

---

# WHITEPAPER

---

## “ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΜ'ΕΝΟ Σ'ΥΣΤΗΜΑ ΠΡΟΠΟΝΗΤ'Η ΑΝΕΜΙΣΤ'ΗΡΩΝ (DECCOACH) (DECO)”



Αυτό είναι το κίμωλο και το λευκό χαρτί μας εξηγεί τη βασική ιδέα, **μπορεί να αλλάξει** στις λεπτομέρειες. **Μη** φοβάστε να συμμετέχετε για να το φιλόξενα να **πάρει DECO**. Παρακαλούμε να πείτε ότι οι ιδέες μας είναι **πιο σημαντικό από ό,τι άλλα πράγματα**

JANUARY 1, 2018  
DECCOACH  
<https://www.deccoach.com>

[Deccoachtoken@gmail.com](mailto:Deccoachtoken@gmail.com)



## Πίνακας Περιεχομένων

1	γκολ.....	3
2	τώρα.....	3
3	τότε.....	3
4	τεχνολογία.....	4
4.1	Blockchain.....	4
4.2	σύστημα εισόδου.....	4
4.2.1	λογισμικό.....	5
4.3	Ρεάλ έλεγχο του χρόνου και της διαδικασίας.....	6
4.3.1	κέντρο δεδομένων.....	6
4.3.2	ελέγχου σε πραγματικό χρόνο και η ομάδα της διαδικασίας,.....	6
4.3.3	τεχνητή νοημοσύνη.....	6
4.4	σύστημα ΕΞΟΔΟΣ.....	7
4.4.1	Η λειτουργία της οθόνης.....	7
4.4.2	Tablet (ή μια εγκατάσταση όπως αυτό).....	7
4.5	επιχειρηματικής ευφυΐας.....	7
4.6	στη μάθηση.....	8
5	κέρδος DecCoach.....	9
5.1	κοινωνικές επιπτώσεις.....	9



# DECO

5.2	..... Πιο ενδιαφέρουσα και ενδιαφέροντα	9
5.3	που σχετίζονται με την εξέλιξη της τεχνολογίας.....	9
5.4	νέες ευκαιρίες απασχόλησης.....	10
5.5	η πλευρική αγορά.....	10
6	στρατηγική.....	10
6.1	Εμπόδια και διαπραγμάτευσης.....	11
7	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ICO.....	12
8	Το κύριο ταμείο της διανομής.....	13
8.1	Token Επισκόπηση Κατανομή.....	13
8.2	Επισκόπηση της κατανομής του προϋπολογισμού.....	14



# DECO

## 1 ΓΚΟΛ

*«Ο πραγματικός κόσμος σηματοδοτήσει την αποκεντρωμένη δράση»*

## 2 Τ'ΩΡΑ

Αυτές τις μέρες υπάρχουν πολλοί άνθρωποι σε όλο τον κόσμο που ενδιαφέρονται για το βάθος της αγαπημένης τους ομάδας στο άθλημα, περνούν το χρόνο τους βλέποντας, μιλώντας και να δώσουν προσοχή, αλλά δεν υπάρχει καμία ανταμοιβή για το χρόνο που έχουν δαπανηθεί για το πάθος τους. Το βασικό ερώτημα είναι:

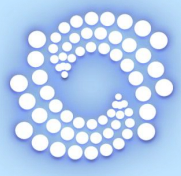
*«Ποιες είναι οι επιπτώσεις τους στην ομάδα τους, αλλά να παρακολουθήσετε;»*

Υπάρχουν πολλά ερωτήματα, γιατί δεν έχουμε μια σχέση με την ομάδα στην οποία μας ενδιαφέρει, πρέπει να έχουμε έναν τρόπο να ελέγχει, να έχουν περισσότερη διασκέδαση και να είναι πιο αποδοτική και υπεύθυνη.

