

Mojaik 白皮書 (Rev.1.8)

The Fastest BlockChain Ever!

Multi Chain, Multi Color, Multi Environment

But, One Economic System!



MOJAIK

作者: Solomon

2022 年 10 月 6 日

修改日期: 2023 年 9 月 13 日

前言

TimeStope 項目於 2020 年 10 月 10 日啟動，研究時間是世界上最有意義的資產，如貨幣。

TimeStope 平台提出了一種挖掘三種 Time 的方法，稱為 Cheonjiin。

自從 TimeStope Android 應用程序在 Google Play 商店推出以來，已有 150 萬用戶測試了 Time Mining 功能。

Cheon（天）以天為本，Time 是觀看廣告或完成任務的獎勵，由此產生的利潤全部用於項目的運營和開發成本。

（TimeStope 團隊從未從普通用戶那裡獲得直接資金，過去 5 年一直維護該項目的，完全依靠一些投資者的投資和應用程序廣告獎勵的收入。）

Ji（地）是陸上的獎勵，地球分為 Quad Keys，旨在用獎勵 Time 購買土地，從購買 1 個單元中每天將獲得 1 Time。

In（人）以人為本，它是一種記錄和存儲一個人的 24 小時的方法。參與 TimeStope 項目的用戶稱為“證人”（witness），而證人旨在邀請新用戶，成功邀請新用戶後，將獲得該用戶 40% 的 Time。

通過這三種方式獲得的 Time 資產的開採方式被稱為“Cheon, Ji, In（天地人- Sky, Land, Human）”系統。

然而，在早期的項目中，Time 的價值是通過 CheonJiIn 項目喚醒的，並專注於通過此擴展 Witness（證人）。正因如此，從項目中獲得的 Time 資產嚴格分佈在區塊鏈中，它沒有記錄在書中，而是存儲在數據庫中。

這是處理不能定義為人類算法的相對值的早期過渡方式。三年過去，計劃通過對其進行算法化來創建可以納入區塊鏈的規律性，而無需在此時註冊新的 Witness。

該項目將在 2022 年 10 月 10 日進入第二個年頭，並且從第二年開始，將不再招募 Witness（證人）。此外，現有的基於 quadkey 的土地不再擁有，通過此，證人擁有的土地總數為 400,000。

我們不想在地球地圖上佈置 400,000 塊土地，而是希望將它們分佈在一個名為 Oasis 的抽象空間中，並將它們連接到一個更加有限和虛擬化的世界。

Oasis 是一個 1,000 x 1,000 的棋盤格空間，總共由 100 萬個單元格組成，每個格子都有自己的屬性。它分為 400,000 個已分發的 cell 和 600,000 個尚未分發的 cell。

此外，新的證人將在 2022 年 10 月 10 日之後不再註冊，並且將開始匿名和去中心化工作，以便轉換為區塊鏈系統。

2022年12月31日之後，你將無法再提交KYC信息，並完成所有用戶的 KYC 識別。通過 KYC 認證，檢查所有證人的有效性並確認沒有重複後，決定在 2023 年 6 月 28 日之後刪除所有個人身份數據。

這是為了徹底消除疑慮，以及在人為挖礦方式的認證完成後轉化為其他用途的可能性，該方式只需要判斷一個人的有效性。

從數據庫分類賬轉換為區塊鏈分類賬

TimeStope平台只是將基於 CheonJiln 的 Time 資產重新分配給基於 Witness 的 Time 的中間產品。

通過 KYC 鑑別來驗證個人用戶時間資產的有效分配。為了提高現有通用 KYC 驗證的工作效率和準確性，提供了一種稱為 Action KYC 的技術來增加驗證的可靠性。

2022 年 10 月 10 日後將無法以實名註冊 TimeStope 平台，2023 年 6 月 28 日前完成所有實名註冊的驗證。重複賬戶、虛假賬戶、尚未完成 KYC 的賬戶將被清理，所有為 KYC 以加密狀態存儲的信息將被永久刪除。從相對數據到絕對數據的算法化成為可能。

由於需要將 TimeStope 平台的數據轉換為區塊鏈的新技術設備，因此在過去 1 年零 6 個月的時間裡，它被用於開發 Fee Chain。該平台將於 2022 年 10 月 10 日發布，名為 Mojaik。

Fee.Chain 通常被稱為 Mojaik。Mosaic 是一種藝術作品，是一種通過在一塊畫布上粘貼幾塊不同顏色的抽象技術。音譯為 Mojaik。意思是通過以與 Mosaic 相同的方式在一個集成環境中組合各種區塊鏈來完成單個傑作。

