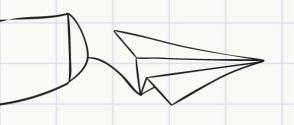


# 什么是状态通道



"Off Blockcahin" 2 way State Channels

Transactions

Locking up state using smart contract

submitting the state changes back to the blockchain

Blockchain



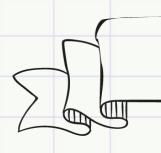
区块链的部分状态通 过多个签名和部分智 能合约锁定



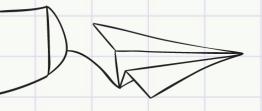
参与者通过产生以及签名来时时更新状态

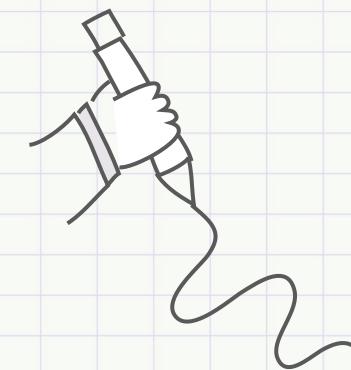


参与者将状态传回到 区块链上,然后关闭 状态通道,并且再次 锁定状态



# 状态通道的概念



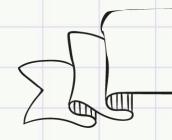


状态通道的核心就是上述那种架构设计

状态通道一般被视为layer 2层 (可拓展层),链上为layer 1层 (安全层)

### 状态通道的组成:

- 多签钱包或者智能合约
- 互相构建和签署交易,相互更新状态
- 提交区块链, 关闭通道



# 状态通道的类型



### 特殊状态通道

- 支付通道
- App定制型

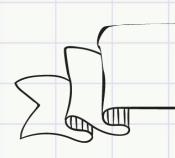


### 通用状态通道

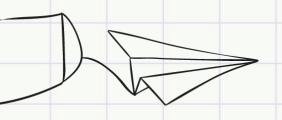
• 反事实实例化



1 支付通道



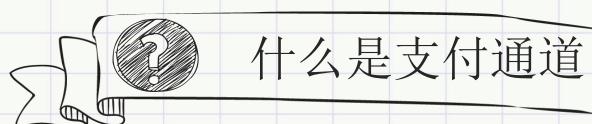
# 支付通道的由来

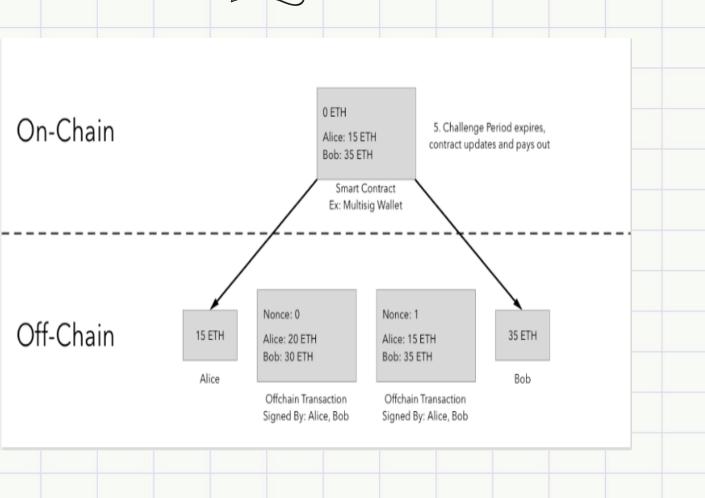




### 链上交易的缺陷:

- 交易费用高
- 速度慢
- 效率低





打开通道:

链上锁定状态,建立合约

链下交易:

频繁双向支付交易

关闭通道:

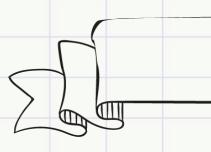
向链上提交状态,并进行争议性 解决

样例: https://ethfans.org/posts/counterfactual-for-dummies-part-1

02



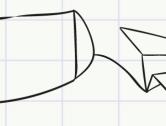
2 APP定制通道



### 定制型状态通道

0 ETH

Bob



### On-Chain

10 ETH Alice: 5 ETH

Bob: 5 ETH

Rule 1: If player gets 4 in a row, reward all ETH to that player.