Όλοι γνωρίζουμε για τις τελευταίες μεθόδους της προπονητικής, της οργάνωσης και των συστημάτων, και αυτό είναι ένα καλό πράγμα για να έχουν τους οπαδούς ενημερωθεί. Θα πρέπει να υπάρχει μια τεχνική για να τα έχουν κοντά τη γνώμη της ομάδας όπως αυτά που φαίνονται. Όταν η δύναμη των συμμετεχόντων;

## 3 Τ'ΟΤΕ

Μπορεί να υπάρχει ένας τρόπος για να συγκεντρώσει όλους τους φιλάθλους που συμμετείχαν γνώμη για το παιχνίδι (τυχόν, αδυναμίες, τις δυνάμεις, τις αδυναμίες και τις δυνάμεις αντίπαλη ομάδα, αντικατάσταση, συστήματα και κλπ ....) Με αυτόν τον τρόπο



# DECO

μπορούμε να έχουμε ένα πολύ μεγάλο στατιστικών δεδομένων και πολύτιμο από διάφορες πηγές ότι η έξυπνη, γι 'αυτό πρέπει να τα επεξεργάζονται σε πραγματικό χρόνο, θα πρέπει να «επεξεργασία σε κλίμακα πραγματικού χρόνου» των στατιστικών στοιχείων που έχουμε, και να τους δείξουμε την ανάλυση για τα πούλμαν με ποικίλους τρόπους επιθυμητή σε κάθε θέση και το χρόνο, θα πρέπει να συγκεντρώσει όλα τα στοιχεία από κάθε μέρος του κόσμου, προκειμένου αυτή να λειτουργήσει χρειάζεται μια τεχνική που μπορεί να είναι κοινή μεταξύ όλων των ανθρώπων και των συστημάτων είναι:

*"Σύστημα καθοδήγησης Fan αποκέντρωσης (DecCoach) (DECO)"*

DECO παρέχει έναν τρόπο για όλους τους ανθρώπους σε κάθε χώρα και το έθνος να συμμετάσχουν στο παιχνίδι και να δείξουμε την αγαπημένη τους ομάδα, Έτσι, το πιο σημαντικό ερώτημα είναι, όπου είναι απαραίτητη η τεχνολογία;

## 4 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

### 4.1 BLOCKCHAIN

Με τη χρήση αυτής προτείνεται νέα cryptocurrency, η κυκλοφορία ένα άλλο είδος νομίσματος δεν θα είναι απαραίτητη. Απαιτήσεις για εμάς να έχουμε μια καλή cryptocurrency είναι Blockchain Τεχνολογίας. Ενώ κάθε ομάδα έχει οπαδούς σε όλο τον κόσμο, οι οπαδοί θα αναγκαστούν να αλλάξουν το εθνικό τους νόμισμα να είναι αυτό που τους λέμε να. Προτείνουμε τη χρήση των νέων cryptocurrency για τον καθένα να έχει μια δίκαιη και εύκολη πρόσβαση στις υπηρεσίες μας.

### 4.2 ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΙΣ'ΟΔΟΥ

Η πρώτη πραγματική τεχνολογία για τον καθένα να χρησιμοποιήσει θα είναι το λογισμικό ή εφαρμογές που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε έναν υπολογιστή ή το κινητό τηλέφωνο.



# DECO

Τα συστήματα αυτά μπορεί να έχουν διαφορετικές εκδόσεις για κάθε ομάδα, για παράδειγμα, να κατηγοριοποιηθούν οι συμμετέχοντες, μπορούμε να έχουμε διαφορετικές ενότητες για κάθε ομάδα

## 4.2.1 λογισμικό

Αυτό το τμήμα του έργου μας αποτελείται από τα χαρακτηριστικά που οι χρήστες πρέπει να συνεργαστεί με την επιθυμητή είσοδο γνώμη τους, μπορεί να έχουν διαφορετικά στοιχεία, αλλά τα πράγματα μπορεί να είναι:

### 4.2.1.1 *VIP TOP*

Αυτή η ενότητα μπορεί να αποτελείται από άτομα που έχουν σχέση με τους παίκτες και τους προπονητές του συλλόγου ποδοσφαίρου προηγούμενο παράδειγμα ή οτιδήποτε.

### 4.2.1.2 *VIP*

Όλες οι φίλαθλοι μπορούν να συμμετάσχουν σε αυτή την ενότητα, με τη βελτίωση των λογαριασμών τους, καθώς και το επίπεδο της συμμετοχής που μπορεί να καθορίσει το ποσό της συμμετοχής.

