



**UMCS**

UNIwersytet Marii Curie-Skłodowskiej  
w Lublinie

Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki

Kierunek: Informatyka

**Piotr Jasina**

nr albumu: 279183

## **Identyfikacja inteligentnych kontraktów w sieci Ethereum**

Ethereum smart contracts identification

Praca licencjacka

napisana w Zakładzie Cyberbezpieczeństwa

pod kierunkiem dr. Damiana Rusinka

**Lublin rok 2019**



# Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>5</b>
<b>1 Ethereum</b>	<b>7</b>
1.1 Historia . . . . .	7
1.2 Czym jest Ethereum Virtual Machine? . . . . .	9
1.2.1 Kody operacji . . . . .	10
1.2.2 Kod bajtowy . . . . .	11
1.3 Do czego służą Inteligentne kontrakty? . . . . .	11
<b>2 Solidity</b>	<b>13</b>
2.1 Sygnatura funkcji . . . . .	13
2.2 Selektor funkcji . . . . .	13
2.3 Generowanie akcesorów podczas kompilacji . . . . .	13
<b>3 Projekt Aplikacji</b>	<b>15</b>
3.1 Opis funkcjonalności . . . . .	15
3.1.1 Identyfikacja inteligentnych kontraktów . . . . .	16
3.1.2 Dodanie kodu źródłowego kontraktu do aplikacji . . . . .	19
3.1.3 Interfejs programistyczny aplikacji . . . . .	19
3.2 Przedstawienie architektury . . . . .	24
3.3 Połączenie z bazą danych . . . . .	26

3.4	Identyfikacja sygnatur funkcji w kodzie źródłowym . . . . .	30
3.4.1	Kontroler interfejsu programistycznego . . . . .	30
3.4.2	Kontroler strony internetowej . . . . .	31
3.4.3	Przetwarzanie kodu źródłowego . . . . .	32
3.5	Wyszukiwanie selektorów funkcji w kodzie bajtowym . . . . .	40
3.5.1	Reprezentacja operacji EVM wewnątrz aplikacji . . . . .	41
3.5.2	Wyszukiwanie instrukcji z kodu bajtowego . . . . .	43
3.6	Dopasowywanie implementacji na podstawie kodu bajtowego . . .	44
3.7	Wykorzystane technologie . . . . .	44
<b>Bibliografia</b>		<b>45</b>
<b>Spis tabel</b>		<b>49</b>
<b>Spis rysunków</b>		<b>51</b>
<b>Spis listingów</b>		<b>54</b>

Wstep

...



# Rozdział 1

## Ethereum

Ethereum jest to otwarta platforma oparta o technologie blockchain, która umożliwia użytkownikom tworzenie i uruchamianie zdecentralizowanych aplikacji. Programy tworzone i uruchamiane na blockchain nazywane są też inteligentnymi kontraktami.

Do uruchamiania aplikacji została stworzona maszyna wirtualna o nazwie **Ethereum Virtual Machine**, która może wykonywać kod inteligentnego kontraktu o dowolnej złożoności algorytmicznej. Kod aplikacji stworzonej na EVM jest przechowywany na blockchainie utrzymywanym przez jego użytkowników. Programiści mogą tworzyć aplikacje na EVM za pomocą przyjaznych języków programowania wzorowanych na Pythonie czy JavaScript [1].

Na potrzeby platformy Ethereum stworzono dedykowany język **Solidity**, który został stworzony z myślą o tworzeniu inteligentnych kontraktów.

### 1.1 Historia

Początki Ethereum zostały opisane przez programistę Vitalika Buterina w 2013 roku, kiedy jeszcze Ethereum nie nazywało się Ethereum. Programista Vi-

talik w październiku 2013 roku pracował z zespołem Mastercoin. Zaproponował im stworzenie bardziej uogólnionego protokołu, który wspierałby różne rodzaje umów bez dodawania kolejnych funkcjonalności. Mastercoin było pod wrażeniem jego pomysłu, natomiast nie byli zainteresowani zmianami w tym kierunku. Vitalik czuł, że jego koncepcja jest słuszna i postanowił iść w tym kierunku. Około drugiego grudnia Vitalik uświadomił sobie, że inteligentne kontrakty, mogą być w pełni uogólnione, a do opisywania ich warunków można zastosować język skryptowy [2].

W grudniu 2013 do zespołu Valika dołączył między innymi Gavin Wood oraz programista klienta w języku Go Jeffrey Wilcke. Latem 2014 roku była już pierwsza stabilna wersja protokołu Ethereum oraz pół formalna specyfikacja w postaci żółtego papieru stworzonego przez Gavina [2].

Na początku lipca 2014 Ethereum rozdysponowało początkowy przydział kryptowaluty Ether będącej częścią platformy Ethereum. Rozdysponowana wartość wynosiła około 18 milionów dolarów w zamian za ponad 50 milionów eterów. Wyniki sprzedaży zostały początkowo wykorzystane na opłacenie prac programistów oraz na finansowanie ciągłego rozwoju Ethereum [3]. Po wyprzedaży eteru rozwojem Ethereum zajmowała się organizacja non-profit o nazwie ETH DEV, której dyrektorami stali się: Vitalik Buterin, Gavin Wood oraz Jeffrey Wilcke.

W listopadzie 2014 roku ETH DEV zorganizowało w Berlinie wydarzenie **DEVCON-0**, które przyciągnęło programistów z całego świata interesujących się Ethereum [4].

Na początku 2015 roku odbyły się audyty bezpieczeństwa przed uruchomieniem, zorganizowane przez między innymi Jutta Steinera. Audyty dotyczyły przede wszystkim implementacji w Go i C++. Przeprowadzony został też mniejszy audyt dotyczący implementacji Vitalika nazwanej **pyethereum**. Kontrola bezpieczeństwa wprowadziła do protokołu kilka małych zmian. Jedną zmianą było wprowadzenie



funkcji haszującej **SHA3** dla klucza i adresu drzewa Trie, która miała zapobiec atakowi DOS [5].

Siec **Ethereum** została uruchomiona 30 lipca 2015 roku. Był to moment, w którym użytkownicy przystąpili do sieci **Ethereum**, aby uzyskać eter z bloków górniczych. Natomiast programiści zaczęli pisać inteligentne umowy oraz zdecentralizowane aplikacje gotowe do wdrożenia w sieci **Ethereum**. Była to wersja testowa, ale jak się okazało, była ona bardziej udana, niż ktokolwiek by się tego spodziewał [8].

Idąc za ciosem, zorganizowano drugą konferencję dla programistów nazwaną **DEVCON-1**, odbyła się ona w Londynie na początku listopada 2015 roku. Konferencja trwała pięć dni, a przedstawiano na niej ponad 100 prezentacji, paneli dyskusyjnych oraz krótkich rozmów. W konferencji wzięło udział ponad 400 uczestników, była to mieszanka przedsiębiorców, myślicieli, programistów oraz przedstawicieli biznesowych. W konferencji brały udział duże firmy jak IBM czy Microsoft, co wyraźnie wskazywało na duże zainteresowanie tą technologią [7].

## 1.2 Czym jest Ethereum Virtual Machine?

EVM jest to środowisko uruchomieniowe dla inteligentnych kontraktów opartych o Ethereum. Początkowo wirtualna maszyna została opisana w żółtym dokumencie opracowanym przez dr. Gavina Wooda. Maszyna wirtualna jest całkowicie odizolowana od reszty głównej sieci blockchain, co pomaga w zapewnieniu bezpieczeństwa wykonywania niezaufanego kodu przez komputery z całego świata. Każdy węzeł w sieci Ethereum uruchamia u siebie własną implementację EVM oraz jest w stanie wykonywać na niej te same instrukcje co pozostałe węzły.

### 1.2.1 Kody operacji

Inteligentne kontrakty napisane w takich językach jak Solidity nie mogą być bezpośrednio wykonane na EVM. W celu wykonania kontraktu należy jego kod skompilować do nisko poziomowych instrukcji.

