

白皮书

CryptoPeseta



Copyright © 2021 CryptoPeseta®. 保留所有权利。

西班牙, 塞维利亚

www.cryptopeseta.com

首次发布, 2021年11月

本文件中包含的信息是特权和机密。如果你不是预定的接收者, 未经CryptoPeseta的书面授权, 请不要阅读、复制、使用或向任何人披露本文件。

CryptoPeseta

愿景

CryptoPeseta项目于2021年3月开始，并于2022年2月28日成为现实，其目的是利用Binance区块链技术，加速采用加密货币，并将其作为一种机制，促进人类和社会互动新形式的创造。

自比特币创建以来，已经创造了大量的工具和可能性，以发展一个更加透明、动态、进化和去中心化的社会。

任务

CryptoPeseta的使命是允许在短短几秒钟内向世界任何地方汇款。它是一种基于Binance区块链技术和安全的代币，因此，它在交易中提供了强大的安全性，是完全匿名的。

CryptoPeseta这个名字是对西班牙旧国家货币Peseta的致敬。它于2002年2月28日退出流通。

这种代币的发行从2022年2月28日开始，正好是比塞塔消失的20周年。

通过这种方式，我们试图防止旧的比塞塔被遗忘，并通过新的加密比塞塔给社会带来一种新的国际市场经济模式。

CryptoPeseta经济和效用

CryptoPeseta代币旨在成为有价值的资产，给予其持有人与加密货币生态系统中的活动相关的广泛奖励。

CryptoPeseta代币的持有者可以使用这些代币交换资产。

CryptoPeseta的安全和技术

该项目是在BNB-20协议下开发的，该协议是为了通过智能合约在Binance网络区块链上工作而创建的，允许CryptoPeseta代币的交换。

以Cryptopesetas进行的交易将包括在Binance区块链中。鉴于该区块链的广泛分布，这些交易的完整性和不可侵犯性得到保证。

与比特币一样，Binance网络的安全性与区块链技术有着内在的联系，通过使用公共和分布式数据库，防止信息被个人修改，因为每笔交易都必须得到整个网络的批准。

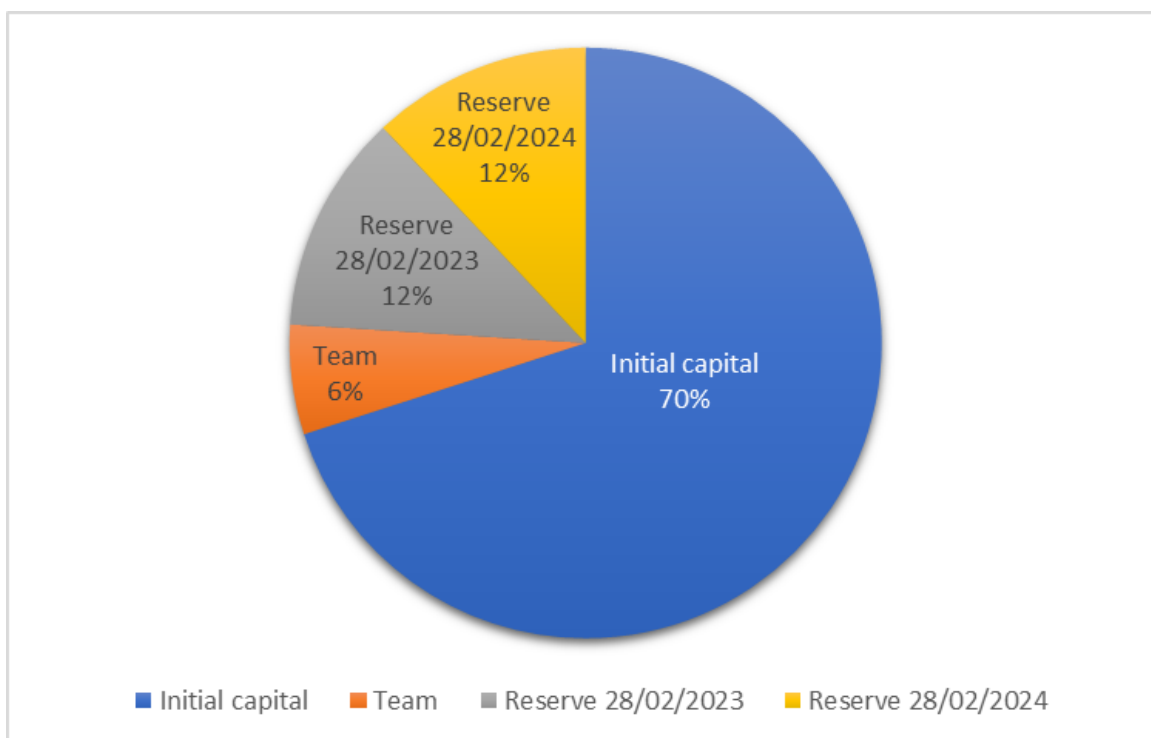
所有交易都由非对称加密系统验证，防止来自第三方的修改。

数字资产信息

代币名称	CryptoPeseta
证券交易所代码	CPTS
供应总量	100.000.000.000
加密资产分布	不存在ICO。它将直接在交易所分发
合同地址	0x644fB6e86c3B248AE1b0a3775B3C3f473E5e147B

