## 신뢰 실행환경 기반 블록체인 동향

https://youtu.be/VKOWF5d7QrM





서론

신뢰 실행환경이란

신뢰 실행환경 기반 블록체인

#### 서론

- 기존 블록체인의 문제점
  - 트랜잭션이 원장에 그대로 저장됨
  - IoT 환경 내의 악의적인 노드를 탐지하기 어려움
  - 블록체인 내 데이터에 대한 신뢰성을 보장할 수 없음(오라클 문제)
  - 낮은 트랜잭션 처리량

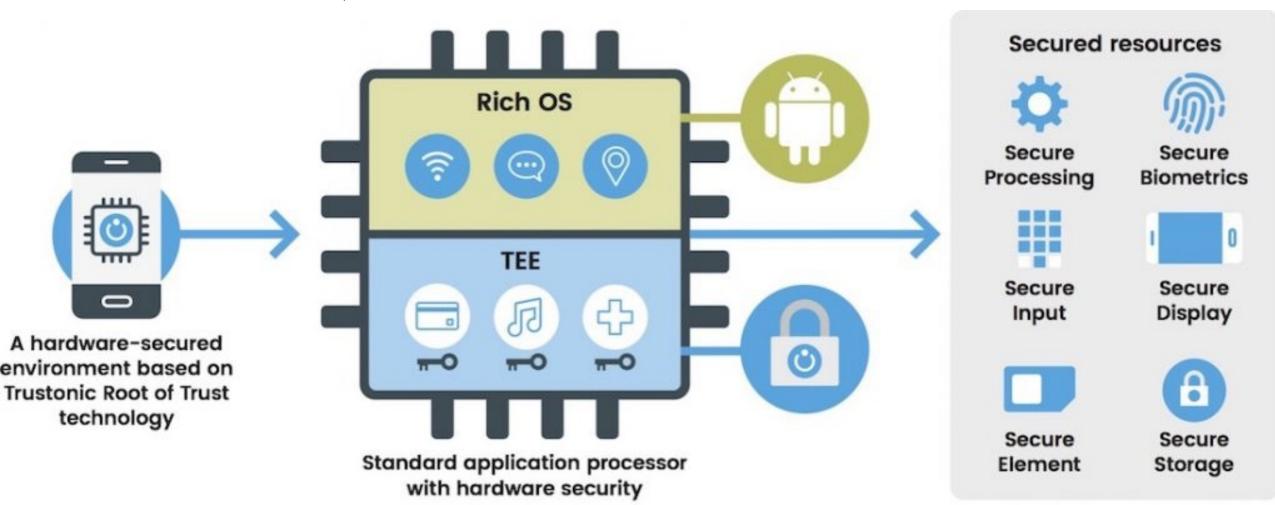
#### 신뢰 실행환경 기반 블록체인을 통해 해결

### 서론

|      | BDTF                    | Truxen                          | Teegraph                                     |
|------|-------------------------|---------------------------------|--|
| 문제점  | 거래에 대한 신뢰성을<br>보장할 수 없음 | 낮은 트랜잭션 처리량,악의<br>적인 노드 탐지가 어려움 | 낮은 트랜잭션 처리량,<br>신뢰할 수 없는 중개자,<br>단일 노드 포크 공격 |
| 목적   | 데이터 거래 플랫폼              | 적대적 공격 방지                       | 고효율성 합의 알고리즘,<br>단일 노드 포크 공격 방지              |
| 실행환경 | TEE                     | TPM                             | TEE  |