EVM wykorzystuje zbiór instrukcji do wykonywania określonych zadań. Operacje te wspólnie umożliwiają stworzenie oprogramowania zupełnego w sensie Turinga. Operacje wykonywane na EVM można podzielić na siedem kategorii:

1. **Operacje wykorzystujące stos** (POP, PUSH, DUP, SWAP)
2. **Operacje udostępniające działania arytmetyczne** (ADD, SUB, GT, LT, AND, OR)
3. **Operacje środowiskowe** (CALLER, CALLVALUE, NUMBER)
4. **Operacje modyfikujące pamięć ulotna - memory** (MLOAD, MSTORE, MSTORE8, MSIZE) - jest to przestrzeń w której przechowywane są tymczasowe dane takie jak argumenty funkcji, czy zmienne lokalne. Dane nie są przechowywane na blockchainie
5. **Operacje modyfikujące pamięć nieulotna - storage** (SLOAD, SSTORE) - jest to miejsce w którym przechowywane są dane przechowywane na blockchainie. Każdy kontrakt posiada swój oddzielny obszar na blockchain.
6. **Operacje skoków oraz licznika programu** (JUMP, JUMPI, PC, JUMPDEST)
7. **Operacje zatrzymujące** (STOP, RETURN, REVERT, INVALID, SELFDESTRUCT)

### 1.2.2 Kod bajtowy

W celu efektywnego przechowywania operacji są one kodowane do kodu bajtowego. Każda operacja ma przydzielony jeden bajt. Przykładowo operacja PUSH1 wrzuca na stos jeden bajt, jest ona reprezentowana przez wartość 0x60. Dla kodu bajtowego 0x6080604001, pierwszy bajt to operacja PUSH1. Zgodnie ze specyfikacją opisaną przed Gaviną operacja PUSH1 odczytuje kolejny bajt z kodu bajtowego i wrzuca go na stos, w tym przypadku na stos zostanie wrzucona wartość 0x80. Następną operacją jest ponownie PUSH1(0x60), tylko tym razem na stos została wrzucona wartość 0x40 [6].

Po wykonaniu dwóch pierwszych operacji na stosie powinny znajdować się dwie wartości: 0x80 oraz 0x40. Kolejnym bajtem jest 0x01, który oznacza operację ADD. Operacja ADD pobiera ze stosu dwie wartości, wykonuje operację dodawania, po czym wynik wrzuca z powrotem na stos. Na czubku stosu powinna znajdować się wartość 0xC0. Podczas wykonywania kodu bajtowego jest on dzielony na pojedyncze bajty. Każdy bajt są to dwa znaki reprezentujące liczbę w systemie szesnastkowym [6].

## 1.3 Do czego służą Inteligentne kontrakty?

TODO



## Rozdział 2

# Solidity

### 2.1 Sygnatura funkcji

TODO

### 2.2 Selektor funkcji

TODO

### 2.3 Generowanie akcesorów podczas kompilacji

TODO



## Rozdział 3

# Projekt Aplikacji

Celem mojej pracy licencjackiej było stworzenie aplikacji internetowej umożliwiającej identyfikację inteligentnych kontraktów w sieci **Ethereum**. Dzięki aplikacji użytkownik po wprowadzeniu na stronie kodu bajtowego kontraktu jest w stanie otrzymać najbardziej prawdopodobną implementację kontraktu napisaną w języku **Solidity**.

Aplikacja została stworzona przy wykorzystaniu frameworka **Spring Boot**, modułu **Spring Data MongoDB** oraz **Spring MVC**. Natomiast w celu przechowywania danych wykorzystano nierelacyjną bazę danych **MongoDB**.

W tym rozdziale znajduje się opis funkcjonalności, architektury, implementacji oraz wykorzystanych technologii.

### 3.1 Opis funkcjonalności

Na stronie głównej aplikacji znajduje się opis wraz z aktualną liczbą kodów źródłowych znajdujących się w bazie danych oraz podstawowe definicje związane z aplikacją. Cała aplikacja udostępnia trzy główne funkcjonalności: identyfikację inteligentnych kontraktów, wprowadzanie plików źródłowych kontraktów do apli-

kacji oraz interfejs programistyczny aplikacji. Wszystkie funkcjonalności zostały opisane poniżej.

### 3.1.1 Identyfikacja inteligentnych kontraktów

Pierwszą opcją dostępną w aplikacji jest identyfikacja inteligentnych kontraktów. Zarówno na stronie głównej, jak i podstronie znajduje się pole, w którym można wprowadzić kod bajtowy. Po wprowadzeniu danych użytkownik zatwierdza je, w obu przypadkach klikając przycisk **Identify**. Przycisk **Identify bytecode**, służy do przejścia na podstronę związaną z identyfikacją kontraktu.

Po wprowadzeniu danych i zatwierdzeniu ich przyciskiem **Identify**, aplikacja rozpoczyna proces analizy wprowadzonego kodu bajtowego oraz wyszukiwane są najbardziej prawdopodobne implementacje kontraktu, posortowane malejąco według współczynnika dopasowania. Na rysunku 3.1 został przedstawiony przykładowy wynik identyfikacji.

Domyślnie jest wyświetlanych dziesięć najbardziej prawdopodobnych implementacji, po naciśnięciu przycisku **Get all**, znajdującego się pod listą kontraktów, zostaną wyświetlone wszystkie dopasowania.

Po naciśnięciu w jedną z wyświetlanych implementacji użytkownik zostanie przeniesiony na podstronę umożliwiającą podgląd implementacji. Na rysunku 3.2 znajduje się przykład przeglądania kodu źródłowego na stronie. Rozwiązanie z numerowaniem linii zostało zaimplementowane w taki sposób, aby podczas kopiowania kodu źródłowego ze strony, nie były kopiowane z nim liczby identyfikujące konkretną linię w kodzie. Istnieje też możliwość pobrania kodu źródłowego ze strony z rozszerzeniem **.sol**



Ethereum Smart Contract Identifier
Identify bytecode Upload solidity

## Identify you bytecode

Paste your bytecode below if you want to identify your contract

0x9d0b3a19f91ffff...

Identify

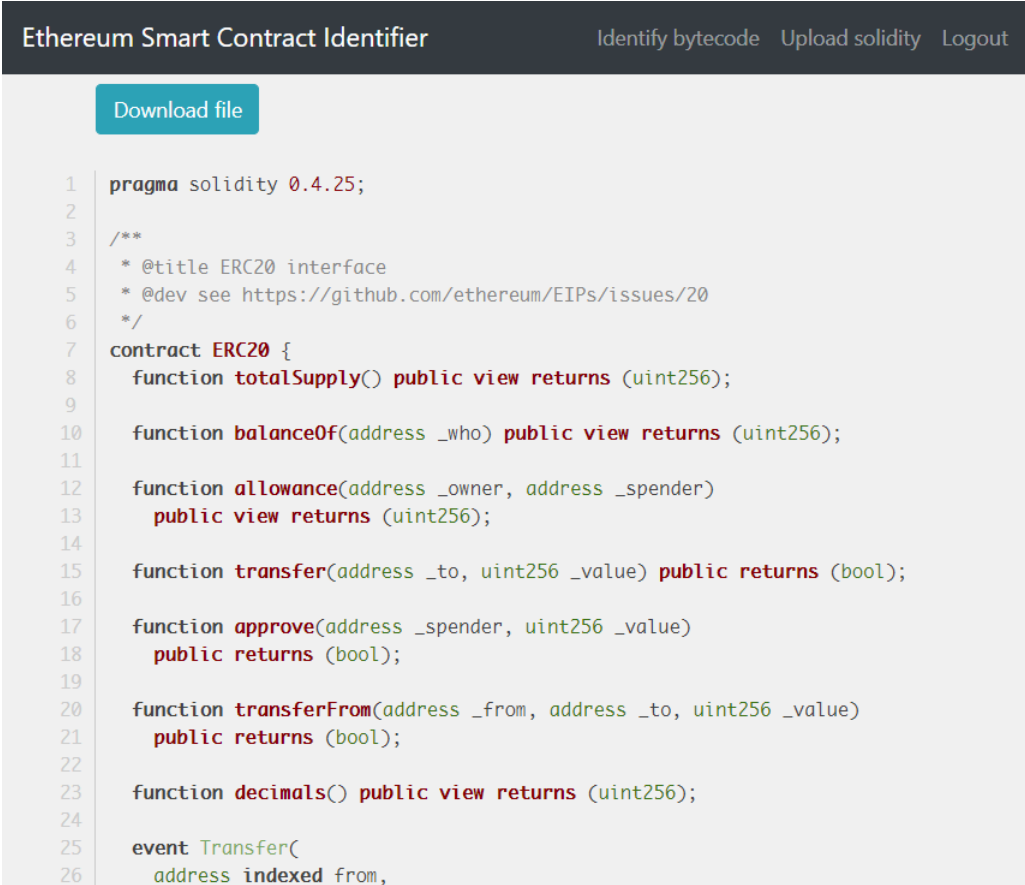
Top ten the most matching files

ID	File Hash	%
1	0x06c61b8e505d7a407af9a91bdf8085560e90a133c77ab32bde32e686f6a8d52	66,67%
2	0x0c46280ef88919ba4b3d6331b15539511f5a1deec2ae9244073c1b365d1b3f7	66,67%
3	0x431d88558b35a9da20439e21d8d9603ae6080ff4b3be5eac13f073a6e0049a1a	66,67%
4	0x2f2fc43f304aebd17f4241d59a0eafa3c35aee60a9026beab05a9f2abc710b54	66,67%
5	0x6b25a734b6b296b3bcfabe0d248a3c0ae88b28a791483571a1b3fd3e2116c398	42,86%
6	0x720388d3126d49859644d84d87581b6ece88df52c62f24e344a22089857bf18	35,29%
7	0x268944d5bffe69a06a2cdceef20d7f1fc14403cce080fcad378006566bc2a849	33,33%
8	0xfd7745e0092c6a03c21c410f24e871dfc2d131115e014675284c588c782dbb04	30,00%
9	0x6922463e7e17e961f6b72ac685524a855ead2150f2e1338f3428fe4112336fa1	28,57%
10	0xfb83bff67aef81c79d74d9f76d368cdcec904e0fc36787f8a6d4ecbf3ab01ed1	27,27%