数字资产的分配

将创建四个初始钱包。一个给开发团队，金额为60亿CPTS，一个有700亿CPTS，将在不同的交易所之间进行分配，还有两个储备钱包，每个有120亿CPTS，将在以后投入流通。因此，这种数字资产的分配情况如下。



钱包的地址

以下是CryptoPeseta项目创建的地址，你可以在项目开始时验证所有CryptoPeseta的分布。

初始资本	0xc5200D0702Ad98A8A139a123F6078c60189a0735
资本储备 1	0x479f011Cc31C914717f3C32F596F7FB3Ff63b7E7
资本储备 2	0x0c369eA66B375B583f1b4d7208473C4924135D3f

封锁资本

最初的分配将是总共76,000,000,000,000 CPTS，其中24,000,000,000 CPTS被封锁在两个钱包中。

第一个钱包将在2022年2月28日发行，共发行10亿份CPTS，在随后的每个月的第28天，将重复同样的操作，直到达到12亿份CPTS的总量。

第二个钱包将于2024年2月28日发放，共发放500,000,000,000,000 CPTS，以后每个月的第28天发放一次，同样的操作将重复进行，直到总量达到12,000,000,000 CPTS。

因此，所有资本的自由化将在2026年2月28日结束，留下100,000,000,000,000 CPTS的总流通量。

即将到来的发展

Binance Smart Chain BSC

项目的第一个发展将是在以太坊智能链上创建合同，这样CryptoPeseta将同时在两个区块链上共存。

NFT市场

在今年年底之前，我们打算建立一个卡片gif的NFT市场，作为对CryptoPeseta持有人的奖励。

代币持有者将能够购买与我们品牌相关的独特和独家设计的图案，以及与比塞塔及其历史相关的其他形式的收藏品。

玄幻世界

在两年内，CryptoPeseta将与元空间整合，用于向元空间的用户购买物品和服务。

一个虚拟宇宙或元空间将被创建，其中CryptoPeseta代币将被用来支持在那里发生的所有商业活动。在这个元宇宙中，我们也将能够找到独特的物体或NFT供使用和收藏。

法律信息

目标

本文件的目的是介绍CryptoPeseta项目，这是一种在Binance智能链区块链上运行的加密货币。

本技术文件中描述的CryptoPeseta项目正在开发中，并不断进行更新，其中包括技术特征、行为模式等。CryptoPeseta团队保留因这种更新而进行任何必要修改的权利。

