

VILNIAUS UNIVERSITETAS
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS
PROGRAMŲ SISTEMŲ KATEDRA

**Pakartotinis kodo panaudojimas pirminio
kripto valiutų platinimo (ICO) išmaniuosiuose
kontraktuose**

Code review in initial coin offering (ICO) smart contracts

Kursinis darbas

Atliko: 3 kurso 1 grupės studentė
Agnė Mačiukaitė (parašas)

Darbo vadovas: lekt. Gediminas Rimša (parašas)

Vilnius
2018

TURINYS

IVADAS	2
1. SAVYBIŲ MODELIAVIMAS	4
1.1. Savybė	4
1.2. Savybių modelis	4
1.3. Procesas ir gairės	5
1.3.1. Srities identifikavimas	6
1.3.2. Savybių identifikavimas	6
1.3.3. Savybių abstrakcija, klasifikacija, modeliavimas	6
1.3.4. Savybių modelio validacija	6
2. SAVYBIŲ MODELIAVIMAS ICO IŠMANIESIEMS KONTRAKTAMS	7
2.1. Srities identifikavimas	7
2.2. Savybių identifikavimas	7
2.3. Savybių abstrakcija, klasifikacija, modeliavimas	9
2.4. Savybių modelio validacija	10
REZULTATAI	11
IŠVADOS	12
LITERATŪRA	13
SAVOKŲ APIBRĖŽIMAI	15
SANTRUMPOS	16
PRIEDAI	17
1 priedas. ICO dokumentų surinkimas	17

Įvadas

Kodo pernaudojimas leidžia naudoti programas keliuose projektuose. Tai yra svarbi strategija kodui, norint padidinti sistemos efektyvumą ir kokybę. Taikant pernaudojamumą programuotojai naudojami jau įgyvendintu kodu, kurį keičia taip, kad jis atitiktų dabartinio projekto reikalavimus [RR03]. Viena iš būtinų sąlygų, kuriant pernaudojamą kodą yra supratimas skirtingų kontekstų, kuriuose pernaudojamas kodas galėtų būti naudojama ir kaip būtų valdomas jos pernaudojamumas. Tai padeda programuotojams nuspręsti ar kodas atitinka reikalavimus ir gali būti kuriamas, jei taip, tai ką reikia parametrizuoti ir kaip struktūrizuoti kodą, kad vėliau būtų galima jį pritaikyti skirtingiems kontekstams [KCH⁺90].

Pirminio kriptovaliuto platinimo (angl. initial coin offering, toliau ICO) metu įmonė parduoda specializuotus kripto-žetonus žadėdami, kad žetonai veiks kaip mainų priemonė gaunant paslaugas įmonės platformoje. Žetonų pardavimas kuria kapitalą pradiniam įmonės platformos kūrimui, nors nėra įsipareigojimo dėl būsimos paslaugos kainos (žetonais ar kitaip). Neseniai išskylęs ICO populiarumas yra paveiktas Satoshi Nakamoto sukurtu Bitcoin ir Ethereum sukurtos kriptovaliutos su papildoma programavimo galimybe [CG18]. Ethereum ir Bitcoin šiuo metu du populiariausi blockchain [LCO⁺16]. Bitcoin - skaitmeniniai pinigai, kurių pavedimai vyksta internete naudojantis decentralizuota vieša duomenų baze - blockchain [Swa15]. Ethereum be savo kriptovaliutos turi ir kitą svarbų funkcionalumą - išmaniuosius kontraktus - Turing complete programą, kuri leidžia rašyti decentralizuotas aplikacijas [But14]. Solidity - populiariausia kalba, naudojama rašyti išmaniesiems kontraktams [Dan17]. Problema - išmaniųjų kontraktų technologijos yra pakankamai jaunos, dėl to pakartotinio kodo panaudojimo bazė dar tik formuojasi. ICO kontraktai yra tiražuojami kopijavimo su modifikacijos būdu.

