

API C# Kalima

Prérequis

Pour utiliser l'API C# Kalima, il est recommandé d'avoir préalablement lu la documentation API_Kalima.

Configuration

L'api C# Kalima est fournie sous la forme d'une DLL.

Pour utiliser l'api Kalima dans votre projet, il vous suffit donc d'inclure la dll dans vos dépendances.

Implémentation

Connexion à une blockchain Kalima

Dans cette section nous allons voir comment mettre en place le minimum nécessaire pour créer un nœud C# et le connecter à une blockchain Kalima.

Fichier de configuration

Pour initialiser un nœud Kalima, il faut lui fournir quelques informations qui sont chargées depuis un fichier de configuration, exemple :

```
SERVER_PORT=9100  
  
NotariesList=167.86.103.31:8080,5.189.168.49:8080,173.212.229.88:8080,62.171.153.36:8080,167.86.124.18  
8:8080  
  
FILES_PATH=/home/rcs/jit/KalimaCSharpExample  
  
# CHANGE IT  
  
SerialId=CSharpExample
```

- **SERVER_PORT** : Chaque nœud Kalima est composé de plusieurs « clients », et d'un « serveur ». Même si dans la majorité des cas, la partie serveur ne sera pas utilisée pour un nœud client Kalima, on doit spécifier un port pour le serveur. On peut choisir le port que l'on veut, en prenant soin de choisir un port qui n'est pas déjà utilisé sur la machine.
- **NotariesList** : Ce paramètre permet de définir la liste des Master Nodes sur lesquels on veut connecter notre nœud. La liste ci-dessus permet de se connecter à la blockchain dédiée aux tutoriels.
- **FILES_PATH** : Indique le dossier dans lequel seront stockés les fichiers nécessaires au fonctionnement du nœud. On y trouvera notamment les logs de l'application.
- **SerialId** : Pour que la connexion aboutisse, votre nœud doit être autorisé sur la blockchain. Pour initialiser la connexion, un administrateur Kalima doit vous créer une autorisation temporaire (valable 5 minutes). Cette autorisation

temporaire se fait par le biais du SerialId. On peut autoriser un nœud sur une liste d'adresses, en lecture ou en écriture. Le nœud aura donc accès aux transactions de toutes les adresses sur lesquelles il est autorisé en lecture ou en écriture, en revanche il pourra créer de nouvelles transactions uniquement sur les adresses sur lesquelles il est autorisé en écriture, , merci de contacter un de nos administrateurs (jerome.delaire@kalima.io, tristan.souillard@kalima.io)

Clone

Pour créer un nœud Kalima, il suffit de créer un Clone et d'appeler la fonction connect :

```
ClonePreferences clonePreferences = new ClonePreferences(configFilePath);  
clone = new Clone(clonePreferences);  
clone.connect();
```

ClonePreferences permet de charger le fichier de configuration du nœud. Son constructeur prend un paramètre de type String, qui correspond au chemin du fichier de configuration.

Clone va initialiser tous les composants nécessaires au nœud Kalima, et permettra par la suite d'accéder aux données, de créer des transactions, etc. Son constructeur prend un seul paramètre : Le ClonePreferences.

La fonction connect permet de connecter le nœud à la blockchain. Nous verrons par la suite que l'on peut lui passer un paramètre.

Créer une transaction

Pour créer une transaction, il faut à minima renseigner deux paramètres :

- L'adresse : L'adresse sera laquelle la transaction sera créé. L'adresse peut par exemple correspondre à un wallet. Dans nos tutoriaux, les adresses sont volontairement représentées comme des chemins que l'on pourrait avoir dans un système de fichiers (exemple : /alarms/fire).
- La clé : La clé unique de la transaction

Une transaction est bien entendu immuable, mais comme expliqué la documentation Kalima_API, il faut bien distinguer les transactions des valeurs courantes dans Kalima. Si pour une adresse donnée, on a une valeur courante avec la clé « temperature », cette valeur courante peut être remplacé si on crée une nouvelle transaction avec la même clé, et peut être supprimé si on crée une transaction de suppression (body vide) avec cette même clé.

Il existe ensuite plusieurs fonctions dans l'objet Clone pour créer des transactions :

```
boolean put(String address, String key, byte[] body)  
boolean put(String address, String key, byte[] body, int ttl)  
boolean remove(String address, String key)
```

Le body correspond au contenu de la transaction. La transaction peut être sous n'importe quelle forme (Chaine de caractères, JSON...), il suffit de la convertir en tableau de bytes par la suite.