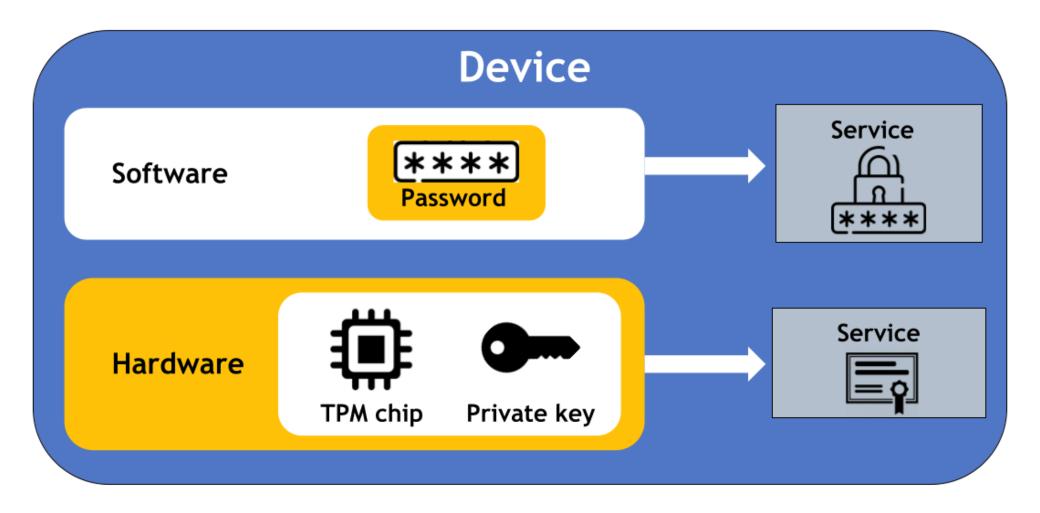
#### 신뢰 실행환경이란

- Trusted Execution Environment (TEE)
  - Ex) Intel SGX, ARM TrustZone



### 신뢰 실행환경이란

Trusted Platform Module (TPM)



#### BDTF

- 데이터 재판매, 데이터 전송 거부 문제
- Trusted Data Trading Platform(TDTP)을 통한 거래
  - 합의 노드 / 거래소 노드
- Ethereum, Intel SGX상에 구현
- Matching 단계, Trading 단계
- Seller, Buyer, TDTP로 구성

TABLE I SUMMARY OF NOTATIONS

| Notation            | Explanation                                  |  |  |
|---------------------|--|--|--|
| $A_{role}$          | Blockchain address of role                   |  |  |
| $IP_{role}$         | The IP address of role                       |  |  |
| $E_{(role1,role2)}$ | Evidence of payment from role1 to role2      |  |  |
| $K_{role}$          | An AES-256 key created by role               |  |  |
| ID                  | Transaction id generated by trusted exchange |  |  |
| P                   | The price of data                            |  |  |

#### 1. Matching

- Step 1: Buyer는 원하는 데이터에 대해 Message (P, IP<sub>buyer</sub>) 브로드캐스팅한다.
- Step 2: Seller는 본인이 보유한 데이터인지, 적절한 가격인지 확인한다.
- Step 3: Seller는  $IP_{buver}$ 를 통해 Buyer에게  $A_{seller}$ ,  $IP_{seller}$  전송
- Step 4: Buyer는 손익과 TDTP내에 기록되어 있는 Seller의 평판에 따라 Seller 결정
- Step 5: Buyer는  $IP_{seller}$ 를 통해 Seller에게 거래에 대해 알린 후, 신뢰할 수 있는 거래소를 결정한다.