Produktų linijos programinė įranga (angl. product line software engineering, toliau PLSE) naudojama įmonėse pakartojamumui susijusiuose programinės įrangos produktuose numatyti. PLSE suteikia bendrą architektūrą ir pernaudojamą kodą programinės įrangos kūrėjams [SVB01]. Toks kūrimas susideda iš savybių išskyrimo ir jų įgyvendinimo produkte. Gerai išskirtos produkto ypatybės padeda sukurti lengvai pernaudojamą programą. Savybės turi būti atrinktos atsižvelginat į jų paplitimą bei kintamumą srityje [LKL15]. Naudojantis PLSE produkto kūrėjai gali fokusuotis produkto specifikacijoje, o ne bendroje savybėse [SVB01].

Savybių modeliavimas yra pagrindinis metodas atrinkti bei valdyti bendrąsias ir kintamas savybes produktų linijoje. Programinės įrangos šeimos gyvavimo pradžioje savybių modelis padeda išskirti pagrindines savybes, kurios gelbsti kuriant naują rinką ar norint išlikti jau esamoje. Taip pat savybių modelis leidžia išskirti rizikingas savybes, nuspėti, kokia yra visos programos ar atskirų savybių kaina. Vėliau savybių modeliavimas padeda išskirti variacijos taškus programinės įrangos architektūroje [CHE04]. Savybių modeliavimas yra populiariausias PLSE kūrime nuo pat pirmojo jo pristatymo [KCH⁺90]. Kadangi savybės yra pakankamai abstraktus konceptas, padedantis efektyviai bendrauti suinterasuotoms šalims. Savybių modeliavimas yra intuityvus ir efektyvus būdas, žmonėms išreikšti savybių paplitimą ir kintamumą programinės įrangos šeimoje [KL13].

Šio darbo tikslas - ištirti pirminio finansavimo kriptovaliutomis (ICO) išmaniuosius kontraktus, nustatyti, kokios savybės yra pastavios, o kokios - kintamos bei pasiūlyti būdus kodo pernaudo-

dojamumui didinti.

Tikslui pasiekti išsikelti uždaviniai:

1. Apžvelgti savybių modeliavimą programinės įrangos produktų linijos sričiai
2. Surinkti virš 100 išmaniųjų kontraktų skirtų ICO
3. Išskirti surinktų kontraktų savybes
4. Sukurti ICO savybių modelį ir jį validuoti

1. Savybių modeliavimas

Savybių modeliavime bendri ir kintami bruožai yra modeliuojami iš produkto savybių perspektyvos PLSE. Originalus savybių modeliavimas - FODA (angl. Feature-Oriented Domain Analysis (FODA), toliau FODA) [KCH⁺90] - paprastas modelis, kuris savybes skirsto pagal tai „susideda iš“ santykį bei pagal bendrumą ir specializaciją naudojant IR/AR (angl. AND/OR) diagramas. Savybės yra suskirstytos į būtinas, alternatyvias ir pasirenkamas pagal bendrus ir kintamus bruožus [KL13].

1.1. Savybė

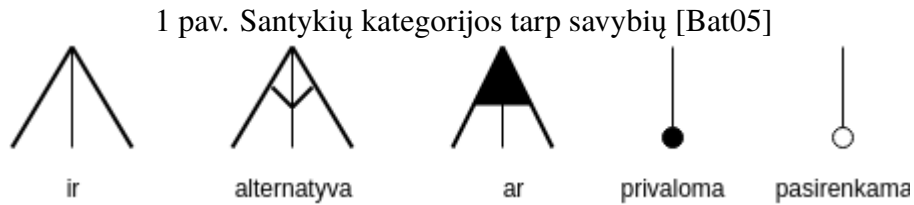
Keli tos pačios srities programinės įrangos produktai turi daug bendrų galimybių, bet taip pat kiekviena programinė įranga turi ir savo išskirtinumų. Tos galimybės iš naudotojo perspektyvos yra savybės [KCH⁺90]. Savybės yra pagrindinis produkto skiriamasis bruožas. Skirtingi srities analizės metodai terminą „savybė“ apibūdina šiek tiek kitaip [LKL15]. FODA [KCH⁺90] savybę apibūdina kaip pastebimą ir skiriamą sistemos charakteristiką, kuri yra matoma įvairioms suinteresuotoms šalims.

