LABORATORIUM TECHNOLOGII SIECIOWYCH:

Blockchain i kryptowaluty

Opracował Marcin Augustynowicz

Ścieżka 1 (Java+Maven)

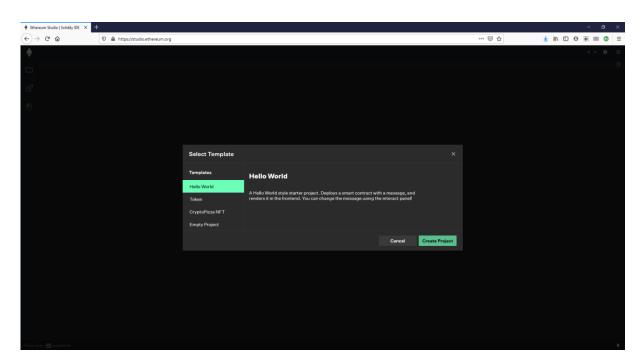
- 1. Sklonować repozytorium: https://github.com/ronni7/BlockchainLab
- 2. Otworzyć projekt w dowolnym IDE umożliwiającym tworzenie projektów w języku Java i obsługującym narzędzie Maven.
- 3. Zbudować projekt za pomocą polecenia mvn clean/mvn build
- 4. Przejsc do katalogu currentState sciezka (<NazwaProjektu> (domyślnie Blockchainlab) /src/main/currentState) i usunąć plik blockchain.json
- 5. Uruchomić projekt i sprawdzić czy plik blockchain.json został ponownie utworzony. W przypadku błędów związanych z odczytem/zapisem plików dostosować ścieżki do pliku blockchain.json w kodzie (plik Main.java)
- 6. W pliku Main.java pod napisem //TODO add transactions here zmienić wartość transakcji (pierwszy parametr o nazwie amount) na dowolną inną poprawną wartość, skompilować i uruchomić projekt
- 7. Jeżeli plik blockchain.json został poprawnie zaktualizowany, zrobić zrzut ekranu (do sprawozdania)
- 8. W pliku Main.java pod napisem //TODO add transactions here dopisać jedną lub więcej własnych transakcji (można również zatwierdzać wiele bloków za pomocą metody blockchain.acceptCurrentState()) i ponownie skompilować i uruchomić projekt.
- 9. Jeżeli plik blockchain.json został poprawnie zaktualizowany, zrobić zrzut ekranu (do sprawozdania)
- 10. Zaproponować (słownie, lub implementując) dodatkowe informacje, które może przechowywać blok i transakcja i umieścić w sprawozdaniu (w przypadku implementacji, wkleić też zrzut ekranu reprezentujący dodatkową funkcjonalność)

Ścieżka 2 (.Net)

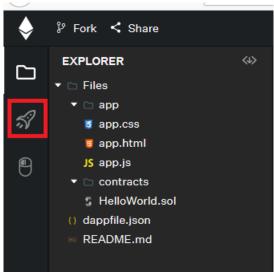
- 1. Sklonować repozytorium: https://github.com/plipowczan/MySimpleBlockchain
- 2. Otworzyć projekt w dowolnym IDE umożliwiającym tworzenie projektów w języku C# i uruchomić projekt
- 3. Jeżeli projekt uruchomił się poprawnie, załączyć zrzut ekranu poprawnie uruchomionego programu
- 4. Dodać możliwość zapisywania i odczytywania blockchain do pliku
- 5. Postępować jak w Ścieżce Javowca, od punktu 6 (oczywiście odpowiednie pliki będą miały inne nazwy np. Main.java -> Program.cs)

Ścieżka 3 (Online, Platforma Ethereum)

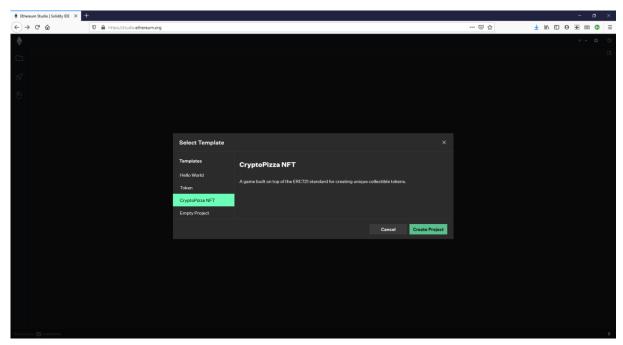
- 1. Wejść w przeglądarce pod adres https://studio.ethereum.org/
- 2. Wybrać projekt o nazwie Hello World z listy po lewej



