

(19)



**Евразийское
патентное
ведомство**

(21) **202290662** (13) **A1**

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ЕВРАЗИЙСКОЙ ЗАЯВКЕ

(43) Дата публикации заявки
2022.08.17

(51) Int. Cl. **G06Q 50/00** (2012.01)

(22) Дата подачи заявки
2020.09.11

(54) ЕДИНЫЙ МЕТОД ДОСТУПА ПО КОДОВОЙ ЦЕПОЧКЕ ЦИФРОВОГО ЛИЦА

(31) 201910927163.7

(74) Представитель:

(32) 2019.09.27

Ловцов С.В., Вилесов А.С., Гавриков

(33) CN

К.В., Коптева Т.В., Левчук Д.В.,

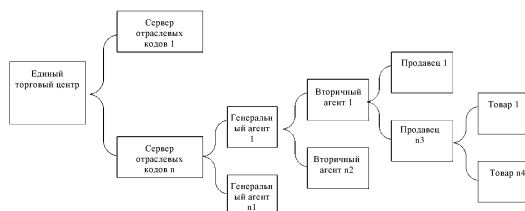
(86) PCT/CN2020/114704

Стукалова В.В., Ясинский С.Я. (RU)

(87) WO 2021/057506 2021.04.01

(71)(72) Заявитель и изобретатель:
СЮЙ ВЭЙ (CN)

(57) Изобретение относится к единому методу доступа по кодовой цепочке цифрового лица, характеризующееся следующими этапами: получается информация, соответствующая первому субъекту, и получается информация, соответствующая по меньшей мере одному другому субъекту посредством гетерогенного доступа; путем идентификации носителя кодирования 5W получается информация, соответствующая первому субъекту: информация об индикаторе цифрового лица партнера, соответствующего серверу отраслевых кодов; и элементы, соответствующие серверу отраслевых кодов, и 5W коды, соответствующие элементам, где 5W коды представляют собой права на участие в распространении доходов от элементов; информация, указывающая на идентификационную информацию о партнере и/или цифровом лице партнера, связанную с указанным 5W. Настоящее изобретение обеспечивает бесшовное объединение между реальным миром в автономном режиме и виртуальным миром в режиме онлайн посредством репостов и пересылок, позволяет осуществлять омниканальное управление и цифровое распределение в системе создания ценности в процессе распространения. Указанный носитель кодирования 5W может также использоваться в качестве формы выражения цифровых активов, принимать SGR (специальные права заимствования по 5W коду) в качестве единицы измерения эквивалентного обмена, которая может свободно обмениваться на цифровую валюту в каждом серверах отраслевых кодов.



202290662

A1

A1

202290662

Единый метод доступа по кодовой цепочке цифрового лица

Техническая область

Изобретение относится к единому методу доступа по кодовой цепочке цифрового лица.

Фоновая технология

С быстрым распространением смартфонов и других портативных умных устройств жизнь людей становится все более удобной, а общение между людьми - все более удобным, и вместе с этим происходит интернет-революция, в результате которой появляется большое количество новых методов передачи информации и создаются новые бизнес -модели. Однако, под воздействием традиционной теории Интернета, известные методы доступа по-прежнему осуществляются посредством взаимодействия человека с сервером поставщика услуг на основе веб-страницы (или приложения). Их недостатки заключаются в том, что характеристики, методы и модели взаимодействия между людьми и вещами в повседневной жизни не хорошо изучены, искусственное разделение человеческих деятельности на онлайн и офлайн приводит к фрагментации данных и моделей, хотя онлайн и офлайн деятельности имеют одинаковое коммерческое значение.

Распространение информации само по себе имеет ценность: например, распространение рекламы, ее суть заключается в преобразовании стоимости ресурсов, используемых для распространения информации.

Реклама с высокой дополнительной ценностью обязательно распространяется с помощью ресурсов, которые могут

распространить информацию среди большего количества людей на тех же условиях. А именно, чем больше аудиторий может быть распространено, тем выше ценность рекламы. А в традиционных режимах рекламы реклама эквивалентна "распространению", потеряется контроль над процессом распространения.

В процессе от распространения рекламной информации до заключения сделки, каждая рекламная деятельность приносит свой вклад в окончательную сделку. Без любой из этих передач информацию не может получить человек с намерением совершить сделку, и сделка не может быть заключена. Таким образом, распространение информации имеет ценность, те, кто осуществлял распространение информации, по праву должны получить эту ценность в качестве вознаграждения за свои действия. Однако эта ценность не была справедливо оценена из отсутствия эффективных и универсально применимых технических средств, предназначенных для отслеживания эффективных поведений каждого распространителя на протяжении всего процесса, а также для оценки ценности каждого распространителя в процессе распространения.

В системе прямых продаж на каждом уровне четко определены отношения между верхним и нижним уровнями на каждом уровне, что облегчает распределение вознаграждения за продажи между каждым уровнем после заключения сделки. Однако недостаток системы прямых продаж, которая не может полностью отразить ценность распространения, заключается в том, что только члены данной системы вправе присоединиться к этой сети распространения. Распространители может получать доход только от заказа, приобретение заказов становится профессией в системе прямых продаж. Из-за этого утилитарного характера, а также невозможности одним человеком продавать все, объективно сужаются способы и объем распространения информации (например, товарной информации). Более того,

процесс распространения и расчет отчисления в системе прямых продаж не могут быть проверены техническими средствами.

Весь процесс передачи информации от распространения до приема должен представлять собой цепочку, проходящую через различные межличностные круги, причем каждое промежуточное звено находится на пересечении двух или более межличностных кругов. Межличностная сеть, образованная в обществе, представляет собой комплекс многоуровневых межличностных кругов, ориентированных на себе (а именно, индивид находится в разных сообществах), указанные межличностные круги формируются на базе различных социальных отношений с различной степенью близости, такими как кровь, образование, работа и хобби (а именно индивиды находятся в разных сообществах). Взаимодействие и поток информации, происходящие в человеческом социальном взаимодействии, в дополнении к методам "точки к точке", таким как встречи, телефонные звонки и текстовые сообщения, в настоящее время в большей степени зависят от платформы социальных сетей Интернета.

Хотя сейчас в Интернете достаточно информации, доступной через поисковые системы, то, что попадает на глаза, не всегда является нужной информацией. А для обычных потребителей, которые не всегда находятся в курсе того, что происходит в Интернете или на переднем крае электронной коммерции, не хватит запаса ключевых слов для осуществления дальнейшего поиска. Поэтому существующие известные методы доступа к информации имеют существенные ограничения.

Распространение информации через социальные сети имеет следующие особенности: с одной стороны, издатель и распространитель информации имеют определенное предвидение того, получит ли другая сторона информацию или распространит ее дальше, основываясь на понимании адресата информации в

соответствующем сообществе, что эквивалентно определенной степени активного фильтрующего поведения распространителя. Это делает распространение информации в межличностном кругу более целенаправленным. С другой стороны, в стабильном межличностном кругу каждый человек обычно обращает внимание на свои слова и поступки, чтобы они не имели последствий, которые разрушают текущие межличностные отношения. На самом деле это означает, что социальное поведение, включая распространение информации, гарантируется показателем качества и социальным кредитом личности. Таким образом, распространение информации через социальные сети, особенно в кругу знакомых, распространитель сознательно или неосознанно проверяет информацию и обеспечивает ее подлинность как можно больше. При условии, что не происходит серийного обмана, правдивость и достоверность этого распространения очень высоки. Однако такие фильтрующие операции, как описанные выше, в настоящее время оцениваются и осуществляются самими людьми. До сих пор не существует эффективных технических средств для управления и отслеживания поведения отправителя и адресата информации, и даже известные существующие доступы не позволяют сравнить фактическое положение отправителя и адресата информации с установленными полномочиями, что приводит к тому, что текущее распространение информации нецеленаправленно и неэффективно.

Кроме того, текущее информационное взаимодействие социальных сетей основано на Интернете, но Интернет имеет врожденные недостатки: "имя" пользователя Интернета может меняться в любое время, так что человек может представлять в Интернете в разных ролях. Даже действия, совершаемые в Интернете нелюдьми (некоторыми животными, умными роботами и т.д.) через соответствующие терминалы, не могут быть распознаваемые. Визуальное имя пользователя Интернета является самым большим препятствием коммерческой эксплуатации.

Таким образом, различные коммерческие приложения неизменно заставляют пользователя совершать определенные действия, такие как заполнения анкеты, содержащей идентификационный номер, домашний адрес, номер мобильного телефона, номер стационарного телефона, настоящее имя и т. д., чтоб получать более подробную информацию. Но это не только влияет на коэффициент конверсии пользователя, но и вызывает цепную реакцию с точки зрения информационной безопасности, такой как утечка личной информации.

Более того, частное лицо в принципе невозможно проверить подлинность информации в Интернете, поэтому пользователи сознательно или бессознательно относятся к Интернету скептически. При реализации существующих бизнес-модели в Интернете, продавцам необходимо взять на себя огромные расходы на поддержание лояльности пользователей, но проблемы с качеством товаров или услуг, часто возникают независимо от подлинности информации, что приведет к потере пользователей и маркетинговых затрат, такая модель электронной коммерции/модель интернет-мышления попадают в ловушку на графике.

Виртуальная экономика, возглавляемая эпохой Интернета, по сути, является отображением реальной экономики на виртуальном пространстве (не целостным), используется удобство компьютерных терминалов и Интернета для расширения новых средств реагирования и изучения различных потребительских нужд. Однако различные бизнес-модели в интернете трудно обеспечивают тесное объединение виртуального мира и реального миров, переход от реального физического мира к виртуальному интернету происходит, когда вы берете в руки мышь и начинаете пользоваться интернетом. Этот виртуальный опыт заканчивается, когда вы кладете мышь и покидаете компьютер, и возвращаетесь в реальный мир. В настоящее время, когда люди используют Интернет для выполнения

своих повседневных деятельности, такие переключения всегда существуют. Из-за наличия вышеуказанных недостатков, развитие интернет-экономики ограничено, и трудно распространяются интернет-технологии на традиционные отрасли.

Тем не менее, социальная природа человека определяет, что его нормальная жизнь находится в автономном физическом экономическом круге, обычно в пределах диапазона восприятия, не превышающего определенного расстояния, ориентированного на человеке.

Люди отчаянно нуждаются в технических средствах, которые позволяют привязать деятельности в реальном мире к виртуальным миром в любое время и в любом месте. Иллюстративно, люди могут найти соответствующие ресурсы (например, информацию о товарах) в виртуальном мире при приведении деятельности в автономном режиме (например, в торговом центре или живописном месте) или в игровых сценах, а также при познании на собственном опыте/в физическом месте. Однако эффективные технические средства для решения этой проблемы до сих пор не разработаны.

В то же время ценность интернет-экономики, стоимость социальных сетей на самом деле заключается в том, что сотни миллионов потребителей участвуют в создании стоимости, но потребители не пользуются ценностью компании сайта. Эту проблему нужно решить.

Доступ к виртуальному миру в Интернете может осуществляться ссылкой браузера (URL: Uniform Resource Location). Доступ к мобильному интернету более простой: QR код. QR код использует определенную геометрическую фигуру, черно-белую фигуру, распределенную в двухмерном направлении в соответствии с определенным законом для записи информации о символах данных. Мобильный QR код - это применение технологии QR кода на мобильных терминалах, что в определенной степени позволяет пользователям быстро подключаться к Интернету в

любом реальном мире, подключенном к Интернету.

В китайской патентной заявке № 200510033918.7 от 31 марта 2005 года, озаглавленной "Метод покупки через мобильный терминал и его система", раскрывается метод и система покупки по QR коду на мобильном терминале. Мобильный терминал считывает QR код и декодирует его через встроенную камеру, и мобильный терминал отправляет сообщение с запросом на оплату в платежную подсистему, которая затем завершает платеж.

Патент № ZL200480005625.1, поданный 8 марта 2004 года, озаглавленный "Метод предоставления мобильных услуг по кодовой карте", раскрывает метод и систему предоставления мобильных услуг по кодовой карте, в частности, метод и систему предоставления содержания, географической информации, информации о товарах, услуги по вызову такси, предоставление личной контактной информации или платежной услуги по QR коду. Мобильный терминал считывает QR код и декодирует его с помощью встроенной камеры, после чего мобильный терминал отправляет сообщение с запросом на предоставление услуги на сервер поставщика услуг, который сам предоставляет услугу мобильному терминалу или взаимодействует с другими серверами для предоставления услуги мобильному терминалу.

Однако смартфоны, как основное средство полевого восприятия в мобильном Интернете, не могут преодолеть вышеуказанные недостатки, присущие Интернету. Еще одна проблема заключается в том, что процесс восприятия QR кода смартфоном слишком сложен: от разблокировки экрана телефона до открытия функции сканирования QR кода приложения (приложения) требуется не менее 6-7 кликов. Во-вторых, для определенного изображения QR кода, которое вы видите, средний потребитель не может различить соответствующую связь между QR кодом и мобильным приложением, поэтому сканирование выполняется с помощью некоторых публичных сканеров, а полученные результаты анализа

QR кода являются ссылками на веб-страницы. После нажатия на кнопку сначала открывается браузер мобильного телефона, а не мобильное приложение, способное выполнять соответствующую функцию. Эти проблемы оказывают огромное влияние на потребительский опыт. Носимые устройства, такие как Google Glass и Smart Watch, просто делают устройство более портативным, но на самом деле они все еще представляют собой деформированный смартфон, который также легко представляет серьезную угрозу для конфиденциальности других.

В настоящее время, существующие технологии трудно эффективно идентифицируют или проверяют личность пользователя по действиям, выполняемым им с помощью такого устройства, как смартфон, или с реальной средой, в которой находится пользователь. Это затрудняет, например, отслеживание распространения информации или идентификацию пользователя среди других друзей и родственников в межличностном кругу, а также не может обеспечивать эффективные меры, позволяющие внешним регуляторам отслеживать взаимодействие пользователя с другими лицами, получившего разрешение на доступ, выполняемые действия и т.д.

Традиционный интернет реализуется на основе IP-ссылок ; Популярность мобильных терминалов позволяет каждому человеку иметь умное устройство, которое он носит с собой, и при необходимости получать информацию в соответствии с командами человека (желание, социальный статус (social status) и социальное отношение (social attitude)) и передавать ее в коммерческую систему.

К негативным особенностям нынешней интернет-экономики относится существование барьеров интернет-монополии у поставщиков услуг, предлагающих интернет-порталы, платежные услуги, услуги по обзору, классификации, социальные услуги, платформы электронной

коммерции и т.д. То есть, хотя Интернет технически плоский, в результате информационного взрыва в эпоху Интернета, пользователи вынуждены больше полагаться на различные информационные услуги в Интернете в реальном процессе применения, чтобы найти необходимые им услуги. Поэтому пользователи не только теряют право на собственные персональные данные, но и вынуждены пассивно принимать качество, несправедливость цен, создаваемую различными монопольными услугами интернет-бизнеса: В частности, каждый пользователь создает ценность для интернет-провайдера, но наслаждается этой ценностью именно интернет-провайдер, а не создатель ценности.

Агенты в традиционных компаниях, возможно, не смогут воспользоваться преимуществами всей платформы.

Иллюстративно, хотя все пользователи интернета-провайдера FACEBOOK, не только просматривают, распространяют и участвуют в создании большей части стоимости компании, но и раскрывают свою конфиденциальность обществу, теоретически должны получать вознаграждение, но они не могут участвовать в распределении стоимости всей платформы (например, рыночной стоимости сотни миллиардов юаней), за исключением доступа к Интернету.

В последние годы, с развитием мобильного интернета, люди начали использовать различные окружающие их вещи для доступа в интернет. Сканирование кода принесло пользователям ощущение "что видишь, то и получаешь", тем самым постепенно разрушается барьер информационной монополии интернет-провайдеров и формируется новая форма интернет-экономики, характеризующаяся совместным использованием. Благодаря гибкости экономики совместного пользования, концепция экономики совместного пользования стремительно развивается с момента своего появления и быстро распространяется на

миллионы домохозяйств, но поскольку экономика совместного пользования по-прежнему использует технологическую базовую платформу Интернета, возникли различные проблемы с экономикой совместного пользования.

Иллюстративно, такие проблемы, как незаконное P2P-финансирование, незаконные виртуальные валюты, незаконные финансовые пирамиды и незаконный обмен информацией, вызванные воздействием вирусов QR кодов, поддельных QR кодов, фальсификации информации, кражи личной информации и водной армии в интернете

(особенно проблемы, связанные с наиболее фундаментальной экономической деятельностью в жизни и работе людей) становятся новыми вызовами стабильности и единству страны и гармоничной жизни людей.

С продвижением и популярностью QR кодов, их применение во многих областях, таких как платеж по коду, совместное использование велосипедов, становится все более распространенным, в определенной степени изменяет метод доступа и становится одной из основ создания новой бизнес-модели на базе Интернета вещей. Однако применение QR кодов в основном основано на приложениях смартфона, пользователь должен найти соответствующее приложение в зависимости от характера целевого объекта, а затем запустить камеру для его сканирования и идентификации. На протяжении всего процесса уровень участия пользователя очень высок, и приложение остается неудобным в использовании.

Кроме того, емкость данных QR кодов ограничена, а различные правила и способы создания QR кодов усложняют разработку считывающих устройств и внутренних серверов. В частности, коммерческие процессы, такие как WeChat Pay, которые полагаются исключительно на технологию "сканирование QR кода", имеют фатальный недостаток: QR коды

могут быть выпущены произвольно, а QR коды обычно содержат ссылку. Указанная ссылка указывает на второй сервер, который фактически предоставляет услуги, пользователь не знает о надежности этого второго сервера в процессе сканирования кода через программу типа WeChat. В этой модели кража и мошенничество легко достигаются за счет использования поддельных серверов и хакерских методов, таких как кража и фальсификация данных.

Известные существующие традиционные доступы путем сканирования кода относятся к доступу к соответствующему внутреннему серверу торгового центра посредством сканирования QR кода, генерированного "сервером QR кода"; а именно, на основе того же "сервера QR кода", того же "QR кода", сгенерированного тем же "сервером QR кодов", мобильный терминал может получить доступ только к "собственному торговому центру". Это приводит к неэффективному использованию внешнего кода, цепочка создания стоимости может получить доступ только к определенному торговому центру после распространения, коммерческая ценность не может быть maximизирована.

С продвижением и популярностью QR кодов, особенно апплетов, оффлайн продвижение QR кодов, сценарии приложений доступа становятся все более и более богатыми, что отличается от известных традиционных централизованных доступов к электронной коммерции в Интернете, но отражает все в реальном мире. Преимущество доступа с помощью апплетов по QR коду заключается в том, что он может быть использован в разных сценариях, потребители напрямую подключаются к услугам продавца без регистрации и скачивания, а затем уходят после использования.

Однако, поскольку разные апплеты были разработаны разными производителями, их серверы различны, так что фактическое

потребление одного и того же потребителя завершается на разных торговых серверах, что не только доставляет потребителям проблемы с переключением между различными серверами, например, баллы и купоны не могут быть универсальными, адрес доставки должен быть заполнен неоднократно ; Кроме того, поведение различных наклеек, распространяемых потребителями в качестве вклада в распространение рекламы, не получает баллы и вознаграждение при завершении сделки по покупке.

Известные существующие технологии интернета / Интернета вещей основаны на IP-адресах, которые используются в качестве базового соединения. Все вспомогательное оборудование для доступа к сети также основано на управлении IP-адресом. При этом создается возможность подключения разных вещей к сети Интернета по протоколу IP. То есть, любые вещи, которые могут стать точкой доступа, могут существовать в киберпространстве, или в любое время, в любом месте (в нескольких местах), или не в существующей форме нигде. Указанные вещи содержат разные приборы (включая сетевые компьютеры, мобильные телефоны, автомобили или самолеты без водителя, холодильники, кондиционеры и т. д., или даже получеловек-полумашина с чипом, имплантированным мозгом). Однако, нечеловеческий и оторванный от человеческого общества доступ к сети создает всевозможный хаос (хакеры, водяная армия, анонимность и т.д.), а однофазное "соединение точка к точке" не может правдиво выражать социальные характеристики племенных групп человеческого общества, сформированных на основе социализации.

На практике в процесс распространения информацию можно придать большее значение благодаря вмешательству человека, но существующие известные технологии, указанные выше, затрудняют выделение "ценностного выражения" информации в "человеческом сообществе". В цепочке распространения (которая характеризуется тем, распространение производится в сети

личных отношений, направление распространения определяется распространителем информации) адресат информации не только получает исходную информацию, но и атрибутивную информацию, предоставленную распространителем, и через цепочку распространения может получить более релевантную информацию для принятия более рациональных решений и действий. Эти атрибутивные информации не только позволяют адресату получить доступ к маршруту распространения информации, но и вынести суждение о подлинности, добротности и рациональности самой информации.

Однако, поскольку сама атрибутивная информация является наложением исходной информации распространителем, сам атрибут имеет следующие характеристики: I. субъективность: присвоение атрибутов имеет сильную субъективность распространителя, оно изменяется в соответствии со временем, обстоятельствами распространителя и другими объективными элементами. II. фальсифицируемость: Достоверность самой информации может быть очень просто изменена, чтобы получить личную выгоду. III. понижение эффективности распространения: в связи с ограниченностью диапазона деятельности, распространение по цепочке является более медленным и неэффективным, чем размещения /пересылки в интернете, что может снизить частоту использования. IV. высокие затраты: Для обеспечения надежности информации в цепочке распространения неизбежно возникают высокие затраты на проверку, которые ведут к линейному увеличению себестоимости информации, что может препятствовать объему и частоте использования самой информации.

Типичным примером является технология блокчейна и биткоин. В качестве типичной информации о торговых книгах, циркулирующей в Интернете и требующей высокой надежности, технология блочных цепей использует криптографические

алгоритмы и модели голосования для проверки подлинности торговой информации и создает полную распределенную цепную базу данных, содержащую все реферат сделок в Интернете. С течением времени сложность криптографических алгоритмов и сложность запросов к цепным базам данных также растут экспоненциально. Очевидно, что эта модель поддерживается только за счет постоянного повышения стоимости биткоина, что явно противоречит объективным правилам.

Блокчейн называют революционной технологией, поскольку она решает проблему децентрализации информационных сетей, позволяет осуществлять передачу доверенной информации по сети в соответствии с алгоритмом консенсуса, но ее проблемы также весьма очевидны: I. высокие затраты: много вычислительной мощности используется в бессмысленных криптографических алгоритмах, что значительно увеличивает затраты общества; II. анонимность: будь то пользователь, провайдеры и майнеры биткойнов являются анонимными, и трудно избежать того, чтобы анонимные пользователи применяли это к незаконной деятельности и не могли блокировать незаконное, поддельное распространение информации инициаторами информации в Интернете. Вторая проблема заключается в том, что биткоины, основанные на технологии блокчейна, широко используются для незаконного отмывания денег и киберпреступности. Определение стоимости биткоина и одобрение его использования быть проверено группой роботов, а именно “сообществом“, основанным на IP-адресах, и его дизайн отделен от основных атрибутов человеческого общества, что приводит к невозможности решения вышеуказанных проблем.

Раскрытие информации об изобретениях

Настоящее изобретение обеспечивает единый метод доступа по кодовой цепочке цифрового лица, который предлагает модель

единого торгового центра с многоцентровым гетерогенным доступом, обеспечивает омниканальное управление по 5W коду.

Настоящее изобретение обеспечивает один метод доступа , который содержит следующие этапы: получается информация, соответствующая первому субъекту, и получается информации о гетерогенном доступе; указанная информация о гетерогенном доступе соответствует маршруту гетерогенного доступа; через маршрут гетерогенного доступа получается информация, соответствующая по меньшей мере одному другому субъекту.

В любом из факультативных примеров метода доступа, информация, соответствующая первому субъекту, является первой информацией, соответствующей элементам, связанным с первым сервером отраслевых кодов, а информация, соответствующая по меньшей мере одному другому субъекту, является информацией, соответствующей элементам, связанным по меньшей мере с одним другим сервером отраслевых кодов.

В любом из факультативных примеров метода доступа, путем доступа к первой странице, соответствующей первому субъекту, получается первая информация и информация о гетерогенном доступе.

Путем доступа ко второй странице, соответствующей второму субъекту, через маршрут гетерогенного доступа, соответствующего информации о гетерогенном доступе, получается вторая информация, соответствующая элементам, связанным со вторым сервером отраслевых кодов.

Первый сервер отраслевых кодов, соответствующий указанному первому субъекту, и второй сервер отраслевых кодов, соответствующий указанному второму субъекту, являются различными серверами отраслевых кодов.

В любом из факультативных примеров метода доступа, получается вторая информация и информация о гетерогенном

доступе на второй странице, получив доступ к третьей странице, соответствующей третьему субъекту через маршрут гетерогенного доступа, соответствующий информации о гетерогенном доступе, получается третья информация, соответствующая элементам, связанным с третьим сервером отраслевых кодов, или получается указанная третья информация и информация о гетерогенном доступе.

В любом из факультативных примеров метода доступа, указанный третий субъект является субъектом в дополнение ко второму субъекту; третий субъект соответствует третьему серверу отраслевых кодов, который отличается от второго сервера отраслевых кодов.

Альтернативно, указанный третий субъект является субъектом, отличным от первого субъекта и второго субъекта; третий субъект соответствует третьему серверу отраслевых кодов, который является отличным сервером отраслевых кодов от указанного первого сервера отраслевых кодов и второго сервера отраслевых кодов.

В любом из факультативных примеров метода доступа, получается доступ со страницы, соответствующей какому-либо одному субъекту, к странице, соответствующей по крайней мере одному другому субъекту в дополнение к текущему субъекту, или к единой странице, через маршрут гетерогенного доступа, соответствующий информации о гетерогенном доступе; Указанная единая страница содержит маршруты доступа, соответствующие множеству других субъектов в дополнение к текущему субъекту, для доступа к информации, соответствующей каждому из множества других субъектов.

В любом из факультативных примеров метода доступа, указанные единые страницы управляются сервером единого управления основной системы. Сервер единого управления основной системы коммуникативно связан с соответствующим

сервером отраслевых кодов каждого субъекта.

В любом из факультативных примеров метода доступа, получается доступ к странице субъекта, соответствующего данному серверу отраслевых кодов, и/или доступ к информации, соответствующей данному субъекту, путем взаимодействия с любым из серверов отраслевых кодов.

Альтернативно, на основе полученной информации, соответствующей любому из субъектов, осуществляется взаимодействие с сервером отраслевых кодов, соответствующим этому субъекту, и/или получается доступ к странице, соответствующей этому субъекту.

Альтернативно, путем доступа к странице, соответствующей любому из субъектов, получается информация, соответствующая этому субъекту, и/или осуществляется взаимодействие с сервером отраслевых кодов, соответствующим этому субъекту.

В любом из факультативных примеров метода доступа, существует один или несколько элементов, связанных с каждым сервером отраслевых кодов; указанные элементы имеют соответствующий им 5W, указанный 5W представляет собой право на вознаграждение от указанных элементов.

В любом из факультативных примеров метода доступа существует один или несколько элементов, связанных с каждому сервером отраслевых кодов, каждый элемент имеет одного или по крайней мере одного партнера, связанного с ним; указанный партнер имеет идентификатор, используемый для его идентификации.

В любом из факультативных примеров метода доступа, каждый элемент имеет свой связанный партнер, информация о данном субъекте, соответствующем этому элементу, управляется этим партнером; или, каждый элемент имеет более одного партнера, информация о субъекте, соответствующем этому

элементу, управляется одним из партнеров.

В любом из факультативных примеров метода доступа, страницы каждого субъекта соответствует одному или нескольким соответствующим носителям кодирования.

Выполняется любой один или более из следующих элементов путем идентификации носителя кодирования:

Доступ к странице субъекта, соответствующей идентифицированному носителю кодирования.

Или получение информации о субъекте, которому он соответствует, и/или получение информации о субъекте, которому он соответствует, и информации о гетерогенном доступе.

Или взаимодействие с сервером отраслевых кодов, соответствующим субъекту, которому он соответствует.

В любом из факультативных примеров метода доступа, указанный носитель кодирования является носителем кодирования 5W .

Следующая информация, соответствующая указанному носителю кодирования 5W , получается при успешной идентификации любого из носителей кодирования 5W .

Информация об индикаторе цифрового лица партнера, соответствующего серверу отраслевых кодов.

Элементы, соответствующие серверу отраслевых кодов.

Информация, указывающая на идентификационную информацию о партнере и/или цифровом лице партнера, связанную с указанным 5W .

В любом из факультативных примеров метода доступа, производится он-лайн и/или офф-лайн распространение носителя

кодирования 5W ;

В результате успешной идентификации носителя кодирования 5W также получается одна или несколько следующих информации.

Промо-содержание, связанное с соответствующим элементом сервера отраслевых кодов или с заданной темой указанного элемента.

Информация о времени, соответствующем партнеру.
партнеру;

Информация об индикаторе цифрового лица, соответствующего распространителю.

Информация о времени, соответствующем распространителю.

Информация о местоположении, соответствующем распространителю.

В любом из факультативных примеров метода доступа, посредством успешной идентификации указанного носителя кодирования 5W , получается информация, необходимая для получения доступа к соответствующей сети по кодовой цепочке; указанная сеть по кодовой цепочке связана с указанным сервером отраслевых кодов или его соответствующим элементом.

При доступе к сети по кодовой цепочке на основе указанной информации о доступе, указанный сервер отраслевых кодов способен получить по меньшей мере информацию об индикаторе цифрового лица партнера, соответствующую данному носителю кодирования 5W, и управлять информацией о данных, связанной с элементом, 5W, распределением доходов и партнером.

В любом из факультативных примеров метода доступа, при доступе к сети по кодовой цепочке и на основе указанной информации о доступе, указанный сервер отраслевых кодов

также получает любую из следующей информации или любую комбинацию следующей информации.

Информация о времени, соответствующем партнеру.

Информация о местоположении, соответствующем партнеру;

Информация о времени, соответствующем лицу,
получившему разрешение на доступ.

Информация о местоположении, соответствующем лицу,
получившему разрешение на доступ.

Информация об индикаторе цифрового лица,
соответствующего лицу, получившему разрешение на доступ.

В любом из факультативных примеров метода доступа,
определяется, ли указанные условия, осуществляется одним или
более из следующих серверов в совокупности:

Первый сервер отраслевых кодов, которому соответствует
первый субъект.

или, по крайней мере, сервер отраслевых кодов, которому
соответствует один из других субъектов.

Или, сервер единого управления, который взаимодействует с
соответствующими серверами отраслевых кодов каждого
субъекта.

Или другие серверы третьих лиц.

Предписанные условия задаются одним или несколькими из
следующих серверов в совокупности:

Первый сервер отраслевых кодов, которому соответствует
первый субъект.

Или, по крайней мере, сервер отраслевых кодов, которому
соответствует один из других субъектов.

Или, сервер единого управления, который взаимодействует
с соответствующими серверами отраслевых кодов каждого

субъекта.

Или другие серверы третьих лиц.

В любом из факультативных примеров метода доступа указывается, выполнены ли предписанные условия, включая:

Выполняет ли любой или каждый из лиц, получивших разрешение на доступ, партнеров, распространителей предписанные операции.

И/или, соответствует ли положениям одна или несколько из информации о времени, информации о местоположении, информации об индикаторе цифрового лица, которому соответствует любой или каждый из лиц, получивших разрешение на доступ, партнеров, распространителей.

В любом альтернативном примере метода доступа, когда установлено, что предписанные условия, связанные с лицом, получившим разрешение на доступ, выполнены, реализуется один или несколько из следующих:

Позволяет лицу, получившему разрешение на доступ получить информацию, соответствующую первому субъекту ;

Или, позволяет лицу, получившему разрешение на доступ получить информацию о гетерогенном доступе ;

Или же позволяет лицу, получившему разрешение на доступ через маршрут гетерогенного доступа получить информацию ,соответствующей по крайней мере одному другому субъекту.

В любом из факультативных примеров метода доступа,указанный сервер отраслевых кодов распределяет доход от одного или нескольких соответствующих элементов между партнерами;

Указанный сервер отраслевых кодов регистрирует весь или часть дохода от соответствующих элементов ка доход, подлежащий

распределению между партнерами.

Указанный сервер определяет, что доход распределяется между партнерами, когда выполняются предписанные условия ;

Указанный сервер определяет, что доход, распределяемый партнерам, корректируется при выполнении предписанных условий ;

Указанный сервер отраслевых кодов распределяет доход поровну между партнерами или в соответствии с установленной долевой пропорцией.

В любом из факультативных примеров метода доступа сервер отраслевых кодов соответствует нескольким уровням партнеров, а доход распределяется между каждым уровнем партнёров поровну или в соответствии с установленной долевой пропорцией ; Сервер отраслевых кодов распределяет доход между партнерами одного и того же уровня поровну или в соответствии с установленной долевой пропорцией.

В любом из факультативных примеров метода доступа все или часть дохода от одного из элементов, соответствующих серверу отраслевых кодов сначала не распределяется между назначенными партнерами, а инвестируется в другой или несколько элементов , соответствующих серверу отраслевых кодов, чтобы получить доход от другого или нескольких элементов, а затем распределяется между назначенными партнерами.

В любом из факультативных примеров метода доступа указанный распространитель является партнером, или указанный распространитель не является партнером.

Несколько уровней распространителей образуют цепочку распространения; Сервер отраслевых кодов управляет цепочкой распространения, соответствующей его смежным элементам.

В любом из факультативных примеров метода доступа,

указанный сервер отраслевых кодов определяет количество 5W, которые должны быть выданы по регионам для указанного элемента.

В любом из факультативных примеров метода доступа множество серверов отраслевых кодов соответствуют основному серверу в центре управления единой выдачей кодов.

Выдача носителей кодирования 5W в каждом сервере отраслевых кодов контролируется и управляется указанным основным сервером.

В любом из факультативных примеров метода доступа носитель кодирования 5W, соответствующий каждому серверу отраслевых кодов, используется в качестве подвесии.

Указанный основной сервер также выпускает глобальный носитель кодирования 5W, который соответствует соответствующему 5W каждого сервера отраслевых кодов для распределения доходов от элементов, соответствующих каждому серверу отраслевых кодов.

В любом из факультативных примеров метода доступа, указанный сервер отраслевых кодов соответствует передаточную торговлю носителями кодирования 5W, которая едино управляется одним сервером, расположенным в бирже цифровых активов в кодовой цепочке при центре управления единой выдачей кодов; Указанный носитель кодирования 5W соответствует специальному праву заимствования по 5W коду, является расчетной единицей смарт-контрактов на основе имущественных прав.

В любом из факультативных примеров метода доступа, элементы, соответствующие указанному серверу отраслевых кодов, включают промо-страницу и открытие торгового центра, соответствующего рекламной странице; путем покупки товаров, или присоединения в качестве агента, или наличия определенного

статуса, человек становится партнером, соответствующим указанному серверу отраслевых кодов.

В любом из факультативных примеров метода доступа, терминальное устройство, способное успешно идентифицировать носитель кодирования 5W или способное взаимодействовать с сервером отраслевых кодов или его авторизованным бэкэнд-сервером на основе информации, полученной в результате успешной идентификации носителя кодирования 5W, может получить информацию данных, соответствующую носителю кодирования 5W и соответствующую правам пользователя терминального устройства.

В одном из факультативных примеров метода доступа указанное терминальное устройство представляет собой любое из следующих или любую их комбинацию: смартфон, планшет, персональный компьютер, носимое устройство, интеллектуальный прибор; Носимое устройство содержит умные очки.

В любом из факультативных примеров метода доступа указанный носитель кодирования 5W представляет собой изображение светящейся точки, видимом или невидимое для человеческого глаза, имеет форму одномерного кода, или двумерного кода, или многомерного кода, сгенерированного в соответствии с заранее установленными правилами кодирования, данное изображение является статичным или подвержено изменениям освещенности или частоты.

Альтернативно, указанный носитель кодирования 5W представляет собой трехмерный код с трехмерной структурой, сформированной на поверхности в соответствии с заранее установленными правилами кодирования; или альтернативно, указанный носитель кодирования 5W представляет собой оцифрованную световую волну или акустическую или электрическую волну, или комбинацию вышеперечисленных волн,

сформированную в соответствии с заранее установленным правилом кодирования и в соответствии с конкретным законом или конкретным порядком изменения частоты.

Настоящее изобретение обеспечивает очки для цифрового лица, подходящие для метода доступа, описанного в настоящем изобретении и любом из его факультативных примеров и методов применения.

Очки для цифрового лица, предлагаемые настоящим изобретением, обладает возможностью определения оптической силы в соответствии с принципом действия оптического пинцета, фотографируют и идентифицируют объекты, подключаются к первому бэкэнду, используемому для управления информацией об указанных объектах, и предоставляет первому бэкэнду первую базовую информацию в реальном времени, используемую для калибровки любой или более информации о местоположении, времени и идентификации идентичности, соответствующих очкам для цифрового лица или его пользователю, чтоб использовать указанные информации, когда первый бэкэнд отправляет запрос на выдачу метода в второй бэкэнд; Указанный метакод соответствует информации об этих объектах, управляемой первым бэкэндом, или информации об этих объектах, управляемой первым бэкэндом, и указанной первой базовой информации.

Очки для цифрового лица фотографируют и идентифицируют метакод, подключаются к первому бэкэнду , предоставляют первому бэкэнду вторую базовую информацию в реальном времени,, используемую для калибровки любой или более информации о местоположении, времени и идентификации идентичности, соответствующих очкам для цифрового лица или его пользователю, чтоб использовать указанные информации, когда первый бэкэнд отправляет запрос на выдачу нового кода в второй бэкэнд; Указанный новый код соответствует информации

об указанном объекте, управляемом первым бэкэндом, и второй базовой информации.

Где, указанный мета-код или указанный новый код соответствует носителю кодирования в методе доступа, описанном в любом из пунктов; указанный второй бэкэнд соответствует серверу отраслевых кодов или основному серверу управления, связанному с множеством серверов отраслевых кодов.

В альтернативном примере, указанный первый бэкэнд передает первую базовую информацию, полученную при доступе к очкам для цифрового лица, второму бэкэнду и запрашивает выдачу метакода ;

Указанные очки для цифрового лица фиксируют идентификационный метакод и подключаются к первому бэкэнду, а первый бэкэнд запрашивает выдачу нового кода у второго бэкэнда, когда определяет, что первая базовая информация соответствует predetermined правилам.

Указанный второй бэкэнд генерирует и сохраняет метакод или новый код в соответствии с запросом, отправленным первым бэкэндом на выдачу метакода или нового кода, и передает его первому бэкэнду для сохранения.

В альтернативном примере, когда очки для цифрового лица впервые фотографируют и идентифицируют объект, подключаются к к первому бэкэнду и предоставляют первую базовую информацию, которая используется, когда первый бэкэнд отправляет запрос на выдачу мета-кода во второй бэкэнд;

Когда очки для цифрового лица снова фотографируют или идентифицируют объект, они подключаются к первому бэкэнду, получают информацию, соответствующую мета-коду, и/или предоставляют вторую базовую информацию, которые используются, когда первый бэкэнд отправляет запрос на выдачу

нового кода во второй бэкэнд.

В альтернативном примере указанный второй бэкэнд поддерживает анализ поискового запроса одной или более из следующей информации: информация, полученная при фотографировании идентифицированного объекта, информация, управляемая первым бэкэндом, первая базовая информация, вторая базовая информация, информация, соответствующая метакоду, информация, соответствующая новому коду.

В альтернативном примере указанные предметы включает в себя лицо человека, предмет, ориентир.

В альтернативном примере, указанный основной сервер центра управления единой выдачей кодов соответствует множеству серверов отраслевых кодов; выдача носителей кодирования 5W в каждом сервере отраслевых кодов контролируется и управляется указанным основным сервером.

Указанные очки для цифрового лица соответствуют терминальному устройству в любом из описанных методов доступа.

Настоящее изобретение обеспечивает метод применения вышеописанного метода доступа и любой из его факультативных примеров.

В одном из факультативных примеров, лицо, получившее разрешение на доступ, получает через мобильный терминал информацию о товарах, соответствующих первому продавцу, и получает информацию о гетерогенном доступе; указанная информация о гетерогенном доступе соответствует маршруту гетерогенного доступа; лицо, получившее разрешение на доступ, получает через маршрут гетерогенного доступа информацию о товарах, соответствующих по меньшей мере одному другому продавцу.

Указанный первый продавец соответствует первому серверу

отраслевых кодов; по меньшей мере один другой продавец соответствует по меньшей мере одному другому серверу отраслевых кодов, причем указанный первый сервер отраслевых кодов и по меньшей мере один другой сервер отраслевых кодов соединены с сервером единого управления.

В одном из факультативных примеров, лицо, получившее разрешение на доступ получить маршрут доступа к информации о товарах, соответствующих первому торговцу через цепочку распространения, включающую несколько уровней распространителей;

Распространитель предоставляет промо-код, соответствующий указанному маршруту доступа, причем промо-код представляет собой носитель кодирования 5W; пользователь идентифицирует указанный носитель кодирования 5W с помощью мобильного терминала.

В одном из факультативных примеров, каждый сервер отраслевых кодов соответствует одному или нескольким продавцам; каждый продавец соответствует одному 5W; каждый 5W привязан к одному или по крайней мере, одному партнеру.

При выполнении указанных условий сервер отраслевых кодов выдает награждение партнеру 5W и /или распространителю, включенному в цепочку распространения, соответствующую 5W коду;

Указывается, выполнены ли предписанные условия, включая:

Выполняет ли любой или каждый из лиц, получивших разрешение на доступ, партнеров, распространителей предписанные операции.

И/или, соответствует ли положениям одна или несколько из информации о времени, информации о местоположении, информации об индикаторе цифрового лица, которому соответствует любой или каждый из лиц, получивших

разрешение на доступ, партнеров, распространителей.

Настоящее изобретение обеспечивает носитель кодирования, предпочтительно носитель кодирования 5W, подходящий для реализации метода доступа, описанного в настоящем изобретении и любом из его факультативных примеров и методов применения.

Настоящее изобретение обеспечивает сервер отраслевых кодов, подходящий для реализации метода доступа, предлагаемого в настоящем изобретении, и любого из его факультативных примеров и методов применения.

Настоящее изобретение обеспечивает сервер, взаимодействующий с множеством серверов отраслевых кодов для сотрудничества с указанными серверами отраслевых кодов с целью реализации метода доступа, описанного в настоящем изобретении и любом из его факультативных примеров и методов применения.

Настоящее изобретение также обеспечивает систему, включающую множество серверов отраслевых кодов и сервер, взаимодействующий с множеством серверов отраслевых кодов. Указанная система может быть использована для реализации метода доступа, описанного в настоящем изобретении и в любом из его факультативных примеров и методов применения.

Настоящее изобретение также предоставляет другую систему, включающую множество серверов отраслевых кодов и сервер, взаимодействующий с множеством серверов отраслевых кодов. Указанная система может быть использована для реализации метода доступа, описанного в настоящем изобретении и в любом из его факультативных примеров и методов применения.

Настоящее изобретение предоставляет мобильный терминал, подходящий для реализации метода доступа, описанного в настоящем изобретении и любом из его факультативных примеров и методов применения. Настоящее изобретение

предоставляет мобильный терминал, который может быть использован в сочетании с любой из вышеуказанных систем для реализации метода доступа, описанного в настоящем изобретении и любом из его факультативных примеров и методов применения.

Настоящее изобретение также предоставляет очки для цифрового лица для замены вышеуказанного мобильного терминала, способное быть использовано вместе с любой из вышеуказанных систем для реализации метода доступа, описанного в настоящем изобретении и любом из его факультативных примеров и методов применения. Очки для цифрового лица, мобильный терминал и т.д. настоящего изобретения могут использоваться лицами, получившими разрешение на доступ, распространителями, партнерами, операторами соответствующих серверов и т.д.