FODA fokusuojasi ties kliento perspektyva, tai yra ties paslaugomis, kurias teikia aplikacija ir aplinka, kurioje dirbama. Savybės yra programinės įrangos atributai, kurie tiesiogiai paveikia naudotoją [KCH⁺90]. Skirtumas tarp savybės ir konceptualios abstrakcijos (pvz.: funkcijos, objekto) yra tai, kad funkcijos ir objektai yra naudojami specifikuojant vidines programinės įrangos detales. Kitaip, funkcijos ir objektai yra konceptualios abstrakcijos, kurios yra identifikuojamos iš vidinės programinės įrangos pusės. Savybė - aiškiai matoma pagal charakteristiką, kuri gali išskirti produktą iš kitų. Todėl savybių modeliavimas turi išskirti iš išorės matomas charakteristikas produktuose bendrumo ir kintamumo atžvilgiu, o ne apibūdinti visas produkto modeliavimo detales (pvz.: funkcinis, objektais orientuotas modeliavimas). Suprantant produkto bendrus ir kintamus bruožus galima sukurti pernaudojamas funkcijas ir objektus [LKL15].

1.2. Savybių modelis

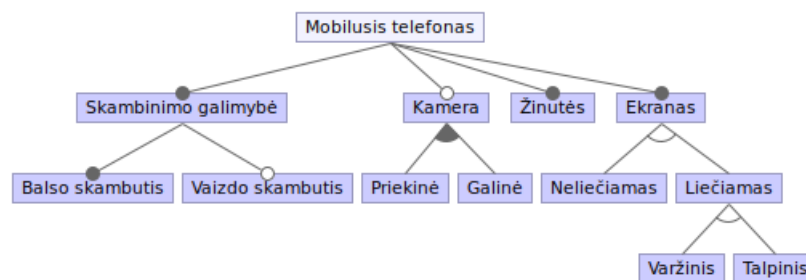
FODA [KCH⁺90] autoriai apibrėžia savybių modelį, kaip modelį, kuris turi pavaizduoti standartines sistemos šeimos savybes srityje ir santykius tarp jų. Trumpiau - savybių modelis yra hierarchiškai išskirstytų savybių rinkinys - „susideda iš“ santykių rinkinys [Bat05; KCH⁺90]. Santykiai tarp savybių modelyje yra kategorizuojami į (pav. 1):

- Ir - visos vaikinės savybės turi būti pasirinktos
- Alternatyva - tik viena vaikinė savybė gali būti pasirinkta
- Ar - viena ar daugiau gali būti pasirinkta
- Būtina - savybė yra privaloma
- Pasirenkama - savybė gali būti pasirenkama



Savybių diagrama yra grafinė savybių modelio reprezentacija. Tai modelis - medis, kur primityvios savybės - lapai, pagrindinės - mazgai (modelio pavyzdys - pav. 2). Bendros savybės tarp skirtingų produktų yra modeliuojamos kaip būtinos, kai skirtingos savybės tarp jų žymimos kaip alternatyvios ar pasirenkamos (angl. optional) [Bat05]. Bendros savybės atributai yra paveldimi pagal visą jos specifikaciją. Visos pasirenkamos ar alternatyvios savybės, kurios negali būti pasirinktos, kai yra bendra savybė pasirinkta turi būti pažymėtos kaip tarpusavyje nesuderinamos (angl. mutually exclusive with). Visos pasirenkamos ir alternatyvios savybės, kurios turi būti pasirinktos, kai bendra yra pasirinkta, turi būti pažymėtos kaip privalomos. Savybių modelio dokumentacija susideda iš stuktūrinės diagramos hierarchiškai suskaidančios savybes indentifikuojančias pasirenkamas ir alternatyves savybes, savybių apibūdinimo ir taisyklių kompozicijos savybėms [KCH⁺90].

2 pav. Savybių modelis mobiliam telefonui [KL13]



Pasirenkamos ir alternatyvios savybės negali būti atrinktos savavališkai. Įprastai jos parenkamos pagal galutinio naudotojo (kliento) tikslus ar interesus [KCH⁺90]. Labai naudinga yra tai, kad savybė yra efektyvus komunikavimo būdas tarp suinteresuotų šalių. Dažnai klientai ir inžinieriai kalba apie produkto charakteristiką savybių pavidalu. Reikalavimai ir funkcijos yra apibūdinami kaip savybės, kadangi jos yra aiškiai atpažįstamos abstrakcijos (plačiau 1.1 Savybė) [LKL15]. Savybių modelis taip pat tarnauja kaip komunikacija tarp naudotojų ir kūrėjų. Naudotojui savybių modelis teikia informaciją, kokios yra savybės, iš kurių gali rinktis ir kada. Kūrėjams savybių modelis identifikuoja, ką reikėtų parametrizuoti kituose modeliuose bei programinės įrangos architektūroje ir kaip parametrizacija turi būti atlikta [KCH⁺90]. Kitaip, savybių modelis gelbsti ne tik pernaudojamų komponentų kūrime, bet ir valdant produktų konfigūraciją srityje [LKL15].

