# **Documentazione Progetto Block Chain**

Una blockchain è un tipo speciale di database. Ci si riferisce alle blockchain con il termine “tecnologia a registro distribuito” (o DLT) ma in molti casi, si riferiscono alla stessa cosa.

Una blockchain ha delle proprietà uniche, ci sono regole che governano il modo in cui i dati possono essere

aggiunti, e una volta archiviati, è virtualmente impossibile modificarli o cancellarli.

I dati vengono aggiunti nel corso del tempo in strutture chiamate “*blocchi”*.

Ciascun blocco è costruito sopra il precedente e include un pezzo di informazione che lo collega ad esso. Esaminando il blocco più recente, possiamo verificare che sia stato creato dopo il suo precedente. Quindi, se continuiamo fino in fondo alla “catena di blocchi” (da qui il nome *blockchain*) raggiungeremo il primo blocco, denominato *“blocco genesi”.*

La blockchain utilizza le funzioni di hash per collegare i blocchi tra di loro : genera un hash utilizzando i dati inseriti in ogni riga per compilare la riga successiva. Questo comporta che se cambiassimo i dati del primo input otterremmo una combinazione diversa in tutte le altre caselle.

In modo schematico questo mostra come l'hashing sia la colla che tiene insieme i blocchi. Consiste nel prendere dati di qualsiasi dimensione e passarli attraverso una funzione matematica per produrre un output (hash) che ha sempre la stessa lunghezza.

Le hash usate nelle blockchain sono interessanti, in quanto le probabilità di trovare dati differenti che producono lo stesso output sono quasi nulle, e qualsiasi modifica, anche minima, dei dati di input porterà a un output completamente diverso. Un algoritmo hash funziona in una sola direzione: ciò significa che da qualsiasi contenuto possiamo generare il suo hash (la sua "impronta digitale") ma da un hash non c'è modo di generare il contenuto ad esso associato**.**

**L'acronimo SHA-256 si riferisce alla funzione hash che è ampiamente utilizzata per il funzionamento di molte criptovalute (anche di Bitcoin) in quanto offre un elevato livello di sicurezza, che la rende perfetta**

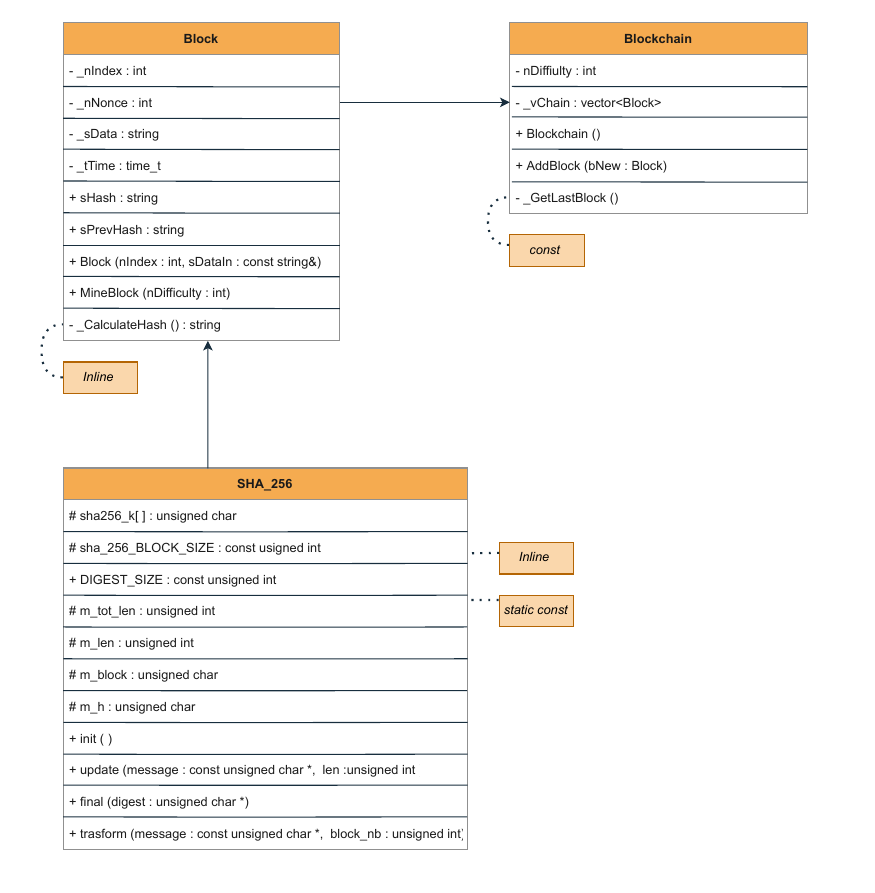
**per proteggere e codificare in modo sicuro le proprie informazioni ed in oltre è resistente alle collisioni.**