### 4.2.1.3 *κανονικό ανεμιστήρα*

Αποτελείται από όλους τους άλλους οπαδούς που δεν αναφέρονται στις δύο παραπάνω ενότητες,

*«Κάθε ομάδα μπορεί να αλλάξει τον τρόπο που οι οπαδοί τους κατηγοριοποίηση εξαρτάται από τη διοικητική ομάδα και η γνώμη τους οπαδούς»*



## 4.3 ΠΡΑΓΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

Όπως γνωρίζουμε, σύμφωνα με τον όγκο γνώμη μας έχουν ένα μεγάλο ποσό των δεδομένων που πρέπει να συλλέγουμε και επεξεργαζόμαστε, ομόφωνα και απλό ταυτόχρονα,

### 4.3.1 κέντρο δεδομένων

Η πρώτη εγκατάσταση έχει μεγάλο ενδιαφέρον είναι όταν συλλέγουμε τα εισερχόμενα δεδομένα, γι 'αυτό χρειαζόμαστε ένα κέντρο δεδομένων που είναι κατάλληλη για την κάθε ομάδα ή ποδοσφαιρική ομάδα που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, προτείνεται αυτός ο τύπος επεξεργασίας.

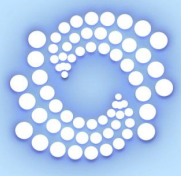
### 4.3.2 ελέγχου σε πραγματικό χρόνο και η ομάδα της διαδικασίας,

Όλοι οι οπαδοί απόψεις μετά τη συλλογή θα πρέπει να επεξεργαστεί το σωστό τρόπο και δίνεται το επιθυμητό σχήμα για κάθε προπονητή στην οθόνη ή / ειδικό φορητό υπολογιστή του της. Για να καταστεί αυτό δυνατό να έχει τα κατάλληλα κέντρα ελέγχου με εμπειρογνώμονες, οι οποίοι είναι αρκετά κρίσιμη.

### 4.3.3 τεχνητή νοημοσύνη

Τεχνητή νοημοσύνη (AI, καθώς και μηχανή νοημοσύνη, MI) είναι νοημοσύνη φαίνεται από μηχανή Σε αντίθεση με την φυσική νοημοσύνη (NI) φαίνεται από τον άνθρωπο και άλλα ζώα. σε πληροφορική έρευνα AI ορίζεται ως η μελέτη της "ευφυείς πράκτορες«. Οι συσκευές που αντιλαμβάνεται το περιβάλλον του και αναλαμβάνει δράσεις που μεγιστοποιούν την ευκαιρία της επιτύχει με επιτυχία την καθημερινή γλώσσα, ο όρος "τεχνητή νοημοσύνη" εφαρμόζεται όταν η μιμούνται "γνωστική" λειτουργία του κινητήρα που οι άνθρωποι συνδέουν μεταξύ τους ανθρώπινο μυαλό, Όπως το «μάθηση» και «Ανάλυση».

Θα έχουμε μια μεγάλη ποσότητα των δεδομένων που προέρχονται από όλο τον κόσμο. Τα στοιχεία αυτά θα πρέπει να παρέχονται από διαφορετικούς ανθρώπους με διαφορετικές νοοτροπίες, τις δεξιότητες, την ευφυΐα και διάφορες άλλες πτυχές. Για να μπορέσουμε να



# DECO

συγκεντρώσει και να αναλύσει τα εκτεταμένα στατιστικά δεδομένα και να παρέχει σε κάθε ομάδα με καλή πληροφόρηση που βασίζεται στη στατιστικά στοιχεία που θα χρειαστείτε ένα ειδικό σχέδιο ΑΙ. Επίσης, θα απαιτήσει έναν εμπειρογνώμονα για να δημιουργήσουν ένα μοναδικό αλγόριθμο για κάθε ομάδα, έναν αλγόριθμο που βασίζεται στη γνώμη των δικών τους οπαδών.

## 4.4 ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΞΟΔΟΣ

Μετά από όλη τη διαδικασία, πρέπει να δείξουμε αποτελέσματα με τον επιθυμητό τρόπο για κάθε άτομο που θέλει να τους δώσει, για παράδειγμα, να προπονητής, στην ομάδα διαχείρισης ή / και άλλους.

Θα υπάρξει ένας διαφορετικός τρόπος για την κάθε ομάδα να επιλέξει από τη μέθοδο απόδοση έκθεμα.

### 4.4.1 Η λειτουργία της οθόνης

Με τον τρόπο αυτό, για παράδειγμα, είναι κατάλληλο για την ομάδα διαχείρισης ή τα δεδομένα της οθόνης στο μισό χρόνο, πριν και μετά από κάθε αγώνα.

