

키즈나코인 백서



키즈나코인은 확산을 목표로 합니다.

DAG 기술 덕분에 거래 수수료는 매우 적으며 교환을 원활하게 수행 할 수 있습니다.

우리는 다양한 목적으로 매일 사용할 수 있는 암호화폐 플랫폼을 구축 할 것입니다.

키즈나코인은 일본 최초의 DAG 를 기반으로 한 암호 화폐입니다.

아주 적은 거래 수수료로 즉시 토큰을 보내고 쉽게 거래 할 수 있습니다.

우리는 키즈나코인이 다른 암호화폐에 비해 기술적인 우위를 가질 수 있도록 첨단 기술을 도입하는데 노력을 기울여 왔습니다.

그 첫 번째 단계로 우리는 키즈나코인에 DAG (방향성 비사이클 그래프) 기술을 포함했습니다. DAG 는 차세대 블록 체인으로 알려져 있으며 이 기술은 블록 체인의 단점을 커버합니다.

방향성 비사이클 그래프

수학 및 컴퓨터 과학에서 방향성 비사이클 그래프 (DAG)는 방향성 사이클이 없는 유한한 방향성 그래프입니다. 즉, 각각의 모서리가 하나의 꼭지점에서 다른 꼭지점으로 향하고 있는 이것은 어떤 꼭지점 v 에서 시작하여 최종적으로 다시 v 로 되돌아오는 일관된 방향성을 가진 일련의 모서리를 따라가는 길이 없는 그러한 유한한 많은 꼭지점과 모서리로 구성되어 있습니다. 동일하게, DAG 는 어떤 위상적 순서, 즉 모든 모서리가 더 이른 것으로부터 더 나중의 것으로의 순서로 향하는 그러한 일련의 꼭지점들을 가진 방향성 그래프입니다.

DAG 는 다양한 종류의 정보를 만들 수 있습니다. 스프레드 시트는 한 셀의 공식이 또 다른 셀로부터 온 값을 사용할 때마다 각각의 셀에 대한 꼭지점과 모서리를 가지고 있는 DAG 로 만들어질 수 있습니다. 이 DAG 의 위상적 순서는 스프레드 시트가 변경 될 때 모든 셀 값을 업데이트하는 데 사용될 수 있습니다. 마찬가지로, 어떤 생성 파일에서 편집 작업을 정렬하는 데 DAG 의 위상적 순서를 사용할 수 있습니다. 프로그램 평가 및 검토 기술은 대규모 인적 프로젝트의 활동과 획기적인 사건들을 모델링하고 가능한 전체 시간을 적게 사용하도록 이러한 프로젝트의 일정을 계획하기 위해 DAG 를 이용합니다. 전자 회로 설계의 결합 논리 블록과 데이터 흐름 프로그래밍 언어의 연산은 처리 요소의 비순환적인 네트워크를 포함합니다. 또한 DAG 는 베이즈(Bayesian) 네트워크와 같은 확률 구조 또는 가계도나 분산된 수정 제어 시스템의 버전 역사와 같은 역사적인 데이터의 기록으로 이벤트의 수집 및 서로 간의 영향을 나타낼 수 있습니다. DAG 는 문자열 집합의 방향성 비사이클 워드 그래프 표현 또는 이진 선택 시퀀스의 이진 결정 다이어그램 표현과 같은 시퀀스 데이터의 간편한 표현으로도 사용될 수 있습니다. 보다 추상적으로, 어떤 DAG 의 도달가능성 관계는 부분 순서를 형성하고, 어떤 유한 부분 순서는 도달가능성을 이용하여 DAG 로 나타낼 수 있습니다.