Questa funzione hash crittografica genera un'impronta digitale di un file nota come *“checksum”* , cioè un dato di piccole dimensioni derivato da un blocco di dati più grande allo scopo di rilevare gli errori che possono essere stati introdotti durante la trasmissione o l'archiviazione.

All'interno della [rete blockchain](https://academy.bit2me.com/it/cos'è-la-blockchain-blockchain/) tutti [i nodi](https://academy.bit2me.com/it/assemblare-il-nodo-bitcoin-in-meno-di-10-minuti/) avrebbero una copia dell'hash di 64 caratteri che rappresenta l'informazione che, ad esempio, costituisce un intero blocco. Una volta che l'informazione è stata convalidata dalla rete (risulta già registrata nella catena), qualsiasi manipolazione di quell'informazione, che cerchi di modificare qualche carattere dell'hash convalidato, verrebbe rilevata immediatamente e scartata.

Immagine che contiene testo

Descrizione generata automaticamente

**Diagramma UML**

Segue una possibile implementazione in linguaggio C++ di una blockchain :

**Descrizione :**

Le prime righe del programma prevedono l’inclusione di alcune librerie indispensabili per il funzionamento del codice . Dato che verranno utilizzati molti oggetti *string* e diversi *cout*, *endl* ecc. si include anche il *namespace standard* per evitare innumerevoli utilizzi dell’operatore di risoluzione di scope *“ std:: ”* .

#include <iostream>

#include <vector>

#include <sstream>

#include <ctime>

using namespace std;

Una blockchain nasce con l’attivazione del blocco *genesis*, esso è il primo blocco in assoluto registrato sulla rispettiva rete e al quale si concatenano una serie di blocchi che contengono altri dati. Quando un blocco viene trasmesso alla blockchain fa riferimento al blocco precedente, nello specifico ogni blocco contiene una rappresentazione crittografica del blocco precedente, il che significa che diventa molto difficile modificare il contenuto di qualsiasi blocco senza poi dover cambiare ogni blocco successivo (nel caso del blocco genesi, non esiste un blocco precedente a cui fare riferimento).

Poiché le blockchain utilizzano la crittografia, ora sarebbe un buon momento per includere alcune funzionalità crittografiche nella blockchain. Utilizzeremo la tecnica di hashing SHA256 per creare gli hash dei nostri blocchi, potremmo scriverne di nostri ma in realtà, si preferisce sfruttare del software open source che si trova disponibile in rete, già funzionante e testato.

La fonte del file “*sha256.h*” che implementa la funzione C++ sha256 è di **Zedwood** e la licenza si trova nel file *LICENSE.txt*  all’interno della cartella del progetto. Essendo un file già pronto e impacchettato non si attenzionano le scelte implementative e il funzionamento del codice.