1.3. Procesas ir gairės

Savybių analizė susideda iš reikalingų dokumentų surinkimo, savybių išskyrimo, savybių abstrakcijos ir identifikavimo modelyje, savybių apibrėžimo, modelio validacijos [KCH⁺90]. Tačiau, prieš atliekant savybių modelį pirma turėtų būti išskirta sritis, kurios savybių analizė bus atliekama [LKL15].

1.3.1. Srities identifikavimas

Srities identifikavimas prasideda nustatant sritį su kuria bus dirbama. Pasirinkus sritį turi būti nubrėžtos ribos ir santykiai tarp srities elementų ir kitų esybių, esančių už srities ribų bei informacijos dalinimasis vieni tarp kitų. Srities modeliavimo tikslas yra nustatyti bendrus ir skirtingus konceptus ar charakteristikas sistemos kūrime [LKL15].

1.3.2. Savybių identifikavimas

Savybių identifikavimas susideda iš išskyrimo srities žinių gautų iš srities ekspertų ir kitų dokumentų tokių kaip knygos, naudotojo vadovo, projektavimo dokumentų ir jau parašytų programų [LKL15]. Aplikacijos savybės galima išskirti į keturias kategorijas:

- darbo aplinka, kurioje aplikacijos yra naudojamos
- galimybės iš naudotojo perspektyvos
- srities technologija - kokiais reikalavimais remiantis sprendimas yra padaromas
- įgyvendinimo technika

Visos identifikuotos savybės turi būti pavadintos ir konfliktai susiję su vardais turi būti išspręsti. Savybių sinonimai taip pat turi būti įtraukti į srities terminologijos žodyną [KCH⁺90].

1.3.3. Savybių abstrakcija, klasifikacija, modeliavimas

Sekantis žingsnis identifikavus savybes turėtų būti hierarchinio modelio sukūrimas pagal savybių klasifikavimą, strukturizavimą naudojant „susideda iš“ santykį. Ar savybė yra būtina, alternatyvi, pasirenkama turi būti identifikuojama modelyje. Kiekviena savybė modelyje turi būti apibrėžta [KCH⁺90].

1.3.4. Savybių modelio validacija

Ar savybių modelis gerai reprezentuoja srities savybes turi būti validuota prieš srities ekspertus ir jau egzistuojančias aplikacijas. Srities ekspertai, kurie konsultavo analizės metu, neturi dalyvauti validacijoje. Taip pat bent viena aplikacija, kuri nebuvo naudota analizėje, turi būti panaudota, kad būtų nustatytas modelio bendrumas ir pritaikomumas. Jei įmanoma validuojant turi būti panaudotas naujas aplikacijų rinkinys [KCH⁺90].

2. Savybių modeliavimas ICO išmaniesiems kontraktams

Buvo pasirinkta atlikti savybių modeliavimą remiantis procesu aprašytu 1.3 skyriuje. Savybių modeliavimas buvo pradėtas nuo srities nusistatymo (plačiau 2.1 Srities identifikavimas), tada buvo surinkta informacija reikalinga srities modelio sudarymui ir savybių išskyrimui bei atrinktos savybės (plačiau 2.2 Savybių identifikavimas), sekantis žingsnis buvo modelio sudarymas (plačiau 2.3 Savybių modelis) ir jo validacija (plačiau 2.4 Savybių modelio validacija).

