

# THE CYBER-ENTERPRISE



[WWW.THECYBERENTERPRISE.COM](http://WWW.THECYBERENTERPRISE.COM)

Version 1.10



## Les débuts

L'idée naît vers juillet 2021 en tant que TheCyberInu et deviendra par la suite la CyberEnterprise. Le 7 août 2021 marque notre vrai lancement avec la création du CYBR; et avec cela, le début de quelque chose de grand. Dans le but principal de créer un écosystème croissant, en développement constant sur DeFi et qui débordera un jour dans le monde physique, une nouvelle odyssée a commencé.

## Le jeton CYBR

Un approvisionnement total de 1,000,000,000,000,000 de jetons (1 quadrillion) a été prévu. Ce nombre diminuera progressivement via un brûlage (burn) manuel et systématique, puis par la suite grâce au système automatisée RUBBE. Le CYBR sera la principale méthode de paiement des frais pour les actifs numériques ETH et ce pour toutes les plateformes de la CyberEnterprise. Les paiements CYBR ne seront qu'une fraction de ceux effectués dans l'ETH. De plus, le CYBR servira de jeton Launchpad pour le premier tour des préventes ICO.

## CYBR Tokenomics

Les tokenomics sont relativement simples: pas de taxe, pas de reflexion et pas redistribution sur l'achat ou la vente de CYBRs. Il y aura simplement une taxe de vente de 2% qui sera strictement attribuée au CYBR Dead Wallet (portefeuille mort). Ce montant a été sélectionné de manière à ne pas affecter la réallocation des pool de liquidités de jetons. De plus, cette taxe ajoute de la complexité au contrat; une nécessité pour les sites de référencement tels que CoinGecko ou CoinMarketCap.

**Approvisionnement total en CYBR:**  
**1,000,000,000,000,000**



# Les niveaux de projets

Pour facilement grouper nos divers projets, nous avons choisi de créer un système de niveaux. Chaque niveau représente une certaine complexité en temps, en financement ou en main-d'œuvre requise. Les projets les plus ambitieux sont connues sous le nom de projets symbiotiques, tandis que les projets les plus simples sont les projets de niveau 1.

Dans ce document, vous trouverez une brève définition de chaque niveau avec un ou plusieurs exemples concrets:



## DÉFINITION DU NIVEAU 1

Ce sont des projets et des améliorations réalisables en un mois de travail. Ces projets et services ont pour objectif de créer de la notoriété, des revenus et des améliorations fondamentales à l'utilité de base du projet. Leurs coûts ne sont ni trop élevés ni hors de portée (inférieur à 5 000\$). Ils se rentabiliseront grâce à la communauté et au marketing. Ces projets incluent les mises à jour Web, les sorties de NFTs programmatiques, les listings ou les Cybernators-2026.

### Projet de niveau 1: Cybernators-2026

Le premier lot de NFTs Cybernators-2026 était personnalisé à la fois artistiquement et dans ses descriptions. Les 9 prochains lots seront créés par programmation et de façon aléatoire. Pour la venue des Cybernators-2027, plusieurs idées d'intégration sont envisagées dont des bandes dessinées pour le premier lot, des mini-jeux ou une clé pour de futurs projets NFT.

### Projet de mise à jour de niveau 1: expérience utilisateur

Pour nous, un projet de qualité prend en compte les suggestions et les recommandations de sa communauté. Nous visons à être listé sur les sites de référence tels que CoinGecko et CoinMarketCap. Nous cherchons aussi à intégrer notre logo de jeton sur UniSwap. Pour y parvenir, nous devons passer par Trust-Wallet, Audit et quelques étapes supplémentaires. Tout ce travail fera l'objet d'un autre projet de mise à jour de niveau 1 que nous prévoyons de réaliser aussitôt que possible.



