

# 目前修改进度

## 创建Escrow类，

- 包含deal id, start time, duration time(原文中的delta)，持有者id，目标人id，物品id，物品数量，party list。
- 封装结果

```
Escrow(string id, unordered_set<WorkerThread> pList, time_t start, time_t duration, string holderId, int size) {
    this->id = id;
    this->pList = pList;
    this->start = start;
    this->duration = duration;
    this->holderId;
    this->size = size;
}

bool checkInPlist(WokerThread wt) {
    return pList.count(wt);
}

string getHolderId() {
    return this->holderId;
}

time_t getStart() {
    return this->start;
}

time_t getDuration() {
    return this->duration;
}

int getSize() {
    return this->size;
}
```

## 修改worker\_thread\_pbft.cpp文件

- 设计交易方class的时候，我们直接将worker thread class作为交易方。
- Workthread类添加属性：当前持有物品id，当前持有物品数量，当前Escrow
- 目前将所有和View change相关的属性全部删除，因为timelock中不需要这种机制
- 将全项目所有和投票相关的阈值全部改为所有replica都必须通过

## 修改message class

- 在message的base class当中，

- 直接将当前的txn\_id作为timelock protocol中的deal id
- 添加当前交易的party list, 类型为vector<uint64\_t>
- 添加voter属性, 默认值为-1, 在最终投票过程中, 若投yes, 则voter=n (n为当前参与者replica的编号), 如果不投或者投no, 则为-1
- 添加broadcast, 属性vector。作用是充当market broadcast中报价的部分。

## 待解决

- 有比较多bug需要修正
- 将项目改为sharding版本
- 修改worker thread中第二步primary node发送消息给其余所有replica的步骤, 这一步在timelock protocol中应该是由client进行发送