## 한 번에 끝내는 블록체인, dApp 개발의 모든 것

Chapter 4

Lottery 컨트랙트 v2 개발

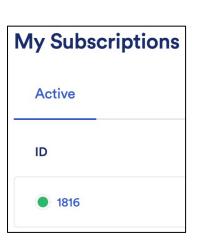
Chapter 4

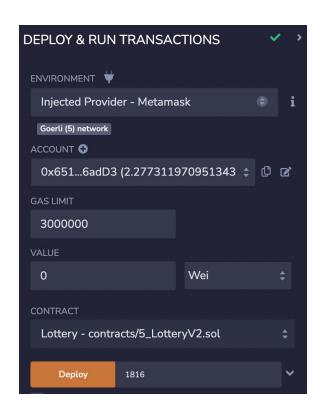
#### Lottery 컨트랙트 v2 개발

## LotteryV2 컨트랙트 테스트하기 - Remix IDE

#### Remix Provider 변경 및 배포

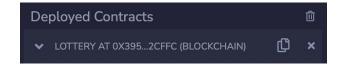
- Remix Provider를 Remix VM에서 Injected Provider - Metamask로 변경
- 배포시 생성자 인자로 subscription id 입력
  - https://vrf.chain.link/
  - My Subscription에서 subscription id 가져오기





### Chainlink VRF에 Consumer 설정

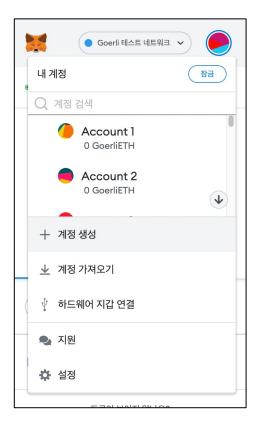
- 배포 후 컨트랙트 주소 복사
- Chainlink VRF에 해당 컨트랙트를 consumer로 지정해줘야 함
  - VRF Coordinator로 랜덤 값 요청 시 해당 subscription id에 매핑 된 consumer인지 체크함

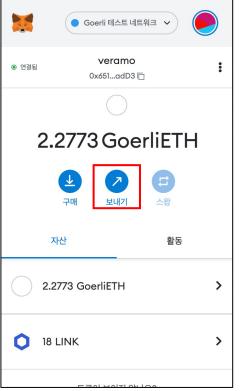




## Player로 사용할 테스트 계정 생성

- Player로 사용할 3개의 계정 생성하기
- owner로 사용할 계정으로부터 3개의 계정에 이더 전송

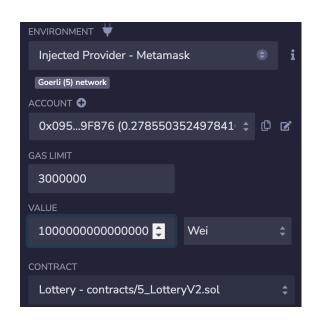






#### **Players Enter**

- 메타마스크에서 player1 계정으로 변경
- Value에 0.001 ETH에 대해 Wei 단위로 입력
  - https://eth-converter.com/
- enter() 호출
- 메타마스크에서 player2, 3 계정으로 변경 후 각각 enter() 호출



#### **PickWinner**

- 3명 enter 후 컨트랙트 ETH balance는 0.003 ETH 인지 체크
- 메타마스크에서 owner 계정으로 변경 후 pickWinner() 호출



# PickWinner - Add Funds

- pickWinner() 호출 후 랜덤 값이 오랫동안 넘어오지 않을 경우, Subscription
  Management App에서 LINK funds양 확인 필요
- callbackGasLimit을 100만으로 상향조정하 여 필요한 LINK양 또한 상향 조정된 상태
- 랜덤 값 요청 처리가 Pending 상태일 가능성 높음
- Max로 필요한 LINK 토큰량에 비해 My subscription에 얼마의 LINK 토큰이 부족한 지 알려줌
- 요청하는 만큼 Add Funds



## PickWinner /PrizeWinner

#### - Success

- 랜덤 값 요청 처리가 완료되면 Subscription Management App의 History 섹션에서 success 확인 가능
- LotteryV2 컨트랙트의 lotteryHistory(0)에
  서 선정된 winner 확인 가능
- s\_randomWords(0)에서 생성된 랜덤 값 확 인 가능
- winner의 ETH balance가 상금(0.003 ETH)
  만큼 증가한 것 확인 가능