不保证在所有管辖区的监管地位

CryptoPeseta打算在完全遵守适用法律和法规的情况下运作，并在主要市场获得必要的许可和批准。这意味着，本白皮书中描述的CryptoPeseta项目的所有功能的开发和实施是没有保证的。在可能进行相关活动的某些司法管辖区，可能需要许可证和/或监管部门的批准。我们不保证在任何特定的时间范围内，或在任何时候都能获得此类许可或批准。这意味着CryptoPeseta代币和拟议的Binance智能链网络的其他功能可能无法在某些市场使用，或者根本无法使用。这可能需要对该生态系统进行重组和/或在所有或某些方面无法使用。

此外，据设想，平台的开发将分阶段进行。在某些发展阶段，该平台可能依赖与某些授权的第三方实体的关系。如果这些实体在各自的司法管辖区不再得到正式授权，这将影响CryptoPeseta加密货币与该方的关系，包括其服务和功能。

没有投资咨询

本白皮书不构成CryptoPeseta对CryptoPeseta收购决定的任何投资建议或推荐，也不应在任何其他合同或购买决定中依赖它。

翻译

本白皮书及相关材料以西班牙语出版。任何翻译仅用于参考目的。不能保证任何翻译的准确性和完整性。如果本白皮书的译文与英文版本有任何不一致之处，应以西班牙文版本为准。

风险披露

购买CryptoPeseta代币涉及相当大的风险，可能会导致所涉资金的大量或全部损失。在购买CryptoPeseta代币之前，你应该仔细评估和考虑风险，包括任何其他文件中的风险。

买方不应购买CryptoPeseta代币用于投机或投资目的。买方只有在充分了解CryptoPeseta代币的性质并接受相应风险的情况下，才应该购买CryptoPeseta代币。

加密代币可能会被征用和/或盗窃；黑客或其他恶意团体或组织可能试图以各种方式干扰Binance智能链系统/网络，包括恶意软件攻击、拒绝服务攻击、基于共识的攻击、Sybil攻击、smurfing和欺骗，这可能导致您的加密代币

丢失或您丧失访问或控制您的加密代币的能力。在这种情况下，可能没有补救措施，加密代币的持有人可能不被保证任何补救措施、退款或赔偿。

加密代币和数字资产的监管地位目前尚未解决，在不同的司法管辖区有差异，并且有很大的不确定性。与加密代币、数字资产、区块链技术或区块链应用有关的某些法律、法规、政策或规则有可能在未来适用，直接或间接影响或限制加密代币持有人获得、拥有、出售、转换、交易或使用加密代币的权利。

与加密代币和数字资产有关的税法的不确定性可能会使加密代币持有人面临与使用或交易加密代币有关的税收后果，具体取决于司法管辖区。

数字资产及相关产品和服务涉及重大风险。潜在购买者应独立评估相关风险的性质和他们自己对风险的承受能力，并在做出任何决定之前咨询他们的顾问。

CryptoPeseta团队

- ❖ Antonio J. Viñas - Software Engineer
- ❖ Fco. Antonio Tirado - Cross-platform Developer
- ❖ Fco. Javier Rodríguez - Systems Administrator
- ❖ Jorge A. Barón - Full Stack Developer
- ❖ Manuel A. Salas - Web Developer
- ❖ Alejandro López - Graduate in Accounting and Finance
- ❖ Miguel Villa - Graduate in Law
- ❖ Jesús Ceacero - Cross-platform Developer
- ❖ Juan Quintana - Financial Advisor

CryptoPeseta社区

- 推特 - https://twitter.com/Cryptopeseta_Es
- 脸书 - <https://www.facebook.com/Cryptopeseta>
- 淘宝网 - https://www.instagram.com/cryptopeseta_es/
- 录像带 - <https://www.youtube.com/channel/UC2EFX47AHe1vDy5I3-DbpAg>
- 电报 - <https://t.me/+aUOZwXhxecs4OGI0>