

# Белая книга PROVER

<b>1. Основные положения</b>	<b>2</b>
<b>2. Краткий обзор индустрии</b>	<b>2</b>
<b>3. Проблемы отрасли</b>	<b>2</b>
<b>4. Существующие решения</b>	<b>2</b>
4.1. Онлайн решения по защите контента	2
4.2. Блокчейн решения по защите и подтверждению подлинности контента	3
<b>5. Что такое PROVER</b>	<b>4</b>
5.1. Верификация с использованием swуре кода	5
5.2. Верификация с использованием датчиков	6
<b>6. Как это работает</b>	<b>8</b>
<b>7. Где это может быть применено</b>	<b>9</b>
7.1. Автострахование (КАСКО)	9
7.2. Подтверждение авторства оригинального видео (Digital proof of ownership)	11
7.3. Удаленный контроль пациентов	11
7.4. Онлайн игры и квесты	11
7.5. Отчеты о проделанной работе	12
7.6. Фиксация нарушений ПДД и общественного порядка	12
7.7. Образовательные проекты	12
7.8. Защищенные видео заявления - подтвержденные видеосообщения юридического характера	12
<b>8. Команда проекта</b>	<b>13</b>
<b>9. Дорожная карта проекта</b>	<b>14</b>
<b>10. Руководство покупателя. Инвестирование</b>	<b>14</b>
10.1. Pre-ICO	14
10.2. Crowdsale	15
10.3. Расходование инвестиционного капитала	15
10.4. Сжигание токенов	16
10.5. Использование токенов	16
<b>11. Руководство пользователя. API смартконтракта PROOF</b>	<b>16</b>
11.1. Сжигание токенов	16
11.2. Голосование	17
11.3. Размещение доказательства	17
11.4. Проверка доказательства	18
<b>12. Заключение</b>	<b>18</b>
<b>13. Литература</b>	<b>19</b>
<b>14. Смартконтракт PROOF</b>	<b>19</b>

## **1. Основные положения**

Сервис PROVER предназначен для осуществления объективной и независимой верификации видео контента. PROVER представляет собой онлайн сервис, позволяющий получать подтверждение наступления событий, зафиксированных на видео, подтверждать подлинность создания видео материалов с применением технологии блокчейн. PROVER предназначен как для автономного использования, так и для встраивания в сторонние платформы и сервисы для разработки приложений на базе его функционала.

## **2. Краткий обзор индустрии**

Начавшаяся с появлением iPhone 10 лет назад революция смартфонов и планшетных компьютеров, оказала существенное влияние на способы коммуникации пользователей в сети. Каждый в одночасье стал творцом и распространителем своего контента, вызвав, как следствие, его экспоненциальный рост. Это существенно изменило и продолжает менять многие отрасли экономики, запуская процессы оцифровки окружающего нас мира. Фото и видео контент активно используется не только в развлекательно-познавательных целях, но и для других нужд, в том числе, экономического и юридического характера - финансовых, страховых, юридических, медицинских и других услугах. В этой связи имеется серьезная потребность в независимом, децентрализованном сервисе, объективно гарантирующем подлинность создаваемого видео контента и защите его от возможного подлога и недобросовестного редактирования.

Решение подобной задачи способно дать серьезный толчок в развитии цифровой экономики. Полученная технология может быть задействована в тысячах проектов из десятков различных областей и сможет помочь сотням миллионов пользователей по всему миру.

## **3. Проблемы отрасли**

Подлинность цифровых видеозаписей событий и фактов, имеющих коммерческую и правовую ценность, нередко вызывает сомнения, поскольку видеофайлы могут быть отредактированы с целью подделки, сняты с использованием виртуальной видеокамеры (эмулятора), также в них может быть искусственно изменены атрибуты, такие, как дата видеосъемки.

Задача сервиса PROVER заключается в том, чтобы гарантировать подлинность записи видео файла с привязкой к конкретному времени осуществления видеосъемки.

## **4. Существующие решения**

### **4.1. Онлайн решения по защите контента**

Подлинность контента и права на него (копирайт) на сегодняшний день в основном пытаются гарантировать на уровне платформ для хранения и демонстрации видео

материалов. Примером такого решения является **Google content ID**, который позволяет только подтвердить время загрузки видео на YouTube, на этом строится предположение о его оригинальности, основываясь на принципе презумпции авторства (человек считается автором, пока настоящий автор не оспорит данный факт).

Недостатком этого и подобным решений является то, что они не позволяют восстановить время реальной записи видео, его оригинальность, целостность. Кроме того, эти решения работают в рамках своих платформ - видео сервисов "только на YouTube", предоставляются вручную администраторами сервиса по заявлению и всегда зависят от усмотрения администраторов сервиса. То есть всегда есть место человеческому фактору - субъективности или просто ошибки. А с надоедливыми искателями правды разговор короткий - "Владельцы контента, неоднократно подававшие необоснованные жалобы, могут лишиться права использования системы Content ID и потерять статус партнера YouTube".

Кроме того, контент пытаются защитить водяными знаками и логотипами на экране видео, но это может помочь только в последующем оспаривании своего авторства создателям контента, но не от его подделки. То есть в юридических и финансовых делах это совершенно неприменимо.

#### **4.2. Блокчейн решения по защите и подтверждении подлинности контента**

На сегодняшний момент уже существуют различные сервисы электронного нотариата на блокчейне, позволяющие заверять факт существования "Proof of existence" авторство "Proof of ownership" различных файлов и документов и прочего цифрового контента.

Вот некоторые из них:

- [Block Notary](#) - это сервис который помогает создавать доказательства существования любого контента (Фото, файлы, любые носители) с использованием сети TestNet3 или Bitcoin. Фронтэнд системы представляет собой мобильное приложение на iOS, которое регистрирует хэш требуемого документа в блокчейн.
- [Emercoin DPO Antifake](#) - это технология, функционирующая на базе платформы Emer, позволяет создать для предмета (продукта) уникальный цифровой паспорт, хранящийся в децентрализованной базе данных - блокчейне, и предоставляет сервисы для управления этим паспортом. Ориентирована в основном на офлайн сегмент - помогает зарегистрировать в системе индивидуальные реквизиты (VIN, IMEI номера) щиту реальных товаров от подделок
- [Stampery](#) - это технология, которая может заверять электронную почту или любые файлы с помощью блокчейна. Это упрощает процесс заверения писем, путем простой пересылки их по электронной почте, на специально созданный, для каждого клиента, почтовый адрес. Юридические фирмы используют технологию Stampery для очень экономичного способа верификации документов.
- <https://www.ascribe.io/> - Сервис регистрации авторства, последующего контроля и распространения цифрового контента. Позиционируется для цифровых

произведений искусства. Предлагает зарегистрировать произведение, выставить его на продажу в защищенный маркетплейс и затем следить за его использованием (демонстрацией).

- <https://letsnotar.me> - легкий сервис автоматически сохраняющий в блокчейне хэш загружаемых в него файлов, запускаемый на смартфоне, позволяет сразу обращаться к камере, делать фотографии и видеозаписи, хэшируя их. Однако он не способен гарантировать то, что видеозапись ведется с реальной, а не виртуальной камеры - таким образом он не защищает от подлога данных.