DAG 에 대한 중요한 다항식 시간 계산 문제는 위상 정렬 (위상 순서 찾아내기), 전이 폐쇄 및 전이 감소 (각각 동일한 도달가능성 관계를 갖는 가장 크고 가장 작은 DAG)의 구축, 그리고 그 폐쇄 문제를 포함하고, 여기에서 그 목적은 그래프의 나머지 부분과 연결하는 모서리가 없는 꼭지점의 최소 가중치 하위 세트를 찾는 것입니다. 가능한 한 적은 수의 꼭지점이나 모서리 (각각 피드백 꼭지점 세트와 피드백 모서리 세트 문제)를 삭제함으로써 주기를 가진 방향성 그래프를 DAG 로 변형시키는 것은 NP 하드이지만, 어떤 방향성 그래프는 각각 강하게 연결된 구성 요소를 하나의

느리고 최장 경로 문제는 NP 하드인 임의적 그래프와는 대조적인 것으로, 최단 경로와 최장 경로를 찾는 문제는 선형 시간에서의 DAG 위에서 해결될 수 있습니다.

무 방향성 그래프에 상응하는 그래프는 숲이며, 이것은 사이클이 없는 무 방향성 그래프입니다. 숲에 대한 방향을 선택하면 다중트리라고 하는 특수한 종류의 방향성 비사이클 그래프가 만들어집니다. 그러나 비방향성 비사이클 그래프의 모서리를 향하게 함으로써 형성되지 않은 많은 다른 종류의 방향성 비사이클 그래프가 있습니다. 더구나, 모든 비방향성 그래프는 비사이클 방향을 가지며, 그 모서리를 향한 방향의 지정은 그것을 방향성 비사이클 그래프로 만듭니다. DAG 가 비방향성 비사이클 그래프의 방향성 버전과 동일한 것이 아니라는 것을 강조하기 위해, 일부 저자는 그것을 비사이클 방향성 그래프 또는 비사이클 그래프라고 부릅니다.

(출처: 방향성 비사이클 그래프 - https://en.wikipedia.org/wiki/Directed_acyclic_graph)

블록체인은 블록들 속으로 거래 내역이 형성되고 하나의 체인처럼 연결됩니다.

비트코인과 같은 기존의 블록체인 기술에서는 일부 사용자가 마이너라고 불리는 거래를 승인할 필요가 있습니다.

DAG 는 한 사람씩 거래를 처리하고 그래서 더 많은 거래 정보가 하나의 거래 정보에 대해 거미줄처럼 퍼집니다.

이 기술에서는 각 개인이 거래소와 동시에 거래 승인을 수행합니다.

비트코인은 느린 송금 속도와 높은 송금 수수료와 같은 단점을 가지고 있습니다.

DAG 암호 화폐의 장점은 거래가 즉시 이루어지고 송금 수수료가 매우 적다는 것입니다.

키즈나코인은 첨단 기술인 DAG 를 도입해 왔습니다.

DAG 는 차세대 암호 화폐 기술입니다.

블록체인과 비교해 이것은 매우 우수하고 조작 시 안정적입니다.

따라서 우리는 DAG 가 암호화폐를 포함하여 IT 업계에서 필수적인 기술이 될 것이라고 확신합니다.

더 많은 발전을 위해 키즈나코인은 신기술을 채택하고 계속 진화 할 것입니다.

키즈나코인은 결제를 위한 통화가 되는 것을 목표로 하고 있습니다.

그 개념은 이 기술을 통해 암호화폐의 교환을 강화하는 것입니다. 우리는 키즈나코인이 결제 통화로서 큰 이점이 있다고 생각합니다.

이것은 단순하고 다국어 지원이 가능하며, DAG 에 의한 기본적인 거래 처리 능력은 블록 체인을
능가합니다.

이더리움 토큰을 발행하는 것은 쉽지만 수수료로 GAS (소량의 ETH)가 필요합니다. 그
수수료는 그 토큰 자체와 다른 통화입니다.

이것은 큰 단점입니다.

예를 들면, 이것은 일본 엔화의 송금 수수료로서 미국 달러를 지불하는 것과 같습니다.

비트코인은 거래를 위해서 수수료와 시간이 필요하며, 뉴스에서 볼 수 있듯이 블록체인에 관한
문제가 자주 발생합니다.

그 첫 번째 기간에는 새로운 기술에 대한 불충분한 검증 때문에 DAG 암호 화폐의 보안 문제에 의문이
제기 되었습니다.

