「ブロックチェーン技術概論 理論と実践」正誤表

最新情報は、サポートページ(https://github.com/blockchain-programming/book2021)をご覧ください. 左に*がついているものは、第2刷で訂正済です.

2022 年 8 月 26 日時点

ページ	場所	誤	正
* v.	一番下の行	(一番下の行に追加)	4.6 秘密計算102
* 22	上から1行目	計算コストと考えます。	計算コスト *6 と考えます。
23	上から7行目	小さくなります。	大きくなります。
* 31	上から 11–12 行目	メカニズム使用した	メカニズムを使用した
* 54	上から 11 行目	1996 年	1994年
* 70	下から 2 行目	誤:https://cryptorating.eu/whitepapers/イーサリアム/イーサリアム_white_paper.pdf	
	(参考文献 [2])	$ \overrightarrow{E} : \texttt{https://cryptorating.eu/whitepapers/Ethereum/Ethereum_white_paper.pdf} $	
* 75	上から 16, 19, 22 行目	生成限 g	生成元 g
* 93	上から 10 行目	公開鍵暗号と使って	公開鍵暗号を使って
* 99	上から 6–8 行目	誤: R については楕円曲線離散対数問題が困難であるという前提から rG の r を知ることは不可能とし, $s=(r+ed) \bmod n$ と $s=r$	
		が同じエントロピーをもつことを考えると検証者にはこの2つの確率変数はともに乱数と区別できません。したがってゼロ知識性	
		正:楕円曲線離散対数問題が困難であるという前提から, $R=rG$ から r を知ることや $eP=edG$ から ed を知ることは不可能です。	
	$s = (r + ed) \bmod n$ と $s = r$ の s は確率変数として区別できないので ed はわかりません。したがって d に関する~		
* 100	下から2行目	誤:対偶をとれば「間違った命題は証明できない」ということになります。	
		正:対偶をとると「偽なる命題は証明によって否定される」ことになります。	
* 102	下から9行目	秘密計算	4.6 秘密計算
* 103	上から9行目	ブラックリーの (t,n) しきい値秘密分散法の例	ブラックリーの (t,n) しきい値秘密分散法の簡単な例

ページ	場所	誤	正	
* 103	上から 10 行目	してみましょう。	してみましょう(図 4.14)。	
* 103	下から4行目	誤:ブラークリーの (t,n) しきい値秘密分散法は,空間の次元を変えることで,		
		正:ブラークリーの (t,n) しきい値秘密分散法では,シェアを秘密情報の点 s とランダムな点 r を通る t 次元空間の中の $(t-1)$ 次元超平面		
		とすることで、		
* 121	上から6行目	ビットコインの	ビットコインを	
130	上から3つ目のコード	誤: (実行結果が途中で切れています)		
		正:サポートページ(https://github.com/blockchain-programming/book2021)に完全版を掲載しています.		
* 134	下から3行目	2140 年	2141 年ごろ	
* 134	下から 2 行目	210000 btc	$21000000\mathrm{btc}$	
* 134	下から1行目	$210000 = \sum_{i=0}^{\infty} 210000 \frac{50}{2^i}$	$21000000 = \sum_{i=0}^{\infty} 210000 \frac{50}{2^i}$	
* 135	上から 11, 15 行目	係数	係数(のリトルエンディアン)	
* 135	上から 16 行目	誤:0x 00000000 0004864c 00000000 00000000 00000000 00000000 0000		
		$\mathbb{E}: 0 \times 00000000 004 c8604 00000000 00000000 00000000 000000$		
* 151	表 6.8 の説明	(行は前半2ビットで後半3ビット)	(行は前半2ビットで,列は後半3ビット)	
* 151 * 151	表 6.8 の説明 上から 13 行目	(行は前半 2 ビットで後半 3 ビット) ファーマット		
			(行は前半2ビットで,列は後半3ビット)	
* 151	上から 13 行目	ファーマット	(行は前半 2 ビットで, 列は後半 3 ビット) フォーマット	
* 151 * 167	上から 13 行目 上から 7 行目	ファーマット ゲーム論	(行は前半 2 ビットで、列は後半 3 ビット) フォーマット ゲーム理論	
* 151 * 167 * 168	上から 13 行目 上から 7 行目 上から 7 行目	ファーマット ゲーム論 ゲーム論	(行は前半2ビットで、列は後半3ビット) フォーマット ゲーム理論 ゲーム理論	
* 151 * 167 * 168 * 221	上から 13 行目 上から 7 行目 上から 7 行目 下から 1 行目	ファーマット ゲーム論 ゲーム論 ZK-Rolleup	(行は前半2ビットで、列は後半3ビット)フォーマットゲーム理論ZK-Rollups	
* 151 * 167 * 168 * 221 * 224	上から 13 行目 上から 7 行目 上から 7 行目 下から 1 行目 上から 20 行目	ファーマット ゲーム論 ゲーム論 ZK-Rolleup Locked	(行は前半2ビットで、列は後半3ビット)フォーマットゲーム理論ZK-RollupsLock	

「ブロックチェーン技術概論 理論と実践」正誤表

ページ	場所	誤	正
* 351	上から6行目	$\{(x,y)\mid x,y\in GF(p)\}\cup\{(\infty,\infty)\}$	$\{(x,y)\mid x,y\in GF(p)\}\cup\{(\infty,\infty)\}.$ ここで (∞,∞) は無限遠点 O.
* 352	上から9行目	$(x_3, y_3) = (\lambda^2 - x_1 - x_2, \lambda(x_3 - y_1) + y_1)$	$(x_3, y_3) = (\lambda^2 - x_1 - x_2, \lambda(x_3 - x_1) + y_1)$

3