Segue il blocco di codice che descrive l’oggetto Blocco :

#include "sha256.h" //Hash function SHA-256

class Block {

public:

    string sHash;

    string sPrevHash;

    Block(int nIndexIn, const string &sDataIn);

    void MineBlock(int nDifficulty);

private:

    int \_nIndex;

    int \_nNonce;

    string \_sData;

    time\_t \_tTime;

    string \_CalculateHash() const;

};

***NB. Si consiglia la scomposizione del progetto in diversi file header (.h) che implementano singolarmente il funzionamento di parti diverse del programma, in modo da favorirne la modularità.***

Si denomina la classe **Block** seguita dal modificatore di accesso public che avvisa il compilatore che i campi seguenti risultino visibili all’esterno della classe. Uno di questi attributi è **sPrevHash** , che modella la proprietà di ogni blocco di far riferimento al blocco precedente. La firma del costruttore accetta due parametri  in input **nIndexIn** e **sDataIn**. Si noti che la keyword ***const*** viene utilizzata insieme all’operatore di referenziazione *“****&****”* in modo che i parametri vengano passati per riferimento ma non possano essere modificati, questo viene fatto per migliorare l'efficienza e risparmiare memoria. La firma del metodo **MineBlock** accetta un parametro intero “**nDifficulty**”. Specifichiamo il modificatore ***private*** seguito dalle variabili \_**nIndex** , \_**nNonce** , \_**sData** , \_**sHash** e \_**tTime**, in modo che questi campi rimangano privati e accessibili solo all’interno della classe Bock. La firma per \_ **CalculateHash**  ha anche la parola chiave **const** , questo per garantire che il metodo non possa modificare nessuna delle variabili nella classe del blocco che è molto utile quando si ha a che fare con una blockchain.

Ora è il momento di creare il file di intestazione **Blockchain.h** , che conterrà l’implementazione vera e propria della blockchain :

#include "Block.h"

class Blockchain {

public:

    Blockchain();

    void AddBlock(Block bNew);

private:

    int \_nDifficulty;

    vector<Block> \_vChain;

    Block \_GetLastBlock() const;

};

Attraverso la prima riga di codice si include innanzitutto l’header file “Block.h” contenente la classe precedentemente creata. Come con la nostra classe block, manteniamo le cose semplici e chiamiamo la nostra classe blockchain **Blockchain**. La firma del metodo **AddBlock** accetta un parametro **bNew** che deve essere un oggetto della classe Block. Specifichiamo quindi il modificatore ***private*** seguito dagli attributi privati per \_**nDifficulty** e  \_**vChain**  nonché dalla firma del metodo \_**GetLastBlock**  che è anche seguita dalla keyword ***const*** per indicare che all’oggetto Block restituito dal metodo, non si potrà accedere in scrittura (read-only). Risulta doveroso, in questo caso specifico, assicurarsi che l’oggetto restituito dal metodo non si possa usare a sinistra di un’operazione di assegnamento, al fine di preservare l’integrità dei dati nella blockchain.

Una volta data la definizione della struttura delle classi, segue l’implementazione reale dei metodi.

**Implementazione**

    Block(int nIndexIn, const string &sDataIn) : \_nIndex(nIndexIn), \_sData(sDataIn)

    {

        \_nNonce = 0;

        \_tTime = time(nullptr);

        sHash = \_CalculateHash();

    }

Il costruttore della classe **Block** inizializza gli attributi di classe \_**nIndex** e  \_**sData** tramite lista di inizializzazione, ancora prima di entrare nel corpo della funzione . La variabile \_**nNonce** è impostata su -1 e la  variabile \_**tTime** è impostata sull'ora corrente.

