуса и социальной позиции. Сеть "кодчейна" представляет собой усовершенствованную модель системы взаимного соединения на основе сети "электронных личностей", предложенной с учетом вышеуказанных двух поколений.

Сеть "кодчейна" может рассматриваться как трехмерная модель, выражающая связи между первым и вторым поколениями; по сравнению с услугой "точка-точка", предоставляемой системой продавца личности в первом поколении, и по сравнению с распространением переадресуемой обратной связи "точка-плоскость" на основе социальной сети между людьми во втором поколении, модель "кодчейна" придает большее значение соединению между человеком и вещью и связи между людьми, тем самым органично объединяя режимы онлайн и офлайн, предоставляя более эффективное, более безопасное и более надежное распространение коммерческой услуги высокого качества, и в то же время она может эффективно защитить неприкосновенность частной жизни.

Двумерный код, упомянутый в настоящем изобретении, относится к двумерному коду "кодчейна" на основе вышеуказанного принципа "кодчейна", причем информация о коде каждого двумерного кода "кодчейна" предусматривает наличие выдающей стороны (которая должна представлять собой электронную личность), отдающей запрос на выдачу кода и список объектов услуги. Каждая идентификация (например, сканирование кода) двумерного кода "кодчейна" представляет соединение, вследствие чего услуга, предоставляемая выдающей стороной, может быть связана с подвергнутой сканированию электронной личностью, и электронная личность, сканирующая код, может получить желаемую услугу посредством данных, обмен которыми происходит между электронными личностями.

Услуга, которая доступна всем электронным личностям, и все объектные электронные личности, получающие каждую услугу, составляют "матрицу связи между человеком и услугой", которая называется Matrixlink. "Кодчейн" не только записывает все архивные ссылки, а также записывает потенциальные ссылки на основе намерения каждой электронной личности (волновая функция на основе социального статуса и социальной позиции. Фактическое возникновение волновой функции упоминается как коллапс), что предотвращает возникновение ссылки (т.е. действия) в соответствии с намерением электронной личности, и находит потенциально необходимую услугу для личности.

Электронная личность определяется следующим образом: электронная личность представляет собой набор посреднических услуг, выдаваемых конкретной личности в сети "кодчейна", которая содержит атрибут конкретной субъектной социальной позиции, запущенной в пространстве-времени 5W, причем социальная сеть действует в качестве переплетения, которое обычно осуществляет доступ к "услуге" путем сканирования двумерного кода, нажатия на вкладку "Моменты" и просмотра через очки; и в будущем будет иметь "глобальный мозг", доступ к которому осуществляется посредством "квантового кодчейна". Функция: запись, предоставление и защита личных данных личности согласно требованиям личности; выполнение автоматизированного процесса, необходимого при получении сетевой услуги; выполнение желаемого автоматического анализа данных и автоматического процесса обратной связи; сортировка и сохранение данных о деятельности личности; сообщение данных о деятельности желаемой личности глобальному мозгу, и предоставление данных и вычисление услуг согласно требованиям глобального мозга.

Открытая система оплаты (система оплаты цифровой валютой "кодчейн") определяется как набор платежных услуг цифровой валютой "кодчейн", предоставляемый облачной платформой "кодчейна". Функция: предоставление автоматических услуг, таких как аутентификация, борьба с подделками, борьба с повторением и запись транзакций для поставщика услуг в сети "кодчейна", когда личность, которой предоставляется услуга, производит оплату цифровой валютой. Примечания: во время вспомогательного процесса разработки, в котором поставщик услуг предоставляет услуги, открытая платежная система может играть важную роль регулирования равномерного потока платежей и повышения эффективности развития программы оплаты, и, таким образом, представляет собой наиболее фундаментальную функцию услуги облачной платформы "кодчейна". Тем не менее, открытая система оплаты представляет собой стандартный инструмент кеширования между цифровой валютой "кодчейн" и традиционными бумажными деньгами, не обеспеченными золотом/цифровой валютой центрального банка.

Определение цифровой валюты "кодчейн": цифровая валюта "кодчейн" относится к виду специальной информации, передаваемой в сети "кодчейна", такая информация представляет рассматриваемую информацию, за которую поставщик услуг получает оплату от личности, которой предоставляется услуга. Функция: отражение вклада и значения услуги, предоставляемой поставщиком услуг. Адаптирована для "сети электронных личностей". Примечания: цифровая валюта "кодчейн" представляет собой элемент специальной атрибутивной информации каждой совершенной транзакции в сети "кодчейна"; в тех-

нологии "кодчейна" объект совершенной транзакции не может быть подделан, что гарантируется нотариальной услугой, предоставляемой электронной личностью в "кодчейне", и, таким образом, отличается от валюты счета, которая является исключительно цифровой валютой.

Принцип "кодчейна" фундаментально решает эту проблему в информационном счете. На фиг. 9 показана схема "платежа по сканированию кода" на основе управления счетом. Деньги поступают на счет продавца с личного счета стороннего поставщика платежных услуг; в реальных операциях существуют различные способы: сканирование, просмотр и простой перевод, но их общий поток указан на схеме, показанной на фиг. 9.

Как можно увидеть, процесс перемещения платежей действует на основе кредитования пользователя и продавца на платежном счете третьей стороны; таким образом, оплата третьей стороне нужна, чтобы гарантировать безопасность средств пользователя и продавца. Однако на основе логики и интересов ведения бизнеса оплата третьей стороне неизбежно приведет к получению выгоды за счет использования доверия пользователя и продавца и сохраненных пользовательских данных, включая:

- 1) раскрытие и продажу платежных данных пользователя;
- 2) содействие продавцам-мошенникам в легализации незаконных доходов и получении незаконной прибыли;
- 3) под прикрытием управления активами завлечение пользователей и продавцов к покупке финансового продукта, связанного с оплатой третьей стороне;
- 4) небрежность в предотвращении рисков, в результате чего пользовательские данные раскрываются небезопасной Интернет-среде, но с перекладыванием вины на пользователей и продавцов. Следовательно, что касается валюты счета, оплата третьей стороне технически занимает центральную позицию, и вся информация захватывается сторонним поставщиком платежных услуг. Таким образом, техническая несовершенство валюты счета влечет за собой огромный риск для безопасности в отношении получения популярности и стимуляции платежа по сканированию кода.

На фиг. 10 показана схема потока платежей согласно принципу "кодчейна". Деньги относятся к информации, передаваемой электронной личностью продавцу, которая представлена в форме исключительно цифровой валюты. В системе цифровой валюты "кодчейн" плательщик и получатель платежа характеризуются равными позициями, и транзакция между ними засвидетельствована и рекомендована электронными личностями в "кодчейне". Рекомендующая электронная личность получает вознаграждение за содействие созданию и расширению системы.

Общим для "кодчейна" и блокчейна является то, что в основном платежном окружении децентрализованная система гарантирует информационное равенство между различными сторонами транзакции. Разница между "кодчейном" и блокчейном заключается в следующем: 1) область применения: "кодчейн" полностью основан на субъекте бизнеса, так что область его применения ограничена и время использования ограничено; 2) механизм аутентификации: в "кодчейне" для аутентификации используется электронная личность, в то время как в блокчейне для аутентификации используется криптографический алгоритм, вследствие чего эффективность "кодчейна" существенно повышается, а расходы значительно сокращаются; 3) "кодчейн" может быть проконтролирован как одно целое, т.е. общая сумма и область применения цифровой валюты в субъекте "кодчейна" могут контролироваться специальным учреждением (цифровой банк).

На фиг. 11 показаны технические инновации аутентификации "кодчейна": "кодчейн" представляет собой технологию установления распределенного регистра с использованием доверительного (на основе системы сети электронных личностей) отношения (образующего сеть "кодчейна") в сети "человек-человек", которое является более гибким, чем доверие к машинам (например, группа IP-адресов на основе блокчейна, в отличие от человеческого общества и цивилизации на основе кремния, которая приближается к изоляции); кроме того, она также характеризуется низкой стоимостью; дополнительно, она также обеспечивает безопасность информации.

Транзакции в традиционной электронной торговле:

- 1) данные транзакции разделены между агентством и поставщиком услуг;
- 2) неравенство информации: агентство обладает информацией о потреблении потребителя. Поставщик услуг обладает информацией о потреблении всех потребителей;
- 3) проверка информации отсутствует.

Транзакции на основе "кодчейна":

- 1) данные транзакции находятся в "кодчейне", и "кодчейн" образует децентрализованный регистр;
- 2) проверка транзакций: в "кодчейне" участник проверяет транзакцию и совместно с другими настраивает общий регистр;
- 3) безопасность информации: лицо, не участвующее в транзакции, помимо регулирующего органа, не имеет прав для получения информации.

В эпоху IoT важной задачей в архитектуре социальной информации является создание системы защиты личных данных; принцип "кодчейна" регулирует протокол защиты личных данных; использование интеллектуального домашнего центра обработки данных (посредническое устройство электронной личности для осуществления доступа к "кодчейну"; для отдельной личности оно представляет более безо-

пасное техническое и инженерное средство, чем осуществление доступа к Интернету непосредственно через личное цифровое устройство.

"Кодчейн" фокусируется на экономическом субъекте (торговля), а не на деньгах (финансы); в "кодчейне" доставка цифровой валюты и доставка услуги одинаковы; в "кодчейне" электронные личности являются независимыми и эквивалентными объектами; может быть создано множество изменяющихся потоков транзакций без необходимости конкретного определения информационного счета для управления деньгами.

Таким образом, создается "ориентированная на человека" (электронная личность) экологическая система; в то время как множество субъектов формируют человеческое общество (сопоставление оцифрованных действий человека). Любая транзакция в "кодчейне" имеет записи и может быть отслежена, что позволяет избежать обстоятельств, при которых денежная транзакция не соответствует фактической транзакции. Таким образом, задача разработки информационного счета в основном решена, что позволяет избежать рисков, связанных со свободным открытием информационного счета, при сохранении инновационного импульса в сфере платежей, финансов и ведения бизнеса.

Таким образом, по существу 1) "кодчейн" не меняет структуру и реализацию текущих финансовых счетов, которая только регулирует процесс информационного взаимодействия, проверки и записи реальной хозяйственной деятельности субъекта в конце транзакции; 2) цифровая валюта "кодчейн" является развитием, а не переворотом, цифровой валюты центрального банка, чтобы адаптироваться к постоянно меняющимся транзакциям и финансовым инновациям, вызванным развитием информационных технологий и IoT на практике; 3) исходя из разработки цифровой валюты "кодчейн" для конечного применения продвижение и развитие традиционной цифровой валюты счета в инициативе "Один пояс и один путь" может быть восстановлено, тем самым постепенно заменяя преобладающую позицию расчета традиционными валютами счета.

Технически, основная система регулирования цифровой валюты "кодчейн" выдает коды единообразно, проверяет "кодчейн" единообразно и регистрирует "кодчейн" единообразно, тем самым реализуя его конфиденциальность и правомочность; архитектура технической поддержки, адаптированная для крупномасштабного конечного применения, является ее критическим техническим элементом.

Определение "распространения обращения сети прибавочной стоимости": в соответствии с предварительным условием доступа к "кодчейну", с определенной 5 W (т.е. пространством-временем IoT) в качестве исходной точки, реализующей полноканальный доступ к "кодчейну" (объединенная связь в режиме офлайн-онлайн) на основе конкретного субъекта (реклама конкретного товара или вида деятельности). Он не только формирует отслеживаемый "исходный двумерный код" (сетка доступа мира IoT), но также генерирует и накладывает "новый двумерный код и/или гиперссылку доступа к электронной личности" поверх первоначального двумерного кода с помощью "сканирования двумерного кода" и "нажатия на вкладку "Моменты" в социальной сети, тем самым создавая новую систему "сети электронных личностей", так что "степень вклада каждого канала распространения обращения" может быть квантована и отслежена, тем самым реализуя "капитализацию инвестиций в рекламу, оценку распространения обращения".

В человеческом обществе "ценность" создается из "доступа" и "распространения" на основе системы ценностей "все для одного и один для всех", т.е. определение стоимости в "Капитале" сфокусировано на "фазе производства: бессистемный человеческий труд, сконцентрированный в производстве/продукте", единицей измерения которого является "валюта"; в то время как обращение и распространение "прибавочной стоимости" предназначено для "обнаружения происхождения истинного, доброго и прекрасного, и распространения формирования цепочки создания стоимости", так что "система ценностей", специфичная для "человеческого общества", сформирована на основе квантованной ценности "любви" в "человеческом обществе", единица измерения которой представлена в форме "цифровой валюты "кодчейн", которая отличается от биткойна, который представляет собой "систему ценностей", которая сформирована на основе "времени вычисления CPU/GPU компьютера" (правила мира роботов), тем, что "система ценностей" сформирована на человеческом обществе; она отвечает на вопрос о значении человеческого труда (на основе того, что физический труд заменяется роботами, а умственный труд заменяется AI), выживании человека/создании ценности, что может относиться к соответствующему описанию квантовой цифровой валюты "кодчейн".

Применение "кодчейна" в основном включает отслеживание и определение рекламного кода, при этом электронная личность осуществляет доступ к "кодчейну". Газетные средства массовой информации могут стать отслеживаемым узлом доступа "сети электронных личностей", "выпуская новости в формате двумерного кода "кодчейна" на различных бумажных носителях, в Интернете и на телевидении, чтобы получить политический и экономический эффект. Управление электронными личностями может распространяться как и в человеческом обществе с помощью "двумерного сканирования, перехода на вкладку "Моменты", так что пользователи сети могут осуществить доступ к "сети электронных личностей". В этом примере область выпуска новостей и область распространения в социальных сетях связаны посредством "кодчейна"; средства массовой информации планируют доступ к "IoT", выпускают и отслеживают субъекта и обеспечивают "авторитетную систему сертификации"; социальное распространение элек-

тронных личностей в режиме онлайн создает совершенно новую систему для новой маркетинговой сети "кодчейна", а также способствует распространению и обращению системы прибавочной стоимости.

На фиг. 1 показан приведенный в качестве примера процесс взаимодействия на основе двумерного кода "кодчейна". Электронная личность 1 предоставляет услугу по продаже и поручает электронной личности 2 предоставить платежную услугу; серверы электронной личности 1 и электронной личности 2 последовательно подают запрос на выдачу характерного для услуги двумерного кода на сервер "кодчейна"; сервер "кодчейна" реализует единообразную проверку "кодчейна": выдачу характерного для услуги двумерного кода после проверки реальных идентификационных данных электронной личности 1 и электронной личности 2. Электронная личность 2 в качестве клиента просматривает объект услуги или рекламу и сканирует двумерный код посредством интеллектуального терминала, тем самым получая услугу интеллектуальным способом: сначала она выполняет аутентификацию с сервера "кодчейна" того, является ли двумерный код реальным при получении услуги; затем интеллектуальный терминал получает команду от сервера "кодчейна" (включая команду перенаправления на назначенную страницу для ввода параметров), тем самым получая услугу от сервера, который фактически предоставляет услугу. Один и тот же двумерный код "кодчейна" позволяет интеллектуальному терминальному устройству взаимодействовать с сервером электронной личности 1 для получения услуги по продаже и взаимодействовать с сервером электронной личности 2 для получения платежной услуги соответственно при переходе к другим фазам взаимодействия для получения услуги, основанной на списке объектов услуги, включенном в его информацию о коде.

Двумерный код "кодчейна" и соответствующая структура данных отличаются от других способов перехода по http-адресу, обеспечиваемых при небезопасном двумерном сканировании. Помимо предоставления адреса сервера "кодчейна", двумерный код "кодчейна" согласно настоящему изобретению дополнительно предоставляет динамический цифровой токен, предоставляемый в соответствии с запросом на выдачу от стороны, выдающей услугу (например, электронной личности 1 или 2), причем токен указывает описание окружения, в которой сторона, выдающая услугу, может предоставлять услуги, а также поставщика услуг как такового. После завершения сканирования интеллектуальное терминальное устройство запрашивает у сервера "кодчейна" аутентификацию стороны, выдающей услугу, с помощью идентификационного символа электронной личности, которой предоставляется услуга (например, электронной личности 3) в качестве параметра или части параметра в соответствии с адресом сервера "кодчейна", указанным в двумерном коде и динамическом цифровом токене; если сервер "кодчейна" проходит аутентификацию, список объектов услуги возвращается; между тем, вопрос, запрошенный личностью, которой предоставляется услуга, записывается в "кодчейн" (также называемый единообразной записью "кодчейна").

Структура данных списка объектов услуги предоставлена ниже:

скрипт, указывающий последовательность и параметр услуги;	адрес услуги 1, динамический цифровой токен 1
	адрес услуги 2, динамический цифровой токен 1

Интеллектуальное устройство считывает данные, соответствующие требуемым параметрам, из данных электронной личности 3 на основе структуры данных в соответствии с параметром, который требуется скриптом, собирает данные в параметр услуги и передает параметр услуги на сервер, указанный адресом услуги, тем самым получая услугу. Для ситуаций с большим количеством сторон, выдающих услугу, может применяться тот же принцип.

Камера со встроенным процессором может автоматически выполнять съемку и идентификацию двумерного кода "кодчейна", и может автоматически генерировать связь с соответствующим приложением или целевой услугой посредством единообразного протокола IoT (например, протокола доступа к "кодчейну") на основе результата идентификации, тем самым предоставляя дополнительную функцию для приложения. Весь процесс может осуществляться автоматический без вмешательства человека, а также является удобным и надежным в использовании. В некоторых других примерах обработка данных, требуемая в процессе идентификации или осуществления доступа, также может быть реализована процессором, внешним по отношению к камере, например, путем настройки процесса на интеллектуальном мобильном устройстве и фоновом сервере, которые характеризуются информационным взаимодействием с камерой. Камера может быть предоставлена отдельно от интеллектуального мобильного устройства или встроена в него. Интеллектуальное терминальное устройство может дополнительно содержать блок передачи/приема информации, который выполняет информационное взаимодействие с сервером "кодчейна" или сервером стороны, выдающей услугу, блок ввода для человеко-машинного взаимодействия и блок отображения и т.д., которые не перечислены в данном случае.