Все эти сервисы объединяет одно - они могут заверить хэш попадающего в их распоряжение файла, уже записанного ранее или якобы записываемого с камеры устройства, однако же, они совершенно не могут гарантировать его оригинальность, целостность и подлинность видео, не позволяют защититься от подлога и недобросовестного редактирования, поскольку не обладают соответствующей технологией верификации создаваемого видео контента. Технология PROVER позволяет гарантировать то, что данный контент создавался в конкретное время и конкретном месте, с камеры конкретного устройства, гарантировать отсутствие признаков подлога и редактирования.

PROVER может стать функциональным дополнением, расширяющим возможности и доверие к рассмотренным выше сервисам. Имея возможность 100% гарантировать подлинность создаваемого видеофайла, данные сервисы смогут, например, предоставлять услуги по нотариальному заверению именно подлинности видео заявлений и обращений.

На сегодняшний день в мире нам не удалось обнаружить информацию о проекте занимающимся верификацией видео на этапе его создания. Это не удивительно, ведь для решения этой задачи необходимо обладать уникальным набором компетенций как в области блокчейн систем, так и в разработке модулей обработки видеопотока (видеоанализа). Наше сила в нашей команде, т.к. мы сочетаем в себе все необходимые уникальные компетенции и обладаем большим опытом в этих редко пересекающихся областях.

## 5. Что такое PROVER

Сервис PROVER состоит из нескольких компонентов:

- Смартконтракт PROOF на базе Ethereum.
- Мобильное приложение, которое устанавливается на смартфон и запускается вместе с включением видеокамеры, либо же само инициирует запуск видеокамеры.
- Набор алгоритмов и реализующих их утилит для интеграции технологии PROVER в сторонние решения и сервисы.

Основной научно-технической задачей, решение которой лежит в основе проекта, является верификация видеоматериалов, снятых пользователем. В ходе верификации система подтверждает, что:

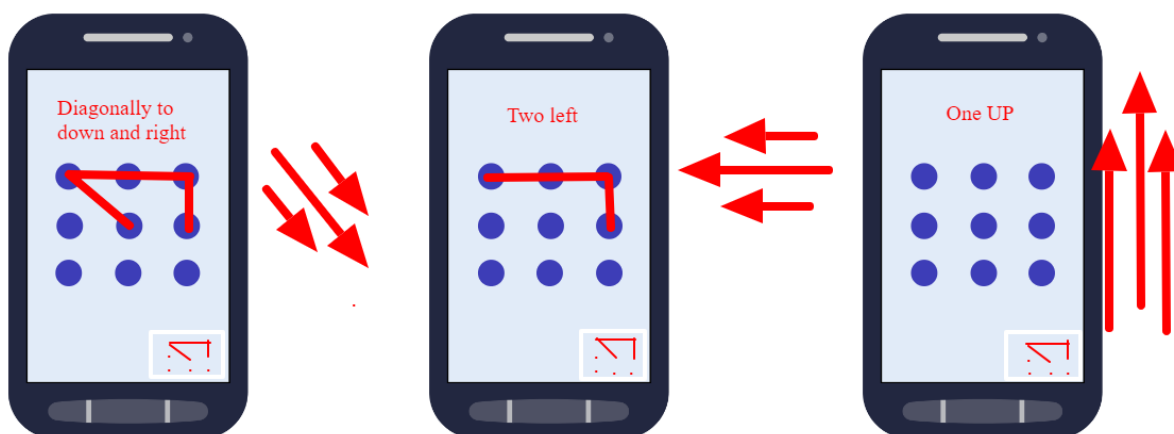
- съемка видеоматериала произведена реальной видеокамерой, встроенной в мобильное устройство, а не эмулировано виртуальной видео камерой;

- видеоматериал является целостным, не редактированным, без склеек и вставок;
- съемка произведена в известный промежуток времени.

Все исходные тексты проекта размещаются в общедоступном репозитории по адресу <https://github.com/isvirin/prover>.

### 5.1. Верификация с использованием swure кода

В основе верификации видео лежит алгоритм автоматического обнаружения swure кода в видеопотоке. В отличие от классического swure кода, который вводится движением пальца по сенсорному экрану, образуя непрерывную линию, соединяющую точки, изображенные на экране, в технологии PROVER ввод swure кода осуществляется перемещением смартфона с включенной камерой. Модуль видеоаналитики, который будет разработан на первом этапе, анализируя видеопоток с камеры смартфона, сможет обнаружить направление перемещения смартфона, а следовательно, построить виртуальную линию swure кода, которая должна в требуемой последовательности пересечь виртуальные окружности, расположенные на экране в виде трех строк по три окружности.



Иными словами, включив камеру смартфона, пользователь увидит на экране кнопку “Ввести swure код”, нажав на которую, пользователь увидит координатную сетку из 9 точек по 3 в ряд, swure код для ввода, сгенерированный смартконтрактом PROOF, а также текущую точку, от которой начинается ввод swure кода. Для ввода swure кода пользователю необходимо перемещать в пространстве телефон, чтобы виртуальная линия swure кода прошла по требуемой траектории. После этого координатная сетка исчезает и появляется оповещение, что код введен.

Использование автоматического алгоритма распознавания swure кода позволит пользователю на этапе формирования видеозаписи быть уверенным в том, что впоследствии при подтверждении подлинности видеозаписи swure код будет распознан также.

## 5.2. Верификация с использованием датчиков

Для предотвращения подлога параллельно с видеопотоком будет осуществляться запись потока информации со всех датчиков, имеющихся в мобильном устройстве, с максимально возможной частотой - акселерометр, гироскоп, магнитометр, координаты GPS и др. Впоследствии будет разработан математический аппарат, который позволит по этой информации восстановить в мельчайших деталях движения мобильного устройства в руках пользователя и сопоставить эти движения с видео.

Приведем описание математической модели определения положения в пространстве на основе трехосевого акселерометра и трехосевого магнитометра при условии перемещений с незначительными ускорениями.

Для определения положения тела в пространстве введем глобальную трехмерную декартову систему координат  $OXYZ$ , так чтобы ось  $OZ$  совпадала по направлению с направлением силовых линий гравитационного поля  $\vec{g}$ , а ось  $OY$  с совпадала со склонением вектора магнитного поля планеты  $\vec{h}$ .

Для описания положения датчика в глобальной системе координат (ГСК) введем локальную систему координат (ЛСК), оси которой будут совпадать с соответствующими осями датчиков ускорения и магнитного поля. Тогда положение ЛСК (датчиков) в ГСК можно описать четырьмя векторами:

$\vec{r}_{\text{ЛСК}}$  – вектор смещения начала координат ЛСК относительно начала координат ГСК;  
 $\vec{i}_{\text{ЛСК}}, \vec{j}_{\text{ЛСК}}, \vec{k}_{\text{ЛСК}}$  – направляющие векторы ортонормированного базиса ЛСК выраженные через направляющие векторы ортонормированного базиса ГСК.

Такое описание дает полную информацию об ориентации ЛСК в ГСК в координатной форме. Задача об определении угловой ориентации сводится к нахождению координат векторов  $\vec{i}_{\text{ЛСК}}, \vec{j}_{\text{ЛСК}}, \vec{k}_{\text{ЛСК}}$  в ГСК.