2.1. Srities identifikavimas

Šio savybių modeliavimo sritis - išmanieji kontraktai pirminiam kriptovaliutų platinimui. Kaip jau buvo minėta įvade: „Išmaniųjų kontraktų technologijos yra pakankamai jaunos, dėl to pakartotinio kodo panaudojimo bazė dar tik formuojasi. ICO kontraktai yra tiražuojami kopijavimo su modifikacijos būdu.” Todėl šiame savybių modeliavime bus apsirobojama tik ICO naudojamais kontraktais ir nebus analizuojami santykiai su kitais išmaniaisiais kontraktais ar sistemomis.

2.2. Savybių identifikavimas

Savybių modelio sukūrimui yra būtinas savybių identifikavimas. Remiantis 1.3.2 skyriuje aprašytu savybių identifikavimo būdais buvo pasirinktas jau parašytų programų (šiuo atveju išmaniųjų kontraktų) surinkimas, analizavimas ir savybių juose identifikavimas. Išmaniųjų kontraktų surinkimo procesas:

1. Iš Ethereum blockchain blokų naršyklės - etherscan.io¹, buvo atrinkti išmaniųjų kontraktų adresai ir nuorodos į juos platformoje
2. Parašytas interneto skaitytuvas (angl. web crawler) naudojantis Node.js karkasu
3. Visi surinktų išmaniųjų kontraktų kodai buvo surašyti į failus. Failo pavadinimo struktūra: contract + identifikacijos numeris + .sol plėtinys

Tokiu būdu buvo surinkta 128 pirminio kriptovaliutų platinimo išmanieji kontraktai. Savybės iš išmaniųjų kontraktų buvo išskirtos analizavimo būdu - pirmiausia atrinkta 21 išmanusis kontraktas, kuris neturi savybės - žetono sukūrimas ir disponavimas (priežastys šiam pasirinkimui yra pateiktos 2.1 skyriuje). Išanalizavus atrinktus kontraktus buvo išskirtos savybės ir apibūdintos dalinai naudojantis forma pateikta FODA [KCH⁺90]:

¹<https://etherscan.io/>

1 lentelė. ICO išmaniųjų kontraktų savybės

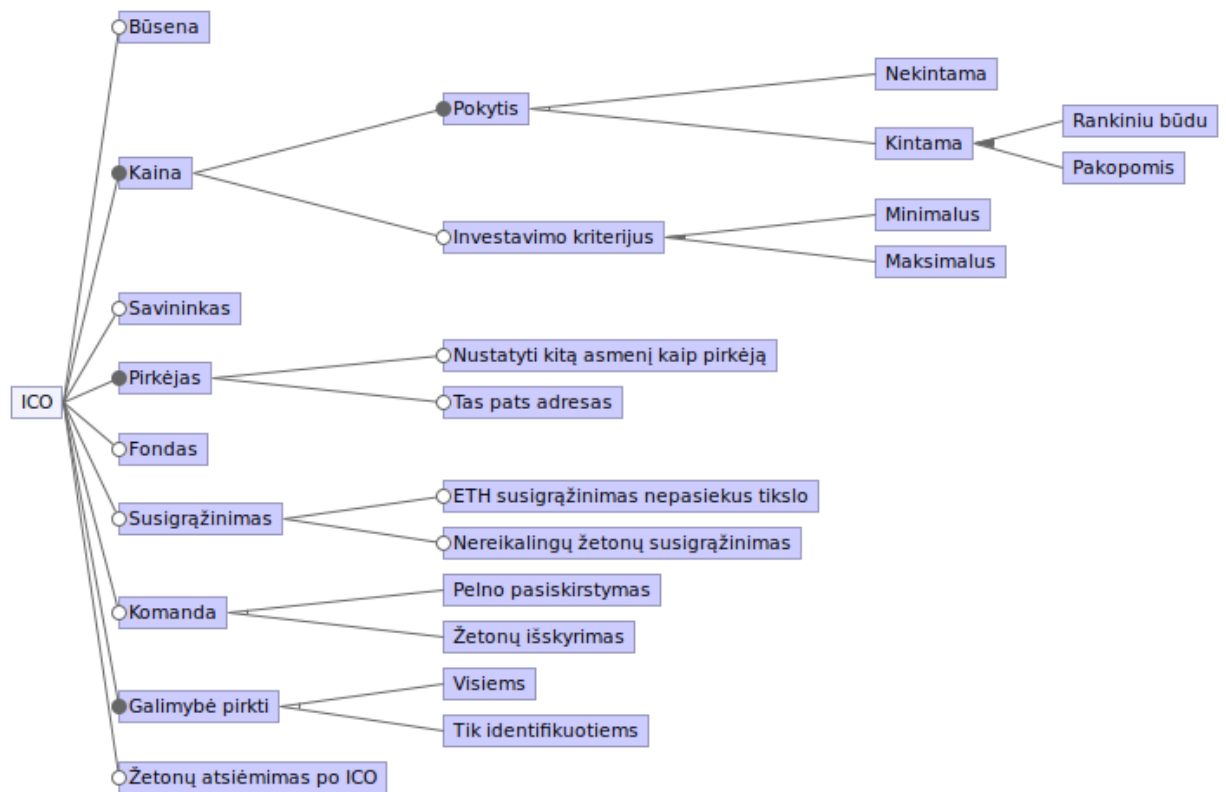
Savybės pavadinimas	Apibūdinimas	Šaltiniai
Žetono kainos nustatymas skirtingomos pakopomis	ICO metu žetonas gali turėti kelias kainas, skirtinga pakopa žetonų platinime - skirtinga kaina	contract2, contract23, contract43, contract46, contract55, contract62, contract85, contract120
Minimalaus investavimo kriterijus	Naudotojas turi būtinai investuoti sumą nemažesnę nei minimalus investavimo kriterijus	contract2, contract16, contract46, contract106
ETH susigrąžinimo galimybė nepasiekus tikslo	Jei ICO nepasiekia nustatyto minimalaus suinvestuotų pinigų ribos, tai visi investuoti pinigai yra grąžinami naudotojams	contract2, contract23, contract46, contract62, contract85, contract94, contract96, contract120
Žetonų atsiėmimas tik įvykus ICO	Įvykus ICO naudotojai gauna nusipirktus žetonus	contract2, contract126
Kainos už žetoną pakeitimas	Žetono kaina gali kisti neatsižvelgiant į pasikeičiančias pakopas	contract2, contract40
Kontrakto savininko nustatymas bei kai kurio funkcionalumo priskyrimas tik jam	Išmanusis kontraktas turi privaligijuotą adresą - kontrakto savininką, kuris turi daugiau funkcionalumo nei įprastas naudotojas	contract2, contract12, contract13, contract16, contract23, contract31, contract43, contract46, contract62, contract72, contract85, contract86, contract94, contract106, contract114, contract116, contract120, contract126
Galimybė sustabdyti ICO ir vėl paleisti iš naujo	ICO sustabdymo metu nebūtų galima nusipirkti žetonų	contract12, contract31
Galimybė pirkimo metu nustatyti kitą adresą kaip pirkėją	Naudotojas pirkdamas žetonus nustato adresą (pirkėją), kurį atstovauja	contract12, contract31, contract62
Pirkimas tik indentifikuotiems naudotojams	Pirkti žetonus gali tik anksčiau į išmaniajame kontrakte pažymėti naudotojai	contract12, contract16, contract31
ICO sustabdymas ar galimybė keisti datą	ICO galima sustabdyti ar keisti jo pabaigos datą	contract16, contract43, contract46, contract86, contract106

Savybės pavadinimas	Apibūdinimas	Šaltiniai
Pelno pasiskirstymas tarp komandos ir įmonės	Surinkta pinigų suma yra pasiskirstyta ne tik įmonei, bet ir komandai	contract23
ICO pradžios nustatymas	ICO pradžios data gali būti keičiama	contract40, contract86, contract106, contract126
Maksimalaus galimo surinkti ETH keitimas	Galimybė papildinti ar sumažinti investicijų sumos skaičių	contract43, contract86
Nustatytas maksimalus galimas žetonų kiekis nupirktas per kartą	Naudotojas gali nusipirkti ne daugiau žetonų nei yra nustatyta	contract43
Nereikalingų žetonų išsitraukimas iš kontrakto	Likusių žetonų nuo ICO susigrąžinimas	contract13, contract62, contract94, contract114, contract120, contract126
Žetonų išskyrimas komandai	Žetonų paskirstymas komandos nariams	contract62, contract72, contract94, contract114, contract120, contract126