Приложение платежной услуги на основе "кодчейна"

Традиционно платежная услуга относится к предоставлению клиентам услуг по сбору и оплате в отношении характерных для транзакции денег. В Китае оказание традиционной платежной услуги требу-

ет наличия платежной лицензии; в эпоху электронных платежей, поскольку сбор и оплата могут быть уже реализованы в режиме реального времени по сети, возникает так называемый объединенный платеж четвертой стороне (т.е. информационная услуга в области оплаты). Объединенный платеж четвертой стороне не подразумевает контроль над деньгами, а просто реализует на практике услуги по передаче информации между клиентом и финансовым учреждением, которое может предоставлять клиентам более удовлетворяющие и сложные услуги, избегая при этом проблемы с квалификацией. Технология "кодчейна" может предоставить наиболее эффективную техническую гарантию для платежной услуги.

Электронный виртуальный актив (оцифровка активов) - это новое понятие. Поскольку он может использоваться в качестве валюты у реального пользователя, электронный виртуальный актив всегда путают с валютой, что порождает некоторые неправильные концепции и идеи. Наиболее типичным электронным виртуальным активом является специализированная предоплаченная карта. Чтобы снизить эксплуатационные расходы, в частности давление капитальных затрат, продавец применяет способ сбора предоплаты с покупателей, т.е. сначала собирает наличные с клиентов, а затем предоставляет услуги на основе их требований. Когда продавец получает предоплату от клиентов, он фактически продает контракт на обслуживание клиентов, который капитализирует этот контракт, так что контракт может рассматриваться как электронный виртуальный актив. Предположим, что единица специализированной предоплаченной карты - это "балл", клиент возвращает количество баллов контракта поставщику услуг при предоставлении услуги.

Типичный поток использования специализированной предоплаченной карты: во-первых, клиент приобретает предоплаченную карту для получения ряда баллов, а регулирующее учреждение извлекает 20-40% наличных для предотвращения уклонения продавца от исполнения договора на обслуживание; во-вторых, продавец извлекает наличные для улучшения услуг, хранения и т.д., с помощью которых сначала оплачивает расходы; в-третьих, клиент приходит к продавцу, чтобы потреблять, и производит оплату несколькими баллами, при этом продавец предоставляет услугу и определяет ее объем продаж.

В приведенном выше потоке первая стадия - это процесс оплаты, при котором клиент платит деньги за получение электронного контракта. Вторая стадия также включает оплату; продавец платит деньги за улучшение услуг своему поставщику услуг. Третья стадия - процесс обмена, при котором происходит обмен услуги на электронный контракт; кроме того, это также процесс, подобный оплате.

В дальнейшем некоторые вариации потока дополнительно анализируются. Если клиент не хочет получать услуги после покупки предоплаченной карты, традиционный подход заключается в том, что клиент должен обратиться к продавцу за возмещением; в этом случае, поскольку продавец выплатил стоимость, эта операция возмещения может вызвать коммерческие трудности для продавца, что повлияет на услуги, предоставляемые другим клиентам. Таким образом, разработана услуга обмена. Другими словами, клиент не требует возврата денег от продавца, но продает электронный контракт продавца А на рынке для обмена на электронный контракт по своей необходимости, например, электронный контракт продавца В. Типичным примером является Points Mall. Поскольку у электронного контракта есть цена, этот процесс также включает оплату или квазиоплату.

Цифровая капитализация "кодчейна" смарт-контракта на потребление включает следующее содержимое:

1) Использование "смарт-контракта" для блокировки реального права, причем единицей "измерения" контракта является отдельный "двумерный код "кодчейна"/цифровая валюта "кодчейн", т.е. смарт-контракт, основанный на контроле реального права, просто упоминается как "специальное право заимствования" ("SGR"); каждый код может характеризоваться другой единицей "цены".

Предпочтительным примером является то, что соответствующая информация о двумерном коде "кодчейна" и его изменениях все записываются и управляются единым учреждением. На основе различных параметров правил кодирования соответствующая информация о двумерном коде "кодчейна" может быть непосредственно получена путем идентификации двумерного кода "кодчейна", или идентифицируется адрес перехода, указывающий на сервер учреждения управления "кодчейном", а затем соответствующая информация о двумерном коде "кодчейна" может быть получена посредством взаимодействия с сервером (некоторые примеры соответствующей информации будут предоставлены ниже).

2) "Однократная подписка" двумерного кода "кодчейн", соответствующего SGR, осуществляется через "платформу электронных личностей "кодчейн" выдающей стороны, которая аналогична первичному рынку эмиссии акций. Учреждение управления "кодчейном" связывает двумерный код "кодчейн" с идентификатором электронной личности подписчика и записывает соответствующую информацию о подписке.

3) В процессе выдачи "потребители с культурными инновациями" могут быть обнаружены и поощрены через цепочку записи и распространения двумерного кода "кодчейн", чтобы наложить дополнительную стоимость на смарт-контракт, тем самым придавая SGR дополнительную стоимость для человека; дополнительная информация (например, комментарии, рекомендации и т.д.), предоставляемая распространителем для двумерного кода "кодчейн" и его соответствующего SGR и/или идентификатора электронной личности распространителя, может быть наложена на двумерный код "кодчейн".

4) Одноразовый выдаваемый двумерный код "кодчейн" (SGR смарт-контракта был привязан к счету

идентификатора электронной личности) может быть перечислен на "вторичном рынке, т.е. при обмене цифровыми активами", который представляет собой режим торговли, соответствующий получению премии за ликвидность; например, путем поиска подтверждения от различных сторон (обмен, стороны транзакции, банк и т.д.), двумерный код "кодчейн", который характеризуется успешной историей транзакций между электронными личностями, и учреждение управления "кодчейном" соответственно скорректирует информацию привязки между двумерным кодом "кодчейн" и новым идентификатором электронной личности и запишет соответствующую информацию о транзакции.

5) Для фактического потребления может быть выполнено упорядочение двумерного кода и списание по двумерному коду (оплата по сканированию в режиме офлайн эквивалентна совершению однократного использования смарт-контракта, при условии согласованных товаров или услуг, т.е. списания) через систему оплаты по двумерному коду "кодчейн", так что стоимость операций эффективно снижается с помощью встроенных информационных технических средств "кодчейна". Если различным сторонам было подтверждено, что двумерный код "кодчейн" был списан, учреждение управления "кодчейном" запишет его.

6) Кроме того, когда двумерный код "кодчейн", соответствующий этому "специальному праву заимствования", разрешает транзакцию потребления в большем количестве франчайзеров "кодчейна", он может использоваться в качестве универсальной "цифровой валюты "кодчейн".

7) Цифровая валюта "кодчейн" может быть обналичена в банке цифровой валюты (цифровом банке) с получением назначенной другой валюты, баллов, биткоинов и т.д. (обменный курс может быть фиксированным или плавающим или может относиться к пакету обменных курсов рыночных цен другого "сервера электронной личности "кодчейна").

8) Агентство по страховым выплатам (привязанное к каждому SGR), когда смарт-контракт не может быть выполнен, называется "цифровой страховой компанией".

Из приведенного выше анализа можно увидеть, что процесс оплаты и квазиоплаты, более сложный, чем операция оплаты для общей транзакции услуги, присутствует в реальном процессе обслуживания с электронными виртуальными активами. "Кодчейн" является оптимальным техническим средством для единообразной реализации этого процесса (т.е. интеграции финансов и транзакций юридических лиц).

Во-первых, платежная услуга на основе "кодчейна" представляет собой комплексную обновленную версию интегрированного платежа четвертой стороне, наиболее важной особенностью которой является услуга в виде информационного посредничества для процесса квазиплатежного обмена между электронным контрактом и услугой, в дополнение к услуге в качестве информационного посредничества в процессе фактической оплаты. Вторая важная особенность - это единообразный бухгалтерский учет для процесса оплаты и квазиоплаты, который позволяет избежать информационной изоляции, вызванной разными каналами обмена или каналами оплаты. Третья важная особенность - это единообразное использование технологии электронной личности, которая может гарантировать информационную безопасность во время процесса оплаты и квазиоплаты (включая решение проблем выдачи себя за инкассатора, присвоения личных профилей плательщика, подделки и фальсификации во время передачи данных и т.д.).

На фиг. 2 представлен краткий обзор примера платежной услуги на основе "кодчейна". И инкассатор, и плательщик являются электронными личностями; учреждение платежной службы "кодчейна" выступает в качестве четвертой стороны, которая принимает запрос от инкассатора с просьбой заплатить конкретному плательщику и уведомить об этом банк; банк подтверждает платеж от плательщика и переводит деньги со счета плательщика на счет инкассатора, а затем уведомляет об успешном платеже платежную службу "кодчейна"; учреждение платежной службы "кодчейна" делает записи и уведомляет инкассатора об успешном платеже. Различные виды конкретной информации, относящейся к платежу, такие как информация о плательщике, информация о получателе платежа, сумма, адрес перехода сервера, такой как банк, уведомления и т.д., могут быть получены от платежного учреждения "кодчейна" после осуществления доступа на основе единообразного протокола "кодчейна" (например, наложение информации, такой как ДНК соответствующих электронных личностей, путем идентификации двумерного кода "кодчейн"). Платежная служба "кодчейна" согласно настоящему раскрытию добавляет процесс квазиоплаты в виде списания электронных активов, так что удобство и безопасность клиентов при использовании, а также надежность государственного регулирования в значительной степени гарантированы.

Продукты платежной службы "кодчейна":

А. Базовые платежные продукты: на основе характеристик технологии "кодчейна" базовые платежные продукты по сканированию кода можно разделить на четыре типа в соответствии с характеристиками оплаты по сканированию кода и пользовательскими сценариями: оплата по сканированию кода, оплата по отсканированному коду, списание по отсканированному коду и списание по отсканированному коду. Например, четыре кода соответствуют следующим четырем продуктам. Сторона, сканирующая код, идентифицирует код для доступа; и сторона с отсканированным кодом представляет код, который противоположная сторона должна идентифицировать.

В. Комбинированный платежный продукт: для облегчения использования клиентами оплата и списание объединяются, т.е. комбинация списания и оплаты выполняется в одной транзакции. Продукт под-

держивает только сканирование кода.

С. Продукт направленной оплаты: для поддержки продавца в использовании предварительно собранных средств и гарантии того, что продавец использует средства разумным и законным способом, платежная служба предоставляет платежный продукт направленного перевода.

Кроме того, чтобы клиент мог максимально использовать агрегированные продукты электронного контракта, платежная служба поддерживает продукт двустороннего перевода по электронному контракту.

Преимущество платежной службы "кодчейна" включает надежную защиту на основе технологии "кодчейна". Основной платежный продукт по сканированию кода на рынке основан на статическом двумерном коде, поэтому трудно определить, является ли сторона, выдающая двумерный код, истинной, надежен ли получатель платежа и будет ли личная информация о платеже присвоена, и т.д.

В этом аспекте технология "кодчейна" обладает следующими особенностями:

1. Динамическое кодирование двумерного кода.

Сервер "кодчейна" единообразно управляет сканируемым объектом. Двумерный код не хранит фактический адрес платежа; интеллектуальное устройство плательщика получит адрес услуги поставщика фактических платежных услуг от сервера "кодчейна", тем самым предотвращая серьезные проблемы безопасности, такие как вирус/присвоение кода оплаты, доставленного по незаконной ссылке, и т.д. Если устройство, представляющее двумерный код, представляет собой интеллектуальное устройство, сервер "кодчейна" будет регулярно обновлять двумерный код для решения проблемы подделки платежа путем подделки двумерного кода; он также может "ограничивать" окружение использования, определяя одно или несколько из 5W (кто, что, в каком канале, кому и с каким эффектом) в пространстве-времени IoT в двумерном коде "кодчейн".

2. Передача частной и личной информации через сеть электронных личностей.

Платеж третьей стороне и банковская система контролируются центральным банком, который считается технически безопасным. Однако в традиционном окружении оплаты по двумерному коду номер банковского счета плательщика, идентификационная информация и даже частная информация, включая пароль платежа, все передаются через платежную сеть, и продавец и платеж четвертой стороне в сети будут получать такую информацию, тем самым создавая большой риск для клиентов. Эту проблему можно решить с помощью платежной службы "кодчейна"; платежная служба "кодчейна" не декодирует личную частную информацию, но сначала шифрует частную личную информацию, лежащую в основе электронной личности, а затем напрямую направляет зашифрованную информацию в банк, тем самым эффективно предотвращая риск утечки личной информации.

Или с доступом к "кодчейну" в каждом интеллектуальном терминале новый двумерный код "кодчейн", на который наложена "информация об электронной личности и содержащий различные атрибуты", вновь генерируется для реализации "в субъектной сети электронных личностей", механизм "конкретного субъектного консенсуса для всей сети", аналогичный блокчейну, с тем чтобы проверить идентичность электронной личности, осуществляющей доступ, и "использование стоимости".

Таким образом, он отличается от блокчейна, который представляет собой машинный механизм консенсуса, который приводит к неприятным последствиям: когда одна точка выходит из строя, вся система будет парализована. Консенсус человеческого общества должен быть механизмом консенсуса, основанным на людях как таковых, а не машинах, основанных на IP-адресах. "Кодчейн" - это средство повышения эффективности, в то время как основная технология цифровой валюты "кодчейн" - это механизм консенсуса, основанный на электронных личностях, который характеризуется квантованием, персонализацией, гибкостью и низкой стоимостью.

3. Мониторинг деятельности электронной личности.

Платежная служба "кодчейна" позволяет вести единый бухгалтерский учет и осуществлять единообразную выдачу кода. Для решения задач по подделке идентичности электронной личности для осуществления на практике незаконной транзакции и легализации незаконных доходов платежная служба "кодчейна" может эффективно различать соответствующие действия и несоответствующие действия на основе записей действий электронных личностей и анализа действий; в отношении таких несоответствующих действий принимаются меры, включая приостановку осуществления транзакции в соответствии с требованием продавца, чтобы уменьшить дальнейшие убытки.

Различия между сетью на основе "кодчейна" и блокчейном на основе биткоина следующие.

Из-за верхнего предела пропускной способности и ограничения скорости работы, идеальное применение биткоина должно быть сведено к системе клиринга: "блокчейн" может использоваться только для клиринга и расчетов. Изобретение блокчейна на основе биткоина меняет определение предприятия; блокчейн устраняет различные трения, что способствует развитию некоторых предприятий, не работающих по модели лидера; формулировка цели компании может быть закодирована в блокчейне, так что компания может работать полностью автономно. Такие распределенные автономные корпорации (DAC) создадут новый экономический объект в форме Robocorps, которая будет медленно проникать в нашу экономику и общество. Однако окончание этого решения вернется к старому пути с несколькими центрами. Таким образом, верхний предел значения блокчейна - сеть Swift: Интернет становится ненужным

для клиринга и расчетов.

Таким образом, биткоин на основе блокчейна становится одной из базовых технологий поддержки, которая не имеет ничего общего с "социальной транзакцией для приобретения товара и цифровой валютой"; трансграничный расчет должен следовать консенсусу Организации Объединенных Наций или крупных государств в инициативе "Один пояс и один путь", а не вкладу одной машины, одного билета или одного человека в один билет. Таким образом, можно полагать, что структура биткоина отделена от основных атрибутов человеческого общества, и не ориентирована на человека. Попытка разработки биткоина для записи транзакций всего общества в один главный регистр вряд ли может быть выполнена.

Распределенный регистр, предложенный технологией блокчейна, является первым техническим решением, предложенным в эпоху Экономики совместного пользования, которая может эффективно решить проблемы информационной монополии и фальсификации информации, которые были отмечены сектором информационных технологий с момента его появления. Тем не менее технология биткоина обладает такими серьезными недостатками, как 1) высокие расходы - большая вычислительная мощность в бессмысленном криптографическом алгоритме, что значительно увеличивает социальные издержки; 2) анонимность - пользователь, поставщик услуг и майнер являются анонимными; вполне возможно, что анонимный пользователь может заниматься незаконной деятельностью, такой как легализация незаконных доходов, через эту систему.

Технология "кодчейна" и протокол доступа к "кодчейну" помечают "реальный мир" и виртуальный мир "в Интернете" как "объект" с двумерным кодом "кодчейн" и накладывают атрибут и ДНК электронной личности "кодчейна" на двумерный код "кодчейн", тем самым создавая сеть, реализованную на основе технологии "кодчейна", в виртуальном мире IP-Интернета и IoT реального мира; эта сеть может записывать (не только транзакции) всех людей в общий регистр, который использует "протокол доступа к кодчейну" для реализации "офлайн-доступа к O2O по сканированию двумерного кода" и "ряд действий по распространению на основе SNS при нажатии в WeChat". В таких приложениях, как электронные платежи и цифровая валюта в сфере бизнеса, настоящее изобретение предоставляет политику безопасности ведения бизнеса с мобильного устройства, которая предлагает удобство потоков, возможность аутентификации личности, невозможность отказа от транзакций, безопасность связи, конфиденциальность информации, доступность услуг, целостность данных и конфиденциальность данных.

Технология "кодчейна" эффективно решает основную проблему технологии блокчейна с сохранением всех преимуществ технологии блокчейна; поэтому она называется усовершенствованной версией технологии блокчейна. Информационный объект в "кодчейне" - это электронная личность, которая является более гибкой и экономически эффективной, чем майнинг-машина, которая потребляет значительное количество энергоресурсов. Электронная личность обладает свойством глобальной уникальности (одна и та же электронная личность может обладать разными идентификаторами электронной личности на основе разных субъектов, что обеспечивает возможность отслеживания между разными субъектами), что облегчает проверку главного регистра. Субъектный "кодчейн" обладает более коротким сроком службы (в отличие от срока службы биткоина на основе блокчейна, причем начальной точкой срока службы цифровой валюты "кодчейн" является момент, когда цифровой банк выдает ее по согласованию и в соответствии с правилами, а ее конечной точкой является момент, когда цифровой банк обналчивает ее и торгует по согласованию. Цифровой банк должен гарантировать, что цифровая валюта, обращаемая в субъектном "кодчейне", зафиксирована, и средство фиксации, выпущенное таким образом, является законным платежным средством, таким как юань, или услугой, предоставляемой поставщиком услуг в "кодчейне", или другим товаром или услугой с возможностью транзакции для противоположной стороны (типичным представлением которой является "специальное право заимствования"); его функции в "кодчейне" включают: принятие "запроса" от "субъектного сервера кодчейна" на выдачу чека (ваучера, специального права заимствования и т.д.), предоставление гарантии на выпуск цифровой валюты, обмен и обналчивание цифровой валюты (специальное право заимствования), тем самым реализуя, что полнота "кодчейна" гарантируется цифровым банком.