從最初的 TimeStope 平台的 Witness 數據庫開始，需要一些基本的預處理才能轉換為區塊鏈。它將名為 Time 的現有資產轉換為名為 Fee 的主網資產。Time

是基於數據庫的資產，在這種狀態下，我們稱之為 cTime（連接 Time，創造 Time）。cTime 是可以在用戶之間轉移的數據庫狀態，但它仍然只是一個不能進行事務處理的數據庫。



將存儲在數據庫中的 cTime 轉換為區塊鏈網絡稱為 tokenizing。如果通 tokenizing 轉換為 Time Token, Time 可以在 Mojaik (swap.timestope.com) 上自由兌換成 Fee。兌換時, 兌換費是固定的, 雙向 3 Time 可兌換 1 Fee, 費用為 3%, 費用按 Fee 支付的。

向用戶收取的費用用作生態系統維護貨幣(EMC), 不會被焚燒。

相對資產 Time token, 絕對資產 Fee

TimeStope 平台是基於 CheonJinIn 的 time 資產再分配給證人 Witness(人類)的中間產品。人是相對的生命, 追求相對的價值, 怀揣著不同的夢想而生活。

Time 是由它的相對存在構成的, 是一種相對資產, 對相關資產進行算法化的中間操作稱為 tokenizing。

通過 tokenizing, 將 cTime 轉換為 Time Token τ 。

區塊鏈化 Time 轉換為 τ , τ 轉換為絕對資產, Fee(φ)。

3 τ 為 1 φ , 其轉化率是固定的。

原本 Time 和 Fee 的匯率計劃由市場決定, 但由於 2022 年 3 月 Terra 和 Luna 事件的影響, 二元硬幣系統的不完全匯率可能會由於權力的市場干擾而引起問題。因此, 兌換 Time 換 Fee 的最佳比例為 3, 並且該比例的計算依據已通過社區公佈。由於 Time 是一種相對資產, 如果不足, 則可以在系統管理員的授權下, 在必要時重新發行, 但相反, 對於 Fee 來說, 這是不可能的。因此絕對資產價值必須高於相對資產價值, 並且為了維護它, 引入了生態系統維護貨幣(EMC)的概念。

Genesis Block 和 Staking

第一個 Mojaik 將於 2022 年 10 月 10 日左右推出(為了創建更完整的 Genesis block, 可能是 10 月 9 日或 10 月 11 日)將被命名為 Asadal Chain (First Chain of Fee Chain)。Asadal Chain 有 4 個 shards, 由 shard 0、1、2、3 組成。

每個 shard 的官方區塊鏈 ID 將被分配為 shard0 - 1682841000, shard1 - 1682841001, shard2 - 1682841002, shard3 - 1682841003。

Fee Currency 可以交叉 shard。每個 shard 初始發行 100 億個 Fees, Genesis block 公創建 400 億個 Fee 資產。

在 Asadal Chain 最初發行的 400 億 Fee 資產, 有 200 億 Fee 資產被稱為生態系統維護幣 (EMC)。EMC 是一種僅用於內部支付的資產, 不能轉移到未經授權

的錢包中。EMC 將全部 Staking，資產以 Staking 形式發行，用於免費兌換 Time 和 Fee。

每秒每塊每 shard 產生的 fee 為 33 Fee，如果按 4 個 shard 計算，每年 4,162,752,000 的 Fee 是通過 Staking 新發行的。

新發行量為初始發行量的 10%。但是，如果 Fee 總額不以每年 10% 的速度增長，並且 1 Blood 的初始成本為 1,000 gWei，每筆交易使用的 blood 費用轉換成本為 0.021 ϕ 。（Blood 是 Mojaik 系統中 Gas 的替代詞。以太坊的智能合約從假設以太主網是一台巨大的機器的概念開始，並消耗 Gas 來執行 smart contract。另一方面，Mojaik 將整個系統定義為一個人類社會，並決定將其稱為 Blood，即人類的原始能量。另外，由於 Fee 的發音在韓語中指的是 Blood，因此韓國網絡 Mojaik 未來將用 Blood 代替 Gas。）

資產在每次轉移時都會被銷毀。如果每秒發生 1,000 個 Tx，它會消失 21 ϕ 。

在某些情況下，可用的 Fee 總額可能小於初始發行量。

由於最大轉移量最初被限制為每個 shard 約 2,500 tx，因此最大刪除量可能會從總共 4 個 shard 中消失 210 ϕ 。與每秒 132 ϕ 的新發行相比，如果 210 ϕ 的最大值消失，一年後總量將急劇下降。