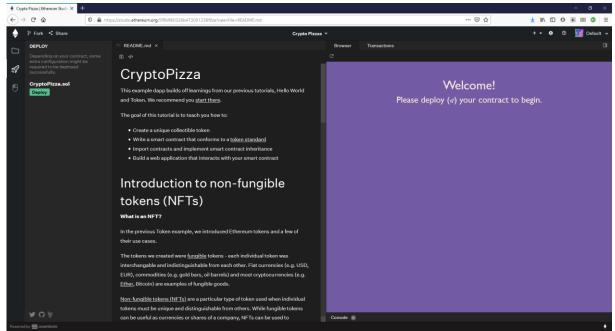
3. Zapoznać się z edytorem online i uruchomić projekt (Ikona rakiety z paska narzędzi po lewej stronie ekranu)



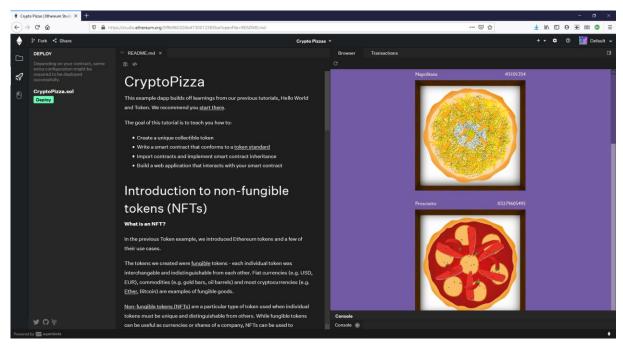
- 4. Zamieścić zrzut ekranu poprawnie wykonanego programu do sprawozdania
- 5. Zamknąć kartę i ponownie wejść pod adres https://studio.ethereum.org/
- 6. Wybrać projekt o nazwie CryptoPizza NFT



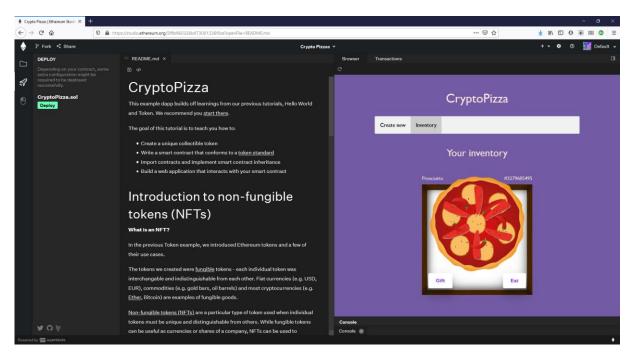
7. Uruchomić projekt (rakieta => przycisk Deploy) i zapoznać się z Readme.MD oraz strukturą pliku CryptoPizza.sol (jest to plik napisany w języku Solidity pozwalający pisać programy (tzw. Smart Contracts) na platformę Ethereum.



- 8. W prawej części ekranu uruchomiła się aplikacja. Dodać dwie CryptoPizze o nazwach Napolitana i Prosciutto (składniki i tak pojawiają się losowo)
- 9. Przejść na zakładkę Inventory i zamieścić zrzut ekranu do sprawozdania



10. Zjeść jedną pizzę (najechać kursorem na obrazek z pizzą i w prawym jego dolnym rogu kliknąć przycisk 'Eat'), drugą spróbować podarować dowolnemu użytkownikowi poprzez przycisk Gift w lewym dolnym rogu obrazka z pizzą (transakcja nie musi się powieść).



11. Przejść na zakładkę Transactions w górnej części ekranu i zamieścić screen listy transakcji (dla chętnych, można spróbować przeanalizować i opisać znajdujące się tam informacje).