В связи с тем, что гравитационное поле более стабильно, чем магнитное, возьмем за основу датчик ускорений. Показания датчика ускорений представляют собой координаты вектора ускорения свободного падения, разложенные по осям ЛСК:

$$\vec{a}_{\text{ЛСК}} = \{a_x, a_y, a_z\}$$

Нормализованный вектор  $\vec{a}_{\text{ЛСК}}$  есть ничто иное как вектор  $\vec{k}_{\text{ГСК}}$ , т. е. Задающий вектор оси  $OZ$  ГСК, выраженный через направляющие векторы ЛСК:

$$\vec{k}_{\text{ГСК}} = \frac{\vec{a}_{\text{ЛСК}}}{|\vec{a}_{\text{ЛСК}}|} = \{k_x, k_y, k_z\}$$

Показания датчика магнитного поля представляют собой координаты вектора магнитного поля, разложенные по осям ЛСК:

$$\vec{m}_{\text{ЛСК}} = \{m_x, m_y, m_z\}$$

Вектор  $\vec{m}_{\text{ЛСК}}$  в общем случае может быть не параллелен вектору  $\vec{k}_{\text{ГСК}}$ , следовательно, нужно получить его нормальную компоненту:

$$\vec{n}_{\text{ЛСК}} = \vec{m}_{\text{ЛСК}} - (\vec{m}_{\text{ЛСК}} \cdot \vec{k}_{\text{ГСК}}) \cdot \vec{k}_{\text{ГСК}}$$

Нормализованный вектор  $\vec{n}_{\text{ЛСК}}$  есть ничто иное как вектор  $\vec{j}_{\text{ГСК}}$ , т. е. Задающий вектор оси  $OY$  ГСК, выраженный через направляющие векторы ЛСК:

$$\vec{j}_{\text{ГСК}} = \frac{\vec{n}_{\text{ЛСК}}}{|\vec{n}_{\text{ЛСК}}|} = \{j_x, j_y, j_z\}$$

Задающий вектор оси  $OX$  ГСК, выраженный через направляющие векторы ЛСК найдем с использованием векторного произведения:

$$\vec{i}_{\text{ГСК}} = \vec{j}_{\text{ГСК}} \times \vec{k}_{\text{ГСК}} = \{i_x, i_y, i_z\}$$

Составим матрицу строки, которой представлены векторами  $\vec{i}_{\text{ГСК}}$ ,  $\vec{j}_{\text{ГСК}}$ ,  $\vec{k}_{\text{ГСК}}$  затем транспонируем ее и разложим на векторы (также по строкам):

$$|i_x \ i_y \ i_z \ j_x \ j_y \ j_z \ k_x \ k_y \ k_z|^T = |i_x \ j_x \ k_x \ i_y \ j_y \ k_y \ i_z \ j_z \ k_z|$$

Таким образом, векторы:

$$\vec{i}_{\text{ЛСК}} = \{i_x, j_x, k_x\}$$

$$\vec{j}_{\text{ЛСК}} = \{i_y, j_y, k_y\}$$

$$\vec{k}_{\text{ЛСК}} = \{i_z, j_z, k_z\}$$

определяют оси ЛСК в ГСК, иными словами определяют ориентацию ЛСК в ГСК.

Выразим вектор  $\vec{a}_{\text{ЛСК}}$  в ГСК:

$$\vec{a} = a_x \cdot \vec{i}_{\text{ЛСК}} + a_y \cdot \vec{j}_{\text{ЛСК}} + a_z \cdot \vec{k}_{\text{ЛСК}} = \{a'_x, a'_y, a'_z\}$$

Отсчеты вектора  $\vec{a}$  заданы в квантах АЦП датчика ускорения, для дальнейших вычислений переведем их в систему СИ и запишем вектор мгновенных ускорений:

$$\vec{a}_{\text{физ}} = \frac{\text{range}}{N} \cdot \vec{a},$$

где range – диапазон аналого-цифрового преобразователя датчика, а N – цена деления.

Для учета гравитационного поля следует уменьшить вертикальную компоненту на значение ускорения свободного падения:

$$\vec{a}_g = \vec{a}_{\text{физ}} - \{0, 0, -g\}$$

Перейдем от ускорения к скорости:

$$\vec{v}_g = \int \vec{a}_g dt + \vec{v}_0 \approx \sum \vec{a}_g \Delta T + \vec{v}_0$$

Перейдем от скорости к координатам:

$$\vec{r}_g = \int \vec{v}_g dt + \vec{r}_0 \approx \sum \vec{r}_g \Delta T + \vec{r}_0$$

Таким образом, предложенная математическая модель позволяет определить из показаний датчиков ориентацию датчика относительно глобальной системы координат, связанной с физическими особенностями планеты, определить путем двойного интегрирования линейное перемещение датчика в глобальной системе координат, а следовательно, по записанной последовательности измерений

восстановить траекторию движения персонального мобильного устройства пользователя.

## **6. Как это работает**

Пользователь устанавливает мобильное приложение PROVER на свой смартфон, предоставляет права доступа к видеокамере, и впредь оно автоматически запускается вместе с видеокамерой устройства, работая в фоновом режиме.

При включении видеокамеры смартфон пользователя обращается через сеть Интернет к смартконтракту PROOF для получения swure кода - проверочного задания, которое должен выполнить пользователь при осуществлении записи видеоданных. Смартконтракт PROOF фиксирует выданный одноразовый swure код и время его выдачи. Ввод swure кода осуществляется путем движения смартфона с включенным режимом видеозаписи в пространстве виртуальных точек 3 на 3 точки по сгенерированной случайным образом в смартконтракте PROOF траектории.

Далее, пользователь осуществляет видеозапись с помощью камеры своего смартфона и в любой момент времени осуществляет ввод swure кода. При вводе кода пользователю отображаются подсказки в виде виртуальных точек 3 на 3 и распознанное движение смартфона. Для дополнительного подтверждения достоверности осуществляется синхронная с видео запись измерений с датчиков (акселерометр и магнитометр), встроенных в смартфон.

После завершения видеозаписи осуществляется вычисление хэша полученного видеофайла. Полученный хэш отправляется в смартконтракт PROOF, где происходит его сохранение.

Записанные видеоданные хранятся у пользователя на персональном устройстве или облачном диске и могут быть предъявлены на проверку подлинности в случае необходимости.

Смартконтракт PROOF сохраняет следующую информацию:

- дата и время получения индивидуального swure кода;
- сгенерированный swure код;
- хэш файла видеоданных (сам файл видеоданных хранится у пользователя);
- дата и время загрузки хэша.

Для проверки подлинности конкретного видеофайла пользователя осуществляют вычисление его хэша, который отправляется смартконтракту PROOF. В ответ смартконтракт PROOF сохраненную для этого хэша информацию или уведомляет пользователя, что такой хэш не был загружен. На основе полученной информации можно сделать вывод о том, что файл с данным хешем был создан не ранее времени получения индивидуального swure кода и не позднее времени загрузки хэша в смартконтракт.

Осуществляется визуальный просмотр видеофайла пользователя на предмет непрерывности для исключения видеомонтажа и наличия на видеозаписи swure кода,



выданного пользователю в качестве проверочного задания. После выполнения первого этапа проекта PROVER наличие swure кода на видеозаписи будет определяться автоматическим алгоритмом. После выполнения второго этапа проекта PROVER непрерывность видеозаписи будет определяться автоматическим алгоритмом. При наличии непрерывной видеозаписи, содержащей совпадающий с выданным смартконтрактом swure кодом, делается обоснованный вывод о том, что запись была сделана пользователем не ранее момента выдачи swure кода. При этом момент выдачи задания зафиксирован в смартконтракте и недоступен для модификации пользователем.