2.3. Savybių abstrakcija, klasifikacija, modeliavimas

Savybių modelis ICO išmaniesiems kontraktams (pav. 3) buvo sudarytas naudojantis savybėmis, kurios yra išvardintos 2.2 skyriuje, 1 lentelėje. Savybių pavadinimai esantys lentelėje ir modelyje gali nesutapti, kadangi savybės modelyje yra abstraktesnės ir kai kurios savybės ar jos dalys yra sujungtos. Jei savybė lentelėje neturėjo sau priešingos, tai modelyje priešinga savybė jau yra įvardinama ir tai priimtina kaip savaime suprantamas reiškinys. Visos savybės buvo klasifikuotos ir struktūrizuotos naudojant „susideda iš“ santykį, taip pat savybės modelyje identifikuotos naudojantis santykių kategorijomis tarp savybių (pav. 1). Žemiau savybių modelio yra nurodytos kompozicijos taisyklės.

3 pav. Savybių modelis ICO išmaniesiems kontraktams



Kompozicijos taisyklės:

1. Nereikalingų žetonų susigrąžinimui reikalingas savininkas
2. Platinimo periodo keitimui reikalingas savininkas
3. Kainos pakeitimui rankiniu būdu reikalingas savininkas
4. Žetonus atsiimti po ICO gali tik pirkėjas
5. ETH susigrąžinti nepasiekus tikslo gali tik pirkėjas

2.4. Savybių modelio validacija

Rezultatai

Išvados

Išvadose ir pasiūlymuose, nekartojant atskirų dalių apibendrinimų, suformuluojamos svarbiausios darbo išvados, rekomendacijos bei pasiūlymai.

Literatūra

- [Bat05] Don Batory. Feature Models, Grammars, and Propositional Formulas. *LNCS*, tom. 3714, p. 7–20, 2005. URL: <http://www.cs.utexas.edu/ftp/predator/splc05.pdf>.
- [But14] Vitalik Buterin. A NEXT GENERATION SMART CONTRACT & DECENTRALIZED APPLICATION PLATFORM. 2014. URL: https://www.weusecoins.com/assets/pdf/library/Ethereum%7B%5C_%7Dwhite%7B%5C_%7Dpaper-a%7B%5C_%7Dnext%7B%5C_%7Dgeneration%7B%5C_%7Dsmart%7B%5C_%7Dcontract%7B%5C_%7Dand%7B%5C_%7Ddecentralized%7B%5C_%7Dapplication%7B%5C_%7Dplatform-vitalik-buterin.pdf.
- [CG18] Christian Catalini ir Joshua S Gans. Initial Coin Offerings and the Value of Crypto Tokens, 2018. URL: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/%20https://ssrn.com/abstract=3137213>.
- [CHE04] Krzysztof Czarnecki, Simon Helsen ir Ulrich Eisenecker. Staged Configuration Using Feature Models. 2004. URL: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.95.1586%7B%5C%7Drep=rep1%7B%5C%7Dtype=pdf>.
- [Dan17] Chris Dannen. Introducing Ethereum and Solidity Foundations of Cryptocurrency and Blockchain Programming for Beginners Introducing Ethereum and Solidity Foundations of Cryptocurrency and Blockchain Programming for Beginners Introducing Ethereum and Solidity: Foundation. *Library of Congress Control Number*, 2017. DOI: 10.1007/978-1-4842-2535-6. URL: <http://smartcontracts.engineer/wp-content/uploads/2017/09/Etherium.pdf>.
- [KCH⁺90] Kyo C. Kang, Sholom G. Cohen, James A. Hess, William E. Novak ir A. Spencer Peterson. *Feature-Oriented Domain Analysis (FODA) Feasibility Study*, tom. 18 numeris 3-4. 1990. ISBN: 1111111111. DOI: 10.1080/10629360701306050.
- [KL13] Kyo C. Kang ir Hyesun Lee. Variability Modeling. *Systems and Software Variability Management*, p. 25–42. 2013. ISBN: 978-3-642-36582-9. DOI: 10.1007/978-3-642-36583-6. URL: <http://link.springer.com/10.1007/978-3-642-36583-6>.
- [LCO⁺16] Loi Luu, Duc-Hiep Chu, Hrishi Olickel, Prateek Saxena ir Aquinas Hobor. Making Smart Contracts Smarter, 2016. DOI: 10.1145/2976749.2978309. URL: <https://www.comp.nus.edu.sg/%7B%7Dloiluu/papers/oyente.pdf>.
- [LKL15] Kwanwoo Lee, Kyo C. Kang ir Jaejoon Lee. Concepts and Guidelines of Feature Modeling for Product Line Software Engineering. 2015. DOI: 10.1007/3-540-46020-9_5. URL: https://www.researchgate.net/profile/Kwanwoo%7B%5C_%7DLee/publication/221553200%7B%5C_%7DConcepts%7B%5C_%7Dand%7B%5C_%7DGuidelines%7B%5C_%7Dof%7B%5C_%7DFeature%7B%5C_%7DModeling%7B%5C_%7Dfor%7B%5C_%7DProduct%7B%5C_%7DLine%7B%5C_%7DSoftware%7B%5C_%7DEngineering/links/558bdbde08ae591c19d8d3ce.pdf.

