МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования

**«Южно-Уральский государственный университет**

**(национальный исследовательский университет)»**

**Высшая школа электроники и компьютерных наук**

**Кафедра системного программирования**

|  |
| --- |
| ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ  Заведующий кафедрой, д.ф.-м.н., профессор  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Л.Б. Соколинский  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 г. |

**Разработка системы электронного голосования на основе технологии блокчейн**

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ЮУрГУ – 09.03.04.2023.308-276.ВКР

|  |  |
| --- | --- |
|  | Научный руководитель,  доцент кафедры СП, к.ф.-м.н.,  доцент  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Г.И. Радченко  Автор работы, студент группы КЭ-403  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.О. Богатырева  Ученый секретарь  (нормоконтролер)  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ И.Д. Володченко  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 г. |

Челябинск, 2023 г.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования

**«Южно-Уральский государственный университет**

**(национальный исследовательский университет)»**

**Высшая школа электроники и компьютерных наук**

**Кафедра системного программирования**

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой СП

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Л.Б. Соколинский

06.02.2023 г.

**ЗАДАНИЕ**

**на выполнение выпускной квалификационной работы бакалавра**

студентке группы КЭ-403

Богатыревой Веронике Олеговне,

обучающейся по направлению

09.03.04 «Программная инженерия»

1. **Тема работы** (утверждена приказом ректора от \_\_.\_\_.2023 г. № \_\_\_)

Разработка системы электронного голосования на основе технологии блокчейн.

1. **Срок сдачи студентом законченной работы:** 05.06.2023 г.
2. **Исходные данные к работе2**
3. Фролов А.В. Создание смарт-контрактов Solidity для блокчейна Ethereum. Практическое руководство. // ЛитРес: Самиздат, 2019. – 240 с.
4. Прасти Н. Блокчейн. Разработка приложений. // СПб.: БВХ-Петербург, 2018. – 256 с.
5. Трубочкина Н. К., Поляков С. В. Система электронного голосования на основе технологии блокчейн с использованием смарт-контракта. // Информационные технологии, 2019. – Т. 25. – № 2. – С. 75–85.
6. Metamask. [Электронный ресурс] URL: <https://metamask.io/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
7. **Перечень подлежащих разработке вопросов**
8. Выполнить обзор литературы и существующих аналогов.
9. Спроектировать смарт-контракт для электронного голосования на основе технологии блокчейн.
10. Спроектировать веб-приложение для электронного голосования на основе технологии блокчейн.
11. Реализовать смарт-контракт и веб-приложение.
12. Провести тестирование работы приложения.
13. **Дата выдачи задания:** 06.02.2023 г.

**Научный руководитель,**

доцент кафедры СП, к.ф.-м.н., доцент Г.И. Радченко

**Задание принял к исполнению** В.О. Богатырева

ОГЛАВЛЕНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 6](#_Toc127895144)

[1. АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ 8](#_Toc127895145)

[1.1. Блокчейн 8](#_Toc127895146)

[1.2. Блокчейн Ethereum 9](#_Toc127895147)

[1.3. Смарт-контракт 9](#_Toc127895148)

[1.4. DApp 10](#_Toc127895149)

[1.5. Подходы к реализации методов голосования с использованием блокчейн 11](#_Toc127895150)

[1.5.1. Делегированное голосование 11](#_Toc127895151)

[1.5.2. Голосование с использованием токенов 12](#_Toc127895152)

[1.5.3. Весовое голосование 13](#_Toc127895153)

[1.6. Анализ аналогичных проектов 13](#_Toc127895154)

[1.6.1. Система онлайн-голосований Polys 13](#_Toc127895155)

[1.6.2. Платформа «Московское голосование» 15](#_Toc127895156)

[1.6.3. Сервис блокчейн-голосований WE.Vote 15](#_Toc127895157)

[1.7. Краткий обзор технологий для разработки веб-приложений 16](#_Toc127895158)

[1.7.1. Angular 16](#_Toc127895159)

[1.7.2. Vue.js 17](#_Toc127895160)

[1.7.3. React.js 17](#_Toc127895161)

[2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ 18](#_Toc127895162)

[2.1. Функциональные требования к системе EVoting 18](#_Toc127895163)

[2.2. Нефункциональные требования к системе EVoting 19](#_Toc127895164)

[2.3. Диаграмма вариантов использования системы EVoting 20](#_Toc127895165)