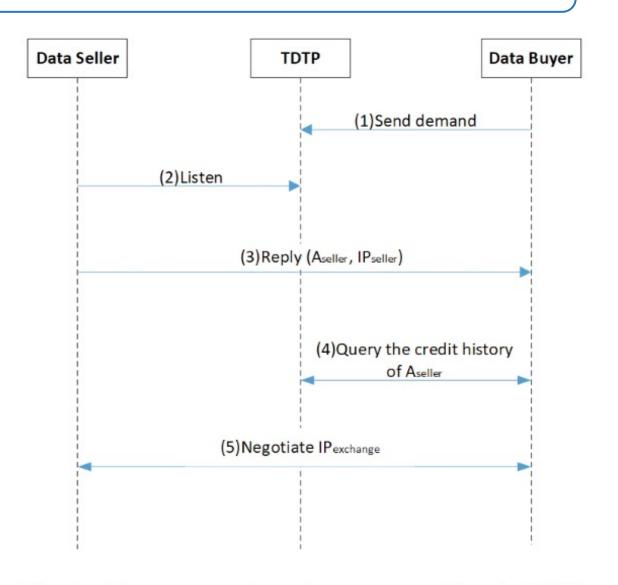


Fig. 2. The process of requirements matching in TDTP 8

#### 2. Trading

- Step 1: Buyer는 거래소 내의 거래 프로그램을 검증하기 위해 TEE enclave의 remote attestation을 수행
- Step 2: Buyer는  $A_{exchange}$ 를 통해 신뢰할 수 있는 거래소의 주인에게 ether를 입금한다.
- Step 3: Buyer는 이에 대한 증거로써  $E_{(buyer, exchange)}$ 를 생성한 후, enclave에  $E_{(buyer, exchange)}$ , P,  $A_{buyer}$ ,  $A_{seller}$ 를 전송한다.
  - $E_{(buyer, exchange)}$ 는 입금 transaction과 block의 index로 구성된다.
- Step 4:  $E_{(buyer, exchange)}$ 가 유효할 경우, enclave는 유저가 서비스를 사용하도록 허가되었는지에 대해 알려주는 id인 ID를 생성한 후 해당 ID를 Buyer에게 전송한다.
  - enclave는 (ID, P,  $A_{buyer}$ ,  $A_{seller}$ ,  $IP_{buyer}$ , timestamp)를 pending transaction table에 기록한다.
- Step 5: Buyer는 Seller에게 *ID*와 AES-256 key인 *K*<sub>buyer</sub>를 전송한다.

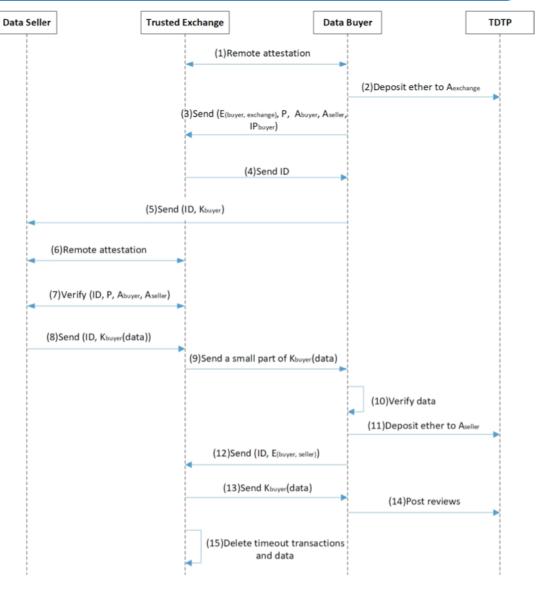


Fig. 3. The process of trading in TDTP

#### 2. Trading

- Step 6: Seller는 거래 프로그램을 검증하기 위해 TEE enclave의 remote attestation을 수행
- Step 7: Seller는 (ID, P, A<sub>buyer</sub>, A<sub>seller</sub>, IP<sub>buyer</sub>)가 올바른지 검증한다.
- Step 8: Seller는  $K_{buyer}$ 를 사용하여 데이터를 암호화한 후, 해당 데이터를 ID와 함께 enclave에 전송한다.
- Step 9: enclave는 받은 ID를 통해 pending transaction table을 참조하고,  $IP_{buyer}$ 를 통해 데이터의 일부분을 Buyer에게 전송한다.
- Step 10: Buyer는 수신된 데이터를 복호화한 후, 원하는 데이터인지 확인한다.