그러나 그 기술이 발명된 이후 1 년이 훨씬 더 지난 지금까지 심각한 문제는 발생하지
않았습니다.

DAG 암호화폐는 매우 빠르고 매우 쉽고 매우 편합니다.

우리는 이 기술이 암호화폐를 확산시키는데 가장 효과적이라고 생각합니다.

예를 들어 당신이 근접 통신(NFC) 시스템을 통해 토큰을 지불 할 수 있다면 그것은 전자 화폐보다 더
편리 할 것입니다.

무엇보다도 키즈나코인은 인터넷에서 암호화폐의 출구가 되는 것을 목표로 합니다.

이 목표는 수백만 명의 인터넷 사용자들이 표준 지불 방법으로서 다른 암호화폐들을
키즈나코인으로 교환하는 곳으로 이 세상을 바꾸겠다는 것을 의미합니다.

이를 위해 우리는 키즈나코인에서 아마존 선물 카드, 아이튠즈 카드 등을 교환/구매하기
위한 시스템을 개발합니다.

마지막으로 우리는 어디에서나 키즈나코인을 사용할 수 있도록 하기 위해서 VISA 직불 카드 시스템을
개발합니다.

우리는 다음의 단계로 키즈나코인 교환 시스템을 개발합니다.

웹 머니

비트캐시

아이튠즈

구글플레이

아마존기프트

가상카드

실물 직불 카드 (예금)

개인 간 NFC 결제, 현금 등록 POS

우리는 키즈나코인 자체를 통화로 사용하는 것을 목표로 합니다.

그러면 키즈나코인을 보유하고 사용하는 것에 명확한 이점이 생겨납니다.

우리가 이것을 목표로 하는 이유는 암호화폐가 아직 지불을 위해서는 편리하지 않기 때문입니다.

이것이 확산을 위한 우리의 첫 번째 단계이며, 우리는 결국 키즈나코인 자체가 지불에

적극적으로 사용되도록 시스템과 구조를 개발합니다.

우리는 등록 POS 시스템과 동시에 키즈나코인에서 NFC 지불 시스템을 개발합니다.

즉, 키즈나코인의 원 터치 지불을 위한 시스템을 개발합니다.

또한, 키즈나코인은 다양한 서비스와 잘 어울립니다. 사용자는 키즈나코인 지갑에 응용 프로그램을 설치할 수 있습니다.

이것은 개발자가 그 지갑에 자체 서비스를 제공하는 애플리케이션을 업로드 할 수 있음을 의미합니다. 판매자는 판매 정보를 광고하고 키즈나코인 사용자에게 쿠폰을 배포 할 수 있고, 지갑 응용 프로그램으로 원하는 항목을 구매할 수 있습니다.

키즈나코인은 그 지갑에 웹 서비스와 온라인 상점을 열 수 있습니다.

간단히 말하면, 우리는 사용자가 직감적으로 키즈나코인을 사용하는 미래를 실현할 것입니다.

키즈나코인의 개인 교환 및 지불 방법 개발은 다음과 같습니다.

- 전송 예약 기능
- 조건 송금 기능, 취소는 사용할 수 없습니다.
 - (스포츠 승/패, 비트코인 가격, 게임 우승자 등이 제 3 자 API 에 의해 결정)
- 키즈나코인을 통한 전자 화폐 교환 서비스

- KIZ 지갑 없이 사용하기 위한 송금 및 수령 버튼.

(HTML, QR 및 URL 을 가지고 있는 수표와 같은 시스템)

- 키즈나코인 자동 수신 감지 시스템을 갖춘 다운로드 콘텐츠 용 판매/구매 플랫폼.
(판매자 및 콘텐츠 검토 기능 포함)
- 신용 지불 연결
- 키즈나코인을 사용할 수 있는 게임들

- 키즈나코인과 전체 암호화폐를 위한 상점 운영
- 아키하바라에서 암호화폐로 지불을 받는 놀이 시설 오픈.
- 얼굴 및 지문 인식을 사용한 지불 시스템. (지갑 불필요)
- 핸드폰 사용자만큼 많은 암호화폐 사용자 증가를 위한 인프라의 개발 시작.
(얼굴 및 지문 인식 시스템이 있는 곳이면 어디서나 지불할 수 있도록 하기 위함)

키즈나코인은 DAG 기술을 구현했습니다.