Таким образом, можно эффективно избежать дилеммы стоимости, вызванной постоянным увеличением главного регистра и объема данных главного регистра. Эффективность распространения информации отличается от стимулов майнинга блокчейна, причем "кодчейн" применяет стимул распространения. Цифровая валюта как стимулы - это не биткоин, возникающий из ничего, а фиксированная цифровая валюта, которая является вознаграждением, основанным на "системе ценностей распространения обращения", и, таким образом, более удобна для регулирования, избегая легализации незаконных доходов и схемы Понци; блокчейн основан на криптографическом алгоритме RSA, а "кодчейн" может быть основан на квантовой криптографии, которая, таким образом, является более безопасной и эффективной.

Центр выдачи кода занимает уникальную позицию в работе системы "кодчейна" и выполняет следующие действия: 1) выдачу двумерных кодов услуги; 2) проверку двумерных кодов услуги; 3) запись "кодчейна" и предоставление авторитетных записей транзакций "кодчейна" и записей аутентификации транзакций. Центр выдачи кода предлагает важные функции, такие как аутентификация правовой идентичности электронных личностей, обеспечение юридической аутентификации в "кодчейне" и обеспечение целостности и справедливости записей "кодчейна". Технология "кодчейна" эффективно решает про-

блемы, связанные с регулированием, особенно в контексте быстрого развития Интернет-банкинга и гистерезиса системы регулирования.

"Кодчейн" - самая активная элементарная экономическая единица; равенство между электронными личностями гарантирует равные позиции различных экономических объектов в основных видах экономической деятельности, но также обеспечивает абсолютную гибкость услуг, которые могут предоставлять различные службы. Технические новшества "кодчейна" заключаются в том, что центр выдачи кода находится под регулированием соответствующих органов, что гарантирует соответствие требованиям к реальному имени в Интернете (экономическая деятельность IoT на основе "кодчейна", технология подделки кодов, проверка и авторитетные записи могут эффективно предотвратить незаконные действия, такие как фальсификация в информационном поле. Цифровой банк также находится под регулированием центрального банка, который гарантирует законность финансовой услуги в среде осуществления Интернет-транзакции для предотвращения финансовых рисков.

Например, интеллектуальный предоплаченный код путешествия: в традиционном режиме предоплаченного потребления в путешествии есть следующие недостатки: 1) вопрос надзора за средствами; 2) область ограниченного использования; 3) сложность возврата баланса; 4) ограничение для использования на всей территории.

Модель "кодчейна" может эффективно решить вышеуказанные проблемы: 1) цифровой банк отвечает за надзор за средствами; 2) с помощью протокола доступа к "кодчейну" любое объединение и частное лицо могут разработать услугу, оплачиваемую по коду путешествия; 3) услуга автоматического обмена, предоставляемая цифровым банком, обеспечивает универсальность предоплаченного ваучера, выданного на различных территориях; 4) пользователь может получить больше возможностей путешествовать через свою службу по сравнению с другими личностями.

В качестве другого примера принцип спроса-предложения на новую холодную цепочку свежих морепродуктов в традиционной схеме прямого маркетинга/пирамиды сталкивается со следующими проблемами: 1) членские взносы в традиционной схеме набора членов не могут быть отменены; 2) срок хранения морепродуктов и отслеживание качества зависят от другой системы. Схема "кодчейна" может решить вышеуказанные проблемы: 1) отслеживание качества и транзакции выполняются в одной системе; 2) технически можно предотвратить проблему "оплата без доставки", что может эффективно избежать схемы незаконной пирамиды, такой как привлечение людей; 3) может быть отражена стоимость цепи распространения: электронной личностью, распространяющая стоимость продукта, может получить ваучер потребления (прибавочную стоимость, основанную на обращении и распространении), чтобы получить доход от своего вклада.

"Кодчейн" далее применяется к "обмену цифровыми активами "кодчейна" и "специальному праву заимствования". В отличие от традиционной цифровой валюты блокчейна, "цифровой актив "кодчейна" относится к "предназначенному для торговли цифровому активу" для "обмена реальными правами" в рамках объединения "кодчейна", в котором на основе управления реальными правами биржа цифровых активов преобразует соглашение о цепочке продуктов в разрываемый, предназначенный для торговли, передаваемый, обмениваемый и отслеживаемый смарт-контракт в соответствии с "соглашением "кодчейна" с "интеллектуальным двумерным кодом" "кодчейна" в качестве носителя данных (который отличается от обеспечения безопасности REIT (инвестиционный фонд недвижимости)) в том смысле, что цифровой актив "кодчейна" соответствует "вещи" в реальной экономике, которая может быть в конечном итоге потреблена, а не финансовым "виртуальным пузырям").

Цифровой актив "кодчейна" может согласно инновационному способу направлять заказ потребителя обратно в рабочие подразделения в соответствующих узлах стоимостного Интернета, пока четко не будет представлен принцип распределения смарт-контрактов, отслеживающих и ограничивающих производственные элементы. Каждый фактический потребитель может не только ограничить потребление, но также может участвовать в валютном капиталовложении и стоимости акций; таким образом, цифровой актив "кодчейна" является реальным воплощением Экономики совместного пользования. Цифровая биржа "кодчейна" содержит четыре системы: подача активов, проверка и документирование, отслеживание достоверности и обмен транзакциями, единицей бухгалтерского учета которых является "специальное право заимствования" (SGR). Это "единица бухгалтерского учета цифровых активов "кодчейна", созданная биржей цифровых активов "кодчейна", которая доступна членам для сведения баланса по регулярным торговым расчетам в системах на основе оцифровки активов различных "приемлемых предприятий/регионов/стран". Когда у члена по контракту объединения "кодчейна" имеется неблагоприятный баланс регулярной торговли, он может обменять SGR на другие цифровые активы с другими членами системы, чтобы урегулировать неблагоприятный баланс или погасить кредиты от банка цифровых расчетов; SGR также может служить в качестве международной резервной валюты, как золото и свободно обмениваемые валюты; тем не менее, поскольку SGR является не только единицей бухгалтерского учета, но также служит реальным средством платежа; его использование должно основываться на оплате по сканированию кода с использованием двумерного кода "кодчейна", чтобы непосредственно использоваться для торговых или неторговых платежей. Постоянное значение "SGR" связано с пакетом "товаров", но его рыночная стоимость не фиксирована. Члены объединения "кодчейна" могут получить любой то-

вар в пакете резервирования с SGR, чтобы удовлетворить права международного платежного баланса при регулярной торговле.

Таким образом, "кодчейн" может обеспечить устойчивое развитие кредитной системы информационного общества и способствовать взаимосвязанности глобального стоимостного Интернета; на этой основе "кодчейн" помогает союзу развивающихся стран использовать свои обильные ресурсы и раскрыть свой потенциал для решения своих долгосрочных проблем, таких как недостаточная платежеспособность в отношении валютных резервов в международной торговле, трудности с финансированием проектов государственно-частного партнерства (PPP) и трансграничного расчета; следовательно, "кодчейн" может расширить возможности союза развивающихся стран по иностранным платежам, стабилизировать обменные курсы их национальных валют и содействовать их иностранному финансированию. "Кодчейн" может способствовать ликвидности капитала глобальных ресурсов, выполнять эффективную настройку ресурсов и раскрывать избыточную производительность, чтобы позволить каждому отдельному человеку в каждом объединении, особенно в союзе развивающихся стран, совместно использовать ценностные дивиденды глобализированных рабочих подразделений производственной цепочки, чтобы не стать жертвой глобализации.

Объединение "кодчейна" - это объединение различных объектов, которые устанавливают индивидуальный "облачный сервер кодчейна" на основе разных субъектов, чтобы следовать одному и тому же протоколу доступа к "кодчейну" и единообразно осуществлять доступ к "центру выдачи кода"; цифровая валюта "кодчейн" - это единица измерения, обращение которой происходит между различными субъектными серверами; между тем, субъектные серверы связаны с биржей цифровых активов через центр выдачи кода, так что цифровые валюты "кодчейн" могут обналечить "SGR" в рамках "обмена цифровыми активами кодчейна" в соответствии с "фиксированным обменным курсом или плавающим обменным курсом", чтобы, тем самым, реализовать взаимосвязь внутри объединения.

Традиционные банки могут быть изменены, чтобы стать "расчетными банками SGR в цифровой валюте: цифровыми банками кодчейна". Цифровая валюта "кодчейн" и центр выдачи кода (т.е. функция единого "расчетного центра для оплаты по сканированию кода"): из "кодчейна" можно вывести множество бизнес-моделей; "кодчейн" может освободить обедневшие страны от "валютного резервирования". Цифровая валюта "кодчейн" "SGR" (специальное право заимствования, "единица бухгалтерского учета цифровых активов кодчейна", созданная биржей цифровых активов кодчейна), которая является наиболее оригинальным "цифровым сверхактивом", созданным на основе "обмена с равной стоимостью", может не только превзойти "биткоин", но и использовать большое преимущество производительности труда различных стран-производителей в таких секторах, как "Один пояс и один путь", чтобы способствовать глобализации "цифровой валюты" с реальными активами в качестве единицы базового измерения, тем самым реализуя равенство и справедливость.

Путем создания "расчетного центра оплаты по сканированию кода" и единого "центра выдачи кода" в рамках Организации Объединенных Наций можно контролировать "структурированные большие данные" и избежать "финансовых рисков, создаваемых человеком", поскольку сканирование кода на основе "кодчейна" может отслеживаться во всем процессе (который может быть унифицирован для центра управления выдачей кода "кодчейн", т.е. центра выдачи кода).

"Цифровая валюта", сгенерированная на основе "прибавочной стоимости в области обращения", и способы обработки и преодоления "монопольной позиции печати банкнот" будут проиллюстрированы с целью реализации глобализации "национального достояния и благосостояния граждан в рамках ООН, которые измеряются реальными активами".

Валюта появляется в результате простого, индивидуального и специального обмена. С развитием производительности и расширением товарного производства постепенно увеличивается форма добавленной стоимости. Когда товар, конкретно выступающий в качестве эквивалента для любого товара, отделяется от товарного мира, возникает универсальная форма стоимости.

Однако дальнейшее развитие производительности и дальнейшее расширение масштабов товарного обмена требуют, чтобы универсальный эквивалент был закреплен за особой формой товара; тогда появляется валюта. Однако независимо от формы стоимости стоимость товара должна воплощаться в другом реальном товаре. Тем не менее, с развитием человеческой цивилизации, особенно в связи с распространением мобильных терминалов, в эпоху, когда "мобильная сеть" "существует всегда и везде", которая подстегивается получением популярности мобильных терминалов, включая носимые устройства, как проявление любого товара возникает "цифровая валюта".

Если в "Капитале" Маркса полностью объясняется теория "прибавочной стоимости" в "производственном секторе" и "обмене валют", то теория "цифровой валюты кодчейн" далее иллюстрирует "систему ценностей при обращении и обмене"; "кодчейн" реализует стандарт измерения, который является "отслеживаемым и количественно измеряемым цифровыми методами" стандартом измерения, т.е. "цифровая валюта" может стать "универсальным эквивалентом". В настоящем документе он называется "SGR" ("специальное право заимствования", "единица бухгалтерского учета цифровых активов кодчейна", созданная биржей цифровых активов кодчейна).

"SGR" происходит из "обращения и распространения", в то время как использование SGR происхо-

дит через "систему двумерного кода "кодчейн". Квантованная концепция "достояние ООН, благосостояние граждан" также включает в себя объективную ценность международного благосостояния "кредит ООН и национальный кредит", тем самым открывая новую эпоху "благосостояния наций".

С точки зрения человека и электронной личности (посредника человека в цифровом мире) в качестве основного сетевого элемента, технология "кодчейна" решает проблемы сети "кодчейна", связанные с совместным использованием информации, проверкой информации, монополией информации и подделкой информации посредством децентрализованных данных, и эффективно снижает эксплуатационные расходы системы. Технология "кодчейна" наследует инновационную устойчивость децентрализованного рынка с микроперспективы, основанной на множестве субъектов, единообразной выдаче кода, аутентификации по реальному имени и макрорегулированию (разные "кодчейны", основанные на разных субъектах, составляют свой собственный набор экологических систем), но также предлагает концепцию централизованного управления с макроперспективы (реализующей взаимосвязанность на макроуровне), решая тем самым различные задачи в области информационного контроля и проверки, а также предотвращая незаконные действия.

Вышеупомянутый подход может ответить на основную критику социализма, предложенную Хайеком, т.е. деятельность отдельного человека непредсказуема, поэтому невозможно построить социализм на основе плановой экономики.

Видно, что "кодчейн" является не только серьезным улучшением блокчейна с точки зрения идей и технологий, но также эффективно реализует локальную децентрализованную модель с меньшими затратами; сохраняя преимущество децентрализации, "кодчейн" также преодолевает основную дилемму технологии блокчейна.

Кроме того, основные причины несостоятельности многих гипотез в экономике заключаются в слепой вере в основную теорему "сумма частей равна целому". Части не могут быть объединены в одно целое: под целым следует понимать "концепцию структуры высокого уровня".

Недостаток слепой веры в принцип "сумма частей равна целому" заключается в том, что, чтобы найти происхождение вещи, нужно разделить вещь для получения ее компонентов и основных частей; чем на меньшее количество частей вещь делится, тем больше основных частей получается. Квантовая запутанность происходит на микроуровне, в то время как "кодчейн" является проявлением квантовой запутанности с микроуровня на макроуровне.

В конечном итоге будет понятно, что "концептуальные" части всех научных теорий по существу не имеют отличий от философских или религиозных концепций, и лучшим способом обращения с этими концепциями может быть пренебрежение ими. Согласно этому анализу, возможность фальсификация в будущем станет незначительной. Конечно, в будущем эти теории могут рассматриваться не как научные теории, а как ментальный инструмент для объяснения ощущений. Если эта идеология станет господствующей в будущем, она фактически станет прорывом через сегодняшнюю "научную эпоху" (называемую относительной предыдущих эпохи волшебства, эпохи религии и эпохи философии), и люди осознают изменение идеологии. Субъективное сознание еще не может определить, сколько остается запутанностей и какие эффекты могут быть вызваны запутанностями.

Следовательно, "мозг", "центральная нервная система" и "периферическая нервная система" характеризуются наличием функциональных подразделов; сведение информации ("запутанность") чаще происходит в "мозге"; "центральная нервная система" представляет собой "квантовую магистральную сеть", а "периферическая нервная система" отвечает за сбор информации и контроль обратной связи. Подсознание - это настоящая запутанность. Сознание - это "один" или "один, создающий два"; а подсознание - "один, разделенный на два"; подсознание является естественным воплощением "запутанности", тогда как сознание является проявлением коллапса квантового состояния.

Чтобы заново открыть мир, оковы изначальной "мысли" должны быть сломаны, чтобы воспринимать их в более высоком измерении; без запутанности не было бы никакого знания; без познания не было бы мудрости; квантовый микроуровень отражается в виде многомерной связи в макропредставлении, которая не оснащена искусственным интеллектом. Человеческая мудрость, кажущаяся абстрактной и сложной, на самом деле поверхностна и проста. Изучение взаимосвязи между квантовой запутанностью и мудростью - первоначальное намерение для разработки "глобального мозга на основе электронных личностей".

Влияние мыслей на микромир/мезоскопический мир посредством наблюдений имеет определенный вывод в области запутанности (что было показано в книге "Послание воды" японского ученого Масару Эмото). Когда мы сталкиваемся с проблемой объяснения макромира, очевидна нехватка теорий. Математика не может выполнить эту миссию, потому что у нее есть принципиально неверная гипотеза "сумма частей равна целому". На самом деле, познание - это только воображение, вызванное нервной деятельностью мозга. В настоящее время все еще неизвестно, как объединить познание с "объективностью", чтобы оказать реальное влияние.

Компьютерная программа создана на основе "алгебры"; в то время как сочетание геологии и алгебры составляет полную математику: геология и пиктография являются двумя подобными типами выражений значения, что также является мудростью познания человека. "Кодчейн" - это более высокая размер-

ность, которая реализована на основе "структуры высокого уровня". За счет соединения электронных личностей через "кодчейн" и объединения любви формируется глобальный мозг. Откуда происходят атомные элементы, которые составляют элемент? Этот вопрос имеет большое познавательное значение. Ценность металла - это только психологическая цена, данная человеком. Поэтому, чтобы подчеркнуть важность междисциплинарности, появляется "кодчейн". Если бы в мире не было жизни, кто бы постиг информацию?

Применения для очков на основе "кодчейна" и технологии AR.

В настоящее время двумерные коды применяются все шире. Однако идентификация и обработка двумерных кодов в основном зависят от конкретных приложений в мобильных телефонах, которые не только сложны в использовании, но и не имеют единого интерфейса. Традиционные подходы пока не могут удовлетворить требования мобильного IoT. В настоящем изобретении предлагается встроить камеру (чип), поддерживающую протокол IoT на основе "кодчейна", в умные очки. Умные очки можно использовать естественным образом, что очень удобно для идентификации двумерного кода "кодчейн", освобождая пользователей от трудоемкого процесса использования разных приложений для идентификации и обработки разных двумерных кодов и использования мобильных телефонов для захвата двумерных кодов, и позволяя пользователям идентифицировать любой двумерный код, который видно; в дальнейшем в сочетании с унифицированным протоколом и платформой серверной части настоящее изобретение способствует более быстрой разработке мобильного IoT. На фиг. 3 показана принципиальная схема отношения соединений между умными очками на основе "кодчейна", интеллектуальным терминальным устройством и облачной серверной частью.