После выполнения третьего этапа проекта PROVER будет доступен алгоритм восстановления траектории движения персонального мобильного устройства в руках пользователя в ходе осуществления видеозаписи и сравнение восстановленной траектории с записанными видеоданными. При совпадении видеозаписи и восстановленной траектории движения персонального мобильного устройства делается вывод об однозначном подтверждении того, что запись сделана с реальной камеры, встроенной в персональное мобильное устройство, а не эмулируемой.

## 7. Где это может быть применено

Технология PROVER может использоваться самостоятельно, но особую ценность она приобретает из-за того, что может быть положена в основу большого количества прикладных решений, приложений и сервисов из самых разных областей.

### 7.1. Автострахование (КАСКО)

Рассмотрим подробнее возможное создание прикладного решения “Доступное КАСКО” для страхования автомобилей, например, для экспресс страхования на определенный короткий срок (сутки, одна поездка и т.п.). Клиент осуществляет видеозапись состояния своего автомобиля для заключения договора страхования с целью предоставления этой, заверенной системой PROVER, видеозаписи в качестве доказательства в случае наступления страхового случая. При наступлении страхового случая пользователь предъявляет в страховую компанию записанные видеоданные для проверки их подлинности.

Прикладное решение для страховой компании будет включать в свой состав следующие компоненты:

- **Сервер платформы (провайдера услуг)** представляет собой невизуальный сервис, который принимает запросы от Мобильных приложений клиентов, транслирует их на Сервер страховой компании, а также размещает информацию в смартконтракте PROOF.
- **Сервер страховой компании** представляет собой сервис страховой компании, осуществляющий непосредственно тарификацию страховых услуг, оказываемых пользователю. По сути, Сервер страховой компании считает, сколько денег осталось у клиента. Для верификации данных Сервер страховой компании может обратиться к Серверу платформы, а может - непосредственно

к смартконтракту PROVER.

- **Мобильное приложение управления статусом страховки клиента**, позволяющее включить и выключить страховку, указав при этом объем оказываемых услуг. Мобильное приложение взаимодействует только с Сервером платформы, который гарантирует клиенту размещение данных в смартконтракте PROVER. Кодом доступа к услуге может являться номер страхового полиса, который покупается клиентом непосредственно в Страховой компании. При активации страховки пользователь должен записать на видео транспортное средство со всех сторон. Видеофайл пользователя хранится у него (на смартфоне, планшете или на личном сетевом диске типа Google Drive или Dropbox), а на Сервер платформы отправляется хеш, который размещается в смартконтракте PROVER. При наступлении страхового случая пользователь направляет в Страховую компанию видеофайл, а Страховая компания проверяет его подлинность по хешу и времени записи из смартконтракта PROVER.

Этот подход позволяет исключить мошенничество со страховкой, когда клиент в сговоре с сотрудником страховой компании или сотрудником правоохранительных органов страхует заранее поврежденный автомобиль, либо заявляет инсценированный страховой случай. В мировом масштабе это позволит страховым компаниям сэкономить миллиарды долларов.

Существенным для рассматриваемого применения является однозначное или с высокой степенью достоверности подтверждение того, что предоставленные видеоданные были записаны клиентом не ранее или не позднее известного зафиксированного момента времени (страхового случая), а запись произведена пользователем реальной камерой, встроенной в персональное мобильное устройство (смартфон, планшет, персональный компьютер, ноутбук), чтобы предотвратить возможность выдачи видеоданных, записанных пользователем заранее до наступления страхового случая.

Инновационный продукт “Доступное КАСКО” будет представлять собой серверную платформу и мобильное приложение, позволяющие включать и выключать страховку в течение периода страхования, указывая при этом объем запрашиваемых услуг (опций страхования). Это позволит, например, не страховать автомобиль от угона, когда водитель находится за рулем, или вообще отключить страховку КАСКО, когда автомобиль поставлен на парковку в гараж. При этом установка дополнительных устройств в автомобиль не требуется.

Конкурентными преимуществами создаваемого продукта “Доступное КАСКО” являются:

- возможность снизить цену на КАСКО за счет гибкого управления страхованием в течение всего периода действия полиса, тем самым привлечь автовладельцев разного уровня достатка, в т.ч. тех, которые не пользовались данным продуктом страхования вообще из-за его высокой стоимости;

- отсутствие необходимости установки на автомобиль дополнительных устройств;
- возможность владельцу страховки легко и быстро доказать наступление страхового случая путем отправки в Страховую компанию видеоматериалов, при этом подтверждение подлинности представленных видеоматериалов;
- возможность обеспечения доверенного взаимодействия между клиентом и страховой компанией, используя распределенный реестр на основе блокчейн, хранящий все транзакции управления опциями страхования, а следовательно, гарантом сохранности выполненных клиентом действий является не страховая компания, а миллионы пользователей блокчейн сети по всему миру!

## **7.2. Подтверждение авторства оригинального видео (Digital proof of ownership)**

Пользователь, ведя запись видео (с помощью камеры мобильного телефона или планшета), может еще и зарегистрировать при этом свое авторство и иметь возможность его подтвердить. Это может быть интересно как мобильным репортерам, внештатным корреспондентам (стрингерам), блогерам, так и спортсменам-экстремалам, путешественникам, музыкантам, композиторам и другим людям, занимающимся творчеством, а так же просто обычным пользователям социальных сетей и видео сервисов.

Монетизация предполагается на основе фримииум модели. Приложение будет предоставлять возможность зарегистрировать несколько видео бесплатно, далее сервис будет предлагать приобрести подписку на определенный срок или же предлагать приобретать пакеты для регистрации 50, 100, 500 видеофайлов.

## **7.3. Удаленный контроль пациентов**

Технология PROVER может лечь в основу системы удаленного контроля пациентов, в частности, в области подтверждения приема лекарств. Для этого, пациент устанавливает приложение клиники или фармацевтической компании, куда встроена технология PROVER. У него есть "аптечка" и график приема лекарств. В нужное время на телефоне всплывает уведомление, и он, чтобы выпить таблетку, включает приложение и под запись достает таблетку из упаковки и пьет, заверяя подлинность с помощью swure кода.

Для клиники и страховой компании это может служить подтверждением, что больной получил должную терапию в полном объеме.

Для пациента - доказательством, что он надлежащим образом выполнил все предписания врачей, и лечение будет оплачено страховой компанией.

Для фармацевтической компании это может быть гарантией того, что весь курс их препарата будет принят в полном объеме, что позволит существенно повысить объем продаж лекарственных средств, принося дополнительную прибыль.

#### **7.4. Онлайн игры и квесты**

В мобильное приложение игры встраивается технология PROVER, которая позволяет регистрировать наступление игровых событий, например обнаружение закладки тайников и кладов с призами, достижение какого-то уровня, географической точки и т.п.

#### **7.5. Отчеты о проделанной работе**

С технологией PROVER будет легко осуществима удаленная проверка производства работ (строительство, монтаж, уборка, патрулирование, курьерская доставка, выкладка товара в магазине, размещение наружной рекламы и т.п.). Видео беспристрастно фиксирует процесс или результат процесса - факт, а сервис PROVER объективно заверяет дату и время записи видео.

#### **7.6. Фиксация нарушений ПДД и общественного порядка**

Технология PROVER может применяться в области охраны общественного порядка. С ее помощью можно беспристрастно зафиксировать время, дату и место видео свидетельства для предоставления правоохранительным органам и обеспечить объективное доказательство подлинности. Данные могут быть использованы в качестве доказательства в ходе разбирательства, может быть заявлена техническая экспертиза, и эксперт сможет восстановить информацию о синхронизации и геопозиции и подтвердить ее достоверность.