Get all

Created by: Piotr Jasina [in](#) Idea by: Damian Rusinek [in](#)  
© 2019 Copyright: UMCS

Rysunek 3.1: Wynik identyfikacji inteligentnego kontraktu



The screenshot shows the 'Ethereum Smart Contract Identifier' web application. The header bar contains the title 'Ethereum Smart Contract Identifier' and three links: 'Identify bytecode', 'Upload solidity', and 'Logout'. Below the header, there is a 'Download file' button. The main area is a code editor displaying a Solidity smart contract implementation of the ERC20 interface. The code is as follows:

```
1 pragma solidity 0.4.25;
2
3 /**
4  * @title ERC20 interface
5  * @dev see https://github.com/ethereum/EIPs/issues/20
6  */
7 contract ERC20 {
8     function totalSupply() public view returns (uint256);
9
10    function balanceOf(address _who) public view returns (uint256);
11
12    function allowance(address _owner, address _spender)
13        public view returns (uint256);
14
15    function transfer(address _to, uint256 _value) public returns (bool);
16
17    function approve(address _spender, uint256 _value)
18        public returns (bool);
19
20    function transferFrom(address _from, address _to, uint256 _value)
21        public returns (bool);
22
23    function decimals() public view returns (uint256);
24
25    event Transfer(
26        address indexed from,
```

Rysunek 3.2: Podgląd implementacji

### 3.1.2 Dodanie kodu źródłowego kontraktu do aplikacji

Strona umożliwia dodanie własnego kodu źródłowego kontraktu napisanego w języku **Solidity**. W tym celu należy zalogować się za pomocą panelu logowania, który zostaje wyświetlony automatycznie przy próbie korzystania z autoryzowanych funkcjonalności aplikacji. Po kliknięciu w **Identify Solidity** oraz zalogowaniu się na stronie, pojawiają się dwie możliwości wprowadzania kodów źródłowych.

Pierwszym sposobem jest przesłanie do aplikacji pliku zawierającego implementację kontraktu. W tym celu użytkownik powinien nacisnąć przycisk **Browse** i wybrać konkretny plik, a następnie zatwierdzić go przyciskiem **Upload** widocznym na rysunku 3.3.

Innym sposobem na przesłanie kodu źródłowego do aplikacji jest wklejenie kodu źródłowego bezpośrednio do formularza znajdującego się po prawej części strony internetowej.

Po prawidłowym dodaniu kodu źródłowego do aplikacji użytkownik powinien zobaczyć podobny rezultat do tego na rysunku 3.3. W momencie dodania nowej implementacji, na stronie pojawia się hasz dodanego pliku oraz lista sygnatur funkcji wraz z ich selektorami. Po naciśnięciu na wyświetlany na rysunku 3.3 hasz pliku, użytkownikowi wyświetli się przesłany kod źródłowy.

### 3.1.3 Interfejs programistyczny aplikacji

Trzecią funkcjonalnością aplikacji jest interfejs programistyczny. Dzięki niemu można wykorzystać mechanizmy zaimplementowane w aplikacji w innej aplikacji. Przykładowym zastosowaniem API jest utworzenie skryptu umożliwiającego zautomatyzowane wysyłanie kodów źródłowych do aplikacji, bez konieczności korzystania z interfejsu graficznego aplikacji [13].

Użytkownik za pomocą API ma możliwość pobrania informacji o kodzie źródłowym, identyfikacji kontraktu oraz przesłania nowego kontraktu do aplikacji.

### Pobieranie informacji o kodzie źródłowym z API

Podczas pobierania informacji o kodzie źródłowym, użytkownik musi posiadać identyfikator pliku, który chce pobrać. Żądanie pobierające plik z API można zobaczyć na listingu 3.1. W odpowiedzi użytkownik dostaje zwykły tekst zawierający implementację kontraktu oraz status HTTP 200, 404 lub 500. Status 200 oznacza, że wszystko poszło pomyślnie. W sytuacji, gdy użytkownik otrzyma status 404, oznacza to, że nie udało się znaleźć implementacji o podanym haszu. Odpowiedz zawierająca status 500 oznacza, że wystąpił błąd na serwerze i nie udało się zwrócić kodu źródłowego [14].

The screenshot shows the 'Ethereum Smart Contract Identifier' web application. At the top, there are links for 'Identify bytecode', 'Upload solidity', and 'Logout'. The main heading is 'Upload Solidity source code'. Below this, there are two input methods: 'Select file' with a 'Browse' button and an 'Upload' button, or 'Paste source code here' with an 'Upload' button. The 'Upload' button under 'Select file' is highlighted. Below the upload area, it says 'Uploaded file: 0x06c61b8e505d7a407af9a91bdf8085560e90a133c77ab32bde32e686f6a8d52'. Underneath, it says 'Found functions in file'. A table lists the functions found:

ID	Signature	Selector
1	totalSupply()	18160ddd
2	renounceOwnership()	715018a6
3	getAuthorizedAddresses()	d39de6e9
4	transferFrom(address,address,uint256)	23b872dd
5	addAuthorizedAddress(address)	42f1181e

Rysunek 3.3: Rezultat przesłania inteligentnego kontraktu do aplikacji

---

Listing 3.1: Żądanie wysyłane w celu pobrania kodu źródłowego

---

```
1 GET /api/sourceCode/0
   x06c61b8e505d7a407af9a91bdf8085560e90a133c77ab32bde32e686f6a8d52
   .sol HTTP/1.1
2 Host: localhost:8080
3 Accept: text/plain;charset=UTF-8
4 User-Agent: Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit
   /537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/72.0.3626.109 Safari/537.36
```

---

### Identyfikacja inteligentnego kontraktu za pomocą API

W celu identyfikacji kontraktu należy wysłać żądanie pod adres `/api/bytecode`. W ciele żądania jest wymagane od użytkownika podanie dwóch atrybutów o nazwach: **bytecode** oraz **allFiles**. Atrybuty przesyłane do API powinny być z kodowane według schematu **nazwa\_atrybutu=wartosc**, a wszystkie tak przygotowane atrybuty należy połączyć ze sobą pomocą ampersandu. Poprawny przykład żądania można zobaczyć na listingu 3.2 [15].

---

Listing 3.2: Żądanie wysyłane w celu identyfikacji kontraktu za pomocą API

---

```
1 POST /api/bytecode HTTP/1.1
2 Host: localhost:8080
3 Content-Type: application/x-www-form-urlencoded
4 Content-Length: 13
5
6 bytecode=60803350200fe56abcede00229&allFiles=false
```

---

Na listingu 3.2 do atrybutu **bytecode** został wprowadzony kod bajtowy kontraktu. Do zmiennej **allFiles** została wprowadzona wartość **false**, więc w rezultacie zostanie zwrócone przez aplikację dziesięć najbardziej prawdopodobnych implementacji. Jeśli użytkownik chce pobrać wszystkie możliwe dopasowania, należy

ustawić tę zmienną na **true**. W żądaniu został wprowadzony nagłówek **Content-Length** określający długość przesyłanych danych oraz **Content-Type** oznaczający rodzaj przesyłanych danych.

Jeśli wszystko poszło pomyślnie, użytkownik otrzyma status HTTP 200 wraz z listą składającą się z haszu pliku i współczynnika dopasowania danego pliku w formacie **JSON**. W przypadku gdy nie zostanie dopasowana żadna implementacja, to aplikacja zwróci status 404, natomiast jeśli w aplikacji wystąpi błąd, to zostanie zwrócony status 500.