Согласно одному примеру очки привязывают к мобильному телефону для реализации определения "электронной личности" и начала работы. Очки соответствуют "двумерному коду", который может однозначно идентифицировать идентификатор очков; с помощью мобильного телефона сканируют и осуществляют доступ к "двумерному коду" (например, камера мобильного телефона или WeChat обладает единой функцией доступа по сканированию кода), так что "мобильный телефон" и/или "WeChat" связаны с очками (идентификатор очков и идентификатор WeChat мобильного телефона становятся идентификаторами электронной личности). "Атрибуты" доступа по сканированию кода могут быть заданы в интерфейсе "настройки меню" в мобильном телефоне, например, выбор языка, громкость голоса, доступ к фильтру, выбор режима съемки "внутри помещения" или "вне помещения" и т.д.; затем с функциями "единообразного сканирования кода" и "просмотра скрытого двумерного кода" "мобильного телефона/WeChat" "мобильный телефон/WeChat" после сканирования кода может не только реализовать "функцию транзакции в замкнутом контуре", но также может генерировать "новый двумерный код и/или гиперссылку, на которую наложен идентификатор электронной личности". Во-первых, функциональная реализация (например, воспроизведение в режиме реального времени, через гарнитуру Bluetooth, язык, соответствующий двумерному коду (в случае нескольких языков, в соответствии с языком, автоматически устанавливаемым очками/мобильным телефоном); "новый двумерный код и/или гиперссылка" генерируются и представляются в мобильном телефоне/WeChat, а "действие по сканированию кода" записывается, тем самым реализуя "возможность отслеживания всего процесса".

Например, сборщик дорожной пошлины на шоссе надевает очки, чтобы "просматривать", т.е. сканировать "код оплаты" каждого водителя или транспортного средства (которое может начинаться на расстоянии 4 или 5 м); на основе данных, полученных путем сканирования кода для осуществления доступа к серверу "кодчейна", одновременно могут выполняться такие операции проверки, как "проверка водительских прав и номерного знака"; кроме того, может быть реализована дополнительная функция определения того, является ли водитель шофером или водителем такси. Очки могут автоматически фокусироваться и идентифицировать "двумерные коды оплаты", соответствующие соответствующим транспортным средствам или водителям; после идентификации на экране очков отображается "изображение платежа"; и затем подтверждение оплаты может быть выполнено посредством управления с помощью заданного действия (касание, нажатие клавиши, голосовая команда и т.д.).

Этот вариант осуществления обладает преимуществом в том, что: "код оплаты" (включающий команду формата, отличного от HTTP, которая способна выполнять функцию оплаты в облачной серверной части), может быть сгенерирован с помощью "единообразной выдачи кода" (включая агентство по единообразной выдаче кода, единообразный протокол, но без ограничения). После того, как очки отсканируют и идентифицируют код для доступа, параметры очков (например, идентификатор электронной личности, окружение и действие; при необходимости, захват изображения исполнения во время выполнения оплаты по сканированию кода для записи) подставляются в облачную серверную часть, подключенную к сети через NB IoT (узкополосный Интернет вещей), тем самым выполняя функцию оплаты. Поскольку весь процесс не требует доступа к веб-сайту посредством подключения в формате http к серверу анализа DNS с IP-адресом в качестве базы, осуществляется защищенный платеж; вместо этого он представляет собой характерный для сети протокол доступа к "защищенным платежам" с преобладанием протокола доступа к "кодчейну" с записываемым окружением. Аналогичные очки, которые носит водитель, могут также идентифицировать код сбора, который выдается единообразно, и осуществить доступ к облачной серверной части для выполнения оплаты.

В конкретном варианте осуществления в очки, часы и мобильный терминал в этом примере может быть встроено "движок с регистрирующим ядром". "Движок с регистрирующим ядром" - это программное обеспечение/межплатформенное программное обеспечение, которое управляет оптической камерой для идентификации оптических сигналов. Оптический сигнал может представлять собой видимый свет или инфракрасный луч, ультрафиолетовый луч или оптический сигнал с изменением светотени или колебанием частоты, или схему оптической решетки. Считанная исходная оптическая информация применяет принцип кодирования/идентификации двумерного кода "кодчейн", и после прохождения классифицированной идентификации, исправления ошибок, сопоставления, проверки и/или преобразования формата сигнала генерируются рабочие команды для фонового сервера. Рабочие команды передаются на фоновый сервер такими устройствами, как мобильный терминал, и при дальнейшей обработке на основе управления транзакциями согласно соответствующим правилам реализуются такие функции, как загрузка, открытие приложения, электронная торговля, осуществление транзакции и оплата.

"Частота света" может управлять частотой воспроизведения, чтобы обновлять экран с помощью "плагина", чтобы сформировать схему оптической решетки на различных устройствах, таких как экран телевизора, компьютера и мобильного телефона, экран устройства чтения электронных книг и т.д. Как показано на фиг. 4, очки AR могут автоматически навестись и идентифицировать схему оптической решетки, закодированную на основе технологии "кодчейна", так что терминальное устройство, такое как мобильный телефон/компьютер, подключенный к очкам через Bluetooth, может принимать проанализированную рабочую команду, переданную от очков, и запускать "плагин" или другое приложение с "частотой света" (например, при выполнении такой операции, как воспроизведение надписей на видеоанимации) и т.д. Или устройство, такое как устройство для чтения электронных книг, может быть подключено к очкам через Bluetooth или подключено к облачной серверной части через WIFI/4G; после того, как очки AR наведены на схему оптической решетки на экране устройства для чтения электронных книг с частотой света для идентификации, устройство для чтения электронных книг может принять проанализированную рабочую команду, переданную от очков, или очки передают команду на фоновый сервер, вследствие чего устройство для чтения электронных книг подключено к облачной серверной части через WIFI/4G и, таким образом, принимает команду для запуска "плагина" или другого приложения с "частотой света". Таким образом, когда кто-либо надевает очки для просмотра историй или видеоконтента на экране телевизора, компьютера, устройства для чтения электронных книг, он может добиться эффекта синхронного воспроизведения соответствующего контента (связанного с историей или видеоконтентом, включая "анимированные изображения", препятствия, комментарии, справочные инструкции и т.д., но без ограничения). Применение "частоты света" может позволить "подходящему разработчику" загружать файлы в формате "DIY" ("сделай сам"), например, в "магазин приложений", который после проверки может быть скачан потребителями на мобильные телефоны или компьютеры; применение "частоты света" может применяться в сочетании с использованием очков AR для просмотра видео (например, через линзы очков, гибкие экраны, надетые на руки, и т.д.) при чтении книг невооруженными глазами. Плата, взимаемая в пользу авторов мастер-классов DIY, может основываться на каждом вызове, просмотре, использовании и комментировании, тем самым способствуя развитию широкого предпринимательства.

Что касается WeChat и Apple Inc., то в отношении прекращения Apple "функции вознаграждения" WeChat с технологией "кодчейна", после того, как потребитель навел свои очки на "двумерный код вознаграждения", представленный в WeChat, и очки просканировали, идентифицировали и проанализировали команду, очки подключаются к мобильному телефону через Bluetooth (или очки подключаются к облачной серверной части через NB IoT и выдают команду для конкретного WeChat, предварительно связанного с мобильным телефоном), чтобы тем самым инициировать запуск платежной программы WeChat для осуществления оплаты.

За счет предоставления способа управления светочувствительностью, терминала и микросхемы, носимое устройство, такое как очки AR, может распознавать определенные режимы съемки, такие как "внутри помещения", "вне помещения", "в магазине", "музей", при автоматической фокусировке и сканировании для осуществления доступа (конкретные режимы съемки могут быть определены автоматически или с помощью ручного управления, например голосового управления, сенсорного управления или управления через меню и т.д.), для настройки модели параметров на основе интенсивности светочувствительности, изменения тона и т.д., формируя тем самым "функцию оценки". Например, в режиме съемки "библиотека" опускают голову вниз, чтобы прочитать книгу (идентификация двумерного кода в режиме фокусировки с небольшим расстоянием порядка 20 см), и поднимают голову, чтобы посмотреть на человека на расстоянии 10 м (фокусировка на 10 м); контроль может осуществляться автоматически с помощью очков, без дополнительных управляющих операций, таких как нажатие кнопки, касание, голосовая команда и т.д., и/или, как показано на фиг. 5, может использоваться метод определения дальности. Например, камера или другое устройство излучает инфракрасный свет, сверхзвуковую волну или лазерное излучение на объект, который должен быть идентифицирован, и принимает свет или акустическую волну, возвращаемую от объекта, который должен быть идентифицирован, через камеру, которая определяет дальность; а затем расстояние до объекта вычисляется на основе метода определения дальности. С помощью этой технологии "разности расстояний" между сигналами, возвращаемыми из различных

угловых положений трехмерного стереоскопического кода (структура трехмерного стереоскопического кода на основе механизма кодирования двумерного кода "кодчейн"), сформированного на поверхности объекта, обрабатываются для получения механизма, аналогичного сканированию плоского двумерного кода, тем самым осуществляя идентификацию и доступ к "трехмерному стереоскопическому коду". Трехмерный стереоскопический код, который отличается от плоского двумерного кода; из-за его трехмерного стереоскопического характера он может быть идентифицирован посредством "светочувствительности" устройства "доступа к "кодчейну"; такой доступ, использующий управление светочувствительностью, называется доступом по светочувствительности.

Ввиду вышеизложенного предлагается устройство управления светочувствительностью (или встроенная микросхема), содержащее оптический датчик, регистр, процессор обработки данных, запоминающее устройство и дисплей (не обязательно). Устройство управления светочувствительностью может дополнительно содержать: чувствительную матрицу, схему выборки и фиксации, аналого-цифровой преобразователь, регистр функций, регистр данных, индексный регистр, схему управления, схему ввода-вывода, процессор и запоминающее устройство.

Чувствительная матрица получает оптический сигнал; чувствительная матрица подключена к соответствующему сигнальному входному концу регистра функции; различные сигнальные концы данных регистра функций соединены с соответствующими сигнальными входными концами соответствующих регистров данных; сигнальные выходные концы данных различных регистров данных соединены с сигнальным концом данных индексного регистра; сигнальный конец индексного регистра соединен с сигнальным концом схемы управления; сигнальный выходной конец данных процессора используется в качестве выхода устройства управления светочувствительностью для управления приложением, соответствующим мобильному интеллектуальному устройству, содержащему устройство управления светочувствительностью, или для управления специальным функциональным модулем для идентификации и декодирования захваченного двумерного кода.

В одном примере предусмотрена Bluetooth-гарнитура "Smart travel" (с камерой для доступа к "кодчейну"), основанная на доступе к "кодчейну", которая может просматривать скрытый двумерный код (предварительно устанавливающий личные атрибутивные предпочтения), распространяемый многоязычным спутниковым ТВ инициативы "Один пояс и один путь".

Когда пользователь прогуливается по улице, его очки (также включающие двумерный код, который используется лично пользователем, и скрытый двумерный код) выполняют функцию гида, рассказывающего истории и легенды города (очки осуществляют доступ к скрытому двумерному коду; гарнитура воспроизводит истории и легенды города на определенном языке).

Люди могут вырваться из мира, в котором все смотрят в экраны, и окунуться в реальный мир, чтобы взаимодействовать с людьми и взаимодействовать с вещами. Многоязычные версии голосовой связи настраиваются и выбираются гарнитурой:

Например, это дает хорошую возможность выучить шанхайский диалект и узнать историю шанхайской набережной, возродить исторические ценности дикторов и актеров озвучивания (рассказывающих старые истории Шанхая) и ресурсы пожилых жителей Шанхая (исторические акценты и языки), почувствовать истинность шанхайских историй и культур, а также дает возможность создать городские культуры, вдохнуть новую жизнь в не имеющие исторической ценности объекты культурного наследия и создать "музей "кодчейна" для интеллектуального путешествия и интеллектуального города. Например, можно пропустить через себя историю и культуру Шелкового пути; посетить местные постановки, таких как рассказывание историй, игры и пение и шаосинскую оперу. Они могут воспроизводиться через гарнитуру, к которой подключаются очки, и мобильный телефон может отображать различные виды "недавно созданного двумерного кода "кодчейн" и/или гиперссылки":

Очки обладают функцией задания настроек, при этом меню может быть настроено с помощью голосового управления: доступ и воспроизведение видео или запись при каждом сканировании кода; обеспечение продолжения воспроизведения с момента остановки путем повторного сканирования кода; или сначала завершение воспроизведения предыдущего содержимого, а затем запуск следующего. Меню также может быть настроено в мобильном телефоне/WeChat путем сканирования кода (однозначно соответствующего идентификатору очков) с помощью мобильного телефона/WeChat, тем самым реализуя настраиваемую функцию.

На фиг. 6 показана принципиальная схема получения разными пользователями разного содержимого на основе одного и того же двумерного кода. В дальнейшем в качестве примера будет дано объяснение с другим способом доступа по светочувствительности и окружением:

В приведенном в качестве примера применении, представляющем собой 5D-театр, "скрытый двумерный код" (например, схема оптической решетки, сгенерированная в виде изменения светотени, колебания частоты обновления, невидимого света и т.д., который невидим для невооруженных глаз, но может быть идентифицирован посредством очков) накладывается на снятый фильм; зрители входят в театр с "модифицированными 3D-очками, т.е. очками, описанными выше"; когда зрители смотрят большой фильм на большом экране, основываясь на своих индивидуальных атрибутивных свойствах (например, пол, предпочтения, желаемое окончание фильма), очки сканируют скрытый двумерный код для доступа;

и на основе различных атрибутивных свойств "маленький фильм, характерный для каждой зрителя", воспроизводится на маленьком экране очков; просмотренный фильм может не только включать "голос за кадром", но также может включать в себя совершенно другое "окончание в соответствии с настройками атрибута предпочтения". Кроме того, после того, как очки отсканируют код и быстро идентифицируют команду двумерного кода, они могут напрямую выводить короткие слухи о фильме, которые предварительно сохранены в очках; они также могут связываться с серверной частью в режиме реального времени через модуль связи WiFi/5G; серверная часть управляет мобильным телефоном, уже привязанным к "очкам", для воспроизведения и сохранения "записи воспроизведения" на мобильном телефоне для последующей проверки. ДНК электронной личности пользователя также может быть наложена на мобильный телефон, чтобы поделиться полученным окончанием и другим содержимым в сети SNS для распространения. Идеальным режимом является мгновенная загрузка и воспроизведение вступительного видео и других инструкций по эксплуатации для очков без вмешательства мобильного телефона.

Аналогично "скрытый двумерный код" может также накладываться на различные статические или динамические объекты в окружении, таком как музеи, галерея, выставка и т.д.; соответствующая информация, такая как вводная информация и динамически представленное содержимое, может быть получена посредством идентификации и доступа к очкам; звуковое содержимое может быть "воспроизведено" через Bluetooth-гарнитуру очков для достижения естественного мгновенного звукового эффекта, такого как человеческое общение (т.е. каждый фрагмент рассказывает историю), но также может отображаться на устройстве отображения очков; это может также быть записано и представлено в мобильном телефоне, ранее привязанном к очкам и связанном с ними. Кроме того, может быть наложен отдельный идентификатор электронной личности; исходя из заданных предпочтений, полученная информация может быть более актуальной и персонализированной. Или скрытый двумерный код также может находиться в режиме поляризованного света, т.е. "экран дисплея использует поляризованный материал". Очки AR могут идентифицировать поляризованный свет таким образом, что свет, поляризованный под углом 0°, 90°, генерирует 0, 1 (т.е. эффект чередования черного и белого цветов в двумерном коде) при идентификации.

Устройство отображения может дополнительно содержать гибкий экран дисплея, который представляет собой гибкую и сгибаемую электронную схему, непосредственно наносимую на кожу тела человека, например, посредством имплантации схемы в кожу, чтобы превратить кожу в сенсорный экран. Такая электронная схема содержит гибкий транзистор, органический светодиод, датчик, органический солнечный элемент и т.д., которые соединены податливым, гибким проводом. Конечно, эти компоненты сделаны очень тонкими и нанесены на гибкую подложку для формирования электронной схемы большой площади, напоминающей кожу, а затем имплантированы в кожу человека. Такая схема имеет очень высокую чувствительность; даже легкое сокращение мышц может быть точно зарегистрировано. Существующие носимые устройства не могут достичь такой высокой чувствительности. Кроме того, в сочетании с квантовым материалом "кодчейна", доступ и отображение могут демонстрировать эффект квантовой запутанности не на основе кремния, так что он не только способен генерировать "эффект квантовой запутанности" в момент доступа через глобальный мозг, но также позволяет осуществлять обратную связь с электронной кожей посредством эффекта квантовой запутанности во время процесса чтения, чтобы дополнительно стимулировать органы чувств, получая тем самым удовлетворительный контур положительной обратной связи.

Посредством управления частотой мерцания света (например, светом LIFI) для охвата и облучения реального объекта блок захвата оптического сигнала (камера очков) выполнен с возможностью получения оптического сигнала; посредством распознавания и идентификации с помощью межплатформенного программного обеспечения для идентификации оптического сигнала блок захвата оптического сигнала может приводиться в действие для идентификации оптического сигнала; оптический сигнал декодируется блоком декодирования и после декодирования оптического сигнала оптический сигнал преобразуется в рабочую команду сервера, соответствующую оптическому сигналу; блок передачи выполнен с возможностью передачи рабочей команды сервера. Таким образом, формируется "доступ к "кодчейну" LIFI"; на фестивале светового шоу на шанхайской набережной можно воспроизвести "лазер "кодчейна" LIFI", чтобы очки могли осуществить доступ для создания двумерного кода (оцифровки) с наложением собственной ДНК и видеоизображения, имитирующего реальное окружение, и т.д.