Rule 2: If a player attempts to go twice in a row, reward all ETH to other player.

Rule 3: If a player does not respond to a dispute within 2 minutes, reward all ETH to disputing player.

Rule n: etc...

Judge Smart Contract Ex: Connect Four Multisig

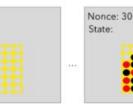
### Off-Chain



Alice



Offchain Transaction Signed By: Alice, Bob



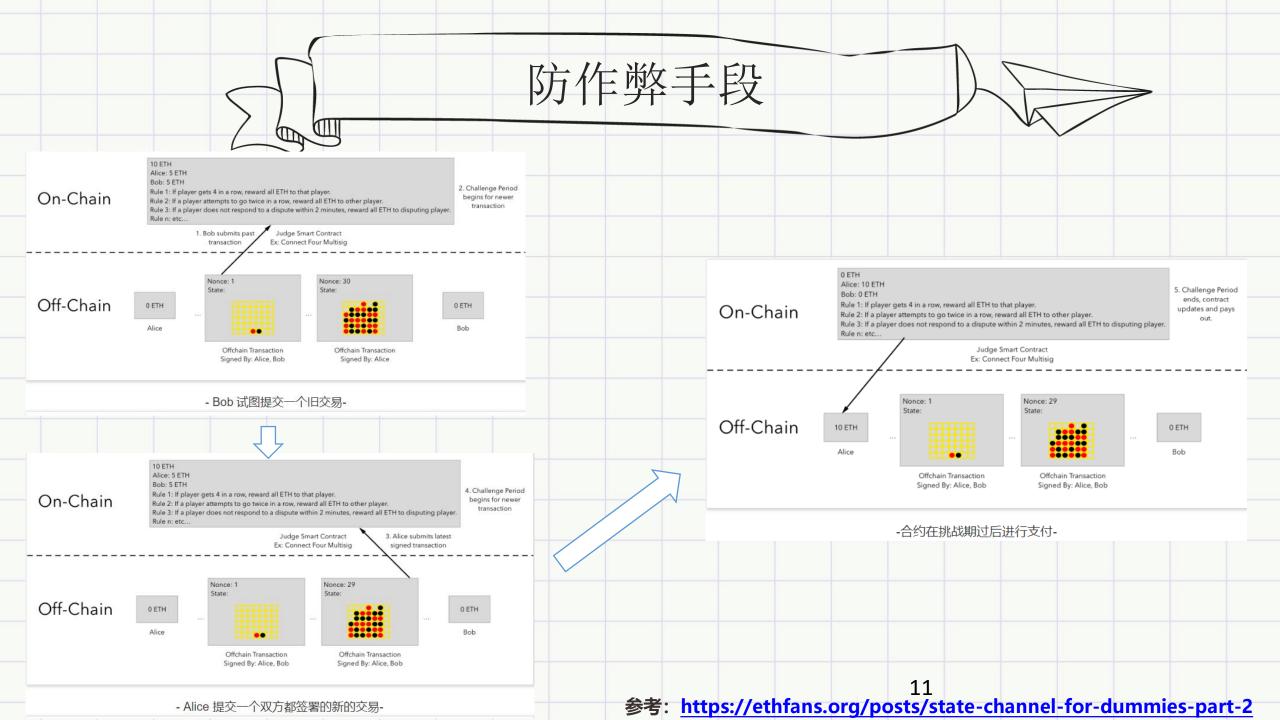
Offchain Transaction Signed By: Alice

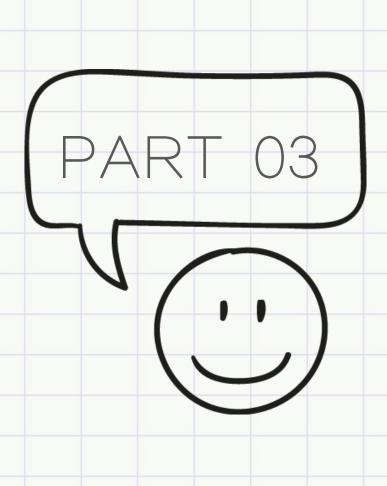
### 法官职责:

- 在比赛期间持有游戏资金
- 作为游戏规则的真相来源,解决玩家纠纷(例 如:欺骗,拖延)
- 在某一方赢或双方平局的情况下适当分配资金

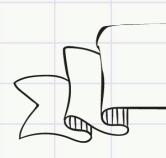
### 游戏规则:

- Rule 1: ...
- Rule 2: ...
- Rule 3: ...
- Rule 4: ...

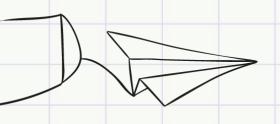




3 闪电网络



# 什么是闪电网络

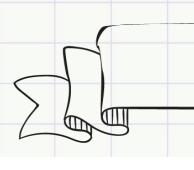




闪电网络就是支付状态通道的应用 ,核心交易类型有两种:

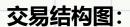
- RSMC (序列到期可撤销合约)
- HTLC (哈希时间锁定合约)

**BTC** 

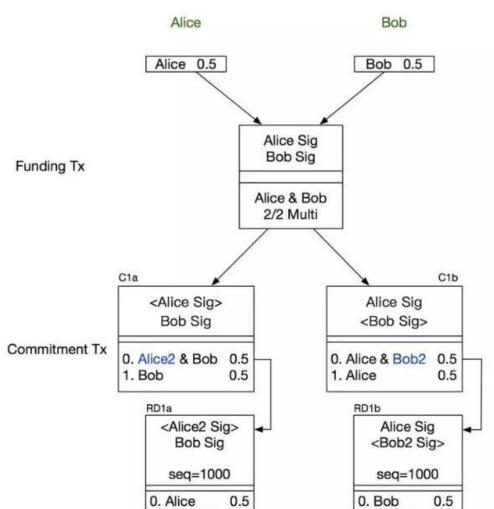


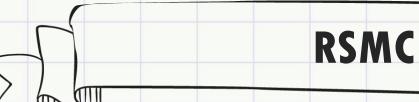
### **RSMC**

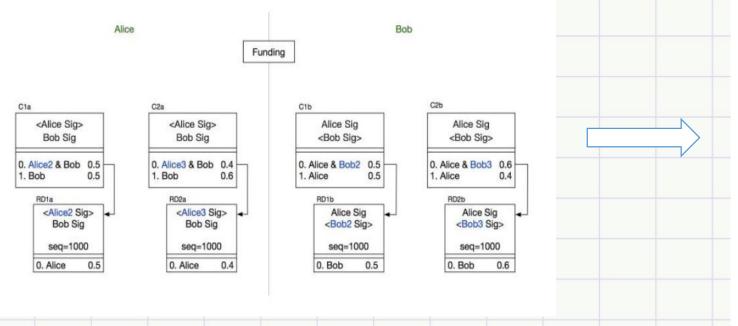


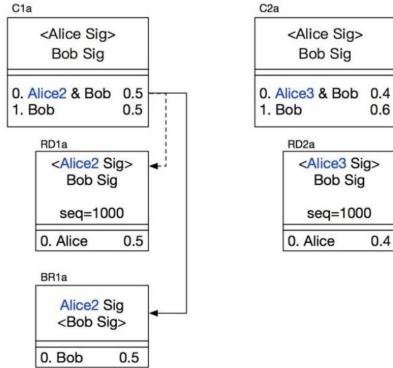


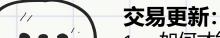
- 1、双方各拿出0.5BTC,构建Funding Tx,输出为爱丽 丝和鲍伯的2/2多重签名。此时,Funding Tx未签名, 更不广播。
- 2、爱丽丝构造Commitment Tx: C1a和RD1a,并交给鲍伯签名。C1a的第一个输出为多重签名地址,爱丽丝的另一把私钥爱丽丝2和鲍伯的2/2多重签名,第二个输出为鲍伯 0.5BTC。
- 3、RD1a为C1a第一个输出的花费交易,输出给爱丽丝0.5BTC,但此类型交易带有sequence,作用是阻止当前交易进块,只有前向交易有sequence个确认时才能进块。
- 4、鲍伯构造Commitment Tx: C1b和RD1b, 并交给爱丽丝签名。结构与C1a、RD1a是对称关系。