Le TTL (Time To Live) correspond à la durée de vie de la transaction en secondes. Si le TTL vaut 10 par exemple, une transaction de suppression sera automatiquement créée sur la blockchain sur cette adresse et pour cette clé.

Les deux fonctions put permettent de créer des transactions dites d'ajout (ou d'édition) et la fonction remove permet de créer une transaction de suppression (c'est pourquoi elle ne prend pas de body en paramètre).

Exemples

Envoi d'une température à l'adresse /sensors :

```
clone.put(  
    "/sensors",  
    "temperature",  
    Encoding.ASCII.GetBytes(temperature.toString())  
);
```

Suppression de cette température :

```
clone.remove(  
    "/sensors",  
    "temperature"  
);
```

Récupérer les valeurs courantes

Récupérer une valeur precise

Il est possible de récupérer une valeur courante sur une adresse en connaissant sa clé unique, via la fonction get de l'objet Clone. Cette fonction retourne un objet de type KMsg, via lequel on peut retrouver l'adresse, la clé, le contenu de la transaction par exemple.

Récupérer toutes les valeurs sur une adresse

On peut également parcourir toutes les valeurs sur une adresse, en parcourant la mémoire cache correspondante à cette adresse. Pour cela on peut récupérer la mémoire cache via la fonction getMemCache de l'objet Clone. On peut ensuite parcourir la mémoire cache via la fonction navigate qui prend en paramètre une interface que l'on doit implémenter.

Exemples

Pour afficher le contenu sous forme de string de la température précédemment créée :

```
KMsg kMsg = clone.get("/sensors", "temperature");
if(kMsg != null){
    Console.WriteLine( System.Text.Encoding.Default.GetString(kMsg.getBody()));
} else {
    Console.WriteLine("sensors/temperature not found");
}
```

Pour afficher le contenu de l'adresse /sensors :

```
MemCache memCache = (MemCache) clone.getMemCache("/sensors");
if(memCache == null){
    Console.WriteLine("Address /sensors not found");
    return;
}

memCache.navigate(new PrintKmsg());
```

Et l'implémentation de PrintKmsg :

```
public class PrintKmsg : MemCache.NextKMsg
{
    public void invoke(KMsg kmsg)
    {
        Console.WriteLine("KEY=" + kmsg.getKey() + " BODY=" +
System.Text.Encoding.Default.GetString(kmsg.getBody()));
    }
}
```

Réagir à des événements

Il existe certains callbacks que l'on peut implémenter pour réagir à certains événements comme la création d'un nouveau cache ou encore l'arrivée de nouvelles transactions.

Pour cela il existe deux interfaces que l'on peut implémenter :

- ClientCallback
- MemCacheCallback

ClientCallback

L'interface ClientCallback contient plusieurs callbacks que l'on peut implémenter :

- `onNewVersion` : Ce callback est appelé lorsqu'un changement de version de la blockchain est détecté. Ce callback peut permettre par exemple d'automatiser la mise à jour des nœuds lors d'une mise à jour conséquente de la blockchain.
- `onNewCache` : Ce callback est appelé lorsqu'une nouvelle mémoire cache est créée. Chaque nœud est autorisé sur une liste d'adresse. Au démarrage, le nœud va se connecter à la blockchain, mettre en place une communication cryptée avec celle-ci, puis se synchroniser
- `onCacheSynchronized` : Ce callback est appelé lorsqu'un cache est synchronisé, c'est-à-dire lorsque les valeurs courantes d'une adresse ont été reçues au démarrage du node. Cela permet d'attendre certaines données avant de lancer certaines actions par exemple.
- `onReject` : Ce callback est appelé lorsque votre nœud tente de se connecter à la blockchain mais n'a pas d'autorisation. Il permet par exemple d'afficher un message pour prévenir l'utilisateur.

MemCacheCallback

On peut ajouter un MemCache callback par adresse pour réagir à l'arrivée de nouvelles transactions.