Луч LIFI, охватывающий реальный объект, также может быть реализован путем управления частотой мерцания/обновления (частотой света, просто называемой световой частотой) для формирования изображения на экране компьютера/телевизора: блок захвата оптического сигнала (камера очков) выполнен с возможностью получения оптического сигнала; посредством распознавания и идентификации с помощью межплатформенного программного обеспечения для идентификации оптического сигнала блок захвата оптического сигнала может приводиться в действие для идентификации оптического сигнала; блок декодирования выполнен с возможностью декодирования оптического сигнала и преобразования оптического сигнала в рабочую команду сервера, соответствующую оптическому сигналу; блок передачи выполнен с возможностью передачи рабочей команды сервера. На основе вышеупомянутой технологии может быть реализован "доступ по цепочке на частоте света".

Пример "доступа по цепочке на частоте света": устройство, выполненное с устройством управления

светочувствительностью, может выполнять автоматическую фокусировку и "захватывать или непрерывно захватывать" закодированный носитель данных на основе среды, окружающей мобильное интеллектуальное устройство, и/или состояния мобильного интеллектуального устройства для идентификации "двумерного кода", существующего в различных изображениях, тем самым реализуя эффект управления бесступенчатым усилением "доступа по сканированию кода", аналогично "касанию в нескольких точках" (т.е. действиям наведения и фокусировки при обычном сканировании двумерного кода без ручного вмешательства), что становится стандартной функцией "умных очков" в этом примере.

Пример: очки AR, к которым можно получить доступ посредством "доступа по светочувствительности" и "доступа по частоте света"; устройство, выполненное с устройством управления светочувствительностью, может выполнять автоматическую фокусировку на основе среды, окружающей мобильное интеллектуальное устройство, и/или состояния мобильного интеллектуального устройства, и может управляться такими операциями, как голосовая команда, касание и меню. Дисплей может проецировать изображение, которое было отрегулировано линзой на носовой накладке, на линзу очков и, наконец, проецировать эффект AR, используя световодную конструкцию линзы, в человеческий глаз (в оправу очков может быть встроен микроскопический OLED-дисплей, чтобы тем самым реализовать эффект управления бесступенчатым усилением "доступа по сканированию кода", аналогично "касанию в нескольких точках" (т.е. действиям наведения и фокусировки для сканирования обычного двумерного кода без ручного вмешательства), таким образом этим отображением изображения на экране можно управлять с помощью поворота глазного яблока. Это также может быть "цветной, гибкий, подобный коже дисплей": цвет на ультратонкой наноструктурированной поверхности может быть изменен за счет подачи внешнего напряжения. Кроме того, эта ультратонкая наноструктурированная поверхность может отражать окружающий свет. Тонкий жидкокристаллический слой представляет собой многослойную структуру, выполненную на металлической наноструктуре, форма которой напоминает микроскопическую упаковку для яиц, которая может поглощать свет некоторых длин волн и отражать свет других длин волн. Отраженный цвет можно регулировать путем подачи напряжения на жидкокристаллический слой. Взаимодействие между жидкокристаллическими молекулами и плазменными волнами на наноструктурированной металлической поверхности играет важную роль в реализации полноцветного настраиваемого экрана без поляризационной зависимости. Комбинация с гибким и масштабируемым нанометровым материалом: тонкопленочный нанометровый материал образован из переплетенной и сложной нановолокнистой шелковой сетки, причем шелковая сетка прикреплена к твердой матрице с использованием технологии электролитического осаждения. Помимо гибкости и расширяемости, она также обладает свойствами прозрачности и высокой проводимости; эта наноразмерная шелковая сетка может быть создана путем электропрядения полиакрилонитрильных микроволокон. Сначала катушку из микроволокон наматывают вокруг твердой матрицы виток за витком, чтобы сформировать сложную сетчатую структуру, а затем металлический сплав наносят напылением на шелковую сетку и покрывают медью. Таким образом, доступ к очкам, проводимость сигнала, гибкий дисплей и сенсорное управление реализованы как единое целое.

При использовании вышеупомянутого режима в реальном мире каждый человек может использовать "скрытый двумерный код" для создания выдающей стороны для "владельца очков" в целях идентификации и доступа, таким образом получая информацию соответствия на основе различных атрибутов владельца или других условий, установленных стороной, выдающей код; например, владельцы с разными атрибутами получают разные личные представления соответствующих выдаваемых материалов (элементы, доступ к которым осуществляется посредством цепочки частоты света и производителя очков, могут называться представителем или лицом, осуществляющим доступ, и, таким образом, становятся частью "цепочки создания стоимости, стоимостный "кодчейн"); в этот момент, после того, как очки отсканируют код и быстро идентифицируют команду двумерного кода, они в реальном времени связываются с серверной частью через модуль связи 5G, видеокomанда и другие рабочие команды мгновенно загружаются и воспроизводятся без ручного вмешательства или вмешательства других устройств, таких как мобильный телефон.

Применение в классе четырехмерного пространства при аудиовизуальном обучении.

Преподаватель готовит образовательное программное обеспечение высокого уровня, среднего уровня и низкого уровня, а также генерирует и отображает обучающий двумерный код (который может быть текстовым или отображаться на экране в формате ppt, или может быть скрытым двумерным кодом на лице или теле учителя: студенты заранее устанавливают уровень, основанный на степени их принятия, чтобы при доступе к образовательному программному обеспечению разных студентов путем сканирования двумерного изображения очками могло отображаться различное содержимое (на экране очков) на основе разных уровней, которые также могут отображаться на мобильном телефоне, находящемся в сигнальном соединении с очками через Bluetooth, в то время как высокий, средний и низкий уровни также могут быть предварительно установлены в мобильном телефоне, содержимое, соответствующее соответствующим уровням, может быть предварительно сохранено в очках или мобильном телефоне или может быть получено из облачного хранилища по сети и соответственно отображено в соответствии с командами.

В настоящем изобретении предлагаются способ, устройства и система для генерирования приложе-

ния AR и представления экземпляра AR. В соответствии с вариантами осуществления настоящего изобретения предварительная выборка локального распознавания и облачного распознавания, а также функция интеллектуального переключения реализуются посредством взаимодействия и путем предварительного кеширования пакета локального распознавания, содержащего часть экземпляров дополненной реальности, причем сначала выполняется локальное распознавание с помощью пакета локального распознавания, а затем выполняется облачное распознавание после сбоя локального распознавания, исключаются такие проблемы, как чрезмерное использование пространства хранения и слишком большая задержка ответа сети. Кроме того, режимы распознавания могут переключаться на основе потребностей пользователя в реальном окружении, что удовлетворяет универсальности потребностей окружения пользователя. В настоящем изобретении не только реализуется функция распознавания и отслеживания базового объекта, но также могут быть предоставлены функции, облегчающие представление содержимого дополненной реальности, включая представление видеосодержимого и содержимого с 3D-анимацией. В настоящем изобретении происходит интерпретация и исполнение файла скрипта посредством подмодуля интерактивного управления, тем самым реализуя механизм определения межплатформенного взаимодействия с дополненной реальностью, который подходит для нескольких платформ и делает интерактивные действия пользователя более универсальными.

Применения для очков на основе "кодчейна" и технологии AR.

Вышеуказанные режимы могут широко применяться к реальному миру и реальному окружению, но также могут применяться к такому окружению, как кино, телевидение, истории, игры, для дальнейшего распространения.

В цифровом режиме, например, в виде концерта звезды, вывешивают большой плакат со скрытым двумерным кодом; с назначенными очками AR указанный портрет пользователя может быть наложен на изображение звезды, снятое камерой очков, чтобы получить "групповую фотографию с близким расположением"; или в режиме имитации, когда видеозапись снимается очками в естественном ландшафте, пользователь может встроить свой портрет в ландшафт. Для такого содержимого, объединяющего содержимое, предоставленное пользователем с коротким изображением, после того, как на него накладывается собственная ДНК пользователя (идентификатор электронной личности), двумерный код "кодчейн" выдается и передается в SNS или другую сетевую службу, вследствие чего чтение, совместное использование, проставление отметок "Мне нравится", вознаграждение, применение, покупка и отслеживание в целях борьбы с подделками могут быть реализованы во вкладке "Момент".

Например, с очками AR в сочетании с LBS (сервис геопозиционирования), в частности ориентирной информацией, предусмотрен режим генерирования двумерного кода "кодчейн", несущего свою собственную ДНК. Как показано на фиг. 7, очки AR были связаны с идентификатором электронной личности; в конкретном окружении LBS снимается видео или захватывается логотип, включающий ориентир; после того, как видео/изображение, полученное с помощью двумерного кода, несущего ДНК, загружается в облачную серверную часть, двумерный код можно искать в соответствии с условием, включающим: LBS, идентификатор, совпадающий с изображением, на которое наложен ориентирный логотип, идентификатор электронной личности (временная последовательность наложения) и состояние сканируемого или пересылаемого двумерного кода (на который наложена информация LBS). Личность, использующая очки AR или конкретный идентификатор электронной личности для загрузки двумерного кода с идентификатором электронной личности, считается "хозяйном ориентирной территории"; хозяину предоставляются определенные права, например физический мир может быть снят и отсканирован, например, с помощью "главного приложения", чтобы установить "королевство электронных личностей" в "киберпространстве" параллельно (окружая землю), создавая способ соотношения реального мира с цифровым миром с помощью модели физической недвижимости, которая представляет собой новый способ устранения пузырей на рынке недвижимости и поддержки широко распространенного предпринимательства и инноваций; в это время очки AR становятся инструментом для создания стоимости посредством творческого труда.

Главное приложение на основе AR и приложение содержат: модуль уровня движка AR, модуль ресурсов AR и множество внешних прикладных модулей. Модуль уровня движка AR сконфигурирован для загрузки параметра идентификации в модуль ресурсов AR при получении команды инициирования AR-функции, передаваемой от внешнего прикладного модуля; модуль ресурсов AR выполнен с возможностью построения "королевства электронных личностей" целевого окружения AR с помощью пакета ресурсов AR, который был успешно идентифицирован на основе параметра идентификации, и вызова соответствующего внешнего прикладного модуля на основе принятой интерактивной рабочей информации целевого окружения AR.

Способ использования клиента приложения AR: сканирование двумерного кода "королевства электронных личностей" с помощью очков AR для осуществления доступа к окружению AR; или сканирование ориентирного логотипа совместно с информацией LBS (избегая удаленного сканирования) для реализации функции AR в клиенте главного приложения. Это улучшает ощущения пользователя и повышает лояльность пользователей к клиенту приложения.

Кроме того, способ задания хозяина дополнительно предусматривает наложение информации о гео-

графическом местоположении GPS на основе информации файла конфигурации XML или наложение информации ориентирного логотипа; и съемку окружения и наложение и получение собственного изображения хозяина или его анимированного изображения на изображение или видео, при этом изображение шаблонной вставки может быть сгенерировано на основе исходного изображения или исходного видео, настроенного и загруженного пользователем, и объединено с предварительно заданной трехмерной моделью окружения; объединенное изображение или видео может отображаться посредством AR; трехмерное окружение с отображением объединенного виртуального и реального мира объединяется с пользовательским изображением; между тем пользователь может настроить свое собственное окружение отображения AR. С помощью этого способа пользователь может настроить видео или изображение окружения AR и в то же время сгенерировать двумерный код со своей собственной ДНК для загрузки в облачную серверную часть. Таким образом, когда другие посетители сопоставляют информацию LBS путем съемки ориентира (путем идентификации изображения и сопоставления с облачной частью) или GPS-позиционирования, они могут узнать информацию о хозяине королевства электронных личностей; наложение может управляться выбором типа меню или распознаванием голоса.

Поскольку хозяин использует очки AR для генерирования двумерного кода хозяина/гиперссылки и видео с изображением и текстом, содержащего информацию об идентификаторе мастера, ориентире и LBS, вследствие чего, когда на посетителя надеты очки AR, то, посетив это место, он может получить двумерный код хозяина/гиперссылку и видео с изображением и текстом на основе доступа LBS; на этой основе посетитель накладывает свой собственный идентификатор (ДНК) электронной личности и генерирует свой собственный двумерный код/гиперссылку и видео с изображением и текстом, которое загружается в облачную часть после сохранения локально или напрямую загружается в облако. Преимущества генерирования двумерного кода: он может быть не только распечатан и наклеен, но и совместно использоваться в режиме онлайн для облегчения доступа посетителей (аналогично записи в цифровом окружении LBS); он может даже содержать собственную ДНК хозяина, чтобы обеспечить больше способов доступа к окружению королевства электронных личностей. Королевство электронных личностей (новый мир, восстановленный посредством "кодчейна") предлагает оцифрованное выражение, анализ и использование комбинации различных объектов, физически существующих в реальном мире, различных типов людей и деятельности людей. Хозяин инициирует это действие для генерирования исходного двумерного кода; с доступом и распространением (двумерный код может генерироваться многократно и накладываться на различное содержимое, включая новые ДНК) новичков, причем цифровое королевство может расширяться безгранично.

Техническое решение многократного генерирования двумерных кодов становится основой для практической социальной игры, тем самым реализуя применения IoT в реальной жизни. Например, способ AR-игры, основанный на двумерном коде B1 хозяина, предусматривает: связывание двумерного кода S1 хозяина с понятием "инь-янь" и пятью элементами (древняя китайская философия), Небесными стволами и Земными ветвями (древняя китайская система исчисления), гороскопами и китайскими знаками зодиака, а также химическими элементами, чтобы посетитель сканировал двумерный код B1 хозяина с помощью очков (или мобильного телефона), причем двумерный код B1 включает свойства (например, кислорода) хозяина A.

Пользователь В игры (со свойством водорода) во второй раз генерирует новый двумерный код B2 на основе двумерного кода B1, причем двумерный код B2 предусматривает синтез (воду) атрибутов главного пользователя А и пользователя В игры. Кроме того, пользователь С игры может в третий раз сгенерировать двумерный код B3, причем двумерный код B3 включает синтез атрибутов А, В и С. Ограничения по времени генерирования двумерных кодов отсутствуют. Конечно, выдающая сторона, которая осуществляет генерирование, может произвольно устанавливать атрибуты в игре (королевство электронных личностей).

Например, предлагается игровая система телевизионная игровая система AR, содержащая: карту, камеру, приставку и телевизор; при этом карта размещена в области, идентифицируемой камерой, при этом камера подключена к приставке, приставка подключена к телевизору, а также библиотеку распознавания изображений, модель, связанную с библиотекой распознавания изображений, и окружение UI (пользовательского интерфейса), хранящееся в приставке; при этом камера выполнена с возможностью получения видеoinформации в идентифицируемой области и передачи видеoinформации в телевизионную приставку; приставка выполнена с возможностью обработки полученной видеoinформации, идентификации информации о карте и сопоставления идентифицированной информации о карте с изображением в библиотеке идентификации изображений, а в случае успешного сопоставления, вызова модели и окружения UI, связанного с изображением, и управления телевизионным дисплеем; и телевизор выполнен с возможностью отображения видеoinформации, полученной камерой, модели сопоставления карт и окружения UI, выводимых приставкой.

Например, предлагается способ генерирования одного или нескольких объектов дополненной реальности (AR) мобильным устройством, при этом способ предусматривает: захват изображения одного или нескольких целевых объектов, при этом один или несколько целевых объектов расположены на заранее заданном фоне; разделение изображения на одну или несколько областей, соответствующих одно-

му или нескольким целевым объектам, и одну или несколько областей, соответствующих заранее заданному фону; преобразование одной или нескольких областей, соответствующих одному или нескольким целевым объектам, в цифровое изображение; и генерирование по меньшей мере частично на основе цифрового изображения одного или нескольких объектов AR, соответствующих одному или нескольким целевым объектам.

С помощью описанного выше способа доступа и использования "кодчейна" настоящее изобретение может осуществлять эффективную оценку и мониторинг деятельности каждого человека всем обществом на основе социальной справедливости, справедливости распределения, предложенной Хайеком.

Кроме того, путем построения информационного общества с помощью "кодчейна", конечной целью информационного развития является осуществление перехода от индустриального общества к информационному обществу; развитие двух вышеупомянутых стадий заключается в создании условий для реализации этой цели, с тем чтобы обеспечить теоретические основания, поддержку и гарантию для "мирового обмена и мирового содружества".

Информационное общество строится на основе пространства реальности и сетевого пространства; следовательно, необходимо абстрактно представить социальную систему пространства реальности в сетевом пространстве и посредством разработки и построения информации поддерживать целостную среду выполнения информации различных областей торговли и промышленности в сетевом пространстве.

Его основной режим работы состоит в том, чтобы продвигать действия по социальной информации (включая сбор, обработку, хранение, передачу информации и процесс от постановки задачи к ее решению) в сетевое пространство, чтобы реализовать высокоскоростную и эффективную работу во времени и пространстве, и реализовать результат обработки информации в пространстве реальности, тем самым реализуя точность и эффективную реализацию. Кроме того, человеческая деятельность оцифрована и информатизирована для управления и контроля; за счет объединения "каждой электронной личности" через "кодчейн" формируется глобальный мозг; "кодчейн" - это физическое сближение, в то время как глобальный мозг - это сближение разумов.

Между тем, Интернет на основе IP/IoT в настоящее время постоянно развивается, и искусственный интеллект, полученный на его основе, имеет перспективу развития: выживание и предпочтения отдельного человека создаются и удовлетворяются системой сенсорного управления, что эквивалентно случаю, когда в существовании отдельной личности преобладают другие. В настоящем изобретении делается попытка создать модель, основанную на идее "квантового кодчейна" (междисциплинарный продукт, объединяющий физику, науку о жизни, информатику, финансовую экономику, философию и социальные науки, а также религиозные убеждения и т.д.) из другого измерения и другого способа. В некотором смысле, мы изучаем простую и вычислимую недорогую модель распространения кредитной информации, основанную на убеждении, что информационная неопределенность является фундаментальной для общества.