#### **7.7. Образовательные проекты**

Для образовательных проектов технология PROVER может выполнить функцию по удаленной идентификации пользователей и верификации их действий внутри образовательной платформы. На сегодняшний день, в мире набрали популярность Массовые Открытые Образовательные Курсы (MOOC), например Coursera, Udemy, Udacity, edX и другие. Уязвимым звеном данных сервисов является невозможность 100% подтверждение личности обучающегося и верификация полученных знаний. В настоящий момент на платформе Coursera после сдачи тестов требует сделать селфи, но этот подход совершенно не защищен от подлога. Можно интегрировать технологию PROVER в приложение для дистанционного обучения и вести видеозапись сдачи экзамена пользователем, чтобы убедиться, что экзамен сдает именно он - человек на видео, и что он не пользовался шпаргалками, не выходил из комнаты и т.п. Этот подход позволит выдавать именные сертификаты с фото и быть уверенными в том, что человек изображенный на фото на сертификате, является именно тем человеком, что сдавал экзамены. Протоколы экзаменов можно будет также хранить для подтверждения.

#### **7.8. Защищенные видео заявления - подтвержденные видеосообщения юридического характера**

Технология дает возможность защитить и подтвердить видеосообщения юридического характера без очного визита к каким-либо должностным лицам. Удаленное видео заявление о совершении какой-либо сделки, дача показаний, объяснение, отчет, интервью и т.п. станут объективными и легитимными свидетельствами. Система

подтверждает дату и место съемки, должностное лицо сличает видео с имеющимся в базе фото или видео и подтверждает, что это тот же самый человек. Например так могут работать удаленные приемные государственных, муниципальных и корпоративных должностных лиц, рассматривая записанные обращения граждан/клиентов.

## **8. Команда проекта**

Команда проекта имеет более чем десятилетнюю историю совместной работы. Она реализовала более десятка масштабных проектов в области IT и техники для здоровья, результатами которых стали интеллектуальные системы видеонаблюдения, продукты и сервисы для здоровья, известные в 64 странах мира. На данный момент команда проекта исповедует принципы открытости и децентрализации и вкладывает свои силы в развитие передовых технологий, связанных с блокчейн.

### **Набильская Надежда, CEO**

- В сфере информационной безопасности и технических средств охраны работает с 2010 года.
- Выпускница Президентской программы подготовки управленческих кадров.
- Руководство проектами: разработка программного обеспечения - 3, научно-исследовательские и опытно-конструкторские работы - 5, прикладные научные исследования - 2.

### **Ростовиков Сергей, СТО**

- Опыт разработки программного обеспечения в сфере информационной безопасности и технических средств охраны 14 лет.
- Участвовал более чем в 10 опытно-конструкторских работах в качестве ключевого участника. Имеет опыт разработки сложных технических систем в области средств защиты информации, криптографии, отказоустойчивых серверных систем, систем на базе блокчейн сетей.

### **Воронин Вячеслав, ученый в области видеоанализа**

- Доцент Донского государственного технического университета.
- Кандидат технических наук.
- Соавтор монографии "Метод и алгоритмы выделения полезного сигнала на фоне шумов при обработке дискретных сигналов".
- Рецензент Международного журнала IEEE Transactions on Image Processing, Международной конференции International Symposium on Image and Signal Processing and Analysis (ISPA), Международной конференции International Symposium on Circuits and Systems (ISCAS).
- Лауреат именной премии главы администрации (губернатора) Ростовской области.
- Лауреат премии «Ползуновские гранты».

### **Супрун Виталий, разработчик мобильных приложений**

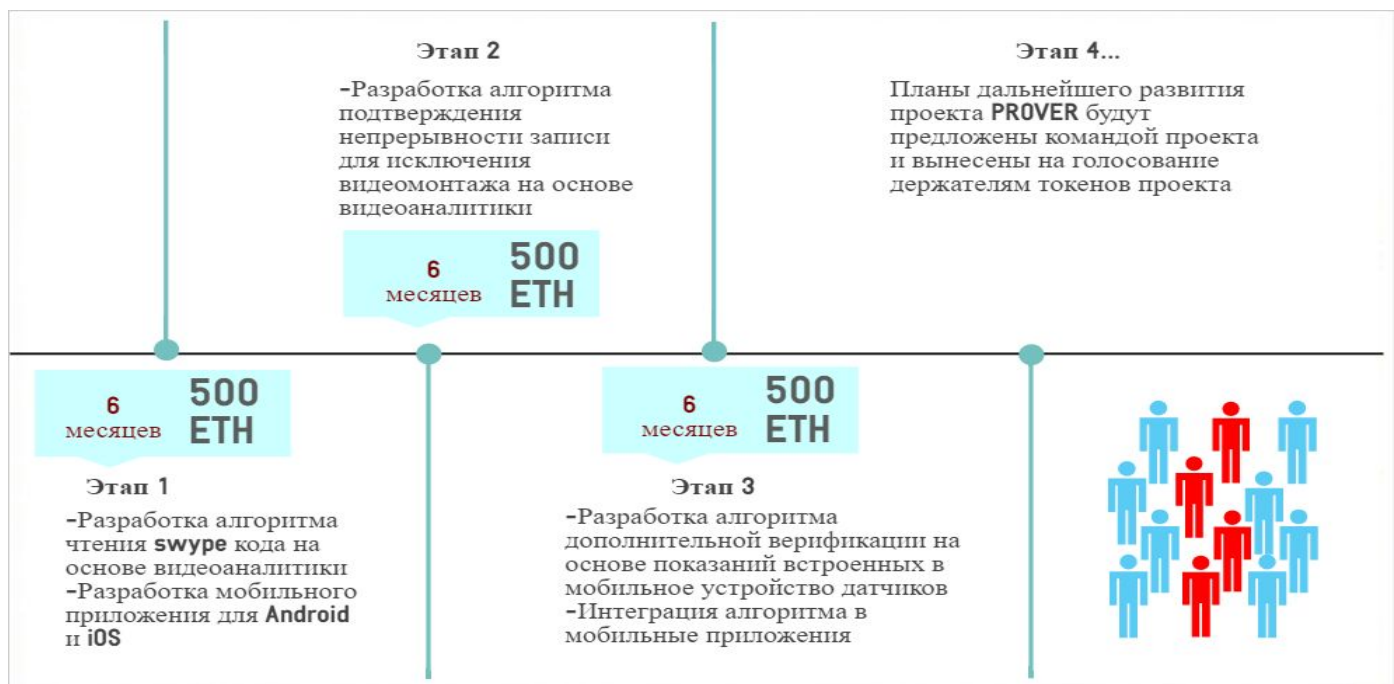
- Опыт разработки мобильного программного обеспечения более 10 лет.

- Разработчик мобильного приложения ECG Dongle.

#### Юферова Елена, бизнес-консультант

- Опыт работы в консалтинговых компаниях в качестве руководителя направления кадрового консалтинга и компаниях реального сектора в качестве эксперта в области управления организацией и человеческими ресурсами более 25 лет.
- Соавтор справочника по управлению персоналом. Соавтор практического пособия для менеджеров «Лицом к лицу с будущим сотрудником» М, 2001 г.