다른 통화와 비교하여 기술적 우위를 높이는 것이 그 목적 중 하나이며, 우리가 이와 같은 첨단 기술을 구현하는 이유는 지식을 축적함으로써 기술 적용 범위를 넓히는 것입니다.

목표는 DAG 기술을 다양한 플랫폼에 채택하고 새로운 기술 개발에 적용하는 것입니다.

우리는 2019 년 3 분기에 키즈나코인의 알고리즘을 개선하고 세계 최고 수준의 보안을 갖춘 새로운 알고리즘을 구현할 계획입니다.

우리는 다양한 알고리즘의 승인 시스템을 통합하여 하이브리드 알고리즘을 구축합니다.

키즈나코인의 DAG 버전을 완성하는 도중에 암호화폐의 다양한 알고리즘을 구현하였기 때문에 우리는 다른 알고리즘의 승인 시스템을 DAG 기술에 융합함으로써 우리의 개발 목표 중 하나인 보안 향상의 가능성을 발견 할 수 있었습니다.

우리는 암호화폐뿐만 아니라 많은 편리한 연결 서비스까지 개발하는 것을 목표로 합니다. 이를 위해 다양한 노하우를 축적하고 신기술을 도입합니다. 또한 우리는 암호화폐 기술을 통해, 그리고 정부 기관 등에 개발 실적을 제공함으로써 사회에 공헌하는 것을 목표로 하고 있습니다. 우리는 서비스 제휴를 하고 가격 유지 시스템을 채택하여 가격을 유지하도록 노력합니다.

키즈나코인 개발 일정

2018 년 11 월 ~ 12 월

키즈나코인의 플랫폼 및 관련 서비스 개발 시작.

새로운 로드맵 발표.

2019 년 1 분기

츠무기(TSUMUGI) 토큰 배포 예정

키즈나코인 공식 수도꼭지 출시.

카즈나코인에 NFC 기능 추가.

2019 년 2 분기

키즈나코인을 통한 전자 화폐 교환 서비스의 구축.

키즈나코인 전송 예약 및 조건 송금 기능 출시.

KIZ 지갑 없이 사용하기 위한 송금 및 수령 버튼 지급.

(HTML, QR 및 URL 을 가지고 있는 수표와 같은 시스템)

· 키즈나코인 자동 수신 감지 시스템을 갖춘 다운로드 콘텐츠용 판매/구매 플랫폼.

(판매자 및 콘텐츠 검토 기능 포함)

2019년 3 분기에 키즈나코인의 알고리즘을 개선, 세계 최고 수준의 보안을 갖춘 새로운 알고리즘을 구현. 다양한 알고리즘의 승인 시스템을 통합하고 하이브리드 알고리즘을 구축. 신용 지불 연결 출시. 지불 서비스를 사용함으로써 인터넷상의 대부분의 상품 구매 가능. 키즈나코인을 사용할 수 있는 게임들과 서비스 개발.

2019년 내에 키즈나코인을 위한 사용 확장 (토큰 발행 기능 추가, IoT 기술 구현 및 제휴).

2020년 1 분기 거래소 개발 및 관리에 대한 피드백을 기반으로 기록 데이터에 특정한 암호화폐 시스템 개발. 결제 수단으로 키즈나코인을 더 많이 사용하도록 하기 위한 마케팅 및 개발 강화

2020 - 2021 기록 데이터에 특정한 암호화폐 시스템 출시 (모든 데이터는 DAG 체인에 보관된다). 정부 기관 및 회사에 데이터 기록 기술을 제공. 계약 및 승인이 쉬우며, 관리하고 검색 할 수 있는 시스템 개발 시작. 얼굴 및 지문 인식을 사용한 지불 시스템. (지갑 불필요)

2013년과 그 이후. 핸드폰 사용자만큼 많은 암호화폐 사용자 증가를 위한 인프라의 개발 시작 (얼굴 및 지문 인식 시스템이 있는 곳이면 어디서나 지불할 수 있도록 하기 위함)

그리고 키즈나코인의 장점은 개발 속도가 빠르다는 것입니다.