La tecnologia blockchain è diventata popolare quando è stata ideata per la valuta digitale Bitcoin, poiché il libro mastro è sia immutabile che pubblico; il che significa che, quando un utente trasferisce Bitcoin ad un altro utente, una transazione per il trasferimento viene scritta in un blocco sulla blockchain dai nodi della rete Bitcoin. Un nodo è un altro computer che esegue il software Bitcoin e, poiché la rete è *peer-to-peer*, potrebbe essere chiunque in tutto il mondo;

Questo processo è chiamato "*mining*" poiché il proprietario del nodo viene ricompensato con Bitcoin ogni volta che crea con successo un blocco valido sulla blockchain. Per creare con successo un blocco valido, e quindi essere ricompensato, un *miner* deve creare un hash crittografico del blocco che desidera aggiungere alla blockchain che soddisfi i requisiti di un hash valido in quel momento; questo si ottiene contando il numero di zeri all'inizio dell'hash, se il numero di zeri è uguale o maggiore del livello di difficoltà impostato dalla rete, quel blocco sarà valido. Se l'hash non è valido, viene incrementata una variabile chiamata **nonce** e l'hash viene creato nuovamente; questo processo, chiamato “*Proof of Work”* (PoW), viene ripetuto finché non viene prodotto un hash valido.

Tirando le somme diciamo che il processo di mining **serve per validare nuove transazioni e per registrarle sul ledger della blockchain**. Nel caso della Blockchain Bitcoin, questo si chiama Proof of Work e ha lo scopo di generare un nuovo blocco all’interno della struttura che contiene tutte le transazioni.

Quindi, chiarito questo, aggiungiamo l’implementazione del metodo **MineBlock**, sulla quale è incentrato il funzionamento della blockchain :

    void MineBlock(int nDifficulty)

    {

        char cstr[nDifficulty + 1];

        for (int i = 0; i < nDifficulty; i++)

        cstr[i] = '0';

        cstr[nDifficulty] = '\0';

        string str(cstr);   //cstr becomes a standar string

        do

        {

            \_nNonce++;

            sHash = \_CalculateHash();

        }

        while (sHash.substr(0, nDifficulty) != str);

        cout << "Block mined: " << sHash << endl;

    }

La firma del metodo **MineBlock** prende in input un parametro **nDifficulty**. Si crea un array di caratteri con una lunghezza maggiore del valore specificato per **nDifficulty**, successivamente un ciclo **for** viene utilizzato per riempire l'array con zeri, seguito dall'elemento finale dell'array a cui viene assegnato il carattere di terminazione della stringa ( \0 ) e successivamente l'array di caratteri o *c-string* viene trasformato in una stringa standard.

 Viene quindi utilizzato un ciclo **do-while** per incrementare \_**nNonce** e ad \_**sHash** viene assegnato l'output di \_**CalculateHash**. Il prefisso (esattamente i primi *nDifficulty* caratteri) dell'hash viene quindi confrontata con la stringa di zeri che abbiamo appena creato; se non viene trovata alcuna corrispondenza, il ciclo viene ripetuto finché non ne viene trovata una. Una volta trovata una corrispondenza, viene inviato un messaggio al buffer di output per dire che il blocco è stato minato con successo, sinonimo del fatto che è stata aggiunta una transazione valida all’interno della blockchain.

L'abbiamo visto menzionato alcune volte prima, quindi ora aggiungiamo il metodo \_**CalculateHash** :

inline string Block::\_CalculateHash() const

{

    stringstream ss;

    ss << \_nIndex << sPrevHash << \_tTime << \_sData << \_nNonce;

    return sha256(ss.str());

}

La keyword *inline* indica una funzione per la quale si intende scorporare la definizione del metodo dall’implementazione. L’utilizzo di funzioni inline rende la loro esecuzione più veloce in quanto elimina l’overhead associato alle chiamate di funzione, poiché il compilatore inserisce le istruzioni del metodo in linea ovunque si trovi il metodo chiamato; Viene quindi creato un flusso di stringhe(stringstream), seguito dall'aggiunta dei valori per \_**nIndex** , \_**tTime** , \_**sData** , \_**nNonce** e **sPrevHash** al flusso. Concludiamo restituendo l'output generato dalla funzione di hash **sha256** a partire dal flusso di stringhe appena generato.