但是，如果 Fee 的價值上升，Blood 的價值就會下降。

Blood 值的計算寬度從最大值 1000 gWei 到最小值 1 Wei。

1 gWei = 1 Giga Wei，即 1,000,000,000 wei，而 Blood 成本將從 1,000 gWei 降低到 1 Wei，最終可以將成本降低多達萬億分之一。

在未來某個時候需要無限流量的環境中，區塊鏈網絡的所有可能性都應該保持開放，以運行最低的運輸成本。

Mojaik 平台的目標是

- 無限的發送速度
- 傳輸成本低

為了實現這一點，可以鑲嵌一條無限鏈，將 Blood 的價格降低 1/1 萬億，以防止無限交易可能發生的由於過度燃燒 Fee 而導致總量急劇下降。

這種方法可以實現低傳輸成本的目標。

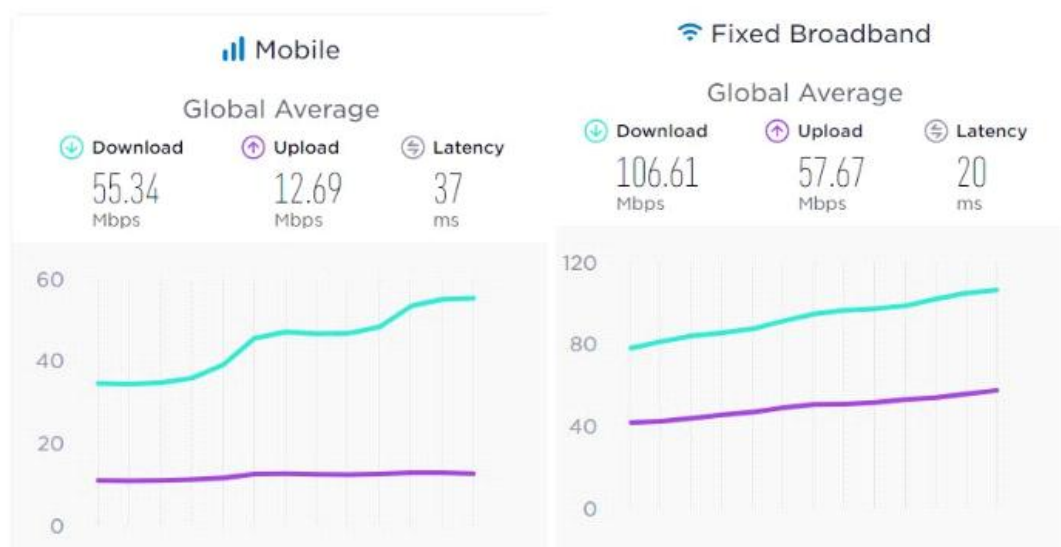
為什麼我們的目標是無限的交易速度？

TimeStope 團隊期望區塊鏈行業將跟隨互聯網行業的發展進程。

早期的互聯網既慢又貴。我們的目標是快速且負擔得起的傳輸，這就是我們存在的原因，這一目標使我們與其他網絡完全不同。

沒有區塊鏈網絡試圖實現這一基本目標。

Global Speeds June 2021



自 1946 年人類第一個數字編程方法 ENIAC（Electronic Numerical Integrator And Computer）發明以來，人類的生活隨著計算機和網絡 Internet 而繁榮。基於 TCP/IP 的 Internet 的流行商業化始於 1990 年代初期，此後 HTML 的發展開啟了 www（萬維網）時代。隨著人類開始認真地尋找網絡的效用，網絡的速度飛速發展。

1980 年代初期的互聯網被稱為 SDN（System Development Network），初始速度為 1200 bps。如果把每秒 1200 bit 的速度換算成當前的 megabyte 速度，可以換算成 $1200\text{bits}/\text{秒} = 0.0012\text{ megabyte}/\text{秒}$ 的速度。

全球平均互聯網速度為移動網絡 55 Mbps 和固定網絡 106 Mbps。這比原來的速度快了 88,333 倍。

Hyperlink 技術是互聯網迅速傳播和許多人使用互聯網的核心技術，它的傳播創造了當今的網絡世界。

當我們談論互聯網的歷史時，我們忽略了 Hyperlink。顯然，HTML 中最強大的技術是 Hyperlink 技術，Hyperlink 將我們連接到無數其他網站。我們通過它連接到無數其他網站。