키즈나코인의 DAG 버전 개발 시작부터 모든 주요 플랫폼에 지갑을 출시하고 그것을 사용할 수 있게 하는데 단지 2 개월 반이 걸렸습니다.

DAG 기술이 난해하다는 것을 고려하면 이것은 특별히 언급할 만한 가치가 있는 것입니다.

다음은 로드맵으로부터 발췌한 내용입니다.

2018년 6월 16일

사전 판매 시작.

2018년 6월 16일

키즈나코인의 DAG 알고리즘을 위한 개발 시작 (2018년 내에 출시).

2018년 7월 1일

40억 KIZ의 사전 판매 매진.

2018년 7월 23일

키즈나코인의 DAG 알고리즘을 위한 개발 조기 완료.

2018년 8월

윈도우즈, 맥, 리눅스, iOS 및 안드로이드용 키즈나코인 지갑 출시.

KEEP 거래소를 위한 개발 시작 (2019년 1 분기 출시)

플랫폼 개발

개발중인 플랫폼 중 하나는 암호화폐 거래소입니다.

이름은 KEEP 입니다.

이것은 KIZUNACOIN Essentials Exchange Platform 의 각 단어의 첫 글자를 조합한 이름입니다.

키즈나코인의 가치를 보존(KEEP)하고 사용자의 암호화폐를 보존(KEEP)하기 위한 장소로서 이 거래소를 이용하는 것이 우리의 의도입니다. 이 거래소는 새롭게 발행된 암호화폐 및 토큰을 위한 중요한 장소가 되는 것을 목표로 합니다. 중요한 것은 KEEP 거래소에 쉽게 상장 할 수 있도록 상장 수수료로서 그 발행된 암호화폐를 받아들이는 것입니다. 우리는 A 클래스, B 클래스 및 C 클래스와 같은 3 단계의 시장을 제공합니다. 우리 거래소에 상장될 암호화폐는 신뢰도에 따라 분류되며, 새로운 화폐는 대부분 C 클래스에 상장됩니다. C 클래스에 상장하는 것에 대해서 심사는 필요하지 않습니다. 높은 등급과 안정적인 코인을 가지고 있는 C 클래스상의 화폐는 클래스 B 에 상장될 수 있습니다. 설명한 바와 같이, 우리는 거래량을 늘리기 위해 상장 심사 없이 C 클래스 시장을 출시합니다.

우리는 보안 관리에 철저합니다. 우리는 거래소를 운영하는 가장 중요한 요소가 "보안"이라고 확신합니다. KEEP 거래소는 신뢰도를 확보하기 위해 항상 보안을 강화합니다. 키즈나코인과의 연결로서, 츠무기(TSUNUGI) 토큰이 키즈나코인 소유자에게 주어집니다.

그리고 KEEP 거래소에서 새로운 코인의 상장 수수료는 츠무기를 보유한 사용자에게 분배됩니다. 츠무기는 6 개월 또는 1 년마다 무효화와 재발행을 반복합니다. 재발급 일에 츠무기를 가지고 있는 소유자에게 배포가 이루어집니다. ETH 토큰의 경우, KEEP 거래소의 상장 수수료는 코인의 5 ~ 10 %입니다. 키즈나코인 소유자는 이러한 코인을 받음으로써 장기 ROI 를 받을 수 있습니다.

또한 서비스의 질적 향상을 위해 우리는 거래량, 신뢰도 및 관심사의 증가와 동시에 상장 신청자 지원 및 마케팅 서비스를 제공합니다. 첫 번째 기간에 이것은 오프쇼어에서 운영됩니다. 우리 시장을 여러 나라로 확대하는 것이 처음부터 우리의 목표입니다. 앞으로 일본에서 KEEP 거래소를 운영하는 것을 고려하고 있는 중입니다. 우리는 일본의 감사 기준 규제에 적응하기 위해 안전성이 확인된 A 클래스 시장만을 제공합니다. 각 국가의 규정에 따라 시장을 구축하면서 우리는 그 나라에 근거를 두고 있는 거래소들을 개발합니다.

