

## 「ブロックチェーン技術概論 理論と実践」(第 1 刷) 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。

2022 年 7 月 25 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。
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 (参考文献 [2])	誤: <a href="https://cryptorating.eu/whitepapers/イーサリアム/イーサリアム_white_paper.pdf">https://cryptorating.eu/whitepapers/イーサリアム/イーサリアム_white_paper.pdf</a> 正: <a href="https://cryptorating.eu/whitepapers/Ethereum/Ethereum_white_paper.pdf">https://cryptorating.eu/whitepapers/Ethereum/Ethereum_white_paper.pdf</a>	
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 $d$ に関するゼロ知識性	
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
103	上から 10 行目	してみましょう。	してみましょう (図 4.14)。

ページ	場所	誤	正
103	下から 4 行目	<p>誤：ブラークリーの <math>(t, n)</math> しきい値秘密分散法は、空間の次元を変えることで、</p> <p>正：ブラークリーの <math>(t, n)</math> しきい値秘密分散法では、シェアを秘密情報の点 <math>s</math> とランダムな点 <math>r</math> を通る <math>t</math> 次元空間の中の <math>(t - 1)</math> 次元超平面とすることで、</p>	
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	<p>誤：(実行結果が途中で切れています)</p> <p>正：サポートページ (<a href="https://github.com/blockchain-programming/book2021">https://github.com/blockchain-programming/book2021</a>) に完全版を掲載しています.</p>	
134	下から 3 行目	2140 年	2141 年ごろ
134	下から 2 行目	210000 btc	21000000 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	<p>誤：0x 00000000 0004864c 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000</p> <p>正：0x 00000000 004c8604 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000</p>	
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	上から 13 行目	フォーマット	フォーマット
167	上から 7 行目	ゲーム論	ゲーム理論
168	上から 7 行目	ゲーム論	ゲーム理論
221	下から 1 行目	ZK-Rolleup	ZK-Rollups
224	上から 20 行目	Locked	Lock
341	上から 4 行目	加法逆元演算 $-a$	加法逆元
347	下から 4 行目	$\theta^1 = 1$	$\theta^1 = \theta$
350	上から 9 行目	点を $R'$	点 $R'$
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 $(\infty, \infty)$ は無限遠点 $O$ .

ページ	場所	誤	正
352	上から 9 行目	$(x_3, y_3) = (\lambda^2 - x_1 - x_2, \lambda(x_3 - y_1) + y_1)$	$(x_3, y_3) = (\lambda^2 - x_1 - x_2, \lambda(x_3 - x_1) + y_1)$