在互聯網的早期，沒有 Hyperlink，連接是通過直接輸入互聯網地址來建立的。隨著 Hyperlink 的發展，新的創新使人類可以輕鬆地一鍵連接。隨著 Hyperlink 的發展，新的創新使人類可以輕鬆單擊一下即可輕鬆連接它們。



早期 Hyperlink 是打造雅虎等服務的最核心技術，後來發展成谷歌、Facebook 等技術，而這些技術的可預見方向是更多的流量和更多的存儲容量。

互聯網在計算機、移動電話、hyperlink 和萬維網的發展中以無限的速度擴展。

13 年前的 2009 年，比特幣發布，區塊鏈的歷史開始了。當時比特幣的速度只有 7-8 TPS，存在於非法領域。當時，沒有任何主流學者能夠預測比特幣的現狀。

2015 年 7 月，Vitalik Buterin 推出了基於 smart contract 的以太坊網絡。它是一種在傳輸比特幣時擴展發送消息功能的方法，插入非常小的程序代碼並通過 VM (Client- based) 執行代碼。這稱為 smart contract。

作為第一個區塊鏈網絡，smart contract 通過合約創造 token，token 創造新經濟。

從這一點開始，區塊鏈將成為巨大增長的基礎。最初的以太坊網絡速度僅為 20 TPS。

2022 年，以太坊 2.0 版面臨根本性變化。現有的 POW 方式升級為 Beacon Chain，通過 64 shard 的組合，16000TPS 的處理速度比過去快了數千倍。

作為第一個支持 smart contract 的區塊鏈網絡，以太坊是目前最強大的區塊鏈網絡，也是目前最強大、最快的具有 beacon chain 轉換的網絡。

由於區塊鏈技術非常有用，因此將來會以某種方式在現實生活中使用。此時，顯然以太坊 2 的當前速度將不足。但是，以太坊網絡將通過新的更新來克服速度限制。

但不可忽視的是，更新本身就是以太坊最根本的問題。

隨著時間的推移，Ethereum Classic、Ethereum POW 和 Ethereum 2 已經、現在並將繼續分為多個 forking。

我們必須認識到，這種現象是非常不尋常的。

比如，有人買了一個新錢包，因為現在的錢包舊了，但是沒有把舊錢包扔掉，把舊錢包裡的錢複製到新錢包裡，而舊錢包裡還有錢。如果每次購買新錢包，都會復制一個新的資產，以太坊可以稱為加密貨幣嗎？

Ethereum 2 Merge 的真正本質不是合併，而是 Ethereum POW 方法的永恆停止 (stop)。為了解決這個問題，Buterin 宣布他們將不再能夠通過 Difficulty bomb 生成新的區塊，但 Ethereum POW 目前運行的情況證明這只是一種錯覺。

這實際上是通過 Merge 事件發生的。我們需要注意並意識到這是錯誤的。以太坊真的是一種技術還是魔法？

Vitalik Buterin 談到了 10 年後加密貨幣的商業化，但支撐它的基礎一定是技術，而不是魔法。

Mojaik

那麼，我們如何才能擺脫更新、升級並同時邁向未來的安全性，而又不冒合併等事件的風險呢？

答案是 Mojaik 平台。Mojaik 是一種經濟模型，它在基於 Fee 和 Time 的絕對和相對價值的平台下，在現實基礎上實現無限 TPS。它是指多個 chain 可以作為一個單一的匯率系統完美運行的系統。為了以最直觀的方式展示這一點，我們創建了 Mojaik 平台，它是 Mosaic 的音譯。

例如，如果最近成功合併的 Ethereum 2 是單 CPU 64 核的高性能計算機，那麼 Mojaik 是一個可以採用多個 CPU 的開放平台。最初，只有一個 4 核 CPU 被插入並運行。Mojaik 平台是一種技術，在某些情況下，它是一種通過並行處理將新型 CPU 添加為 Real-Time 的技術。

Mojaik 平台與其他平台明顯不同。它是將區塊鏈視為單個實體的區塊鏈平台。如果使用多個 CPU 的計算機中的一個 CPU 發生故障，則可以像更換 CPU 一樣更換區塊鏈。

在 Ethereum、Solana、Klaytn 等著名的區塊鏈網絡中，有時會出現區塊鏈因未知原因而停止的現象。幸運的是，可以識別並解決這些原因，但在某些情況下，如果區塊鏈不再可用，區塊鏈網絡就會結束。Mojaik 基本上可以解決這個問題。