### 4.4.2 Tablet (ή μια εγκατάσταση όπως αυτό)

Αυτό θα ήταν πιο κατάλληλος τρόπος για έναν προπονητή να έχουν τα δεδομένα που εμφανίζονται στην οθόνη ή το tablet τοποθετηθεί κοντά στην περιοχή του προπόνηση. Σύστημα παραγωγής και μπορεί να είναι διαφορετική για κάθε ποδοσφαιρικής ομάδας.

## 4.5 ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗΣ ΕΥΦΥΪΑΣ

Business Intelligence (BI) αποτελείται από τις στρατηγικές και τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται από εταιρείες για να Η ανάλυση των δεδομένων από επιχειρηματικές πληροφορίες, BI τεχνολογίες παρέχουν ιστορική προοπτική, η τρέχουσα και τις προβλέψεις επιχειρηματικές δραστηριότητες, Κοινή λειτουργίες των τεχνολογιών επιχειρηματικής ευφυΐας περιλαμβάνουν αναφοράς, ηλεκτρονική αναλυτική επεξεργασία, ανάλυση, εξόρυξη δεδομένων, διαδικασία εξόρυξης, συγκρότημα επεξεργασίας





# DECO

εκδήλωση, τη διαχείριση των επιδόσεων των επιχειρήσεων, συγκριτικής αξιολόγησης, εξόρυξης κειμένου, προγνωστικών analytics και περιοριστική ανάλυση, BI τεχνολογία μπορεί να χειριστεί μεγάλες ποσότητες δομημένων δεδομένων και αδόμητων μερικές φορές να βοηθήσει στον εντοπισμό, την ανάπτυξη και αλλιώς να δημιουργήσετε νέο στρατηγικό επιχειρηματικές ευκαιρίες, Στόχος τους είναι να επιτρέπουν την εύκολη ερμηνεία αυτή μεγάλα δεδομένα, Εντοπίστε νέες ευκαιρίες και να εφαρμόσουν αποτελεσματικές στρατηγικές που βασίζονται σε αυτές τις ιδέες μπορεί να προσφέρει στις επιχειρήσεις ένα ανταγωνιστικό πλεονέκτημα στην αγορά και τη μακροπρόθεσμη σταθερότητα.

## 4.6 ΣΤΗ ΜΑΘΗΣΗ

Μαθαίνοντας (επίσης γνωστό ως δομημένη μάθηση ή μάθηση στην ιεραρχική) είναι μέρος μιας ευρύτερης οικογένειας μάθηση μηχανής μέθοδοι που βασίζονται στην μάθησης αναπαράσταση δεδομένων, Σε αντίθεση με ένα συγκεκριμένο αλγόριθμο ανάθεσης. μπορούν να μάθουν εποπτεύονται, ημι-επίβλεψη ή χωρίς επίβλεψη,

μάθηση μοντέλο στο οποίο χαλαρά συνδέονται με τα πρότυπα επεξεργασίας της πληροφορίας και της επικοινωνίας στη βιολογία το νευρικό σύστημα, Όπως νευρωνικά κωδικοποίησης οι οποίοι προσπαθούν να προσδιοριστεί η σχέση μεταξύ των διαφόρων ερεθισμάτων και νευρωνικές αποκρίσεις που σχετίζονται εγκέφαλοι,

μάθηση αρχιτεκτονική σε τέτοιες βαθιά νευρωνικά δίκτυα, μια βαθιά πεποίθηση δίκτυο και επαναλαμβανόμενες νευρωνικών δικτύων έχει εφαρμοστεί σε τομείς, συμπεριλαμβανομένων υπολογιστική όραση, αναγνώριση φωνής, επεξεργασία φυσικής γλώσσας, Ήχου αναγνώρισης, φιλτράροντας κοινωνικής δικτύωσης, αυτόματη μετάφραση, βιοπληροφορική και σχεδιασμό των φαρμάκων, Σε περίπτωση που έχουν παραχθεί αποτελέσματα συγκρίσιμα και σε μερικές περιπτώσεις ανώτερο από έναν άνθρωπο ειδικό.