Квантовый "кодчейн" - это квантовый сетевой механизм генерирования реакции и передачи запутанности, который использует атрибут "двухцепочечная ДНК на основе углерода" (в котором кремниевая основа является одноцепочечной благодаря доступу "свет вместо электричества" к 5W (почему, что, где, кто, когда), составляющим мир, согласно квантовому "кодчейну", мозг электронной личности также рассматривается как квантовый компьютер, а закодированный носитель данных (например, оптический двумерный код) квантового "кодчейна" становится внешней входной стимуляцией синапсов мозга: различные электронные личности становятся отдельными клетками глобального мозга за счет переплетенной связи с человеческим мозгом. При доступе и передаче "квантового кодчейна" (передача сигналов через нейронную сеть) квантовый компьютер каждой "электронной личности" может стимулировать "мысли каждой электронной личности" через запутанность, образованную доступом к квантовому коду, что приводит к тому, что квантовый "кодчейн" (сохраняя структуру информации) может объединять информацию и энергию всего человеческого рода в "глобальный мозг".

Жизненный биологический механизм человеко-машинного взаимодействия не является чисто физическим электрическим сигналом; вместо этого свет является очень важным средством. Свет в качестве замены электричества станет основным направлением в будущем, поскольку электричество обладает только одномерным физическим свойством, оно может служить только средой; однако свет обладает многомерным свойством, включающим физику и информатику (структура информации может быть сохранена), так что запутанность присуща свету. Доступ к звену квантовой цепи со светом вместо электричества воплощен в виде запутанности на микроуровне, в виде связи на мезоскопическом уровне и в виде статической сходимости на макроуровне.

Оптимальный способ доступа на основе квантовой цепи - это способ доступа типа "свет вместо электричества". В квантовом устройстве, таком как "умные очки", единообразный доступ к "центру выдачи кода" (квантовому компьютеру) обеспечивается посредством "отражения/распространения" светового сигнала (принимательное устройство может регистрировать эффект квантовой запутанности, но не ограничивается этим).

Интеллектуальные цифровые устройства постоянно улучшаются и совершенствуются: интеллектуальные камеры, интеллектуальные кассовые терминалы, автоматические торговые автоматы, интеллек-

туальные регистрирующие устройства и т.д. (которые постоянно усложняются и становятся более интеллектуальными). Разнообразие мобильных терминалов и носимых устройств, обеспечивающих доступ к квантовому "кодчейну" и наступление новой эпохи IoT, составляют физическую основу "электронной личности". Примером носимого устройства являются умные очки (используемый материал представляет собой электронное устройство с низким энергопотреблением, такое как фермионы Вейля; благодаря своим стабильным топологическим свойствам он играет важную роль в квантовых вычислениях с высокой отказоустойчивостью).

"Кодчейн" - это цифровая модель, отражающая основные виды человеческой деятельности. "Код" в "кодчейне" может быть реализован в виде двумерного кода или многомерного кода, скрытого двумерного кода или даже любого закодированного носителя данных, такого как "квантовый код", который может быть оцифрован для обнаружения доступа, до тех пор, пока он может записывать информационную структуру. Такая запись может относиться к записям в "коде" или "записи" с консенсусом, основанным на проверке "кодчейна", или записи посредством осуществления доступа к "центру выдачи кода", а также к комбинации различных вышеперечисленных способов. "Код" в квантовом "кодчейне" определяется следующим образом: код может быть структурой данных (поставщик услуг, содержимое услуги, состояние услуги, источник, связанная услуга, атрибут и т.д.), описывающей действия; до тех пор, пока к нему не будет осуществлен доступ (т.е. пока он не будет просмотрен), чтобы создать коллапс волновой функции, можно ли его определить как определенное "состояние" из кубитного квантового жидкого состояния (он нуждается в поддержке со стороны квантовых битовых материалов и квантовых компьютеров; таким образом, создается кубитный мир, отличный от битового мира на основе кремния). Протокол связи человеческой услуги: формирование эффекта запутанности для генерирования нового кода и новой связи посредством доступа к "квантовому кодчейну" на основе двумерного сканирования, просмотра через очки, мышления и т.д. для создания "квантового кодчейна". Идеология квантового "кодчейна" указывает на то, что для поддержания правдивости и надежности распространения информации требуется участие человека, в то время как участие человека основано на модели "кодчейна" и реализуется через доступ к сети "кодчейна" посредством таких действий, как двухмерное сканирование, просмотр и мышление.

Электронная личность выполняет функцию посреднической программы для личного доверительного отношения и уникальной записи для сетевого взаимодействия между человеком и сетью; электронная личность может автоматически выполнять некоторые действия по предоставлению, фильтрации и переадресации данных в соответствии с поручением человека. Расширенное значение кода, сформированного в сочетании с электронной личностью: ваучер повторного потребления, полученный на основе потребительских действий человека в путешествии, ваучер общей доставки - форма кода потребления, полученная из потребительских действий человека с предоплатой, и ваучер логистический доставки - форма логистического кода, полученная из складских и логистических действий.

Центр выдачи кода: всемирно заслуживающий доверия и уникальный центр обработки данных для выдачи кода, подлежащего сканированию (в том числе различного доступа для считывания), для выполнения единообразной выдачи кода; квантовый компьютер - лучший выбор. В соответствии с сетью обработки информации на основе квантового "кодчейна", основанной на единообразной выдаче кода, способе для него и устройстве доступа для считывания, выдающая сторона подает соответствующий запрос на выдачу кода главному администратору (центру выдачи кода), главный администратор или уполномоченное им агентство выдачи кода генерирует закодированный носитель данных (закодированный носитель данных может быть захвачен посредством "просмотра" и/или "размышления", и к нему осуществляется доступ и он передается через квантовый код), так что лицо, осуществляющее доступ, может получить информацию, соответствующую идентифицированному закодированному носителю данных при идентификации закодированного носителя данных с помощью оборудованного устройства доступа для квантового считывания (т.е. определяется состояние вероятности наблюдаемого кубитного квантового состояния информации, коллапс волновой функции, который становится значимым для макромира) и дополнительно получает следующую информацию, предоставленную выдающей стороной, в том числе информацию, которая будет выдана выдающей стороной, состояние атрибута выдающей стороны, состояние атрибута взаимодействующей стороны, связанной с выдающей стороной, и информацию (кубитное квантовое состояние), полученную в результате идентификации другого закодированного носителя данных с помощью устройства доступа для квантового считывания, принадлежащего выдающей стороне. Этот способ доступа называется "доступом к квантовому кодчейну".

Кроме того, цивилизация на основе кремния (с кремниевым элементом в качестве носителя), т.е. робот, будет править миром и сможет уничтожить человечество; но за счет доступа к "глобальному мозгу" через квантовый "кодчейн" можно объединить силы всех людей в борьбе против роботов.

Определение электронной личности: в эпоху мобильных сетей, с популяризацией и продвижением "очков электронной личности" и "квантового кодчейна", транзакция действия каждого пространства-времени (пространство-время 5W IoT) и узла в жизни и пространстве может быть квантованной, записанной и полностью отслеживаемой (т.е. мышление и деятельность человека), а также можно наблюдать ее реальный социальный эффект (действие и реакция электронной личности относительно человеческого

общества).

Каждое наблюдение (аналогичное макронаблюдению в квантовой теории) каждой электронной личности будет генерировать "физическое воздействие" на "материальный мир" Земли: вызывать изменения на Земле, и такие постепенные изменения приводят к развитию на Земле.

Каждая электронная личность подобна "каждой клетке мозга"; квантовый "кодчейн" подобен нейронной сети на основе мозга, точка доступа (двумерный код/скрытый двумерный код) подобна синапсу мозга; очки эквивалентны нейрону транзакционного нерва; при этом сеть, образованная "электронными личностями" разных субъектов посредством доступа к квантовому "кодчейну", подобна "функциональной области мозга" с различными функциями; таким образом, отдельные "электронные личности" могут объединяться с образованием "глобального мозга".

"Кодчейн" можно узко определить как способ доступа, заменяющий идентификатор электронной личности и передающий его в облачную служебную серверную часть с помощью сканирования двумерного кода (в режиме офлайн) и нажатия на вкладку "Момент" (в режиме онлайн), чтобы тем самым реализовать полноканальный доступ и отслеживаемое управление в течение всего процесса.

Разница и взаимосвязь между "кодчейном" и двумерным кодом: типичный "двумерный код" представляет собой статический код, который не связан с фоновым сервером или не контролируется приложением сканирования кода, при этом "двумерный код "кодчейн" выпущен под управлением фонового сервера и доступен посредством сканирования кода приложением под управлением фонового сервера, тем самым формируя скоординированную связь "двумерный код + сервер + приложение сканирования кода".

"Кодчейн" в широком смысле определяется следующим образом: устройство доступа не ограничивается смартфоном, но дополнительно включает в себя очки AR, упомянутые в настоящем документе; протокол доступа не ограничен сканированием и нажатием, но дополнительно включает в себя доступа со считыванием, мышление и доступ к квантовому "кодчейну" (используя кубитный материал с квантовым конденсированным состоянием, который генерирует квантовую запутанность, т.е. коллапс волновой функции при доступе); центр выдачи кода также использует "механизм квантового конденсированного состояния".

Например, моральное качество человека может быть определено (т.е. свернуто) только субъектно-ориентированным наблюдателем на основе "социальной сети и предыдущих комментариев". В другом примере значение квантовой цифровой валюты "кодчейн" относится к определению, основанному на сети электронных личностей и индексе морали в момент использования, свернутый до конкретного числового значения.

Глобальный мозг служит частью "системы ценностей" человеческого общества; "оценка рекламной капитализации и распространения обращения" - это только одно из применений коммерческой деятельности сети электронных личностей, которое обеспечит каждому человеку действующий принцип "один за всех, все за одного"; каждый человек живет в "я-центрированной системе сети электронных личностей"; когда он видит рекламу (доступ O2O), он может проверить ее подлинность и оценить ее с помощью поиска SNS, а также разрешить комментарии для ссылки своих друзей. Все точки публичности (точки соприкосновения всех продавцов, т.е. "видишь то, что получишь", существующее в любое время и в любом месте) составляют точки доступа нейронных синапсов (O2O) и распространение нейронной сети (распространение цепочки создания стоимости SNS) глобального мозга.

Каждый человек подобен "клетке мозга"; двумерный код O2O служит точкой доступа "синапсов мозга"; сеть электронных личностей - это нейронная сеть мозга; индекс морали относится к активным степеням разных клеток мозга, которые могут образовывать разные "активные области мозга". Агентство выдачи кода (т.е. центр выдачи кода) станет "мозговым центром". Таким образом, строится "глобальный мозг"; т.е. все электронные личности на Земле считаются различными клетками мозга; двумерные коды служат точками доступа синапсов мозга; сеть электронных личностей - это "мозговой нерв" с различными атрибутами; доступ к квантовому "кодчейну" подобен рефлексу мозгового нерва. Очки могут использовать "материал доступа в квантовом конденсированном состоянии".

Следовательно, центр выдачи кода функционирует как мозговой центр для управления эволюцией человеческой цивилизации. Настоящее изобретение представляет собой великое новшество, связывающее нации, расы, классы, языки и культуры, и дает указания жителям Земли о том, как адаптироваться к среде выживания в новой ситуации.

Доступ к квантовому "кодчейну" со стороны глобального мозга является характеристикой цивилизации на основе углерода, которая существенно отличается от цивилизации на основе кремния. Цивилизация на основе углерода использует свойство двухцепочечной ДНК на основе углерода (в то время как цивилизация на основе кремния является одноцепочечной). Это способ выживания после вспышки суперкризиса типа "робот вместо человека", когда точка сингулярности развития AI превысит общее количество людей на Земле. Это касается не только борьбы за рабочие места, но и объясняет значение человеческой жизни.

Если мысль о живых людях - это проекция трехмерного пространства Земли на сердце каждого человека, т.е. "четырёхмерное пространство", полученное из произвольной комбинации "трехмерного про-

странства-времени", то "глобальный мозг" - это "пятнаправленное пространство", которое может моделировать и комбинировать различные виды "четырёхмерного пространства" мозга. Затем в "пятимерном пространстве" будет изучаться, анализироваться, квантоваться и интерпретироваться то, как любовь людей играет роль материи, где "любовь" вместо "выгоды" является "исходной силой, распространяемой сетью электронных личностей". Эйнштейн описал в письме своей дочери, что любовь, любовь в человеческом обществе - это невидимая сила вселенной.

Поэтому всеобъемлющую дисциплину "кодчейн" можно сформировать, объединив политику, экономику, культуру, технологию, информацию, биологию, физику, материалы, философию, историю, психологию, "Книгу перемен" (древнюю китайскую философию о законах неба и земли) и религию.

Настоящее изобретение обеспечивает доступ к конкретному субъекту на основе окружения (5W) посредством различных способов доступа с квантовым считыванием, которые могут точно отслеживать соответствующие узлы во время процесса распространения информации и реализовывать квантование стоимости (в разговоре называемой "индексом морали") кубитного квантового состояния на основе распространения и передачи информации, а также преобразования информационной энергии. Энергия в данном случае не относится к термодинамической энергии, но является "исходной силой", воздействующей на человеческое общество и побуждающей общество развиваться и действовать.

Доступ к цифровой валюте "кодчейн" осуществляется согласно определенному субъекту на основе квантового "кодчейна", который служит инструментом для оплаты и измерения стоимости; срок его службы охватывает весь срок службы "кодчейна" субъекта. Цифровой банк - это агентство, которое осуществляет двустороннюю конвертацию между валютой в реальном обществе и цифровой валютой "кодчейн". Субъект "кодчейна" относится к набору услуг, предоставляемых исходным кодом (открытые услуги, выдаваемые обслуживающим субъектом на "кодчейн"). Срок службы "кодчейна": начиная с выдачи исходного кода центром выдачи кода и заканчивая полным прекращением услуги, предоставляемой субъектом, что составляет весь срок службы "кодчейна" субъекта. Информационный объект, распространяемый в "кодчейне": обладает характеристикой квантовой информации, не подделанной в процессе распространения; связанный информационный объект имеет эффект квантовой запутанности. Квантовый расчет: информационный объект обладает типичным квантовым признаком в процессе распространения, который может характеризоваться эффектом квантового туннелирования и эффектом квантовой суперпозиции.

Код в технологии "кодчейна" существенно отличается от двумерного кода в традиционных приложениях: обычный двумерный код является только триггером и записью для одного действия. Код в технологии "кодчейна" обладает следующими характеристиками: 1) высокая надежность: единообразная выдача кода, запись источника, улучшение передачи кредита в цепочке; 2) универсальная применимость: одноразовое сканирование кода выполняет множество действий (создание заказа, оплата, расчет и генерирование ваучера повторного потребления); 3) высокий уровень безопасности: защитная изоляция личных данных + сложная многоканальная и зашифрованная передача данных о деятельности; 4) возможность отслеживания: за счет записи действий всех людей с помощью "кодчейна" и выполнения анализа больших данных, обеспечивается отслеживание и оценка деятельности.

Модель реализации "кодчейна": продавец запрашивает оригинальный код от центра выдачи кода; центр выдачи кода выдает исходный код, на который наложена ДНК электронной личности продавца; распространитель идентифицирует исходный код или код распространения (путем сканирования или нажатия) для получения соответствующей информации, а также может получить новый код, на который наложена ДНК электронной личности распространителя для распространения; потребитель идентифицирует исходный код или код распространения (путем сканирования или нажатия), чтобы получить от центра выдачи кода информацию, указывающую сервер продавца, чтобы получить услуги от продавца, который может дополнительно получить новый код, на который наложена ДНК электронной личности потребителя для дальнейшего распространения. В процессе выдачи и распространения "кодчейна" рабочие процедуры распространителя и потребителя могут выполняться итеративно, в конечном итоге формируя сеть "кодчейна", охватывающую определенную группу потребителей.

Следовательно, новый мир электронных личностей (киберпространство) может быть реконструирован с помощью "квантового кодчейна". В реальном мире существуют различные физические вещи, а также различные виды людей и действий человека. В настоящее время по-прежнему не хватает их объединения (вещи, человек-вещь, человек-человек) для их цифрового выражения, анализа и использования. Технология "кодчейна" отмечает все вещи (вещи объекта в реальном мире, такие как ориентиры на местности, рекламные объявления, товары и т.д., а также виртуальные вещи (или услуги) в виртуальном мире, существующем в Интернете) в мире, как "объекты" (веб-сайты, интернет-магазины и т.д.) с двумерными кодами "кодчейн" и накладывает атрибуты и NDA (уникальный идентификатор) соответствующих электронных личностей "кодчейна"; таким образом, сеть (объединяющая отношения между тремя вышеупомянутыми сущностями) на основе реализации "кодчейна" строится через виртуальный мир IP-Интернета и реальный физический мир; эта сеть может в цифровой форме записывать (например, загружать в облако; записывать в главный регистр) действия (не только транзакции) всех людей, чтобы тем самым реализовать возможность отслеживания.

А именно, предписанный "протокол доступа к "кодчейну" (например, на основе доступа к окружению O2O в режиме офлайн, такого как сканирование двумерного кода, и действий, таких как нажатие в WeChat на основе цепочки распространения SNS) предлагает единообразный способ выражения (например, двумерный код "кодчейн") любой произвольной электронной личности или любого материала (реального или виртуального), предоставленного ею, обеспечивая тем самым возможность быть доступным любой электронной личности в мире электронных личностей (доступ с помощью сканирования кода и т.д.), а также обеспечивая канал для любой электронной личности, чтобы распространять предоставленный им материал или материал, предоставляемый одной электронной личностью другим (например, распространяя соответствующий двумерный код "кодчейн").