Настоящее изобретение также реализует игру посредством применения 5W, применения метода доступа, описанного в настоящем изобретении, и любого из его факультативных примеров и методов применения. Настоящее изобретение предоставляет серверы, мобильные терминалы, очки для цифрового лица, системы и т.д., которые могут быть применены для реализации, управления, эксплуатации игры.

Указанный сервер отраслевых кодов, предлагаемый в настоящем изобретении, подключенные к нему сервер, мобильный терминал, очки для цифрового лица и т.д. имеют подходящие программные и/или аппаратные устройства, предназначенные для реализации своих соответствующих функций, по отдельности или совместно, для осуществления метода доступа, описанного в настоящем изобретении и любом из его факультативных примеров и методов применения.

5W, предлагаемое в настоящем изобретении, как и цифровое лицо, определен относительно конкретного сервера

отраслевых кодов, а "цифровое лицо" может быть одним или несколькими из партнера, лица, получившего разрешение на доступ, распространителя, потребителя, владельца счета цифрового актива и пользователя одновременно.

В примерах настоящего изобретения, построение партнерской системы 5W, основанной на сервере по кодовой цепочке, может реализовать бесшовную связь между товарами и потребителями, повысить эффективность и сэкономить затраты. На начальном этапе создания партнерской системы, "покупка и потребление в торговом городе по кодовой цепочке" является не только потребительской покупкой и знакомством с кодовыми цепочками, но и "становлением партнером" и вкладом в создание системы распространения, участием в распределении доходов от серверной платформы по кодовой цепочке; После покупки товаров, подключения агента к системе или проведения направленного рекламного продвижения Вы или любой человек может стать партнером. В традиционном режиме продажи выгода от покупки обычно заканчивается с каждым расчетом; в модели, предлагаемой настоящим изобретением, она продолжается осуществлять в этом сервере или в системе в целом.

Процесс образования "5W" может быть разделен по категории, региону, атрибутам и т.д., 5W обеспечивает систематическое управление, например, управление потреблением, поведением в конкретном регионе, может использоваться для описания атрибута 5W цифрового лица, а именно, 5W позволяет идентифицировать цифрового лица по времени, местоположению, личности, в результате этого создает новый код, затем кодовая цепочка образуется путем присоединения кодов, кодовая цепочка может использоваться для управления цепью создания добавленной стоимости. Поскольку цифровое лицо представляет собой абстрактное определение

физического лица в четырехмерном пространстве, установленное в соответствии с темой, социальным статусом (состоянием) и социальным отношением (включая то, является ли оно открытым, кому оно открыто, при каких обстоятельствах оно открыто и т.д.). Цифровое лицо может использоваться как уникальный унификатор в тематическом сервере (сервере отраслевых кодов) при условии защиты конфиденциальности данных физического лица в трехмерном мире (имя, пол, номер мобильного телефона, индикатор карты, номер банковской карты и т.д.). Цифровое лицо может общаться с другим, завершить запись поведения, и согласно индикатору цифрового лица управлять счетом цифровых активов, и управлять использованием цифровых активов; Индикатор цифрового лица можно рассматривать как отображение поведения человека в трехмерном мире в четырехмерном мире ;Один и тот же человек может иметь несколько индикаторов цифрового лица, потому что они основаны на нескольких темах и могут быть не связаны друг с другом ; Отображение индикатора цифрового лица в трехмерном мире, затем на другом информаторе цифрового лица может быть выполнено только при условии защиты частной жизни и после получения согласия физического лица. При этом номер мобильного телефона в трехмерном мире, номер мобильного телефона IMEI, индикатор очков для цифрового лица и т. д. может использоваться как промежуточный счет для совместной идентификации цифрового лица.

Поэтому, по сравнению со системой прямой продажи, управление распространением в процессе продаже на основе цифрового лица может осуществляться без регистрации, без оплаты и без учета предписанных уровней (на основе иерархии каждого действия), вознаграждение за каждую продажу рассчитываются непосредственно по объему продаж(а именно доход от совместного использования распределяется без

присоединения, выплата вознаграждение за участие в программе цифрового лица сразу же производится после завершения каждой сделки) ; 5W код поощряет партнеров расширять свое присутствие в районе проживания, широко распространять, чтоб получать доход, представляет собой новое "средство производства" (путем распространения и выполнения определенных условий, вы или любой может стать партнером). Новые "производственные отношения" могут быть установлены через доступ по коду, а также гетерогенные ссылки и роуминг. А именно, в этой системе, вы можете получать доступ по кодовой цепочке, чтоб стать лицом, получившим разрешение на доступ, при этом вы можете быть не только обычным потребителем, но и распространителем. Вы можете стать "партнером" сервера отраслевых кодов при выполнении "определенных требований", таких как трата определенной суммы денег, распространение в определенном количестве и т.д., партнер вправе участвовать в распределении дохода, в результате этого создается новая модель распределения интересов.

Поскольку потребительское поведение потребителя в торговом центре, включая точку доступа, способ и источник доступа, регистрируется в полном объеме, доход, сформированный покупкой потребителя, может накапливаться на имя потребителя при увеличении ценности платформы. После того, как доход накопится до определенной суммы, потребители могут непрерывно получать доход от платформы. В традиционной модели потребления потребители не могут участвовать в распределении доходов от увеличения стоимости платформы в соответствии с их бонусными баллами. В модели, предлагаемой настоящим изобретением, потребительское потребление проходит через систему цепочки создания стоимости, его вклад в увеличении стоимости платформы может быть количественно оценено, партнеры(включая потребителей,

удовлетворяющих определенным условиям, чтобы стать партнерами) вправе участвовать в распределении доходов от увеличения стоимости платформы на основе совместного использования в соответствии с их бонусными баллами. В традиционных компаниях агенты не обязательно пользуются преимуществами всей платформы; Например, хотя все пользователи сети FACEBOOK не только просматривают, распространяют и участвуют в создании большей части стоимости компании, но и делятся своей конфиденциальностью. Но помимо доступа к Интернету, они не могут делиться стоимостью всей платформы (например, рыночной стоимостью в сотни миллиардов юаней).

Партнеры "сервера отраслевых кодов" не только имеют доступ к "входу в торговый центр", но и участвуют в распределении доходов от потребления всех партнеров согласно выданным кодам 5W, а именно, всего торгового центра; Разница между "торговым центром", соответствующим серверу отраслевых кодов и текущим традиционным интернет-магазином (таким как Tmall Mall) заключается в том, что Интернет имеет централизованный вход, так что "связь циркуляции и распространения не может быть зарегистрирована, и эффект распространения по труду не может быть воспроизведен" (хотя покупатели Taobao только могут участвовать в одноступенчатом распределении доходов); в то время в "входе в торговый центр", предлагаемом в настоящем изображении, на промо-страница (которая может быть представлена как обычная веб-страница) соответствует уникальному QR коду промо-страницы, который может быть отображен или скрыт в бэкэнде; когда потребитель заходит на промо-страницу путем сканирования/нажатия на нее, система отраслевых кодов автоматически накладывает цифровую ДНК человека (например, 5W код, соответствующий новому QR коду, образованному на основе тематическом уникальном индикаторе WeChat (конкретном номере службы WeChat));

промо-страница может быть привязана к единому торговому центру, одному продавцу или нескольким продавцам. При этом однократное потребление или многократное потребление потребителя регистрируется 5W кодом, связанным с QR кодом промо-страницы, при этом покупатель способен участвовать в распределении дохода.

В традиционной модели доход торгового центра соответствует процессу: товар, торговый центр, трафик и потребитель, не связан с потребителем и трафиком. А в модели, предлагаемой настоящим изобретением, доход соответствует процессу товара, серверу отраслевых кодов (платформе цифрового лица, торговому центру), группе партнеров 5W кода (вместо трафика) и потребителю. Ценность участия потребителя во вкладе в развитии всего торгового центра может быть количественно определена, следовательно, может быть многократно подсчитана, что позволяет связать доход торгового центра не только с партнерами и потребителями, но и с поставщиками, "сервером отраслевых кодов", предоставляющим услуги.

Кроме того, система, предлагаемая в настоящем изобретении, может способствовать повторному потреблению; в отличие от потребительского капитализма, который имеет только одно единственное звено потребления (цепочка потребительской ценности), партнер становится цепочки создания ценности системы распределения и всей системы обслуживания торгового центра, ценность партнера может быть оценена количественно. Таким образом, настоящее изобретение предлагает оцифрованный "модернизированный потребительский капитализм", который может включать множество звеньев, образованных по кодовой цепочке.

Модель, предлагаемая в настоящем изобретении, позволяет платформе завершить накопление капитала развития при низких

затратах на начальном этапе в соответствии с тематическим режимом. Доход от покупок партнеров является открытым и прозрачным, и все они используются для развития бизнеса, такого как исследования и разработки платформы, формирования команды и т. д., а также для создания тематического отраслевого фонда, который производит инвестирование в тематические товары, чтобы торговый центр мог получить товары с более высоким соотношением цены и качества, входить в добродетельную циркуляцию. Кроме того, фонд может приобрести компании, зарегистрированные на бирже в той же отрасли, чтобы получить премию на рынке капитала; Этот премиальный доход также может соответствовать доходу партнера; Это может открыть благоприятную модель, в которой все люди владеют акциями, а капитал служит отрасли во избежание того, что в настоящее время котирующиеся на бирже компании не инвестируют собранные средства на развитие, не обеспечивают высокую безопасность инвестиции.

Метод доступа по коду, основанный на очках для цифрового лица, - это доступ по кодовой цепочке, кодовая цепочка является обновленной версией блокчейна, логика нижнего уровня по кодовой цепочке основана на цифровом лице, это цепочка, основанная на каждом поведении цифрового лица, которая генерирует новый код, путем объединения кодов образуется кодовая цепочка, которая реализует цифровое управление системой ценностей, основанной на поведении человеческого общества; А нижняя часть блокчейна - IP, это приборы, которые не могут регистрировать поведение человека, поэтому трудно служить реальной экономике, человеческому обществу. По сравнению с децентрализацией блокчейна, в системе кодовой цепочки есть центр управления (с функцией управления основным сервером), который называется «центром управления единичной выдачей кодов» (сокращенно именуемый центр управления кодами, центр кодов);

Кодовая цепочка образует всю систему распространения определенного товара. Путем объединения партнеров создаётся система агентов распространения сервера “определенного отраслевого кода “ ; Путем объединения серверов по кодовой цепочке (серверов отраслевых кодов каждого бизнеса) образуется вся экономическая экосистема ; Каждые серверы осуществляют элементы с цифровыми активами в кодовой цепочке (маркированные активы) через взаимную связь. Коды серверов по кодовой цепочке используются в качестве формы выражения цифровых активов, а SGR (специальному праву заимствования по 5W коду) используется в качестве единицы измерения цифровых активов, основанной на эквивалентном обмене вещами, и циркулирует и обменивается в каждой системе серверов по кодовой цепочке.

И более того, можно создавать банки, в которых SGR и официальные валюты могут обмениваться друг на друга. Выплата страхового возмещения товарами, которая не может быть конвертирована на SGR , называется цифровыми страховыми выплатами (такая страховая компания называется цифровой страховой компанией по кодовой цепочке).

Все вышеперечисленные коды могут генерироваться центром выдачи кодов, имеют определенные функции управления (включая, контроль общей суммы, выпущенной сервером отраслевых кодов, просмотр и утверждение гарантий, разрешение на обращение, вход или закрытие, подключен ли сервер отраслевых кодов к бирже, может ли сервер отраслевых кодов быть подключен к цифровому банку, цифровое страхование, может ли производится обмен SGR и т.д.); таким образом, центр по управлению единой выдачей кодов может быть аналогичен функции управления корневого сервера Интернета (на этом уровне код заменяет управление IP), но также имеет функцию центрального банка, выпускающего и управляющего

валютой обращения (цифровой валютой центрального банка, такой как DCEP), кроме того, имеет функцию управления человеческим поведением.

В настоящее время обычно используется протокол доступа по коду или интернет-протокол ; В изобретении используется протокол доступа к кодовым цепочкам, а именно на основе доступа 5W кодов может быть построена новая сетевая система цифрового лица, которая избавляется от IP. Предпочтительно, устройство, поддерживающее протокол доступа по кодовой цепочке, представляет собой очки для цифрового лица. Включая терминал доступа (смартфон , очки для цифрового лица и т.д.), протокол доступа (доступ по кодовой цепочке), сервер по кодовой цепочке (замена веб-сайт) и центр управления выдачей кодов (замена центра управления Интернетом), вся система, предлагаемая в настоящем изобретении, представляет собой обновление Интернета, совместима с подсистемами, обеспечивает бесшовную ссылку, значительно улучшит безопасность сети.

Настоящее изобретение предлагает конкретный тематический доступ на основе сцены (5w) с помощью различных методов квантового зондирования, позволяет точно отслеживать каждый узел процесса распространения информации и осуществлять количественную оценку квантового состояния qubit на основе распространения информации (также известного как “индекс характера “) и преобразование информации и энергии, указанная энергия- не термодинамическая энергия, а "движущая сила", которая может действовать на человеческое общество, строить новые отношения в человеческом обществе, двигать общество вперед, ускоряет развитие новой производительности (с помощью программы квантовой кодовой цепочки).

В частности, ядром сети цифрового лица является социальный человек, который не существует изолированно, но всегда строит отношения с другим людьми на основе конкретной темы

(человеческое общество является многотематическим), определенного социального статуса, социального отношения, а именно степени открытости, может помогать другим, получать помощь или сосуществовать одновременно или закрываться, а также строить социальные отношения в цифровую эпоху.

Модель, предлагаемая в настоящем изобретении, может использоваться для реконструкции новой экономики в соответствии с принципом кодовой цепочки: путем создания сервисной системы (мы называем ее “отраслевым кодом”) в различных отраслях, объединяются производители, потребители, дилеров и поставщики услуг в одной и той же системе, создается новая экономическая экосистема “экономики цифрового лица “ на основе нового режима рыночной экономики, создается альянс на основе указанных многочисленных отраслей, чтобы ускорить создание сообщества интересов всех участвующих сторон, а затем по-настоящему реализовать социальную практику по построению сообщества интересов с участием всего народа ; «Наш долг беззаветно служить народу», «один за всех, все за одного», это не только представляет собой кодекс поведения и моральные стандарты, но и путь к повсеместной ликвидации бедности.

Гетерогенный доступ, привлечение потока, единая модель торгового центра, омниканальное управление по 5W коду, предлагаемые в настоящем изобретении, позволяют объединять все отрасли, выполнять бесшовное объединение онлайн и офлайн деятельности, полностью реализовать O2O плюс SNS, обеспечивать новое решение по электронной розничной торговли, создать "новой экономической экосистемы цифрового лица ". Основные бизнес-функции интегрированы на единой платформе; внутренние серверы многих компаний могут быть сохранены, а ключевые обязанности по управлению возложены лишь на нескольких руководителей.

Традиционная электронная коммерция обычно управляется по

одному каналу в Интернете ; Первоначально производители наклеивают “веб-сайт/публичный аккаунт “ на упаковку товара, и пользователям не хватало мотивации для пересылки такой информации и полезности WYSIWYG(что видишь на экране, то и получишь при печати). В традиционном централизованном режиме доступа интернет-магазины (такие как Tmall Mall) обычно имеют централизованный вход, который фокусируется только на результатах после доступа, игнорирует или неспособен реализовать доступ к полной сцене по всему каналу, часто требует огромных затрат на трафик для продвижения с небольшим эффектом; В то время как клиенты Таобао не только имеют порог для присоединения, но и имеют ограничения в способах отображения ссылок и доступа к ним.

Облачная платформа цифрового лица (сервер отраслевых кодов) , предлагаемая в настоящем изобретении , способна охватывать многоканальное управление оффлайн-агентом, франшизой, дилером и т. д., а также может реализовывать вознаграждение, распределенное по труду путем создания “ 5W партнеров “ на основе “цепочки распределению “, повышать ценность и прибыль брендовых предприятий посредством создания новой экономической экосистемы цифрового лица. Благодаря цифровизации и вознаграждению лояльных потребителей, расширению клиентской базы брендовых компаний, весь процесс можно количественно оценить и отследить. Облачная платформа цифрового лица, предлагаемая в настоящем изобретении превращает рекламу из расходов в активы, получает новые данные, оптимизирует деловое поведение, тесно связывает бренд с потребителем и создает более лояльных поклонников посредством взаимодействия фанатов бренда ;Сделать четыре звена "производство, потребление, торговля и услуга" становятся единым целым.

Метод доступа по цепочке создания стоимости, предлагаемый в

изобретения, предпочтительно, чтобы каждый доступ осуществлялся через "QR код цепочки создания стоимости", либо путем сканирования кода (лицом к лицу) / или путем нажатия (внутри системы) / или путем длительного нажатия (в рамках конкретного социального программного обеспечения), так что доступ наследуется от первоначального "агента". Такой доступ наследует оригинальный ген "агента" и накладывает свой собственный ген; Таким образом, не только один доступ, даже если вы входите в покупки, произведенные через один пункт во всем торговом центре, вы также можете участвовать в распределении доходов от создания стоимости ; Таким образом, методы присоединения каждого человека, такие как по QR коду/кругу друзей, может автоматически стать "похожим на Taobao ", тем самым увеличивая неограниченный трафик и решая проблему истощения трафика интернет -электронной коммерции.

По сравнению с традиционной моделью привлечения трафика на электронную коммерцию путем централизованного доступа : преимущество кода яйца, кода блина и других кодов упаковки оффлайн-товаров заключается в многоцентровом доступе, что вы видите, то и получаете, это бесплатное привлечение трафика на "единый торговый центр"; по сравнению с чистым онлайн-продвижением WeChat с завышенными ценами, фронтальный доступ к "единому торговому центру" включает в себя доступ и продвижение оффлайн цепочки создания стоимости, а также онлайн круг друзей, доступ к которому можно получить без осушения (а именно, без регистрации, без оплаты, не нужно даже обращать внимание на саму платформу, можно генерировать QR коды с собственной цифровой ДНК человека), многоуровневое распространение, бесшовную интеграцию оффлайн и онлайн.

Преимущество единого торгового центра также заключается в бесшовной интеграции всех каналов и всех медиа, а также в

капитализации рекламы: мобильные терминалы, такие как смартфоны, не являются простыми интернет-инструментами с характеристикой сенсорного доступа, но как шестое чувство человека, “сканирование “ можно рассматривать как относительно экрана компьютера. Альтернативное обновление “клик мышью “ реального мира физики в автономном режиме для формирования взаимодействия ; Таким образом, путем объединения телевизора и компьютера и мобильного телефона образуются новые медиа, в дополнение к традиционным доходам от рекламы, они предлагают дополнительные функции и доход: телевизионное взаимодействие, опросы по лотереям ; магазин на газете, купоны на покупку образцов. С традиционными средствами массовой информации в качестве ядра, создать новую CRM, потенциальные группы потребителей взаимодействуют последовательно через мобильный Интернет вещей, так что традиционные медиа (особенно наружные медиа) обладают атрибутами 5W, естественным образом привлекает трафик, становятся новым портом доступа и могут получать комиссию за сделки. В частности, традиционные медиа на открытом воздухе, торговые центры, которые обычно находятся в отличном месте, имеют огромный поток людей. После привязки QR кода Интернета вещей “, медиа получают доступ к единому торговому центру, и торговля может быть реализована (потребители получают доступ по коду и покупают предмет одним кликом мышью; Затем подключитесь к единому торговому центру, чтобы купить больше категорий, а в качестве точки доступа (touch point), наружные медиа могут не только взимать традиционную плату за показ рекламы, но и получать вознаграждение за торговли. Таким образом, построен Интернет вещей в соответствии с принципом «один 5W код приносит один доступ, одна кодовая цепочка подключается к одному миру”.

Краткое описание прилагаемых чертежей

Рис. 1 представляет собой схематическую диаграмму связей между партнером и лицензией сервера отраслевых кодов по 5W коду ;

Рис. 2 представляет собой схематическую диаграмму нескольких партнеров в сервере отраслевых кодов ;

Рис. 3 представляет собой схематическую диаграмму процесса распределения дохода между партнерами ;

Рис. 4 представляет собой схематическую диаграмму реинвестирования дохода в отраслевой фонд ;

Рис. 5 представляет собой схематическую диаграмму взаимосвязи между центром управления единой выдачей кодов и сервером отраслевых кодов ;

Рис. 6 представляет собой схематическую диаграмму торговли цифровыми активами в кодовой цепочке ;

Рис. 7 представляет собой схематическую диаграмму партнерской модели 5W партнера , предлагаемой в одном из факультативных примеров;

Рис. 8 представляет собой схематическую диаграмму интерактивной процедуры очков для цифрового лица, предлагаемого в одном из факультативных примеров;

Рис. 9 представляет собой схематическую диаграмму платежи в кодовой цепочке через четвертую сторону;

Рис. 10 представляет собой схематическую диаграмму сценариев использования по кодовой цепочке в области AR/VR ;

Рис. 11 представляет собой схематическое изображение предоставления услуг на основе идентификатора цифрового лица в соответствии с его атрибутами.

Рис. 12 представляет собой схематическую диаграмму примерных связей между сервером отраслевых кодов и продавцом в режиме единого торгового центра ;

Рис. 13а и 13b представляют собой схематические диаграммы двух примерных процессов, содержащих цепочку распространения ;

Рис. 14 представляет собой схематическую диаграмму сервера O2O в качестве сервера отраслевых кодов ;

Рис. 15 представляет собой схематическую диаграмму управления квотами и интеграции блокчейнов на основном сервере ;

Рис. 16 представляет собой схематическую диаграмму распределения квоты обмена SGR;

Рис. 17 представляет собой схематическую диаграмму обмена цифровых монет на SGR.

Предпочтительные примеры реализации изобретения

Здесь описывается пример реализации модели 5W партнера. Сервер отраслевых кодов связан с элементами реализации. Ниже предполагается, что открытие торгового центра является элементом, и соответствующий сервер отраслевых кодов может получать информации о реализации элемента (и/или связанных с ним элементов) и некоторые данные , необходимые для управления 5W и партнерами.

Примерный торговый центр, который может принадлежать самому себе или управляться другими магазинами с несколькими арендаторами, может быть магазином электронной коммерции или физическим магазином (по крайней мере, с возможностью предоставления необходимой информации в режиме онлайн и/или офлайн в бэкэнд, такой как сервер отраслевых кодов). Товары могут быть физическими, виртуальными или предоставляемыми какими-либо услугами, без ограничений.

Партнер - это лицо (физическое лицо, юридическое лицо и т.д.), которое имеет право на долю доходов, полученных от соответствующего элемента (или элементов) , которым

соответствует сервер отраслевых кодов. 5W, представляет собой варрант, отражающий право партнера на доход; доход партнера отражается в следующих частях: 1. Партнер участвует в строительстве и инвестировании всей серверной системы отраслевых кодов и пользуется соответствующей частью этого дохода (который может быть отражен как % от дохода от продаж, % от прибыли до налогообложения и т.д.); 2. Часть прибыли этого сервера поступает в специальный отраслевой фонд, а партнер приравнивается к одному из LP этого фонда; 3. Фонд может в дальнейшем выйти на рынок капитала, а партнер, приравнивается к акционеру (соответствующий процент); 4. Инвестиции в предприятия, расположенные выше и ниже по течению отраслевой цепочки, и полученный соответствующий доход и т.д. Поскольку партнеры обладают статусом цифрового лица, они могут количественно отслеживать весь процесс системы цепочки создания стоимости, тем самым реализуя распределение по труду. Одним из типов партнеров может быть также потребитель, путем потребления в сервере отраслевых кодов, он также участвует в создании общей системы цепочки создания стоимости, его вклад также может быть оценен количественно и он может пользоваться полномочиями вышеуказанных партнеров.

Сервер отраслевых кодов - это сервер по кодовой цепочке, который управляет выдачей и выбором соответствующего 5W на основе заданной платформы цифрового лица.

Указанный цифровое лицо представляет собой набор прокси-услуг, предоставляемый конкретному лицу в сети по кодовой цепочке, который может рассматриваться как сервер или иницирующий операционный терминал, контролируемый владельцем и представляющий часть поведения “конкретного человека”, используемый для цифровой передачи информации с системой. Цифровое лицо использует идентификатор цифрового

лица (ДНК цифрового лица), основанный по конкретной теме, как индикатор личности, участвует в сети цифрового лица, обладает атрибутами 5W (why, what, where, who, when) пространства-времени, вправе инициировать социальную сеть в радиусе социального отношения. Потому что его данные могут храниться в разных коммерческих системах; Таким образом, идентификация цифрового лица реализуется по кодовой цепочке, а именно цифровое лицо может иметь “несколько тем” одновременно. Последовательно, он может получить доступ с использованием уникальной цепочки идентификаторов, основанной по конкретной теме.

Как показано на рис. 2 и 7, один тип партнера - это потребитель, который имеет право получить лицензию 5W от сервера отраслевых кодов после совершения покупки (например, потратив определенную сумму) в торговом центре, соответствующем серверу отраслевых кодов. Другая категория партнеров основана на их собственных идентификационных характеристиках, например, они идентифицируются как ветераны, студенты, инвалиды, обездоленные люди и т.д. Когда они идентифицируются как партнеры сервером отраслевых кодов (который может быть установлен так, чтобы не требовать расходов), они имеют право на получение лицензии 5W.

На самом деле, сервер отраслевых кодов может включать в качестве партнеров любое лицо без ограничений, включая потребителей или учреждения, например "четыре вида предприятия", связанных с его торговлей, включая производителей, потребителей, продавцов, поставщиков услуг и т.д. При упоминании "партнеров" в дальнейшем не делается различий между разными типами партнеров, если не указано иное.

Сервер отраслевых кодов может потребовать подтверждения того или иного лица в качестве партнера после выполнения определенных субъективных и/или объективных условий.

Указанные условия могут быть связаны с состоянием сервера отраслевых кодов и/или партнера, результатами их соответствующих или совместных элементов, или внешними состояниями, не имеющими прямого отношения ни к одному из них. Предпочтительно ,сумма покупок потребителя накапливается до указанной суммы, или время и место, где потребитель регистрируется или делает покупки ;Дополнительно, предъявляется требование о том, чтобы человек прошел соответствующее обучение , получил лицензию партнера.

По этой причине сервер отраслевых кодов может получать различную информацию, время/пространство и другие параметры кандидатов в партнеры, сравнивать их с предписанными условиями и подтверждать выдачу лицензии 5W, когда условия соответствуют. Что касается параметров, то сервер отраслевых кодов может быть получен по нескольким каналам. Предпочтительно, он может быть получен от кандидата- партнера (или используемого им терминального оборудования) (посредством обмена данными и информациями и т. д.) и/или от партнера (продавца, банка, платежной организации, выступающей третьим лицом во время сделки, органа по удостоверению личности, правительственного органа и т. д.) или путем дальнейшей обработки источников данных, необходимых для его взаимодействия с этими сторонами, или другими методами, которые здесь не перечислены.

В некоторых примерах количество лицензий 5W, соответствующих некоторой теме сервера отраслевых кодов, может быть определено по регионам. В зависимости от сценария использования, тема может касаться всего торгового центра, одного или нескольких продавцов в торговом центре, одного или нескольких товаров, одной или нескольких рекламных акций и т.д. Диапазон региона не ограничивается географическим смыслом, может быть разграничен в соответствии с различными сценариями использования, например, по парка развлечений;

Поэтому, помимо отражения сервера отраслевых кодов, темы соответствующего элемента и привязки к партнеру, 5W код также должен содержать формации, соответствующие региону и ее общему количеству, номерам 5W кодов.

Можно понимать, что в тех случаях, когда некоторые новые условия выполнены или некоторые первоначальные условия более не выполняются, например, когда соответствующая тема больше не существует (окончание деятельности или уборка товара с полок), время и место/характеристики личности не соответствуют требованиям, сервер отраслевых кодов может управлять партнером в соответствии с заранее предписанными условиями, например, если соответствующий партнер дисквалифицирован, или его доля изменена и так далее.

В настоящем изобретении одной из связанных форм 5W является 5W код(рис. 1. Предпочтительно, партнер может войти в персональный центр платформы цифрового лица через любое терминальное устройство, способное взаимодействовать с сервером отраслевых кодов, партнер может обрабатывать информацию о данных, связанных с партнером, запрашивать и получать соответствующий 5W код в пределах полномочий, получать услуги, предоставляемые партнерам при совершении соответствующих действий, и т. д.

Указанный 5W код может быть любым носителем кодирования, генерируется на основе правил кодирования, согласованных взаимодействующими сторонами, и может быть декодирован с помощью соответствующих правил декодирования. Может быть указано, что код не может быть декодирован на основании несовместимых правил; Альтернативно, данные закодированного элемента могут быть декодированы, но отображены как "бессмысленную" строку символов (как воспринимается теми, кто не может ее разобрать), или предоставляется сообщение об ошибке, или информация о

устройстве или средстве, с помощью которого код может быть правильно разобран (например, предоставление пути загрузки для правильного приложения и т.д.), но неспособно производить дальнейшую декартировку действительного содержания (потока команд, адреса ссылки и т.д.), соответствующего элементу кода. В этом примере используется QR код, особенно кодовая цепочка двухмерных кодов.

Указанный носитель кодирования может представлять собой различные изображения штрих-кода, видимые невооруженным глазом, такие как одномерные, двухмерные, многомерные коды и т.д.; Или изображения светящейся точки, которые отображают закодированную информацию различными способами, такими как флуоресцентный, светлый и темный свет, видимый свет, ультрафиолетовый или инфракрасный свет, поляризованный свет и частота обновления. Или цифровые звуковые волны, выраженные определенным законом/изменением частоты и т. д.

Настоящее изобретение специально не ограничивает содержание, соответствующее кодированной информации 5W кода. 5W код по меньшей мере связан с атрибутами 5W сервера отраслевых кодов и т.д., а кодированная информация содержит по меньшей мере элемент кодирования, соответствующий информации об указанных атрибутах. Например, если 5W код связан с партнером, кодированная информация 5W кода может содержать элемент кодирования, соответствующий идентификационной информации партнера, или, по крайней мере, элемент кодирования может быть сопоставлен или использован для поиска идентификационной информации партнера. Указанная идентификационная информация, описанная в настоящем документе, предпочтительно является уникальной идентификационной информацией на локальном или глобальном уровне.

Иллюстративно, после того, как 5W код успешно

идентифицирован, атрибут 5W или другая соответствующая информация о данных могут быть известны (по крайней мере в бэкэндовом режиме) ; При соответствии требованиям соответствующих полномочий, можно дополнительно управлять всеми или частичными атрибутами 5W и соответствующей информацией данных. Бэкэнд может быть сервером отраслевых кодов, также может быть бэкэндовым сервером агентства, уполномоченного им, вышестоящего органа и т. д., но не ограничивается этим.

Иллюстративно, любое лицо или организация, не ограничиваясь самим партнером, лицом или организацией, связанными с ним, и т.д., через терминальное устройство, способное успешно идентифицировать 5W код, или терминальное устройство или сервер, который может взаимодействовать с бэкэндом на основе информации, полученной в результате успешной идентификации, и т.д., может получить доступ ко всему или части содержания соответствующего 5W коду, которое сервер отраслевых кодов позволяет ему раскрывать: например, атрибут 5W код или другую соответствующую информацию о данных; или указанное содержание, соответствующее 5W коду не представляется напрямую, но перед предоставлением фильтруется или обрабатывается бэкэндом.

Иллюстративно, после сканирования 5W кода и взаимодействия с сервером отраслевых кодов может быть инициирован запрос на аутентификацию личности партнера, и сервер отраслевых кодов принимает запрос и проверяет аутентификационную информацию, вместо того чтобы напрямую раскрывать личную информацию партнера, записанную в бэкэндовом режиме.

В данной статье нет ограничений на терминальные устройства, которыми могут быть смартфоны, планшеты,

персональные компьютеры, смарт-очки (очки для цифрового лица), носимые устройства, такие как часы, умные бытовые приборы и т.д., или несколько устройств могут использоваться совместно (например, функции сканирования и декодирования и взаимодействия разделены на разных устройствах).

Как показано на рисунке 8, очки для цифрового лица могут завершить доступ к “5W коду “ после первой фотографии и доступа к бэкэндовому бэкэнду (в то же время “мета-код исходного кода “ может быть впервые сгенерирован путем записи информации о 5W).

Задействованное устройство включает в себя аппаратное обеспечение очков для цифрового лица, приложение для мобильного телефона (содержащее версии для Android и Apple ios), облачная платформа обработки данных (содержащая веб-серверы, серверы балансировки нагрузки, серверы баз данных, аппаратные ресурсы сервера облачных вычислений GPU и соответствующее программное обеспечение).

1). Основные функции очков для цифрового лица и первого бэкэнда (функции включают идентификацию местоположения, времени и индуктивности и т.д.): очки для цифрового лица фотографируют и распознают информацию, управляемую первым бэкэндом (имитация идентификации), включая лица, предметы, ориентиры пейзажей и т.д.; Очки также используются в полевых условиях, при использовании очков для цифрового лица в сочетании с " управлением картой LBS (при условии подключения к центру управления выдачей кодов) осуществляется идентификация логотипа магазина, доступ к первому бэкэнду (для идентификации местоположения, времени, личности и получения основной информации о 5W), передаются информация во "второй бэкэнд" (например, единый центр управления кодами) , задает запрос на "выдачу кодов" (а именно, "мета-кодов", первый исходный код для всего, который при необходимости

может включать такую информацию, как местоположение, время и личность) .

"Второй бэкэнд" (центр управления единой выдачей кодов) принимает "запрос на выдачу кода" и генерирует "код", содержащий информацию, управляемую первым бэкэндом (мета-код, который может быть отслежен до источника в последующих обращениях, управляемых единым кодом). Указанный код может быть передан в первый бэкэнд для хранения, а второй бэкэнд также хранит его и поддерживает поиск и анализ запросов (вышеуказанное идентификация информации первым бэкэндом включает идентификация лиц/предметов/пейзажей и т.д., а второй бэкэнд может определить, тот ли это человек с лицом/фотографией, и использовать его в качестве основы для обратной связи с очками для цифрового лица/приложением).

2).Очки для цифрового лица фотографируют и идентифицируют мета-код и/или 5W код (цифровая идентификация, обычно известна как идентификация по коду, которая содержит информацию, управляемую первым бэкэндом, и очки получают доступ к первому бэкэнду (для определения того, соответствует ли предыдущая идентификация местоположения и времени заранее определенному правилу) , передают информации на “второй бэкэнд “ (который может быть центром управления единым выдачей кодов, или учреждением, уполномоченным центром) запрашивает “выдачу второго кода “ (а именно накладывается новая информация 5W на основе мета-кода), а “второй бэкэнд “ (центр управления единым выдачей кодов) принимает “запрос на код “ , генерирует новый “код “, содержащий информацию, управляемую первым бэкэндом, указанная информация может быть передана на хранение в первый бэкэнд, в то время как второй бэкэнд также хранит его

В некоторых предпочтительных примерах, как показано на рисунке 3, промо-код (оплата, получение, пополнение счета

является подмножеством функциональности) может быть предоставлен в качестве точки входа для доступа в торговый центр таким образом, что его кодированная информация содержит по меньшей мере элементы кодирования, которые соответствуют доступу к промо-содержанию и доступу к (всем или части) атрибутам 5W, соответствующим 5W коду. Например, на основе элемента кода, соответствующего промо-содержанию, можно получить адрес, который может быть связан с промо-страницей, или команды, которые могут заставить браузер терминального устройства отобразить или перейти непосредственно на промо- страницу, и т.д. Например, на основе элемента кодирования, соответствующего идентификатору 5W партнера, можно (по крайней мере, в бэкэндовом режиме) узнать идентификатор и раскрываемую информацию партнера, с которым он связан, а также управлять или обновлять информацию о данных партнера, если у вас есть на это разрешение.

Любое лицо или организация, успешно идентифицировавшее промо-код или получившее информацию с промо-кода с помощью терминального устройства, также может получить доступ к соответствующей промо-странице. В различных примерах промо-страница может быть связана со всем торговым центром, одним или несколькими продавцами, одним или несколькими товарами и т.д. Промо-страница может представлять информацию о торговом центре, продавцах, товарах, промо-акциях и т.д., и может дополнительно поддерживать продажу товаров или ссылаться на соответствующую страницу продаж в торговом центре. Или, для пользователей с разрешением, промо-страница или другие обозначенные страницы могут дополнительно поддерживать отображение определенной информации о данных соответствующего партнера, или предоставлять ссылки на платформу цифрового лица и т.д.

Информация, закодированная в промо-коде, и информация, закодированная в 5W коде, могут иметь перекрывающиеся части (например, информация об идентификации партнера, но не ограничиваясь этим). Предполагается также, что закодированная информация, кодирования в 5W коде, также содержит часть, фиксирующую рекламное содержание, которое затем также может быть практически использовано в качестве промо-кода. Или, промо- содержание не кодируется, но отражается в обратной связи, получаемой из бэкэнда после успешной идентификации промо- кода.

В предпочтительном примере (полное или частичное) содержание, соответствующее кодированной информации в 5W коде, используется в качестве базу, на которую при необходимости может быть наложено рекламное содержание и/или вспомогательная информация. Конкретная форма или содержание вспомогательной информации может быть задана по мере необходимости, например, один или комбинация параметров, таких как время, местоположение, идентификационная информация стороны и т.д., либо информация о кодировании, либо информация о расшифровке. В зависимости от различия вспомогательной информации, соответствующее представление рекламного содержания может быть сделано другим, более характерным и более целенаправленным. Терминальное устройство партнера может запросить и получить необходимый промо-код, зайти в личный центр платформы цифрового лица.

Важным преимуществом подходящего носителя кодирования, особенно QR кода, используемого как вышеуказанный 5W код или промо-код (код может быть художественно манипулирован в "рекламный узор/живопись" с текстовым описанием, который привлекает внимание и формирует источник оффлайн-распространения; в то же время он может быть легко

связан с онлайн), является то, что он может быть широко распространен разными способом через различные каналы, как онлайн, так и оффлайн, может печататься и вставляться в различные медиа, а также рассылаться и пересылаться через различные социальные сети. Например, если вы сканируете QR код, или кликаете на QR код или его одноименную гиперссылку, вы можете взаимодействовать с бэкэндом и получать обратную связь, соответствующую закодированной в нем информации. Процесс онлайн-взаимодействия и распространения информации может быть дополнительно объединен с идентификационной информацией о цифровом лице каждой стороны, оставляя цифровой след для легкого отслеживания.

В связи с этим любой пользователь, не ограничиваясь самим партнером и связанными с ним сторонами (например, цифровое лицо, идентифицирующий свой промо-код, и т.д.), который посредством идентификации 5W кода или промо-кода отражает, по крайней мере, идентификационную информацию соответствующего партнера, может впоследствии генерировать элемент, такие как доступ в торговый центр или потребление, которые могут быть известны серверу отраслевых кодов и использоваться для управления и обновления информации данных партнера, связанной с 5W кодом.

Предпочтительно, чтобы прибыль от различных элементов (таких как торговый центр), соответствующих серверу отраслевых кодов, была рассчитана в качестве распределяемой прибыли в соответствии с предписанной пропорцией, когда установлены субъективные или объективные условия, и может быть равномерно распределена между всеми типами партнеров или распределена в соответствии со своей долей ; Между партнерами одного и того же типа, прибыль также могут быть распределены поровну или пропорционально их долям. Можно предусмотреть, что после выполнения предписанных субъективных или объективных условий,

партнер должен сначала выполнить указанный элемент, а затем выдать партнеру часть прибыли.

Вклад каждого партнера (не ограничиваясь потреблением, продвижением и т.д.) регистрируется сервером отраслевых кодов в информации о партнерах и может быть зачислен или распределен в соответствии с определенной формулой. Сервер отраслевых кодов может также указать, что на основе доступа к торговому центру по промо-коду выполняются определенные субъективные и/или объективные условия, например, генерируется определенное количество посещений или генерируется определенная сумма дохода от продаж, чтобы увеличить долю соответствующего партнера. Это говорит о том, что больший объем работы приносит большее вознаграждение и помогает мотивировать партнеров распространять промо-коды.

Кроме того, для пользователей, которые подключены к сети по кодовой цепочке соответствующего сервера отраслевых кодов на основе идентификации первого промо-кода или в дальнейшем становятся его партнерами, второй промо-код, соответствующий этому пользователю при генерации содержится не только идентификационную информацию цифрового лица самого пользователя, но также может быть наложена идентификационная информация партнера (распространителя), соответствующего первому промо-коду, так что когда бэкэнд рассчитывает вклад в потребление и распространение на основе второго промо-кода, вклад пользователя и его/ее распространителя будет оценен в соответствии с их коэффициентом долевого участия. То же самое можно сказать о распространителях уровня 2, уровня 3, ... и уровня N, не вдаваясь в подробности.

А именно, при условии доступа по “кодовой цепочке”, атрибут 5W (выражающий атрибуты времени и пространства Интернета вещей) используется в качестве "отправной точки" для

завершения омниканального (офлайн и онлайн интегрированная связь) доступа по кодовой цепочке на основе конкретной темы (например, реклама конкретного товара или промо-акции). В этот момент не только формируется отслеживаемый "мета-код" (исходный QR код, а именно, сетка для доступа к миру Интернета вещей), но и посредством "сканирования QR кодов" и "клика по кругу друзей" в социальных сетях может быть сгенерирован новый QR код и или гиперссылка с "доступом по цифровому лицу", наложенная на исходный QR код, таким образом, создается новая система "сети цифрового лица", которая может количественно оценить и отследить "вклад каждого звена циркуляции и распространения" и реализовать "активизацию рекламных инвестиций и создания ценности в процессе распространения".

Ниже приводится пример реализации данного изобретения для обеспечения доступа к единому торговому центру.

QR код товара, предпочтительно, осуществляется в форме физического объекта, к которому пользователь может получить доступ в автономном режиме, например, он прикреплен к физическому предмету, такому как сам товар, упаковка товара, реклама, плакат магазина и т. д. (Не ограничивается этим и не ограничивается сценариями применения QR кода товара и его идентификации по онлайн-каналам, таким как обмен, пересылка в различные социальные сети или медиа-дисплей, и.т.д).

После того, как пользователь отсканировал и идентифицировал QR код товара с помощью различных мобильных терминалов, он может получить доступ к торговому центру одного товара, и на представленной странице он может просмотреть информацию, осуществлять покупку и другие функции и элементы, поддерживаемые электронным торговым центром одного товара. Соответствующая страница может быть представлена самим мобильным терминалом, идентифицированным

сканирующим кодом, или передается через бэкэндный или мобильный терминал торгового центра одного товара на указанное другое устройство (например, персональный компьютер, очки для цифрового лица, умные часы, умные бытовые приборы и т. д.) ; Последующие элементы, требующие дальнейшего взаимодействия с бэкэндом, такие как оплата заказа, могут быть фактически выполнены мобильным терминалом, другим устройством или их взаимодействием.

Иллюстративно, когда потребитель видит код яйца (QR код товара, соответствующий торговый центр одного товара управляется и обслуживается продавцом, специализирующимся на онлайн-продаже яиц), напечатанный на яйце (или его упаковке), или код яйца на рекламном плакате в физическом торговом центре, мобильный терминал может отображать страницу торгового центра одного товара для покупки яиц посредством сканирования кода, и поддерживает подачу заказа и совершения платежа и другие фактические элементы по покупке яиц.

Идентификация QR кода товара определенного типа товара также предоставляет пользователям гетерогенный доступ. С помощью этого канала гетерогенного доступа можно получить информацию о других видах одних товаров и при необходимости взаимодействовать с бэкэндом другого магазина одного товара. Например, на странице, где представлен идентификационный код яйца, Вы можете перескакивать (например, нажав на кнопку, или применив другие предписанные интерактивные методы) в другой торцевой парк развлечения одного товара, соответствующий коду блинчика (торговой центр одного товара, соответствующий QR коду другого товара, на самом деле является формой выражения разных подсайтов одного и того же единого торгового центра, а именно одного и того же доменного сайта (содержание подсайта вызывает данные главного сайта единого торгового центра, но URL отличается, другие примерно одинаковы), торговый город блина

обслуживается, управляется продавцом, специализирующимся на онлайн-продаже блинов). Еще одна категория магазинов, соответствующих электронной коммерции, которая специализируется на продаже блинов), на новой странице вам можно просмотреть информацию о других отраслях и подать заказы на покупку других видов товаров (в данном случае блины).