# DECO

## 5 Κ'ΕΡΔΟΣ DECCOACH

### 5.1 ΚΟΙΝΩΝΙΚ'ΕΣ ΕΠΙΠΤ'ΩΣΕΙΣ

Όπως γνωρίζετε σήμερα είμαστε σε έναν κόσμο της επικοινωνίας και της τεχνολογίας. Πτυχές της χρήσης μαλακά εμπορεύματα στα δεδομένα εισόδου δεδομένων και εξόδου μπορεί να είναι αρκετά εκτεταμένη. Στο λογισμικό μπαίνουμε προσπαθούμε να εξετάσουμε το κοινωνικό κομμάτι που ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει ομάδες και τα κανάλια, τον προγραμματισμό για τους αγώνες και πολλά άλλα πράγματα. κοινωνικές συνέπειες των ιδεών μας, καθώς και στην πραγματική ζωή αυτόματα. Διάφοροι πολιτισμοί σε όλο τον κόσμο οδήγησε να ειδικευτούν το λογισμικό μας, σε ορισμένες περιπτώσεις. Μια ομάδα ανθρώπων ή σε μεγαλύτερη κλίμακα όλα συμμετοχής τους οπαδούς σε ένα συγκεκριμένο σύστημα που μπορεί να είναι κοινωνική και συναρπαστικό με διαφορετικό τρόπο.

### 5.2 ΠΙΟ ΕΝΔΙΑΦ'ΕΡΟΥΣΑ ΚΑΙ ΕΝΔΙΑΦ'ΕΡΟΝΤΑ

Κάθε παιχνίδι και η ομάδα διασκεδαστικό παιχνίδι για τους οπαδούς τους και άλλοι σε κάποια ειδική περίπτωση. Κάποιοι από αυτούς θα μπορούσε να πάει να δει τα παιχνίδια ζωντανά, και πολλοί από αυτούς παρακολουθήσουν τον αγώνα από τις συσκευές τους και είναι όλα ενδιαφέροντα σε αυτό, να συμμετάσχουν στο τηλεπαιχνίδι και να στείλετε ένα γνώμη σχετικά με το παιχνίδι για να κάνουν το παιχνίδι πιο ενθουσιασμένοι. Υπάρχουν, επίσης, ενδιαφέροντα γεγονότα σχετικά με την έξοδο της οθόνης όταν δείτε τι οι άνθρωποι και η απόφαση του προπονητή ή σε έναν άλλο κόσμο σε σχέση Deccoach και πούλμαν γνώμη ελκυστική.

### 5.3 ΠΟΥ ΣΧΕΤ'ΙΖΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΞ'ΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓ'ΙΑΣ

Η τεχνολογία πρέπει να χρησιμοποιείται σε αυτό το έργο να φέρει το επίκεντρο των ερευνητών, ερευνητές, επενδυτές και μεγάλες επιχειρήσεις σε αυτόν τον τομέα και θα δώσει στις επιχειρήσεις σε διάφορους τομείς. Αυτή η τεχνολογία που σχετίζονται με διαφορετικά θέματα, για παράδειγμα, την αποθήκευση δεδομένων, την επεξεργασία δεδομένων,



# DECO

εισαγωγή συστήματος και μαλακά εμπορεύματα, εκτός του συστήματος και του λογισμικού, το σχεδιασμό του λογισμικού, το σχεδιασμό του υλικού, επεξεργαστές υψηλής ταχύτητας και άλλοι, όπως ο ανταγωνισμός ανταγωνισμός ειρηνική αθλητική εκδήλωση στην εισαγωγή συναφείς τεχνολογίες θα εμφανίζεται μαζί με το έργο μας.

## 5.4 Ν'ΕΕΣ ΕΥΚΑΙΡ'ΙΕΣ ΑΠΑΣΧ'ΟΛΗΣΗΣ

Όπως συζητήσαμε, Το έργο αυτό απαιτεί διαφορετική τεχνολογία και αυτό θα κάνει πολλούς τύπους εργασίας διαθέσιμες positons. Η θέση αυτή θα απαιτήσει διαφορετικά επίπεδα γνώσεων σε διάφορους τομείς, από ειδικούς σε μια θέση που διαφορετικά θα απαιτούσε ένα πολύ υψηλό επίπεδο τεχνογνωσίας. Τεχνολογία που σχετίζονται με το υλικό και το λογισμικό, τις τεχνολογίες σχετικές με τον αθλητισμό, τις τεχνολογίες που σχετίζονται με την εμπορία και άλλοι

## 5.5 Η ΠΛΕΥΡΙΚ'Η ΑΓΟΡΑ

Παρόμοια με άλλες επιχειρήσεις που βασίζονται στη συμμετοχή της κοινότητας, κάθε ομάδα θα απαιτήσει την επιθυμητή online αγορά οι ίδιοι? Για παράδειγμα, σε απευθείας σύνδεση και πραγματική αγορά όπου οι άνθρωποι μπορούν να κάνουν συναλλαγές με τη χρήση τύπων cryptocurrency. Μπορεί να υπάρχουν διαφορετικές αγορές και στην πραγματική ζωή ή σε εικονικές δραστηριότητες. Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και κοινωνικές σχέσεις κάνει αυτόματα κάποια πλευρική αγορά.