Технология квантового "кодчейна" может характеризоваться тремя цепочками, среди которых две цепочки являются цепочками исторических записей (где ось X обозначает все вещи = объект, ось Y обозначает электронную личность; однократное взаимодействие между электронной личностью и объектом, т.е. (X, Y) представляет деятельность человека, образует узел; деятельность электронной личности, на которую наложена ДНК электронной личности (например, номер IMEI мобильного терминала) и цифровую подпись электронной личности (динамический токен, основанный на ДНК электронной личности и окружении объекта) поверх исходного "объекта", MatrixLink, образованный всеми узлами ("X*Y"), является базовым слоем "кодчейна".

Так называемый динамический токен предназначен для предотвращения сдвига по времени отдельных токенов с помощью синхронизации времени, синхронизации между временем сервера и встроенными часами токена, и сервер будет записывать сдвиг по времени каждого токена. Алгоритм может представлять собой модифицированный хеш-алгоритм, функция которого может быть выражена как $H(\text{Seed} + \text{SN} + \text{Time})$, где Seed - значение секретной фразы; SN - порядковый номер токена; Time - время. В качестве алгоритма компания RSA предлагает две версии алгоритма и в настоящее время использует частный хеш-алгоритм на основе AES.

Третья ось Z, например, включает цепочку распространения (X, Y) (не ограничиваясь этим), т.е. цепочку кубитной информации о квантовом состоянии (если смотреть по оси X, записи деятельности каждого человека, основанные на всех вещах; или, если смотреть по оси Y, записи деятельности каждого человека в физическом мире); в то время как ось Z представляет разные взгляды разных людей на один и тот же вопрос и их эмоциональные и мыслительные способы, такие как удовольствие, гнев, печаль, радость. Помеченное (X, Y, Z) и "протоколом доступа к квантовому "кодчейну", хранилище может быть выполнено распределенным образом в соответствии с узлами X или узлами Y, так что электронная личность может осуществлять доступ через измерение X или измерение Y, реализуя достоверность (на основе доверия к друзьям и рекомендациям), борьбу с подделками (записи не могут быть подделаны), проверку (выдача кода связана с доверенным центром для генерирования двумерного кода/гиперссылки, содержащей достоверную идентификацию) и отслеживание (весь процесс может быть отслежен).

В трехосной системе координат вводится концепция мнимых чисел, в которой вращение по часовой стрелке (аналогично направлению вектора, соответствующему вероятности человека, выполняющего первое действие) или вращение против часовой стрелки (аналогично другому направлению вектора, соответствующему вероятности того, что человек выполняет второе действие) определенной трехмерной координаты, является выражением волновой функции, аналогичной квантовой механике: когда человек осуществляет доступ к оси X/Y (выполняет первое или второе действие; для облегчения понимания первое действие упоминается как "хороший поступок", а второе - как "плохой поступок"), и реализуется другим человеком через "цепь распространения" по оси Z (информация 5W, например, "кто делает", "куда идти"), это внешнее наблюдение, вызывающее "коллапс волновой функции", т.е. определяемое (фактически субъективное определение наблюдателя) как "первое действие/второе действие", в то время как согласно этой концепции, сгенерированная ось X/Y наблюдения сама по себе может распространяться через ось Z, тем самым генерируя другое определение первого действия/второго действия другого "XYZ"; более того, точки пересечения (ось Z) для взаимодействия между множеством вещей/окружений (ось X) с множеством людей (ось Y) в реальном мире представляют собой набор первых действий и вторых действий "реального мира".

Сеть "кодчейна" представляет собой карту направления, и информация об услуге и информация о платеже передаются на этой карте. Могут быть видны следующие особенности: а) локальное свойство: в сети "кодчейна" обращение информации ограничивается картой направления сети "кодчейна", которая изолирована от глобальной IP-сети; с изоляцией можно эффективно повысить конфиденциальность и безопасность информации; б) достоверность информации: в процессе распространения информации путем наложения ДНК распространителя (дополнительного атрибута) на "кодчейн", вероятность распространения актуальной информации эффективно повышается, вероятность распространения неактуальной информации снижается, тем самым надежность информация в сети "кодчейн" значительно повышается; в) равенство: в сети потребитель, распространитель и продавец равны; любая роль может раскрывать связанную атрибутивную информацию, например, такую как молчание и т.д., которая технически устранила неравные информационные условия между продавцом и потребителем; г) информационная изоляция: личная информация, не имеющая отношения к услуге, не может обращаться в сети, чтобы изолиро-

вать личную информацию от услуги, что также эффективно повышает уровень безопасности личной информации.

В примере электронного бизнес-потока на основе "кодчейна" потребитель получает цифровую валюту для транзакции и расчетов. В "кодчейне" информационное взаимодействие между потребителем и продавцом одинаково; стороны транзакции выполняют транзакцию посредством обмена информацией о платеже в цифровой валюте и информацией об осуществлении услуги; распространитель (информационный посредник) в "кодчейне" служит свидетелем, гарантирующим, что информация о транзакции между двумя сторонами не подделана, и который может получить вознаграждение в цифровой валюте за свою деятельность по распространению. Цифровой банк предоставляет услугу для обмена цифровой валюты с юанем на счете и расчета заявки на транзакцию между сторонами, вследствие чего стороны могут получить юань.

При этом получение цифровой валюты и расчет согласуются с интерфейсами существующей системы соответственно; с продвижением цифровой валюты "кодчейн" и созданием системы цифровых валют центрального банка может появиться более удобная система обмена и система обращения и расчетов на основе цифровой валюты центрального банка.

Можно видеть, что, помимо центра выдачи кода и цифрового банка, каждая роль в модели реализации "кодчейна" одинакова в процессе распространения информации, что полностью устраняет недостаток существующей сети на основе IP, в которой вся информация сосредоточена у поставщика услуг, чтобы обеспечить наиболее эффективную техническую гарантию для решения фундаментальной проблемы в электронном бизнесе.

В механизме аутентификации "кодчейна" (т.е. технической структуре аутентификации транзакций) на фиг. 12 показано формирование "кодчейна" посредством множества комбинаций поставщика услуг, агентства, распространителя, потребителя и т.д.; на фиг. 13 показан процесс вычисления и проверки, в котором верхняя часть структуры данных транзакции представляет собой код услуги и состояние (например, соответствующие данным услуги, передаваемым потребителем, распространителем и поставщиком услуг друг другу), а нижняя часть представляет собой код оплаты и состояние (например, соответствующие платежным данным, передаваемым потребителем, распространителем и поставщиком услуг друг другу); на фиг. 14 приведена принципиальная схема миграции состояния; логика проверки заключается в следующем: 1) запись состояния кода услуги; 2) проверка состояния кода услуги на двух концах цепочки; 3) получение рабочих данных и изменение состояния кода услуги; 4) получение данных платежной операции; 5) проверка источника кода платежа для формирования платежной цепочки; 6) изменение состояния кода оплаты; 7) получение кода оплаты для вознаграждения; 8) запись полной цепочки транзакций; после этого вычисление значения хеша и формирование исторических данных. Выше приведены простейшие записи и логика проверки; соответствующие субъекты "кодчейна" могут настраивать состояние кода услуги и миграцию состояния кода оплаты; протокол MatrixLink согласовывает сигнал события передачи информации для миграции состояния, и конечное состояние не может измениться.

Вознаграждение, полученное распространителем, основано на следующих соображениях: действия по распространению и освидетельствованию, оплачиваемые распространителем, имеет право на вознаграждение, чтобы облегчить обращение информации о товаре и проверку достоверности, которая отличается от способа обработки информации в IP-Интернете. В технологии "кодчейна" распространитель информации будет выполнять квантованную фильтрацию информации и накладывать свои собственные комментарии на информацию поверх исходной информации; существует относительно большая вероятность того, что получатель не примет ложную информацию из-за функции оценки распространителя в отношении достоверности информации. Индекс морали распространителя также будет накладываться на информацию, тем самым формируя эффект квантовой запутанности между распространителем и получателем. Этот эффект запутанности должен более точно отражать достоверность информации. Человеческая деятельность подчиняется квантовым законам. Традиционный способ распространения информации в Интернете не может избежать атаки на данные со стороны авторов проплаченных сетевых постов с преимуществом большинства, в то время как квантовые вычисления могут эффективно избежать этой дилеммы.

Ввиду вышеизложенного в настоящем изобретении предлагается решение, отличное от существующего межсетевого соединения IP-IP в Интернете, и устанавливает способ взаимодействия между людьми для решения проблем при передаче информации; в целях повышения эффективности в настоящем изобретении предлагается новая идея квантового "кодчейна" и предлагается модель квантового "кодчейна", модель электронной личности и модель цифровой валюты; предварительная стадия слияния этих моделей - сканирование двумерного кода, стадия обновления - "просмотр", в то время как премиальным состоянием является доступ к "квантовому кодчейну" (мышление) в этом примере, который указывает путь дальнейшего развития системы и ее применения.

Хотя содержание настоящего изобретения было подробно описано посредством вышеупомянутых предпочтительных вариантов осуществления, следует понимать, что приведенные выше изображения не должны рассматриваться как ограничения настоящего изобретения. После прочтения вышеприведенного

содержания специалистами в данной области техники становятся очевидными многие модификации и замены настоящего изобретения. Таким образом, объем правовой охраны настоящего изобретения должен определяться прилагаемой формулой изобретения.

ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

1. Способ формирования системы обслуживания на основе кодчейна, предусматривающий:
 - предоставление сервера кодчейна для выпуска всех закодированных носителей данных по меньшей мере в одном субъекте и управления информацией, связанной с кодчейном, образованным последовательным распространением и идентификацией закодированного объекта данных под субъектом;
 - первичный узел каждого кодчейна, соответствующий провайдеру услуг, запрашивает сервер кодчейна выпустить первичный закодированный носитель данных под субъектом; первичный закодированный носитель данных соответствует набору услуг, предоставляемых провайдером услуг;
 - идентификацию терминальным устройством любого пользователя, закодированного носителя данных, связанного с предыдущим узлом под субъектом для получения адреса доступа сервера кодчейна и взаимодействия с сервером кодчейна в соответствии с адресом доступа, причем сервер кодчейна записывает время и географическое положение, соответствующее терминальному устройству пользователя, идентифицирующего закодированный носитель данных в данный момент времени, идентификационную информацию пользователя и/или терминального устройства пользователя, и активностей, выполненных в кодчейне для образования отслеживаемого узла, и информация, связанная с кодчейном, хранится распределенным образом в терминальном устройстве пользователя, соответствующего каждому узлу;
 - терминальное устройство пользователя также осуществляет по меньшей мере одну из следующих активностей:
 - запрашивает сервер кодчейна выпустить закодированный носитель данных, связанный с узлом под субъектом, и распространить закодированный носитель данных; указанный носитель данных соответствует по меньшей мере информации, доступной для идентификации первичного закодированного носителя данных и идентификационной информации пользователя и/или терминального устройства пользователя; остальные пользователи, идентифицированные для закодированного носителя данных, становятся следующим узлом кодчейна; и
 - запрашивает сервер кодчейна аутентифицировать закодированный носитель данных; направляет, после прохождения аутентификации сервером кодчейна, список объектов услуги на терминальное устройство, которое направляет запрос; взаимодействует, посредством терминального устройства на основе адреса услуги, включенного в список объектов услуги, с сервером провайдера услуг, на который указывает адрес услуги, для получения услуги, предоставляемой провайдером услуг; и
 - транзакцию между пользователем и провайдером услуг удостоверяется остальными узлами на кодчейне.
2. Способ предоставления услуги на основе кодчейна по п.1, в котором:
 - когда услугу предоставляет один провайдер услуг, сервер кодчейна выдает первичный закодированный носитель данных после приема запроса на выдачу кода, поданного провайдером услуг; или
 - когда множество провайдеров услуг предоставляют свои соответствующие услуги, сервер кодчейна выдает первичные закодированные носители данных на основе запросов на выдачу кода, последовательно поданных множеством провайдеров услуг; и
 - предпочтительно, когда сервер кодчейна принимает запрос на выдачу кода, поданный одним или несколькими провайдерами услуг, сервер кодчейна выдает закодированные носители данных после проверки провайдера услуг или провайдеров услуг на основе идентификационной информации электронной личности соответствующих провайдеров услуг.
3. Способ предоставления услуги на основе кодчейна по п.1, в котором список объектов услуги содержит скрипт, указывающий последовательность и параметр услуги, адрес услуги одного или нескольких провайдеров услуг, предоставляющих услуги, и динамический цифровой токен, соответствующий одному или нескольким провайдерам услуг, причем динамический цифровой токен, соответствующий каждому провайдеру услуг, содержит описание окружения, в котором провайдер услуг предоставляет услугу, и идентификационную информацию электронной личности провайдера услуг, причем время сервера синхронизировано со встроенными часами токена.
4. Способ предоставления услуги на основе кодчейна по п.3, в котором:
 - в списке объектов услуги адрес услуги провайдера услуг, в настоящее время предоставляющего услугу, указывают посредством последовательности услуги;
 - терминальное устройство пользователя объединяет параметр, требуемый скриптом, и данные, предоставленные на основе параметра, с получением параметра услуги, который предоставляют на сервер, на который указывает адрес услуги, для получения услуги.
5. Способ предоставления услуги на основе кодчейна по п.1, в котором мобильный терминал пользователя дополнительно получает динамический цифровой токен посредством идентификации закодированного носителя данных, причем динамический цифровой токен содержит описание окружения, в кото-

рой провайдер услуг предоставляет услугу, и идентификационную информацию электронной личности провайдера услуг.

6. Способ предоставления услуги на основе кодчейна по п.1, в котором когда терминальное устройство пользователя взаимодействует с сервером кодчейна, сервер кодчейна получает запрос на аутентификацию провайдера услуг на основе динамического цифрового токена, который получен в результате идентификации закодированного носителя данных и содержит идентификационную информацию электронной личности провайдера услуг; и сервер кодчейна отправляет список объектов услуги на терминальное устройство в ответ на запрос, прошедший аутентификацию.

7. Способ предоставления услуги на основе кодчейна по п.1, в котором сервер кодчейна получает запрос на выпуск кода, направленный терминальным устройством пользователя и объединяет информацию, доступную для идентификации первичного закодированного носителя данных, с информацией идентификации электронной личности пользователя после верификации пользователя в соответствии с информацией идентификации электронной личности пользователя, чтобы выпустить закодированный носитель данных, ассоциированный с пользователем, и информация идентификации электронной личности пользователя соответствует идентификационной информации пользователя, и/или терминальному устройству пользователя.

8. Способ предоставления услуги на основе кодчейна по п.1, в котором:

пользователь предоставляет на сервер кодчейна идентификационную информацию электронной личности пользователя, при взаимодействии с сервером кодчейна посредством терминального устройства;

пользователь предоставляет на сервер цифровую идентификационную информацию пользователя, при взаимодействии с сервером провайдера услуг посредством терминального устройства;

идентификационная информация электронной личности пользователя соответствует пользователю и/или терминальному устройству.

9. Способ реализации взаимодействия на основе кодчейна для обеспечения взаимодействия между по меньшей мере двумя электронными личностями, в котором каждая электронная личность характеризуется наличием идентификационной информации, указанная идентификационная информация соответствует личности, представленной электронной личностью, и/или терминальному устройству, используемому личностью; способ предусматривает идентификацию терминальным устройством закодированного носителя данных, чтобы позволить электронной личности осуществить доступ к сети кодчейна от имени личности согласно протоколу доступа к кодчейну; и выполнение, посредством терминального устройства, в соответствии с инструкциями личности, обмена данными с другой электронной личностью и/или системой;

причем система включает центр выдачи кода, сервер центра выдачи кода сконфигурирован для выпуска всех закодированных носителей данных по меньшей мере в одном субъекте и управления информацией, ассоциированной с закодированным носителем данных под субъектом; закодированный носитель данных под субъектом образует кодчейн после того, как был распространен и идентифицирован последовательно;

каждый закодированный носитель данных под субъектом соответствует той же самой первичной информации субъекта и соответствует идентификационной информации электронной личности, которая запрашивает центр выдачи кода выпустить закодированный носитель данных и затем распространяет закодированный носитель данных; первичный узел кодчейна соответствует электронной личности, предоставившей первичную информацию;

любая электронная личность идентифицирует любой закодированный носитель данных, распространяемый через терминальное устройство для получения доступа к адресу направленному на сервер центра выдачи кода;

электронная личность взаимодействует с сервером центра выдачи кода в соответствии с адресом доступа, запрашивает сервер аутентифицировать идентифицированный закодированный носитель данных, и, после прохождения аутентификации, сервер направляет первичную информацию и информацию, связанную с кодчейном, где электронная личность находится в настоящее время, на терминальное устройство электронной личности;

сервер центра выдачи кода записывает время и географическое положение, соответствующее текущему доступу электронной личности, идентификационную информацию электронной личности и активности, выполненные электронной личностью, в информацию, связанную с закодированным носителем данных субъекта, и информацию, связанную с текущим кодчейном, так что электронная личность становится отслеживаемым узлом кодчейна, предыдущий узел кодчейна соответствует электронной личности, распространяющей закодированный носитель данных;

соответствующая информация текущего кодчейна также хранится распределенным образом в терминальном устройстве электронной личности, соответствующей каждому узлу в кодчейне, чтобы позволить электронной личности каждого узла удостоверять информацию, относящуюся к кодчейну.

10. Способ реализации взаимодействия на основе кодчейна по п.9, в котором электронная личность взаимодействует с сервером центра выдачи кода для получения команды перехода, указывающей на дру-

гую электронную личность, которая предоставляет первичную информацию, так чтобы осуществить передачу данных с электронной личностью, которая предоставляет первичную информацию.

11. Способ реализации взаимодействия на основе кодчейна по п.9, в котором:

при взаимодействии с сервером центра выдачи кода электронная личность получает, при предоставлении идентификационной информации электронной личности, содержимое, соответствующее атрибуту электронной личности в информации, связанной с закодированным носителем данных; или

при взаимодействии с другой электронной личностью и/или системой электронная личность получает, при предоставлении идентификационной информации электронной личности, содержимое, соответствующее атрибуту электронной личности в информации, связанной с закодированным носителем данных.