Аналогично, если пользователь непосредственно идентифицирует код блина, он может сначала открывать страницу (подсайт) торгового центра одного товара, после покупки блина он может перескакивать на другие страницы торгового центра одного товара или подсайты, соответствующие другим одним товаром (код яйца, код морепродуктов, ...). путем ссылки/перекачивания на данной странице.

Фронт-энд торгового центра одного товара - это бэк-энд промо-страницы, доступ к которой осуществляется через клик по ссылке, такой как код WeChat или обмена, связанный с соответствующим сервером отраслевых кодов для этого одного товара; сервер отраслевых кодов может соответствовать нескольким продавцам (предпочтительно принадлежащим к одной отрасли), в примере в цепочке между сервером отраслевых кодов и продавцом может также содержаться несколько уровней агентов, как показано на рисунке 12, один сервер отраслевых кодов соответствует нескольким общим агентам, под общим агентом есть несколько вторичных агентов, а под вторичным агентом есть несколько продавцов ; Каждый торговец может продавать один или несколько одних товаров (предпочтительно товары, принадлежащие одной и той же отрасли), и каждый товар может соответствовать многим каналам ; Для управления элементами, предоставления услуг и обслуживания данных, крупные продавцы или каналы могут быть оснащены внутренними серверами предприятия или арендовать облачные серверы и т. д., чтобы создать независимый сервер отраслевых кодов или соединиться с сервером отраслевых

кодов отрасли ; Мелкие продавцы или каналы могут не устанавливать дополнительные серверы, а полагаться на функции, разрешения, модули или интерфейсы, выделенные им сервером отраслевых кодов данной отрасли.

Исходя из приведенной выше модели, при условии, что существует достаточное количество QR кодов товаров различных категорий, они могут не только соответствовать отрасли (или одним товарам отрасли), но и предоставлять гетерогенный доступ к информации других отраслей (или информации о связанных одних товарах других отраслей), так что офлайн и онлайн могут быть интегрированы, объединяются каждые отрасли, эффективно снижается стоимость привлечения трафика , реализуется трансграничное распространение, интеграция ресурсов и совместное использование выгод.

Вышеуказанная модель канала гетерогенного доступа привлечения трафика может быть достигнута путем дальнейшего построения "единого торгового центра по коду" (далее или просто именуемого единым торговым центром). Как показано на рисунке 13а, единый торговый центр объединяет каждую отрасль и соответствующий ей единый торговый центр одного товара, и представляет их в разных разделах единого торгового центра (а именно, каждый сервер кодов отраслей соответствует каждому подсайту, и представляет разные стили оформления при доступе к ним); поддерживает доступ к странице, соответствующей одному товару I , в едином торговом центре путем идентификации QR кода товара, соответствующего этому одному товару I (представляя информацию, связанную с этим одним товаром или отраслью, к которой он принадлежит), и поддерживает такие операции, как подачи заказа на этот отдельный товар. Он также позволяет выполнить заданное действие на странице, соответствующей товару I, а затем перейти на страницу, соответствующую другим товарам B, C... в едином

торговом центре. Каждый товар может быть физическим или виртуальным предметом, услугой или правом и т.д. без ограничений. Единый торговый центр оснащен отдельной независимой операционной системой для сервера отраслевых кодов каждой отрасли.

Путем идентификации QR кода одного товара терминальное устройство подключается к платформе цифрового человечка сервера отраслевых кодов, затем к "торговому центру одного товара " (фронт-энд торгового центра одного товара является бэк-энд промо-страницы, доступ к которой осуществляется через щелчок по ссылке, такой как доступ по коду WeChat или обмена, связанного с соответствующим сервером отраслевых кодов одного товара, указанный сервер используется для генерации ссылок и/или QR кодов для промо-страниц различного одного товара, причем генерация QR кодов имеет возможность включать различные каналы для различных статистических анализов, включая, но не ограничиваясь, различные каналы, различные регионы, многоуровневые цепочки распределения и т.д.); в дальнейшем предоставляет пользователю канал гетерогенного доступа. Через этот канал пользователи могут получить доступ к информации о других типах товаров и при необходимости взаимодействовать с бэкендом других типов товаров, а именно, доступ к "единому торговому центру по коду".

Торговый центр одного товара, описанный здесь, представляет собой серверную платформу, отображаемую на фронт-энде, а именно, платформу цифрового лица способна регистрировать различные каналы и многочисленные пути распространения(а именно ДНК цифрового лица накладывается при каждом сканировании кода/клике, чтобы генерировать новый QR код, так что поведение всего процесса может быть отслежено) ; Кажется, операция по покупке и подаче заказа потребителем осуществляется путем подключения к торговому центру одного товара. Но на самом

деле операция выполняется на платформе цифрового человечка , связанной с единым торговым центром по коду ; А именно торговый центр одного товара на самом деле не существует, но в соответствии с каждым “сервером отраслевых кодов “, в одном и том же “едином торговом центре по коду “ каждый подсайт отличается различным собственным стилем отделки.

Более того, каждая платформа цифрового человечка и сервер отраслевых кодов теоретически принадлежат различным отраслевым компаниям и имеют свои собственные системы управления членами, управления баллами, управления выдачей агентских карт и купонов ; Уникальный идентификатор для доступа к единому торговому центру может быть предпочтительно номером мобильного телефона или другим уникально идентифицируемым идентификатором ; баллы различных отраслевых кодов могут быть свободно конвертированы через серверы третьих сторон, образуя взаимную связь ; В данном случае утверждается, что третья сторона образует взаимосвязанный сервер с каждым сервером отраслевых кодов. Например, серверы, которые обеспечивают взаимосвязанность для основных функций единого торгового центра, такие как веб-сервер аукционной сети (“Единая биржа цифровых активов “, подключенная к нескольким серверам отраслевых кодов), на бирже товары каждого сервера отраслевых кодов, 5W код каждого продавца и количественные показатели способности каждого продавца или агента выполнять интеллектуальные контракты, все они могут стать предметом взаимного обмена, реализовать реальную оцифровку активов и взаимную связь с маркировкой активов; Баллы по коду блина могут быть обменены на SGR (здесь SGR обозначает общее наименование баллона сервера) через “основной сервер “ (статус эквивалентен единому торговому центру, доступ к которому осуществляется одновременно с несколькими серверами отраслевых кодов, но выполняет функции, отличные от единого торгового центра), а SGR, в свою очередь,

можно обменять на баллы кода морепродукта.

В различных примерах, бэкэнд сервер единого торгового центра может принимать путь пересылки на странице одного товара и непосредственно соответствовать одному товару в одной другой указанной отрасли, или соответствовать одному товару в любой из других нескольких отраслей, и непосредственно пересылать на новую страницу для пользователя; или, пути пересылки, соответствующие множеству других одного товара, могут быть сначала объединены на одну страницу пересылки, и в то же время пользователь может выбрать другой товар для продолжения просмотра на этой странице и перенаправлять на новую страницу.

Другой один товар, на который может быть перенаправлен один товар, или другой один товар, представленный на странице перехода, могут быть относительно фиксированными, а могут меняться случайным образом или регулярно. Например, количество одного продуктов, которые могут быть перенаправлены, является случайным, независимо от одного продукта, с которого осуществляется доступ к ним, или все они представляют собой фиксированное количество одного продукта, назначенное бэкэнд сервером единого торгового центра. Альтернативно, предварительно определенные правила позволяют гибко и целенаправленно предоставлять ряд направленных товаров в зависимости от времени (фактическое время, или время доступа пользователя, время перехода или заданного действия, такого как размещение товара у продавца, и т.д.), местоположения (физический адрес пользователя или оператора, местоположение заданного действия, такого как регистрация в едином торговом центре, вход в систему, размещение товара, и т.д.), лица, получившего разрешение на доступ (предпочтительно, индикатор цифрового лица пользователя или его мобильного терминала и т.д.), оператора

одного товара при первоначальном доступе (предпочтительно, индикатор цифрового лица оператора и т.д.), источника доступа (например, идентифицируемый QR код и т.д.), метода доступа (например, тип и марка используемого терминального устройства и т.д.; например, переход по ссылке для доступа или сканирование QR кода для доступа и т.д.), не вдаваясь в подробности.

Его суть заключается в том, что потребители могут получить доступ к представлению подсайта А в едином торговом центре путем сканирования кода товар I (с QR кодом, выпущенным сервером отраслевых кодов А) ; Потребители могут получить доступ к единому торговому центру через один и тот же номер мобильного телефона, а именно они могут видеть все товары и входить в состояние взаимосвязи всех вещей, а именно , каждый товар II каждом торговом центре связан с кодом, к которому подключен внешний код сканирования (кодовая цепочка), а именно ,каждая покупка регистрируется в всей “цепочке распространения “, которая также называется цепочкой создания стоимости, предназначенной для расчета созданной ценности в процессе распространения. Принцип создания цепочки создания стоимости заключается в том, что каждый раз, когда пользователь, например, пользователь WeChat, сканирует код/кликает на ссылку (и/или QR код) на промо-страницу, сгенерированную сервером отраслевых кодов (например, определенный номер службы WeChat), он может быть идентифицирован и наложен на ДНК цифрового лица (например, OPEN индикатор WeChat), и генерируется новый QR код, а такие элементы, как вышестоящий код и данный код, а также время, человек, записываются в сервер отраслевых кодов. (Связь между кодом и кодом может быть достигнута, а именно весь процесс потребительского поведения может быть прослежен и зафиксирован через цепочку, образованную каждым вышестоящим кодом и данным кодом).

Далее, если потребитель А, через QR код определенного товара I1, такой как код яйца птицы, завершает доступ по коду, он не только видит страницу с подробностями о покупке одного товара I1X (о завершении покупки и подаче заказа), снова кликает “Домашняя страница торгового центра “, чтобы войти в “Единый торговый центр “; В торговом центре можно просмотреть и поискать все товары, пометить понравившийся товар “Мои рекомендации товаров “, затем торговый центр предоставляет функциональную кнопку “Пакет моих рекомендаций “, которая может генерировать QR код AX11, содержащий 10 QR кодов на промо-странице “Мои рекомендации A2, A3--A11 “, что позволяет другим людям нажимать на обмен для распространения, а также получать доступ по коду, чтобы увидеть 10 товаров “Мои рекомендации “ ; В то же время QR код AX11 представляет собой ДНК цифрового лица, наложенную на потребителя А. Конечно, вы также можете наложить “QR код агента AA1 “ (или владелец сети продавца) на первом уровне, чтобы, когда ваш друг завершает покупку через “мои рекомендации “ указанного потребителя, потребитель А и агент AA1 (или владелец сети) могут получить комиссию по данной сделке, чтобы каждый мог “начать бизнес и открыть магазин “. Даже если есть только 10 товаров, они могут использовать свою собственную коммуникационную силу и создавать ценность. И “Моя рекомендация “ также может быть представлена в списке прямых/косвенных читателей /обменников (таких как прозвища, соответствующие OPEN индикатор), чтоб в записи о продвижении товара I найденный соучастников /обменников и его “Мои рекомендация “, таким образом, достигается перекрестное привлечение трафика методом “использует поведенческий процесс цифрового лица в качестве отправной точки “, и повышается надежность.

Чтобы облегчить понимание цепочки создания стоимости, пример иллюстрируется следующим образом: если потребитель сканирует код WeChat или кликает, чтобы поделиться QR кодом

товара, выпущенным сервером отраслевых кодов А (например, сервисным номером WeChat), получает доступ к серверу отраслевых кодов А, накладывает ДНК цифрового лица (например, OPEN индикатор WeChat) и автоматически генерирует новый QR код и распространяет его. Это записывается на сервере отраслевых кодов А ; Каждый раз, когда потребитель входит в торговый центр, каждая покупка в торговом центре может быть прослежена до всего процесса сканирования кода и/или обмена внешним пользователем (например, другим пользователем), так что каждая ссылка может быть вознаграждена, поэтому она содержит “цепочку создания стоимости “ ; Таким образом, как лицо, получившее разрешение на доступ, потребители могут выбрать любой товар (соответствующий QR коду), подключить его к “единому торговому центру “, где все взаимосвязано, а именно, каждый доступ товара к торговому центру является доступом с “цепью цепочки создания стоимости “, что полностью отличается от режима доступа к Интернету , где доступ осуществляется только методом "точка-точка" без введения промежуточных звеньев.

Централизованный доступ к традиционной электронной коммерции в Интернете имеет недостатки, суть которых заключается в том, что каждая точка (а именно путем покупки трафика) находится в центре, и каждый клик не записывает и не отражает промежуточное звено (существенные вкладчики), что приводит к тому, что промежуточные звенья больше не хотят вносить свой вклад без отражения стоимости, что приводит к тому, что высокие расходы на трафик оплачиваются централизованной платформой;

Социализированная электронная коммерция, такая как Pinduoduo, использует множество точек для помощи в завершении сделок; но стоимость присоединения к каждой точке заключается в необходимости подать заказ на покупку (обычно известный как групповой заказ), чтобы стать точкой доступа.

Таким образом, цепочка создания стоимости опирается на социальную мощь множества сторон, а стоимость присоединения к ней - всего лишь сканирование или клик, фактические затраты почти составляют 0; поэтому она может стать новой моделью новой электронной коммерции и новой розничной торговли.

По сравнению с традиционным способом, метод доступ, предлагаемый в настоящем изобретении, обеспечивает почти неограниченное число точек доступа к единому торговому центру (не только получится доступ по коду товара I, товара II, товара III и коду другого товара., но и по коду потребителя A1, являющийся покупателем товара I, потребителя A2, являющийся распространителем товара I, потребителя A3. В результате чего A1, A2 становятся участниками "цепочки создания стоимости", от которой A3 получает доступ). Поэтому вклад A1 и A2 в цепочку может быть вознагражден после выполнения предписанных условий, например, "когда покупка товара завершена"; а именно, A именно , доступ по коду и совместное распространение стали важной частью "системы избыточной стоимости на основе распространения " ; Это способствует интеграции офлайна (методы многоканального управления , такие как представление QR кода товара, магазинные газеты и т.д) и онлайн (распространение цепочки создания стоимости), объединяет реальный (магазинные газеты и т.д. как многоканальный доступ к реальному миру) и виртуальный (единый торговый центр) миры, решит проблему с дорогостоящим трафиком для электронной коммерции , внедряет более эффективную модель оплаты в соответствии с вкладом.

Вышеуказанная модель канала гетерогенного доступа привлечения трафика и концепция единого торгового центра не ограничиваются областью платформы электронной коммерции, могут быть применены для интеграции различных отраслей с их собственными независимыми системами (включая, но не

ограничиваясь, членство/уровни, баллы/цифровые монеты, стратегии поощрения, функциональные операции, ...). Например, при покупке местных товаров путем сканирования кодов туристических достопримечательностей или нажатия на гиперссылку, соответствующую QR коду в Интернете, пользователи могут получить доступ к другой отраслевой информации, например, к игре, платформе электронной коммерции в прямом эфире или социальной сети.

На основе выведенного результата вышеуказанной модели, информация кодирования, соответствующая носителю кодирования, такому как QR код, может быть скорректирована путем обновления правил кодирования и соответствующих правил анализа кодирования в соответствии с предварительным соглашением каждой стороны, с тем чтобы идентификация любой носителя кодирования могла отображать всю первоначальную соответствующую информацию носителя кодирования, кроме того, может быть добавлена информация о гетерогенном доступе, соответствующая каналу гетерогенного доступа, который "получает (прямо или косвенно) информацию, соответствующую другим (одной или несколькими) носителям кодирования". Например, получить информацию, соответствующую другим кодированным средам (например, конкретное содержание или соответствующие страницы, адреса ссылок и т.д.), или получить информацию или адрес связи, который может быть использован для доступа к бэкэн серверу, соответствующему другому носителю кодирования, или получить доступ к бэкэн серверу, соответствующему другому носителю кодирования (путем взаимодействия для получения конкретного содержания), или перенаправлять в бэкэнд сервер, соответствующий другому носителю кодирования, через другой сервер, но не ограничиваясь этим.

В некоторых конкретных примерах реализации трафик, генерируемый в результате гетерогенного доступа, может

регистрироваться, управляться, количественно оцениваться и вознаграждаться. Возьмем, к примеру, платформу электронной коммерции, QR код, идентифицирующий товар, соответствующий одному товару I, может использоваться для покупки этого товара I, также, может использоваться для добавления "загрузки других товаров" или "рекомендуемых товаров" и других подобных подсказок и ссылок на переадресацию на странице оформления заказа таких товаров, как корзины для покупки, чтобы направить потребителей к соответствующим одним товарам в других отраслях; Предположим, что потребитель направляется на страницу, соответствующую одному товару B, и далее завершает просмотр информации о одном товаре B и/или сделку покупки. На основе QR кода товара и/или соответствующей страницы одного товара I оператор одного товара I может быть вознагражден за "гетерогенный доступ", внесенный одним товаром B.

Таким образом, каждый QR код товара, соответствующий любому одному товару, может не только стать входом самого товара II торговый центр, но и беспрепятственно попасть в единый торговый центр и стать входом привлечения трафика в новую электронную коммерцию; таким образом, у операторов одного товара I и одного товара II будет больше стимулов для продвижения своих соответствующих QR кодов, например, размещать больше кодов на упаковке товара или распространять их более широко в онлайн-каналах, чтоб способствовать большему количеству сделок для своих товаров. В то же время у них будет больше шансов успешно привлечь трафик и получить "межотраслевую комиссию", формируя тем самым положительный цикл и отражая концепцию "распределение по труду, больше работы, больше зарплата".

Операция по количественной оценке привлечения трафика из гетерогенной сети на какой-то одно товар и выдаче вознаграждений, могут быть реализованы оператором этого товара (через сервер

отраслевых кодов), или бэкэнд сервером единого торгового центра, или несколькими сторонами (такими как сервер отраслевых кодов для передачи/доступа, бэкэнд сервер единого торгового центра, серверы третьих сторон и т. д.).

Продвижение осуществляется в любой форме и с использованием различных онлайн-каналов и, таких как социальные сети, социальные медиа (например, круг друзей, точка к точке, публичный аккаунт, веб-страница), например, путем прикрепления QR кода товара и/или гиперссылки того же происхождения к различным промо-страницам, или путем распространения изображений QR кода товара, или путем распространения закодированной информации, соответствующей QR коду товара, и т.д. Более того, распространение не ограничивается собственно QR кодом товара, может осуществляться в режиме онлайн и оффлайн по промо-коду (см. другие примеры реализации настоящего изобретения) или его соответствующей форме (гиперссылки и т. д.), Кодированная информация в указанном промо-коде дополнительно комбинируется с информацией о распространителе при условии того, что кодированная информация в указанном промо-коде содержит идентификационную информацию распространителя (предпочтительно идентификационную информацию цифрового лица), но не ограничивается такой информацией ; Таким образом, промо-код может использоваться не только в качестве входа в торговый центр соответствующего одного товара, как и соответствующий QR код товара, но и в качестве входа из гетерогенной сети на единый торговый центр и другие торговые центры одного товара. Это также может быть удобно для всех сторон (таких как руководство единого торгового центра, оператор оригинального или нового одного товара, вышестоящий надзорный орган и т. д.), чтобы идентифицировать распространителя и, при необходимости, проследить каждое коммуникационное звено во

всей цепочке.

Указанный распространитель, который может быть расширен до любого лица или учреждения (предпочтительно цифрового лица), например, производитель или поставщик товара, онлайн/оффлайн агент на всех уровнях, работающий по франшизе, самозанятый дистрибьютор и т.д. (оператор сервера отраслевых кодов, которым может быть указанным производителем или дистрибьютором и т.д.); например, потребитель, который заходит на страницу торгового центра одного товара и далее рекомендует его другим после просмотра или покупки (не ограничены способы, которым потребитель заходит в торговый центр, доступ может быть получен путем идентификации QR кода товара или промо-кода, или путем идентификации QR кода другого товара и пересылки в торговый центр, или путем входа на промо-страницу торгового центра или ввода адреса веб-ссылки); или, например, пользователь, который получил QR код товара/промо-кода по различным каналам, как онлайн, так и офлайн, и ему необходимо сделать дальнейшие рекомендации другим (например, QR код друга в социальных сетях). Код может быть использован даже прохожими, посетителями или зрителями, которые зафиксировали (например, сфотографировали, сохранили или идентифицировали с помощью мобильных терминалов и т.д.) QR код товара/промо-код, отображаемый в физических магазинах, наружной рекламе, телевизионных медиа и т.д., или интернет- провайдером (операторами, менеджерами и т.д.) этих физических магазинов, наружной рекламы, телевизионных медиа и других онлайн и офлайн каналов, которым необходимо выполнять дальнейшие рекомендации другим.

Информация о каждом звене цепи(идентификации, действии) может быть полностью записана; эти распространители, таким образом, могут выступать в качестве " 5W партнеров " (см.

другие примеры реализации и описаны ниже), и их вклад в "цепочку распространения" может быть оценен количественно и отслеживаемые, чтобы они получали вознаграждение за свою работу. Например, предположим, что оператор одного товара I предлагает вознаграждение по ссылке в размере 10% от цены продажи одного товара I- 100 юаней, распределяемое поровну между всеми распространителями в цепочке, и прямое вознаграждение в размере 7% от цены продажи одного товара I ближайшему распространителю; оператор одного товара II предлагает общее вознаграждение по ссылке в фиксированной сумме 15 юаней, распределяемое поровну между всеми распространителями, и прямое вознаграждение в фиксированной сумме 13 юаней; а оператор одного товара III предлагает прямое вознаграждение в фиксированной сумме 15 юаней. Оператор товара III имеет фиксированную сумму в 6 юаней в качестве вознаграждения за ссылку, которая распределяется не поровну, а отдельно в зависимости от доли уровня распространителя. Правила вознаграждения, описанные здесь, являются иллюстративными.

Предположим, что цепочка распространения состоит из А, Б и В. После того, как В вошел в единый торговый центр, он искал и просматривал и покупал одни товары I, II и III. Затем, исходя из покупки одного товара I, выполненной посетителем В, А и Б могут получить среднее награждение $100 * 10\% / 2 = 5$ юаней за соответствующий один товар I, Б является ближайшим звеном, способствующим сделке, и может получить прямое награждение $100 * 7\% = 7$ юаней за соответствующий один товар I; Основываясь на покупке В одного товара II, А и Б могут получить среднее награждение в размере $15 / 2 = 7,5$ юаней для соответствующего одного товара II, а Б может получить дополнительное прямое награждение в размере 13 юаней для соответствующего одного товара II. Основываясь на покупке одного товара III, выполненной В,

А может получить награждение $6 * p\% = 6 * 25\% = 1,5$ юаня, соответствующую рекомендации первого уровня в награждении за распространение с одним товаром III, а Б может получить награждение $6 * (1-p\%) = 6 * 75\% = 4,5$ юаня ; Если В напрямую разметил заказ на покупку каждого предмета, другие люди не могут получить награждение за распространение или прямое награждение за распространение (следует ли выдавать награждение за прямое размещенный заказ, это не является предметом внимания в этом примере и может быть определен в соответствии с реальной ситуацией).

Предположим, что информация о А уже связана в серверах отраслевых кодов одних товаров I и II соответственно, но еще не связана в сервере отраслевых кодов одного товара III, то А может получить вышеуказанное вознаграждение $5+7,5=12,5$ юаней, выданное соответственно, в то время как вознаграждение соответствующего одного товара III находится в состоянии готовности к выдаче (баланс оператора одного товара III введен во временный пул в состоянии готовности к выдаче), А выдается после того, как информация о А была привязана к серверу отраслевых кодов одного товара III. Информация о Б еще не привязана к серверам отраслевых кодов одного товара I и II, но уже привязана к серверу отраслевых кодов одного товара III. В может получить вышеуказанное вознаграждение в размере 4,5 юаней, выданное соответствующее одному товару III. Другие вознаграждения будут выданы после завершения других привязок соответственно.

Например, А в приведенной выше цепочке распространения является продавцом одного товара (например, одного товара IV), который распространяет QR код товара или соответствующую промо-страницу о товаре IV. В является сбытовым работником (или работником другого канала продвижения) , подчиненным торговцу А, или потребителем, который рекомендует один товар IV.

Б распространяет QR код товара или промо-страницу одного товара IV с идентифицирующей информацией Б как распространителя, или непосредственно промо-код одного товара IV (закодированная информация уже содержит закодированную информацию, соответствующую идентифицирующей информации о распространителе). В является пользователем, который увидел или получил QR код товара или промо-код через любой из онлайн и офлайн каналов после сканирования кода и его идентификации, сначала заходил на страницу торгового центра одного товара IV, а затем перекачивался в единый торговый центр и покупал другие одни товары I, II и III.

В другом примере реализации, А является потребителем, который напрямую или перешел в единый торговый центр, а Б является продавцом одного товара (например, одного товара IV) ; А распространяет QR код одного товара (или промо-код и т. д.) одного товара IV, сначала В идентифицировал QR код (или промо-код и т. д.) товара, затем В перешел на страницу одного товара IV торгового центра , потом перешел в единый торговый центр и купил другие одни товары I, II, III. Тогда, хотя Б не выдал QR код непосредственно В для рекомендации, он все же может получить вознаграждение за распространение или прямое вознаграждение, выданное другими операторами на основе привлечения трафика от гетерогенной сети. Или, после того, как В купил товар II торговом центре одного товара I, он перешел в единый торговый центр, снова просмотрел страницу одного товара IV, снова перешел в единый торговый центр и купил одни товары II, III ; А и Б, как продавцы одних товаров I и IV, могут получать соответствующие награждения за распространение или прямые награждения, выдаваемые операторами одних товаров II и III. Предположим, что в этом примере В также купил один товар IV, за покупку одного товара I он может получить награждение за распространение или прямое награждение от оператора одного

товара IV на основе другой цепочки распространения. Предположим, что в некоторых примерах , на основе определенного элемента или некоторых элементов любого звена в цепочке распространения, таких как личность, адресат доходов является потребителем, распространителем или оператором другого товара и т. д., определяются правила награждения.

В другом примере А, Б и В являются тремя потребителями в вышеуказанной цепочке распространения. А непосредственно увидел или получил QR код одного товара (промо-страницу или промо-код и т.д.), отправленный ему другим лицом о едином торговом центре или каком-то одном товаре, и далее добавлял идентификационную информацию собственного распространителя А, а затем распространял его; Б принял рекомендации от А и далее добавлял идентификационную информацию собственного распространителя Б, а затем распространял ее; В получил рекомендацию от Б , заходил в единый торговый центр, покупал одни товары I,II,III.

В примерах реализации предположим, что А, Б и В являются зарегистрированными пользователями одной и той же социальной сети (или А и Б принадлежат к одной и той же социальной сети, Б и В принадлежат к другой социальной сети), они распространяют соответствующие QR коды товаров или промо- страницы через одну или несколько социальных сетей. Бэкэнд сервер социальной сети (или между бэкэнд серверами) может знать операции по рекомендации и пользователя, выполняющего конкретные операции на каждом этапе цепочки распространения, поэтому пользователю не нужно активно добавлять свою собственную идентификационную информацию при распространении и продвижении, но он может взаимодействовать через бэкэнд режим. Бэкэнд-сервер социальной сети может предоставить эту информацию (идентификацию и действия) любой взаимодействующей стороне, которая имеет полномочия и должна знать ее, например, серверам

единого торгового центра, серверам отраслевых кодов одного товара, серверам третьих лиц и т.д. Посредством бэкэнд-взаимодействия бэкэнд-сервер социальной сети осуществляет надзор за соответствующими звеньями в цепочке распространения или расчет и выдачу наградений за распространение. Функция бэкэнд-сервера социальной сети не ограничивается этими серверами или этими целями. Аналогично, не существует ограничений на то, когда и как может быть известна идентифицирующая информация для каждого (или определенного) звена в цепи распространения, например, до распространения, или во время создания или распространения QR кода/ рекламной страницы, или на различных этапах после распространения, например, посредством регистрации, привязки, прямого предоставления пользователем или предоставления стороной, которая уже знает соответствующую информацию. Например, идентификационная информация для нескольких звеньев цепочки распространения может быть приобретается разными способами и/или на разных этапах; или, если одна сторона предоставляет другим идентификационную информацию только для той части цепи, которая ей известна, идентификация, запись и т.д. всей цепи может быть выполнена в сотрудничестве с несколькими сторонами.

Ниже приведен пример единого торгового центра. Функции единого торгового центра включают в себя: управление товарами, управление продавцами, управление купонами, управление рекламой, управление адресами, управление платежами, управление заказами, управление пользователями, управление отчетностью (например, кривая продаж на товарном уровне и сравнительная диаграмма).

Предпочтительно, единый торговый центр может быть совместим с WeChat для обеспечения возможности проведения платежей в WeChat Pay, приобретения WeChat open индикатор

(уникальный идентификатор пользователя) и т.д. В других примерах, возможно взаимодействие с другими платежными организациями, выступающими третьим лицом во время сделки или получение цифровой идентификационной информации пользователей от других партнерских платформ.

Единый торговый центр работает на базе нескольких операционных систем, позволяя работать и управлять несколькими продавцами. Через соответствующие операционные системы продавцы имеют свой собственный бэкэнд для управления своими товарами, операциями и т.д. Продавцы могут устанавливать товары, которые могут быть отправлены одним агентом, и эти товары могут продаваться другими продавцами на полках. Управление разрешениями позволяет настраивать доступные вам функции; бэкэнд операционной системы позволяет устанавливать различные уровни операторов путем настройки прав.

Список операционных систем может быть вызван с основного сервера и использован для управления продавцами. При создании нового продавца в едином торговом центре необходимо сначала выбрать операционную систему, затем установить аббревиатуру продавца в этой операционной системе, чтобы связать продавца с операционной системой (если он уже связан, он не будет возвращен); в функции редактирования изменение аббревиатуры продавца не допускается.

Управление товарами содержит операции по размещению товара на полках; Для продвижения модели гетерогенного доступа в данном примере предусмотрено, что товары, не имеющие вознаграждения, не допускаются на полки ; А именно товары, которые не выполняют положения правила вознаграждения, должны быть подсказаны и должны быть настроены должным образом перед вводом в операционную систему.

При посещении товара, добавлении товара II корзину или

оформлении заказа проверяется баланс соответствующего продавца в операционной системе Цифрового лица; у продавцов есть определенная сумма денег, отложенная для выплаты различных вознаграждений, таких как вознаграждение за трансграничное распространение, и когда баланс падает ниже установленной суммы, пользователю и продавцу будет показано предупреждающее сообщение, такое как "Товар снят с полки и не может быть приобретен".

Если заказ пользователя выполнен в течение 7 дней после получения, вызывается интерфейс завершения заказа, выдаются вознаграждения, такие как вознаграждение за трансграничное распространение. На 15-й день после отправки заказа продавцом, если пользователь не подтвердил получение, автоматически подтверждается приемка товара и выполнит вышеуказанные элементы.

Пользовательская сторона торгового центра в этом примере должна иметь короткий код-шеринг доступа к единому торговому центру, чтобы определить цепочку распространения. Например, доступ к торговому центру можно получить через промо-страницу цепочки создания стоимости. Когда пользователь получает доступ к единому торговому центру по системе цифрового лица, реализуется единый вход, и обе стороны (сервер отраслевых кодов и единый торговый центр) автоматически ассоциируются; доступ к нескольким системам осуществляется с использованием номера мобильного телефона в качестве уникального идентификатора пользователя для ассоциации.

Цифровые монеты могут быть использованы для покупки товаров, баллов, вознаграждений и т.д.; каждая операционная система может иметь свою собственную независимую систему цифровых монет, и пользователи могут использовать цифровые монеты этой операционной системы, только если они входят из этой операционной системы. В персональном центре

пользователя может отображаться баланс цифровых монет, соответствующий данной операционной системе.

Когда купон запрашивается или используется, пользователю также выдается купон, связанный с торговым центром, который есть у пользователя в операционной системе; статус купона своевременно обновляется, например, истек ли срок его действия, был ли он использован или отдан и т.д. Статус купона в операционной системе также необходимо обновлять после его использования в торговом центре.

Интерфейсы между единым торговым центром и операционной системой используются для выполнения следующих элементов.

Создание продавца: после того, как операционная система создаст продавца, он будет одновременно создан в едином торговом центре, и единый торговый центр должен записать логотип операционной системы; переименованные продавцы не могут быть созданы.

Модификации продавца: после того, как операционная система модифицирует продавца, измененная информация о продавце синхронизируется с единым торговым центром.

Единый запрос товаров торгового центра: вы можете запросить список товаров, которые в настоящее время находятся на полках, список вызывается операционной системой при создании промо-страниц и купонов, при этом формируется список.

Операционная система имеет интерфейсы для выполнения следующих элементов.

Получение access_token: получить токен перед вызовом другого интерфейса в качестве сертификата для вызова другого интерфейса ;

Генерация заказа товара: вызывается после того, как пользователь оформил и оплатил заказ, добавляя в исходный интерфейс по деталям заказа: индикатор товара, наименование товара, цена за единицу, количество, промежуточный итог, фактическая оплата (промежуточный итог - сумма скидки; сумма купона распределяется в соответствии с пропорцией промежуточного итога каждого товара, последний пункт использует сумму скидки -сумма выделенных сумм), правила вознаграждения.

Завершение заказа товара: вызывается через 7 дней после подтверждения приемки товара пользователем или при автоматическом подтверждении приемки, чтобы можно было выдать вознаграждение (операционной системой).

Список доступных купонов: получить список доступных купонов и их соответствие типам купонов единого торгового центра .

Замораживание купонов: как пользователь сгенерировал заказ, заблокированные купоны не отображаются в списке купонов ;

Размораживание купонов: купоны размораживаются для использования после отмены заказа или возврата товара и платежа.

Запрос цифровых монет пользователя: вызов позволяет запросить цифровые монеты пользователя на текущем сервере (операционной системе).

Замораживание цифровых монет пользователя: замораживаются после того, как пользователь создает заказ, и замороженные цифровые монеты вычитаются из баланса.

Размораживание цифровых монет пользователей: Размораживание использованных цифровых монет после отмены заказа или возврата товара и платежа.

Привязка купонов единого торгового центра к льготной карте: Вы должны выбрать купон Wechat, чтобы создать купон в единый торговый центр, сохранить его, а затем привязать ассоциацию.

С помощью операционной системы производится управление промо-страницами. Если вы можете создать или отредактировать промо- страницу для товаров, размещенных продавцом в едином торговом центре, с помощью списка промо- страниц вам можно управлять всеми промо- страницами, созданными различными продавцами ;В указанном списке записаны наименование промо-страницы, использованные шаблоны, описание функции промо- страницы, доступные купоны, соответствующие товарное наименование, дата запуска и срок действия промо- страницы и т.д., вам можно редактировать, просматривать и удалять вышеуказанное содержание, а также генерировать и просматривать QR код, соответствующий каждой промо-странице.

Эффект промо-страницы (гетерогенный доступ) можно узнать в операционной системе по деталям заказа. Например, в списке продаж промо-страницы детали заказа вводятся путем нажатия на сумму сделки, чтобы увидеть, например, номер заказа, статус заказа, время размещения заказа и сумму платежа, соответствующую ожидаемому вознаграждению и фактическому вознаграждению операционной системы. А также наименование, продавец, товар, цена за единицу, количество всех операционных систем, участвующих в заказе, вознаграждение за один товар (включая среднее и прямое вознаграждение, рассчитанное в соответствии с предписанными правилами), сумма сделки и вознаграждение за каждый товар, сумма сделки и вознаграждение за каждую операционную систему и т. д.

Эффект промо-страницы (гетерогенный доступ) также может быть известен в операционной системе путем запроса количества охваченных людей, функцию запроса можно оставить открытой

для бэкэнда продавца. Например, сумма и дата заказа, индикатор пользователя, сделавшего заказ, индикатор и ник последнего распространителя в цепочке, который непосредственно привел к сделки и полученному прямому вознаграждению, а также индикатор и ник всех пользователей-распространителей во всей цепочке и среднее вознаграждение за ссылку, полученное каждым из них (конечно, в разных примерах количество пользователей, которые могут получить среднее вознаграждение за ссылку и т.д. может быть установлено. Например, вознаграждение не распределено между всеми в цепочке распространения, а выдается самыми последними распространителями).

Путем управления товарами операционной системы определенный продавец может получить обзорную страницу объема продаж, суммы продаж и суммы вознаграждения (например, выраженной в цифровой валюте операционной системы) соответствующего товара, а вам также можно нажать на любой из элементов для перекачивания в страницу "объем продаж в едином торговом центре и вознаграждение" для получения более подробной информации: если несколько заказа связаны с этим товаром, то отображается номер заказа, время заказа, индикатор пользователя, наименование пользователя, количество охваченных людей, количество проданных товаров, сумма сделки и соответствующие вознаграждения. Нажав здесь на "Количество охваченных людей", вы перейдете на страницу, показывающую статус выданных вознаграждений, который можно найти в приведенном выше примере и не будет повторяться.

При наличии в заказе межсистемного товара (а именно, если сделка заключена на основе гетерогенном доступе для привлечения трафика), выплачивается соответствующее вознаграждение за продажу. В этом примере стандарт вознаграждения устанавливается,

когда товар находится на полке, и каждый товар может устанавливать прямое вознаграждение и/или среднее вознаграждение по ссылке ; Для каждого продаваемого товара, при установке каждого вознаграждения, можно выбрать вознаграждение в размере предписанной суммы (предпочтительно в цифровой валюте) или в размере предписанного процента от продажной цены.

В частности, соответствующие вознаграждения за продажи будут выдаваться только тем пользователям, которые завершили привязку. Для пользователей, которые имеют право на соответствующие вознаграждения, но еще не были привязаны, их вознаграждения находятся в состоянии подготовки к выдаче. Операционная система предоставляет статистику по сумме всех вознаграждений , подлежащих выдаче , которые отражаются в списке вознаграждений за продажи подлежащих выдаче, : например, она предоставляет совокупную сумму невыплаченных, выданных и ожидающих вознаграждений по всем операциям для определенного продавца за определенный товар II течение определенного периода времени, и количество пользователей, необходимых для соответствия ожидающих вознаграждений; для каждого заказа на этот товар она предоставляет номер заказа, систему происхождения (другие операционные системы, продавцы , которые заходили в единый торговый центр путем гетерогенного доступа), время размещения заказа,индикатор и имя пользователя, разместившего заказ, количество охваченных людей и количество выданных вознаграждений в рамках этого заказа, сумма товара и вознаграждений по этому заказу и т.д.

Для управления продавцами в операционной системе, при создании/редактировании продавца необходимо указать наименование продавца (если наименование совпадает с наименованием компании, зарегистрированным в лицензии на ведение бизнеса, укажите регистрационный номер в лицензии на ведение бизнеса и т.д.), сокращенное наименование продавца, 5W

код, к которому принадлежит продавец (а именно, наименование 5W кода, номер и имя владельца 5W кода и т.д.), а также логотип продавца (можно загрузить соответствующее изображение). Для продавцов, которые уже привязаны к единому торговому центру, при редактировании их сокращенного наименования на этой странице будет отображаться их идентификатор продавца в едином торговом центре, а в случае его отсутствия он не будет отображаться ; и для продавцов, которые уже привязаны к единому торговому центру, изменения в их торговой аббревиатуре будут синхронизированы с единым торговым центром. Кроме того, в едином торговом центре предусмотрены полномочия суперпродавца, которые позволяет размещать купоны для других продавцов в виде карточек.

С помощью списка продавцов можно узнать идентификатор продавца, сокращенное наименование продавца, контактную информацию каждого продавца, является ли он суперпродавцом, баланс баллов (используется для выдачи вознаграждений), количество менеджеров, идентификатор 5W кода, имя 5W код, QR код для приема платежей, а также получение разрешение на редактирование менеджеров каждого продавца и связанных с ними каналов, а также пополнение счета или снятие наличных.

При создании/редактировании купонов для каждого продавца , управление купонами включает отображение наименования продавца в информации о купоне, установку цвета купона, наименования и подзаголовок купона (например, для описания конкретного предложения, наименования услуги или товара, которому соответствует купон, и т.д.), цены единицы купона (например, конкретного количества цифровой монеты, которому соответствует купон), срока действия купона (например, купон действует в течение определенного периода времени или в течение определенного количества дней после его получения), товары, которые могут быть связаны с купоном, и/или купоны

единого магазина, которые могут быть связаны с купоном, и разрешено ли суперпродавцу размещать купон (Если отмечен флажок Разрешить,, суперторговец с соответствующими полномочиями может вызвать купон на карте и выдать купон).

В списке купонов можно искать и управлять купонами для каждого продавца, например, по продавцу, наименованию купона и статусу. В этом списке можно управлять коротким именем продавца, наименованием купона, сроком действия, статусом (ожидающими выдачи, выдаваемыми, просроченными и т. д.), запасом купонов и тем, разрешено ли суперпользователям размещать их.

Когда продавец выпускает карту в форме льготы, наименование продавца-эмитента, наименование карты, количество держателей карт, время выпуска, соответствующая цифровая валюта и т.д. отображаются на соответствующей странице управления картой, и купоны могут быть добавлены или удалены (соответственно продавцу, наименованию и количеству купонов): когда суперпродавец выбирает купон, сначала должен быть выбран продавец, а затем выбираются купоны, разрешенные суперпродавцем для размещения под этим продавцом; продавцы без выбранных купонов не выбираются. Когда продавец, не являющийся суперпродавцем, выбирает купон, он фиксируется на себе, и другой продавец не может быть выбран. Продавец может использовать список льгот для отображения записи о нем, имени и количестве выданных купонов и других льгот.

Управление отчетностью операционной системы, например, запрос цифровых монет продавца, соответствующих определенному продавцу в течение определенного периода времени, отображение суммы цифровых монет, таких как сохраненная стоимость, полученная сумма, сумма продажи купонов, сумма продажи товаров, сумма чаевых, сумма вознаграждения, снятие наличных, пополнение счета, проверка купонов, плата за пользование, лотерея, рабат карты,

льготы по карте, сумма цифровых монет по 5W коду и т. д., и поддерживает дальнейший просмотр соответствующей информации. Например, он предоставляет счет в цифровой валюте продавца, отображает сокращенное наименование продавца, баланс в цифровой валюте, накопленный доход и расходы, может далее отображать детали изменений в каждой валюте в соответствии с классификацией (например, сохраненная стоимость цифровой валюты, полученная сумма, снятие наличных, вознаграждение, способ получения, дата и т. д., описание изменений в цифровой валюте и т. д.).

Кроме того, управление отчетами можно запросить данные о цифровой валюте пользователя, чтобы показать идентификатор пользователя, прозвище, имя пользователя, баланс цифровой валюты, накопленную сумму полученной и потраченной цифровой валюты. Оно также поддерживает дальнейшее отображение деталей изменений в цифровых монетах (таких как дата, сумма, классификация, вовлеченные продавцы и описание изменений в цифровых монетах) в соответствии с классификацией (например, сохраненная стоимость цифровых монет, прием платежей, снятие наличных, вознаграждение, способ получения, дата и т. д.).

Сервисный аккаунт продавца позволяет показать репосты через список эффектов продвижения, включая количество репостов, число чтения заголовков, число репостов промо-страницы, а также различные функции, которыми обладает промо-страница в настоящее время, такие как: количество участвующих, количество купонов, сумма чаевых, сумма продажи, количество призов, сумма пополнения, количество внешних ссылок, количество товаров и т.д. Он также позволяет установить кнопки, нажав на которые, можно перейти к списку бустеров. В списке бустеров, на отдельных вкладках, можно отобразить количество бустеров, которые сделали репосты или прочитали промо-страницу, и соответствующие

ники/имени/хиды/аватары. Для баустеров и/или читателей может быть установлено соответствующее вознаграждение в виде цифровых монет, которое фактически выплачивается при привязке их к операционной системе продавца.