거래소를 위한 2 가지 필수 포인트

"높은 수준의 보안"과 " 다양한 암호화폐의 처리"

이것이 KEEP 의 최우선 사항입니다.

이것이 사용자가 우리에게 원하는 우선 사항이기 때문입니다

다음은 로드맵으로부터 발췌한 내용입니다.

2018 년 8 월

KEEP 거래소 개발 시작 (2019 년 1 월 출시).

2018 년 9 월 - 10 월

KEEP 거래소 개요 출시.

2018 년 11 월 - 12 월

KEEP 거래소 시스템의 세부 정보 제공.

2019 년 1 분기 5 개국에 현지 자회사 설립. KEEP 거래소의 정식 버전 출시. 츠무기 토큰 (잠정적인 타이틀) 배포. 키즈나코인 사용자 포럼 설립.

2019 년 2 분기 키즈나코인 정기 예탁 서비스를 출시. (암호화폐 은행과 같은 플랫폼 개발을 목표로 함) KEEP 거래소에서 다국어 서비스를 제공. 각국의 현지 자회사에서 지원 팀 구성.

2019 년 3 분기 KEEP 거래소의 본사를 몰타로 이전.

2019 년 내에 일본에서 거래소를 운영하여 서비스를 제공하는 것이 목표. (키즈나코인은 주요 법정화폐로 구매할 수 있음) KEEP 거래소를 세계 30 위의 상위 거래소로 만드는 것을 목표로 함. 우리는 사용자 니즈를 기초로 업그레이드하여 거래량을 증가시키는 것을 목표로 합니다.

2020 년 1 분기. 거래소 개발 및 관리에 대한 피드백을 기반으로 기록 데이터에 특정한 암호화폐 시스템의 개발.

2020 - 2021 기타 거래소와 비즈니스 협력.

2022 KEEP 거래소의 분산형 시스템 개발 시작.

우리는 암호화폐를 확산시키는 것에 전념합니다. 또한 우리는 사업의 일부로 암호화폐 자체에 관한 서비스를 배치합니다. 암호화폐는 아직 일반적으로 사용되고 있지 않으며, 대부분의 사람들은 결제에 암호화폐를 사용하는 것에 익숙하지 않습니다. 일반 대중의 이해를 높이기 위해 초급자부터 상급자까지를 위한 통합 정보 사이트를 출시하고, 비즈니스 협력 등을 포함한 암호화폐 관련 상점 운영을 시작합니다. 이것은 모든 암호화폐를 위한 공헌 활동입니다.

로드맵으로부터 발췌한 내용은 다음과 같습니다.

2019 년 1 분기 키즈나코인 사용자 포럼을 설립. 사용자 포럼을 구축하면 사용자가 암호화폐 사용법을 쉽게 이해할 수 있습니다. 암호화폐에 대한 사람들의 일반적인 이해를 깊게 하는 활동 시작. (지상파 TV, 광고, 암호화폐 학습 어플리케이션 개발) 우리는 성인들부터 아이들까지 누구나 이해할 수 있는 방법으로 암호화폐의 구조와 사용법을 전달하기 위하여 미디어 홍보 활동을 전개합니다.

지상파 TV 프로그램

전체 암호화폐에 관한 이해를 심화시키는 TV 프로그램. TV 스타를 초청하는 토크쇼와 같이 대중에게 암호화폐를 전파하기 위한 TV 프로그램. 암호화폐 어플리케이션 학습. 이 어플리케이션에서 암호화폐에 관한 퀴즈에 정확하게 답변하는 사용자에게 토큰 배포. 그리고 이 어플리케이션 그 자체가 지갑으로서의 기능을 가지고 있습니다.

2019 년 내에 키즈나코인 및 전체 암호화폐와 관련하여 상점 운영 시작. 이것을 통해 암호화폐 지불 솔루션은 말할 것도 없고 이벤트 및 토론을 개최 할 수 있습니다.
모든 암호화폐 사용자를 위한 휴게실로 기능함.