Abbiamo a disposizione abbastanza materiale per concludere implementazione blockchain. Iniziamo includendo l’header file “Block.h” che servirà in quanto le due entità sono legate da una di quelle che nella OOP si definiscono *“relazioni part-of” ,* in particolare una relazione di composizione, ovvero una blockchain si compone di oggetti di tipo Block.

La classe è dotata, come già visto, di due attributi privati : \_**vChain** , che implementa la struttura come un vettore di oggetti Block e \_**nDifficulty** che rappresenta la complessità del processo di *Proof of Work*.

    Blockchain()

    {

        \_vChain.emplace\_back(Block(0, "Genesis Block"));

        \_nDifficulty = 5;

    }

La firma del costruttore non prevede nessun parametro in input. Man mano che i blocchi vengono aggiunti alla blockchain, devono fare riferimento al blocco precedente utilizzando il suo hash, ma poiché la blockchain deve iniziare da qualche parte, si deve creare un blocco a cui farà riferimento il blocco successivo, lo si denomina ovviamente *Blocco di Genesi*, il quale viene posizionato sul vettore \_**vChain**. Quindi si imposta il livello \_**nDifficulty** a seconda di quanto si vuole rendere difficile il processo PoW.

Ora è il momento di aggiungere il codice per aggiungere un blocco alla blockchain, attraverso le seguenti righe:

    void AddBlock(Block bNew)

    {

        bNew.sPrevHash = \_GetLastBlock().sHash;

        bNew.MineBlock(\_nDifficulty);

        \_vChain.push\_back(bNew);

    }

La firma del metodo AddBlock , intuitivamente, prevede che venga preso in input un parametro formale Block.

Segue l’inizializzazione del campo **sPrevHash** del nuovo blocco con l’hash del blocco che lo precede nella blockchain, che si ottiene attraverso \_**GetLastBlock**. Il blocco viene quindi validato utilizzando il metodo **MineBlock**  e successivamente registrato nel ledger della struttura attraverso l'aggiunta del blocco al vettore \_**vChain**, completando così il processo di aggiunta del blocco alla blockchain.

Finiamo questo file aggiungendo l'ultimo metodo :

Block \_GetLastBlock() const

{

return \_vChain.back();

}

Questo è un semplice metodo getter che implementa la restituzione dell’ultimo blocco inserito nella catena. Ovviamente, come detto anche sopra, si rende doveroso il modificatore const in modo da impedire modifiche da parte dell’utilizzatore.

Conclusa l’implementazione di quest’ultima classe si giunge al test della struttura appena realizzata attraverso la funzione main, basta includere l’heade file “Blockchain.h” tramite la solita direttiva del preprocessore *#include.*

#include "Blockchain.h"

int main()

{

    Blockchain bChain = Blockchain();

    cout << "Mining block 1..." << endl;

    bChain.AddBlock(Block(1, "Block 1 Data"));

    cout << "Mining block 2..." << endl;

    bChain.AddBlock(Block(2, "Block 2 Data"));

    cout << "Mining block 3..." << endl;

    bChain.AddBlock(Block(3, "Block 3 Data"));

}

Si istanzia un oggetto di classe **Blockchain** mediante l’invocazione del metodo costruttore. Questo crea una nuova blockchain e informa l'utente che un blocco viene estratto stampando nel buffer di output quindi crea un nuovo blocco e lo aggiunge alla catena; il processo per l'estrazione di quel blocco non terminerà quindi fino a quando non verrà trovato un hash valido. Una volta estratto il blocco, il processo viene ripetuto per altri due blocchi. Questo Toy-Example mostra il corretto funzionamento della struttura realizzata.