В этом примере пользователь должен привязать свой номер мобильного телефона через промо-страницу, прежде чем войти в единый торговый центр; Номер мобильного телефона является единственным идентификатором пользователя в бэкэндовом режиме многооперационной системы в едином торговом центре (не ограничивается использованием другой информации для идентификации пользователя в других примерах). Единый торговый центр может записывать соответствующие отношения между пользователями каждой операционной системы (сервер отраслевых кодов) в соответствии с идентификационной информацией, такой как номер мобильного телефона.

Например, в зависимости от сервисного аккаунта или аккаунта предприятия, соответствующая промо-страница может быть настроена с различными элементами управления списком, например, промо-страница под сервисным аккаунтом имеет такие функции, как эффект продвижения, мое участие, мое чтение, мой 5W , площадь продвижения, запись расходов и т.д., а промо-страница под аккаунтом предприятия имеет такие функции , как эффект продвижения, обобщение вознаграждений, запись о приеме платежей, заказы товара, запись о списании и т. д. Эти элементы управления могут быть связаны с соответствующей операционной системой, сервером отраслевых кодов и т.д. для получения информации о данных, связанных с этими функциями.

После входа на личную страницу пользователя через промо-страницу можно привязать мобильный телефон (заполнить имя и номер мобильного телефона, отправить проверочный код и т.д.), и пользователи, завершившие привязку в операционной системе (сервере отраслевых кодов), соответствующей

промо-странице или в едином торговом центре, смогут напрямую отобразить свое имя и номер мобильного телефона; при совместимости с социальными платформами, такими как WeChat, можно одновременно активно получать аватар и ник пользователя в платформе. При совместимости с платформами социальных сетей, такими как WeChat, аватар и ник пользователя могут активно извлекаться и обновляться на странице. Пользователи могут проверить баланс своих цифровых монет на своих счетах, а детали цифровых монет, записи о расходах, вознаграждения за продвижение, записи о кешбэке, информацию о заказах, управление адресами и т.д. ,нажав соответствующую кнопку и перейдя на свою личную страницу в единый торговый центр, пользователь может запросить информации или управлять ими.

Ниже приведен пример маршрута гетерогенного доступа, применения 5W в модели единого торгового центра .

Теоретически, единый торговый центр может быть связан с бесчисленными серверами отраслевых кодов, каждый сервер отраслевых кодов может управлять бесчисленным количеством продавцов, каждый продавец может размещать бесчисленное количество товаров на полки, каждый товар может продаться через бесчисленные каналы одновременно, операционная система может обеспечивать омниканальное управление .

В этом примере, каждый продавец соответствует одному 5W, а оператор продавца соответствует владельцу 5W (а именно партнеру по 5W коду), владелец 5W может извлечь выгоду из каждой сделки продавца (например, продажи товара под продавцом) (если право собственности на товар отличается от права собственности владельца 5W , выгода включает комиссию, выданную владельцем товара). И, каждая сделка, выполненная продавцом на основе гетерогенного доступа, также может принести пользу владельцу 5W : например, пользователь заходил в товар В, которому

соответствующий другой сервер отраслевых кодов, через 5W продавца А или страницу определенного товара под ним (товары двух продавцов представлены в разных разделах единого торгового центра и должны быть перенесены). Когда покупка товара В завершена, в соответствии с правилами, продавец товаром В даст 5W продавцу А вознаграждение в определенной пропорции (доход от привлечения трафика), а именно 5W продавец А создает ценность как вход для привлечения трафика и может взимать комиссионные в соответствии с результатом работы.

Если пользователь заходил к 5W продавцу А через один из каналов продвижения, соответствующих 5W продавцу А, а затем пересылается на товар В и покупает его, канал продвижения или каждое звено соответствующей цепочки распространения может разделить вышеуказанное вознаграждение (рис. 13а); 5W продавец А может управлять эффектами продвижения и сделок различных каналов через операционную систему. Сервер отраслевых кодов управляет репостами и распространением на фронэнде, записывает цепочку распространения и подключается к "единому торговому центру" при размещении заказа, каждый сервер отраслевых кодов фактически подключается к единому торговому центру по разным "путям" и получает доступ к "цепочке распространения" в момент покупки в торговом центре. Цепочка распространения" также регистрируется, поэтому можно настроить ее так, чтобы каждое звено цепочки распространения могло получить "комиссию за сделку, бонус за сделку" (например, "среднее вознаграждение в цепочке + прямое вознаграждение").

В иерархии примера, как показано на рисунке 12, сервер отраслевых кодов имеет ряд генеральных агентов, ряд вторичных агентов под каждым генеральным агентом, ряд продавцов под вторичными агентами, каждый из продавцов имеет свой 5W, а под продавцом находится товар. Можно договориться, например,

что один или несколько вторичных агентов, генеральный агент, оператор сервера отраслевых кодов, оператор единого торгового центра и т.д. над конкретным 5W могут получать пропорциональную долю выгоды на основе их собственных сделок и/или сделок, которым они способствуют (или можно договориться, что они не получают пропорциональную долю).

QR коды товаров, соответствующие товарам 5W продавца А, промо-коды различных каналов продвижения и цепочек распространения 5W продавца А и т.д., все представляют собой 5W коды. Соответствующие понятия о 5W, 5W коде более подробно описаны в других примеры реализации настоящего изобретения. Сервер отраслевых кодов определяет критерии выдачи соответствующих им 5W кодов, контролирует количество выдаваемых 5W кодов и т.д.; он также может осуществлять единое управление выдачей 5W кодов подчиненных продавцов.

Альтернативно, и в качестве еще одного примера, множество серверов отраслевых кодов соответствуют основному серверу центра управления единой выдачей кодов; выдача соответствующих 5W кодов каждого сервера отраслевых кодов известна, контролируется и управляется указанным основным сервером. 5W код каждого сервера отраслевых кодов может использоваться в качестве подвесии; указанный основной сервер также выпускает глобальный носитель 5W кода, который соответствует 5W коду каждого сервера отраслевых кодов и используется для совместного использования выгод от соответствующих элементов каждого сервера отраслевых кодов. Передаточная торговля соответствующими 5W кодами (соответствующими специальному праву заимствования по 5W коду) серверов отраслевых кодов управляется сервером биржи цифровых активов в кодовой цепочке.

В дополнение к определению количества выдаваемых 5W для электронных продавцов на виртуальной платформе электронной

коммерции, сервер отраслевых кодов может также определять количество выдаваемых 5W в физическом мире, например, по регионам; например, выдача 5W осуществляется в соответствии с физическим магазином (например, с соответствующим номером дома), полкой (например, владелец полки и магазина может отличаться) для проведения различия и регистрации. Доход также соответствуют физическим магазинам/номерам домов или полкам, что в большей степени отражает услуги науки и техники в реальное экономике, что способствует оживлению и количественной оценке ресурсов физического мира реальной экономики, таких как магазины, магазины, вход на рынок, пешеходный трафик, торговый персонал, наружные медиа и т.д. Потому что как владелец 5W (в данном примере соответствует оператору физического торгового центра или полки) , он может не только сам активно продвигать 5W товары, но и мобилизовать окружающих друзей для продвижения вместе, он также может увидеть эффективность продвижения 5W, что эквивалентно легкому управлению магазином (для достижения трансграничных эксплуатации) ; А для товаров, связанных с 5W, был найден бесплатный, но очень внимательный партнер по продвижению (владелец 5W и его канал продвижения). Такая модель может оживить простаивающие ресурсы общества, такие как неиспользуемые киоски в торговом центре, столы в ресторанах быстрого питания, архитектура микрорайонов, задние места в скоростных поездах, места для бейджей экскурсоводов, пустые места на плакатах, в статье или в конце каждой статьи "Мы-Медиа" и т.д. Каждая "сетка в физическом мире (5W)" имеет потенциал для оживления, каждый человек также может легко участвовать в этой модели. Указанная модель можно использовать для содействия занятости и стимулирования внутреннего спроса.

Возьмем, к примеру, архитектуру микрорайонов. Если

“микрорайон X “ рассматривается как магазин X, товары/услуги, продвигаемые микрорайоном через единый торговый центр, рассматриваются как товары, размещенные в торговом центре (для получения QR кода, который может быть связан с цепочкой создания стоимости) ; Магазин соответствует 5W, а оператор магазина соответствует владельцу 5W, что в данном примере означает управляющую компанию микрорайона. Ежегодный оборот микрорайона (магазина)/товара взимается в соответствии с предписанной пропорцией в качестве дохода от 5W кода. Предположим, что каждый охранник в микрорайоне рассматривается как “канал продвижения “ и получает промо-код, связанный с соответствующей цепочкой создания стоимости. Владелец архитектуры микрорайона может управлять эффектом продвижения и сделки различных “каналов “ через операционную систему. Эффект перекрестного маркетинга заключается в том, жители вошли в единый торговый центр по ссылке QR кода товара I охранника A и покупают товар I. Прямой вклад охранника A может принести ценность (доход от продвижения) ; В то время как житель входит в единый торговый центр через товар I, он покупал товар II в другом магазине, вознаграждение за продвижение товара II составляет B%, магазин, к которому принадлежит товар I(а именно, владелец архитектуры) и охранник могут участвовать в распределении доходов от привлечения трафика в размере B% , что отражает принцип "распределение по труду, больше работы - больше зарплата".

В примере реализации модели продвижения “цепочки репостов “, подключенной к единому торговому центру, репост производится через промо-страницу, которая представляет собой мета-код, а именно 1 исходный код конкретного продавца данного сервера, обозначенный как code0:

$$(code0+ID1)=code1, ID2 = \gg (code1+ID2)=code2, ID3;$$

Где, + IDX означает, что при каждом репосте накладывается

идентификатор соответствующего пользователя X, дальнейший репост производится на новой промо-странице (соответствующей новому коду codeX). Приведенный выше пример показывает, что промо-страница достигает пользователя ID3 ;

После того, как пользователи ID2 и ID3 вошли в торговый центр, записанная информация о цепочке была соответственно выражена как:

$$(code0+ID11)=code12, ID12 = \gg (code11+ID12)=code12, ID13;$$

Где, если пользователь ID3 вошел в торговый центр через промо-страницу A, то при включении страницы Ac подробной информацией о товарах торгового центра автоматически вводится параметр"(code11 + ID12) = code12, ID13", а пользователь ID3 покупает товар I в торговом центре, он может проследить его до ID2, ID1, выдает им вознаграждение /комиссию за сделки товара I (см. рис. 13a).

Если пользователь ID3 кликает на товар B в торговом центре, он переходит на спецификацию товара II, соответствующую другому серверу отраслевых кодов (также вводится параметр"(code11 + ID12) = code12, ID13") ; В то же время промо-страница товара II (также вводится параметром"(code11 + ID12) = code12, ID13") делится с пользователем ID4, если пользователь ID4 кликает на промо-страницу товара II, вводит спецификацию товара II и покупает товар II, он может проследить цепочку распространения, состоящую из ID4, ID3, ID2, ID1, награждение может быть распределено между ID3, ID2, ID1 (см. рисунок 13b).

Приведенный выше пример отражает новое поколение"электронной коммерции с двойным творчеством": например, для ID1, ID2 (и ID3, когда ID4 рекомендуется), продавцу не нужно самостоятельно управлять товарами, запасами и т. д., просто продвигать их и пользоваться преимуществами цепочки

создания стоимости распределения.

Ниже приводится описание модели "электронной коммерции с двойным творчеством" через доступ к единому торговому центру .

Например, через цепочку распространения А на войти в страницу торгового центра товара I, через единый торговый центр (товары I, II,III расположены в различных разделах) войти в страницу торгового центра товара II (вводится информация, содержащая цепочку распространения А, которая может быть записана). Когда производится продвижение товара II (генерируется промо-страница и/или соответствующий промо-код, оба из них могут быть связаны с информацией, содержащей цепочку распространения А, и информацией о текущем распространителе), затем когда потребитель Х покупает товар II в соответствии с этим промо-кодом, цепочка распространения А также имеет право участвовать в распределении дохода; далее, когда потребитель Х входит во весь единый торговый центр через товар II и покупает любой товар, цепочка распространения А также может получить комиссионное вознаграждение;

В этом случае, если цепочка распространения А содержит только информацию о пользователе А (предпочтительно цифровом лице), то все доходы от покупок, выполненных другими людьми через цепочку распространения А во всем торговом центре могут быть разделены пользователем А. Тогда у пользователя А появляется стимул распространять все QR коды товаров I, II,III ,IV, содержащиеся в подходящих промо-страницах в его собственной цепочке распространения А, в местах, где другие могут получить к ним доступ, например, он может распечатывать и наклеивать эти QR коды отдельно в витринах физических магазинов, на журнальных столиках и т.д., или распространяет их в социальных сетях.

В то же время, другая форма заключается в том, что QR коды

товаров, соответствующие этим товарам I, II,III ,IV, могут быть интегрированы и агрегированы вместе, например, для создания агрегированного промо-кода (мой рекомендуемый “код “), который эквивалентен агрегированной промо-странице, которая может быть связана с соответствующей промо-страницей (или QR кодом товара) товаров I, II,III ,IV или страницей по деталям продукта в торговом центре ; Агрегированная промо-страница в настоящем примере могут быть отмеченной промо-страницей товаров I, II,III ,IV, выбранных пользователем А, отображена на личной странице пользователя в форме “чтения/записи продвижения страницы “ и других формах; По запросу пользователя А может быть создан агрегированный промо-код, соответствующий агрегированной промо-странице (связанной промо-странице или кодам товара товаров I, II,III ,IV), чтоб репосты по различным каналам, таким как в публичный аккаунт пользователя А, аккаунт Микроблока и т. д. После сканирования кода можно получить доступ к небольшой программе (например, программе, загруженной в память через мобильный терминал), чтобы показать информацию о агрегированной промо-странице, соответствующей агрегированному промо-коду, и поддержать вход на соответствующую промо-страницу товаров I, II,III ,IV или страницу по деталям продукта товаров I, II,III ,IV в торговом центре. Операционное управление агрегированным промо-кодом, агрегированной промо-страницей, маленькой программой и т.д. может быть реализовано организацией, охватывающей несколько серверов отраслевых кодов, например, оператором единого торгового центра или назначенной им третьей стороной, или независимой организацией (бэкенд которой подключен к бэкенд-серверу единого торгового центра или к серверу отраслевых кодов агрегированного товара/операционной платформе продавца и т.д.), но не ограничивается этим.

Аналогичная форма может заключаться в том, что

пользователь А просматривает(одновременно управляемый несколькими серверами отраслевых кодов) товар в едином торговом центре, выполняет операции по маркировке, такие как “лайк “ на страницу по деталям продукта или промо-странице каждого товара, а в бэкэндовом режиме (выбранная пользователем) “запись лайка “ может быть включена в список. Пользователь А может легко поделиться списком с другими пользователями. Нажав на кнопку поделиться(в виде страницы/ссылки/QR кода и т.д.), , другие могут увидеть список промо-страниц, понравившихся пользователю А, и получить доступ к промо-странице или странице по деталям продукта, соответствующей каждому товару в списке. Кроме того, этот список может быть сформирован как агрегированный QR код; например, добавив кнопку "Мой лайки" на "Промо-страницу", пользователь А может нажать эту кнопку, чтобы динамически обновить свой "Список лайков". (Подписка на список может быть встроена в промо-страницу, на которой установлена кнопка, а именно, содержание, получаемое каждым человеком, заходящим на кнопку, динамически накладывается в зависимости от конкретного человека).

В указанной модели, при условии доступа через "кодovou цепочку", используется конкретный 5W (выражение пространства-времени Интернета вещей) в качестве "отправной точки", на основе конкретной теме (например, оцифровка туристических активов определенного места в качестве отправной точки, охватывающей питание, проживание, путешествия, покупки и развлечения в процессе туризме), осуществляется доступ по кодовой цепочке, распространение, использование и учет по омниканальному каналу (оффлайн и онлайн интегрированные связи). В указанной модели не только формируется отслеживаемый "мета-код/первоначальный QR код" (а именно, сетка для доступа в мире Интернета вещей), но и

образуется "новый QR код и или гиперссылка с доступом к цифрового лица" на основе первоначального QR кода путем "входа в один клик " и "переадресации одним кликом в круг друзей" в социальных сетях. Таким образом, количественно отслеживается “вклад каждого звена в процессе распространения”, реализуется” правильная оценка эффектов рекламных инвестиций и ценность распространения “, в результате этого образуется новая модель «экономики цифрового лица “.

Более того, можно предусмотреть, что все потребление, произведенное на конкретном товаре в области, определенной 5W, учитывается как выгода от 5W по единой ставке. Место, где пользователь/потребитель впервые входил в торговый центр или получает доступ к нему для потребления, используется как место принадлежности пользователя (идентификационная информация о пользователе может быть сопоставлена с номером мобильного телефона, который был впервые открыт, а именно посетители, как местные, так и инорайонные и иностранные, считаются пользователями, принадлежащими к месту открытия сервера); После этого пользователь получит удаленный доступ в разных местах ,потребляет в торговом центре, соответствующем серверу отраслевых кодов (и распространяется на другие серверы отраслевых кодов, рассчитанные в соответствии с правилом времени открытия), а именно считается “роумингом “ в режиме 5W . А именно, как если бы пользователь находился в "роуминге", причем для местного потребления и потребления в роуминге могут быть установлены различные процентные доходы и/или проценты отчисления. Местное потребление местных жителей и иноземных туристов, потребление местных жителей в иноземных районах могут быть включены в список доходов .Это дает местным продавцам стимул для открытия/присоединения (а именно, присоединиться, чтобы стать продавцом в торговом центре Интернета вещей или покупателя промо-страницы). Все коды

(такая информация, как информацию об индикаторе цифрового лица, времени и месте каждой стороны может быть наложена на закодированную информацию по мере необходимости) управляются в соответствии с местом принадлежности Интернета вещей, так что все потребление может быть прослежено на всем протяжении и восстановлено в любой точке времени и пространства.

Хотя различные серверы отраслевых кодов не могут быть напрямую связаны друг с другом, платформа для торговли цифровыми активами в кодовой цепочке, созданная на более высоком уровне (подробно описано ниже), может конвертировать цифровую валюту, выпущенную различными серверами отраслевых кодов, посредством SGR (специального права заимствования по 5W коду), чтобы сформировать взаимную связь. Таким образом, по кодовой цепочке можно построить приложения для оплаты и электронной коммерции, которые включают, но не ограничиваются оцифровкой активов.

Ниже приведен пример расширения цифровой валюты единого торгового центра (механизм генерации цифровой валюты на основе физического производства и продаж), см. рисунок 14. Предположим, что предприятие уже имеет корпоративный ERP-сервер 1-4 (реализует весь процесс от закупок, производства, продаж и управления финансовыми затратами), и может достичь наилучшего соотношения цены и качества с использованием модели P4P. Сервер O2O 47 и сервер O2O 48 являются интерфейсами между корпоративным сервером ERP 1-4, бэкэнд-сервером 41 и сервером третьей стороны 46. Сервер O2O, как правило, включает в себя интерфейс синхронизации товаров, который синхронизирует данные о товарах, предоставленные коммерческим предприятием, на бэкэнд-сервер 41; Интерфейс запроса товара для считывания информации о товаре для запроса через мобильный терминал 2; Интерфейс формирования заказа, который используется для

передачи информации о заказе на сервер ERP предприятия после размещения заказа на мобильном терминале 2 ; Интерфейс запроса заказа для считывания информации о заказе, который используется для запроса через мобильный терминал 2 ; Функциональный интерфейс , который используется для передачи данных по другим функциям (например, данных по сделке) от мобильного терминала 2 на корпоративный сервер ERP , получения обратной связи от мобильного терминала.

Сервер O2O 47 (независимо принадлежит одному предприятию) поддерживает только один корпоративный сервер ERP 1 ; Сервер O2O 48 является сервером O2O третьей стороны, который поддерживает нескольких корпоративных ERP-серверов через облачный сервис (в данном примере он подключен к корпоративным ERP-сервером 2-4). Иллюстрированные серверы O2O 47 и 48 представляют собой два варианта реализации “сервера отраслевых кодов”, соответствующего одной и той же отрасли в рамках вышеупомянутой модели единого торгового центра настоящего изобретения, как правило, используется один из них (не относится к серверу отраслевых кодов двух разных отраслей в модели единого торгового центра).

Единый торговый центр представляет собой новый единый сервер доступа (не показан на рисунке), который использует единые правила генерации и декодирования QR кодов (а именно, несколько сервера используются единые правила управления выдачей кода) , взаимодействует с O2O-сервером 47 (или O2O-сервером 48) в каждой отрасли таким образом, что все ERP, взаимодействующие с каждым O2O-сервером, подключены к одному единому торговому центру. Предприятия представляют свои рекламные/маркетинговые/комиссионные расходы в соответствии с процентом от своих продаж (а именно % от товаров, которые они будут продавать, в цифровую валюту, гарантированную корпоративным кредитом) на «платформу многоуровневых скидок

“ сервера третьей стороны 46, которая соответствует модели Р4Р. Вознаграждение по труду распределяется между каждым потребителем (может быть вознаграждено в соответствии с вышеуказанными действиями нижестоящих потребителей после сканирования кода, репоста, покупки и подписки). Это может помочь предприятиям создать динамичную многоуровневую маркетинговую сеть, в процессе рекламного продвижения (до тех пор, пока потребители сканируют QR коды через мобильные терминалы и пересылают их, Он становится частью маркетинговой сети предприятия, поэтому расходы на рекламу предприятия теоретически могут быть “капитализированы “ (а именно, путем сканирования QR кода образуется канал продажи) могут быть повторно использованы, количественно оценены КРІ , и в конечном итоге получены заказы на продажу (рекламная сеть превращается в торговую сеть), а именно, "торговые точки" можно рассматривать как выражение "5W " в реальной экономике.

Когда несколько предприятий в реальной экономике выбирают эту модель, одно предприятие (например, производитель из списка Fortune 500) может быть одним сервером отраслевых кодов, или несколько предприятий одного типа могут находиться в одном сервере отраслевых кодов хх-коин, а несколько серверов отраслевых кодов, содержащих два вышеуказанных метода, образуются узлы, которые существуют в форме цепочки альянсов "цифровой валюты", а именно, несколько предприятий снимают процент от своих продаж/ожиданий продаж (в форме смарт-контракта) и вносят его в "платформу многоуровневых скидок" на сервере третьей стороны 46 (технология блокчейн может быть использована для того, чтобы сделать каждый сервер узлом цепочки альянсов, что позволяет интегрировать цепочку кодов с блокчейном: квота цифровой валюты на каждом сервере отраслевых кодов может управляться на сервере 46, что позволяет сторонам обмениваться

и рассчитываться друг с другом через SGR). Платформа позволяет выпускать "новую валюту Matrix", которая реализуется на основе "равноценного обмена". "Новая валюта Matrix " выдается на основе процента от продаж/ожиданий продаж, взятых несколькими компаниями.

Тогда "новая валюта Matrix " возникла в полном соответствии с "принципом эквивалентного обмена в теории Маркса" и вышла за рамки всех существующих механизмов выпуска суверенной валюты. Указанная "новая валюта " полностью соответствует "масштабу реальной экономики и принципу эквивалентного обмена", поэтому она может стать "идеальной сверхсуверенной валютой ". "Новая валюта Matrix " может торговаться не только внутри страны, но и за ее пределами. Механизм выпуска "суперсуверенных валют " имеет большое значение для стран с реальными экономическими преимуществами, чтобы избавиться от чрезмерной зависимости от других валют.

Эмиссия" новой валюты Matrix ", а именно, образуется консенсус в цепочке альянсов, состоящей из каждого узла, и общая сумма определяется, и сумма каждого сервера определяется центром управления единой выдачей кодов; если сравнивать с центральным банком, выпускающим банкноты, то центр управления единой выдачей кодов похож на центральный банк, выпускающий М0, а серверы отраслевых кодов каждого узла похожи на коммерческие банки, которые не только вносят вклад в сумму цепочки альянса, но и имеют возможность распределять эту сумму; Только каждая сделка, даже увеличение или уменьшение атрибута каждого кошелька цифровой валюты, принадлежащего каждому цифровому лицу на основе отраслевых кодов, будет контролироваться и управляться через записи сервера отраслевых кодов и центр управления единой выдачей кодов; реализуется механизм частных данных для отдельных лиц и общественного консенсуса для всей сети.

Новая валюта SGR может использоваться в реальной экономике в автономном режиме продавцами, определенными на сервере O2O (сервер отраслевых кодов), которые могут открыть "помощник продавца" в системе и сгенерировать " QR код продавца для приема платежей", таким образом, "новая валюта SGR " может быть использована в реальной экономике методом "сканируйте для оплаты "; и новая валюта SGR также может быть использована в едином торговом центре; таким образом, сравнивая с "биткоином", который существует почти исключительно в "виртуальном мире интернета", новая валюта SGR обладает огромным прогрессом и практичностью.

Хотя единый торговый центр кажется централизованным (единое управление), доступ к "единому торговому центру" можно получить без собственного централизованного портала, такого как приложение, или публичный аккаунт, или через веб-страницу; вместо этого доступ к нему осуществляется через цепочку ценностей / QR код, выдаваемый каждым "сервером отраслевых кодов". Цепочка создания стоимости / QR код обеспечивает доступ путем сканирования кода или гиперссылки.

Ниже приводится пример реализации настоящего изобретения, которое обеспечивает доступ к единому торговому центру через « покупку в реальной экономике » и реализует « сверхсуверенную валюту SGR », основанную на масштабе продаж в реальной экономике, чтоб создать стоимость посредством репостов , в этом примере распространение информации равносильно майнингу, а именно , в этом примере предлагаемый механизм выпуска цифровой валюты CCC. В сравнении с майнингом, сканирование код /репосты в режиме единого торгового центра создает ценность через распространение ; Доступ путем сканирования кода (Свет заменяет электричество) позволяет каждым людям участвовать в распространении, при этом ценность каждого репоста может быть количественно оценена (а именно то, что имеет значение для

человеческого общества, а не потребление энергии машинами, которые шифруют цифровую валюту). Логическим якорем Libra является корзина валют, а его "физического якоря" не существует.

Логика SGR(специального права заимствования по 5W коду) в настоящем изобретении основана на "контроле над реальными правами в человеческом обществе" , в то же время SGR воссоздается и воплощается через совместное использование: (а именно, майнинг) + запасы физических активов (также включая способность выполнения заказов серверами узлов, а именно, серверами отраслевых кодов), SGR выражает и охватывает ежедневное потребление и повседневную деятельность в человеческом обществе (исключая финансовые спекуляции), даже искусство и творчество.

Например, количество пользователей QR кодов в Китае в 2018 году составляет 1 миллиард, а общий объем розничных продаж социальных потребительских товаров, как ожидается, превысит 40 триллионов юаней (почти платежи в сумме 200 триллионов юаней выполняется путем сканирования кода). Согласно статическим данным по цепочке создания ценности торгового центра при малом объёме выборки (у нас нет полных статических данных), 5%-10% считывания кодов превращается в 1 юань объема продажи; 20%-30% распространений способно генерировать 1 юань объема продаж; Исключая крупные товары длительного пользования, такие как жилье, автомобили, предметы роскоши и т.д., эта цепочка создания ценности в процессе распространения соответствует всему ежедневному потреблению одежды, еды , а именно, соответствует 3000 отраслевых кодов. Общее количество считываний кодов (доступов по коду)/распространений , которому соответствует общий кодовой объем розничных продаж социальных потребительских товаров, можно рассматривать как якорь "стабильной валюты" для всего общества.

Согласно полным и всеобъемлющим данным, общий объем продажи в 2018 году превысили 40 трлн юаней, и если доля потребления через электронную коммерцию составляет 10%, это соответствует 40 трлн считываний кода и 10 трлн репостов, таким образом, SGR имеет достаточно прочный якорь, а именно "репосты (которые эквивалентны добыче биткоинов)", соответствующие объему потребления одного миллиарда человек, может стать очень стабильной валютой.

40 триллионов считываний + 10 триллионов соответствует 3 000 серверов отраслевых кодов, а именно, приблизительное среднее количество посещений на сервер составляет 10 миллиардов, мы переводим 100 раз (не количество, определенное алгоритмом, а количество посещений в реальном обществе используется как основа для расчета) в 1 единицу цифровой валюты = 1 CCC (Code Chain Certification), а именно, каждый сервер отраслевых кодов уполномочен выпустить 100 миллионов CCC. В соответствии с принципом распределения доходов на основе труда (производителей, потребителей, торговцев, поставщиков услуг в цепочке распределения), торговцы, участвующие в совместном распространении (майнинге), будут получать право на участие в распределении CCC (дохода от "сервера отраслевых кодов", а именно, эквивалентно приобретению права на получение дохода).

Тогда 3000 серверов отраслевых кодов могли бы выпускать 300 миллиардов CCC (SGR) в год, как стандартную единицу/объем валюты в экосистеме цифровой экономики, а именно, примерно то же самое, что генерировать 100 юаней продаж за каждое считывание кода или репост, и "добыча валюты CCC" производится путем сканирования кодов; Добыча биткоинов выполняется блокчейном б путем количественной оценки потребления арифметической силы и электроэнергии в качестве единицы измерения биткойна, полагается на машины и

роботов, представляет собой выражение цивилизации, основанной на кремнии; В отличие от добычи биткойнов валюта ССС полностью основана на (человеческом + социальном) механизме, который является цифровым механизмом управления в человеческой цивилизации, ориентированной на человека.

Объем задания вышеуказанной цифровой монеты ССС растет вместе с объемом потребления и в то же время соответствует реальной потребительской деятельности, что позволяет избежать производственных потерь и гиперинфляции; что еще более важно, объем задания вышеуказанной цифровой монеты ССС соответствует размеру реальной экономики, что позволяет избежать начала мирового финансового кризиса, решить сложную проблему современной экономики и отразить ориентированную на людей восточную идею управления.

Сервер "облачной платформы цифрового лица" (сервер отраслевых кодов) в системе цифровой экономики на основе кодовой цепочки может завершить распространение 3000 отраслевых кодов в 300 парка развлечений по всей стране(включая определение эксклюзивного уполномоченного оператора каждой нишевой отрасли, интеграцию вышестоящих и нижестоящих предприятий в нишевой отрасли, создание системы управления членством, системы цифровой валюты и т.д.). Сервер отраслевых кодов выдает свой собственную цифровую валюту, которая может быть обменена на SGR , таким образом, указанная цифровая валюта может быть использована на других серверах, в оффлайн-организациях и онлайн торговых центрах, становясь универсальной цифровой валютой.

Сам единый торговый центр не имеет централизованного входа, доступ к нему должен осуществляться через размещение рекламы, демонстрацию товаров и распространение персоналом цепочки ценностей QR кодов, определенных и выпущенных каждым сервером отраслевых кодов, роль сканирования кодов

/ростов эквивалентна добыче биткоинов (цепочка ценностей отражает теорию остаточной стоимости распространения); вышеуказанная цепочка ценностей является цепочкой ценностей, выпущенной каждым сервером отраслевых кодов. Получив доступ к одному товару через (клик)/(сканирование) QR кода А, пользователь может получить доступ ко всему единому торговому центру, если пользователь завершил покупку, цепочка создания стоимости может получить комиссию за сделку (само вознаграждение может быть цифровой валютой, выпущенной указанным сервером).

Количество цифровой валюты, которое может быть выпущено этим сервером, определяется цепочкой альянса цепочек блокчейна. Цепочка альянса состоит из 100 серверов, а именно, 100 узлов. Рассчитывая имущественный залог ("специальному праву заимствования по 5W коду, а именно, SGR"), центр управления единой выдачей кодов в цепочке альянса определяет общий объем задания цифровой валюты и количество цифровой валюты, которое может выпустить каждый сервер.

В связи с сегментацией отрасли, каждый сервер отраслевого кода является эксклюзивным сервером, а максимальное количество торговцев, привязанных на каждом сервере, не превышает 100 000, каждый торговец представляет собой один 5W код; 100 продавцам придаются 1 00 5W кодов; каждый 5W код может получить доступ к цепочке создания стоимости и создавать стоимость посредством распространения (генерируя комиссию за сделку после подключения товаров к единому торговому центру и совершения продажи, а сами товары становятся инструментом кросс-маркетинга).

Взаимодействие между различными серверами промышленных кодов (облачная платформа цифрового лица) управляется единым торцевым центром (единое управление

выпуском кодов и цифровых валют), что позволяет не только свободно перемещать товары между серверами, но и свободно обмениваться цифровыми валютами (токенами платформы), выпущенными каждым сервером в едином торговом центре.

Как показано на рис. 15~рис. 17, основной сервер (единый торговый центр) и каждая операционная система (сервер отраслевых кодов) могут координировать взаимодействие между собой через блокчейн (например, цепочку альянсов); цифровая монета А, выпущенная сервером отраслевых кодов А, может быть обменена на цифровую монету В, выпущенную сервером отраслевых кодов В, через единый торговый центр, а затем свободно используется на сервере В; обменный курс и размер обмена цифровых монет управляются в соответствии со способом, показанным на рис. 16. Курс обмена и сумма обмена управляются в соответствии со способом, показанным на рис. 16 и рис. 17, курс обмена регулируется в реальном времени, а сумма контролируется единообразно; торговцы каждого сервера отраслевых кодов имеют соответствующие счета на основном сервере, которые пополняются гарантией, а основной сервер единого торгового центра определяет размер обмена каждого торговца. Когда цифровая монета А, выплаченная через сервер А, конвертируется в SGR, которая используется на сервере В, сервер А тратит цифровую монету А, а основной расчетный сервер единого торгового центра обменивает ее на цифровую монету В по обменному курсу и затем платит серверу В; Гарантия со счета сервера А перечисляется на счет сервера В.

В вышеуказанной модели, серверы разной отрасли, находящиеся в разных регионах, могут присоединиться к единой системе единого торгового центра. При расширении масштаба приложения каждый сервер отраслевого кода может выступать в качестве национального центрального банка, каждый из которых выпускает собственную цифровую валюту (аналог токенов

платформы), и каждая собственная валюта обменивается на валюту SGR(специальное право заимствования по 5W коду); при торговле между различными серверами торговцы могут использовать "цифровую валюту, выпущенную собственным сервером" и "SGR" в расчетном банке.

Традиционно платежные услуги относятся к услуге приема платежей и оплаты по поручению, которая предоставляет клиентам деньги для совершения сделки. В Китае организациям, предоставляющим традиционные платежные услуги, необходимо получить лицензию на платежную услугу. В эпоху электронных платежей, поскольку прием платежей и оплата уже могут осуществляться в режиме реального времени в Интернете, появились так называемые платежи платежным агрегатором четвертой стороны, или информационные услуги в сфере платежей. Агрегаторы четвертой стороны не связаны с контролем над деньгами, а просто предоставляют услуги по передаче информации между клиентами и финансовыми учреждениями, и могут предоставлять клиентам более продуманные и детальные платежные услуги без необходимости оформления лицензии на платежную услугу. Технология по кодовой цепочке обеспечивает наиболее эффективную техническую гарантию платежных услуг.

Электронные виртуальные активы (оцифрованные активы) являются новинкой, и поскольку на практике они могут использоваться в качестве платежных инструментов (аналогично деньгам), их часто путают с деньгами, что приводит к некоторым заблуждениям и представлениям. Наиболее типичным электронным виртуальным активом является одноразовая предоплаченная карта, когда продавцы используют предварительные продажи клиентам, чтобы снизить нагрузку на собственные операционные расходы, особенно капитальные, сначала собирая с них наличные, а затем реализуя услугу по мере необходимости. Когда торговая компания осуществляет

предварительную продажу клиенту, она фактически продает клиенту контракт на оказание услуг, активирует этот контракт, и поэтому его можно рассматривать как электронный виртуальный актив. Если предположить, что единица измерения одноразовой предоплаченной карты установлена в "пунктах", то клиент возвращает поставщику услуг предписанные пункты одновременно с выполнением услуги.

Типичный процесс одноразовой предоплаченной карты: на первом этапе клиент приобретает предоплаченную карту, чтобы заработать баллы, а регулятор забирает от 20% до 40% денежных средств для предотвращения рисков и контроля за уклонением продавца от договора об обслуживании; на втором этапе продавец снимает денежные средства для улучшения обслуживания, совершения покупки и т.д., оплачивая расходы вперед; на третьем этапе клиент посещает продавца для оплаты баллами, а продавец реализует услугу и определяет продажи продавца.

Первый из этих этапов - процесс оплаты, когда клиент платит деньги за получение электронного контракта. Второй этап также связан с оплатой, когда продавец платит своему поставщику услуг за улучшение сервиса. Третий этап - это процесс бартера, когда электронный контракт обменивается на услугу, и в то же время является процессом, подобным оплате.

Дальнейший анализ некоторых примеров вышеописанного процесса. Если клиент больше не хочет получать услугу после приобретения предоплаченной карты, то клиент может только обратиться к продавцу за возмещением, поскольку продавец уже оплатил стоимость, поэтому выдавливание вызовет операционные трудности для продавца, что повлияет на обслуживание других клиентов. Таким образом, дизайн услуги обмена, а именно клиент не идет к продавцу, но через торговую площадку будет А продавца электронный контракт продается,

чтобы обменять на другие свои собственные потребности, такие как В продавца электронный контракт, типичный для таких, как точки торгового центра. Поскольку цена электронного контракта выражена в деньгах, в этом процессе также присутствует платеж или процесс, подобный платежу.

Цифровой актив в кодовой цепочке, основанный на интеллектуальном потребительском контракте, содержит следующее:

1). На основе "умных контрактов" блокируются права собственности, единицей "измерения" контракта является "валютой QR кода в кодовой цепочке/цифровой валютой", а именно ,основанный на контроле права собственности умный контракт называется SGR" (который свободно используется в сервере отраслевых кодов, так и в партнерской системе); каждый код может устанавливать свою собственную единицу "цены".

Предпочтительно, информация о кодовой цепочке QR кода, ее изменениях и т.д. записывается и управляется единым органом. Различные правила кодирования устанавливаются таким образом, чтобы информация о кодовой цепочке могла быть получена или адрес перескакивания сервера, который может быть направлен в организацию по управлению кодовой цепочкой, могла быть идентифицирован

непосредственно путем идентификации QR кода в кодовой цепочке, или могла быть получена информация о QR коде в кодовой цепочке путем взаимодействия с сервером(некоторые примеры соответствующей информации приведены ниже).

2) "Платформа цифрового лица по кодовой цепочке" эмитента (например, производится эмиссия с использованием туристических ресурсов определенного места в качестве якоря) завершает "первичную подписку" (а именно, первое пополнение счета потребителем, в этот момент может быть

установлена стратегия по минимальной цене продажи) на QR код в кодовой цепочке, соответствующий специальному праву заимствования по 5W коду, в результате образуется первичный рынок, аналогичный выпуску акций; Орган управления кодовой цепочкой (центр управления единой выдачей кодов) привязывает QR код в кодовой цепочке к ID цифрового лица подписчика (также включающий информацию о 5W) и записывает соответствующую информацию о подписке в ходе всего процесса и т.д.

3) В процессе выпуска валюты SGR дополнительная ценность (включая выделение сообщений 5W) может быть добавлена к SGR (специальному праву заимствования по 5W коду) в соответствии со смарт-контрактом на основе 5W для поощрения "социальных и гуманистических потребителей" путем записи цепочки распространения через QR код в кодовой цепочке; дополнительная информация (например, записи, отзывы, рекомендации и т.д.), предоставленная коммуникатором о QR коде в кодовой цепочке и соответствующем SGR, и/или ID цифрового лица коммуникатора может быть наложена на QR код в кодовой цепочке.

4) Впервые выпущенные QR коды в кодовой цепочке (все специальное право заимствования по 5W коду SGR, основанные на смарт-контрактах на специфическом сервере, уже привязаны к ID цифрового лица) могут быть выставлены на продажу на сервере более высокого уровня ("вторичный рынок, а именно, биржа цифровых активов в кодовой цепочке"), посредством компромиссной сделки (которая может быть методом торгов) получают надбавку за ликвидность. Для QR кодов в кодовой цепочке, которые подтверждены как успешно проданные между цифровыми лицами после проверки всех сторон (биржа, обе стороны сделки, сервер отраслевых кодов, цифровые банки и т.д.), орган управления кодовой цепочкой соответствующим образом

корректирует информацию о привязке кодовой цепочки к ID нового цифрового лица , регистрирует соответствующую информацию о сделке и т.д.

5) Фактическое потребление может быть выполнено через систему оплаты QR кода в кодовой цепочке в следующем порядке: сначала оформляется предварительный заказ на основе доступ через кодовую цепочку по QR коду, затем выполняется списание (оплата оффлайн путем сканирования кода равна завершению покупки на интеллектуальном контракте, предоставление согласованных товаров или услуг является процессом списания; С точки зрения потребителей, потребление аналогично платеже). Интегрированные средства информационных технологий кодовой цепочки могут эффективно снизить эксплуатационные расходы. После подтверждения всеми сторонами факта списания QR кода кодовой цепи, орган управления кодовой цепочкой регистрирует информацию о потреблении.

6) Далее, когда соответствующий QR код в кодовой цепочке, соответствующий "SGR(специальному праву заимствования по 5W коду)", может быть использован в большем количестве франчайзинговых торговцев по кодовой цепочке для покупки, через "биржу цифровых активов в кодовой цепочке", SGR может быть обменен на " SGR, выпущенный другим сервером отраслевых кодов", например, хх-коин, таким образом, валюта в кодовой цепочке может быть использована в качестве универсальной "цифровой валюты" (поскольку может быть использована в разных сделках, основанных на равноценном обмене).

7) Цифровой банк по кодовой цепочке отвечает за обмен универсальных SGR (а именно, единицы измерения биржи цифровых активов в кодовой цепочке) на законную валюту, биткоин, золото и т.д., чтобы усилить функцию SGR как новый тип общего эквивалента. Цифровая валюта в кодовой цепочке может быть обменена в банке цифровых валют(цифровом банке)

на предписанные другие валюты, баллы, биткоины и т.д. (Обменный курс может быть фиксированным, плавающим или представлять собой курс корзины валют, основанный на рыночной цене , выпущенной различным" сервером цифрового лица в кодовой цепочке".).

8) Организация, которая выплачивает страховку в случае неисполнения вышеуказанного смарт-контракта (который может быть привязан к определенному отраслевому коду сервера SGR), называется "цифровой страховой компанией".

Следовательно, на основе приведенного выше анализа мы можем сделать вывод, что процесс платежной деятельности и платежно-подобной деятельности в сделках с электронными виртуальными активами является более сложным по сравнению с обычными сделками с активами. По сравнению с обычной платежной деятельностью, платеж по смарт-контракту по кодовой цепочке ближе к интеграции управления цепочкой поставок и финансовой деятельности, что является идеальной системой финансов, обслуживающей реальную экономику, и более того, идеальным инструментом для обслуживания реальной экономики, максимально оживляет бездействующие активы, решает долговую проблему местных органов власти и реализует режим широкой предпринимательской инициативы и массовой инновационной деятельности при низких затратах и высокой эффективности; Чисто финансовые услуги, особенно производные финансовые инструменты, потворствуют спекулятивной деятельности и порождают пузыри, приводят к финансовым кризисам. Технология цифрового лица по кодовой цепочке представляет собой лучший технический инструмент для устранения финансовых кризисов (позволяет идеально сочетать финансовую деятельность и реальное экономическое развитие).