### 9. Дорожная карта проекта



### 10. Руководство покупателя. Инвестирование

Чтобы финансировать разработку и функционирование системы PROVER, будет проводиться фаза сбора средств, известная как **crowdsale**. Во время **crowdsale** люди могут приобретать токены PROOF по фиксированной ставке, которая предоставляет правообладателю право пользоваться услугами сервиса бесплатно или со скидками, а также претендовать на часть накопленных смартконтрактом PROOF средств, пропорционально количеству токенов в общей эмиссии, путем их сжигания.

#### 10.1. Pre-ICO

Смартконтракт PROOF осуществляет эмиссию токенов PROOF, количество которых в течение Pre-ICO не ограничено. Токены продаются по фиксированной цене 2000 PROOF = 1 ETH, т.е. в два раза дешевле, чем в ходе осуществления **crowdsale**. При единовременном инвестировании 100 ETH и более в ходе Pre-ICO действует специальная цена 2500 PROOF = 1 ETH. Покупка осуществляется путем перечисления эфира на адрес смартконтракта, а владельцем приобретенных токенов становится отправитель транзакции. **Будьте внимательны и помните, что не следует**

**осуществлять оплату из online кошелька или со счета на криптовалютной бирже - это может привести к потере контроля над приобретенными Вами токенами.** Продолжительность проведения Pre-ICO составляет 7 дней с момента запуска. Минимально необходимый для успешного прохождения Pre-ICO объем средств составляет 400 ETH. Если необходимые минимальные средства не собраны в течение Pre-ICO, то все собранные средства возвращаются инвесторам, за вычетом комиссий за транзакции и стоимости газа.

Все собранные на Pre-ICO средства перечисляются команде и должны быть потрачены на проведение следующих работ:

- разработка прототипа мобильного приложения под Android, обеспечивающего взаимодействие со смартконтрактом PROOF;
- маркетинг и продвижение проекта, подготовка к проведению crowdsale;
- перевод White paper на китайский, немецкий, французский, итальянский и украинский языки.

## 10.2. Crowdsale

Смартконтракт PROOF осуществляет эмиссию токенов PROOF, количество которых в течение crowdsale не ограничено. Токены продаются по фиксированной цене 1000 PROOF = 1 ETH. Покупка осуществляется путем перечисления эфира на адрес смартконтракта, а владельцем приобретенных токенов становится отправитель транзакции. **Будьте внимательны и помните, что не следует осуществлять оплату из online кошелька или со счета на криптовалютной бирже - это может привести к потере контроля над приобретенными Вами токенами.** После окончания crowdsale осуществляется единовременная дополнительная эмиссия, в ходе которой для команды проекта выпускается 20% общей эмиссии токенов, которые остаются за командой проекта. Продолжительность проведения crowdsale составляет 30 дней с момента запуска.

Для ранних инвесторов предусмотрена система скидок:

- 1500 PROOF = 1 ETH при покупке в первый день crowdsale;
- 1250 PROOF = 1 ETH при покупке в течение первой недели проведения crowdsale.

При единовременном инвестировании 100 ETH и более в течение всего срока crowdsale действует специальная цена 1750 PROOF = 1 ETH.

Средства, полученные в ходе crowdsale, предназначены для создания инфраструктуры PROOF и обеспечения ее функционирования. Выпуск токенов после этого не предусмотрен. Минимально необходимый для запуска проекта PROVER объем средств составляет 1500 ETH. Если необходимые минимальные средства для запуска проекта PROVER не собраны в течение crowdsale, то все собранные средства возвращаются инвесторам, за вычетом комиссий за транзакции и стоимости газа.

### 10.3. Расходование инвестиционного капитала

Сразу после успешного crowdsale средства в объеме 500 ETH перечисляются смартконтрактом PROOF команде для выполнения первого этапа проекта. Остальные средства остаются под управлением смартконтракта PROOF.

По завершении каждого этапа проекта команда размещает результаты работы в открытом доступе на сайте проекта <http://prover.io> и на <https://github.com/isvirin/prover>, а также публикует план работ на следующий этап и требуемое финансирование. Все это выносится на голосование, которое длится 7 дней с момента его инициирования командой разработчиков.

Владельцы токенов PROOF осуществляют голосование, при этом сила голоса конкретного владельца пропорциональна количеству имеющихся у него токенов PROOF в общей эмиссии. Если положительно голосует простое большинство от общего числа проголосовавших токенов, работа по выполненному этапу считается принятой, а план работ на следующий заявленный этап утвержденным. При этом запрошенная сумма перечисляется с баланса смарт-контракта команде проекта PROVER.

### 10.4. Сжигание токенов

Предусматривается возможность сжигания токенов их владельцем. При сжигании токены изымаются из обращения (общее количество токенов уменьшается на количество сожженных токенов), а их владелец получает на свой адрес средства с баланса смартконтракта PROOF, пропорционально количеству сожженных токенов в общей эмиссии токенов PROOF. Это позволит обеспечить минимальную обеспеченность токена PROOF на уровне общего размера баланса смартконтракта PROOF, деленного на количество имеющихся в настоящий момент токенов.

### 10.5. Использование токенов

Токены PROOF предоставляют льготное право пользования услугами сервиса PROOF. Для владельцев более 0,1% токенов пользование услугами бесплатно. Для владельцев от 0,05 до 0,1% токенов предоставляется скидка на пользование услугой в размере 50%.

## 11. Руководство пользователя. API смартконтракта PROOF

Смартконтракт PROOF разработан с использованием экосистемы Ethereum и осуществляет эмиссию токенов PROOF с использованием стандарта Token ERC20. Спецификация ERC20 расширена для обеспечения возможности сжигания токенов, осуществления голосования и реализации общей бизнес-логики проекта PROVER.

### 11.1. Сжигание токенов

Сжигание токенов осуществляется путем вызова функции ***burn(uint256 value)*** смартконтракта PROOF, которая может быть вызвана только держателем токенов PROOF. В качестве параметра функция получает количество сжигаемых токенов. В



случае успешного исполнения функции испускается событие ***Burned(address indexed owner, uint256 value)***, которое содержит информацию об адресе вызывающего и количестве сожженных токенов. Сожженные токены изымаются из обращения, общее количество токенов уменьшается на количество сожженных токенов, а их владелец получает на свой адрес средства с баланса смартконтракта PROOF, пропорционально количеству сожженных токенов в общей эмиссии токенов PROOF.

### 11.2. Голосование

Для владельцев токенов PROOF предусмотрена возможность голосования за прием выполненных командой проекта работ по завершенному этапу, а также утверждение плана дальнейших работ и выделение финансирования на очередной этап. Голосование запускается командой проекта путем вызова функции ***startVoting(uint weiReqFund)*** смартконтракта PROOF и длится 7 дней. В качестве параметра функция получает объем требуемого финансирования для выполнения следующего этапа проекта. При начале голосования испускается событие ***VotingStarted(uint weiReqFund)***, которое содержит информацию о запрошенном на следующий этап финансировании.

Для получения информации о текущем голосовании может быть вызвана константная функция ***votingInfo()***, которая возвращает информацию о запрошенном на следующий этап финансировании и времени до окончания голосования. Если голосование не проводится или уже завершено, то функция возвращает нулевые значения.

Функция голосования ***vote(bool inSupport)*** доступна только держателям токенов PROOF и может быть вызвана каждым держателем только один раз в ходе одного голосования. Подсчет голосов осуществляется только в момент завершения голосования, чтобы исключить многократный учет одних и тех же токенов при голосовании, если в ходе голосования была осуществлена их передача. При каждом успешном вызове функции испускается событие ***Voted(address indexed voter, bool inSupport)***, которое содержит адрес проголосовавшего держателя токенов PROOF и его голос.