Seguono alcuni esempi di output generati dal codice a diversi livelli di difficoltà :

***NB Una difficoltà maggiore comporta un tempo di esecuzione più lungo.***

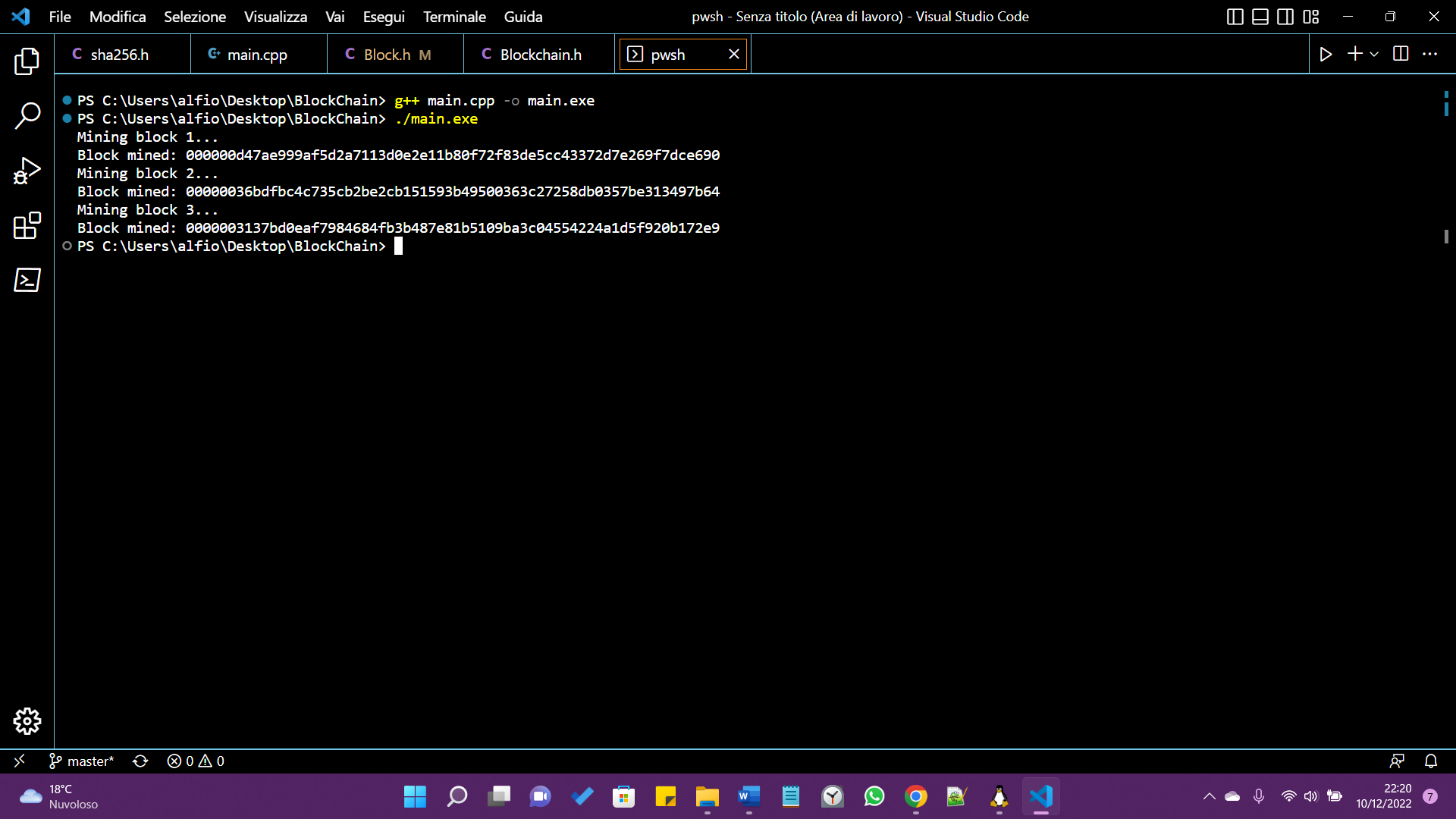


Immagine che contiene testo, screenshot, monitor, schermo

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, screenshot, monitor, schermo

Descrizione generata automaticamente