Прежде всего, платежная услуга по кодовой цепочке является полностью модернизированной версией агрегированных

платежей четвертой стороны. Её важнейшая особенность заключается в том, что помимо того, что она является информационным распространителем в процессе фактического платежа, он также может быть информационным распространителем в процессе торговли услугами (в платежном процессе бартерных сделок) на основе электронных контрактов. Вторая её важнейшая особенность заключается в том, что он позволяет вести единый бухгалтерский учет в платежных и платежно-подобных процессах, тем самым избегая информационной замкнутости, вызванной различными каналами обмена или платежа. Третьей важной особенностью является то, что единое использование технологии цифрового человечка обеспечивает безопасность информации в платежном и платежно-подобном процессе (в том числе: исключение подделки информации о грузополучателе, кражи персональных данных плательщиков, подделки и фальсификации при передаче данных и т.д.).

На рисунке 9 представлено резюме примера цифровой валюты, основанной на кодовых цепочках (SGR), и платежного сервиса по кодовой цепочке.

Во-первых, цифровая валюта кодовой цепи и электронные платежные инструменты могут быть легко интегрированы. Процесс оплаты в цифровой валюте кодовой цепи представляет собой трехуровневую архитектуру, верхний уровень - это эмитент цифровой валюты в кодовой цепочке (эмитент единого кода), которым может быть центральный банк, организация единого управления выдачей кодов, фонд управления и т.д. Второй уровень похож на традиционные коммерческие банки, который представлен "сервером отраслевых кодов" (каждый сервер отраслевых кодов подключен к единому торговому центру); под сервером отраслевых кодов находится генеральный агент (похожий на филиал), под филиалом - вторичный агент (похожий

на отделение), под вторичным агентом - торговец (похожий на предприятие), под торговцем может быть несколько руководителей, отвечающих за управление продуктом и продвижением (похожих на руководителя управления всем процессом продажи продуктов на предприятии); третий уровень - потребитель, который покупает товар (цифровая валюта или другие эквиваленты, потребленные потребителем, поступают на счет торговца, и потребитель может также использовать другие эквиваленты для обмена на цифровую валюту), потребители также могут зарабатывать цифровую валюту, выпускаемую продавцами в качестве вознаграждения за распространение информации.

Цифровая валюта в кодовой цепочке может сочетать в себе функцию централизованной эдзания с функцией распределенного бухгалтерского учета, эмиссия и приток денег в казну основаны на бинарной системе (первый уровень эмитента по единой выдаче кодов (центральный банк) =» второй уровень сервера отраслевых кодов (коммерческие банки)). Система цифровой валюты центрального банка состоит из эмиссионного банка цифровой валюты центрального банка (эмитент по единой выдаче кодов), банка цифровой валюты коммерческих банков (квота SGR сервера отраслевых кодов) и цифрового кошелька на терминале пользователей (счета цифровой валюты в кодовой цепочке SGR / SGR денежных слитков, который может быть подключен к серверу отраслевых кодов. 5W цифровой кошелек цифрового лица используется для записи поведения цифрового лица потребителей, управления счетом цифрового лица потребителей).

Эмитент находится на вершине этой валютной системы, может выпускать цифровую валюту методом выпуска, аналогичном существующему механизму выпуска M0 (по своему усмотрению), либо выпускать SGR (специальное право

заимствования по 5W коду), количество которых не может быть определено эмитентом в одностороннем порядке эмитентом, рассчитывается на основе общего спроса на SGR. Эмитент имеет 3 000 серверов отраслевых кодов, каждый из которых может предоставить определенное количество "SGR (смарт-контрактов, созданных определенным подразделением серверов отраслевых кодов и способных выполнять)" в год в соответствии со смарт-контрактом, таким образом, можно определить общее количество SGR, циркулирующих в рамках интегрированной экосистемы цифровой экономики на основе серверов отраслевых кодов, необходимых для производителей, потребителей, продавцов, поставщиков услуг. Предпочтительно, общее количество выпускаемых SGR является консенсусом "Цепочки Альянса", которая состоит из 3000 серверов отраслевых кодов в качестве узлов; количество SGR, которое может получить каждый узел, может быть количеством "резерва активов", либо количеством смарт-контрактов, выполняемых "сервером отраслевых кодов" (а именно, способность предоставлять 5W). Количество смарт-контрактов, выполняемых "сервером отраслевых кодов", может быть использовано для определения не только общего количества SGR, которое будет выпущено эмитентом управления единой выдачей кодов, но и количества SGR, которое будет обмениваться между различными серверами отраслевых кодов.

Далее, каждый отраслевой сервер кодов будет устанавливать 20% кодовых продаж (а именно, 20% от общего SGR) в качестве стоимости, созданной системой распространения, а именно, стоимости, созданной путем распространения, которая известна как Code Chain Certification (CCC Token, или CCC); CCC является количественным показателем цифровой экономики, и его большое преимущество заключается в том, что в отличие от запасов активов, количество которых может расти

безосновательно (например, внезапное обнаружение крупного золотой жилы или беспорядочная эмиссия банкнот вследствие политики количественного смягчения доллара США и т.д.), общий оборот ССС действительно увеличивается по мере экономического развития, механизм задания ССС не вызывает инфляции и действительно отражает наиболее рациональный механизм создания стоимости трудом и принцип распределения по труду (беспорядочная эмиссия банкнот означает лишение людей равного права на создание стоимости трудом и не соответствует принципу ориентации на человека); привязка цепки альянса к арифметике как якоря задания валюты приведет к тому, что стоимость труда не будет отражена в распределении, что приведет к социальному кризису.

Таким образом, резервные активы или смарт-контракты каждого сервера отраслевых кодов, которые присоединяются к цепочке альянса как узел, "токенизируются" и отображаются в цифровой бухгалтерской книге подобно валютам, акциям и активам, и становятся частью системы выпуска цифровой валюты в кодовой цепочке. Токенизация активов означает, что права на актив преобразуются в цифровой токен, который хранится и управляется в блокчейне (цепочке альянса). Таким образом, мы можем создать комплексное решение, которое охватывает весь жизненный цикл цифровых активов через вышеупомянутую среду по кодовой цепочке + блокчейна.

Во-вторых, платежная система цифровой валюты в кодовой цепочке выглядит следующим образом:

В экосистеме цифровой экономики, построенной с помощью серверов отраслевых кодов, пользователи получают доступ к серверу отраслевого кода, сканируя код или нажимая на цепочку создания стоимости, чтобы стать цифровым лицом. Платежная система цифровой валюты в кодовой цепочке включает в себя:

- 1) На основе единого управления выдачей кодов

генерируются QR коды (SGR). Для получения доступа к каждому "серверу отраслевых кодов", пользователь может сканировать QR код /нажать гиперссылку. Сервер отраслевых кодов отвечает за управление доступом, деятельностью цифрового лица пользователя, счетом пользователя и цифровым кошельком пользователя (цифровой кошелек на терминале пользователя –это счет цифровой валюты в кодовой цепочке SGR / SGR денежных слитков, который может быть подключен к серверу отраслевых кодов, 5W цифровой кошелек цифрового лица используется для записи поведения цифрового лица потребителей, управления счетом цифрового лица потребителей).

2) Сервер отраслевых кодов в кодовой цепочке формирует процесс верификации и проверки данных о платежном акте/продавце/компании путем доступа к центру единого управления выдачей кодов и идентификацией личности.

3) Посредством системы управления на основе облачной платформы цифрового лица, предоставляемой сервером отраслевых кодов в кодовой цепочке, пользователи могут полностью контролировать данные по своему собственному счету, эффективно избегая нарушения конфиденциальности данных о безопасности потребительской собственности продавцом/компанией.

4) Продавец больше не ограничен техническими ограничениями платежной компании, эффективно избегая ограничений платежной компании на бизнес продавца.

Предпочтительно, инкассатор и плательщик являются цифровыми лицами; платежная организация по кодовой цепочке выступает в качестве четвертой стороны; инкассатор получает запрос на оплату от конкретного плательщика и уведомляет банк; банк подтверждает платеж плательщику и уведомляет платежную организацию по кодовой цепочке об успешном платеже после перевода денег со счета плательщика на счет инкассатора; платежная организация по кодовой цепочке ведет бухгалтерский учет и уведомляет инкассатора об

успешном платеже. Информация, связанная с платежами, такая как информация об инкассаторе и плательщике, сумма, адрес переадресации сервера банка и т.д, уведомления и другие виды специфической информации, может быть получена от платежной организации кодовой цепи после доступа на основе протокола по единой кодовой цепочке (например, путем идентификации QR кода в кодовой цепочке может быть наложена такая информация, как ДНК цифрового лица каждой стороны). Платежная организация по кодовой цепочке настоящего изобретения добавляет процесс верификации электронных активов, тем самым значительно повысится удобство и безопасность оплаты с точки зрения клиентов, так и надежность надзора со стороны государственных органов.

Состав продукции платежной услуги по кодовой цепочке:

А. Основные продукты платежных услуг: исходя из характеристик технологии по кодовой цепочке, основные продукты платежных услуг по кодам делятся на четыре продукта в соответствии с характеристиками и сценариями использования платежа по коду: активный платеж по коду, пассивный платеж по коду, активное списание по коду и пассивное списание по коду. Этим четырём продуктам соответствуют, например, четыре кода. Сторона, активно сканирующая код, осуществляет идентификацию кода и доступ к нему; сторона, пассивно сканирующая код, представляет код для идентификации другими сторонами.

В. Продукт комбинированного платежа: Для обеспечения простоты использования для клиентов, комбинация платежа и списания, а именно, комбинированное действие списания и платежа осуществляется в рамках одной сделки. Данный сервисный продукт поддерживает только активный платеж по коду.

С. Направленный платеж: Чтобы поддержать использование средств, заранее полученных продавцом, и обеспечить обоснованность и законность использования средств торговцем, продукт платежных услуг может быть осуществлен только в форме направленного

перевода.

Кроме того, платежная услуга поддерживает двустороннюю передачу электронных контрактов, чтобы клиенты могли максимально эффективно использовать накопленные предложения услуг электронных контрактов.

Преимуществом платежной услуги по кодовой цепочке является высокая безопасность, основанная на технологии по кодовой цепочке. Основные продукты платежной услуги, доступные в настоящее время на рынке, основаны на статических QR кодах, поэтому трудно подтвердить подлинность эмитента QR кода, надежность объекта платежа и безопасность индивидуальной платежной информации.

В этом отношении технология по кодовой цепочке имеет следующие характеристики.

1. Динамическое кодирование QR кода.

Сервер по кодовой цепочке осуществляет централизованное управление отсканированным объектом. QR код не хранит фактический адрес платежа, смарт-устройство плательщика может получить сервисный адрес фактического поставщика платежных услуг от сервера по кодовой цепочке, что позволяет избежать серьезных проблем безопасности, таких как вирусы/кража платежных паролей, вызванных незаконными ссылками. Если QR код отображается на смарт-устройстве, сервер по кодовой цепочке будет регулярно обновлять QR код, чтобы избежать кражи кода при съемке и подделки сценария оплаты; также может "ограничить" сценарии использования путем определения одного или нескольких ограничений 5W в пространстве-времени Интернета вещей по QR коду по кодовой цепочке.

2. Передача конфиденциальной личной информации с использованием сети цифрового лица:

Платежная система, выступающая третьим лицом во время сделки и банковская система регулируются центральным банком и

технически считаются безопасными. Однако в традиционном сценарии оплаты по QR коду конфиденциальная информация, такая как номер банковского счета плательщика, идентификационные данные и даже платежные пароли, передаются через платежную сеть, где торговцы, выступая четвертым лицом во время сделки и т.д. могут получить доступ к этой информации, представляя тем самым огромную опасность для клиентов. Платежная услуга по кодовой цепочке может прекрасно решить эту проблему. Вместо расшифровки конфиденциальной личной информации, при проведении платежной услуги по кодовой цепочке платежная организация шифрует конфиденциальную личную идентификационную информацию за цифровым лицом и направляет ее непосредственно в банк, тем самым эффективно решая риск утечки личной информации.

Доступ также может быть обеспечен на каждом смарт-терминале с помощью "кодовой цепочки", которая генерирует новую "кодовую цепочку", на которую накладывается "информация о цифровом лице и новый QR код", охватывающий каждый атрибут, что позволяет использовать "блокчейн-подобный" механизм "общесетевого консенсуса на основе конкретной темы" для верификации личности и "использования ценности" цифрового лица, к которому осуществляется доступ. Если в терминале используются очки для цифрового лица, его функции на базе 5W позволяют обеспечить более безопасный метод оплаты.

Небольшая ошибка может привести к сбою всей системы механизма консенсуса блокчейна, созданной на машине. Консенсус в человеческом обществе основан на механизме консенсуса самих людей (определенный сервер отраслевых кодов, а именно, система управления серверами, основанная на поведении человеческого общества по определенной теме), а не на IP-адресах. Технология по кодовой цепочке является

средством повышения эффективности, а основная технология цифровой валюты по кодовой цепочке основана на механизме консенсуса цифрового лица, отличается квантованием, персонализацией, гибкостью и низкими расходами.

3. Мониторинг поведения цифрового лица:

В процессе предоставления платежной услуги по кодовой цепочке осуществляется единый бухгалтерский учет и единая выдача кодов, что может эффективно устранить подделку цифрового лица для незаконных сделок и отмыwania денег. Записи и анализ поведения цифрового могут эффективно различать поведение, соответствующее и не соответствующее нормам. При несоблюдении норм поведения по просьбе продавца применяются такие меры, как прекращение сделки, чтобы уменьшить дальнейшую виктимизацию. В частности, введение информации о цифровом лице по кодовой цепочке, содержащей 5W, устранит существующие недостатки виртуальных валют, увеличатся функции AML(противодействие отмыwанию денег) и KYC(знай своего клиента).

В рамках традиционного процесса регулирования платежные компании сообщают данные и процедуры в соответствии с требованиями надзорного органа, что представляет собой технический процесс, ориентированный на разработку, который является одновременно ненадежным и неэффективным, представляет собой очень закоспеленый и неуклюжий, неэкономичный подход.

Напротив, в платежной системе, подключенной к облачной платформе по кодовой цепочке (серверу отраслевых кодов), идентификация и анализ поведения цифрового лица осуществляется автоматически на основе платежных данных по кодовой цепочке, а данные по личности и поведению каждого цифрового лица в кодовой цепочке автоматически идентифицируются в "Мозге Земли" (анализ поведения

цифрового лица, осуществляемый центром по управлению единой выдачей кодов методом искусственного интеллекта с помощью технологии больших данных). Таким образом, указанная платежная система способна полностью предотвратить возникновение правонарушений. В процессе проведения платежной услуги на облачной платформе по кодовой цепочке пассивный надзор превращается в активный, что не только устраняет известные правонарушения, но и устраняет небольшие риски, о которых широко не известно, стать действительно безопасным и надежным, полностью контролируемым платежным методом в цифровой валюте.

По сравнению с сетевым соединением, созданным блокчейном Биткойна, сетевое соединение, созданное цепочкой кодов, основано на технологии по "кодовой цепочке" и протоколе связывания кодов, где "реальный мир" и виртуальный мир на "Интернет" идентифицируется как "объект" с помощью QR кода по кодовой цепочке, на него накладываются атрибуты и ДНК цифрового лица по кодовой цепочке, таким образом, создавая сеть на основе технологии по кодовой цепочке поверх виртуального мира на IP-интернете и реального мира Интернета вещей, которая может регистрировать поведение всего человека (не только сделки) в бухгалтерскую книгу. Согласно "протоколу доступа по кодовой цепочке", можно реализовать "доступ к оффлайн-сценарию в один клик QR кода O2O" и "ссылка SNS в WeChat". В коммерческой области, такой как электронные платежи и приложения цифровой валюты, настоящее изобретение обеспечивает решение по обеспечению безопасности мобильной коммерции, которое отличается удобством процесса, подлинностью личности, подлинностью сделки, безопасностью связи, конфиденциальностью информации, доступностью услуг, целостностью данных и конфиденциальностью данных.

Унаследовав все преимущества технологии блокчейн,

технология по кодовой цепочке более эффективно решает основные проблемы технологии блокчейн, поэтому мы можем назвать ее усовершенствованной версией технологии блокчейн. Основным субъектом информации в кодовой цепочке является цифровое лицо (включая записи о поведении цифрового лица), что более удобно и экономично создается, майнинг криптовалюты требует огромного количества электроэнергии . Цифровое лицо обладает глобальной уникальностью (одно и то же цифровое лицо может иметь разные идентификаторы цифрового лица, основанные на разных темах, и может быть отслежено на разных темах), что облегчает проверку главной бухгалтерской книги, а жизненный цикл кодовой цепочки(сервера) на основе темы короче (в отличие от жизненного цикла блокчейна, жизненный цикл цифровой валюты в кодовой цепочке начинается с выпуска смарт-контракта в соответствии с правилами (Цифровая валюта в кодовой цепочке может быть подтверждена центром по управлению единой выдачей кодов, выполнена сервером по кодовой цепочке и выкуплена цифровым банком), а ее конечной точкой является момент, когда смарт-контракт исполняется и торгуется в цифровом банке. Цифровой банк обязан обеспечить, чтобы цифровые валюты, обращающиеся в тематических кодовых цепочках, имели прочный якорь, который может быть законным платежным средством, такое как юань, либо услугой в кодовой цепочке, предоставляемой поставщиком услуг, либо другим товарами или услугами, обладающими меновой стоимостью (представленными в форме "SGR"); Функции якоря в кодовой цепочке заключаются в том, что: прием запроса от "тематического сервера по кодовой цепочке" на выпуск чеков (кредитных билетов, SGR и т.д.), представление гарантии выпуска, торговли и инкассации цифровых валют (SGR); таким образом, цифровой банк предлагает полную гарантию на цифровую валюту в кодовой цепочке.

Таким образом, можно эффективно избежать дилеммы затрат, связанной с тем, что цепочка данных в блокчейне становится все длиннее и длиннее, а объем данных все больше и больше; эффективность распространения информации отличается, в отличие от майнинга биткоина, стимул распространения осуществляется в кодовой цепочке, и стимул не является виртуальной цифровой валютой, как биткоин, а является цифровой валютой, основанной на ценности, создаваемой "системой создания стоимости в процессе распространения", поэтому она больше подходит для регулирования и предотвращения незаконного отмывания денег и схемы Понци; блокчейн основан на криптографическом алгоритме RSA, а кодовая цепочка также может быть основана на квантовой криптографии, которая является более безопасной и эффективной.

Уникальное положение центра по управлению единой выдачей кодов в эксплуатации системы кодовой цепочки обусловлено его следующими функциями: i) Выдача QR кодов сервисных продуктов, включая генерацию первичных мета-кодов. (ii) Проверка QR кодов продуктов услуг. iii) Регистрация по кодовой цепочке, включая предоставление действительных записей о сделках по кодовой цепочке и записей аутентификации сделки. (iv) Определение общего количества SGR, которые должны быть выпущены; путем выполнения вышеуказанных функций центр по управлению единой выдачей кодов связан с различными серверами отраслевых кодов.

Центр по управлению единой выдачей кодов также выполняет такие важные функции, как удостоверение юридической личности цифрового лица, обеспечение легитимности по кодовой цепочке, а также обеспечение целостности и беспристрастности записей по кодовой цепочке. Технология по кодовой цепочке эффективно решает проблемы

регулирования, особенно в условиях быстрого развития интернет-финансов и отстающей системы регулирования.

Кодовая цепочка, как наиболее активная базовая экономическая единица, взаимность между цифровыми людьми обеспечивает как взаимный статус каждого экономического субъекта в базовой экономической деятельности, так и может иметь абсолютную сервисную мягкость, чтобы справиться с различными услугами. Его технологическая инновация заключается в том, что; центр по управлению единой выдачей кодов находится под надзором соответствующих органов власти для обеспечения реального имени в экономической деятельности Интернета (Интернета вещей по кодовой цепочке), защита от подделок, проверка и авторитетная запись кода могут эффективно предотвратить подделку и другие незаконные действия в области информации. Цифровые банки также находятся под надзором центрального банка для обеспечения законности финансовых услуг в среде интернет- торговли, а также для предотвращения и устранения финансовых рисков.

Например, традиционная модель предоплаченного потребительского поведения имеет следующие недостатки: 1) трудно решить проблему надзора за капиталом ; 2) сфера применения затронута ; 3) трудности с возвратом остатка ; 4) В результате географического разделения расчет в разных местах не может быть выполнен удобно.

Модель по кодовой цепочке является эффективным решением: 1) цифровой банк является надзорным органом с четкой ответственностью ; 2. Любое юридическое или физическое лицо может развивать и использовать платежную услугу по отраслевому коду при соблюдении протокола доступа по кодовой цепочке;3) Автоматический обмен, предоставляемый цифровым банком, позволяет использовать предоплаченные купоны, выпущенные в различных регионах.

Например, в рамках традиционной модели прямых продаж/пирамидальных продаж в цепочке поставок и спроса на свежие холодные морепродукты сталкивается со следующими проблемами: 1). Традиционная незаконная финансовая пирамида не может быть устранена полностью; 2).отслеживание срока годности и качества морепродуктов требует решения других систем. Принятое решение по кодовой цепочке позволит решить следующие проблемы: 1).отслеживание качества и сделки осуществляются в одной системе. 2).платежи за непоставку могут быть технически устранены, что позволяет эффективно избежать незаконных финансовых пирамид, таких как пирамидную схему. 3). Ценность цепочки распространения может быть отражена, цифровые лица, распространяющие ценность товара, могут получить купоны потребления (основанные на остаточной стоимости распространения тиража) в качестве дохода от своего труда.

Более того, кодовая цепочка" применяется к "Бирже цифровых активов в кодовой цепочке" и "Специальному праву заимствования по 5W коду". Разница с предыдущими цифровыми валютами в блокчейне заключается в том, что "цифровые активы в кодовой цепочке" относятся к тому, что биржа цифровых активов в кодовой цепочке управляет цифровыми активами в соответствии с соглашением по кодовой цепочке, при этом "интеллектуальный QR код" используется в качестве носителя, в бирже контракт по отраслевому коду в кодовой цепочке превращается в делимый, торгуемый, передаваемый, конвертируемый, отслеживаемый смарт-контракт, чтоб выполнять "торговлю цифровыми активами" в форме" торговли имущественными правами" в рамке альянса по кодовой цепочке.(Разница с секьюритизацией reits заключается в том, что цифровые активы в кодовых цепочках соответствуют реальным "вещам" в реальной экономике, которые в конечном итоге можно использовать для покупки пожаров, а не

финансовым "виртуальным пузырям").

Кодовая цепочка может инновационно и инверсионно представить всю принципиальную схему процесса смарт-контракта, который создает разделение труда в каждом звене создающего ценность Интернета вплоть до отслеживания факторов производства по заказу потребителя. Она позволяет каждому реальному потребителю участвовать как в потреблении, так и в инвестициях, а также участвовать в распределении стоимости, созданной системой распределения ; биржа цифровых активов в кодовой цепочке состоит из четырех систем: декларирования активов, оценки и подачи документов, отслеживания честности и верности слову и торговли. Единицей счета является "специальное право заимствования по 5W коду" (SGR), которые представляют собой "единицу счета цифровых активов в кодовой цепочке", созданную биржей активов в кодовой цепочке, которая может оцифровывать активы "квалифицированных предприятий/регионов/стран" , чтоб использовать их для балансирования регулярных торговых расчетов между участниками системы. В случае "дефицита текущего торгового баланса, активы в кодовой цепочке могут быть обменены на другие цифровые активы участников системы для покрытия дефицита торгового баланса или для погашения кредитов цифровых расчетных банков, и могут быть использованы в качестве международных резервов так же, как золото и свободно конвертируемые валюты; однако, поскольку активы в кодовой цепочке являются не только расчетной единицей, но и могут быть реальным платежным средством, они должны использоваться " в один клик QR кода по кодовой цепочке", могут использоваться непосредственно для платежей за торговые или неторговые операции. "Специальное право заимствования SGR" могут быть привязаны к корзине "товаров" и могут иметь нефиксированную рыночную стоимость. Участники альянса по кодовой цепочке имеют право зарезервировать любой из товаров в корзине для

удовлетворения текущих торговых требований платежного баланса.

Таким образом, "кодовая цепочка" может обеспечить устойчивое развитие информационного общества на базе системы честности и верности слову информационного общества, продвигать взаимосвязь интернета на основе глобальных ценностей, "кодовая цепочка" может помочь развивающимся странам использовать свои богатые ресурсные преимущества и освободить свой потенциал, решить давние трудности, возникающие в международных торговых операциях, такие как слабые платежные возможности валютных резервов развивающихся стран, трудности, возникающие в государственных проектах ГЧП, и трудности, возникающие в трансграничных расчетах. "Кодовая цепочка" может решить проблему нехватки валютных резервов в развивающихся странах, расширить их платежные возможности, стабилизировать обменные курсы местной валюты и повысить эффективность их финансирования, повысить ликвидность глобальных активов, обеспечить эффективное распределение ресурсов, высвободить избыточные мощности, чтобы каждый человек в каждой стране, особенно в развивающихся странах, мог участвовать и делиться стоимостным дивидендом разделения труда в глобализированной производственной цепочке и не стать жертвой глобализации.

Альянс по кодовой цепочке состоит из различных субъектов, которые связаны друг с другом, создают «облачные серверы по кодовой цепочке» на основе разных тем, следуют одному и тому же протоколу доступа по кодовой цепочке и единообразно получают доступ к «центру по управлению единой выдачей кодов»; цифровая валюта по кодовой цепочке — это единица измерения валют, циркулирующих между серверами на разных темах; в то же время цифровая валюта в кодовой цепочке связана с биржей цифровых активов через центр по управлению единой выдачей кодов. «Цифровая валюта в кодовой цепочке» на разных темах может в

«бирже цифровых активов в кодовой цепочке» конвертироваться в «SGR» в соответствии с «фиксированным обменным курсом или плавающим обменным курсом, ориентированным на рынок», чтобы реализовать взаимосвязь внутри альянса.

Цифровая валюта в кодовой цепочке может преобразовать традиционные банки в "расчетный банк цифровой валюты SGR (цифровой банк в кодовой цепочке)", а именно, центр по управлению выдаче цифровой валюты и кодов (которая выполняет функцию "платежно-расчетный центр по коду"); "кодовая цепочка поддерживает множество бизнес-моделей, которые могут помочь бедным странам избавиться от дилеммы "дефицита валютных резервов" и создать суперцифровую валюту в соответствии с самым примитивным принципом "равноценного обмена", а именно "цифровая валюта в кодовой цепочке SGR". ("Special Goods_Drawing Right", специальное право заимствования по 5W коду. Эта валюта является единицей учета цифровых активов в кодовой цепочке, созданная биржей цифровых активов кодовой цепочке). Эта цифровая валюта не только значительно лучше "биткойна", но и позволяет глобализировать "цифровые валюты", основанные на физических активах в качестве единицы измерения, используя преимущества значительного экспорта мощностей промышленно развитых стран, тем самым достигая справедливости и равенства.

Если под руководством ООН создан "платежно-расчетный центр по коду", а именно "центр по управлению выдаче цифровой валюты и кодов", то можно будет не только получить "структурированные большие данные", но и избежать "искусственно созданных финансовых кризисов", поскольку жизненный цикл кодов, основанных на кодовых цепочках, можно будет отслеживать на всем протяжении (мониторинг осуществляется центром по управлению выдаче цифровой валюты и кодов, а именно, центром выдачи кодов).

Ниже приводится описание "цифровой валюты", созданной на

базе" прибавочной стоимости в обороте", базовое объяснение того, как справиться с "монополией печатных денег" и разрушить ее, а также глобализировать "богатство государств и граждан", измеряемое в физических активах", в рамках ООН.

Деньги первоначально возникли из простого, индивидуального, случайного бартера. По мере развития производительных сил и расширения товарного производства постепенно формировалась расширенная форма стоимости. Всеобщая форма стоимости образуется тогда, когда в мире товаров выделяется товар, который выступает исключительно как эквивалент всех товаров.

Однако дальнейшее развитие производительных сил и расширение круга обмениваемых товаров потребовало закрепления всеобщего эквивалента за конкретной формой товара, и так появились деньги. Однако при любой форме стоимости стоимость товара должна быть выражена в другом реальном товаре. По мере развития человеческой цивилизации, особенно в эпоху "мобильной сети", которая "везде и всюду" благодаря распространению мобильных терминалов, включая носимые устройства, возникнет "цифровая валюта", которая будет выступать в качестве формы любого товара.

По сравнению с существующей теорией "остаточной стоимости" и "денежного обмена" в "производственной цепочке", теория "цифровой валюты в кодовой цепочке" развивает "систему создания ценностей в цепочке циркуляции и обмена", определяет стандарт измерения « цифрового отслеживания и количественной оценки » по кодовой цепочке, которая может быть использована в качестве "цифровой валюты" и стать "общим эквивалентом". Давайте назовем его "SGR": ("Special Goods _ Drawing Right, специальное право заимствования по 5W коду, учетная единица цифровых активов в кодовой цепочке", созданная биржей активов в кодовой цепочке).

Валюта" SGR " была создана в "сфере оборота и распространения" используется через "систему QR кода по кодовой цепочке", обеспечивает количественное выражение "богатство государств и граждан" ,в дальнейшем используется для оценки кредитоспособность "государства, района отраслевого кода и граждан", чтоб оценить их объектную ценность в соответствии со стандартом ценности, ориентированной на человека.

Сеть по кодовой цепочке, ориентированная на человека, в которой цифровое лицо, а именно ,человеческий агент в цифровом мире используется как базовой элемент сети, обеспечивает обмен информацией и проверку информации, устраняет такие проблемы, как информационная монополия и фальсификация информации посредством децентрализованного обмена данными, и эффективно снижает эксплуатационные расходы системы. Основанная на нескольких темах, единой выдаче кодов, аутентификации по реальному имени , макрорегулировании, сеть по кодовой цепочке наследует инновационный динамизм децентрализованной маркетизации на микроуровне (а именно, разные кодовые цепочки, основаны на разных темах, но каждая из них создает свою собственную экосистему) , предлагает систему централизованного управления на макроуровне (совместимую и взаимосвязанную на макроуровне систему), тем самым решая многие проблемы, такие как управление информации, проверка и предотвращение правонарушений.

Как видно, кодовая цепочка существенно модернизировала блокчейн не только в плане идеологии, но и в плане технологии, реализовала модель локальной децентрализации с высокой эффективностью и низкой стоимостью, эффективно устраняла технические дефекты блокчейна при сохранении преимуществ децентрализации.

В еще одном конкретном варианте реализации 5W партнера предлагает сервер отраслевых кодов на основе нового товара. Новый товар представляет собой высокотехнологичный товар, такой как очки для цифрового лица, который был запатентован, но в случае, когда его рыночная марка и функция не были широко раскрыты, он принимает указанный модель 5W партнера в настоящем изобретении. Набор партнёров (агентов по маркетингу) осуществляется путем организации лекций, знакомящих с функциями нового товара, доход от билетов на лекции, тренинги и т. д. инвестируется в исследования и разработку аппаратного и программного обеспечения и бэкенда товара, производство образцов, небольших пробных и массовых поставок товара; Партнеры производят демонстрацию функций продукта и QR кодов на промо-страницах с функцией кодовых цепочек через живые презентации (которые могут отслеживать весь процесс и записывать весь процесс распространения). Партнеры распространяют функцию продукта пересылки и QR коды на промо-страницах, чтобы дать продукту большее влияние и генерировать больше продаж; Показатели партнера могут быть рассчитаны (показатели каждой акции по распространению и показатели компании в целом в модели продвижения по кодовой цепочке = показатели партнера по кодовой цепочке); на основании этого распределяется доход партнера (в отличие от дивидендов по акциям в качестве распределения после налоговой прибыли, которая ближе к комиссионным скидкам на продажу агентов уровня 1).

Таким образом, эта модель продвижения может привлечь больше людей для продвижения, поддерживает разнообразные формы продвижения, может достичь нулевого запаса, является новой экономической формой;

Потребители, которые получают доступ по коду не только получают товары, которые используют как ценность использования,

но и присоединяются к цепочке создания стоимости для создания новых продуктов, и их вклад может быть количественно записан и оплачен, что приводит к образованию цепочки потребительской стоимости высокотехнологичных новых продуктов от творчества , ниюкра и производства до построения системы продаж.

В то же время, поставщики услуги, отвечающие за основной дизайн и обработки, поставщики деталей и т.д. могут быть включены во всю систему распределения цепочки создания стоимости, такие как Foxconn, Sharp и т.д., не только могут размещать свои заказы в качестве основных поставщиков, но и наслаждаться результатами продаж Apple, с тем чтобы построить интегрированную систему создания стоимости для всей цепочки поставок.

В еще другом конкретном варианте реализации 5W партнера предлагает сервер отраслевых кодов на новом товаре, который может создать большое потребление в торговом центре путем межотраслевого сотрудничества. Новый товар представляет собой новый энергетический товар, такой как графеновая батарея (которая еще не была произведена массово). В случае, когда ее рыночная марка и функция не были широко раскрыты (или могут быть в секретном состоянии), применяется модель 5W партнера , вышеуказанный в настоящем изобретении. После достижения определенного объема заказа на товары(которые могут быть новыми энергетическими товарами, поставщик готов поставлять товары по цене ниже средней рыночной, чтобы получить приоритет для участия в модели, такой как право на непрерывную поставку, право на приоритетную поставку и т. д.), чтобы получить доступ к серверу отраслевых кодов "Энерго-коин", стать 5W партнером "Энерго-коин" , представить новый товар, продвигать QR код для получения новых потребителей ; Как партнер 5W коду"Энерго-коин", потребитель вправе инвестировать выручку, полученную от продаж в торговом центре, в исследование и

разработку программного и аппаратного обеспечения нового энергетического товара, самого бэкэнда (для получения более гибких и мощных функций управления), чтобы получить доставку товара и функции бэк-сервера ; Путем продвижения, репостов, сделанных партнерами этот новый энергетический товар становится более влиятельным ; Более того, за каждым кодом можно привязать товар, рекомендованный партнером, что приведет к увеличению продаж в торговом центре (аналогично межотраслевому союзу) ; И каждый доход от продаж связан с этим партнером, что позволяет построить новый тип производственных отношений , включая производство и поставку, продвижение и сделку, демонстрацию в магазине, доступ к потребителям, покупка покупателем, все процесс регистрируется, потребители могут продолжать получать выгоду;

После этого доходы распределяются между партнерами, в отличие от распределения дивидендов по акциям как прибыли после уплаты налогов, доходы ближе к комиссионным доходам с продаж агентов первого уровня; только с большим количеством агентов, больше способами продвижения, больше формами форм агентского продвижения, без необходимости поддерживать большие запасы, настоящий вариант реализации также представляет собой новый экономический модель.

По сравнению с традиционной системой прямых продаж, как первая партия участников торгового центра по 5W коду, работающих по франшизе (партнера), они могут привлечь свои подчиненные франчайзеры (в отличие от системы прямой продажи, следующим уровнем является физическим лицом, следующим уровнем 5W партнера юридическое лицо, который имеет физические магазины, поток клиентов), и франчайзеры не ограничены, поэтому не привязаны к конкретному товару; QR код торгового центру находится в физическом франшиз магазине, потребители могут сканировать код для доступа к оплате, купонам и другим действиям, дальнейшему доступу в торговый

центр, и таким образом стать магазином "следующего уровня"; и такая иерархия формируется естественным путем и очень ясна и не вызывает никаких споров; Что касается 5W партнеров , благодаря хорошей рекламе, или хорошему обслуживанию, или большому потоку людей возможно, какой-то магазин развивается очень быстро, привлекает очень большое количество франшиз продавцов дальнейшего уровня, приносит больше дохода 5W партнеру (он также получает выгоду); Указанный партнер может обучать всех своих франшиз продавцов опытам продвижения, чтоб они могли привлечь своих продавцов следующего уровня; Через различные межотраслевые альянсы, продавец также может привлечь следующий уровень продавцов: в отличие от системы прямых продаж, где каждый уровень представляет собой физические лица, например, на начальном этапе этой модели, выбрав присоединиться к франчайзинговой сети " кофе и общепита Мета-код" (если она определена для охвата конкретного района) , продавец может приобрести "мета-код" для "отрасли физического кофе и общепита в этом районе", а именно, для каждого из физических магазинов в этой отрасли и в этом районе, его QR код по первой кодовой цепочке может быть использован как точку доступа к приему платежа (по конкретной теме) (если очки для цифрового лица используются в качестве устройства доступа , используемого для генерации мета-кода с элементом 5w, то кафе Мета-код является не только местом для демонстрации и продвижения очков для цифрового лица, но и для предоставления услуги аренды "очков для цифрового лица" путем предоставления. В районе, охватываемом кафе Мета-код, арендатор может использовать очки для " цифрового лица" для генерации мета-кодов, которые могут быть использованы в других магазинах в этой зоне , чтоб получить комиссию, например, получить вознаграждение за представление терминала для приема платежей по QR кодам, независимо от того, насколько велика эта комиссия; аналогичным образом, кафе Мета-код- это

не только магазин, но и шоу-рум мета-кода (похож на шоу-рум мобильных телефонов по функциям и пользовательским опытам).

В рамке настоящего модели любой человек имеет шанс открыть бизнес по франшизе, например, физическое лицо может привлечь юридического лица к присоединению (убедить продавцов присоединиться, с разных точек зрения, таких как продвижение, купоны, оплата, покупки и т.д.), юридическое лицо привлечь юридического лица (межотраслевой альянс между продавцами и соседними продавцами, взаимное привлечение трафика), юридическое лицо привлечь физического лица (доступ к клиентам продавцов, благодаря функции "роуминга" в разных местах, поэтому у продавцов есть стимул предоставить потребителям скидку на первый доступ, чтобы привлечь их присоединиться). Настоящая модель проектирована в соответствии с принципом "повторяемости, превзойденности и наследуемости" индустрии прямых продаж, может создать новую экономическую форму, которая прорвет индустрию прямых продаж: "мы все для всех, каждый для меня; любой человек имеет шанс открыть бизнес по кодовой цепочке".

В отличие от Amway и других сетей магазинов., которые могут продавать только свои собственные товары, товарами, присоединенными к выставочным точкам парка развлечения по 5W коду в автономном режиме (каждая выставочная точка управляется отдельно продавцом, присоединенным к единому торговому центру по кодовой цепочке интернета вещей, который вправе открыть вторичный поддомен на облачной платформе цифрового лица) могут быть не только указанные очки для цифрового лица (которые продаются в выставочном зале), но и кофе (главный вид продукта № 1 в сети магазинов Мегакод), промо-страница сети магазинов Мегакод (главный вид продукта № 2 в сети магазинов Мегакод), вышеуказанными товарами также могут товары, поставляемые межотраслевым альянсом, состоящей из соседних продавцов

(товары в едином торговом центре по кодовой цепочке интернета вещей), а также сам 5W (лицензия агента для присоединения к единому торговому центру по кодовой цепочке интернета вещей), выставочная точка парка развлечения по 5W коду в автономном режиме также может стать продаваемым товаром.

Далее, потребители, которые получают доступ по коду не только получают товары, которые используют как ценность использования, но и присоединяются к цепочке создания стоимости для создания новых продуктов, и их вклад может быть количественно записан и оплачен, что приводит к образованию цепочки потребительской стоимости высокотехнологичных новых продуктов от творчества, ниогра и производства до построения системы продаж.

В предпочтительном примере, как показано на рисунке 5, выдача всех кодов(в глобальной или локальной сети) в режиме 5W партнера управляется основным сервером в центре управления единой выдачей кодов. А именно, один основной сервер может соответствовать нескольким серверам отраслевых кодов в пределах определенного диапазона, и эти серверы отраслевых кодов могут соответствовать (одинаковым или различным) операциям. По крайней мере, количество выданных ими соответствующих лицензий 5W (соответствующих 5W кодов) и другие элементы управляются центром управления единой выдачей кодов. Мета-код/5W код также управляется центром управления единой выдачей кодов, и поскольку тема(конкретный отраслевой код), основанная на определенном 5W коде(время, место, событие) может быть определена, а именно, мета-код/5W код не будет охватывать множество серверов отраслевых кодов, поскольку тема относительно определена в конкретных условиях 5W.

В различных примерах общее количество лицензий 5W, подлежащих выдаче, критерии выдачи, правила кодирования и

т.д. определенного сервера отраслевых кодов могут быть установлены основным сервером в центре управления единой выдачей кодов или указанным сервером отраслевых кодов; когда сервер отраслевых кодов определяет, что человек квалифицирован как партнер, он запрашивает основной сервер о выдаче 5W кода, соответствующего этому партнеру, а основной сервер подтверждает оставшееся количество лицензий 5W, соответствующих этому серверу отраслевых кодов, и другие информации. Если основной сервер подтверждает, что он может выдать 5W код, основной сервер или сервер третьей стороны, уполномоченный основным сервером или указанным отраслевым сервером кодов, генерирует 5W код на основе заранее определенных правил кодирования, а информация, необходимая для кодирования (например, атрибута 5W, идентификационная информация партнера, вспомогательная информация и т.д.), может быть передана от стороны, знающей информацию, к стороне, генерирующей 5W код, посредством взаимодействия между сторонами. Затем сервер отраслевых кодов представит полученный 5W код через персональный центр платформы цифрового лица или отправит его на терминальное устройство партнера.

В некоторых примерах промо-коды, соответствующие каждому партнеру, могут генерироваться аналогичным образом под контролем центра управления единой выдачей кодов. Альтернативно, поскольку может быть указано, что лицензия партнера не зависит от того, сгенерирован ли промо-код, в некоторых примерах генерация промо-кода может быть также делегирована отдельными серверами отраслевых кодов. Таким образом, промо-код может быть сгенерирован основным сервером, сервером отраслевых кодов или авторизованным сервером третьей стороны любого из них на основе заранее определенных правил кодирования и представлен через

персональный центр платформы цифрового лица или отправлен партнеру (терминальному устройству); или, в качестве альтернативы, терминальное устройство партнера может быть авторизовано для получения или предоставления информации, необходимой для кодирования (например, атрибуты 5W, идентификационная информация партнера, вспомогательная информация), генерирует промо-код на основе заранее определенных правил кодирования. В зависимости, например, от вспомогательной информации и/или промо-содержания, шаблон промо-кода, генерируемого по каждому запросу, поданному партнером, может динамически корректироваться, или шаблон может быть одинаковым и после каждого декодирования редирект на другую промо-страницу, соответствующую вспомогательной информации и/или промо-содержанию.

В некоторых примерах основной сервер может также иметь главный модуль обслуживания (или главный сервер отраслевых кодов), который управляет единой выдачей "5W кодов глобальной сети", правами и интересами, соответствующими указанным 5W кодам; множество серверов отраслевых кодов, соответствующих этому основному серверу, эквивалентно вспомогательному серверу. Указанный 5W кода глобальной сети может быть связан с серверами отраслевых кодов этих подмодулей, имеет по тем же права и интересы по 5W коду, что и соответствующие серверы отраслевых кодов этих подмодулей, такие как распределение выгод от соответствующих элементов всех этих подмодулей пропорционально их долям. В различных примерах применения "5W глобальной сети" может быть наделен функциями или обязательствами, аналогичными функциям и обязательствам 5W кода подмодулей (например, продвижение или выполнение определенных условий), или может не иметь всех или некоторых функций или обязательств и т.д.; Указанный "5W код глобальной сети" может быть выдан только основному серверу,

или может быть распространен среди серверов отраслевых кодов каждой подмодуля как один из партнеров основного сервера.

В некоторых примерах, 5W код (право на доход), соответствующий серверу отраслевых кодов, может быть продан, передан, а партнер, связанный с ним, может быть развязан и повторно связан таким образом, чтобы соответствующий пункт информации о кодировании 5W кода указывал на цифровую идентификационную информацию нового партнера. Предпочтительно, как показано на рис. 6, "биржа цифровых активов в кодовой цепочке", подчиненная центру управления единой выдачей кодов, отвечает за единое управление уступкой и передачей описанного 5W кода.