- 5、鲍伯对C1a和RD1a进行签名,并将签名给爱丽丝;同理,爱丽丝对C1b和RD1b签名,完成后给鲍伯。此时,由于并未对Funding Tx进行签名,任何一方均无法作恶,任何一方也不会有任何损失。
- 6、双方均完成对commitment Tx的签名并交换后,各自再对Funding Tx进行签名,并交换。此时,Funding Tx是完整的交易,广播之







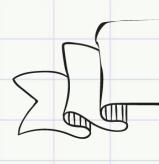




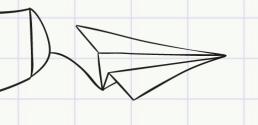
- 1. 如何才能彻底废弃掉C1a和C1b?
- 2. 爱丽丝交出爱丽丝2的私钥给鲍伯,即意味放弃C1a,而 仅能认可C2a
- 3. 爱丽丝破坏合约存在C2a的情况下依然广播出C1a,那么鲍伯就可以修改RD1a的输出给他自己,形成新的交易BR1a。BR1a由于没有Sequence,肯定会先于RD1a执行那么爱丽丝的惩罚就是失去她全部的币

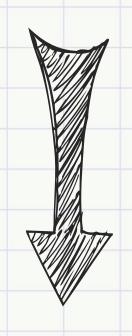
#### 其他参考:

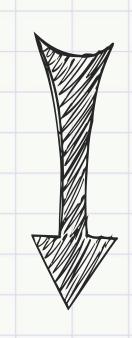
https://www.jianshu.com/p/e326802294e1 https://blog.csdn.net/chunlongyu/article/details/803 54563

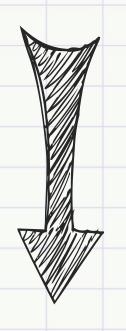


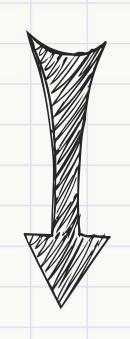
# 防作弊机制









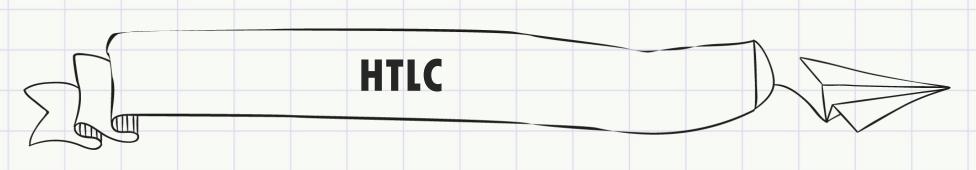


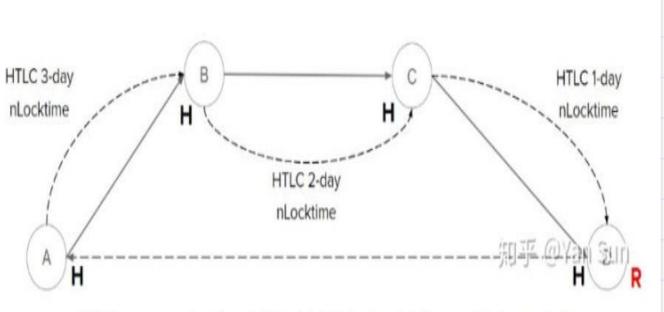
引入第三方来解决"始终在线"的假设

闪电网络"监视 器"/"瞭望塔"

Pisa"保管人 (Custodians)"

Celer"状态防卫网络"