## DÉFINITION DU NIVEAU 2

En augmentant la complexité et les financements, ces projets fournissent des services publiques aux projets de niveau 1, renforcent la notoriété et génèrent des sources de revenus pour le jeton CYBR. Ils nécessitent 1 à 3 mois de travail et des coûts élevés mais pas hors de portée (entre 5000\$ et 20,000\$). Avec une communauté et un marketing solide, ces projets se rentabiliseront avec des projets de niveau 1 ou par lui-même. Nous avons par exemple, des jeux CYBR simples, un 2e versement NFT ou le vote CYBR.

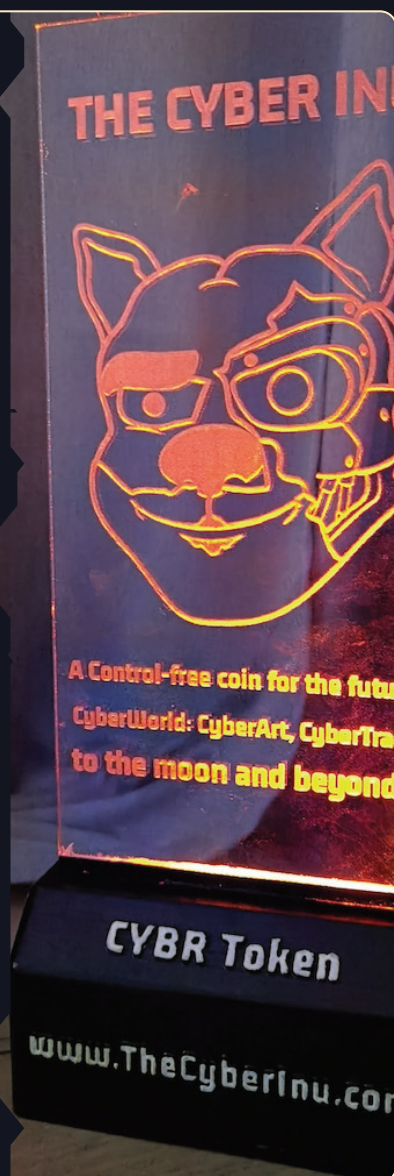
### Projet de niveau 2: Le WebShop (boutique en ligne)

**Note:** Le WebShop proposera 2 catégories de produits: Les articles offerts en quantité limitée et illimitée.

Les produits offerts en quantité illimitée seront directement gérés par un service tiers. L'équipe de la CyberEnterprise ne gère donc pas les informations de paiement avec nos utilisateurs. Ces articles peuvent être des T-shirts/chemises, des pulls ou des souvenirs.

Les produits offerts en quantité limitée seront réalisés en interne par l'équipe de la CyberEnterprise. Les vêtements seront faits sur mesure, avec de la broderie et divers matériaux. Ces vêtements seront vendus en tant que NFTs et envoyés en interne. D'autres articles tels que des souvenirs seront également vendus dans notre boutique en ligne.

**Exemple de NFT limité:** Une centaine de sweat-shirts personnalisés #1 taille M. Les NFTs fabriqués sous la forme d'un ERC-1155. Cela réduira considérablement les frais de minting car ils seront répartis sur une grande quantité de produits. Les frais de gas nécessaires pour obtenir votre NFT couvriront les frais de livraison. A l'achat d'un NFT, Sweatshirt Design #1 Taille M, l'acheteur recevra également un code unique déverrouillé lors de l'achat. Ce code est enregistré sur le site web ainsi que dans nos bases de données. Une fois utilisé pour récupérer le produit, ce code sera supprimé. Nous recommandons de nous envoyer le code par voie postale pour assurer l'anonymat et le respect des données personnelles des utilisateurs.



## DÉFINITION DU NIVEAU 3

Ces projets agissent comme une couche fondamentale pour tous les projets relevant de la CyberEnterprise. Leur objectif est de soutenir l'expérience utilisateur, de fournir des services publics et de soutenir la croissance de l'écosystème. Ils visent aussi à renforcer l'idée d'un guichet unique en fournissant des produits de première nécessité à l'utilisateur et des récompenses pour l'utilisation des services. Réalisables en plusieurs mois (maximum 6 mois), leurs coûts seront relativement importants. On parle d'un budget allant de 50,000\$ à 250,000\$.