### Przesyłanie nowego kodu źródłowego za pomocą API

Gdy użytkownik chce przesłać nowy kontrakt do aplikacji, musi przejść proces uwierzytelniania. W tym celu należy do żądania dodać nagłówek **Authorization**. W nagłówku należy podać typ autoryzacji oraz zakodowane dane logowania za pomocą **Base64** według schematu **login:hasło**. Na przykładzie z listingu 3.3 został przesłany kod źródłowy, natomiast do autoryzacji wykorzystano login: 123 oraz hasło: 123.

Listing 3.3: Przesyłanie kodu źródłowego za pomocą API

---

```
1 POST /api/solidityFiles HTTP/1.1
2 Host: localhost:8080
3 Content-Type: text/plain
4 Accept: application/json
5 Authorization: Basic MTIzOjEyMw==
6 Content-Length: 221
7 Accept: application/json
8
9 pragma solidity ^0.4.21;
10 contract Hello {
11     string public message;
12     function setMessage(string newMessage) public {
```

```
13     message = newMessage;
14 }
15 }
```

---

Po pomyślnym przesłaniu kontraktu w odpowiedzi od serwera użytkownik otrzymuje status HTTP 200. W odpowiedzi zostaje również przesłany kod źródłowy, hasz stworzony na podstawie kodu źródłowego oraz listę znalezionych sygnatur funkcji wraz z ich selektorami. W przypadku wystąpienia błędu na serwerze zostaje zwrócony status 500. Na listingu 3.4 można zaobserwować przykładowe dane zawarte w odpowiedzi od serwera.

---

Listing 3.4: Przykładowa odpowiedz w formacie JSON

---

```
1 {
2   "sourceCodeHash": "0
   x8dea780e1286d12a957d40597b9171a5187f87f6e3f8303505bc53a4453ad5b6
   ",
3   "sourceCode": "pragma solidity ^0.4.21;\r\ncontract Hello {\r\n
   string public message;\r\n function setMessage(string
   newMessage) public {\r\n message = newMessage;\r\n }\r\n}",
4   "solidityFunctions": [
5     {
6       "selector": "e21f37ce",
7       "signature": "message()"
8     },
9     {
10      "selector": "368b8772",
11      "signature": "setMessage(string)"
12    }
13  ]
14 }
```

---

## 3.2 Przedstawienie architektury

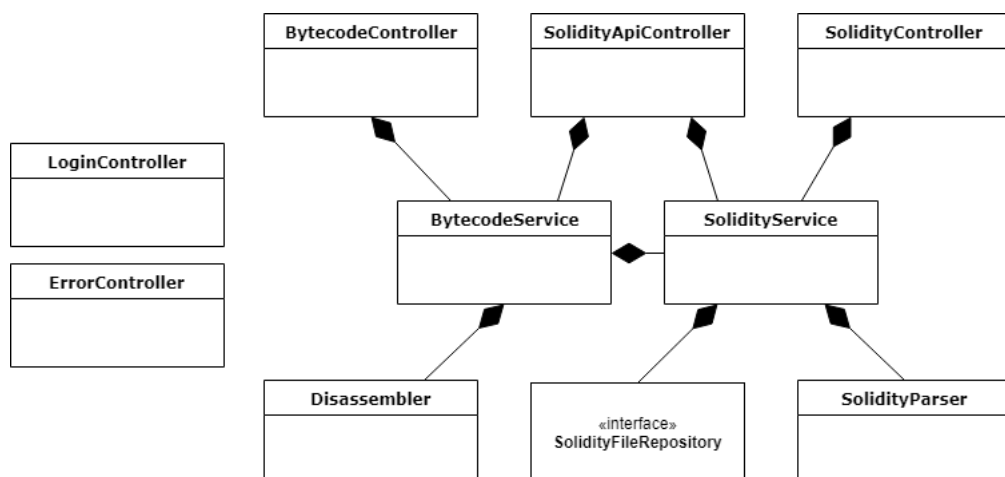
W tym podrozdziale opiszę architekturę aplikacji, która realizuje funkcjonalności opisane w sekcji 3.1. Poniżej zostały krótko opisane główne klasy będące częścią aplikacji, widoczne na rysunku 3.4.

**LoginController** - jest to klasa odpowiedzialna za wyświetlenie ekranu logowania

**ErrorController** - jej zadaniem jest przechwytywanie wszystkich błędów w aplikacji. Po złapaniu błędu, zostaje wyświetlona użytkownikowi strona informująca, że pojawił się błąd w aplikacji, który jest zapisywany w logach aplikacji.

**BytecodeController** - służy do wyświetlania użytkownikowi strony związanej z identyfikacją kodu bajtowego oraz do mapowania żądań HTTP służących do identyfikacji.

**SolidityApiController** - zadaniem tej klasy jest nasłuchiwanie adresów związanych z API, zwracanie danych do użytkownika w formacie **JSON** lub



Rysunek 3.4: Architektura aplikacji



zwykłego tekstu oraz komunikowanie się z obiektem klasy **SolidityService** oraz **BytecodeService**.

**SolidityController** - mapuje żądania HTTP związane z przetwarzaniem plików **Solidity** oraz umożliwia wyświetlenie użytkownikowi kodu źródłowego kontraktu.

**Disassembler** - odpowiada za analizę przekazanego kodu bajtowego. W rezultacie zwraca listę instrukcji zawartych w kodzie. Szczegółowe działanie tej klasy zostało opisane w dalszej części pracy, w sekcji 3.5 dotyczącej wyszukiwania selektorów funkcji w kodzie bajtowym.

**SolidityParser** - wyciąga listę informacji o funkcjach z kodu źródłowego kontraktu. Lista zawiera takie informacje jak sygnatura oraz selektor funkcji. Sposób tworzenia selektorów funkcji oraz wyciągania z kodu źródłowego sygnatur funkcji został przedstawiony w sekcji 3.4

**SolidityService** - jest to klasa odpowiedzialna za odczytywanie danych z bazy danych oraz za przygotowanie przesłanych danych do zapisu w bazie danych.

**BytecodeService** - klasa odpowiada za dopasowywanie kodu bajtowego do kontraktu. W tym celu wykorzystywane są opisane powyżej klasy **Disassembler** oraz **SolidityService**, które w połączeniu umożliwiają wyznaczenie współczynnika dopasowania pomiędzy konkretnym plikiem a kodem bajtowym.

**SolidityFileRepository** - jest to część aplikacji odpowiedzialna za komunikację z bazą danych oraz mapowanie danych przechowywanych w bazie danych na obiekty zdefiniowane w kodzie aplikacji. Repozytorium jest interfejsem, który wykorzystuje moduł **Spring Data MongoDB**. Implementacja te-

go interfejsu spoczywa na frameworku Spring. Szczegóły łączenia z bazą danych zostały opisane w sekcji 3.3

### 3.3 Połączenie z bazą danych

W celu integracji aplikacji z bazą danych **MongoDB** został wykorzystany framework **Spring** oraz moduł **Spring Data MongoDB**. W związku z tym, że projekt aplikacji jest budowany za pomocą narzędzia **Apache Maven**, należy dodać do pliku **pom.xml** wykorzystywane moduły [20].

Na listingu 3.5 został przedstawiony fragment pliku **pom.xml** odpowiedzialny za dodawanie modułu **spring-boot-starter-data-mongodb** do projektu. Dodawanie innych modułów jest analogiczne do przykładu z listingu.

Listing 3.5: Przykład dodania zależności w pliku pom.xml

---

```
1 <dependency>
2     <groupId>org.springframework.boot</groupId>
3     <artifactId>spring-boot-starter-data-mongodb</artifactId>
4 </dependency>
```

---

W pliku konfiguracyjnym **application.properties**, który jest wykorzystywany przez framework, należy skonfigurować dane do połączenia z bazą danych. Przykładowa zawartość pliku konfiguracyjnego została przedstawiona na listingu 3.6 [20].

Listing 3.6: Konfiguracja bazy danych

---

```
1 spring.data.mongodb.uri=mongodb://${ADMIN_DB_LOGIN}:${ADMIN_DB_PASSWORD}@ds129904.mlab.com:29904/${DATABASE_NAME_CONTRACT}
```

---

```
2 admin.login=${ADMIN_LOGIN}
3 admin.password=${ADMIN_PASSWORD}
```

---

Po skonfigurowaniu pliku **pom.xml** oraz **application.properties**, należało utworzyć interfejs **SolidityFileRepository**, który umożliwia serwisom aplikacji wykonywanie operacji na bazie danych oraz ustala mapowanie obiektów z bazy danych na obiekty klasy **SolidityFile**. Utworzone w aplikacji repozytorium można zobaczyć na listingu 3.7.