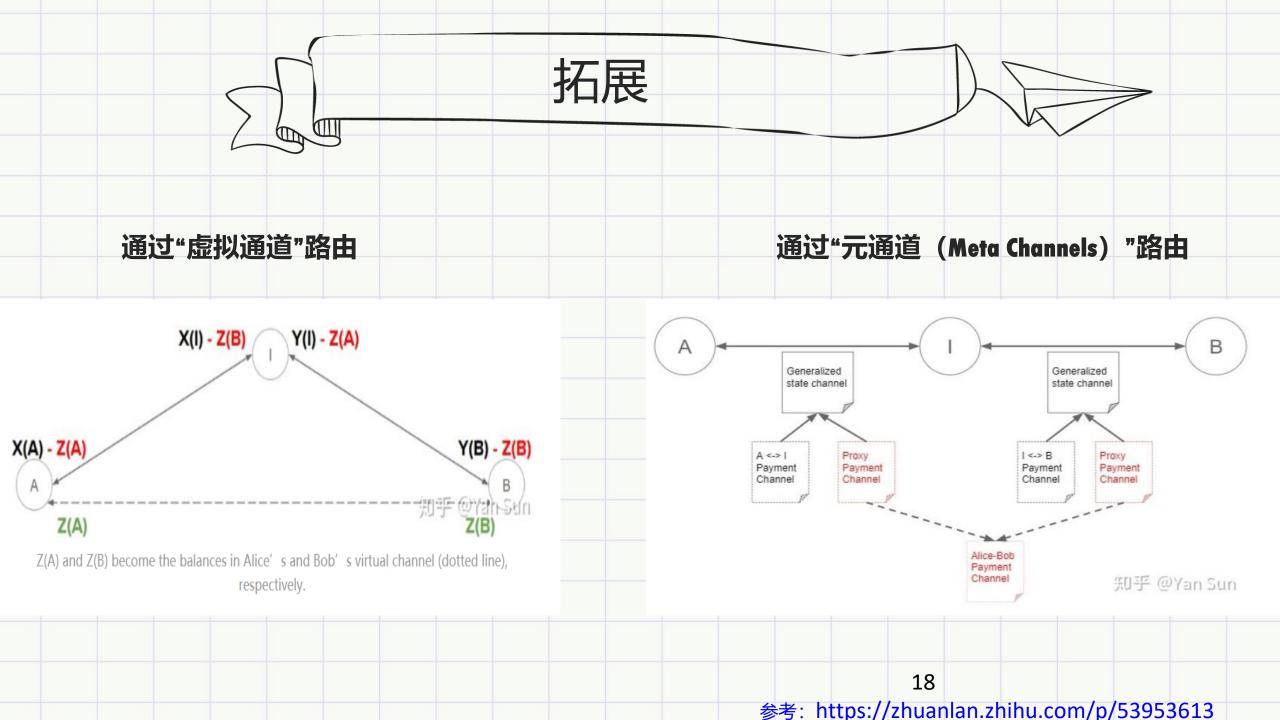


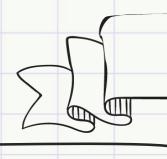


HTLCs are generated from left to right (A->B->C->D)

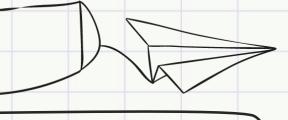
#### 交易结构图:

- 如果Alice和Bob之间建立一个通道, Bob和Charlie之间建立一个通道, 同时Charlie和Dave之间也建立了一个通道, 那么Alice可以通过Charlie和Bob把她的付款转给Dave。为了在不引入额信任假设, Alice需要确保Bob或Charlie不会带着她的钱跑路。这个攻击向量可以通过HTLCs来解决, 交易最终遵循一个多步骤的过程来完成。
- 在这个模型中,Dave生成了一个随机数R作为原像,并将该原像的哈希值H共享给Alice。然后Alice就和Bob就达成了一个HTLC——"如果你告诉我H对应的原像R,我将支付你1比特币,但如果你三天内不给我看原像,我将收回我的1比特币"。然后Bob与Charlie达成一个类似的HTLC,不同之处在于它将在两天后退还这1个比特币。类似地,Charlie与Dave达成一个HTLC,同样其退款周期更短。