(Аналогичным образом, мета-коды также могут быть включены в листинг биржи цифровых активов в кодовой цепочке, поскольку они обычно используются для получения дохода путем поставки услуг на по конкретной теме, таким как платежи, покупки, реклама и продвижение в магазинах в определенном месте).

Биржа цифровых активов в кодовой цепочке использует "протокол по кодовой цепочке", основанный на контроле имущественного права, и принимает QR код по кодовой цепочке (например, 5W код) в качестве носителя информации для преобразования контрактов отраслевой цепи в смарт-контракты, которые являются делимыми, торгуемыми, передаваемыми, обмениваемыми и отслеживаемыми, чтобы реализовать "торговлю цифровыми активами" на основе "обмена имущественными правами" в рамках альянса по кодовой цепочке. (цифровые активы в кодовой цепочке соответствуют реальным "вещам" в реальной экономике, а не просто кредитам или виртуальной валюте. Они имеют потребительскую стоимость, и в конечном итоге могут быть потреблены). Таким образом, потребительские заказы могут быть использованы для управления разделением труда

в различных звеньях Интернета до тех пор, пока факторы производства не будут прослежены, каждый реальный потребитель может не только зафиксировать потребление, но и участвовать в увеличении стоимости инвестиций, а также делиться ценностью и действительно отражать экономику совместного использования.

Биржа цифровых активов в кодовой цепочке содержит систему декларирования активов, систему оценки и подачи документов, систему отслеживания честности и верности слову и систему торговли и т.д. Единицей счета является "специальное право заимствования по 5W коду" (SGR), которые представляют собой "единицу счета цифровых активов в кодовой цепочке", созданную биржей активов в кодовой цепочке, которая может оцифровывать активы "квалифицированных предприятий/регионов/стран", чтоб использовать их для балансирования регулярных торговых расчетов между участниками системы. В случае "дефицита текущего торгового баланса, активы в кодовой цепочке могут быть обменены на другие цифровые активы участников системы для покрытия дефицита торгового баланса или для погашения кредитов цифровых расчетных банков, и могут быть использованы в качестве международных резервов так же, как золото и свободно конвертируемые валюты; однако, поскольку активы в кодовой цепочке являются не только расчетной единицей, но и могут быть реальным платежным средством, они должны использоваться "в один клик QR кода по кодовой цепочке", могут использоваться непосредственно для платежей за торговые или неторговые операции.

Другими словами, указанный 5W код может использоваться в качестве формы выражения цифровых активов (смарт-контракт на оцифровку активов), а его единицей измерения является SGR(специальное право заимствования по 5W коду) ; Предположим, что каждые серверы отраслевых кодов могут быть взаимосвязаны на бирже цифровых активов в кодовой цепочке, то

как только эта единица измерения SGR, отражающая эквивалентный обмен цифровыми активами, станет популярной в будущем, она может циркулировать и обмениваться в различных системах серверов отраслевых кодов и использоваться в качестве общей « цифровой валюты в кодовой цепочке ».

Страхование, способное быть автоматически наложено путем сканирования кода по кодовой цепочке и/или доступа в один клику, например, страхование билетов от несчастных случаев, страхование гигиены питания в ресторанах и т.д., называется цифровым страхованием в кодовой цепочке.

Процесс и система листинга и торговли лицензией партнера (аналогичная форме виртуального присоединения к отраслевому коду, выраженному в виде 5W кода) на бирже цифровых активов в кодовой цепочке выглядит следующим образом: сначала оцифровать активы и войти в статус листинга ; Профессиональные организации на первичном рынке брокерских фирм выполняют быстрый листинг активов для перехода на этап выдачи кодов и подписки; На вторичном рынке активы котируются по всему миру, и вступают в стадию сделки, чтоб определять инвестиционную стоимость; Обмен SGR может быть осуществлен через цифровой банк (а именно единицы измерения каждого отраслевых кодов, такие как хх-коин, могут быть обменены друг на друга с SGR), например, соответствующий обмен каждого хх-коин и соответствующего специального права собственности завершается на каждом сервере ; Режим и место, которые могут быть свободно конвертированы друг в друга, -это биржа цифровых активов в кодовой цепочке, а именно хх-коин №1 может быть конвертировано в SGR ;На бирже SGR может быть конвертирован в хх-коин №2, так что хх-коин №1 и хх-коин2 ,также включая другие хх-коин , могут быть взаимосвязаны, обменный курс может ссылаться на рыночный обменный курс сервера хх-коин отраслевых кодов или фиксированный обменный курс ; SGR(специальное право

заимствования по 5W коду) может обмениваться на различные валюты и т.д. (обмен производится в цифровом банке); На основе страхования договорных обязательств, смарт- контрактов, посредством SGR(специального права заимствования по 5W коду) поставляются согласованные товары /услуги, получают реальные права, предписанных соответствующим сервером отраслевых кодов на основе прав и интересов по 5W коду, или обменивается SGR в разные валюты.

Любая сделка в кодовой цепочке регистрируется и отслеживается, что позволяет избежать несоответствия между денежной сделкой и реальной сделкой. Таким образом, принципиально обеспечивается безопасность информационных счетов, что позволяет избежать рисков, связанных со свободным открытием информационных счетов, сохраняя при этом стимул для инноваций в сфере платежей и финансов, а также в реальном бизнесе.

Сеть по кодовой цепочке, ориентированная на человека, в которой цифровое лицо, а именно ,человеческий агент в цифровом мире используется как базовой элемент сети, обеспечивает обмен информацией и проверку информации, устраняет такие проблемы, как информационная монополия и фальсификация информации посредством децентрализованного обмена данными, и эффективно снижает эксплуатационные расходы системы.

Основанная на нескольких темах, единой выдаче кодов, аутентификации по реальному имени, макрорегулировании, сеть по кодовой цепочке наследует инновационный динамизм децентрализованной маркетизации на микроуровне (а именно, разные кодовые цепочки, основаны на разных темах, но каждая из них создает свою собственную экосистему) , предлагает систему централизованного управления на макроуровне (совместимую и взаимосвязанную на макроуровне систему), тем

самым решая многие проблемы, такие как управление информации, проверка и предотвращение правонарушений.

Все QR коды, используемые в настоящем изобретении, относятся к QR кодам, основанным на идее по кодовой цепочке, где закодированная информация о каждом QR коде по кодовой цепочке содержит список эмитентов (которые должны быть цифровым лицом) и пользователей услуги, запрашивающих выдачу кода. Каждое идентификация QR кода в кодовой цепочке (например, сканирование кода) представляет собой доступ, так что услуги, предоставляемые эмитентом, могут быть соединены с цифровым лицом, которое отсканировал код, а цифровое лицо, которое отсканировал код, может получить необходимые ему услуги путем обмена данными между цифровыми лицами.

Услуги, которые могут получить все цифровые лица, и все цифровые лица, которые получают каждую услугу, эти два измерения составляют « матрицу соединения человек-услуга », называемую матрицей Matrixlink (матрицей в кодовой цепочке). Кодовая цепочка фиксирует не только все ссылки, которые произошли в прошлом, но и возможные ссылки, которые произойдут в соответствии с пожеланиями каждого цифрового лица. Таким образом, устраняется возникновение ссылок (а именно действий), которые не соответствуют желаниям цифрового лица, и выкапываются услуги, необходимые потенциальному человеку.

Уникальность и релевантность кода реализуются путем калибровки кода на основе идентификации местоположения и времени с помощью 5W (а именно сетка для доступа к миру Интернета вещей, управляемая на каждом конкретном сервере отраслевых кодов) ; Путем построения системы координат между очками для цифрового лица/сканирования кода через мобильный телефон и o5W осуществляется калибровка поведения цифрового лица и завершается контроль поведения кода ; С помощью преобразования координат, построится суперссылка между

реальным миром и цифровым четырехмерным миром по кодовой цепочке, завершится реконструкция трехмерного мира кодом. Иными словами, цифровые лица могут получить доступ и переслать через кодовую цепочку, и трехмерный мир, с которым люди могут наблюдать и контактировать, может быть отображен в четырехмерный мир (мир Интернета вещей, ориентированный на человека) через кодовую цепочку. Таким образом, трехмерный мир может быть привязан к сетке (в зависимости от местоположения, времени и идентификации цифрового лица).

С помощью такого многоотраслевых кодов и модели кода человека-партнера можно построить "Землю цифрового лица", а именно, цифровую личность на Земле, а именно, цифровой код, отображающий трехмерный мир в четырехмерное пространство, цифровую систему, основанную на поведении цифрового лица, и предназначенную для цифрового лица, с атрибутами человеческого общества; и она строится при участии каждого партнера, при этом партнеры/потребители, а именно цифровые лица на земле, не только являются пассивными наблюдателями (с точки зрения цифровой Земли), но и активными участниками и строителями; кроме того, эти атрибуты, ориентированные на человека, закладывают основу экономики цифрового лица.

Сервер отраслевых кодов, предлагаемый в примерах настоящего изобретения, может быть построен с использованием сервера, способного управлять программным обеспечением облачной платформы по 5W коду в кодовой цепочке на основе "управления кодом цифровыми лицами", который оснащен необходимыми программными и аппаратными обеспечениями для поддержки протокола Matrixlink, доступа по кодовой цепочке, обеспечивают "доступ одним кликом QR кодом /просмотр в один клик очков". Таким образом, указанный сервер поддерживает не только отслеживание распространения информации, но и модель

партнеров по "5W коду", позволяет реализовать "доступ потребителя через каждый код". В любое время, в том числе, но не ограничиваясь, при распространении рекламы, получении купонов и т.д.,

пользователям можно получить доступ к "торговому центра на Интернете вещей в цепочке кодов(единому торговому центру)". В торговом центре по кодовой цепочке не требуется "единый централизованный вход в торговый центр" (единый централизованный вход для электронной коммерции в Интернете), но вход может быть разбросан по каждому "QR коду партнера и/или единому QR коду оффлайн и онлайн", так что каждый доступ может быть связан с конкретным QR кодом входа. И каждое потребление в торговом центре может быть связано с "мета-кодом кода на входе и или определенным входом (5W кодом)" ; А именно каждая сделка будет иметь частичную пропорциональную комиссию, которая будет распределена между мета-кодом и 5W кодом;

Конечно, мы также можем использовать единый централизованный вход (один из атрибутов мета-кода может быть определен как, если магазин генерировал мета-код данного продавца в данном месте, то доступ является нецентрализованным), но нам нужно записать атрибуты каждого доступа, особенно атрибут района (при этом может количественно оценить ценность 5W в соответствии с фактическим доступом), чтобы действительно реализовать "интеграцию системы цепочки создания стоимости , принцип распределения по труду". 5W код может быть представлен как вход в четырехмерный мир из трехмерного мира, так и атрибут каждого поведения, входящего в каждый вход (бэкэнд-сервер генерирует уникальный QR код на основе каждого поведения), поскольку входы различаются, мир, в который входит при каждом доступе, может меняться; Таким образом, можно завершить отслеживание всего процесса и регистрации цепочки создания стоимости в соответствии с результатом труда.

Доступ по кодовой цепочке (например, сканирование кода) и пересылка могут обеспечивать бесшовную связь между реальным миром в автономном режиме (сканирование кода лицом к лицу) и виртуальным миром в режиме онлайн (обмен, пересылка и щелчок в социальных сетях, таких как WeChat), бесшовную связь (O2O, а именно бесшовная связь от офлайн к онлайн), и весь процесс распространения может быть отслежен (функция прослеживаемости цифровых лиц) ;

Регистрируется весь процесс, включая производство и отгрузку, выпуск товара, распространение рекламы, многоуровневые рекомендации, продажу и покупку, чтобы можно было реализовать цифровое распределение “системы создания ценностей в процессе обращения и распространения”, реализовать распределение в соответствии с трудом, кто больше трудится, тот больше и получает; Это инновационная технология, которую не могут реализовать магазины в реальном мире и интернет-коммерция.

Примеры применения очки для цифрового лица по кодовой цепочке.

QR коды в настоящее время используются все шире, но в основном для их идентификации и обработки используются специальные приложения в мобильных телефонах, которые громоздки в использовании и не имеют единого интерфейса. Это далеко не соответствует требованиям мобильного интернета вещей. Настоящее изобретение интегрирует камеру (чип), поддерживающую протокол интернета вещей по кодовой цепочке, в умные очки и может использоваться естественным образом. Идентификация QR кода по кодовой цепочке очень удобна, что позволяет пользователю избавиться от громоздкого процесса съемки QR кода с помощью разных QR кодов, разных приложений и мобильных телефонов, распознавать их там, где они видят, и сотрудничать с единым протоколом и платформой на заднем плане, что, безусловно, будет способствовать более быстрому развитию

Интернета вещей. Рисунок 3 иллюстрирует взаимосвязь между смарт-очками, смарт-терминальными устройствами и облачным бэкендом по кодовой цепочке.

В одном из факультативных примеров очки привязаны к мобильному телефону, чтобы реализовать определение “цифрового лица” и открыть работу. Очки соответствуют “QR коду”, который может однозначно идентифицировать идентификатор очков. “QR код” сканируется мобильным телефоном (например, камера мобильного телефона, WeChat и другие средства с функцией доступа по коду). Таким образом, “мобильный телефон” и/или “WeChat” привязаны к очкам (как идентификатор очков, так и идентификатор WeChat мобильного телефона станут идентификатором цифрового лица), и на мобильном телефоне можно выполнять “настройку меню”, чтобы получить доступ путем сканирования кода, такие как выбор языка, размер звука, доступ к фильтру, выбор режима сцены внутри и снаружи и т. д. ; А потом, используя “мобильный телефон” и/или “WeChat”, методы “доступа одним сканированием в режиме сканирования единого кода” и “доступа одной съемкой невидимого двумерного кода”, “индикатор мобильного телефона/WeChat ”, вы можете не только завершить “функцию сделок с замкнутым контуром”, но и генерировать “новый QR код и/или гиперссылку на наложенный идентификатор цифрового лица”. Во-первых, в очках реализуется функция (например, воспроизведение QR кода в режиме реального времени через гарнитуру Bluetooth, например, воспроизведение на нескольких языках в соответствии с языком, автоматически предписанным очками/мобильным телефоном), в то же время в мобильном телефоне/WeChat генерируется и отображается “новый QR код и/или гиперссылка”, и записывается “поведение сканирования кода”, чтобы завершить “весь процесс можно отследить”.

В одном из факультативных примеров, сборщик дорожных

сборов надевает вышеуказанные очки, чтобы "видеть", а именно, сканировать "платежный код" каждого водителя или транспортного средства (операция может начинаться на расстоянии 4 или 5 метров); на основе данных, полученных при сканировании кода и доступе к серверу по кодовой цепочке, одновременно могут выполняться операции проверки, такие как "проверка водительских прав и номерных знаков", что позволяет выполнять дополнительную функцию определения того, является ли шофер водителем по найму или нет. Очки могут автоматически фокусироваться на "платежном коде" для каждого транспортного средства или водителя, и когда идентификация завершено, на экране очков отображается "экран оплаты", и оплата подтверждается заданным действием (прикосновение, кнопка, звуковое управление и т.д.).

Преимущество заключается в том, что "платежный код"(который может содержать команды в формате, отличном от http, которые могут выполнять платежные функции в облачном бэкэнде) может генерироваться с помощью функции" единой выдачей кодов"(включая единый механизм выдачи кодов и единый протокол, но не ограничиваясь этими), а после того, как сканирование кода и идентификация выполняются на очках , сборщик может получать доступ через NB IOT (узкополосный Интернет вещей на основе сотовой связи, а именно отдельная безопасная платежная сеть) к облачному бэкэнду, параметры очков (например, идентификатор цифрового лица, сцена и действие, при необходимости, сборщик может сфотографировать сцену выполнения для записи во время выполнения сканирования кода и т. д.) могут быть введены в облачном бэкэнде для выполнения платежа ; Таким образом, образуется безопасный платеж, поскольку нет необходимости подключаться к DNS через http формат, "безопасный платеж" основан на доступе под кодовой цепочке , обеспечивает сценария, которые могут быть документированы.

Водитель в таких же очках также может распознать код, выданный центром управления единой выдачей кодов, и получить доступ к облачному бэкэнду для осуществления платежа.

Аналогично, на основе “единого управления кодом”, можно “генерировать мета-код”(а именно “исходный код”, который может быть генерирован впервые, включая информацию о 5W торгового центра) для каждого торгового центра, такого как ресторан, с помощью “идентификатора калибровки LBS на карте”, развернуть “мета-код для безопасной оплаты” ; Использование этого мета-кода заключается в использовании очков для цифрового лица, которые могут идентифицировать при фотографировании, после проверки и идентификации информации, включающей, но не ограничивающейся 5W, получится безопасный доступ в бэкэнд, завершается доступ к “безопасной оплате” ;

В то же время, чтобы избежать монополии, можно определить , что предпосылка “генерации этого мета-кода и его вступления в силу” основана на том, что цифровое лицо, использующий очки, не только находится на месте (идентифицируется местоположение) и занимается продвижением (например, проводит фото- и видео интервью и т.д.; оценивается, выполнены ли условия или нет), но также выполняет практические операции, такие как проверка, проверка и другие трудовые затраты, тем самым отражая больше работы и больше денег, избегая получения выгоды без затраты труда ;

В конкретных примерах реализации, в таких устройствах, как очки, часы, мобильные терминалы и т.д., может быть встроен "сенсорный движок". “Сенсорный движок” - это программное обеспечение/промежуточное программное обеспечение, которое приводит в действие оптическую камеру для идентификации оптических сигналов. Оптический сигнал может представлять собой видимый свет, инфракрасный, ультрафиолетовый или

светлые и темные вспышки, или изображение светящейся точки с измененной частотой. Считанная необработанная оптическая информация классифицируется, идентифицируется, корректируется, сопоставляется, фильтруется и/или форматируется с использованием принципа кодирования/идентификации по кодовой цепочке 2D-кода, после этого генерируются операционные команды, которые передаются на бэкэнд сервер через мобильные терминалы и другие устройства, и дальнейшая обработка сделок осуществляется по соответствующим правилам, позволяя выполнять такие функции, как загрузка, открытие приложений, электронная коммерция, торговля и оплата.

“Оптическое частотное” приложение может быть использовано для "управления частотой воспроизведения при перелистывании экранов" через "плагин" и формирования изображений светящейся точки на различных устройствах, таких как телевизоры, компьютеры, экраны мобильных телефонов и экраны электронных книг. Как показано на рис. 4, это изображение светящейся точки, закодированное на основе технологии по кодовой цепочке, может быть выровнено и автоматически идентифицировано с помощью очков для цифрового лица AR. Таким образом, терминальное устройство, такое как мобильный телефон/компьютер, подключенный к очкам через Bluetooth, может принимать операционные команды, передаваемые из очков, и приводить “плагины” или другие “оптические частотные” приложения (например, для воспроизведения анимированных субтитров). Или устройства, такие как электронные книги, также могут быть подключены к очкам через Bluetooth. Или подключиться к облачному бэкэнду через беспроводной доступ в Интернет WIFI/4G ; После того, как очки AR используются для выравнивания изображения светящейся точки на экране оптической частотной электронной книги, электронная книга может получать

операционные команды, передаваемые от очков, или очки могут передавать команды на бэкэнд. Таким образом, при просмотре романа или видео контент на экране телевизора, компьютера или электронной книги в очках можно получить эффект одновременного воспроизведения связанного содержания (связанного с романом или видео контентом, таким как “двумерное аниме-изображение”, занавес, комментариев, брифинг и т. д., но не ограничиваясь этим). “Оптическое частотное” приложение может стать похожим на режим “app store”, который позволяет “квалифицированным разработчикам” загружать его в режиме DIY. После проверки оно может быть загружено потребителями на их мобильные телефоны или компьютеры и использовано в очках AR, тем самым испытывая “Оптическое частотное” приложение (хотя аналогичный эффект может быть достигнут с помощью цифрового голосового отпечатка, но воспроизведение голосовых отпечатков не совпадает с взглядом, таким образом, эффект не одинаков): чтение невооруженным глазом в процессе просмотра видео (например, через линзы очков, гибкие экраны в виде браслета и т. д., а также миниатюрный проектор, поставляемый с очками, проецируется на углы страниц книги, чтобы улучшить книгу от текста до анимационного аудио). Он может быть оплачен в соответствии с каждым вызовом, просмотром, использованием и оценкой, чтобы вознаграждать авторов в режиме DIY, оживить массовое предпринимательство.

В то время как WeChat и Apple находятся в споре по поводу удаления компанией Apple "функции вознаграждения", технология по кодовой цепочке позволяет потребителям в очках сканировать "QR код вознаграждения", отображаемый в WeChat, распознавать и разбирать команды через очки, а затем подключать очки к мобильному телефону через Bluetooth (или очки могут подключать команды к облачному бэкэнду через NB IOT для отправки команд в конкретный WeChat, предварительно привязанный к мобильному телефону), тем самым запустится

процесс оплаты в WeChat и завершается платеж.

Настоящее изобретение обеспечивает метод управления сенсорностью, терминал и чип, с тем чтобы носимое устройство, такое как очки AR, могло воспринимать (конкретная сцена может восприниматься автоматически или может контролироваться вручную, например голосовое управление, сенсорное управление или управление меню и т.д.) при автоматическом доступе по коду сканирования фокуса. Изменение оттенка и т. д. , создать параметрическую модель и формировать “функцию суждения”. Например, при ношении очков автоматическое управление может быть реализовано на голове библиотеки от чтения вниз (идентификация QR кода в режиме фокусировки на расстоянии 20 см) до взгляда на человека на расстоянии 10 метров (фокусировка на расстоянии 10 метров) без дополнительного управления, такого как кнопки, прикосновения и звук. И/или, как показано на рис. 5, измерение расстояния может быть достигнуто с помощью метода измерения расстояния, такого как камера или другое устройство, излучающее инфракрасный свет или ультразвуковое устройство, лазер к идентифицируемому объекту и получающее свет или звуковые волны, возвращающиеся от идентифицированного объекта через камеру, а затем использующее это расстояние для расчета расстояния объекта для достижения фокуса ; На основе этой технологии "отклонения" сигналов, возвращаемых из каждого углового положения поверхности объекта, обрабатывается для получения механизма, аналогичного сканированию плоского двумерного кода, для завершения идентификации и доступа к "трехмерному коду" (структура трехмерного стереокодирования, основанная на механизме двумерного кода по кодовой цепочке), для получения механизма, аналогичного двумерному коду сканирующей плоскости, для завершения идентификации и доступа к “трехмерному коду”. Трехмерный код отличается от плоского QR кода, его трехмерные характеристики могут быть

идентифицированы с помощью "сенсорного" устройства "доступа по кодовым цепочкам" ; Это использование "сенсорного доступа к свету" называется сенсорным доступом.

На основе вышеизложенного в настоящем изобретении предлагается устройство управления оптическим датчиком (или интегрированный чип), в котором установлены оптический датчик, регистр, процессор данных, память, устройство отображения (необязательное) и другие компоненты. Устройство управления оптическим датчиком может избирательно включать: сенсорная матрица, схема удержания выборки, преобразователь A/D, функциональный регистр, регистр данных, индексный регистр , схема управления, схема ввода/вывода, процессор и память.

Указанная сенсорная матрица собирает световые сигналы, сенсорная матрица подключена к соответствующему сигнальному входу функционального регистра, каждый конец сигнала данных функционального регистра подключен к соответствующему сигнальному входу каждого регистра данных, каждый выход сигнала данных регистра данных подключен к концу сигнала данных индексного регистра , конец сигнала индексного регистра подключен к концу сигнала схемы управления, выход сигнала данных схемы управления подключен к концу сигнала данных. Выход сигнала данных схемы управления соединен с выводом сигнала данных процессора, и выход сигнала управления процессора используется как выход устройства управления датчиком. Мобильный интеллектуальный блок устройства управления датчиком оснащён соответствующим приложением, или определенным функциональным моделью, такой как идентификации и декодирования захваченного QR кода.

В одном из факультативных примеров представлена гарнитура для "умного туризма" на основе доступа по кодовой цепочке (с камерой, подключенной по кодовой цепочке): с помощью невидимого QR кода для передачи спутникового

телевидения можно просматривать многоязычные программы (личные предпочтения устанавливаются заранее).

Ношение этих очков при прогулке по городу похоже на сопровождающего гида, который подробно знакомит вас с пейзажами парка развлечения (или при идентификации QR кода, который приносит с собой, невидимого QR код и т. д.), рассказывает историю парка развлечения (при идентификации объекта очками или подключении к невидимому QR коду, наушники воспроизводят введение в городскую историю человечества на определенном языке), что позволяет людям избавиться от мира, разрушенного экраном, и отправиться в реальный мир, где люди взаимодействуют друг с другом, люди общаются с вещами.

Многоязычная версия языкового голосового обмена в приведенном выше примере выбирается в соответствии с конфигурацией гарнитуры: она может предоставить хорошую возможность для изучения шанхайского диалекта, чтобы понять историю в Вайтань в Шанхае, оживить историческую ценность диктора и актера дубляжа (рассказывая историю старого Шанхая на старом шанхайском диалекте), ресурсы пожилых людей в Шанхае (исторические слова произношения), в полной мере использовать историческую и гуманистическую жизнеспособность пожилых людей и создать городскую культуру, оживить неисторическое и культурное наследие и создать “Музей по кодовой цепочке” в умном туристическом городе. Во время исторического и культурного путешествия по Шелковому пути вам можно наслаждаться местными драмами, такими как музыкальный сказ, декламация и шаосинская опера. Получив доступ к которым через очки, идентификация, вам можно получить бэкэнд-услуги, воспроизведение производится в наушниках, а мобильные телефоны могут отображать различные “вновь созданные кодовые цепочки с QR кодами, и/или гиперссылки”.

Очки оснащены функцией настройки параметров, которая

позволяет настраивать меню с помощью голосового управления: каждый раз, когда вы сканируете код, вы можете получить доступ к воспроизведению видеозаписи, а затем сканировать предыдущий код, чтобы войти в точку останова для продолжения трансляции. Или предыдущее воспроизведение закончено, а затем переходит к следующему содержимому кода сканирования. Вы также можете сканировать код через мобильный телефон /WeChat (единственный идентификатор, соответствующий очкам), чтобы завершить настройку меню в мобильном телефоне/WeChat, осуществить функцию персонализированной настройки.

На рисунке 11 показана схема доступа разных пользователей к различному содержанию на основе одного и того же QR кода. Проиллюстрирован пример другого метода и сценария применения сенсорного доступа.

В примере применения 5D кинотеатра в снятом фильме накладывается “невидимый QR код”, например, изображение светящейся точки в виде светлого и темного света, изменения частоты обновления, невидимого света и т.д., который невидим невооруженным глазом, но различим в очках, а зрители надевают "модифицированные 3D-очки, а именно, очки, описанные выше", чтобы посмотреть фильм в кинотеатре. В зависимости от различных параметров каждого человека (например, пол, хобби, предпочтение концовки фильма), во время просмотра большого фильма на большом экране, очки сканируют невидимый QR код для доступа, и в соответствии с различными параметрами каждого человека, "различный мини-фильм для каждого человека" воспроизводится на маленьком экране на очках. Это может быть не только "сплетни рассказов", но и совершенно другая "концовка, основанная на атрибутах хобби". В этот момент очки сканируют код и, быстро распознав команду QR кода, могут напрямую вызвать клипы киносплетен, предварительно сохраненные в очках; они также могут связаться

с бэкэндом в режиме реального времени через модуль связи WIFI/5G, который управляет мобильным телефоном, привязанным к "очкам", воспроизводя их на мобильном телефоне и оставляя "Запись воспроизведения" для последующего просмотра. На мобильный телефон также может быть наложена ДНК цифрового лица пользователя, и такое содержание, как полученные концовки, может быть в дальнейшем распространен в сетях SNS для распространения. Идеальной моделью была бы мгновенная загрузка и воспроизведение видеопрезентации и других операционных команд на очки без необходимости вмешательства телефона.

Аналогично, "невидимый QR код" может быть наложен на различные статические или динамические объекты в музеях, галереях, конвенциях и т.д., к которым можно получить доступ через очки для получения соответствующей информации, такой как фоновое представление и содержание динамического отображения. Указанные информации либо через Bluetooth-гарнитуру в очках воспроизводятся в режиме "голосового воспроизведения", что позволяет получить естественный слуховой мгновенный эффект человеческого взаимодействия (например, рассказ о длинной истории), так и отображаются на дисплее очков; Они также могут быть записаны и представлены в телефоне, предварительно привязанном к ссылке на очки. Предпочтительно, наложение цифрового лица каждого человека позволяет сделать полученную информацию более целенаправленной и персонализированной в соответствии с заранее предписанными предпочтениями. Альтернативно, невидимый QR код также может быть в режиме поляризованного света, "а именно, экран использует поляризованный материал для отображения", а AR-очки могут распознавать поляризованный свет так, что "0 градусов, 90 градусов" поляризованного света при распознавании дает 0, 1 (а именно, черно-белый эффект QR

кода).

Устройство отображения может также включать гибкий дисплейный экран, в котором используется гибкая, изгибаемая электронная схема и применяется непосредственно к коже человека, например, путем имплантации схемы в кожу и превращения кожи в сенсорный экран. Эта электронная схема содержит гибкие транзисторы, органические светодиоды, датчики и органические солнечные батареи, которые соединены податливыми, гибкими проводами. Эти устройства очень тонкие, и они напыляются на гибкую подложку для формирования большой площади похожей на кожу электронной схемы, которая затем имплантируется в кожу человека. Чувствительность этой схемы настолько высока, что она может точно ощутить даже малейшее подергивание мышцы, что не имеет аналогов в современных носимых устройствах. В частности, она может быть объединена с квантовым материалом по кодовой цепочке, так что не только мгновенный доступ создает “эффект квантовой запутанности” через мозг Земли, но и “в процессе чтения и оценки” эффект дополнительно возвращен в электронную кожу через эффект квантовой запутанности, тем самым стимулируя органы чувств и получая добродетельную циркуляцию положительной обратной связи”.

Свет LIFI может регулироваться путем изменения частоты мигания, чтобы покрыть объект: оптический блок для получения сигнала “камеры очков” используется для получения оптического сигнала ; выполняется определение и идентификация сигналов с помощью промежуточного программного обеспечения , которое используется для привода указанного блока сбора оптических сигналов в действие и идентификации оптических сигналов; Путем декодирования указанных оптических сигналов с помощью блока декодирования выполняется преобразование указанного оптического сигнала , в результате этого

генерируются операционные команды сервера, соответствующие указанному оптическому сигналу; блок отправки используется для отправки указанных операционных команд сервера. При этом завершится "доступ по кодовой цепочке LIFI". Например, во время фестиваля светового шоу в Вайтань в Шанхае можно “воспроизводить лазеры по кодовой цепочке LIFI”, чтобы “очки могли быть подключены”, надо создать QR код(оцифрованный), который накладывает свою собственную ДНК, затем просмотреть “изображение и видео, которые имитируют реальную сцену”.

Свет LIFI может регулироваться путем изменения частоты мигания/обновления изображения экрана компьютера и телевизора (частота света, сокращенно оптическая частота), чтобы покрыть объект: блок сбора оптических сигналов, позволяющий "камере для очков" получать оптические сигналы; выполняется определение и идентификация их с помощью промежуточного программного обеспечения, которое используется для привода указанного блока сбора оптических сигналов в действие и идентификации оптических сигналов; Путем декодирования указанных оптических сигналов с помощью блока декодирования выполняется преобразование указанного оптического сигнала, в результате этого генерируются операционные команды сервера, соответствующих указанному оптическому сигналу; блок отправки используется для отправки указанных операционных команд сервера. На основе вышеуказанной технологии может быть реализован “доступ по оптической частотной цепочке”.

Пример "доступа по оптической частотной цепочке": устройство, оснащенное таким сенсорным устройством управления, способно осуществлять “захват или непрерывный захват” носителя кодирования. для идентификации “двумерного кода”, присутствующего на каждом рисунке, таким образом, достигается эффект управления бесступенчатым усилением, похожий на “мультипач”, который получит “доступ по коду” (а

именно, выравнивание и фокусирование при обычном сканировании QR кода выполняется без ручного вмешательства), и становится стандартной функцией “умных очков” в этом примере.

Один пример: очки AR, которые поддерживают “сенсорный доступ” и “доступ по оптической частотной цепочке” могут быть установлены на устройстве сенсорного управления, способы автофокусироваться в зависимости от окружающей среды мобильного смарт-ого устройства и/или состояния самого мобильного смарт-ого устройства, поддерживают “голосовое управление, управление прикосновением, управление с помощью меню и т. д.”. Изображение на дисплее корректируется линзой на носовом упоре, затем проецируется на линзы очков, и, наконец, изображение с AR-эффектом проецируется на глаз человека с помощью световодной структуры линз (миниатюрный OLED-дисплей может быть встроен в оправу очков); таким образом достигается эффект “бесступенчатого увеличения эффекта”, подобный правлению “мультиач” при доступе по коду (а именно, без обычного выравнивания и фокусировка QR кода в режиме ручного вмешательства). Отображением изображения на экране можно управлять с помощью “вращения глаз”. Альтернативно, можно использовать “цветной, изгибаемый, похожий на кожу дисплей”: цвет поверхности ультратонкой наноструктуры может быть изменен путем подачи напряжения. Кроме того, поверхность ультратонкой наноструктуры может отражать свет из окружающей среды. Тонкий жидкокристаллический слой представляет собой многослойную структуру, выполненную поверх металлической наноструктуры, имеющей форму микроскопической яичной коробки, которая поглощает одни длины волн света и отражает другие. Цвет отражения можно контролировать путем регулирования напряжения на жидкокристаллический слой. Взаимодействие между молекулами жидкого кристалла на металлической

поверхности наноструктуры и плазменными волнами играет важную роль в достижении неполяризационно зависимого, полностью перестраиваемого по цвету дисплея. Более того, AR-очки сочетаются с гнущимися и растягивающимися наноматериалами: тонкопленочные наноматериалы состоят из хитросплетенных экранов из нанометрической проволоочной сетки, которая подвергается гальванической обработке и прикрепляется к твердой подложке. Помимо того, что она может гнуться и растягиваться, она также прозрачна и обладает высокой проводимостью. "Нанометрическая проволоочная сетка" изготавливается из микроволокнистых полиакрилонитрильных электросплетенных нитей, которые наматываются в рулоны вокруг твердой подложки, образуя сложную сетчатую структуру, затем покрываются металлическими сплавами и омедняются. Это позволяет интегрировать доступ к очкам, передачу сигнала, гибкий дисплей и сенсорное управление.

В частности, когда вышеуказанная модель станет популярной, в реальном мире каждый человек может развернуть "невидимые QR коды", стать его распространителем, и позволить "носителям очков" идентифицировать и получить к ним доступ, и в соответствии с их различными атрибутами или различными условиями, установленными распространителем или эмитентом, носители могут получить соответствующую информацию. Носителями с различными атрибутами получают разные личные представления от соответствующего распространителя (производители вышеуказанных компонентов, очки также могут быть названы распространителями и лицом, получившим разрешение на доступ и стать частью "цепочки создания стоимости и кодовой цепочки стоимости"); в это время очки сканируют код, быстро идентифицируют команду QR кода, а затем мгновенно связываются с бэкендом в режиме реального времени через 5G, чтобы мгновенно загрузить и воспроизвести

видеопрезентацию и другие операционные команды без необходимости вмешательства человека или других устройств, таких как мобильные телефоны.

Пример применения распространения на основе цифрового лица в четырехмерной аудитории электронного обучения:

В отношении разных материалов лекции, подготовленным учителем для учащихся в разных классах, генерируется и отображается QR код для лекции(либо в буквальном виде, либо на экране PowerPoint, либо в виде невидимого QR кода на лице или теле учителя); учащиеся предварительно устанавливает ступень (высокую, среднюю, начальную) в очках в соответствии с их разными уровнями принятия, так что когда разные учащиеся сканируют код через очки, могут отображаться разные содержания для разных ступеней. Содержания могут отображаться на экране очков или на мобильном телефоне, подключенном к очкам по беспроводной связи Bluetooth, причем мобильный телефон также позволяет предварительно устанавливать разные ступени; Содержание для каждой ступени может быть заранее сохранено в очках или мобильном телефоне, или может быть получено через Интернет к облаку и отображаться соответствующим образом в соответствии с командами.

Настоящее изобретение обеспечивает метод, устройство и систему для создания приложения AR и представления примера AR. В соответствии с примером реализации этого приложения, в сочетании с функциями предварительного извлечения и интеллектуального переключения между локальной идентификацией и облачной идентификацией, локальная идентификация осуществляется с использованием локального идентификационного пакета с частичным дополненным примером реальности путем предварительного кэширования. Идентификация в облаке проводится только после того, как локальная идентификация

не удалась, что позволяет избежать чрезмерного использования пространства памяти и чрезмерной задержки отклика сети. Кроме того, режим идентификации может быть переключен в соответствии с фактическими потребностями пользователя в сцене, чтобы удовлетворить разнообразие потребностей пользователя в сцене. Это не только выполняет функцию идентификации и отслеживания цели нижнего уровня, но и предоставляет функции для облегчения отображения содержания дополненной реальности, включая видеопрезентацию, 3D-анимационную презентацию. Подмодуль управления взаимодействием интерпретирует выполнение скриптовых операций, что позволяет создать кросс-платформенный механизм определения взаимодействия с дополненной реальностью, который, таким образом, применим к нескольким платформам и делает поведение пользователя при взаимодействии более гибким.

Примеры применения технологии очков для цифрового лица по кодовой цепочке в области распространения

Вышеуказанные модели могут быть широко применены к реальному миру, реальным сценариям, а также к сценариям в фильмах, телесериалах, романах, играх и т.д., и в дальнейшем распространены.

В цифровом режиме, например, при рекламе звездных концертов, наклейте большой плакат с невидимым двухмерным кодом ; Используя специально назначенные очки для цифрового лица с функцией AR, вы можете наложить заранее предписанный аватар пользователя на изображение звезды, снятое камерой очков, чтобы сформировать “интимную групповую фотографию” ; Или, в аналоговом режиме, вы можете фотографировать и снимать видео через очки в природных пейзажах, встраиваете собственный аватар пользователя и другой контент. Для тех, кто объединяет контент, предоставляемый пользователем, и контент, полученный с помощью видеозаписи, можно наложить собственную ДНК пользователя

(идентификатор цифрового лица) и попросить выпустить QR код в кодовой цепочке, делать репосты кода на SNS или выполнить другие сетевые услуги, чтобы круг друзей перешел от обычного режима к цифровому, чтоб реализовывать чтение, обмен, лайк, вознаграждение, регистрацию, покупку и отслеживание для защиты от контрафакции.

В одном из факультативных примеров предлагается режим генерации двумерного кода в кодовой цепочке с собственной ДНК (метакод, содержащий информацию о местоположении, идентичности и т. д.) путем сочетания очков для цифрового лица с LBS.

1) Очки для цифрового человека делают снимки и распознают информацию, управляемую первым бэкэндом, включая лица человека, объекты, ориентир пейзажа и т.д. (аналоговая идентификация). Это распознавание может быть выполнено и в полевых условиях с помощью очков цифрового человека. (При условии, что очки соединены с центром управления единой выдачей кодов) очки цифрового человека соединены с первым бэкэндом (для получения основной информации о 5W, такой как местоположение, время, идентификационная информация личности и т.д.) в соответствии с целевым информатором магазина, определенным в соответствии с "системы LBS карты", и первый бэкэнд передает вышеуказанную информацию во "второй бэкэнд " (например, единый центр управления кодом) и запрашивает выдачу "кода" (то есть "мета-код", первый исходный код для всего).

(2) После получения "запроса на выдачу кода", "второй бэкэнд" (центр управления единой выдачей кодов) "генерирует новый "код", содержащий информацию, управляемую первым бэкэндом (мета-код, который может быть отслежен до источника при последующем доступе), который может быть передан первому бэкэнду для хранения, а второй бэкэнд также сохраняет

и поддерживает анализ поискового запроса (вышеуказанные информации, индуктируемые первым бэкэндом включает идентификацию лиц/объектов/ пейзажа пейзажа и т.д., а второй бэкэнд может определить подлинность ориентиров/лиц/фотографий и отправить результаты в очки для цифрового лица/APP).

Например, лицо, получившее разрешение на доступ по метакоду, рассматривается как лицо, заинтересованное в теме, автоматически получает индикатор цифрового лица в соответствии с одним из 5W элементов, генерирующих метакод, и информируется о праве цифрового человека на присоединение к всем группам, основанным на теме.

Как показано на рис. 10, AR-очки предварительно привязаны к идентификатору цифрового лица, и в конкретном сценарии LBS, при съемке видео или логотипа, содержащего ориентир, и видео и фотография синтезируется с QR кодом, содержащим собственная ДНК и загружается в облачный бэкэнд, при этом QR код доступный для поиска в соответствии с условиями; Указанные условия могут содержать LBS, распознавание и сопоставление изображения с наложенным логотипом пейзажа, идентификатор цифрового лица (наложенный на временной ряд), и QR код, который сканируется или пересылается (наложенный на информацию LBS). В первый раз, когда человек использует AR-очки или определенный идентификатор цифрового лица для загрузки QR кода с этим идентификатором цифрового лица (а именно, в одном из примере применения мета-кода), получившее разрешение на доступ по индикатору цифрового лица, считается "владельцем территории данного пейзажа" (владельцем объекта), получает соответствующие права на возможность фотографировать и сканировать физический мир через "приложение как владелец", создать "Королевства цифровых лиц" в "параллельном цифровом киберпространстве"(спешить

застолбить место на рынке), это "модель отображения реального мира на цифровой мир", основанная наверху физической модели недвижимости (с 5W элементами и т.д.), новая модель, которая устраняет пузырь недвижимости и поддерживает поощрение массового предпринимательства и инноваций. Очки для цифрового лица AR стали инструментом для создания стоимости через производство идей посредством труда. Игра парка развлечения по 5W коду является одним из конкретных примеров такой реализации.

А цифровое лицо может идентифицировать личность в информации 5W и передавать ее другим путем передачи, дарения и т.д. (например, Шанхай, как назначенный партнёр- город по борьбе с бедностью Юньнань, может передавать доход от экономически развитых районов бедным районам соответственно), тем самым создавая совершенно новую благотворительную модель борьбы с бедностью и принося пользу местному населению; это модель, которая берет у народа и использует для народа, вместо традиционной модели недвижимости по захвату капитала у местного населения.

Приложение на потребительном терминале и метод приложения, основанный на AR- владельца парка развлечения развлечения, сконфигурирован так, чтобы включать: модуль уровня AR-движка, модуль AR-ресурса и множество внешних прикладных модулей. Модуль уровня движка AR сконфигурирован для загрузки параметров идентификации в модуль ресурсов AR при получении инструкции запуска функции AR, отправленной внешним модулем приложения; и модуль ресурсов AR сконфигурирован для создания целевого сценария AR "Королевства цифровых лиц" через пакет ресурсов AR после того, как пакет ресурсов AR успешно идентифицирован в соответствии с параметрами идентификации, и соответствующий внешний модуль приложения вызывается в соответствии с

полученной интерактивной информацией о работе целевого сценария AR.

Метод использования потребителем терминала AR включает в себя шаги ввода доступа к сценарию AR, когда очки AR надеты, для сканирования QR кода "Королевства цифровых лиц"; или сканирования LOGO пейзажа в сочетании с информацией LBS (избежать удаленного сканирования), чтобы потребительский терминал приложения владельца парка развлечения реализовал функцию AR, что улучшает пользовательский опыт и повышает привязанность пользователей.