Mojaik 平台允許無限的 TPS，因為你可以根據需求添加 CPU。我們稱之為 Mojaik，整個運營平台為 Mojaik gallery。

將多個 mosaic 添加到 Mojaik gallery 的方法完全消除了未來對新更新的需要。如果在需要新功能時附加新的 mosaic，而現有的功能不再需要，則可以理解為拆下舊 mosaic 的方法。

第一，Mojaik 的本質是通過 multi-mainet 運行，無限傳輸速度和低傳輸成本，這些都是區塊鏈網絡在理論上和技能上的本質問題。

第二，各個主網的統一性是通過 Fee 幣系統打造的，所以在所有主網上運營的



Fee 價值基本相同。

第三，可以為未來區塊鏈網絡的轉型做好充分準備，使技術可以隨時根據時代的需要而變化。

Mojaik 系統的具體優點如下

- 可以隨時將傳輸速率提高到所需的水平。
- 如果區塊鏈有問題，可以用新技術代替。設計不佳的區塊鏈將被重新設計和以新的方式運行，它將被安全地修改和替換，而不會影響已經在該故障區塊鏈中活躍的用戶的資產。
- 每個區塊鏈都可以以多種方式運行。可以為每個主網配置不同的虛擬機。
- 隨著傳輸速率的增加，Gas 減少，因此可以輕鬆實現低傳輸成本的目標。對於像以太坊這樣的單一主網系統，低傳輸成本的目標是不可能的。這是因為單鏈導致網絡負載隨著傳輸成本的降低而變重，無法分散區塊鏈網絡負載。
- 所有區塊鏈均使用一種稱為“Fee”的貨幣以及多樣性進行操作。
- 任何時候都可以在計劃外的未來採用新技術。

Mojaik 經濟模型

第一個 mosaic 是 Asadal，更多的 mosaic 會不斷增加。

由於 Asadal 是第一個 Mosaic，第二個擴展將展示 Mojaik 平台的實用性。第二個 mosaic 是 Babylon。Babylon 是與 Asadal 的雙胞胎網絡。

我們將通過 Asadal 和 Babylon 網絡的運行示例來簡要解釋 Mojaik 經濟模型。

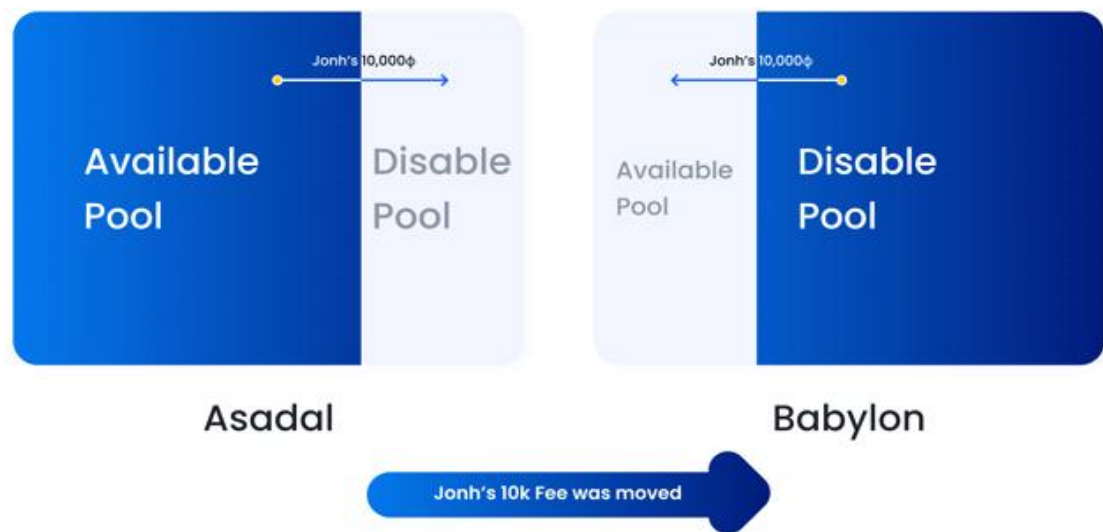
假設在 Mojaik 的世界中只有兩個國家。

Asadal 是第一個國家，並建立了第二個國家 Babylon 以應對突然的人口過剩。Babylon 是一片新土地，一片無人居住的土地。假設你要將 Asadal 上存在的資產轉移到 Babylon。兩國使用相同的貨幣體系，但由於地區限制，每個國家只能使用其領土上存在的貨幣。