Голосование завершается командой проекта путем вызова функции ***finishVoting()*** по истечении 7 дней голосования. Функция осуществляет подсчет голосов, учитывая фактическое количество токенов, которыми владеют все держатели, вызвавшие функцию ***vote(bool inSupport)*** в ходе голосования. Вес голоса каждого держателя токенов PROOF определяется количеством имеющихся у него токенов PROOF в общей эмиссии. Голосование осуществляется простым большинством. При завершении голосования испускается событие ***VotingFinished(bool inSupport)***, которое содержит информацию об исходе голосования.

### 11.3. Размещение доказательства

Размещение доказательства в смартконтракте PROOF осуществляется в два этапа. На первом этапе пользователь вызывает функцию ***swypeCode()***, которая случайным образом генерирует swype код и возвращает его пользователю. Кроме того, функция осуществляет запоминание сгенерированного swype кода, а также время его выдачи.

После того, как пользователь осуществил запись видеоматериала (с учетом выданного *swure* кода), он вызывает функцию ***setHash(uint16 swure, bytes32 hash)***, которая в качестве параметров получает выданный ранее *swure* код и хэш записанного видеофайла. Функция осуществляет запоминание переданного хэша в ассоциативном массиве, где для каждого элемента сохраняются *swure* код, время выдачи *swure* кода, время загрузки хэша и адрес владельца видеоматериалов. Именно вызов данной функции требует платы за осуществление услуги сервиса в соответствии с тарификацией, зависящей от количества токенов PROOF у пользователя.

#### 11.4. Проверка доказательства

Для проверки доказательства пользователь может обратиться к публичному контейнеру ***mapping (bytes32 => Video) public videos***, из которого по хэшу видеофайла могут быть получены *swure* код, время выдачи *swure* кода, время загрузки хэша и адрес владельца видеоматериалов. В случае нахождения в контейнере хэша видеофайла, можно утверждать, что, если в видеопотоке присутствует сохраненный в смартконтракте PROOF *swure*-код, данный видефайл был записан не ранее зафиксированного времени выдачи *swure*-кода и не позднее времени загрузки хэша.

Проверка наличия в видеопотоке *swure*-кода осуществляется внешними алгоритмами, которые будут разработаны на первом этапе выполнения проекта. Реализация данных алгоритмов будет доступна в виде исходных кодов на <https://github.com/isvirin/prover>.

## 12. Заключение

Первые телефоны с видеокамерами появились примерно в 2002-м году, а полноценная эпоха смартфонов с появлением iPhone пришла только 10 лет назад. До 2005 года в мире не существовало сервиса YouTube! Первая версия кода биткойна возникла в 2008, а первый кошелек Сатоши Накамото создал в начале 2009 года. Можете ли вы сегодня представить свою жизнь без них?

Количество пользователей смартфонов в мире составляет около 4 млрд человек, а к 2020 году их будет более 6 млрд. И все эти люди будут общаться в мессенджерах, постить контент, в том числе и видео контент в различные социальные сети.

Все они неизбежно будут вовлечены в новую экономику, будут приобретать товары и услуги онлайн, с помощью своих устройств, в том числе и с помощью крипто валют. Большинство существующих сегодня оффлайн услуг будут так или иначе вынесены в онлайн и масштабированы на миллиарды пользователей по всему миру. Существенно тормозит этот процесс сейчас лишь страх перед мошенниками и требования к безопасности.

Наша технология способна поставить надежный заслон на пути мошенников и широко открыть двери в онлайн и криптоэкономику для целых отраслей банковской и страховой, юридической и прочих консервативных сфер.

Нельзя также не отметить и глобальную пользу нашего проекта для развития блокчейн комьюнити. Наша система может являться драйвером популяризации технологии блокчейн и криптовалют среди широких слоев населения нашей планеты, приведя в блокчейн миллионы новых пользователей со всего мира, увеличив общий объем и востребованность блокчейн экономики в целом!

### 13. Литература

1. <https://en.wikipedia.org/wiki/Swyper>
2. [https://en.wikipedia.org/wiki/Insurance\\_fraud](https://en.wikipedia.org/wiki/Insurance_fraud)
3. [By the numbers: insurance fraud statistics](#)
4. [Google content ID](#)
5. [Ethereum homepage](#)
6. [Ethereum Request for Comments \(ERC\) 20](#)
7. [Solidity homepage](#)
8. [How To Learn Solidity: The Ultimate Ethereum Coding Guide](#)
9. [BlockChain Technology Beyond Bitcoin](#)

### 14. Смартконтракт PROOF

/\*

This file is part of the PROOF Contract.

The PROOF Contract is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU lesser General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

The PROOF Contract is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU lesser General Public License along with the PROOF Contract. If not, see <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

\*/

```
pragma solidity ^0.4.0;
```

```
contract owned {  
    address public owner;
```

```
    function owned() {  
        owner = msg.sender;  
    }
```

```
    modifier onlyOwner {  
        if (owner != msg.sender) throw;
```

```

    _;
}

function changeOwner(address _owner) onlyOwner public {
    if (_owner == 0) throw;
    owner = _owner;
}
}

contract Crowdsale is owned {

    uint256 public totalSupply = 0;
    mapping (address => uint256) public balanceOf;

    enum State { Disabled, PreICO, CompletePreICO, Crowdsale, Enabled }
    event NewState(State state);
    State public state = State.Disabled;
    uint public crowdsaleStartTime;
    uint public crowdsaleFinishTime;

    modifier enabledState {
        if (state != State.Enabled) throw;
        _;
    }

    struct Investor {
        address investor;
        uint amount;
    }
    Investor[] public investors;
    uint public numberOfInvestors;

    function () payable {
        if (state == State.Disabled) throw;
        uint256 tokensPerEther = 0;
        if (state == State.PreICO) {
            if (msg.value >= 100 ether) {
                tokensPerEther = 2500;
            } else {
                tokensPerEther = 2000;
            }
        } else if (state == State.Crowdsale) {
            if (msg.value >= 100 ether) {
                tokensPerEther = 1750;
            } else if (now < crowdsaleStartTime + 1 days) {
                tokensPerEther = 1500;
            } else if (now < crowdsaleStartTime + 1 weeks) {

```

```

        tokensPerEther = 1250;
    } else {
        tokensPerEther = 1000;
    }
}
if (tokensPerEther > 0) {
    uint256 tokens = tokensPerEther * msg.value / 1000000000000000000;
    if (balanceOf[msg.sender] + tokens < balanceOf[msg.sender]) throw; // overflow
    balanceOf[msg.sender] += tokens;
    totalSupply += tokens;
    numberOfInvestors = investors.length++;
    investors[numberOfInvestors] = Investor({investor: msg.sender, amount: msg.value});
}
//if (state == State.Enabled) { /* it is donation */ }
}

```

```

function startTokensSale() public onlyOwner {
    if (state != State.Disabled && state != State.CompletePreICO) throw;
    crowdsaleStartTime = now;
    if (state == State.Disabled) {
        crowdsaleFinishTime = now + 7 days;
        state = State.PreICO;
    } else {
        crowdsaleFinishTime = now + 30 days;
        state = State.Crowdsale;
    }
    NewState(state);
}

```

```

function timeToFinishTokensSale() public constant returns(uint t) {
    if (state != State.PreICO && state != State.Crowdsale) throw;
    if (now > crowdsaleFinishTime) {
        t = 0;
    } else {
        t = crowdsaleFinishTime - now;
    }
}