### Projet de niveau 3: TheCyberSwap

TheCyberSwap permettra à la CyberEnterprise d'offrir des récompenses à ceux qui ont l'intention de rester avec nous à mesure que nous progressons ensemble dans cette aventure. Dans l'écosystème du CyberWorld, vous pouvez gagner des récompenses de 2 manières: via la SuperCharge et via la ReCharge.

#### Le flux de récompenses se présentera sous 2 formes :

##### SuperCharge (Liquidity Providing):

Les gens auront la possibilité de devenir des fournisseurs de liquidités et de gagner des récompenses. Vous obtiendrez ainsi le meilleur rendement pour les jetons fournis.

##### ReCharge (Locking Tokens)

Les gens auront la possibilité de verrouiller des jetons pour obtenir un portefeuille de toutes les récompenses de l'écosystème de la CyberEnterprise. Cela inclut le CYBR, le CYBRC et les futures jetons.

Les premières paires que nous proposeront seront le CYBR/ETH, le ETH/BNB et le CYBR/BNB. Une paire CYBR/BNB signifie qu'une solution bridge sera mise en place dans la plateforme. A la sortie de notre jeton Cyber Credit (CYBRC), des paires supplémentaires seront ajoutées telles que le CYBR/CYBRC, ainsi que le CYBRC/BNB.



## PROJETS SYMBIOTIQUES

Les projets les plus ambitieux qui apporteront des changements novateurs dans le monde de la crypto. Ils nécessiteront des équipes de développement dédiées et spécialisées, 6 à 12 mois de travail et un coût financier d'environ 250,000 à 500,000 dollars.

### Projet symbiotique: TheCyberCreditors

TheCyberCreditors sera une application décentralisée (DApp) disponible via TheCyberCreditors.com. Agissant comme un site de prêt sur marge, cette plateforme permettra à ses utilisateurs d'emprunter de l'argent contre différents actifs cryptographiques tels que des jetons ou des NFTs. Ces actifs se trouveront sur les réseaux ETH et BSC et ils suivront les standards ERC-721s5, ERC-1155s6. Ils serviront de garantie et seront divisés en parts entre les prêteurs en fonction du pourcentage du prêt accordé. Ces parts peuvent être vendues à tout moment pour que d'autres perçoivent les intérêts du remboursement.

Autrement dit, cette plateforme permettra à ses utilisateurs de «mettre en gage» leurs biens numériques et aux prêteurs de tirer profit des intérêts du prêt lors du remboursement. Une fois le remboursement effectué, l'élément « mis en gage » est restitué au détenteur d'origine de l'actif numérique. Si le remboursement n'est pas effectué, les prêteurs conserveront leur part de l'article et en deviendront propriétaires. Ils pourront alors en faire ce qu'ils veulent. Nous agissons comme un site de prêt sur marge dans le monde réel, mais sur la blockchain. Ce site fonctionnera sur les réseaux ETH et BSC avec d'autres réseaux à ajouter par la suite.

### Projet symbiotique: Jeton Cyber Credit (CYBRC)

Le Cyber Credit (CYBRC) sera le jeton natif de la plateforme TheCyberCreditors. Il agira de la même manière que le CYBR. La différence entre ces deux jetons est que le CYBRC sera présent sur la BSC tandis que le CYBR sera présent sur le Mainnet d'ETH. L'utilisation de CYBR assurera des frais moins chers pour les actifs numériques ETH. Il en va de même pour le CYBRC avec les actifs numériques BSC. Le CYBRC représentera les actions de ce projet symbiotique, relevant de l'écosystème de la CyberEnterprise. Les Cybers Credits pourront être soit achetés, soit gagnés en verrouillant des fonds, en fournissant des liquidités, ou via les récompenses de contrats des jetons.