Более того, метод конфигурации владельца парка развлечения также включает наложение информации о географическом положении GPS или наложение информации о LOGO пейзажа в соответствии с информацией файла конфигурации XML; Съемку фотографий или видео на месте, и одновременное наложение и композицию собственных фотографий или анимационных изображений на фотографии или видео, которые могут быть отображены AR в комбинации предустановленной трехмерной модели сценария и изображений текстуры модели и видео, которые генерируются из настроенных оригинальных изображений и оригинальных видео, загруженных пользователями, и сочетания трехмерного виртуально-реального комбинированного сценария отображения и фотографий пользователей, в то же время пользователи могут настраивать свой собственный сценарий отображения AR, тем самым позволяя пользователям настраивать видео или фотографии сценария AR, и тем временем генерировать QR код, загруженный в облачном бэкенде, со своей собственной ДНК. Таким образом, другие посетители могут узнать информацию о владельце парка развлечения "Королевство цифровых лиц", фотографировать пейзажи (осуществляя распознавание и сравнение изображений

через облачный бэкэнд), или сопоставлять информации LBS через GPS; вышеуказанным наложением можно управлять с помощью выбора через меню или распознавание речи.

Поскольку владелец парка развлечения использует очки для цифрового лица для генерации QR кода/гиперссылки (в первый раз для каждого человека, также называемой мета-кодом) и графического видео владельца парка развлечения, содержащего индикатор владельца парка развлечения, атрибуты информации LBS, включая 5W, чтобы посетители, носящие очки для цифрового лица, могли получить вышеуказанный QR код/гиперссылку и графическое видеоролик владельца парка развлечения на основе доступа по LBS или 5W, когда они испытывают посещение здесь; посетители могут генерировать свои собственные QR код/гиперссылку и графическое видеоролик поверх этого (а именно, поверх мета-кода). Поверх этого (а именно, поверх мета-кода) посетитель накладывает свой собственный цифровой идентификатор человека (ДНК) для создания собственного QR кода/гиперссылки и графического видео, которые можно сохранить локально, а затем загрузить в облако; их также можно загрузить непосредственно в облако. Преимущество создания мета-кода QR кода заключается в том, что его можно не только распечатать и вставить в автономном режиме, но и поделиться им в Интернете для легкого доступа (подобно входу в цифровой пейзаж LBS), и он может включать вашу собственную ДНК, тем самым делая доступ к сценарию королевства цифровых лиц более богатым. Королевство цифровых лиц (новый мир, реконструированный по кодовой цепочке) объединяет различные физические вещи в реальном мире, различных людей и человеческую деятельность для осуществления цифрового представления, анализа и использования. Владелец парка инициирует этот акт для создания исходного QR кода; на основе доступа и распространения

поздних пользователей (QR код может быть создан несколько раз, на него накладывается различное содержание, например, новая ДНК), королевство цифровых лиц может расширяться бесконечно.

Техническое решение многократной генерации QR кодов становится основой для реалистичных социальных игр, что позволяет применять Интернет вещей в реальной жизни. Например, метод AR-игры расширяется с помощью QR кода владельца парка развлечения 61 (QR кодов по кодовой цепочке), который заключается в следующем: ассоциирование QR кода владельца парка развлечения 61 с китайской натурфилософией, китайской системой циклического летоисчисления, астрологическими знаками и химическими элементами и т.д. Посетители, которые имеют визит сюда, надев очки (или они могут сканировать код на своих мобильных телефонах), сканируют QR код владельца парка развлечения 61, который содержит атрибуты самого владельца парка развлечения А (например, элемент кислород).

Туристический пользователь В (атрибутом которого является элемент водорода) во второй раз генерирует новый QR код 62 на основе QR кода 61, и QR код 62 содержит комбинацию атрибутов пользователя-владельца парка развлечения А и игрового пользователя В (элемент воды). Далее, пользователь игры С может генерировать QR код 63 в третий раз на основе QR кода 62, и QR код 63 включает в себя композицию атрибутов пользователей А, В, С. Количество раз для генерации QR кода не ограничено, и QR код может быть сгенерирован любое количество раз. Конечно, распространитель генерации также может произвольно задавать свойства в игре (королевство цифровых лиц).

Иллюстративно, предоставляется телевизионная AR игровая система, включающая: карту, камеру, приставку и телевизор;

Указанная карта размещается в области, распознаваемой камерой, камера подключена к приставке, а приставка подключена к телевизору, в приставке хранятся база распознавания изображений, модели и сценарии пользовательского интерфейса, связанные с базой распознавания изображений; Указанная камера используется для сбора видеоинформации в распознаваемой области и передачи видеоинформации на приставку; приставка используется для обработки собранной видеоинформации и идентификации информации о карте, сопоставления идентифицированной информации о карте с изображением в базе распознавания изображений, а затем вызова модели и сценарии пользовательского интерфейса, связанного с изображением после успешного сопоставления, и управления телевизионным дисплеем; Телевизорный дисплей используется для отображения видеоинформации, собранной камерой, а также модели и сценарии пользовательского интерфейса, выводимых приставкой, которые соответствуют карте.

Иллюстративно, предоставляется метод генерации одного или более объектов AR дополненной реальности мобильным устройством, который включает: захват изображения одного или более целевых объектов, при этом один или более целевых объектов расположены на предопределенном фоне; сегментирование изображения на одну или более областей, соответствующих одному или более целевым объектам, и одну или более областей, соответствующих предопределенному фону; преобразование одной или более областей объекта, соответствующих одному или более целевым объектам, в цифровое изображение; и генерацию одного или более AR-объектов, соответствующих одному или более целевым объектам, на основе, по крайней мере частично, цифрового изображения.

В примере разделения административного района на

подразделения по 5W на основе долготы и широты в соответствии с моделью единого торгового центра, лицензия "партнеров по 5W коду" получена в соответствии с правилами (например, пользователям необходимо сканировать код и получить доступ через очки для цифрового лица, и получить оригинальный 5W код), так что партнер получит не только вход для привлечения естественного трафика людей в единый торговый центр через гиперссылку в автономных магазинах, но и отчисление от потребления всех партнеров в торговом центре.

Здесь представлен пример игры по 5W коду и ее доступа к единому торговому центру (отличается от виртуальной игры в Интернете тем, что игра реализует 5W соответствие, то есть отображение реального мира в цифровом мире). Элементы, включающие, по меньшей мере, широту и долготу, и ДНК цифрового лица, должны быть определены цифровым лицом через "очки для цифрового лица" в магазине игры, так что открывается игровая карта страны, провинции, города и улицы, соответствующей долготе и широте, и содержится ДНК цифрового лица, то есть владелец магазина в соответствующем месте в игре является цифровым лицом (соответствующим владельцу 5W); Таким образом, "игровой магазин" может быть расположен на улице, поэтому и улица, и магазин содержат концепцию/элемент "5W"; необходимо улицу в игре нужно строить (покупка земли, планирование, строительство, инвестиции и др.), магазинам необходимо приобретать "товары для обустройства", и каждый тип товаров имеет цепочку ценностей/QR код, по которому можно получить доступ к "единому торговому центру".

Когда потребители сканируют код в автономном режиме или заходят в игру онлайн, они могут нажать на магазин, и нажать "цепочку создания стоимости" в магазине, чтобы отобразить страницу подробностей о продукте, получить доступ к единому

торговому центру и завершить покупку. Кроме того, потребители могут получить доступ из магазина А и войти в единый торговый центр для покупки других межотраслевых товаров В, и источник может быть отслежен и записан через цепочку распространения магазина А, так что магазин А (соответствующий 5W) может получить комиссию за сделку от покупки товаров В; жители, туристы и т.д.. входят в игру через офлайн-магазин А или получают доступ к игре по другим каналам, а затем входят в магазин для покупки товаров (доступ к единому торговому центру), которые можно отследить до источника "доступа к цепочке ценности", чтобы распределять вознаграждение в "цепочке распространения", включая агента цепочки ценности, то есть владелец получить комиссию в соответствии с процентом отчисления в вознаграждение от цены продажи.

Таким образом, исходные ресурсы офлайн-трафика могут быть легко и эффективно перенаправлены в онлайн-игру; и каждый перенаправленный ресурс будет вознагражден в соответствии с комиссией за сделку; не только офлайн-магазин будет участвовать в распределении в соответствии с работой, но и магазин имеет мотивацию рекомендовать; и потребители могут получить доступ к игре в большем количестве сцен, а также получит комиссию за сделку, так что игра может быть более легко популяризирована во всех уголках и среди большего количества людей.

Далее, может быть предусмотрено, что все потребление на определенные товары в регионе(например, город, улица, магазин), определенном 5W кодом, регистрируется как доход 5W кода по единой ставке (по сравнению с региональными и групповыми атрибутами 5W кода, мета-код является исходным QR кодом, принадлежащим индивидууму согласно 5W, особенно на основе фиксации LBS). Место, где пользователь/потребитель впервые входит в торговый центр и тратит деньги, используется в

качестве места происхождения пользователя (это может быть сделано с помощью номера мобильного телефона, впервые открытого для соответствия идентификационной информации пользователя); затем пользователь выходит за пределы торгового центра и тратит деньги в торговом центре, соответствующем серверу отраслевых кодов (серверу единого торгового центра), а именно, "роуминг" по 5W. Для местного и роумингового потребления могут быть установлены различные проценты зачисления от дохода и/или распределения козакания. В случае местного потребления, например, местное потребление местных жителей, местное потребление иностранных туристов, местное потребление местных жителей на других местах и т.д., все они могут быть зачтены.

Предположим, что потребитель получил лицензию партнера (эквивалентную лицензии агента первого уровня торгового центра) путем покупки определенного товара (достигнув определенной суммы) на первом этапе, покупка этого партнера формирует прибыль торгового центра, но в этом примере может быть предусмотрено, что прибыль не распределяется, а поступает в отраслевой фонд, соответствующий серверу отраслевых кодов. Инвестировать в отраслевую базу (для связанных заказов), чтобы получить более экономичные товары; Товар затем входит в систему партнеров по 5W коду, предлагаемой в настоящем изобретении для циклического потребления; Количественная оценка по долям потребления в соответствии с региональной сегментацией позволяет постоянно увеличивать доход партнеров.

Таким образом, могут быть реализованы следующие сценарии: соответствующие доходы "5W (магазина)" в игре могут быть определены количественно, поэтому 5W может продаваться как "сертификат собственности на виртуальную недвижимость/гарант на доходы в игре"; "5W (магазин)" может также котироваться на биржах цифровых активов или сдаваться в

аренду; Когда в "торговом центре" происходит продажа, например, продажа товара (цепочка создания стоимости) в торговом центре или платеж по коду в торговом центре, выручка связывается с владельцем "5W".

Иллюстративно, метод генерации владельца 5W в игре описывается следующим образом. Потребитель заинтересован в покупке магазина на автономной коммерческой улице, фотографирует и записывает номер дома, затем загружает его на "сервисную платформу"; и сервисная платформа генерирует конкретный QR код, включая идентификатор, номер дома и идентификационную информацию о географическом местоположении по долготе и широте; и отправляет его потребителю: потребитель, имеющий QR код, подходит к номеру дома, и использует очки для цифрового лица, привязанные к собственной ДНК цифрового лица (например, аккаунт WeChat), чтобы "посмотреть" на QR код (сканировать кода для идентификации), то есть, информация о местоположении (информация о местоположении будет проверена с помощью системы позиционирования очков для цифрового лица например, GPS, чтобы проверка прошла), отметка времени и идентификатор личности генерируются в бэкенде Р (первый бэкэнд) через очки для цифрового лица; эта информация беспрепятственно передается с платформы Р на бэкэнд М, то есть второй бэкэнд (платформа генерации и управления QR кодами); бэкэнд М генерирует первый QR код, который содержит информацию о положении по долготе и широте и информацию о ДНК цифрового лица (то есть один вида кода 5W), а затем бэкэнд М передает его в бэкэнд игры 5W (третий бэкэнд); и карта может быть открыта в "игре" в соответствии с "QR кодом" (включая информацию о положении широты и долготы и информацию о ДНК цифрового лица), и владельцем "5W" (четырёхмерного мира), регистрирующим номер дома, является потребитель (который

воплощен в индикаторе цифрового лица, такой как аккаунт WeCha). При этом, если кто-то совершит покупку через этот "5W" (либо офлайн, отсканировав код и получив доступ к "серверу отраслевых кодов", либо онлайн, получив доступ к единому торговому центру; либо онлайн, получив доступ к единому торговому центру через онлайн-продвижение), владелец 5W получит вознаграждение, например, процент от сделки, который может быть "представлен" и "потреблен" на счете ДНК цифрового лица.

Далее, туристы также могут приобрести в некоторых магазинах семена различных культур, детенышей пастбищных животных, корма и другие материалы для сельскохозяйственного производства, и поручить третьему лицу посадить и разводить (бэкенд основан на реальных базах для разведения); принципал может извлечь выгоду, самостоятельно использовать или поручить продажи. Таким образом, "товары" в "магазине" имеют одного или нескольких агентов в игре, которые помогают продвигать продажи.

Эта игра имеет две точки зрения - торговцев и игроков, торговцы делятся на торговцев, занимающихся посадками, не занимающихся посадками. Продавцы, занимающиеся посадкой, в основном сосредоточены на посадке и выращивании растений, а продавцы, не занимающиеся посадкой, в основном сосредоточены на ответах на вопросы и розыгрыше лотереи. Среди них продавец отвечает за создание собственного реального торгового города в игре, а игроки отвечают за реализацию других игровых процессов, таких как выращивание растений в игре. Вторичное взаимодействие между продавцами и игроками поддерживается таким игровым процессом, как стимуляция.

В игре продавцы играют роль инициаторов игровых заданий, имитируя создание и публикацию заданий с помощью таких игровых элементов, как фермы, ранчо, рыбные пруды, викторины

и лотереи, в то время как игроки, используя в игре магазины продавцов, выполняют другие игровые действия, такие как игры-симулятор,, а при достижении определенных условий задания они могут обменивать купоны у реальных продавцов.

Игра по 5W коду представляет собой комбинацию симулятора Монополии путем "огораживания" и счастливой фермы для "выращивания овощей", оффлайн и онлайн реальной и виртуальной игры Интернета вещей; и в геймифицированном виде, через виртуальные элементы игры , выполняется взаимодействия между реальным продавцом и пользователем в игре.

Для того чтобы обогатить игровой процесс, центральная тема игры 5W в одном из примеров содержит бэкэндovou систему управления , предназначенную для следующих систем, обеспечивает соответствующие игровые элементы.

Система стимуляции (рост уровня игрока, рост качества урожая, рост строительства фермы, рост строительства магазина продавца, рост уровня питомца и т.д.), например, путем записи действий, выполняемых игроками, продавцами и т.д. в игре определяется, они соответствуют ли критериям роста для соответствующих элементов , чтоб обновлять соответствующие атрибуты игроков, продавцов и т.д.

Система фермы представляет собой игровые элементы, адаптированные к различным сценариям и действиям в них, такие как ландшафт фермы, например, луг/пляж/горы; фермы для выращивания сельскохозяйственных культур, пастбища для животноводства, пруды для разведения рыбы, торговые прилавки для продажи фруктов и т.д..

Система друзей определяет, как добавлять друзей, например, добавление посетителя/добавление по найденным идентификаторам; условия добавления друзей, например, следует

получить согласие другой стороны, действия игрока должны выполнять требования.

Система совместного использования определяет совместное использование игр/цепочек создания стоимости/товаров и т. д., может устанавливаться предельное количество и максимальный объем совместного использования, таких как одни лица/группы/круги друзей и т. д. ;

Система образования тумана может выполнять установку тумана в определенных областях игровой карты, и разблокирование тумана после оценки того, что операция соответствует правилам. Система может установить диапазон тумана, например, большая область в провинции, некоторые области на ферме и т.д., и может устанавливаться условия разблокирования тумана, например, стать VIP, например, купить очки и т.д.;

Погодная система может выполнять установку и отображение соответствующей погоды в определенной области и в определенное время в игре, например, она также может быть установлена того, что различные типы погоды могут влиять на урожай и т.д.;

Строительная система, предпочтительно, может выполнять апгрейд здания магазина путем платежа золотыми моментами (после подключения к валютной системе); например, строительство пользовательского здания, апгрейд здания фермерского поместья и т.д. путем платежа золотыми моментами (после подключения к валютной системе).

Валютная система используется для установки валюты в игре и способ ее получения, механизм обмена и т.д., например, валюты разделены на золотые монеты, добываемые в игре, потребляемые в игре; денежные слитки, получаемые путем обмена/перезарядки;

Система кражи овощей предназначена для установки правил кражи овощей, таких как условия кражи овощей/ограничения на кражу овощей/прибыль/убытка от кражи овощей;

Вещевая система используется для управления использованием, видом, покупкой (расходом золотых монет), складированием (подключением к складской системе) ;

Складская система используется для учета вместимости склада, типа и максимального количества штабелей изделий; и расхода золотых монет при расширении склада (после подключения к валютной системе);

Система ответов на вопросы позволяет выполнять имплантацию ответов на вопросы предоставленные продавцом, например, тип продавца, не специализирующиеся в области игр стимуляторов; используется для установки правил ответов на вопросы, например, расход слитков в форме лодки (после подключения к валютной системе) при подсказке, ограниченное количество раз и т.д.;

Система лотереи позволяет установить настройку правил лотереи, таких как частота обновления лотереи/количество лотерей и т. д., потребление золотых монет во время лотереи (после подключения к валютной системе) ;

Система питомцев используется для установки параметров питомцами в игре, например, тип питомца, рост уровня (увеличение атрибутов), атрибуты питомца (такие как сытость/вероятность захвата/время сна и т.д.), приобретение питомца (например, системный подарок/системная продажа/лотерея/приобретение при регистрации) и т.д.;

Система задач используется для настройки игровых задач, например, типы задач, такие как ежедневная регистрация и другие ежедневные задачи, такие как ограниченные по времени задачи,

выпущенные продавцом, такие как задачи для новичков (руководство по настройке для пользователей/продавцов) ; Также используется для настройки условий приобретения целевых ресурсов, таких как выращивание/животноводство может приносить ресурсы в игре-стимуляторе, ответы на вопросы/лотерея/регистрация и другие задачи определяют распределение ресурсов в других играх ; Данная система также определяет награждение за выполнение задач, при выполнении задания можно получить соответствующий купон/опыт и частичные золотые монеты ; Данная система также устанавливает способы принятия задачи, например, через продавцов /систему/официальный торговый центр и т.д.

Система торгового центра используется для установки правил торгового центра, таких как отображение купонов/семян всех продавцов; получение списка заданий всех продавцов и обмен купонов через официальный торговый центр; продажа золотых монет в торговом центре и т.д.;

Система пересечения границ используется для установки правил для пересечения границ, такие как разблокировка на основе уровня игрока, разблокировка на основе времени продавца, разблокировка в каждом конкретном случае; Предусматривает необходимое количество золотых монет для пересечения границы и т. д.

С точки зрения социальной справедливости, распределительной справедливости, о которой говорил Хайек, во многих вышеприведенных примерах осуществления, доступ по кодовой цепочке и его способы применения, предлагаемые в настоящем изобретении, могутт осуществить эффективную оценку и мониторинг поведения каждого человека всем обществом.

Кроме того, построение информационного общества посредством технологии по кодовой цепочке и завершение

трансформации от индустриального общества к информационному обществу является терминальной целью информационного развития, и оба вышеуказанных этапа развития создают условия для достижения этой цели.

Информационное общество строится поверх реального пространства и киберпространства, поэтому социальная система реального пространства должна быть абстрактно выражена в киберпространстве, а в киберпространстве должна быть создана интегрированная среда исполнения для информатизации всех сфер жизни посредством развития и построения информационных систем.

Основной режим работы заключается в том, что социальная информационная деятельность (включая сбор, обработку, хранение, передачу информации и процесс от проблемы до решения) продвигается в киберпространстве с целью достижения высокоскоростной и эффективной работы в пространстве и времени, и приземления результатов обработки информации в реальное пространство, достижения точной и эффективной реализации. Кроме того, само поведение человека оцифровывается и компьютеризируется для управления и контроля, а через "кодovou цепочку" "каждые цифровые лица" объединяются в "Мозг Земли"; кодовая цепочка – это физическая коллекция, а Мозг Земли - это мыслительная конвергенция. Кодовая цепочка - это физическое сближение, в то время как Мозг Земли - это сближение умов.

В то же время в настоящее время Интернет/Интернет вещей на основе IP постоянно развивается, а также расширяются перспективы развития искусственного интеллекта: система, управляемая датчиками, созданная для удовлетворения потребностей существования и предпочтений индивида, эквивалентна тому, что над существованием индивида доминируют другие. Настоящее изобретение направлено на моделирование этого в другом

измерении и другим способом, основываясь на идее "квантовой кодовой цепочки" (междисциплинарный продукт, охватывающий физические, жизненные, информационные, экономические и финансовые, философские и социальные науки и т.д.). В некотором смысле, мы исследуем простую, вычислимую и недорогую модель распространения достоверной информации, основанную на признании того, что информационная неопределенность является сутью общества.

Доступ по кодовой цепочке - это доступ, созданный в соответствии с принципом "свет вместо электричества", осуществляется с помощью 5w (why, what, where, who, when), которые составляют мир, а квантовая кодовая цепочка использует атрибут "двухцепочечной ДНК на основе углерода" (кремниевая основа одноцепочечная) для создания сетевого механизма квантовых квантового запутанного состояния и его передачи. Мозг цифрового лица также рассматривается как квантовый компьютер, при этом кодирующей средой квантовой кодовой цепочке (например, оптические QR коды) становятся синапсы мозга для внешней входной стимуляции, а отдельные "цифровые лица" (подключенные мозги каждого человека посредством запутывания, а именно, отдельные клетки мозга Земли); Благодаря доступу и передаче по "квантовой кодовой цепочке" (сигналы передачи нейронной сети), квантовый компьютер каждого "цифрового лица" может стимулировать к использованию "намерений каждого цифрового лица" посредством "запутывания при доступе по квантовой кодовой цепочке", в результате этого квантовая кодовая цепочка (которая сохраняет структуру информации) позволяет объединить "информацию и энергию" всех человеческих существ, чтобы сформировать "Мозг Земли".

Свет" является чрезвычайно важным носителем информации для взаимодействия между человеком и компьютером, а не

только физические электрические сигналы, и "свет вместо электричества" станет мейнстримом будущих связей. Электричество имеет только одномерные физические атрибута, может использоваться только как носитель, в то время как свет обладает физическими и информационными атрибутами (может сохранять структуру информации), благодаря запутанности свет может использоваться для безопасной передачи данных: . Настоящее изобретение предлагает "доступ по квантовой кодовой цепочке", в котором свет заменяет электричество, проявится как запутанность на микроскопическом уровне, как сцепление на мезоскопическом уровне и как сближение на макроскопическом уровне.

Наилучший способ доступа, созданного на основе технологии "доступа по квантовой кодовой цепочке" - это сенсорный доступ, в котором "свет вместо электричества", квантовые устройства, такие как "умные очки" (а именно, очки для цифрового лица) могут обеспечивать доступ путем "отражения/распространения" световых сигналов (в то время как принимающее устройство может чувствовать, но не ограничиваться, эффектами квантовой запутанности), обеспечится единый доступ к "центру управления единой выдачей кодов" (макроуправляемому квантовому компьютеру). Поскольку объектная сетка имеет атрибуты 5W, доступ по квантовой кодовой цепочке позволяет "накладывать собственных атрибуты и изменять их в центре управления единой выдачей кодов" по 5W коду, отправлять измененную информацию обратно в кошелек цифрового лица.

Таким образом, указанный способ доступа отличается от способа доступа к Интернету на основе IP-адреса. В настоящее время мы можем рассматривать объектную сетку как код (5W код), заменяющий IP в эпоху Интернета вещей, каждый раз, когда мы получим доступ по 5W коду, мы будем получать доступ к

“цепочке создания стоимости”, мы можем заменять доступ через TCP/IP указанным способом доступа.

Умные цифровые устройства постоянно обогащаются и развиваются: умные камеры, умные кассовые аппараты, торговые автоматы, умные сенсорные устройства и т.д. (которые могут постоянно усложняться и интеллектуализироваться). В сопровождении появления мобильных терминалов, носимых устройств, поддерживающих доступ по квантовой кодовой цепочке, таких как "умные очки" (материал, используемый в низкоэнергетических электронных устройствах, похож на фермионы Вейля, и имеет важную функцию для высоко отказоустойчивых топологических квантовых вычислений благодаря своей стабильной топологической характеристике) наступит новая эра Интернета вещей, созданного на основе "цифрового лица".

Кодовая цепочка - это цифровая модель, воплощающая базовое поведение человека. "Код" в кодовой цепочке может быть в форме двумерного кода, многомерного кода, невидимого двумерного кода или даже оцифрованного "квантового кода", по которому можно получить сенсорный доступ и других произвольных носителей кодирования, если только он может записать структуру информационной технологии; эта запись может быть в "коде", или на основе проверки "по кодовой цепочке" для формирования консенсусной "записи", или через доступ к "центру управления единой выдачей кодов" или их комбинацию". Определение "кода" в квантовой кодовой цепочке заключается в том, что код может быть структурой данных, описывающей поведение (поставщик услуг, содержание услуг, состояние услуг, источник, связанные услуги и атрибуты и т.д.) до тех пор, пока к нему не будет осуществлен доступ (а именно, наблюдение), приводящий к коллапсу волновой функции, для того, чтобы из состояния квантовой жидкости qubit был

определен в конкретное "состояние" (требующее поддержки материалов для квантовых битов, квантовых компьютеров и т.д.; таким образом, для создания мира qubit на основе квантов, отличного от мира битов на основе кремния) . Протоколы для связи между людьми и услугами: посредством сканирования QR кодов, прогулки в кругу друзей, взгляда через очки, мышления и других способов доступа осуществляется доступ "по квантовой кодовой цепочке" для создания эффектов запутанности с целью генерации новых кодов и новых связей, построения " квантовых кодовых цепочек". Идея квантовой кодовой цепочке указывает на то, что для поддержания подлинности и надежности распространения информации необходимо участие человека, а участие человека осуществляется в режиме доступа по кодовой цепочке посредством сканирования QR кода, взгляда на него, размышления и других действий.

Цифровое лицо, как доверенный агент, является единственным порталом для взаимодействия данных между людьми и сетью ; Цифровое лицо может автоматически выполнять некоторые действия по предоставлению, фильтрации и пересылке данных в соответствии с поручением отдельного человека. Расширенное значение кода, сформированного цифровым лицом: ваучер на циклическое потребление, полученный в результате поведения человека в сфере туризма, обобщенная накладная о получении товара в форме потребительного кода, полученная от поведения человека по предварительному хранению, документ о логистической передаче в форме логического кода полученный от поведения человека по складированию и логистике.

Центр по выдаче кодов: глобальный доверенный и уникальный центр данных по единой выдаче сканируемых кодов (включая коды, поддерживающие различные сенсорные доступы) ; квантовые компьютеры - лучший выбор. С помощью сети для обработки информации и методов и устройств для

сенсорного доступа по квантовой кодовой цепочке для единой выдачи кодов, распространитель отправляет соответствующий запрос на выдачу администратору (центру по выдаче кодов). Генерируется носитель кодирования администратором или его уполномоченным эмитентом (носитель кодирования может быть захвачен "взглядом" и/или "мыслью", доступ и передача носителя осуществляется посредством квантового кода); что предоставляет возможность лицу, получившему разрешение на доступ, при идентификации указанного носителя кодирования через предоставленное устройство для квантового сенсорного доступа, получить информацию, соответствующую идентифицированному носителю кодирования (то есть, вероятностное состояние квантового состояния кубита наблюдаемой информации вводится в коллапс волновой функции и определяется; становится значимым для макроскопического мира). А затем он получает следующую информацию, предоставленную распространителем, включая: информацию, которая должна быть опубликована распространителем, статус атрибута распространителя, статус атрибута взаимодействующей стороны, связанной с распространителем, и информацию, полученную путем идентификации другого носителя кодирования устройством для квантового сенсорного доступа, оборудованным распространителем (квантовое состояние кубита). Этот способ доступа называется "доступ по квантовой кодовой цепочке".

Определение мозга Земли цифрового лица: В эпоху мобильной сети, популяризация и продвижение "Очков для цифрового лица" и доступа по "квантовой кодовой цепочке" делают каждое время и пространство жизни + пространство (время и пространства Интернета вещей по 5w) и поведение узлов (transaction, транзакция) количественно записанными и отслеженными (а именно, мышление и поведение человека), а

также позволяют наблюдать фактические социальные эффекты (роль и реакцию одного цифрового лица на человеческое общество).

Каждое цифровое лицо эквивалентно "каждой клетке мозга", квантовая кодовая цепочка подобна нейронной сети мозга, а точки доступа (QR код/невидимый QR код похож на синапс мозга), очки эквивалентны рефлексам, которые запускают нервы; и "цифровые лица", основанные на различных темах, подключаются к сети по квантовой кодовой цепочке, чтобы сформировать "различные функциональные области мозга"; таким образом, отдельные "цифровые лица" могут объединиться и сформировать "мозг Земли".

Кодовая цепочка, в узком смысле, представляет собой способ подстановки и передачи идентификатора цифрового лица в облачный сервис бэкэнд, с помощью QR кода (в автономном режиме) и круга друзей (в режиме онлайн), таким образом, завершается доступ по всему каналу и отслеживание всего процесса.

Разница и связь между кодовой цепочкой и QR кодом заключается в том, что обычный "QR код" - это статический код, не связанный с внутренним сервером, и не контролируемый приложением, поддерживающим доступ по коду; в то время как "выдача "" QR кода в кодовой цепочке" контролируется внутренним сервером", по QR коду в кодовой цепочке, приложение, контролируемое внутренним сервером, может получить доступ, таким образом, образуется триединство "QR кода + сервера +приложения, поддерживающего доступ по коду".

В результате этого образуется новая экосистема по кодовой цепочке ; Очки для цифрового лица похожи на персональный терминал доступа iphone, операционная система очков для цифрового лица и протокол доступа по кодовой цепочке эквивалентны доступу к системе ios по интернет-протоколу, а сервер

по кодовой цепочке (включая отраслевой код B2B, индивидуальную настройку интеллектуального туризма B2C и т. д.) похож на магазин приложений APP store (то есть, сервер может выпускать несколько услуги на заказ). Центр управления единой выдачей кодов похож на центр управления IP корневого сервера DNS ; Таким образом, можно построить всю экосистему по кодовой цепочке, которая “вводится IP на основе кода”, которая совместима с существующим IP-Интернетом ; Причина нисходящей совместимости заключается в том, что IP может быть заменен кодом, что позволяет получить доступ в реальном времени в различных сценах реального мира на основе “свет вместо электричества”. То, что вы видите, это то, что вы получаете, то есть доступ (аналогично, в мире экранов доступ осуществляется щелчком мыши или прикосновением пальца).

В широком определении по кодовой цепочке вышеупомянутые устройства доступа не ограничиваются смартфонами, но также включают очки для цифрового лица и очки для доступа по квантовой кодовой цепочке, упомянутые в этой статье ; Протокол доступа не ограничивается доступом по коду, кликом, и т. д., также включает сенсорный доступ, доступ мышлением и доступ по квантовой кодовой цепочке (с использованием квантового конденсированного материала qubit, квантовая запутанность возникает, то есть, коллапс волновой функции при доступе,). Центр управления единой выдачей кодов также использует “механизм квантового конденсированного состояния”.

Например, показатель качества человека может быть определен только на основе "оценок социальной сети и прошлого опыта" конкретного наблюдателя по конкретной теме (коллапс при достижении низкого предела). Другой пример - стоимость цифровой валюты в квантовой кодовой цепочке, т.е. "момент использования основан на определении сети цифрового лица и оценках индекса личности", а "коллапс определяется при достижении конкретного значения".

Мозг Земли, как часть "ценностной" системы человеческого общества, "капитализация рекламы, количественная оценка ценности распространения" - это лишь одно из применений "сети цифрового лица" в деловой практике. Каждый живет в "системе сети цифровых лиц, ориентированной на себя", будь то "просмотр рекламы (доступ по O2O, поиск SNS для определения подлинности и ценности, комментарии, репосты в кругу друзей)", и все точки рекламы (TOUCH POINT всех предприятий, то, что вы видите, это то, что вы получаете, все время и везде) также составляют "нейронный синапс мозга Земли (точка доступа O2O, offline2online, из реального мира в виртуальный мир), могут использоваться для распространения в нейронной сети (распространение по цепочке создания ценностей SNS)".

Каждый человек подобен "клетке мозга", а QR код по O2O - это точка доступа к "синапсам мозга", сеть цифрового лица - это "нейронная сеть мозга". "Показатель качества" - это уровень активности "различных клеток мозга", что приведет к различным "зонам активности мозга". "Эмиссионный банк" (центр управления единой выдачей кодов) представляет собой "мозговой центр". Сеть цифровых лиц - это "нерв мозга" с различными атрибутами, доступ по квантовый кодовой цепочке эквивалентен рефлексу мозга. Очки могут быть изготовлены из "квантовых материалов конденсированного доступа".

Мозг Земли, построенный указанным методом, не создан методом "картированию сетей мозга с использованием информации о связности мозга": "Молекулы воды в тканях мозга также постоянно диффузно перемещаются, но на них влияют не только характеристики самих клеток ткани, но и внутренняя структура клеток, такие как пучки волокон белого вещества. В тканевых структурах с фиксированным порядком расположения, таких как пучки нервных волокон, молекулы воды рассеиваются по-разному в каждом направлении, причем молекулы воды

обычно предпочитают рассеиваться в том направлении, в котором движутся пучки нервных волокон, и эта зависящая от направления рассеивание известна как диффузионная анизотропия".

Диффузионная тензорная визуализация позволяет количественно оценить анизотропию белого вещества мозга, а с помощью вычислений и оценки моделей можно определить основную ориентацию белого вещества, что в свою очередь позволяет завершить отслеживание пучков нервных волокон и получить информацию об их анатомических связях. Этот способ по-прежнему остается в рамках статического структурного познания.

Выход из "науки о мозге" лежит в познании динамических процессов, что является существенным отличием человеческого интеллекта от искусственного: нейронные цепи могут постоянно перенастраиваться, но проблема в одном из нескольких миллиардов переключателей для чипов искусственного интеллекта или других чипов может привести к "зависанию".

Подход "Мозг Земли" не зависит от активности какой-либо одной клетки мозга. Подход "Земля-мозг" основан на динамической и целостной структуре, которая сначала требует динамического и целостного понимания, и с помощью этого метода можно построить модель, которая похожа на мозг и может объяснить поведение человеческой популяции на Земле.

Очки для цифрового лица можно рассматривать как инструмент эволюции человека, кодовая цепочка - это метод доступа, элементы, содержащие 5W в реальном мире (мета-коды)- это точки доступа, а настоящий метод взаимодействия между тремя помогает человеческому обществу полагаться на трехмерный мир для построения нового типа производственных отношений в четырехмерном пространстве, чтобы улучшать поведение человека.

Хотя настоящее изобретение было подробно описано со ссылкой на предпочтительные варианты осуществления, следует понимать, что приведенное выше описание не должно рассматриваться как ограничение настоящего изобретения. Различные модификации и изменения настоящего изобретения станут очевидны специалистам в данной области техники после прочтения приведенного выше описания. Соответственно, объем настоящего изобретения должен быть определен прилагаемой формулой изобретения.

Формула изобретения

1.Метод доступа, характеризующийся тем, что

Получается информация, соответствующая первому субъекту, и получается информация о гетерогенном доступе; указанная информация о гетерогенном доступе соответствует маршруту гетерогенного доступа.

Получается информация, соответствующая, по крайней мере, одному другому субъекту, через маршрут гетерогенного доступа.

2.Метод доступа по пункту 1, характеризующийся тем, что

Информация, соответствующая первому субъекту, - это первая информация, соответствующая элементам, связанным с первым сервером отраслевых кодов; информация, соответствующая по крайней мере отдельному другому субъекту, - это информация, соответствующая элементам, связанным по крайней мере с одним другим сервером отраслевых кодов.

3.Метод доступа по пункту 1, характеризующийся тем, что

Путем доступа к первой странице, соответствующей первому субъекту, получается первая информация и информация о гетерогенном доступе;

Путем доступа ко второй странице, соответствующей второму субъекту через маршрут гетерогенного доступа, соответствующий информации о гетерогенном доступе, получается вторая информация, соответствующая элементам, связанным со вторым сервером отраслевых кодов;

Первый сервер отраслевых кодов, соответствующий указанному первому субъекту, и второй сервер отраслевых кодов,

соответствующий указанному второму субъекту, являются различными серверами отраслевых кодов.

4..Метод доступа по пункту 3, характеризующийся тем, что

Получается вторая информация и информация о гетерогенном доступе на второй странице, получив доступ к третьей странице, соответствующей третьему субъекту через маршрут гетерогенного доступа, соответствующий информации о гетерогенном доступе, получается третья информация, соответствующая элементам, связанным с третьим сервером отраслевых кодов, или получается указанная третья информация и информация о гетерогенном доступе.

5.Метод доступа по пункту 4 формулы изобретения, характеризующийся тем, что

Указанный третий субъект является субъектом в дополнение ко второму субъекту; третий субъект соответствует третьему серверу отраслевых кодов, который отличается от второго сервера отраслевых кодов.

Альтернативно, указанный третий субъект является субъектом, отличным от первого субъекта и второго субъекта; третий субъект соответствует третьему серверу отраслевых кодов, который является отличным сервером отраслевых кодов от указанного первого сервера отраслевых кодов и второго сервера отраслевых кодов.

6.Метод доступа, по любому из пунктов 1-5, характеризующийся тем, что

Получается доступ со страницы, соответствующей какому-либо одному субъекту, к странице, соответствующей по

крайней мере одному другому субъекту в дополнение к текущему субъекту, или к единой странице, через маршрут гетерогенного доступа, соответствующий информации о гетерогенном доступе; Указанная единая страница содержит маршруты доступа, соответствующие множеству других субъектов в дополнение к текущему субъекту, для доступа к информации, соответствующей каждому из множества других субъектов.

7.Метод доступа по пункту 6, характеризующийся тем, что

Указанные единые страницы управляются сервером единого управления основной системы.

Сервер единого управления основной системы коммуникативно связан с соответствующим сервером отраслевых кодов каждого субъекта.

8.Метод доступа, по любому из пунктов 1-6, характеризующийся тем, что

Получается доступ к странице субъекта, соответствующего данному серверу отраслевых кодов, и/или доступ к информации, соответствующей данному субъекту, путем взаимодействия с любым из серверов отраслевых кодов.

Альтернативно, на основе полученной информации, соответствующей любому из субъектов, осуществляется взаимодействие с сервером отраслевых кодов, соответствующим этому субъекту, и/или получается доступ к странице, соответствующей этому субъекту.

Альтернативно, путем доступа к странице, соответствующей любому из субъектов, получается информация, соответствующая этому субъекту, и/или осуществляется взаимодействие с сервером отраслевых кодов, соответствующим этому субъекту.

9.Метод доступа, по любому из пунктов 1-8, характеризующийся тем, что

Существует один или несколько элементов, связанных с каждым сервером отраслевых кодов; указанные элементы имеют соответствующий им 5W, указанный 5W представляет собой право на вознаграждение от указанных элементов.

10.Метод доступа по пункту 9 формулы изобретения, характеризующийся тем, что

Существует один или несколько элементов, связанных с каждому сервером отраслевых кодов, каждый элемент имеет одного или по крайней мере одного партнера, связанного с ним; указанный партнер имеет идентификатор, используемый для его идентификации.

11.Метод доступа по пункту 10, характеризующийся тем, что

Каждый элемент имеет свой связанный партнер, информация о данном субъекте, соответствующем этому элементу, управляется этим партнером; или, каждый элемент имеет более одного партнера, информация о субъекте, соответствующем этому элементу, управляется одним из партнеров.

12.Метод доступа, по любому из пунктов 1-11, характеризующийся тем, что

Страницы каждого субъекта соответствует одному или нескольким соответствующим носителям кодирования.

Выполняется любой один или более из следующих элементов путем идентификации носителя кодирования:

Доступ к странице субъекта, соответствующей идентифицированному носителю кодирования.

Или получение информации о субъекте, которому он соответствует, и/или получение информации о субъекте, которому он соответствует, и информации о гетерогенном доступе.

Или взаимодействие с сервером отраслевых кодов, соответствующим субъекту, которому он соответствует.

13. Метод доступа по пункту 12 формулы изобретения, характеризующийся тем, что

Указанный носитель кодирования является носителем кодирования 5W кода.

Следующая информация, соответствующая указанному носителю кодирования 5W кода, получается при успешной идентификации любого из носителей кодирования 5W кода.

Информация об индикаторе цифрового лица партнера, соответствующего серверу отраслевых кодов.

Элементы, соответствующие серверу отраслевых кодов.

Информация, указывающая на идентификационную информацию о партнере и/или цифровом лице партнера, связанную с указанным 5W .

14. Метод доступа по пункту 13 формулы изобретения, характеризующийся тем, что

Производится он-лайн и/или офф-лайн распространение носителя кодирования 5W кода;

В результате успешной идентификации носителя кодирования 5W кода также получается одна или несколько

следующих информации.

Промо-содержание, связанное с соответствующим элементом сервера отраслевых кодов или с заданной темой указанного элемента.

Информация о времени, соответствующем партнеру.
партнеру;

Информация об индикаторе цифрового лица, соответствующего распространителю.

Информация о времени, соответствующем распространителю.

Информация о местоположении, соответствующем распространителю.

15.Метод доступа по пункту 13 или 14, характеризующийся тем, что

Посредством успешной идентификации указанного носителя кодирования 5W кода, получается информация, необходимая для получения доступа к соответствующей сети по кодовой цепочке; указанная сеть по кодовой цепочке связана с указанным сервером отраслевых кодов или его соответствующим элементом.

При доступе к сети по кодовой цепочке на основе указанной информации о доступе, указанный сервер отраслевых кодов способен получить по меньшей мере информацию об индикаторе цифрового лица партнера, соответствующую данному носителю кодирования 5W, и управлять информацией о данных, связанной с элементом, 5W, распределением доходов и партнером.

16.Метод доступа по пункту 15, характеризующийся тем, что

При доступе к сети по кодовой цепочке и на основе

указанной информации о доступе, указанный сервер отраслевых кодов также получает любую из следующей информации или любую комбинацию следующей информации.

Информация о времени, соответствующем партнеру.

Информация о местоположении, соответствующем партнеру;

Информация о времени, соответствующем лицу, получившему разрешение на доступ.

Информация о местоположении, соответствующем лицу, получившему разрешение на доступ.

Информация об индикаторе цифрового лица, соответствующего лицу, получившему разрешение на доступ.

17.Метод доступа, по любому из пунктов 1-16, характеризующийся тем, что

Определяется, ли указанные условия, осуществляется одним или более из следующих серверов в совокупности:

Первый сервер отраслевых кодов, которому соответствует первый субъект.

или, по крайней мере, сервер отраслевых кодов, которому соответствует один из других субъектов.

Или, сервер единого управления, который взаимодействует с соответствующими серверами отраслевых кодов каждого субъекта.

Или другие серверы третьих лиц.

Предписанные условия задаются одним или несколькими из следующих серверов в совокупности:

Первый сервер отраслевых кодов, которому соответствует первый субъект.

Или, по крайней мере, сервер отраслевых кодов, которому соответствует один из других субъектов.

Или, сервер единого управления, который взаимодействует с соответствующими серверами отраслевых кодов каждого субъекта.

Или другие серверы третьих лиц.

18.Метод доступа по пункту 17, характеризующийся тем, что указывается, выполнены ли предписанные условия, включая:

Выполняет ли любой или каждый из лиц, получивших разрешение на доступ, партнеров, распространителей предписанные операции.

И/или, соответствует ли положениям одна или несколько из информации о времени, информации о местоположении, информации об индикаторе цифрового лица, которому соответствует любой или каждый из лиц, получивших разрешение на доступ, партнеров, распространителей.

19.Метод доступа по пункту 18, характеризующийся тем, что

Когда установлено, что предписанные условия, связанные с лицом, получившим разрешение на доступ, выполнены, реализуется один или несколько из следующих:

Позволяет лицу, получившему разрешение на доступ получить информацию, соответствующую первому субъекту ;

Или, позволяет лицу, получившему разрешение на доступ получить информацию о гетерогенном доступе ;

Или же позволяет лицу, получившему разрешение на доступ через маршрут гетерогенного доступа получить информацию ,соответствующей по крайней мере одному другому субъекту.