L'interface MemCacheCallback contient les callbacks suivants :

- `getAddress` : Doit retourner l'adresse correspondante
- `putData` : Ce callback est appelé à l'arrivée de nouvelle donnée en cache (ajout, mise à jour d'une valeur courante)
- `removeData` : Ce callback est appelé lorsqu'une valeur courante est supprimée

Exemple

Pour exemple, nous avons les adresses suivantes :

- `/sensors` : Contendra des valeurs de capteurs, comme des températures par exemple
- `/alarms/fire` : Contendra des alarmes incendies

On souhaite qu'une alarme incendie soit créée lorsqu'une température dépasse 100°C.

On souhaite également afficher dans la console l'arrivée de nouvelles températures ainsi que l'arrivée d'alarmes incendie.

Lorsque l'on relance notre node, on ne souhaite pas que les données déjà présentes soit traités à nouveau, pour éviter les doublons d'alarmes.

On commence par implémenter deux MemCacheCallbacks différents (un pour l'adresse `/sensors`, un pour l'adresse `/alarms/fire`) :

```

namespace KalimaCSharpExample
{
    class SensorsCallback : MemCacheCallback
    {
        private String address;
        private Clone clone;

        public SensorsCallback(String address, Clone clone)
        {
            this.address = address;
            this.clone = clone;
        }
        public string getAddress()
        {
            return address;
        }
        public void putData(KMessage kMessage)
        {
            KMsg msg = KMsg.setMessage(kMessage);
            String key = msg.getKey();
            String body =
System.Text.Encoding.Default.GetString(msg.getBody());
            Console.WriteLine("new sensor value key=" + key + " body=" +
body);
            if(key.Equals("temperature"))
            {
                int temperature = (int) Int64.Parse(body);
                if(temperature >= 100)
                {
                    clone.put("/alarms/fire", "temperature",
Encoding.ASCII.GetBytes("Temperature too high: " + temperature + " °C"));
                }
            }
        }
        public void removeData(KMessage kMessage)
        {

```

}

}

}

```

}
}
}

```

```

namespace KalimaCSharpExample
{
    class AlarmsCallback : MemCacheCallback
    {
        private String address;

        public AlarmsCallback(String address)
        {
            this.address = address;
        }

        public string getAddress()
        {
            return address;
        }

        public void putData(KMessage kMessage)
        {
            KMsg kMsg = KMsg.setMessage(kMessage);
            Console.WriteLine("new alarm key=" + kMsg.getKey() + " body=" +
                System.Text.Encoding.Default.GetString(kMsg.getBody()));
        }

        public void removeData(KMessage kMessage)
        {
        }

    }
}

```

Comme on peut le voir, nos deux implémentations sont relativement simples. SensorsCallback se contente d'afficher le body des messages reçues, puis, si la clé de la donnée reçue est « temperature », il va contrôler la température, et créer une nouvelle transaction à l'adresse /alarms/fire si la température est supérieure ou égale à 100°C.

AlarmsCallback se contente d'afficher le body des données reçues.

Ces callbacks doivent être passés au clone via la fonction addListenerForUpdate. Cependant, il faut que les caches correspondants existent déjà dans le clone.

On va donc implémenter un ClientCallback. On peut alors instancier SensorsCallback et AlarmsCallback dans onNewCache ou bien dans onCacheSynchronized. Dans notre cas,

on prendra la seconde option, car on ne veut pas traiter les données déjà présentes lorsque l'on démarre notre nœud :

```

namespace KalimaCSharpExample
{
    public class KalimaClientCallBack : ClientCallback
    {
        private Client client;
        private Logger logger;

        public KalimaClientCallBack (Client client)
        {
            this.client = client;
            this.logger = client.getLogger();
        }

        public void putRequestData(SocketChannel ch, KMessage msg) {}

        public void onNewVersion(int majver, int minver) {}

        public void onNewCache(String address) {}

        public void onCacheSynchronized(string address)
        {
            if (address.Equals("/sensors"))
            {
                client.getClone().addMemCacheCallback(new
SensorsCallback(address, client.getClone()));
            } else if (address.Equals("/alarms/fire"))
            {
                client.getClone().addMemCacheCallback(new
AlarmsCallback(address));
            }
        }

        void ClientCallback.onReject(SocketChannel sc)
        {
            Console.WriteLine("You are not authorized on this
Blockchain.");
            Console.WriteLine("Please contact an administrator");
            Environment.Exit(0);
        }
    }
}

```

```
}  
    }  
}
```

Il ne reste plus qu'à passer notre ClientCallback au clone. Cela se fait par le biais de la fonction connect :

```
clone.connect(new KalimaClientCallback(this));
```