**点对点实时通信系统**

1. 一个真正的点对点实时通信系统是一个开放共建的实时通信系统，任何人无需注册，使用签名而非用户名密码即可进行实时通信。本系统提供了前所未有的安全性和便利性。
2. 当前通信的问题：

通讯和社交软件表面上看使用频率高、用户体验也都不错，没有什么不好，然而其背后存在巨大的安全和隐私的隐患。随着对于个人隐私的重视，以及密码学和分布式计算的应用，通讯系统可以用新的技术进行重构。

目前的通信系统都是基于账号密码体系的，由此而带来涉及到用户隐私安全和体验的诸多问题：

* 1. 安全：用户的通信记录甚至内容可能被平台方监控或者调阅，也可能被黑客以撞库方式轻易获取；
  2. 隐私：垃圾信息、广告信息泛滥；
  3. 互通：各个平台只能在平台内部进行通话，平台之间完全没法沟通；

1. 新系统的设计目标
   1. 彻底放弃用户名密码体系，代之以用户签名授权的方式；
   2. 彻底放弃服务器，代之以分布式的服务节点；没有系统数据库超级用户，系统也永不停机；
   3. 用户需要支付系统代币后才能使用系统；
2. 系统组成：
   1. 节点软件：矿工；
   2. 客户端软件：最终用户；
   3. SDK开发包：其他APP；
3. 激励机制
   1. 用户下载APP可以获得足够数量的TOKEN以便免费使用本服务；
   2. 推荐用户下载APP将获得与新用户免费获得的相当数量的TOKEN；
   3. 运行节点软件的节点根据运行时间、服务次数、带宽及流量等获得TOKEN；
   4. TOKEN可以自由转让和交易；
4. 路线图
   1. 开发出APP和节点原型软件
   2. 显示节点运行状态的网站