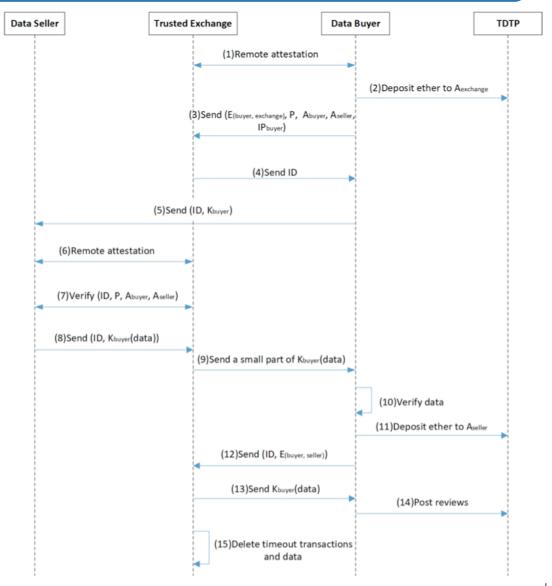


Fig. 3. The process of trading in TDTP

#### 2. Trading

- Step 11: Buyer는  $A_{seller}$ 를 통해 Seller에게 입금한다.
- Step 12: 입금이 완료된 후, Buyer는 enclave에게 ID와  $E_{(buyer, seller)}$ 를 보낸다.
- Step 13: enclave는 P,  $A_{buyer}$ ,  $A_{seller}$ 가 pending transaction table와 동일한지 검증한 후,  $IP_{buver}$ 에게 데이터를 전송한다.
- Step 14: 거래가 끝난 후, Buyer는 Seller와 거래소에 대한 리뷰를 남길 수 있으며 TDTP에 기록된다.
- Step 15: enclave는 데이터와 완료된 거래를 pending transaction table 상에서 삭제한다.

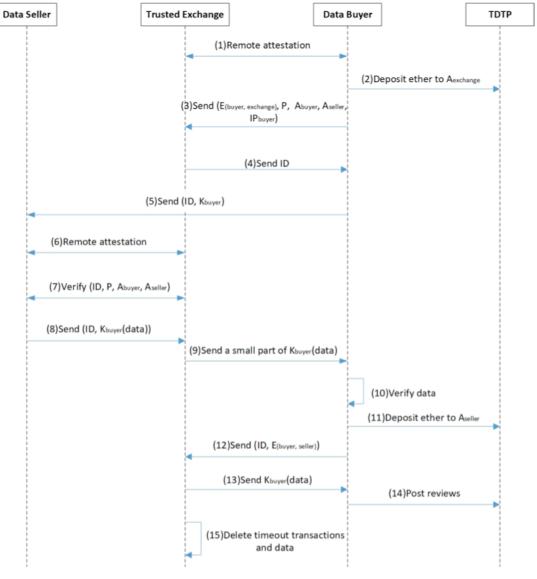


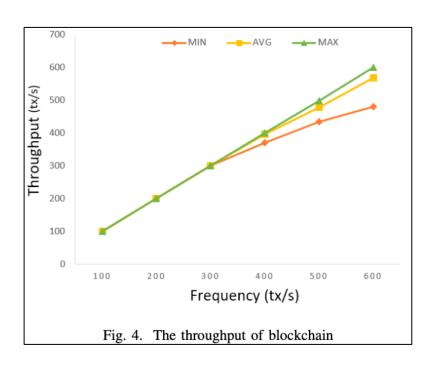
Fig. 3. The process of trading in TDTP

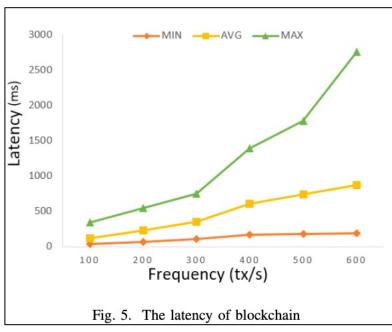
#### • 보안

- 악의적인 데이터 판매자 → 불일치하는 데이터 판매 방지
- 악의적인 데이터 구매자 -> 결제 거부 방지
- 악의적인 거래소 → 데이터 재판매 방지