---

Listing 3.7: Stworzenie repozytorium za pomocą Spring Data MongoDB

---

```
1 @Repository
2 interface SolidityFileRepository extends MongoRepository<
   SolidityFile, String> {
3
4     @Query("{\"solidityFunctions\": {$elemMatch: {\"selector\": {$
       in: ?0}}}}")
5     List<SolidityFile> findSolidityFilesBySelectorContainsAll(List<
       String> functionSelector);
6
7     Optional<SolidityFile> findBySourceCodeHash(String
       sourceCodeHash);
8 }
```

---

W pierwszej linii listingu 3.7 znajduje się adnotacja **@Repository** pełniąca rolę stereotypu oraz informująca Springa, że ten interfejs jest wykorzystywany, w celu wykonywania operacji z bazą danych.

Kolejna adnotacja jest **@Query**. Jej parametrem jest zapytanie do bazy danych **MongoDB**, pytające o listę plików, które posiadają w sobie część przekazanych przez użytkownika selektorów funkcji. Za pomocą tej adnotacji można przypisać konkretnej metodzie z **SolidityFileRepository** konkretne zapytanie, które ma wykonać.

Jeśli metoda w interfejsie nie posiada wspomnianej adnotacji, wtedy framework wygeneruje zapytanie do bazy danych, bazując na nazwie metody oraz przyjmowanych i zwracanych przez metodę typach danych.

W celu wykorzystania **SolidityFileRepository** konieczne było utworzenie klasy reprezentującej encję w aplikacji. Na listingu 3.8 została przedstawiona taka klasa **SolidityFile**. Składa się ona z trzech atrybutów: haszu kodu źródłowego, kodu źródłowego, oraz listy funkcji znalezionych w tym kodzie źródłowym.

Atrybut **sourceCodeHash** został utworzony w celu zapewnienia unikalności kodu źródłowego, ponieważ w bazie danych nie umożliwia nałożenia jej bezpośrednio na kod źródłowy ze względu na duży rozmiar. Tworzeniem haszu zajmuje się klasa **SolidityService** znajdująca się na rysunku 3.4. Ponieważ hasz jest unikalny jest on również identyfikatorem kodu źródłowego w bazie danych, dlatego posiada on adnotację **@Id**.

Listing 3.8: Przykład klasy wykorzystywanej przez Spring Data MongoDB

---

```
1 public class SolidityFile {
2     @Id
3     private final String sourceCodeHash;
4     private final String sourceCode;
5     private final Set<SolidityFunction> solidityFunctions;
6
7     SolidityFile(String sourceCodeHash, String sourceCode, Set<
8         SolidityFunction> solidityFunctions) {
9         requireNonNull(sourceCodeHash, "Expected not-null
10             sourceCodeHash");
11         requireNonNull(sourceCode, "Expected not-null sourceCode");
12         requireNonNull(solidityFunctions, "Expected not-null
13             solidityFunctions");
14         this.sourceCodeHash = sourceCodeHash;
15         this.sourceCode = sourceCode;
16         this.solidityFunctions = solidityFunctions;
17     }
18 }
```

```

15
16 public String getSourceCodeHash() { return sourceCodeHash; }
17 public String getSourceCode() { return sourceCode; }
18 public Set<SolidityFunction> getSolidityFunctions() { return
    solidityFunctions; }
19
20 @Override
21 public String toString() {
22     return "SolidityFile{" + "sourceCodeHash='"
23         + sourceCodeHash
24         + '\'' + ", sourceCode='" + sourceCode + '\''
25         + ", solidityFunctions=" + solidityFunctions +
            '}' + ";}";
26
27 @Override
28 public boolean equals(Object o) {
29     if (this == o) return true;
30     if (!(o instanceof SolidityFile)) return false;
31     SolidityFile that = (SolidityFile) o;
32     return Objects.equals(sourceCodeHash, that.sourceCodeHash)
33         &&
34         Objects.equals(sourceCode, that.sourceCode) &&
35         Objects.equals(solidityFunctions, that.
36             solidityFunctions);
37
38 @Override
39 public int hashCode() {
40     return Objects.hash(sourceCodeHash, sourceCode,
41         solidityFunctions);
42 }

```

---

W momencie tworzenia obiektu klasy **SolidityFile**, konstruktor wywołuje metody sprawdzające, czy użytkownik nie wprowadził wartości **null**, ponieważ każdy obiekt plik musi posiadać hasz, kod źródłowy oraz listę funkcji.

Klasa **SolidityFunction**, która jest częścią klasy **SolidityFile**, posiada dwa atrybuty **selector** oraz **signature** typu **String**. Klasa ta nie wymagała tworzenia identyfikatora, więc nie została użyta adnotacja **@Id** nad żadnym atrybu-

tem.

## 3.4 Identyfikacja sygnatur funkcji w kodzie źródłowym

Wyszukiwanie sygnatur funkcji jest rozpoczynane podczas przesłania nowego kodu źródłowego do aplikacji. W momencie wyszukiwania sygnatur funkcji są generowane selektory funkcji, które są finalnie używane podczas identyfikacji kodu bajtowego.

Problemem podczas wyszukiwania sygnatur w kodzie źródłowym jest to, że część sygnatur jest niejawna, ponieważ są one dodatkowo generowane przez kompilator **Ethereum Virtual Machine** dla wybranych atrybutów kontraktu [12].

### 3.4.1 Kontroler interfejsu programistycznego

Na listingu 3.9 została przedstawiona metoda kontrolera **SolidityApiController** umożliwiająca przesyłanie kodu źródłowego. Adnotacje, które wykorzystuje ta metoda, są częścią modułu **Spring MVC**. Pierwszą adnotacją wykorzystaną w metodzie jest **@PostMapping**, która zajmuje się mapowaniem żądań HTTP przesyłanych do API. W parametrze tej adnotacji podany został adres, pod którym aplikacja oczekuje żądania [18].

Listing 3.9: Metoda kontrolera mapująca żądania POST

---

```
1 @PostMapping("/api/solidityFiles")
2 public ResponseEntity<SolidityFile> uploadFile(@RequestBody String
   sourceCode) throws IOException {
3     requireNonNull(sourceCode, "Expected not-null sourceCode");
4     return ResponseEntity.ok(solidityService.save(sourceCode));
5 }
```

---

### 3.4. IDENTYFIKACJA SYGNATUR FUNKCJI W KODZIE ŹRÓDŁOWYM 31

Kolejną adnotacją jest **@RequestBody**. Adnotacja ta informuje framework o tym, żeby ciało żądania HTTP było umieszczone pod wskazaną zmienną.

Podczas zwracania danych w API wykorzystana została klasa **ResponseEntity**. Jest to wrapper umożliwiający zwrócenie statusu HTTP wraz z danymi. Informacja z tej klasy jest wykorzystywana przez framework podczas tworzenia odpowiedzi HTTP.

Głównym celem tej metody jest zapisanie nowego kodu źródłowego do aplikacji, w związku z tym na listingu 3.9 widać wywołanie metody **save** na atrybucie **solidityService**.

#### 3.4.2 Kontroler strony internetowej

**SolidityController** jest to klasa odpowiedzialna, za tworzenie strony internetowej korzystając z szablonów HTML oraz modułu **Thymeleaf**. Listing 3.10 przedstawia metodę przyjmującą w żądaniu HTTP kod źródłowy. Metoda ta działa podobnie jak w przypadku API, tylko w tym przypadku zwracana zostaje zwrócona nazwa szablonu wykorzystywanego do renderowania strony. Istnieje możliwość przekazania danych do szablonu, w tym celu wykorzystywany jest parametr **model**, na którym wywoływana jest metoda **addAttribute** [19].

Listing 3.10: Przechwytywanie żądania o dodanie nowego kodu źródłowego

```
1 @PostMapping("/solidity/text")
2 public String handleSourceCodeUpload(@RequestParam("sourceCode")
   String sourceCode, Model model) throws Exception {
3     requireNonNull(sourceCode, "Expected not-null sourceCode");
4     requireNonNull(model, "Expected not-null model");
5
6     SolidityFile savedSolidityFile = solidityService.save(
       sourceCode);
7
```

```
8     model.addAttribute("solidityFileFunctions", savedSolidityFile.  
        getSolidityFunctions());  
9     model.addAttribute("solidityFileHash", savedSolidityFile.  
        getSourceCodeHash());  
10    return "solidity-page";  
11 }
```

---

### 3.4.3 Przetwarzanie kodu źródłowego

**SolidityService** po otrzymaniu kodu źródłowego od kontrolerów przekazuje po jednej linii do **SolidityParser**, który definiuje czy w danej linii jest sygnatura funkcji. Jeśli podczas parsowania linii znaleziono sygnaturę funkcji, to zostaje ona dodana wraz z selektorem do listy funkcji. Po przeanalizowaniu wszystkich linii tworzony jest obiekt **SolidityFile**, który następnie za pomocą **SolidityFileRepository** jest zapisywany do bazy danych.