John 想把他在 Asadal 的 10,000φ 移到 Babylon。Asadal 的交易太多了，速度似乎沒有以前那麼快了。有傳言說 Babylon 是新土地，所以速度更快，所有 Time 資產未來只能在 Babylon 兌換。當然，大部分流動性將流向 Babylon。

首先，將 10,000φ 轉入 Asadal 的中央銀行賬戶。中央銀行將 10,000 φ 變成 Disabled asset。Disabled asset 在性質上類似於 Ecosystem maintenance currency (EMC)。它用於內部交易並允許 staking。但是，Disabled asset 只能像 Ecosystem Maint

enance Currency (EMC) 那樣運行，只是暫時存儲在 Disable asset pool 中，並且可以根據用戶的要求隨時返回可用資產 (available asset)。



John 的 10,000φ 資產存儲在 Asadal 的 Unused asset pool 中。來自 Babylon 的 Disable asset pool 的 10,000φ 轉移到 John 的 Babylon 個人錢包。

假設 Asadal 的 1 億 Fee 資產將被遷移到 Babylon。

不活躍資產的所有 mosaic 的總和為 $(N-1) \times (\text{總可用資產})$ 。*N 是 mosaic 的總數。

如果 Asadal 只有一個 mosaic，則 disable asset 的總和為 0，但如果 Babylon 存在，
 $(\text{available asset 總數}) = (\text{Disable asset 總數})$ 。也就是說，Asadal 和 Babylon 的
 $(\text{總 disable assets})$ 和 $(\text{總 available assets})$ 之和是 $2x (\text{總 available assets})$ 。

可用資產 (available asset) 總額的計算公式如下

$(\text{總可用資產 available asset}) = (400 \text{ 億 Fee (初始數量)} + 4 \text{ shard}) \times \text{每 33 秒} \times 60 \text{ 秒} \times 60 \text{ 分鐘} \times 24 \text{ 小時} \times 365 \text{ 天} \times (\text{運行 } N \text{ 年} - 4 \text{ shard}) \times \text{每秒實際平均 TPS} \times 60 \text{ 秒} \times 60 \text{ 分鐘} \times 24 \text{ 小時} \times 365 \text{ 天} \times N \text{ 年運行}$

$(\text{總禁用資產 Disable asset}) = (\text{Mojaik 數量} - 1) \times (\text{總可用資產 available asset})$

Mojaik 中的 Fee、Time 和獎勵的價值

Fee 是可以隨時 stake 的資產，最低可委託資產為 100k Fee。

要計算 Fee 的實際流量，請使用以下公式

$$(\text{Fee 的實際流量}) = (\text{總可用資產}) - \{(\text{總 Delegation 資產}) + (\text{保留資產中的 Undelegation 資產})\}$$

Fee 是 POS 操作方式的區塊鏈網絡發行的資產。由於 Fee 有明確的 Staking 目的，實際分配的 Fee 流量會隨著 Staking 的增多而減少。因此，可以預期 Fee 的價值會持續上漲。Time 是基於時間的 Trinity 獎勵代幣。

為了獎勵參與 Mojaik 平台的眾多參與者，設計了一個獎勵系統來維護區塊鏈。

Human reward (人類獎勵) 從最初註冊 TimeStope 應用的用戶每天 24 小時獎勵開始，獎勵金額每年減半。2022 年 10 月 10 日以後，實行每天 6 sTime 的獎勵。獎勵每年減半。

Land reward (土地獎勵) 是通過 TimeStope 應用和 City Walk 應用獲得的土地 (L2)，每塊土地你將獲得 3 Time。所有土地都是 1,000 x 1,000 棋盤形狀的虛擬土地。如果你擁有土地，土地將每天持續發放 3 cTime。

Sky reward (天空獎勵) 是通過廣告獎勵、任務獎勵、每個領導者的獎勵或 TimeStope 應用程序和 CityWalk 應用程序中的 Smart Deposit 獲得的 Time 獎勵。

Mojaik 平台的獎勵非常重要。因為，當更多的人參與 Mojaik 時，分享 Mojaik 有用性的用戶數量就會增加。如果無預測用戶的參與率，並且獎勵是機械獎勵，則可能會出現區塊鏈不可預知的錯誤和因非法參與而導致的 Time 價值受損。由於人的生命不同於機器，它必須是有機的，將相對值與絕對值相結合的方法很難引入到區塊鏈中。