#### • 성능

- Ethereum
- : 15~25TPS





- Truxen
  - 신뢰 컴퓨팅 기반 프로토콜인 Proof-of-Integrity(Pol)
    - → 무결성 제공
  - 블록체인의 효율성 문제를 해결하기 위한 "Single Execution Model"
  - 오프체인 호출 및 비결정적 컴퓨팅을 허용
    - → Enterprise Application 도입에 중요한 역할
    - → 블록체인의 효율성 문제 해결

- Blockchain Enhancement
  - Mining Process
  - Proof-of-Integrity(PoI) Protocol
    - Miner Join Method
    - Miner Electing Method
    - Mining
- Blockchain Efficiency Enhancement
  - Transaction
  - Smart Contract
  - Single Execution Model

- Blockchain Enhancement
  - Mining Process
  - Proof-of-Integrity(PoI) Protocol
    - Miner Join Method
    - Miner Electing Method
    - Mining

- Blockchain Efficiency Enhancement
  - Transaction
  - Smart Contract
  - Single Execution Model

- Mining Process
  - 기존의 Proof-of-Work는 에너지 소모적
  - 신뢰 컴퓨팅을 통해 해결
    - 1) 설계대로 일정하게 동작
      - → 변조가 일어날 경우 remote attestation에 실패
      - → 해당 채굴자의 블록은 무시되고 제거됨
    - 2) 무작위 또는 라운드 로빈 방식을 통한 채굴자 선정 방식 사용
      - → 고유 ID를 통해 Sybil 공격에 효율적으로 대응
    - 3) 블록과 Remote attestation이 함께 전달하여 트랜잭션을 실행하지 않음
      - → 블록체인에 새로운 클라이언트가 들어올 때 실행되는 연산 감소
      - → 각 노드의 성능 향상
    - 4) 거래 내역을 수정할 수 없으므로 51% 공격 내성

- Blockchain Enhancement
  - Mining Process
  - Proof-of-Integrity(Pol) Protocol
    - Miner Join Method
    - Miner Electing Method
    - Mining
- Blockchain Efficiency Enhancement
  - Transaction
  - Smart Contract
  - Single Execution Model

- Pol Miner Join Method
  - 1) 참가를 원하는 채굴자가 네트워크에 참여 요청
    - → Integrity Report 전송
  - 2) 기존의 채굴자들은 요청을 블록에 추가
  - 3) 올바른 Integrity Report인지 검증
    - → 올바른 발급자에 의한 것인지
    - → 올바른 서명인지
  - 4) 채굴자 리스트에 추가

- Blockchain Enhancement
  - Mining Process
  - Proof-of-Integrity(Pol) Protocol
    - Miner Join Method
    - Miner Electing Method
    - Mining

- Blockchain Efficiency Enhancement
  - Transaction
  - Smart Contract
  - Single Execution Model

- Pol Miner Electing Method
  - 무작위
    - 1) 채굴자의 해시값을 오름차순으로 정렬
    - 2) Verifiable Random Functions(VRF) 를 통해 블록의 해시값에 대한 hash와 proof 생성
    - 3) hash (mod n)번 째의 채굴자 선택
      - n은 전체 채굴자의 수

- 라운드 로빈
  - 1) 채굴자의 해시값을 오름차순으로 정렬
  - 2) blockHeight (mod n)번 째의 채굴자 선택

- Blockchain Enhancement
  - Mining Process
  - Proof-of-Integrity(Pol) Protocol
    - Miner Join Method
    - Miner Electing Method
    - Mining
- Blockchain Efficiency Enhancement
  - Transaction
  - Smart Contract
  - Single Execution Model