```

```

function finishTokensSale() public onlyOwner {
    if (state != State.PreICO && state != State.Crowdsale) throw;
    if (now < crowdsaleFinishTime) throw;
    if ((this.balance < 400 ether && state == State.PreICO) ||
        (this.balance < 1500 ether && state == State.Crowdsale)) {
        // Crowdsale failed. Need to return ether to investors
        for (uint i = 0; i < investors.length; ++i) {
            Investor inv = investors[i];
            uint amount = inv.amount;

```

```

        address investor = inv.investor;
        delete balanceOf[inv.investor];
        if(!investor.send(amount)) throw;
    }
    if (state == State.PrelCO) {
        state = State.Disabled;
    } else {
        state = State.CompletePrelCO;
    }
} else {
    if (state == State.PrelCO) {
        if (!msg.sender.send(this.balance)) throw;
        state = State.CompletePrelCO;
    } else {
        if (!msg.sender.send(500 ether)) throw;
        // Emit additional tokens for owner (20% of complete totalSupply)
        balanceOf[msg.sender] = totalSupply / 4;
        totalSupply += totalSupply / 4;
        state = State.Enabled;
    }
}
delete investors;
numberOfInvestors = 0;
crowdsaleStartTime = 0;
crowdsaleFinishTime = 0;
NewState(state);
}
}

```

contract Token is Crowdsale {

```

    string public standard    = 'Token 0.1';
    string public name        = 'PROOF';
    string public symbol      = "PF";
    uint8 public decimals     = 0;

    modifier onlyTokenHolders {
        if (balanceOf[msg.sender] == 0) throw;
        _;
    }

```

mapping (address => mapping (address => uint256)) public allowed;

```

event Transfer(address indexed from, address indexed to, uint256 value);
event Approval(address indexed owner, address indexed spender, uint256 value);
event Burned(address indexed owner, uint256 value);

```

```

modifier noEther() {
    if (msg.value > 0) throw;
    _;
}

```

```

function Token() Crowdsale() {}

```

```

function transfer(address _to, uint256 _value) public noEther enabledState {
    if (balanceOf[msg.sender] < _value) throw;
    if (balanceOf[_to] + _value < balanceOf[_to]) throw; // overflow
    balanceOf[msg.sender] -= _value;
    balanceOf[_to] += _value;
    Transfer(msg.sender, _to, _value);
}

```

```

function transferFrom(address _from, address _to, uint256 _value) public noEther {
    if (balanceOf[_from] < _value) throw;
    if (balanceOf[_to] + _value < balanceOf[_to]) throw; // overflow
    if (allowed[_from][msg.sender] < _value) throw;
    balanceOf[_from] -= _value;
    balanceOf[_to] += _value;
    allowed[_from][msg.sender] -= _value;
    Transfer(_from, _to, _value);
}

```

```

function approve(address _spender, uint256 _value) public noEther enabledState {
    allowed[msg.sender][_spender] = _value;
    Approval(msg.sender, _spender, _value);
}

```

```

function allowance(address _owner, address _spender) public constant enabledState
returns (uint256 remaining) {
    return allowed[_owner][_spender];
}

```

```

function burn(uint256 _value) public enabledState {
    if (balanceOf[msg.sender] < _value) throw;
    balanceOf[msg.sender] -= _value;
    totalSupply -= _value;
    Burned(msg.sender, _value);
}

```

```

// Send ether to caller
uint amount;
if (totalSupply == 0) {
    amount = this.balance;
} else {
    amount = (this.balance * _value) / totalSupply;
}

```

```

    }
    if (!msg.sender.send(amount)) throw;
  }
}

```

```

contract ProofBase is Token {

```

```

    function ProofBase() Token() {}

```

```

    event VotingStarted(uint weiReqFund);
    event Voted(address indexed voter, bool inSupport);
    event VotingFinished(bool inSupport);

```

```

    struct Vote {
        bool    inSupport;
        address voter;
    }

```

```

    uint    weiReqFund;
    uint    votingDeadline;
    Vote[] votes;
    mapping (address => bool) voted;
    uint    numberOfVotes;

```

```

    function startVoting(uint _weiReqFund) public enabledState onlyOwner {
        if (_weiReqFund <= 0 && _weiReqFund > this.balance) throw;
        weiReqFund = _weiReqFund;
        votingDeadline = now + 7 days;
        VotingStarted(_weiReqFund);
    }

```

```

    function votingInfo() public constant enabledState
        returns(uint _weiReqFund, uint _timeToFinish) {
        _weiReqFund = weiReqFund;
        if (votingDeadline <= now) {
            _timeToFinish = 0;
        } else {
            _timeToFinish = votingDeadline - now;
        }
    }
}

```

```

    function vote(bool _inSupport) public onlyTokenHolders enabledState
        returns (uint voteId) {
        if (voted[msg.sender] == true) throw;
        if (votingDeadline <= now) throw;
        voteId = votes.length++;
        votes[voteId] = Vote({inSupport: _inSupport, voter: msg.sender});
    }

```



```

        voted[msg.sender] = true;
        numberOfVotes = voteld + 1;
        Voted(msg.sender, _inSupport);
        return voteld;
    }

function finishVoting() public enabledState onlyOwner
    returns (bool _inSupport) {
    if (now < votingDeadline || weiReqFund > this.balance) throw;

    uint yea = 0;
    uint nay = 0;

    for (uint i = 0; i < votes.length; ++i) {
        Vote v = votes[i];
        voted[v.voter] = false;
        uint voteWeight = balanceOf[v.voter];
        if (v.inSupport) {
            yea += voteWeight;
        } else {
            nay += voteWeight;
        }
    }

    _inSupport = (yea > nay);

    if (_inSupport) {
        if (!owner.send(weiReqFund)) throw;
    }

    VotingFinished(_inSupport);
    weiReqFund = 0;
    votingDeadline = 0;
    delete votes;
    numberOfVotes = 0;
}

}

contract Proof is ProofBase {

    struct Swype {
        uint16 swype;
        uint timestampSwype;
    }

    struct Video {
        uint16 swype;

```

```

    uint timestampSwype;
    uint timestampHash;
    address owner;
}

mapping (address => Swype) public swypes;
mapping (bytes32 => Video) public videos;

uint priceWei;

function Proof() ProofBase() {}

function setPrice(uint _priceWei) public onlyOwner {
    priceWei = _priceWei;
}

function swypeCode() public noEther returns (uint16 _swype) {
    bytes32 blockHash = block.blockhash(block.number - 1);
    bytes32 shaTemp = sha3(msg.sender, blockHash);
    _swype = uint16(uint256(shaTemp)%50000);
    swypes[msg.sender] = Swype({swype: _swype, timestampSwype: now});
}

function setHash(uint16 _swype, bytes32 _hash) payable public {
    uint tokensProportion = balanceOf[msg.sender] * 100 / totalSupply;
    if (tokensProportion < 10) {
        if (tokensProportion < 5) {
            if (msg.value < priceWei) throw;
        } else {
            if (msg.value < (priceWei / 2)) throw;
        }
    }
    if (swypes[msg.sender].timestampSwype == 0) throw;
    if (swypes[msg.sender].swype != _swype) throw;
    videos[_hash] = Video({swype: _swype,
timestampSwype:swypes[msg.sender].timestampSwype,
timestampHash: now, owner: msg.sender});
    delete swypes[msg.sender];
}
}

```