# 比较



# 闪电网络

支付宝

• 安全性:

绝对安全, 不存在资金冻结等风险

・ 支付速度:

除上链确认操作外,其交易速度几乎与支付宝等价

• 隐私程度:

线下足够隐私

• 风险:

无法复原

• 安全性:

依赖于其商业信用和规模,资金受法律监管

• 支付速度:

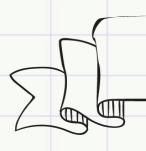
秒速

· 隐私程度:

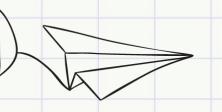
依赖第三方

• 风险:

较小,可中心化恢复

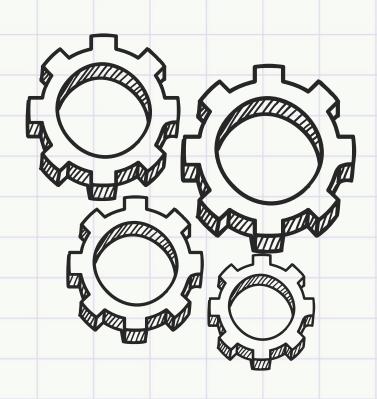


# 闪电网络的优缺点



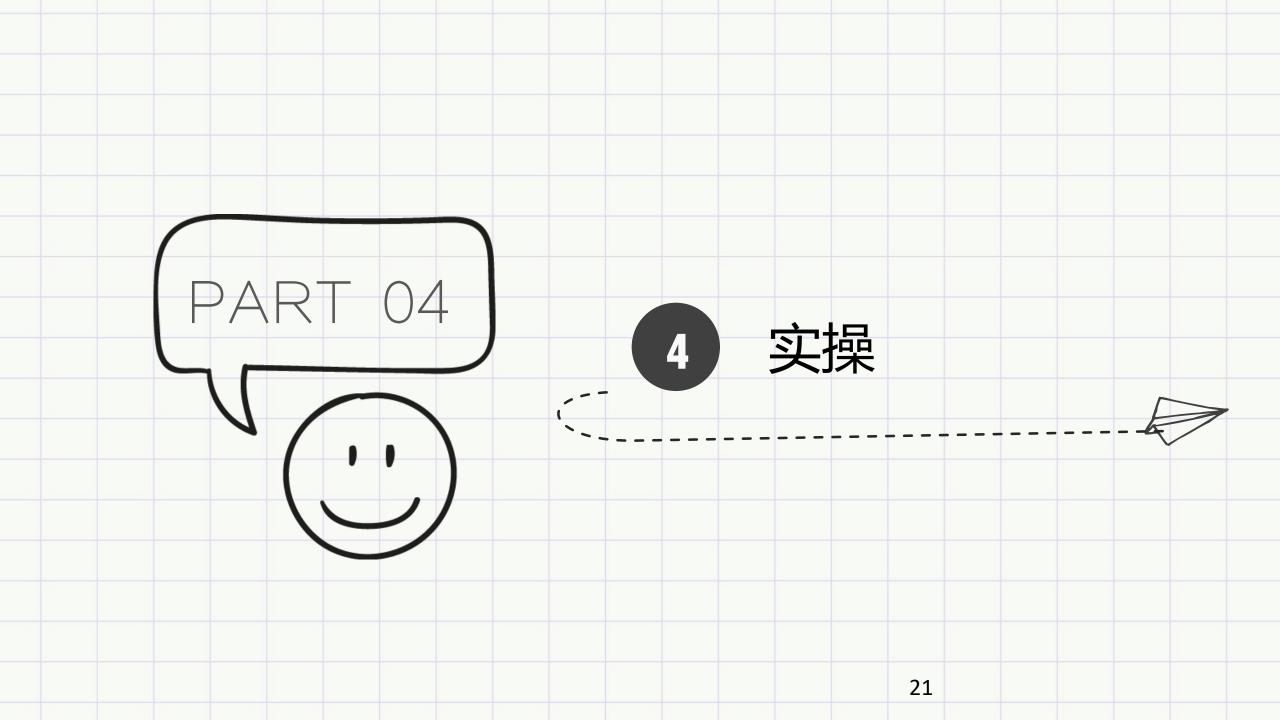
### 优点:

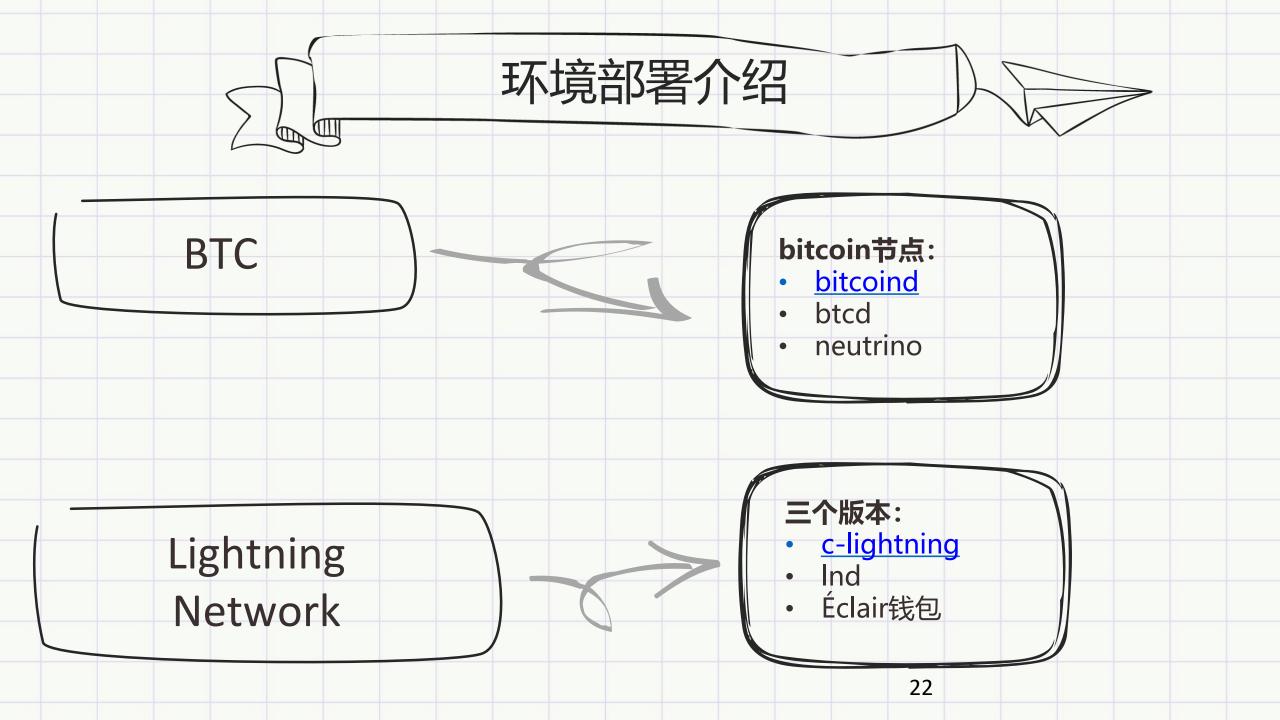
- 快速支付
- 无需可信第三方
- 为区块链减负
- 支付通道可以无限期地保持开放
- 双方约定可快速关闭通道
- 洋葱式路由
- 具有多重签名功能
- 跨链

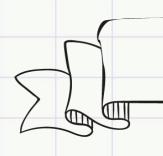


### 缺陷:

- 收款时要求必须在线,没有离线付款
- 监控通道的需求
- 匹配失败
- 对于大额付款并不理想
- 集中化









1. 环境:

Bitcoin 测试链全节点 c-lightning 版本闪电网络

- 2. 操作指令:
  - i) 启动比特币节点和闪电网络 bicoind -daemon -testnet lightning --network=testnet -log-level=debug ii) 创建通道
  - iii) 转账与状态更新
  - iiii) 关闭通道

#### 参考:

https://www.8btc.com/article/156211