Listing 3.11: Metoda wyszukująca sygnatury funkcji

---

```
1 Optional<SolidityFunction> findFunctionInLine(String line) {  
2     List<Optional<SolidityFunction>> functions =  
3         Stream.of(  
4             findFunctionSignature(line),  
5             findMappingGetter(line),  
6             findArrayGetter(line),  
7             findNormalVariableGetter(line)  
8         ).filter(Optional::isPresent).collect(toList());  
9  
10    if (functions.size() > 1) {  
11        throw new IllegalStateException("Expected only one function  
        , but found : " + functions.size());  
12    } else if (functions.size() == 1) {  
13        return functions.listIterator().next();  
14    }  
15    return Optional.empty();  
16 }
```

---



### 3.4. IDENTYFIKACJA SYGNATUR FUNKCJI W KODZIE ŹRÓDŁOWYM 33

Na listingu 3.11 widać metodę klasy **SolidityParser** wyszukującą funkcję w implementacji kontraktu. Metoda po przyjęciu linii w rezultacie zwraca obiekt klasy **Optional<SolidityFunction>** [17]. Metoda sprawdza cztery możliwe przypadki, w których istnieje możliwość wykrycia funkcji w kodzie źródłowym kontraktu.

Do wykrywania błędów podczas wyszukiwania funkcji sprawdzane są wszystkie cztery przypadki, jeśli okaże się, że więcej niż jedna metoda wykryła funkcję, oznacza to, że jedna z metod działa niepoprawnie i fałszywie wykrywa funkcje. Wszystkie cztery przypadki zostały opisane poniżej.

#### Wykrywanie sygnatur zadeklarowanej funkcji

Pierwszym przypadkiem są funkcje jawnie zadeklarowane w kodzie źródłowym nie posiadające modyfikatora **internal** lub **private**. Wykrywaniem takiej funkcji zajmuje się metoda **findFunctionSignature** widoczna na listingu 3.11. Do wyszukiwania sygnatury zadeklarowanej funkcji zostało wykorzystane wyrażenie regularne zaprezentowane poniżej:

---

```
^\s*function\s*([a-zA-Z_][a-zA-Z0-9_]*)\s*\(\s*(\s*([^(}{})]*\s*)\s*\)\s*  
  *(?!.*(internal|private)).*$
```

---

Pierwsza grupa w wyrażeniu wyciąga z linii kodu źródłowego nazwę funkcji, natomiast druga parametry funkcji. Wyrażenie wyszukuje w pojedynczej linii kodu źródłowego frazy **function**, po której następuje nazwa funkcji oraz lista parametrów w nawiasach **??**.

Na listingu 3.12 została przedstawiona metoda wyszukującą sygnaturę funkcji za pomocą przedstawionego wyrażenia regularnego.

Listing 3.12: Metoda odbierająca żądanie o zapisanie kodu źródłowego na serwerze

```
1 private Optional<SolidityFunction> findFunctionSignature(String
   line) {
2     Matcher matcher = FUNCTION_PATTERN.matcher(line);
3     if (matcher.find()) {
4         String functionName = matcher.group(FUNCTION_NAME_GROUP_ID)
           ;
5         String functionArguments = matcher.group(
           FUNCTION_ARGUMENTS_GROUP_ID);
6         String functionSignature = normalizeFunctionSignature(
           functionName, functionArguments);
7         String functionSelector = getFunctionSelector(
           functionSignature);
8         return Optional.of(new SolidityFunction(functionSelector,
           functionSignature));
9     }
10    return Optional.empty();
11 }
```

---

Po wykryciu funkcji za pomocą wyrażenia regularnego wyciągana jest informacja o parametrach i nazwie funkcji z przekazanej linii. Za pomocą tych informacji metoda **normalizeFunctionSignature** tworzy sygnaturę funkcji. Sygnatura składa się z nazwy oraz typów parametrów funkcji podanych w nawiasie. Niektóre typy parametrów zostają sprowadzone do postaci kanonicznej, natomiast pozostałe typy pozostają bez zmian. Poniżej zostały przedstawione typy, które zostają sprowadzane do postaci kanonicznej:

uint => uint256

int => int256

byte => bytes1

Po utworzeniu sygnatury funkcji zostaje wygenerowany selektor. Na listingu 3.13 została przedstawiona metoda tworząca selektor. Sygnatura funkcji zostaje haszowana za pomocą funkcji haszującej **SHA3**, następnie z hasza pobierane są

cztery pierwsze bajty, które są selektorem funkcji. Metoda **sha3String** zwraca hasz w systemie szesnastkowym w postaci napisu.

Listing 3.13: Metoda generująca selektor funkcji

---

```

1 private String getFunctionSelector(String
    normalizedFunctionSignature) {
2     return sha3String(normalizedFunctionSignature).substring(2, 10)
    ;
3 }

```

---

Po pomyślnej identyfikacji zadeklarowanej funkcji zwracany jest obiekt **Optional<SolidityFunction>**, który przechowuje informacje o sygnaturze oraz selektorze funkcji. Analizując w ten sposób każdą linię kontraktu, **SolidityService** uzyskuje zbiór obiektów **SolidityFunction**.

### Wykrywanie sygnatury funkcji dla publicznych atrybutów typu mapa

Drugim przypadkiem jest atrybut publiczny typu mapa. Teraz nie jest jawnie pokazane w kodzie źródłowym, że istnieje tutaj sygnatura funkcji, ponieważ jest ona generowana przez kompilator. W tej sekcji przedstawię jak wygenerować sygnaturę funkcji na podstawie takiego atrybutu. W celu sprawdzenia czy dana linia kodu spełnia ten przypadek, zostało wykorzystane wyrażenie regularne przedstawione poniżej:

---

```

^\\s*mapping\\s*\\(\\s*([a-zA-Z][a-zA-Z]*)\\s*=>\\s*(.*)\\s*\\)\\s*
  *public\\s*([a-zA-Z_$][a-zA-Z_$0-9]*)\\s*(=.*)?\\s*;+\\s*(//.*)
  ?$

```

---

Pierwsza grupa w wyrażeniu regularnym oznacza typ klucza mapowania, natomiast druga typ zwracanej wartości przez mapę. Trzecia grupa jest to nazwa

atrybutu. Typ klucza mapowania jest częścią sygnatury funkcji, która będzie w późniejszym etapie tworzona. Jeśli typ zwracany przez mapę jest typem tablicowym lub kolejną mapą wtedy należy dodać kolejny parametr do tworzonej sygnatury funkcji.

Na listingu 3.14 została przedstawiona pętla będąca częścią metody **findMappingGetter**. Pętla działa dopóki występuje zagnieżdżanie map lub tablica.

Listing 3.14: Pętla wyszukująca tablicę lub mapę w typie zwracanym przez mapę

```
1 while (true) {
2     Matcher mappingMatcher = MAPPING_PATTERN.matcher(mappingValue);
3     Matcher arrayMatcher = ARRAY_PATTERN.matcher(mappingValue);
4
5     if (mappingMatcher.find()) {
6         String canonicalArgument = toCanonicalType(mappingMatcher.
7             group(MAPPING_KEY_GROUP_ID));
8         canonicalMappingKeys.add(canonicalArgument);
9         mappingValue = mappingMatcher.group(MAPPING_VALUE_GROUP_ID);
10        ;
11        continue;
12    }
13    if (arrayMatcher.find()) {
14        String arrayValue = arrayMatcher.group(ARRAY_VALUE_GROUP_ID);
15        int dimensionCount = getArrayDimensionCount(arrayValue);
16        for (int i = 0; i < dimensionCount; i++) {
17            canonicalMappingKeys.add(CANONICAL_ARRAY_KEY_TYPE);
18        }
19    }
20    break;
21 }
```

---

Do wyszukiwania map w typie zwracanym przez mapę zostało wykorzystane kolejne wyrażenie regularne, które widać poniżej:

---

```
^\\s*mapping\\s*\\(\\s*([a-zA-Z0-9]*\\s*=>\\s*(\\.*)\\s*\\)\\s*
```

---

Po wykryciu mapy za pomocą wyrażenia, wykorzystane zostają dwie zdefiniowane w nim grupy. Pierwsza grupa wyciąga z fragmentu deklaracji mapy informacje o typie klucza, natomiast druga o typie zwracanej przez nią wartości.