- Pol Mining
  - 1) 선출된 채굴자는 Transactions, Merkle root, Block header를 포함하여 **후보 블록** 생성
  - 2) TPM을 통해 블록에 대한 integrity value와 attestation quote를 생성하여 변조 방지
  - 3) 후보 블록에 integrity value와 attestation quote를 추가하여 최종 블록으로 구성한 후 브로드캐스팅
  - 4) 일반 노드들은 해당 블록의 integrity value와 올바른 Miner Electing Method를 따라 선택된 채굴자인지 확인하여 검증

- Blockchain Enhancement
  - Mining Process
  - Proof-of-Integrity(PoI) Protocol
    - Miner Join Method
    - Miner Electing Method
    - Mining

- Blockchain Efficiency Enhancement
  - Transaction
  - Smart Contract
  - Single Execution Model

#### Transaction

- 신뢰 컴퓨팅을 통해 채굴자에 대한 검증이 끝났으므로 트랜잭션 결과에 대해 서명, 잔액에 대한 **추가적인 검증을 하지 않음**
- 트랜잭션에 대한 시간 복잡도가 O(n) 에서 O(1)로 감소

#### Smart Contract

- Transaction과 유사
- 채굴자가 생성한 블록을 브로드캐스팅하는 동안 계약 실행
- 일반 노드가 블록을 수신한 후 무결성을 검증하여 블록체인에 저장

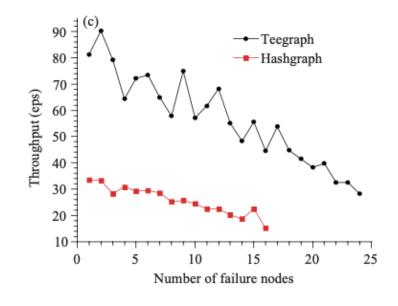
- Blockchain Enhancement
  - Mining Process
  - Proof-of-Integrity(PoI) Protocol
    - Miner Join Method
    - Miner Electing Method
    - Mining

- Blockchain Efficiency Enhancement
  - Transaction
  - Smart Contract
  - Single Execution Model

- Single Execution Model (SEM)
  - 블록체인 내에서 트랜잭션과 스마트 컨트랙트를 실행하는 단 하나의 노드
  - 엔트로피 소스, 시드가 변경되지 않으므로 난수 사용 가능
    - → 서명, 키의 시드값, ID 등으로 사용 가능
  - 채굴자들의 컴퓨팅 자원 절약

#### Teegraph

- 고효율 합의 알고리즘을 위한 Directed Acyclic Graph(DA) 기반 데이터 구조를 생성하기 위한 **가십 프로토콜 기반** 메시지 통신 매커니즘
- "Single-use of self-parent" 매커니즘을 통한 단일노드 포크 공격 방지
- 기존의 프로토콜은 전체의 2/3 이상의 투표를 요구
  - → 1/2만 요구
  - → ex) 50개의 노드
- 동적 매커니즘을 통한 합의 주체 변경



→ 다수의 하위 그룹이 생길 경우, 그룹 내의 노드에 대한 리스트를 포함하는 특별 이벤트를 생성하여 하위 그룹을 분리할 수 있음

#### Teegraph

- Teegraph는 가십 프로토콜을 사용
- 동시에 두 가지의 이벤트를 생성하여 Fork Attack 수행 가능
- TEE를 통해 Fork Attack 방지
  - 각 이벤트가 단 한 번만 자체적으로 부모가 될 수 있는 "Single-use of Self-parent" 사용
    - 1) 이벤트를 TEE에게 전송
    - 2) TEE는 이벤트의 부모해시를 메모리에 저장된 n-1번 째의 해시와 비교
    - 3) 두 해시가 동일하면 이벤트에 서명한 후 노드에게 돌려보냄
      - → 동일하지 않을 경우, 프로세스 종료
    - 4) TEE는 이벤트의 해시를 메모리에 저장하여 n-1번째의 이벤트를 대체
      - → 동일한 자체 부모로 두 개의 다른 이벤트를 생성할 수 없음
      - → 포크 공격 발생 불가

# Q&A