在文中，Time 用於獎勵和相關目的。

在一般的區塊鏈中，節點獎勵是按照一開始設定的絕對規則進行的，而在 Mojaik 中，節點獎勵是通過 Fee 來實現的。

如果，為了對一開始沒有規定的方式進行獎勵，需要增加獎勵規則，這將作為相對的解釋。

第一獎勵規則是對 Oasis 的獎勵。Oasis 是一個由 100 萬 cell 組成的虛擬空間。Oasis 中 1 個 cell 的所有權獎勵為 3Time，相當於 1 Fee。

第二 Time 獎勵規則是對有價值的加密貨幣和 token 的維護獎勵。這稱為 Smart Deposit。Smart Deposit 允許將比特幣等加密資產與 Mojaik 中的 Time 價值相結合。

Smart Deposit 是一個系統，它允許通過時間線存在的一切，並用 Time 獎勵準時存在的價值。

例如，James 擁有 1 個比特幣。如果他擁有它兩年，他除了比特幣還有什麼利潤？當你擁有房地產資產時，你會產生租金收入，當你將現金存入銀行時，你會

產生利息收入。除 POS 類主網幣外，所有 POW 類幣和 token 均不產生所有權收益。通過 Mojaik，擁有 1 BTC 的 James 可以獲得 Time 獎勵，以換取他的財產。

與多個鏈整合

以太坊、BSC、Solana 和 Polygon 等主網都在 ERC20 上運行，每個都有自己獨特的特點。

Mojaik主網具有運行 ERC20 等基本智能合約的通用性。

這意味著它並不專門與其他區塊鏈一起運行，而是可以相互集成運行。

例如，FEE(Mojaik)是基於 mojaik 的主幣 FEE，FEE(Eth)是以太坊下創建的 token，幣可分為 FEE(BSC)、FEE(SOL)、FEE(POL)等。

這意味著Mojaik主網的目標不是區分加密經濟，而是將其整合。

通過 Bridge 服務器，FEE 幣和 FEE Token 在特定條件下可以進行 1:1 的兌換。

Mojaik 團隊

Board of directors



CHUNG SEUNG IL (Solomon)

Co-Founder | CEO

畢業於首爾國立大學，於 2000 年在韓國首次開發了互聯網稅務發票系統，並在此系統的基礎上建立了它作為全球電子稅收發票的標準。2006 年他來到越南，研究搜索引擎技術。並與 Vinagames 合作創建了一項名為 Zing 的服務。2008 年，他返回韓國，獲得了 SK Telecom Mobile Contest 的優秀獎和 KT Venture Award 的大獎，他的技能得到了認可。2010 年，他作為韓國國家 Software Maestro 課程的創始人，他是根據法律制定的軟件產業促進法第 10 條（軟件專業人員培養）的規定準備的“SW Maestro 課程”的教授。此後，他對技術專利產生了興趣，同時通過韓國 Intellectual Ventures 智力風險投資公司提供與手機相關的技術。之後，他開始研究社會企業，同時在 Beautiful Foundation 旗下的小型企業發展機構擔任 IT 專家。

2000 年 開發 Korea Electronic Taxbill

2006 年 開發 Zing Chat (越南)

2009 Korea Venture award 大獎

2010 年 Korea National Software Maestor Course 成立

2017 年 Blood 項目

2020 年 TimeStope 項目

2022 年 Fee.Chain (Mojaik 平台) 項目

Developer Team



Aron Lee Chief Software Engineer



Liam Choi
Software Engineer Manager



John
Software Engineer



Zack Nguyen
Software Engineer



D.K Cao
Software Engineer



Henry
Software Engineer



Oliver Do
Software Engineer

Management Team



Tharo Designer



Mamoiris Manager



Talitha Manager



Yink Manager

International Team




정승 



Vivek Surana 



우열이 



Yangbin Kang 



Amr Wageeh 



Pleizz 



Naufil SF 



duhan 



로우용스 



cqw10086 



한결 



Ehsan Salehi 



Prince Ghimire 



썬타 



Orange Ye 



Nguyen Hoang Nam 



Yetiş Çetiner 



like David 



melyont 



koshkei 



막시무스 



Mohammed Ruman 



Si Thu Aung 



번개전둥 




Abdul Waheer 



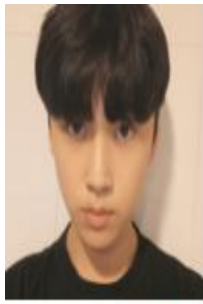
borhan3234 



ahmanik47 



Muhamma d Zaheer 



yyww1030 



mkrathore 



타임사랑 



Baron C 



dang van
vuong 



신성 



Naing Win
Aung 



cniraula 



Younie 



AMIT
KUMAR
MEHTA 



salman 



golden lion 



nami0806 



Jover 



Emeka
Nwasah 



James Dean 



Taha Yaşar 



saribly 



AminahRos 



superego 



Yangfan Shen 



İsmet Başak 



Alexeide
Torres
Rivero 



Meidiyans
yah 



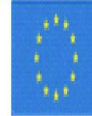
Arzam
Husain



Bijay B.