12. Способ реализации взаимодействия на основе кодчейна по п.9, в котором центр выдачи кода выпускает закодированный носитель данных, соответствующих первичной информации и идентификационной информации электронной личности после аутентификации идентичности электронной личности, которая направляет запрос на выдачу кода в центр выдачи кода; причем информация, связанная с закодированным носителем данных, содержит информацию об электронной личности, а электронная личность получает закодированный носитель данных и затем распространяет закодированный носитель данных.

13. Способ реализации взаимодействия на основе кодчейна по п.9, в котором для поведения, связанного с передачей данных, осуществляемого электронной личностью, центр выдачи кода записывает идентификационную информацию электронной личности, в информацию, связанную с закодированным носителем данных, и информацию, связанную с кодчейном, где электронная личность расположена в настоящее время, электронная личность соответствует каждому из узлов кодчейна, хранится в распределенной манере и удостоверяет поведение, связанное с передачей данных, через соответствующее терминальное устройство электронных личностей.

14. Способ реализации взаимодействия на основе кодчейна по п.9, в котором, когда электронная личность выполняет передачу данных, центр выдачи кода генерирует новый закодированный носитель данных, причем кодированная информация нового закодированного носителя данных содержит данные, подлежащие передаче, и идентификационную информацию электронной личности.

15. Способ реализации взаимодействия на основе кодчейна по п.9 или 14, в котором, когда электронная личность выполняет передачу данных, личность, представленная электронной личностью, выполняет фильтрацию информации и/или предоставляет дополнительную информацию на основе информации, идентифицированной исходя из закодированного носителя данных, а затем передает данные.

16. Способ реализации взаимодействия на основе кодчейна по п.9, в котором соответствующее время и географическое положение, а также идентификационная информация электронной личности, когда электронная личность идентифицирует закодированный носитель данных для доступа к сети кодчейна, используются для уникальной идентификации текущей связи электронной личности.

17. Закодированный носитель данных по любому из пп.1-8 или любому из пп.9-16, в котором:

идентификация закодированного носителя данных запускается посредством исполнения по меньшей мере одной из следующих операций:

сканирование или съемка закодированного носителя данных посредством камеры электронной личности;

сканирование или съемка закодированного носителя данных, предоставленного электронной личностью, посредством камеры другой электронной личности;

кликание по гомологичной гиперссылке, присоединенной к закодированному носителю данных посредством терминального устройства электронной личности, причем информация, содержащаяся в закодированном носителе данных, является той же самой, что содержится в гомологичной гиперссылке;

просмотр путем наведения камеры электронной личности на закодированный носитель данных;

причем камера или терминальное устройство электронной личности привязаны к идентификационной информации электронной личности;

идентифицируемый закодированный носитель данных принадлежит определенному субъекту;

указанный закодированный носитель данных под субъектом соответствует той же первичной информации субъекта и соответствует идентификационной информации электронной личности, которая запрашивает центр выдачи кода сгенерировать закодированный носитель данных и затем распространяет указанный закодированный носитель данных; закодированный носитель данных под субъектом образует кодчейна, после распространения и идентификации шаг за шагом; первичный узел кодчейна соответствует электронной личности, предоставившей первичную информацию;

после того, как какая-либо электронная личность идентифицирует закодированный носитель данных, устройство электронной личности, принадлежащее электронной личности, получает доступ и взаимодействует с сервером центра выдачи кода, сгенерировавшего закодированный носитель данных, а указанный сервер записывает время, географическое положение, идентификационную информацию электронной личности и действия, совершаемые электронной личностью, соответствующие идентификации, так, что электронная личность становится отслеживаемым узлом кодчейна; предыдущий узел кодчейна

соответствует электронной личности, распространяющей закодированный носитель данных; и информация, связанная с кодчейном и записанная сервером центра выдачи кода, также хранится устройством электронной личности каждого узла кодчейна распределенным образом, и электронная личность, соответствующая каждому узлу, удостоверяет информацию, относящуюся к кодчейну.

18. Закодированный носитель данных по п.17, в котором:

информация, связанная с закодированным носителем данных, управляется центром выдачи кода; электронная личность, которая идентифицирует закодированный носитель данных, предоставляет идентификационную информацию электронной личности, центру выдачи кода, чтобы получить содержимое, соответствующее атрибуту электронной личности в информации, связанной с закодированным носителем данных.

19. Закодированный носитель данных по п.17, в котором электронная личность идентифицирует закодированный носитель данных, получает идентификационную информацию об электронной личности, обеспечивающей первичную информацию, и предоставляет идентификационную информацию центру выдачи кода, и запрашивает центр выдачи кода аутентифицировать закодированный носитель данных и электронную личность, предоставляющую первичную информацию, а после прохождения аутентификации центр выдачи кода предоставляет первичную информацию электронной личности, которая идентифицирует закодированный носитель данных.

20. Закодированный носитель данных по п.17, в котором:

команда запуска для приложения генерируется на основе идентификации закодированного носителя; приложение установлено на любом из следующих устройств электронной личности или команда запуска генерируется любым из следующих устройств электронной личности на основе результата идентификации закодированного носителя данных:

устройства электронной личности включают камеру, носимое устройство, находящееся в сигнальном соединении с камерой, терминальное устройство, находящееся в сигнальном соединении с камерой или носимым устройством, и сервер личной информации, находящийся в сигнальном соединении с камерой, или носимым устройством, или терминальным устройством.

21. Закодированный носитель данных по п.17, в котором:

первичная информация соответствует смарт-контракту для блокировки реального права, закодированный носитель данных соответствует специальному праву заимствования (SGR); электронная личность, связанная с закодированным носителем данных, получает право контролировать реальное право, заблокированное смарт-контрактом;

электронная личность связана с закодированным носителем данных посредством запроса к серверу центра выдачи кода сгенерировать закодированный носитель данных или

электронная личность завершает транзакцию, передает специальное реальное право, соответствующее закодированному носителю данных, а центр выдачи кода или иные институции кооперативного управления перепривязывают закодированный носитель данных к электронной личности подписчика;

сервер центра выдачи кода записывает идентификационную информацию электронной личности, в текущий момент связанной с закодированным носителем данных, в информацию, ассоциированную с закодированным носителем данных.

22. Закодированный носитель данных по п.17, в котором:

первичная информация о субъекте, соответствующая набору услуг, предоставляется провайдером услуги, обеспечивающей первичную информацию; электронная личность, которая идентифицирует любой закодированный носитель данных под субъектом и направляет запрос серверу центра выдачи кода на аутентификацию закодированного носителя данных и провайдера услуги;

после прохождения аутентификации электронная личность получает адрес услуги и первичную информацию от сервера и взаимодействует с сервером провайдера услуги, управляемым адресом услуги для получения услуги, предоставляемой провайдером услуги;

транзакции между электронной личностью и провайдером услуги, обмен информацией о платеже цифровой валютой и информацией о выполнении услуги между электронной личностью и провайдером услуги удостоверяются другими узлами в кодчейне.

23. Закодированный носитель данных по п.17, в котором:

закодированный носитель данных представляет собой схему оптической решетки, видимую или невидимую человеческому глазу, в форме одномерного кода, двумерного кода или многомерного кода, который также является статическим или характеризуется колебаниями луча в светотени или колебаниями частоты; или

закодированный носитель данных представляет собой трехмерный стереоскопический код с трехмерной стереоскопической структурой, образованной согласно правилу кодирования.

24. Камера для сканирования, или съемки, или просмотра закодированного носителя данных по любому из пп.18-23, выполненная с возможностью идентифицировать закодированный носитель данных с помощью встроенного процессора камеры или внешнего процессора, находящегося в сигнальном соединении с камерой; камера является встроенной в носимое устройство или терминальное устройство или представляет собой автономную камеру, находящуюся в сигнальном соединении с носимым устройством.

вом, или терминальным устройством, или с сервером личной информации, при этом электронная личность обеспечена возможностью взаимодействовать с сервером центра выдачи кода или устройством других электронных личностей через носимое устройство или терминальное устройство или через сервер личной информации, принадлежащий электронной личности; при этом сервер центра выдачи кода является облачным фоновым сервером.

25. Камера по п.24, в которой носимое устройство представляет собой умные очки; автоматическая идентификация закодированного носителя данных запускается за счет наведения встроенной камеры на закодированный носитель данных для просмотра; причем информация, связанная с закодированным носителем данных, получена из облачного фонового сервера любым из камеры, умных очков, другого носимого устройства, терминального устройства, находящегося в сигнальном соединении с камерой или сигналом умных очков, и сервера личной информации, находящегося в сигнальном соединении с камерой, или умными очками, или терминальным устройством, а затем предоставляется умными очками, или другим носимым устройством, или терминальным устройством.

26. Камера по п.25, в которой содержимое, соответствующее атрибуту электронной личности в информации, связанной с закодированным носителем данных, обеспечивается на основе идентификационной информации электронной личности по меньшей мере камерой, умными очками, другим носимым устройством и терминальным устройством и затем предоставляется.

27. Камера по п.25 или 26, в которой информация, связанная с закодированным носителем данных, при предоставлении умными очками, или другим носимым устройством, или терминальным устройством, накладывается поверх информации, изначально представленной умными очками, или другим носимым устройством, или терминальным устройством, для одновременного представления.

28. Камера по п.24, в которой:

при наведении камеры на закодированный носитель данных выполняется автоматическая фокусировка на основе зарегистрированного параметра съемки или заданного режима съемки; или

камера принимает оптический сигнал, отраженный от закодированного носителя данных, и выполняет автоматическую фокусировку на основе результата измерения расстояния между камерой и закодированным носителем данных.

29. Камера по п.24, в которой когда закодированный носитель данных представляет собой трехмерный стереоскопический код, поверхность которого образует трехмерную стереоскопическую структуру согласно правилу кодирования, камера принимает оптический сигнал, отраженный от различных частей трехмерной стереоскопической структуры, и реализует идентификацию трехмерного кода на основе результата измерения разницы расстояний от разных частей до камеры.

30. Камера по любому из пп.24-27, в которой камера электронной личности снимает видео или изображение с ориентирной информацией в конкретном окружении объекта, и информация о коде вместе с закодированным носителем данных, содержащим идентификационную информацию электронной личности, отправляются на облачный фоновый сервер для привязки;

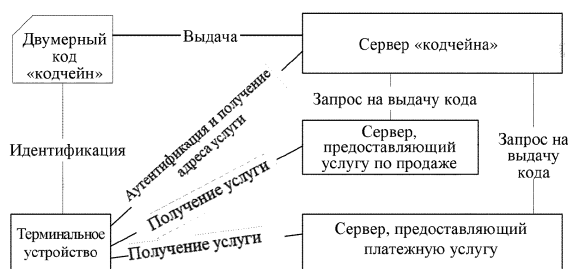
посредством любой из следующих операций носимое устройство или терминальное устройство электронной личности или другой электронной личности может представлять виртуальное окружение, соответствующее окружению объекта; причем предпочтительно соответствующая электронная личность получает содержимое, соответствующее атрибуту электронной личности в виртуальном окружении, при предоставлении идентификационной информации электронной личности;

операции включают:

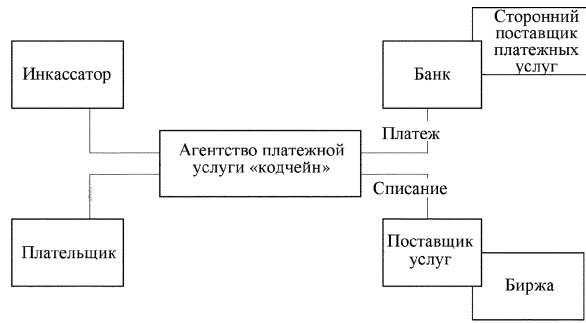
идентификацию представленного или распространяемого закодированного носителя данных; или

идентификацию закодированного носителя данных на основе информации о положении в окружении объекта; или

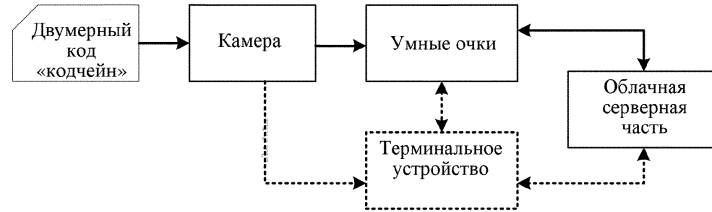
идентификацию закодированного носителя данных, который может быть извлечен согласно условию, причем условие включает любое из одного или нескольких из окружения объекта, ориентирной информации, видео или изображения, содержащих ориентирную информацию, и идентификационной информации электронной личности человека, осуществляющего съемку.



Фиг. 1



Фиг. 2



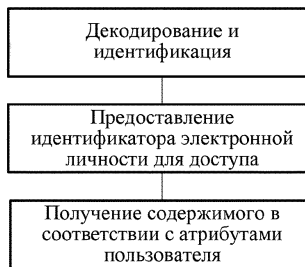
Фиг. 3



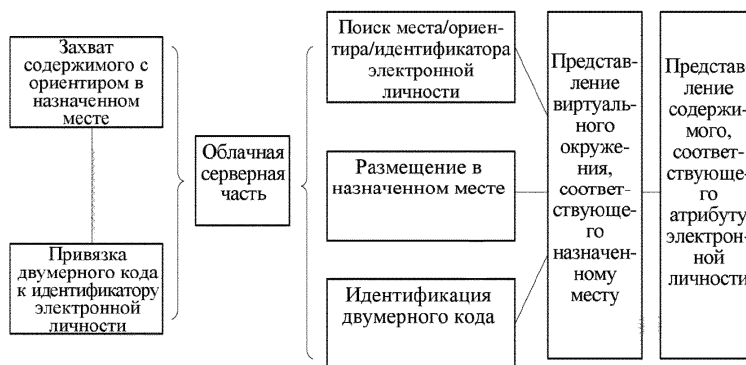
Фиг. 4



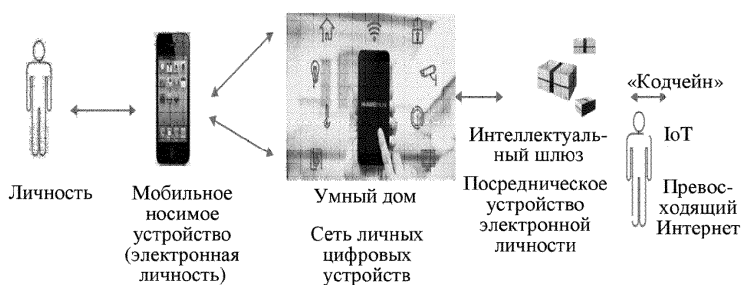
Фиг. 5



Фиг. 6



Фиг. 7



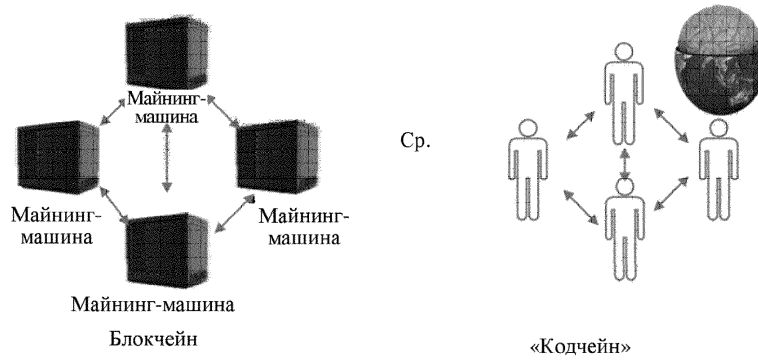
Фиг. 8



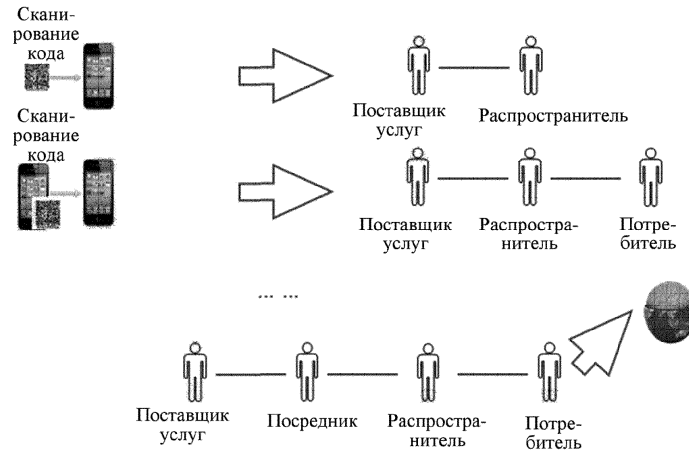
Фиг. 9



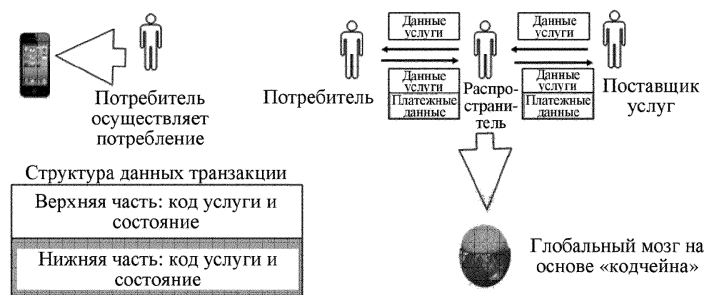
Фиг. 10



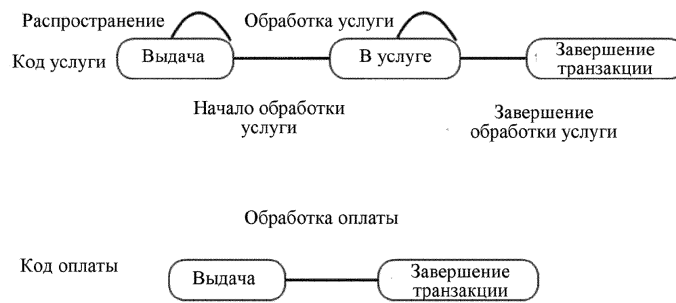
Фиг. 11



Фиг. 12



Фиг. 13



Фиг. 14