Typ klucza zagnieżdżonej mapy jest dodawany do listy typów parametrów generowanej sygnatury funkcji, natomiast typ zwracany przez mapę jest wykorzystany podczas analizy w kolejnej iteracji pętli. Jeśli w danej iteracji pętli nie znaleziono mapy w typie zwracanym przez poprzednią mapę, wtedy będzie to ostatnia iteracja pętli.

Wszystkie typy przed dodaniem do listy parametrów sygnatury funkcji zostają najpierw sprowadzone do postaci kanoniczej.

W przypadku gdy nie wykryto mapy sprawdzane jest, czy zwracanym typem jest tablica. W tym celu wykorzystane zostało następujące wyrażenie regularne:

---

```
^\\s*[a-zA-Z0-9]*([a-zA-Z0-9]*\\s*\\(\\s*[a-zA-Z0-9]*\\s*\\)\\s*
```

---

W wyrażeniu została wykorzystana jedna grupa, która służy do wyznaczenia ilości wymiarów tablicy. Dla każdego wymiaru zostaje dodany parametr typu **uint256** do listy parametrów sygnatury. Wspomniany parametr reprezentuje indeks tablicy. Wykrycie tablicy w typie zwracanym przez mapę jest równoznaczne z ostatnią iteracją pętli.

Ostatnim krokiem jest wygenerowanie sygnatury funkcji za pomocą nazwy funkcji oraz listy zgromadzonych parametrów. Na listingu 3.15 widać w jaki sposób jest formułowana sygnatura funkcji, następnie jest generowany z jej selektor oraz tworzony obiekt typu **Optional<SolidityFunction>**.

Listing 3.15: Tworzenie SolidityFunction na podstawie nazwy funkcji i listy typów

---

```

1 String functionSignature = mappingName + "(" + join(",",
    canonicalMappingKeys) + ")";
2 String functionSelector = getFunctionSelector(functionSignature);
3 return Optional.of(new SolidityFunction(functionSelector,
    functionSignature));

```

---

### Wykrywanie sygnatury funkcji dla publicznych atrybutów typu tablicowego

Trzecia metoda widoczna na listingu 3.11 jest metoda **findArrayGetter**. Do wykrywania atrybutu będącego tablicą, zostało zastosowane wyrażenie regularne przedstawione poniżej:

---

```

^\s*[a-zA-Z0-9][a-zA-Z0-9]*((\s*\[\s*[a-zA-Z0-9]*\s*\s*)+)\s*
public\s*([a-zA-Z_$][a-zA-Z_$0-9]*)\s*(=.*?\s*;+\s*(//.*)?)$

```

---

Wyrażenie to wyszukuje w linii kodu źródłowego publiczny atrybut tablicowy. Pierwsza grupa w wyrażeniu wyodrębnia nawiasy definiujące ilość wymiarów tablicy. Następna grupa, znajdująca się po wyrazie **public**, reprezentuje nazwę atrybutu. Wyrażenie regularne bierze pod uwagę opcjonalną inicjalizację wartości podczas deklaracji.

Liczba wymiarów tablicy zostaje policzona na podstawie liczby podanych nawiasów podczas deklaracji tablicy. Dla każdego wymiaru zostaje dodany typ **uint256** do listy typów parametrów. Bazując na nazwie oraz liście typów tworzony jest obiekt **Optional<SolidityFunction>** w analogiczny sposób jaki został przedstawiony na listingu 3.15.

**Wykrywanie sygnatury funkcji dla pozostałych publicznych atrybutów**

Ostatnim przypadkiem, który należało rozpatrzyć wykrywania sygnatury funkcji, są wszystkie atrybuty niebędące tablicami lub mapami. Ten przypadek odzwierciedla metoda **findNormalVariableGetter** widoczna na listingu 3.11 jako ostatnia z czterech metod wykorzystywany do analizy linii kodu źródłowego. Zostało zastosowane tutaj wyrażenie regularne przedstawione poniżej:

---

```
^\s*[a-zA-Z0-9] [a-zA-Z0-9]*\s*(\bconstant)*\s*public\s*(\bconstant
)\s*([a-zA-Z_$] [a-zA-Z_$0-9]*)\s*(=.*)?\s*;\s*(//.*)?$
```

---

Wyrażenie regularne wyszukuje linię w której znajduje się deklaracja atrybutu publicznego, który może opcjonalnie posiadać modyfikator **constant**. Wyrażenie oczywiście pomija deklarację publicznych tablic lub map.

Sygnatura funkcji składa się z nazwy atrybutu wyodrębnianej za pomocą grupy zdefiniowanej w wyrażeniu regularnym. W tym przypadku sygnatura funkcji nie ma żadnych parametrów, więc wystarczy po nazwie dodać pusty nawias.

Selektor funkcji jest generowany analogicznie jak w pozostałych przypadkach. Na listingu 3.16 widać metodę **findNormalVariableGetter** generującą sygnaturę na podstawie tego rodzaju atrybutu.

Listing 3.16: Metoda wyszukująca sygnaturę funkcji dla atrybutów niebędących mapą ani tablicą

---

```
1 private Optional<SolidityFunction> findNormalVariableGetter(String
   line) {
2     Matcher matcher = NORMAL_VARIABLE_PATTERN.matcher(line);
3     if (matcher.find()) {
4         LOGGER.info("Found public normal variable: {}", line);
5         String variableName = matcher.group(
            NORMAL_VARIABLE_NAME_GROUP_ID);
```

```
6
7     String functionSignature = variableName + "()";
8     String functionSelector = getFunctionSelector(
9         functionSignature);
10
11     return Optional.of(new SolidityFunction(functionSelector,
12         functionSignature));
13 }
```

---

Wszystkie wykryte funkcje w poszczególnych liniach implementacji, zostają zapisane w bazie danych wraz z analizowanym kodem źródłowym oraz jego haszem.

## 3.5 Wyszukiwanie selektorów funkcji w kodzie bajtowym

Podczas identyfikacji inteligentnego kontraktu podawany jest bajt kod, który posiada w sobie zakodowane selektory funkcji. Następnie na podstawie selektorów funkcji zawartych w kodzie bajtowym, zostają dopasowane implementacje inteligentnych kontraktów przechowywane w bazie danych.

W tym podrozdziale przedstawię w jaki sposób na podstawie kodu bajtowego są wyszukiwane selektory funkcji wykorzystywane podczas dopasowywania implementacji.

W celu wykrycia selektorów funkcji, należy najpierw uzyskać listę instrukcji wykonywanych w kodzie bajtowym wraz z parametrami tych instrukcji. Do tego posłuży klasa **Dissassembler**, do której jest przekazywany kod bajtowy za pomocą metody **dissassembly**. W rezultacie wspomnianej metody zwracana jest lista instrukcji reprezentowanych przez klasę **Instruction**. Klasa **Instruc-**



**tion** składa się z dwóch atrybutów: **opcode** typu **Opcode** oraz **hexParameters** typu **String**.

### 3.5.1 Reprezentacja operacji EVM wewnątrz aplikacji

**Opcode** jest to typ wyliczeniowy, który definiuje wszystkie kody operacji jakie można wykonać na **Ethereum Virtual Machine**. Wszystkie te operacje zostały opisane w dokumencie definiującym **EVM** [6].

Typ wyliczeniowy posiada w sobie trzy atrybuty: **hexValue**, **operandSize** oraz **description**, które są przekazywane w konstruktorze. Na listingu 3.17 widać fragment deklaracji poszczególnych operacji. Pierwszym parametrem konstruktora jest **hexValue**, czyli kod operacji w postaci szesnastkowej. Następnie podawany jest **operandSize**, który określa rozmiar parametru danej operacji za pomocą liczby bajtów. Ostatnia przekazywana informacją jest opis operacji.

Listing 3.17: Fragment kodu źródłowego definiującego kody operacji w typie wyliczeniowym

---

```

1 ...
2 MSIZE(0x59, 0, "Get the size of active memory in bytes."),
3 GAS(0x5A, 0, "Get the amount of available gas, including the
   corresponding reduction the amount of available gas."),
4 JUMPDEST(0x5B, 0, "Mark a valid destination for jumps."),
5
6 PUSH1(0x60, 1, "Place 1 byte item on stack."),
7 PUSH2(0x61, 2, "Place 2-byte item on stack."),
8 PUSH3(0x62, 3, "Place 3-byte item on stack."),
9 ...