20.Метод доступа, по любому из пунктов 13-19, характеризующийся тем, что он включает в себя любое одно или любую комбинацию любого одного или более из следующих пунктов:

Указанный сервер отраслевых кодов распределяет доход от одного или нескольких соответствующих элементов между партнерами;

Указанный сервер отраслевых кодов регистрирует весь или часть дохода от соответствующих элементов как доход, подлежащий распределению между партнерами.

Указанный сервер определяет, что доход распределяется между партнерами, когда выполняются предписанные условия ;

Указанный сервер определяет, что доход, распределяемый партнерам, корректируется при выполнении предписанных условий ;

Указанный сервер отраслевых кодов распределяет доход поровну между партнерами или в соответствии с установленной долевой пропорцией.

21.Метод доступа по пункту 20, характеризующийся тем, что

Указанный сервер отраслевых кодов соответствует нескольким уровням партнеров, а доход распределяется между каждым уровнем партнёров поровну или в соответствии с установленной долевой пропорцией ; Сервер отраслевых кодов распределяет доход между партнерами одного и того же уровня поровну или в соответствии с установленной долевой пропорцией.

22.Метод доступа по пункту 20, характеризующийся тем, что

все или часть дохода от одного из элементов, соответствующих серверу отраслевых кодов сначала не распределяется между назначенными партнерами, а инвестируется в другой или несколько элементов, соответствующих серверу отраслевых кодов, чтобы получить доход от другого или нескольких элементов, а затем распределяется между назначенными партнерами.

23.Метод доступа, по любому из пунктов 14-22, характеризующийся тем, что

указанный распространитель является партнером, или указанный распространитель не является партнером.

несколько уровней распространителей образуют цепочку распространения; Сервер отраслевых кодов управляет цепочкой распространения, соответствующей его смежным элементам.

24.Метод доступа, по любому из пунктов 9-22, характеризующийся тем, что

Указанный сервер отраслевых кодов определяет количество 5W, которые должны быть выданы по регионам для указанного элемента.

25.Метод доступа по пункту 24 формулы изобретения, характеризующийся тем, что

Множество серверов отраслевых кодов соответствуют основному серверу в центре управления единой выдачей кодов.

Выдача носителей кодирования 5W в каждом сервере отраслевых кодов контролируется и управляется указанным основным сервером.

26.Метод доступа по пункту 25 формулы изобретения,

характеризующийся тем, что

Носитель кодирования 5W , соответствующий каждому серверу отраслевых кодов, используется в качестве подвесии.

Указанный основной сервер также выпускает глобальный носитель кодирования 5W , который соответствует соответствующему 5W каждого сервера отраслевых кодов для распределения доходов от элементов, соответствующих каждому серверу отраслевых кодов.

27.Метод доступа по пункту 26 формулы изобретения, характеризующийся тем, что

Указанный сервер отраслевых кодов соответствует передаточную торговлю носителями кодирования 5W, которая едино управляется одним сервером, расположенным в бирже цифровых активов в кодовой цепочке при центре управления единой выдачей кодов; Указанный носитель кодирования 5W соответствует специальному праву заимствования по 5W коду, является расчетной единицей смарт-контрактов на основе имущественных прав.

28.Метод доступа, по любому из пунктов 9-27, характеризующийся тем, что

Элементы, соответствующие указанному серверу отраслевых кодов, включают промо-страницу и открытие торгового центра, соответствующего рекламной странице; путем покупки товаров, или присоединения в качестве агента, или наличия определенного статуса, человек становится партнером, соответствующим указанному серверу отраслевых кодов.

29.Метод доступа, по любому из пунктов 12-15,

характеризующийся тем, что

Терминальное устройство, способное успешно идентифицировать носитель кодирования 5W или способное взаимодействовать с сервером отраслевых кодов или его авторизованным бэкэнд-сервером на основе информации, полученной в результате успешной идентификации носителя кодирования 5W, может получить информацию данных, соответствующую носителю кодирования 5W и соответствующую правам пользователя терминального устройства.

30.Метод доступа по пункту 29 формулы изобретения, характеризующийся тем, что

Указанное терминальное устройство представляет собой любое из следующих или любую их комбинацию: смартфон, планшет, персональный компьютер, носимое устройство, интеллектуальный прибор ; Носимое устройство содержит умные очки.

31.Метод доступа, по любому из пунктов 12-15 или 29-30, характеризующийся тем, что

Указанный носитель кодирования 5W представляет собой изображение светящейся точки, видимом или невидимое для человеческого глаза, имеет форму одномерного кода, или двумерного кода, или многомерного кода, сгенерированного в соответствии с заранее установленными правилами кодирования, данное изображение является статичным или подвержено изменениям освещенности или частоты.

Альтернативно, указанный носитель кодирования 5W представляет собой трехмерный код с трехмерной структурой,

сформированной на поверхности в соответствии с заранее установленными правилами кодирования; или альтернативно, указанный носитель кодирования 5W представляет собой оцифрованную световую волну или акустическую или электрическую волну, или комбинацию вышеперечисленных волн, сформированную в соответствии с заранее установленным правилом кодирования и в соответствии с конкретным законом или конкретным порядком изменения частоты.

32.Очки для цифрового лица, характеризующиеся тем, что

Очки для цифрового лица, предлагаемые настоящим изобретением, обладает возможностью определения оптической силы в соответствии с принципом действия оптического пинцета, фотографируют и идентифицируют объекты, подключаются к первому бэкэнду, используемому для управления информацией об указанных объектах, и предоставляет первому бэкэнду первую базовую информацию в реальном времени, используемую для калибровки любой или более информацией о местоположении, времени и идентификации идентичности, соответствующих очкам для цифрового лица или его пользователю, чтоб использовать указанные информации , когда первый бэкэнд отправляет запрос на выдачу метода в второй бэкэнд; Указанный метакод соответствует информации об этих объектах, управляемой первым бэкэндом, или информации об этих объектах, управляемой первым бэкэндом, и указанной первой базовой информации.

Очки для цифрового лица фотографируют и идентифицируют метакод, подключаются к первому бэкэнду , предоставляют первому бэкэнду вторую базовую информацию в реальном времени,, используемую для калибровки любой или более информацией о местоположении, времени и идентификации идентичности, соответствующих очкам для цифрового лица или

его пользователю, чтоб использовать указанные информации, когда первый бэкэнд отправляет запрос на выдачу нового кода в второй бэкэнд; Указанный новый код соответствует информации об указанном объекте, управляемом первым бэкэндом, и второй базовой информации.

Указанный мета-код или указанный новый код соответствует носителю кодирования в методе доступа, описанном в любом из пунктов 12-29; указанный второй бэкэнд соответствует серверу отраслевых кодов или основному серверу управления, связанному с множеством серверов отраслевых кодов.

33. Очки для цифрового лица по п. 29, характеризующиеся тем, что

Указанный первый бэкэнд передает первую базовую информацию, полученную при доступе к очкам для цифрового лица, второму бэкэнду и запрашивает выдачу мета кода ;

Указанные очки для цифрового лица фиксируют идентификационный метакод и подключаются к первому бэкэнду, а первый бэкэнд запрашивает выдачу нового кода у второго бэкэнда, когда определяет, что первая базовая информация соответствует predetermined правилам.

Указанный второй бэкэнд генерирует и сохраняет метакод или новый код в соответствии с запросом, отправленным первым бэкэндом на выдачу метакода или нового кода, и передает его первому бэкэнду для сохранения.

34. Очки для цифрового лица по п. 29, характеризующиеся тем, что

В альтернативном примере, когда очки для цифрового лица впервые фотографируют и идентифицируют объект, подключаются

к к первому бэкэнду и предоставляют первую базовую информацию, которая используется, когда первый бэкэнд отправляет запрос на выдачу мета-кода во второй бэкэнд;

Когда очки для цифрового лица снова фотографируют или идентифицируют объект, они подключаются к первому бэкэнду, получают информацию, соответствующую мета-коду, и/или предоставляют вторую базовую информацию, которые используются, когда первый бэкэнд отправляет запрос на выдачу нового кода во второй бэкэнд.

35.Очки для цифрового лица по п. 29, характеризующиеся тем, что

Указанный второй бэкэнд поддерживает анализ поискового запроса одной или более из следующей информации: информация, полученная при фотографировании идентифицированного объекта, информация, управляемая первым бэкэндом, первая базовая информация, вторая базовая информация, информация, соответствующая метакоду, информация, соответствующая новому коду.

36.Очки для цифрового лица по п. 29, характеризующиеся тем, что

Указанные предметы включает в себя лицо человека, предмет, ориентир, номер дома магазина.

37.Очки для цифрового лица по п. 29, характеризующиеся тем, что

Указанный основной сервер центра управления единой выдачей кодов соответствует множеству серверов отраслевых кодов; выдача носителей кодирования 5W в каждом сервере

отраслевых кодов контролируется и управляется указанным основным сервером.

Указанные очки для цифрового лица соответствуют терминальному устройству в любом из описанных методов доступа по пункту 28 или 29.

38.Метод применения метода доступа по любому из пунктов 1-31, характеризующийся тем, что

Лицо, получившее разрешение на доступ получает через мобильный терминал информацию о товарах, соответствующих первому продавцу, и получает информацию о гетерогенном доступе; указанная информация о гетерогенном доступе соответствует маршруту гетерогенного доступа; лицо, получившее разрешение на доступ получает через маршрут гетерогенного доступа информацию о товарах, соответствующих по меньшей мере одному другому продавцу.

Указанный первый продавец соответствует первому серверу отраслевых кодов; по меньшей мере один другой продавец соответствует по меньшей мере одному другому серверу отраслевых кодов, причем указанный первый сервер отраслевых кодов и по меньшей мере один другой сервер отраслевых кодов соединены с сервером единого управления.

39.Способ по п. 38, характеризующийся тем, что

Лица, получившие разрешение на доступ, получают доступ к информации, соответствующей товарам первого продавца, через цепочку распространения, содержащую несколько уровней распространителей.

Распространитель предоставляет промо-код, соответствующий указанному маршруту доступа, причем

промо-код представляет собой носитель кодирования 5W;
пользователь идентифицирует этот носитель кодирования 5W с
помощью мобильного терминала.

40.Способ по п. 39, характеризующийся тем, что

Каждый сервер отраслевых кодов соответствует одному или
нескольким продавцам; каждый продавец соответствует одному
5W код; каждый 5W код связан с одним или по крайней мере
одним партнером.

При выполнении указанных условий сервер отраслевых
кодов выдает награждение партнеру 5W и /или распространителю,
включенному в цепочку распространения, соответствующую 5W
коду;

Указывается, выполнены ли предписанные условия,
включая:

Выполняет ли любой или каждый из лиц, получивших
разрешение на доступ, партнеров, распространителей
предписанные операции;

И/или, соответствует ли положениям одна или несколько из
информации о времени, информации о местоположении,
информации об индикаторе цифрового лица, которому
соответствует любой или каждый из лиц, получивших
разрешение на доступ, партнеров, распространителей.

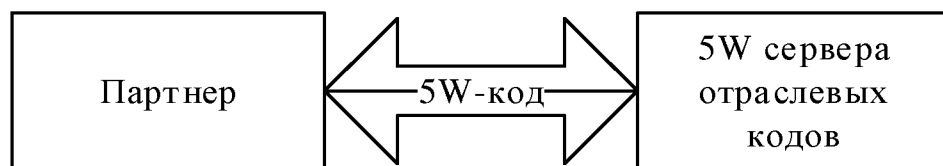


Рисунок 1



Рисунок 2



Рисунок 3



Рисунок 4

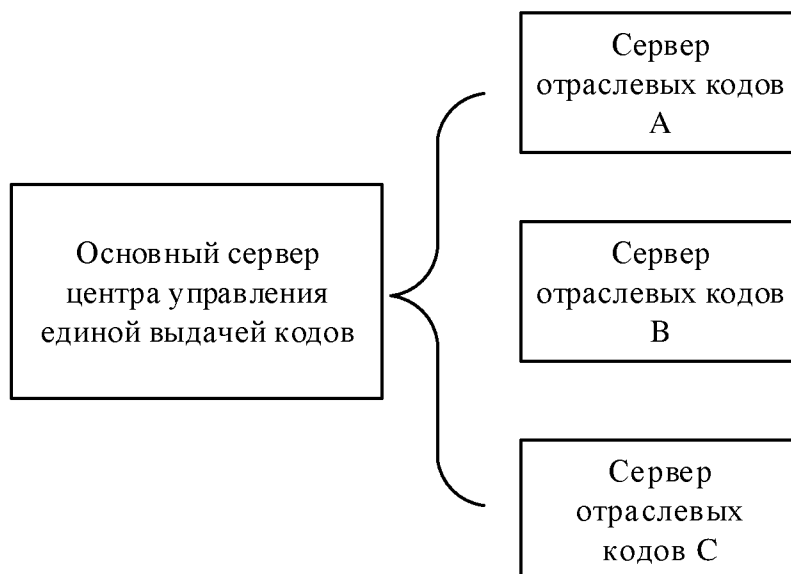
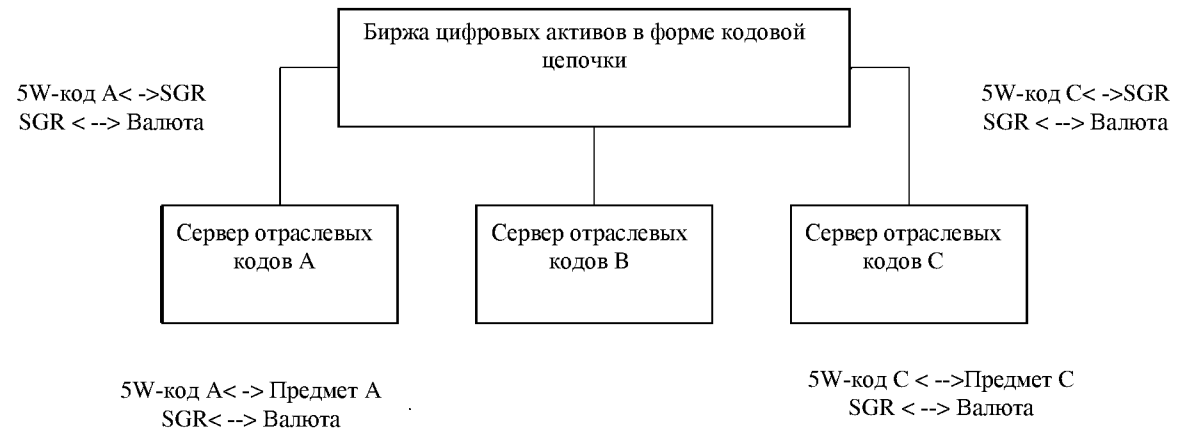


Рисунок 5

Рисунок 6



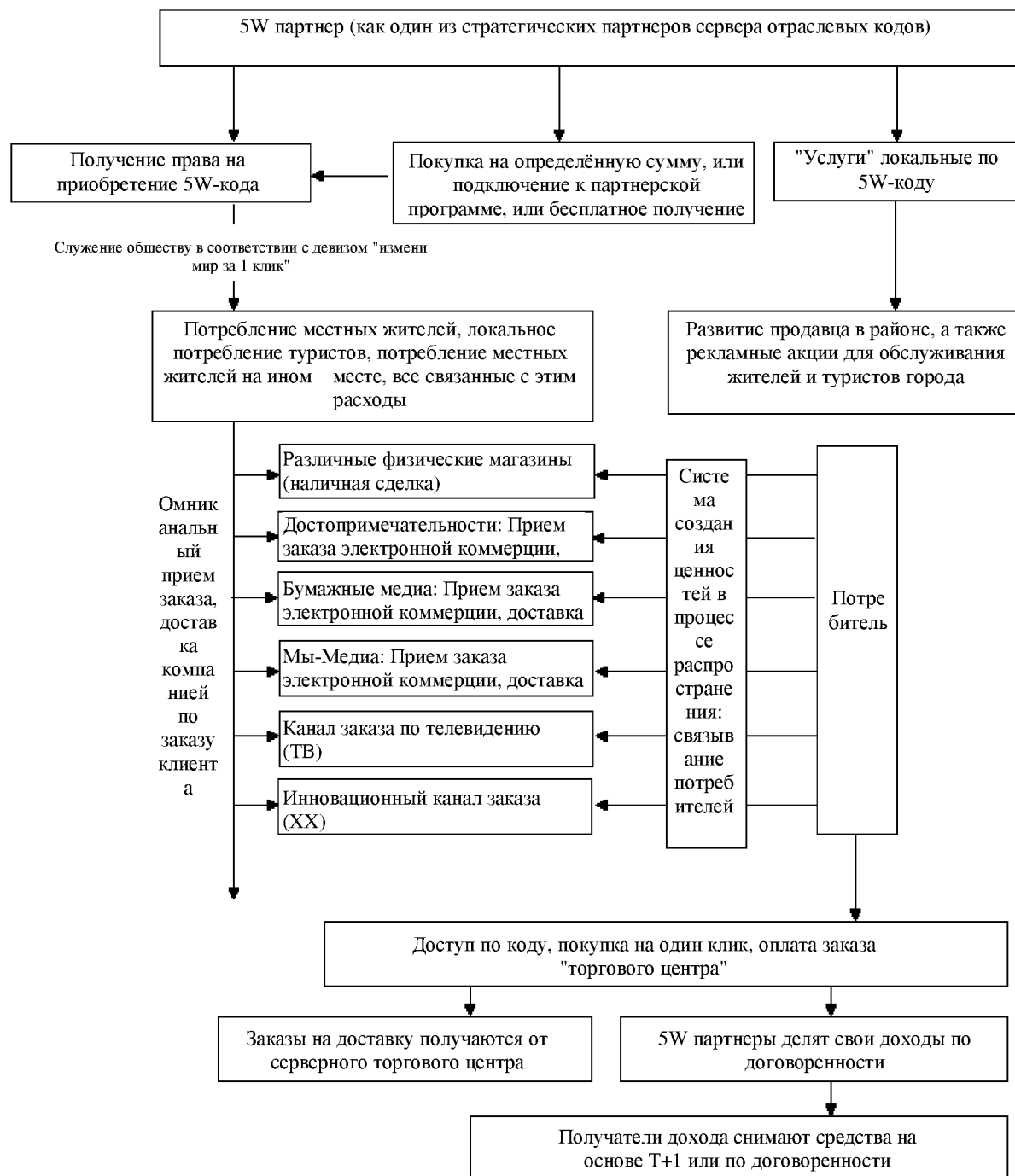


Рисунок 7

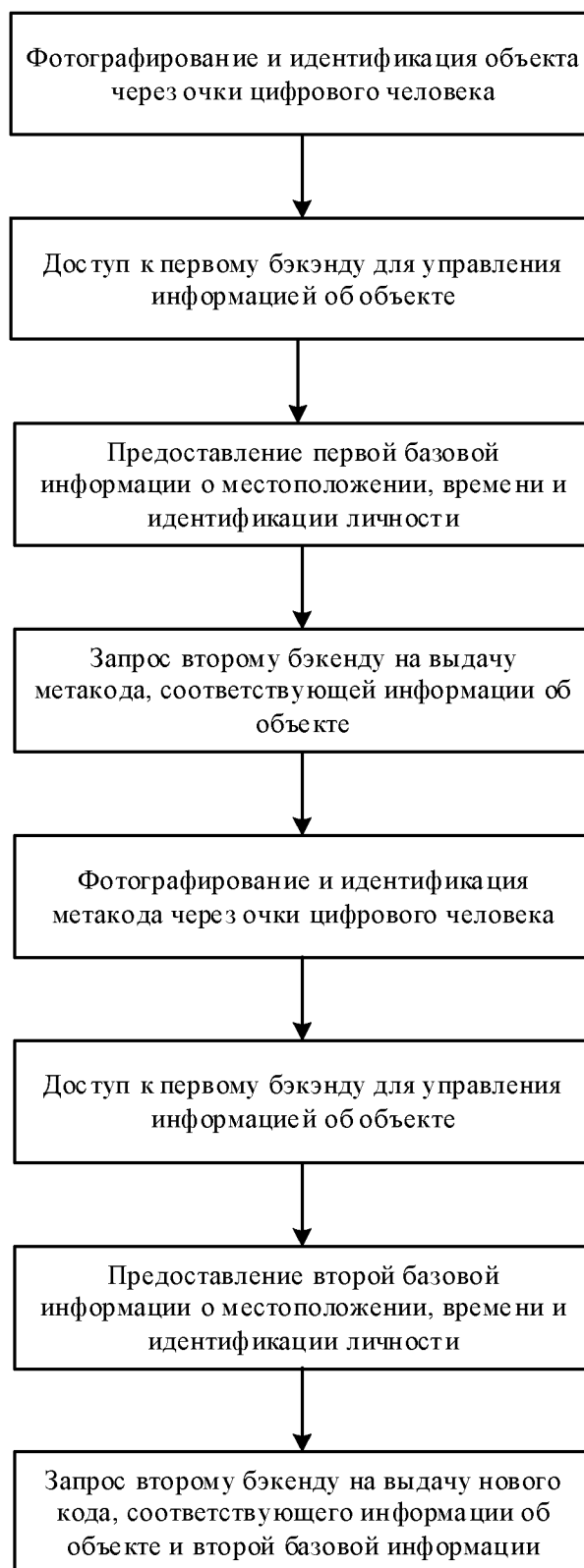


Рисунок 8

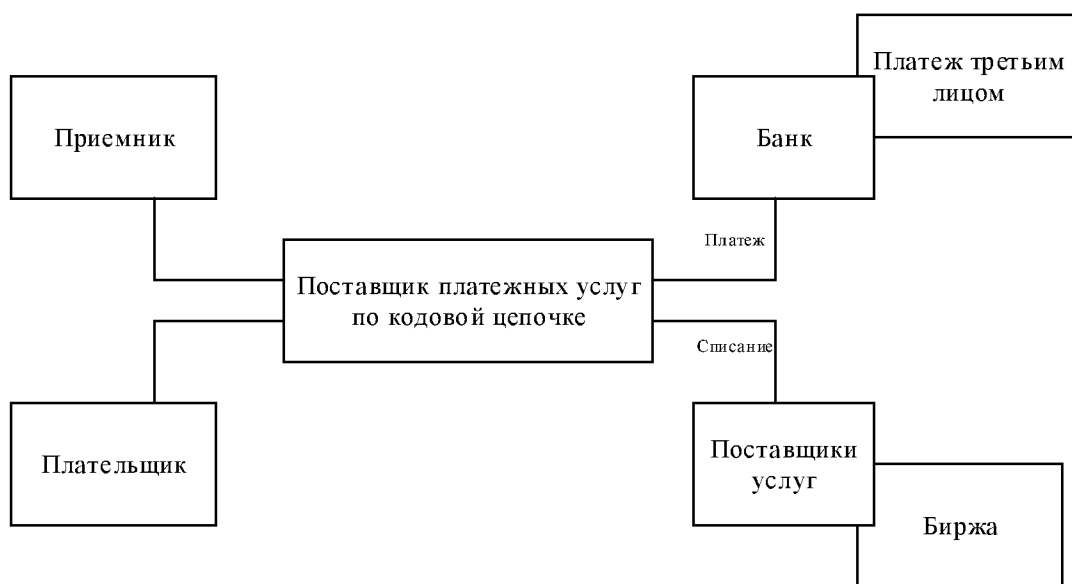
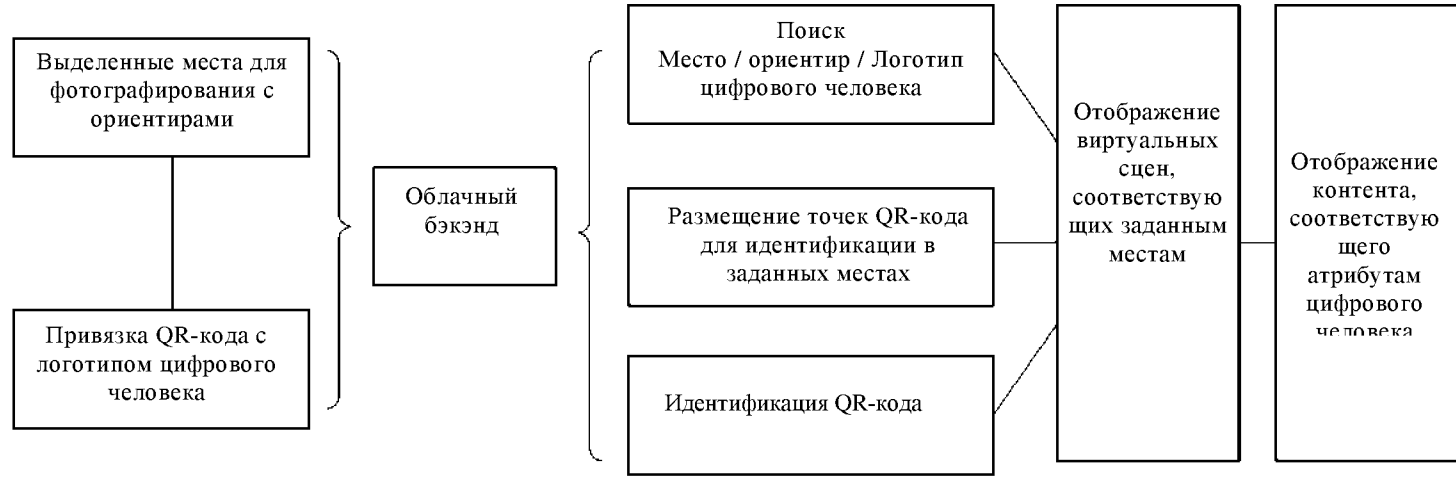


Рисунок 9

Рисунок 10



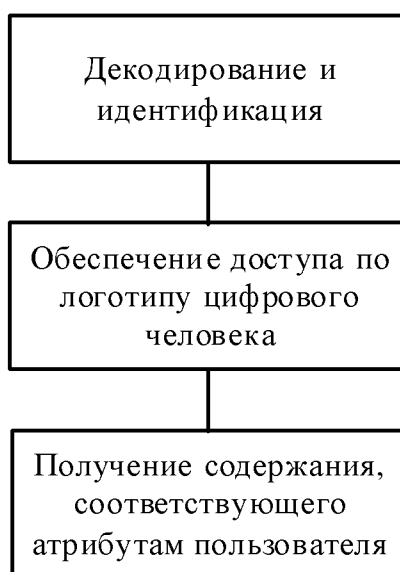


Рисунок 11

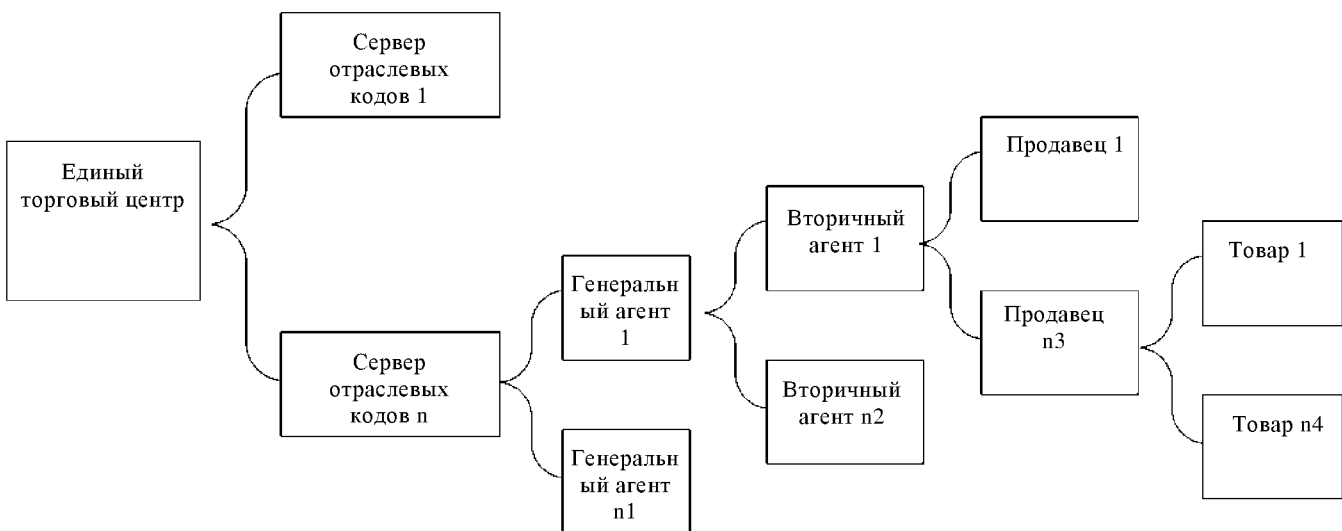
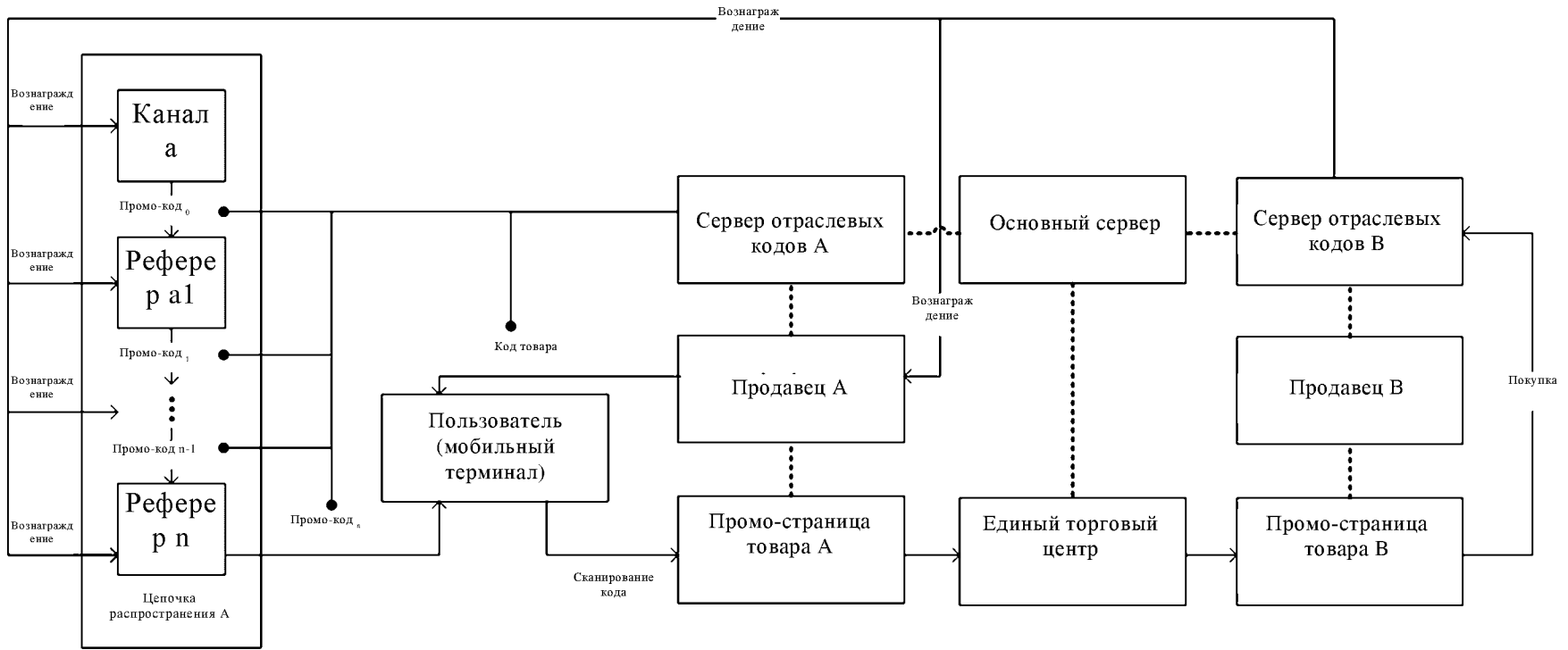


Рисунок 12

Рисунок 13а





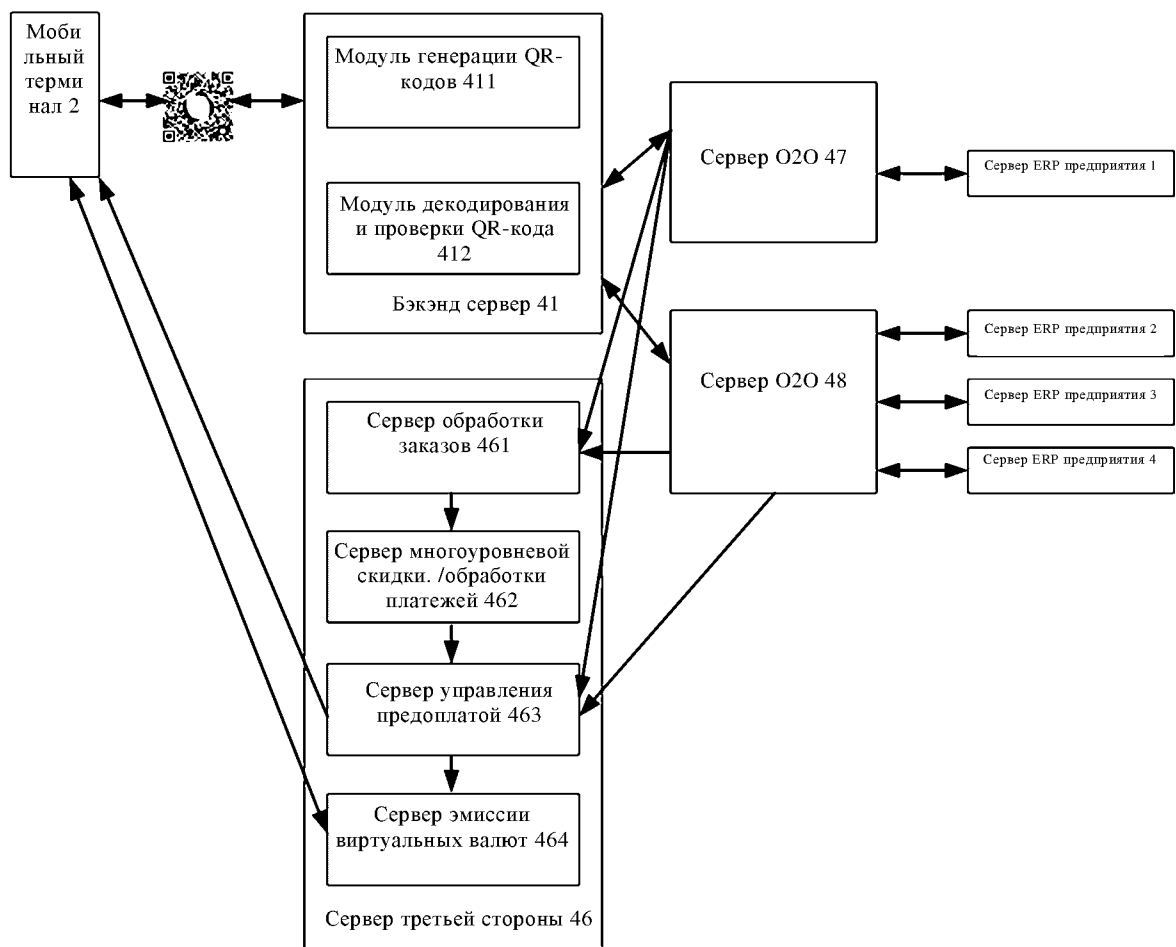
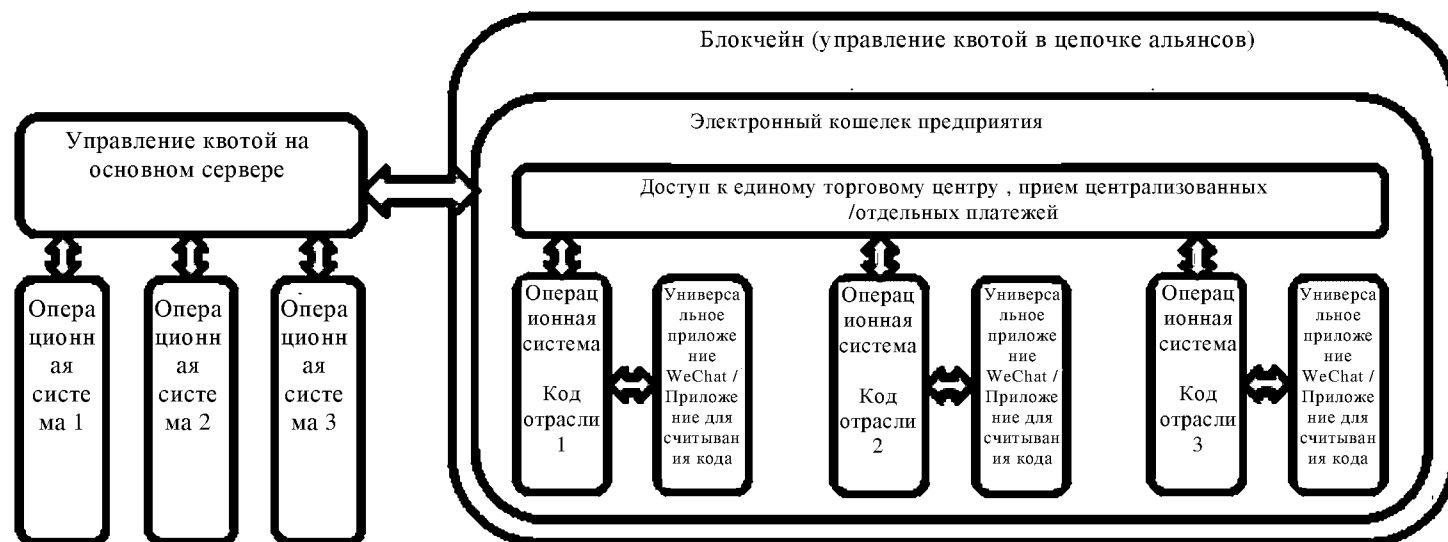


Рисунок 14

Рисунок 15



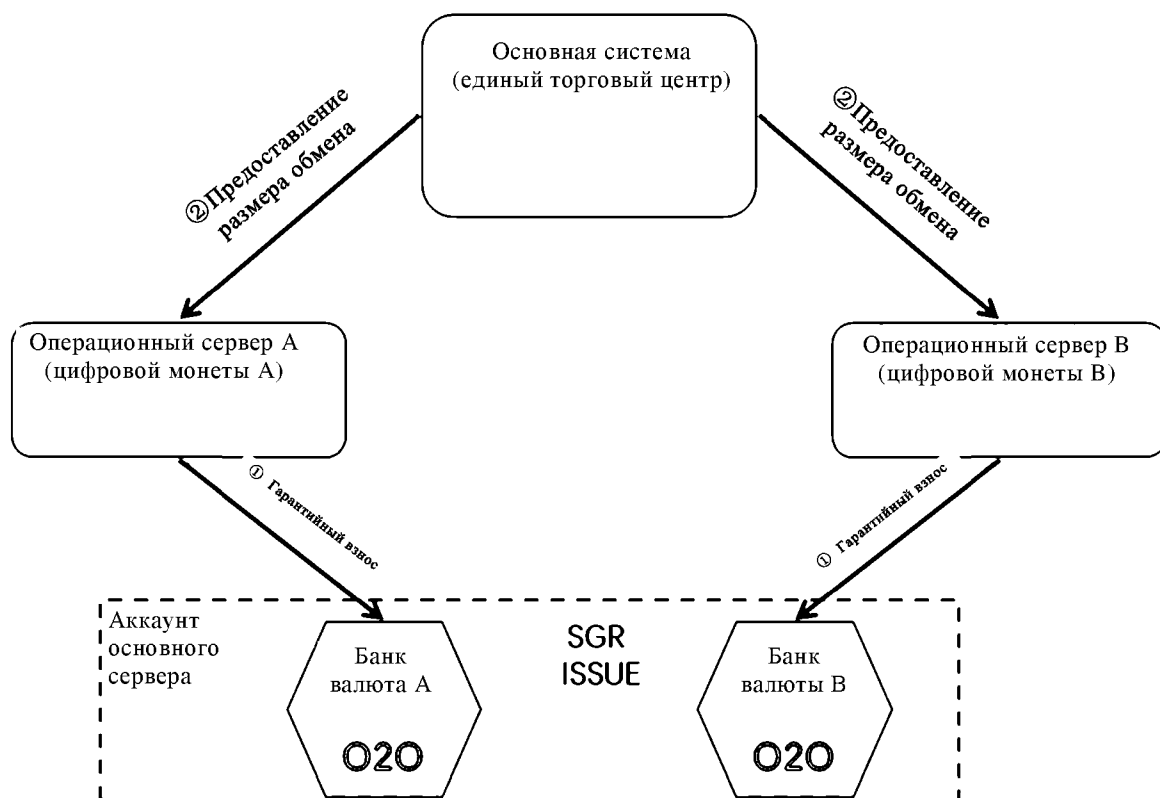


Рисунок 16

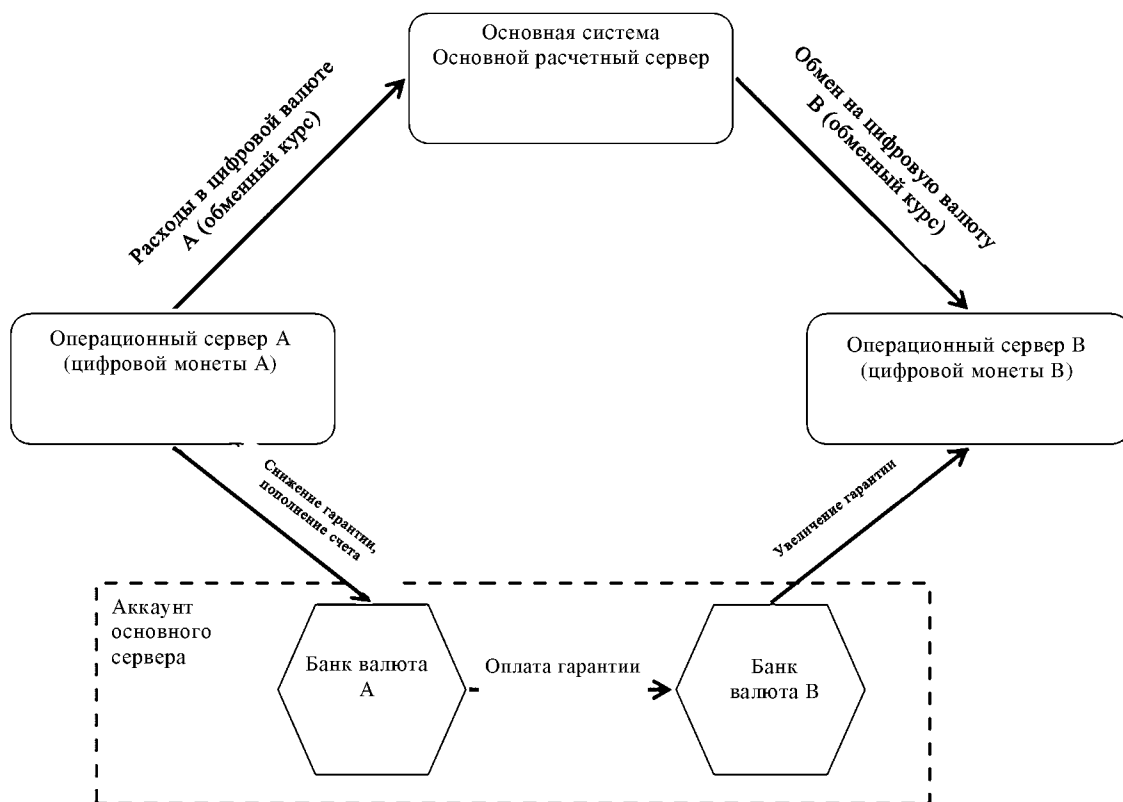


Рисунок 17