Τύπος νεοϊδρυόμενες επιχειρήσεις θα παρέχει επίσης πολλές άλλες επιχειρηματικές ευκαιρίες και τα πλεονεκτήματα που θα είναι μια ανακοίνωση.

## 6 ΣΤΡΑΤΗΓΙΚ'Η

*«Για να έχετε μια καλύτερη κλήρωση, ενδιαφέρουσες εκδηλώσεις και να φέρει την πρόοδο στον κόσμο μας»*



# DECO

Οι νέες τεχνολογίες αναπτύσσονται σε διάφορες βιομηχανίες, όπως τα τρόφιμα, την υγειονομική περίθαλψη και άλλες βιομηχανίες. Αλλά υπάρχουν κάποιες πτυχές της ζωής μας άφησε, έτσι πιστεύουμε ότι θα πρέπει να καλύψει τη διαφορά με την καινοτομία. Πιστεύουμε ότι αυτή η επανάσταση της τεχνολογίας για να δει κανείς στην καθημερινή μας ζωή και τον κόσμο γύρω μας. Στόχος μας είναι να είναι καινοτόμος στον τρόπο που βλέπουμε τον αθλητισμό.

Πρέπει να φέρουμε την τεχνολογία στο άθλημα, αλλά όχι μέρος το παιχνίδι, μέρος του τι κάνει το παιχνίδι για τους οπαδούς σε όλο τον κόσμο και έχουμε την πρόθεση να είναι το πρώτο έργο σε αυτόν τον τομέα.

## 6.1 ΕΜΠΟΔΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΗΣ

Ως άλλη καινοτομία που προσπαθεί να κάνει το δρόμο του στην καθημερινή μας ζωή, περιμένουμε να αντιμετωπίσει αντίσταση από FCS και συναφείς οργανισμούς. Θα πρέπει να διαπραγματευτεί με τους πείσει, για να συνεχίσει τη χρήση της πιλοτικής εφαρμογής μας.

Πιστεύουμε ότι είναι μια μεγάλη ομάδα να είναι μεγαλύτερα και πιο προηγμένα θα ήταν σοφό για αυτούς να χρησιμοποιούν την τεχνολογία που η ιδέα φέραμε έτσι μιλάμε για κέρδη για το πρώτο εθνική ομάδα για το μέλλον θα είναι μια ομάδα

*«Riding το κύμα της τεχνολογίας»*

Και αν είμαστε τυχεροί, θα απορροφήσει τους επενδυτές οι οποίοι έχουν μια ομάδα ή να έχει ένα μεγάλο συμβόλαιο με την ομάδα στο χάρτη πορείας μας.

*«Οι διαπραγματεύσεις μπορεί να λύσει το πρόβλημα, είναι το σύνθημα της στρατηγικής μας»*



# DECO

## 7 ΣΤΟΙΧΕΙΑ ICO

Διακριτικό Όνομα: Σύστημα Αποκέντρωσης Fan Coaching (DecCoach)

Σύμβολο: DECO

Token / πρότυπο κερμάτων / blockchain: ERC-20 / Ethereum

Δεκαδικό: 18

Ο ρόλος του token: σημάδι κοινής ωφέλειας, που χρησιμοποιείται για να συμμετάσχουν στην αποκέντρωση της προπόνηση ανεμιστήρα

Κουπόνια είναι διαθέσιμα: 100.000.000

Υπάρχουν ενδείξεις για την ICO: 70.000.000

περίοδο Πωλήσεις: 8 μήνες

/ Ελάχιστες πωλήσεις Softcap: 1000ETH

/ Μέγιστη πωλήσεις Hardcap: 35 εκατομμύρια \$

Νομίσματα δεκτά: BTC, ETH, LTC



# DECO

## 8 ΤΟ Κ'ΥΡΙΟ ΤΑΜΕΪΟ ΤΗΣ ΔΙΑΝΟΜ'ΗΣ

### 8.1 TOKEN ΕΠΙΣΚ'ΟΠΗΣΗ ΚΑΤΑΝΟΜ'Η

Όπως πολλοί ως 70% των μαρκών που προβλέπονται θα είναι προσβάσιμα στους επενδυτές μέσω του ICO. Είχαμε επιφυλάχθηκε 3% του συνόλου των κουπονιών για την ομάδα μας και συμβουλευτικό προσωπικό. Ένα άλλο 18% θα πρέπει να παρέχονται για την ανάπτυξη των κοινωνικών δικτύων. 9% θα προορίζεται για εταιρικές δαπάνες.