```

---

Ponieważ kod bajtowy przechowuje operacje w postaci szesnastkowej, w tym celu została utworzona klasa **OpcodeTable**, która mapuje kod operacji na konkretny obiekt typu **Opcode** [10]. Klas **OpcodeTable** została zaprezentowana na

listingu 3.18. W przypadku, gdy podany kod nie posiada swojego odpowiednika w typie wyliczeniowym, wtedy zostaje zwrócony kod **UNKNOWNCODE**.

Listing 3.18: Klasa mapująca identyfikator operacji na reprezentację operacji typu wyliczeniowego

---

```
1 class OpcodeTable {
2     private OpcodeTable() {
3         throw new UnsupportedOperationException();
4     }
5
6     private static final Map<Integer, Opcode> opcodes =
7         unmodifiableMap(new HashMap<Integer, Opcode>() {{
8             for (Opcode opcode : Opcode.values()) {
9                 put(opcode.getHexValue(), opcode);
10            }
11        }});
12
13     static Opcode getOpcodeByHex(String stringHex) {
14         if(stringHex.length() != 2){
15             throw new IllegalArgumentException("Expected length=2
16                 stringHex");
17         }
18         return getOpcodeByHex(Integer.parseInt(stringHex, 16));
19     }
20
21     static Opcode getOpcodeByHex(int hex) {
22         Opcode opcode = opcodes.get(hex);
23         if (isNull(opcode)) {
24             return Opcode.UNKNOWNCODE;
25         }
26         return opcode;
27     }
28 }
```

---

### 3.5.2 Wyszukiwanie instrukcji z kodu bajtowego

Mając zdefiniowane w aplikacji wszystkie operacje maszyny wirtualnej **Ethereum**, można przystąpić do wyszukiwania wszystkich instrukcji z kodu bajtowego. Na listingu 3.19 widać metodę przedstawiającą ten proces.

Listing 3.19: Metoda wyszukująca instrukcje instrukcje w kodzie bajtowym

---

```

1 private List<Instruction> getInstructions(String bytecode) {
2     String validBytecode = getValidBytecode(bytecode);
3     HexStringIterator hexStringIterator = new HexStringIterator(
4         validBytecode);
5
6     List<Instruction> instructions = new ArrayList<>();
7     while (hexStringIterator.hasNext()) {
8         Opcode opcode = getOpcodeByHex(hexStringIterator.next());
9         String instructionParameter = getInstructionOperand(opcode.
10             getOperandSize(), hexStringIterator);
11         instructions.add(new Instruction(opcode,
12             instructionParameter.toLowerCase()));
13     }
14     return instructions;
15 }

```

---

Do iteracji po kodzie bajtowym został wykorzystany iterator typu **HexStringIterator**, który odczytuje po jednym bajcie dopóki istnieją kolejne bajty. W każdej iteracji pętli jest definiowany konkretny obiekt typu **Opcode** za pomocą metody **getOpcodeByHex** przedstawionej na listingu 3.18. Następnie w zależności od kodu operacji zostają pobierane kolejne bajty, które są parametrem instrukcji [6]. Na podstawie tych informacji tworzony jest obiekt typu **Instruction**, który jest dodawany do listy **instructions**, zwracanej na końcu wykonywania metody.

## 3.6 Dopasowywanie implementacji na podstawie kodu bajtowego

Literatura: [?, ?]. TODO

## 3.7 Wykorzystane technologie

Literatura: [?, ?]. TODO

# Bibliografia

- [1] <http://ethdocs.org/en/latest/introduction/what-is-ethereum.html>
- [2] Vitalik Buterin *A Prehistory of the Ethereum Protocol* <https://vitalik.ca/2017-09-15-prehistory.html>
- [3] Ethereum Blog *Ether Sale: A Statistical Overview* <https://blog.ethereum.org/2014/08/08/ether-sale-a-statistical-overview/>
- [4] Ethereum *DEVCON-8 recap* <https://blog.ethereum.org/2014/12/05/d%CE%BEvcon-0-recap/>
- [5] Seung Woo Kim *Secure Tree: Why State Tries Key is 256 Bits* <https://medium.com/codechain/secure-tree-why-state-tries-key-is-256-bits-1276beb68485>
- [6] Dr. Gavin Wood *Ethereum: A secure decentralised generalised transaction Ledger. Byzantium version 4e05aa0 - 2019-03-04.*
- [7] Ethereum Homestead *History of Ethereum* <https://ethereum-homestead.readthedocs.io/en/latest/introduction/history-of-ethereum.html>
- [8] Ethereum *Ethereum Launch Process* <https://ethereum.github.io/blog/2015/03/03/ethereum-launch-process/>

- [9] Ethereum *Solidity Grammar* <https://github.com/ethereum/solidity/blob/develop/docs/grammar.txt>
- [10] Alejandro Santander *Deconstructing a Solidity Contract* <https://blog.zepplin.solutions/deconstructing-a-solidity-contract-part-i-introduction-832efd2d7737>.
- [11] Brandon Arvanaghi *Reversing Ethereum Smart Contracts* <https://arvanaghi.com/blog/reversing-ethereum-smart-contracts/>.
- [12] Solidity Documentation *Getter Functions* <https://solidity.readthedocs.io/en/v0.5.5/contracts.html#getter-functions>.
- [13] Elliot Bettilyon *What Is an API and Why Should I Use One?* <https://medium.com/@TebbaVonMathenstien/what-is-an-api-and-why-should-i-use-one-863c3365726b>.
- [14] Internet Engineering Task Force (IETF) *Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Semantics and Content* <https://tools.ietf.org/html/rfc7231>.
- [15] Dinesh Balaji *Understanding HTML Form Encoding: URL Encoded and Multipart Forms* <https://dev.to/sidthesloth92/understanding-html-form-encoding-url-encoded-and-multipart-forms-3lpa>.
- [16] Network Working Group *Hypertext Transfer Protocol - HTTP/1.1* <https://www.ietf.org/rfc/rfc2616.txt>.
- [17] Yannick Majoros *Java 8 Optional - Avoid Null and NullPointerException Altogether - and Keep It Pretty* <https://dzone.com/articles/java-8-optional-avoid-null-and>.
- [18] Baeldung *Spring Web Annotations* <https://www.baeldung.com/spring-mvc-annotations>.

- [19] Rafał Borowiec *Spring MVC and Thymeleaf: how to access data from templates* <https://www.thymeleaf.org/doc/articles/springmvcaccessdata.html>.
- [20] Spring *Accessing Data with MongoDB* <https://spring.io/guides/gs/accessing-data-mongodb/>.





## Spis tabel



# Spis rysunków

3.1	Wynik identyfikacji inteligentnego kontraktu . . . . .	17
3.2	Podgląd implementacji . . . . .	18
3.3	Rezultat przesłania inteligentnego kontraktu do aplikacji . . . . .	20
3.4	Architektura aplikacji . . . . .	24



# Spis listingów

3.1	Żądanie wysyłane w celu pobrania kodu źródłowego . . . . .	21
3.2	Żądanie wysyłane w celu identyfikacji kontraktu za pomocą API .	21
3.3	Przesyłanie kodu źródłowego za pomocą API . . . . .	22
3.4	Przykładowa odpowiedź w formacie JSON . . . . .	23
3.5	Przykład dodania zależności w pliku pom.xml . . . . .	26
3.6	Konfiguracja bazy danych . . . . .	26
3.7	Stworzenie repozytorium za pomocą Spring Data MongoDB . . .	27
3.8	Przykład klasy wykorzystywanej przez Spring Data MongoDB . .	28
3.9	Metoda kontrolera mapująca żądania POST . . . . .	30
3.10	Przechwytywanie żądania o dodanie nowego kodu źródłowego . . .	31
3.11	Metoda wyszukująca sygnatury funkcji . . . . .	32
3.12	Metoda odbierająca żądanie o zapisanie kodu źródłowego na serwerze	34
3.13	Metoda generująca selektor funkcji . . . . .	35
3.14	Pętla wyszukująca tablicę lub mapę w typie zwracanym przez mapę	36
3.15	Tworzenie SolidityFunction na podstawie nazwy funkcji i listy typów	38
3.16	Metoda wyszukująca sygnaturę funkcji dla atrybutów niebędących mapą ani tablicą . . . . .	39
3.17	Fragment kodu źródłowego definiującego kody operacji w typie wy- liczeniowym . . . . .	41

3.18 Klasa mapująca identyfikator operacji na reprezentację operacji	
typu wyliczeniowego . . . . .	42
3.19 Metoda wyszukująca instrukcje instrukcje w kodzie bajtowym . . .	43