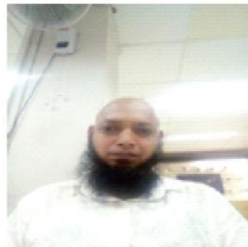
AFAK



Md. Al Amin



Dikko kallah



Md.
Aheteshamul
Haque



victory



法律限制通知

請仔細閱讀本免責聲明。如果你不確定自己未來的行動，我們建議你向法律、財務、稅務或其他專家尋求建議。

1. 截至撰寫本文時，本白皮書僅用於與 TimeStope 和 Mojaik 項目相關的一般參考目的，並且可能會修改。需要注意的是，本白皮書反映了截至封面日期的最新信息，並非最終版本。在該日期之後，本文檔中描述的信息，例如 TimeStope 項目的業務運營和財務狀況，可能會發生變化。本白皮書可能不定期更新。如果無法避免，文件的內容可能會被更改，並且對此類更改不承擔任何賠償或責任。

2. 沒有人有義務就 Time 和 Fee 的出售訂立合同或具有法律約束力的合同，並且不應根據白皮書建立資金。Time and Fee 總公司提供的 ICO 以外的交易必須通過具有法律約束力的合同或合法的中介機構進行，交易各方無法獲得任何法律保護以防止交易或購買方式不明確。如合同與本白皮書內容不一致，以合同為準。

3. 在任何情況下，白皮書均不得解釋為根據發行人/分銷商/公司的 Time 和 Fee 購買或出售硬幣的要約。本文件的陳述將不作為依據或取決於合同和投資決定。
4. 本白皮書不作為商業計劃書、建議書等提供。並且不應被解釋為任何司法管轄區的投資要約或建議，例如證券、商業信託單位、集體投資計劃單位等。
5. 與 Time 平台和 FeeChain 相關的 Time 和 Fee 不應被理解、解釋、分類或視為從買家那裡獲得投資回報、收入、付款、利潤或部分金額的機會。
6. 本文件中所述的硬幣發行方式不允許在限制或禁止區域複製、分發、傳播部分或全部。
7. 如果你想購買 Time 和 Fee，你不得對 Time 進行如下理解、解釋、分類或對待：任何機構發行的加密貨幣、債券和股票以外的貨幣、這些債券和股票的權利、期權、衍生證券、有擔保或避免損失的投資回報、偽造合同以賺取差價的權利、其他用於此目的的合同以及集體投資計劃等證券所有權，業務信託等。
8. TimeStope (Mojaik) 團隊及其公司不保證任何 Time 和 Fee 的價值。我們不以任何名義保證法定貨幣的價值和兌換價值。
9. TimeStope (Mojaik) 團隊對用戶的 Time 和 Fee 數據的保留、管理和維護不承擔任何責任。所有責任和風險由每個人承擔。
10. 任何人不得以 TimeStope (Mojaik) 團隊的名義直接或間接地分配 Time 和 Fee 在尚未由 TimeStope (Mojaik) 團隊正式指定的市場進行交易。所有交易的責任可能是個人交易者之間的民事或刑事責任，但 TimeStope (Mojaik) 團隊或公司不會對任何責任，管理，義務或維護採取任何行動。
11. TimeStope (Mojaik) 團隊和公司不對與 Time 和 Fee 相關的所有資產的價值負責，也不對其維護、數據管理、黑客事故、員工貪污和服務器網絡問題負責。

本文部分或全部內容的發行傳播可能受到法律或任何司法部門的法定要求的禁

止或限制。如果有限制，你必須熟悉擁有本白皮書可能適用的限制，尋求法律建議並遵守這些限制，TimeStope LLC, Habros Corporation, Bloodland Corp., Sell Me Time LLC, Directors(BOD)、員工、代理、關聯公司等不承擔任何責任。

如果因發布和傳播而閱讀或擁有白皮書，則不得以任何方式與他人共享白皮書或其內容，例如分發、複製等，絕不能允許這種情況發生。