- [RR03] T. Ravichandran ir Marcus A. Rothenberger. SOFTWARE REUSE STRATEGIES AND COMPONENT MARKETS. *Communications of the ACM*, 46(8), 2003. DOI: 10.1145/859670.859678. URL: https://www.researchgate.net/profile/T%7B%5C_%7DRavichandran/publication/220423696%7B%5C_%7DSoftware%7B%5C_%7Dreuse%7B%5C_%7Dstrategies%7B%5C_%7Dand%7B%5C_%7Dcomponent%7B%5C_%7Dmarkets/links/54201aa60cf2218008d43cdb.pdf.
- [SVB01] Mikael Svahnberg, Jilles Van Gorp ir Jan Bosch. On the Notion of Variability in Software Product Lines, 2001. URL: [www:%20http://www.ipd.hk-r.se/\[msv%7B%5C_%7D7Cjvg%7B%5C_%7D7Cbosch\]](http://www.ipd.hk-r.se/[msv%7B%5C_%7D7Cjvg%7B%5C_%7D7Cbosch]).
- [Swa15] Melanie Swan. *Blockchain. Blueprint for a new economy*. 2015, p. 149. ISBN: 978-1-491-92049-7. URL: <http://w2.blockchain-tec.net/blockchain/blockchain-by-melanie-swan.pdf>.
- [Tel94] Astro Teller. Turing Completeness in the Language of Genetic Programming with Indexed Memory, 1994. URL: <http://www.astroteller.net/content/3-work/2-papers/17-turing-completeness-in-the-language-of-genetic-programming-with-indexed-memory/turing.pdf>.
- [The01] Mike Thelwall. A web crawler design for data mining. *Journal of Information Science*, 27(319), 2001. DOI: 10.1177/016555150102700503. URL: <http://jis.sagepub.com%20http://jis.sagepub.com/cgi/content/abstract/27/5/319%20http://www.sagepublications.com%20http://jis.sagepub.com/cgi/alerts%20http://jis.sagepub.com/subscriptions%20http://www.sagepub.com/journalsReprints.nav%20http://www.sagepub.com/journalsP>.

Sąvokų apibrėžimai

Turing complete - bet kuri sistema, kuri yra pakankamai galinga atpažinti visus galimus algoritmus [Tel94].

Interneto skaitytuvas (anlg. web crawler) - programa, kuri nuskaityt svetainę ar svetainių rinkinį, analizuoja surinktus puslapius ir praneša apie rezultatus. [The01].

Santrumpos

PLSE - produktų linijos programinė įranga (angl. product line software engineering)

ICO - pirminis kriptovaliutų platinimas (angl. initial coin offering)

FODA - Feature-Oriented Domain Analysis [KCH⁺90]

Priedas nr. 1

ICO dokumentų surinkimas

Interneto skaitytuvas, naudotas surinkti kontraktus, yra patalpintas git, vesijavimo sistemos, internetinėje prieigos svetainėje github.com². Interneto skaitytuvo saugykla³ yra vieša ir prieinama peržiūrai. Skaitytuvo rezultatai, išmanieji kontraktai, patalpinti toje pačioje vietoje, res aplankale⁴.

²<https://github.com/>

³<https://github.com/maciukaite/kursinis/tree/crawler-etherscan>

⁴<https://github.com/maciukaite/kursinis/tree/crawler-etherscan/res>