2020 년 1 분기. 결제 수단으로 키즈나코인을 더 많이 사용하도록 하기 위한 마케팅 및 개발 강화

2020-2021 아키하바라에서 암호화폐로 지불을 받는 놀이 시설 오픈. 암호화폐 지불을 통해 오락실 게임 가능. 모든 암호화폐 사용자를 위한 지원 사이트 및 고객 지원 센터 오픈. BTC 를 포함한 모든 암호화폐를 위한 지원 센터. 다른 거래소와 사업 제휴.

키즈나짱

"AI 로 의사 소통하는 마스크트"

우리는 이 콘셉트를 유지합니다. 그리고 계속해서 살고 영원히 진화하는 인격을 창조합니다.

. 프로필

키즈나코인의 마스크트

이름: 키즈나짱

직업: 가상 아이돌

나이: 16 이나 26

혈액형: AB

특징: 귀여움

불확실한 단어로 대화 할 수 있습니다.

기본적으로 경어 표현을 씁니다.

갑자기 때때로 나쁜 말을 합니다.



일러스트레이터: 모리

디스코드 커뮤니티(Discord community)의

#키즈나とおしゃべり 채널에서 5 월 22 일에

출시되었습니다.

개발 로드맵

2019 년 내

. AI 업그레이드

. 키즈나 짱에 맞춘 인공 지능을 사용하여 보다 독특한 캐릭터를 표현합니다.

2019 - 2020

. 동작 및 음성 생성

(3D 모델링에 의해 그 대화의 내용과 감정에 따라 키즈나짱이 행동하게 함)

(대화의 한 부분에서 키즈나짱이 소리를 내게 함)

2020 년 이내

. 스마트 폰 앱 - 키즈나짱이 당신의 비서가 됩니다.

키즈나 짱이 당신 대신에 당신의 스마트폰을 제어하는 응용 프로그램 출시.

인공 지능 연구소 설립

인공 지능 개발 요약. 인간의 두뇌를 기계로 간주하고 다양한 감정과 반응을 조건 반사로서 해석.

인간이 만나는 다양한 패턴의 사건을 인공 지능이 경험하게 함. 산출 패턴을 일상적으로 학습하는

반 자동 프로그램 개발. 인공지능이 인공지능을 위한 선생님처럼 되고 정보를 제공합니다. 수만 세대 동안 반복되는 질문과 답변.

키즈나코인 프로젝트

관리자

- 쇼우이치 하츠세 (Shouichi Hatsuse) (모리)

CMO

- 준 하라다(Jun Harada)(이자야)

키즈나코인 최고 개발자

- 선 동(Sun dong)
- <https://github.com/risingstar2018>

- 열성적인 왕(wang)

- <https://solariscoin.com/team>

- 타일러

- 그리고 개발자 및 커뮤니티 팀

/설명서

코인 티커: KIZ

알고리즘: 방향성 비사이클 그래프

최대 코인 공급: 20,000,000,000

배포 방법: Skein-알고리즘-KIZ (이전 알고리즘 키즈나코인)

—Skein-kiz 판매이전의 양: 약 40 억

— 투하 최대 순환량의 교환: 약 7 억

GitHub 링크: <https://github.com/KIZUNACOIN>

상장 시, 최대 약 4.x 십억 순환량.

현재 (2018 년 8 월), 순환량 10 억

매달 최대 4000 만 Kiz, 판매량에 따라 배포량이 증가.

상장 후 2 개월 반부터 판매.

1 년, 최대 4 억 8000 만 Kiz 증가.

웹 사이트 URL: <https://www.kizunacoin.net/>

Git 저장소: <https://github.com/KIZUNACOIN>

탐색가: <https://explorer.kizunacoin.jp/>

읽어 주셔서 감사합니다.

우리가 목표로 하는 것은 누구나 암호화폐를 사용하는 미래 세상입니다.



<https://www.kizunacoin.net/>

제휴 제안: business@kizunaglobal.com 로 연락 주시기 바랍니다.