## 8.2 ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΚΑΤΑΝΟΜΉΣ ΤΟΥ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

Προϋπολογισμός που περιγράφεται παρακάτω υποθέτει ένα σενάριο στο οποίο έχει φτάσει στο ελάχιστο καπάκι μας για \$ 3 εκατομμύρια. Πρόσθετη χρηματοδότηση προέρχεται από το ελάχιστο όριο θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί για να προσθέσει επιπλέον χαρακτηριστικά για την εφαρμογή, την ανάπτυξη των APIs, κρίσιμη υλικού, την έρευνα, την εμπορία και τη συνολική πλατφόρμα ανάπτυξης. Τα κεφάλαια που αντλήθηκαν από την ICO θα διανεμηθεί ως εξής:

Ανάπτυξη Εφαρμογών: 60%

Μάρκετινγκ & Προώθηση: 15%

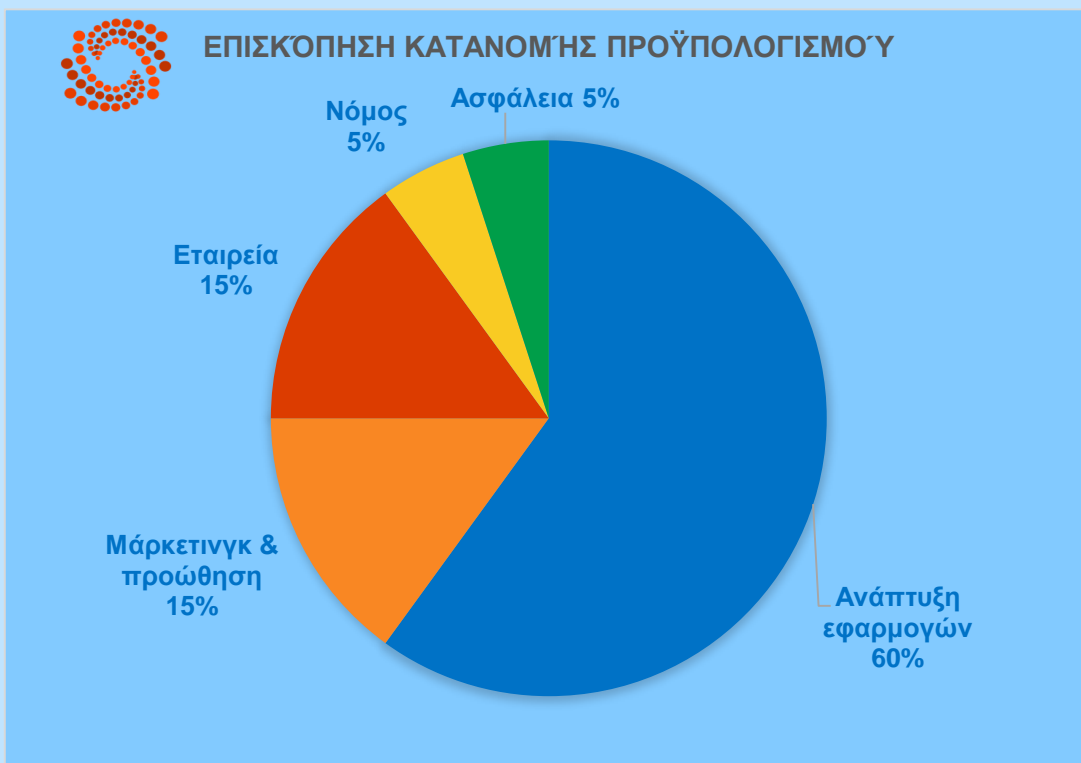
Εταιρεία: 15%

Νόμος: 5%

Ασφάλεια: 5%



# DECO







**DECO**

Μετάφραση και να το διορθώσουμε και να  
πάρει DECO