[2.4. Компоненты системы EVoting 22](#_Toc127895166)

[2.4.1. Компоненты смарт-контракта системы EVoting 23](#_Toc127895167)

[2.4.2. Компоненты веб-приложения системы EVoting 23](#_Toc127895168)

[2.5. Диаграмма деятельности системы EVoting 24](#_Toc127895169)

[2.6. Разработка макетов 25](#_Toc127895170)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 30](#_Toc127895171)

[ЛИТЕРАТУРА 31](#_Toc127895172)

# ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность**

В настоящее время выборы в каждой стране – это одна из самых важных и трудоемких задач, когда необходимо в жестко ограниченное время получить и обработать информацию от миллионов граждан. Существующие системы голосования часто дают сбои. Но блокчейн-голосование убирают из выборного процесса практически любой риск.

Многие страны мира, включая ЕС, Россию, Австралию, всерьез рассматривают переход на голосование на основе блокчейн. Не исключено, что в ближайшем будущем мы будем выбирать государственных лидеров, не опуская бюллетени в урны, а запуская смарт-контракт.

К тому же данный подход может помочь и с проблемой явки избирателей там, где инерция вызвана длинными очередями, заполнением множества бумаг и прочей волокитой.

**Постановка задачи**

Целью выпускной квалификационной работы является разработка системы электронного голосования на основе технологии блокчейн. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. выполнить обзор литературы и существующих аналогов;
2. спроектировать смарт-контракт для электронного голосования на основе технологии блокчейн;
3. спроектировать веб-приложение для электронного голосования на основе технологии блокчейн;
4. реализовать смарт-контракт и веб-приложение;
5. провести тестирование работы приложения.

**Структура и содержание работы**

Работа состоит из введения, пяти глав, заключения и списка литературы. Объем работы составляет 32 страницы, объем списка литературы – 34 источника.

В первой главе описываются предметная область, подходы к реализации методов голосования, аналогичные проекты по созданию электронного голосования и технологии для разработки веб-приложений.

Вторая глава посвящена определению функциональных и нефункциональных требований к системе и проектированию ее архитектуры.

Третья глава содержит в себе подробности и особенности реализации смарт-контракта и веб-приложения для электронного голосования.

В четвертой главе описывается процесс тестирования работы смарт-контракта и веб-приложения.

# 1. АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

1.1. Блокчейн

Блокчейн – это особая структура данных, применяемая для создания децентрализованного регистра. Блокчейн состоит из блоков (block), особым образом соединенных в цепочку (chain). Блок содержит набор транзакций, хеш предыдущего блока, метку времени (время создания блока), сумму отчисления майнеру за блок и т. д. Поскольку каждый блок содержит хеш предыдущего блока, они связаны в цепочку. Каждый узел сети хранит полную копию блокчейна [1].

Вместо того чтобы обращаться к третьим лицам, например, финансово-кредитным организациям, в качестве посредников при проведении транзакций, узлы блокчейн-сети используют специальный протокол консенсуса для согласования содержимого реестра, а также криптографические алгоритмы хеширования и электронно-цифровые подписи для обеспечения целостности транзакции и передачи ее параметров [2].

В настоящее время блокчейн предлагает новые возможности для разработки приложений благодаря ключевым особенностям этой технологии, таким как прозрачность и защищенность процесса передачи данных.

Проблемы традиционных избирательных систем рассматриваются в работах [3–5]. Авторы утверждают, что существующие методы не могут обеспечить достаточный уровень прозрачности и надежности голосования.

В последнее время электронные системы голосования стали использоваться во многих странах. Эстония первой в мире внедрила электронную систему голосования на национальных выборах. Вскоре после этого электронное голосование было принято Швейцарией для выборов в масштабах штата и Норвегией для выборов в совет. Но данные электронные системы голосования требуют серьезных доработок в области безопасности и анонимности [4].

1.2. Блокчейн Ethereum

Блокчейн Ethereum представляет собой платформу, на базе которой можно создавать распределенные приложения DApp – программы, работа которых поддерживается распределенной сетью узлов. В отличие от других платформ, Ethereum позволяет использовать так называемые умные контракты (смарт-контракты, smart contracts), написанные на языке программирования Solidity [6]. Структура блокчейн Ethereum представлена на рисунке 1.



Рисунок 1 – Структура блокчейн Ethereum

Эта платформа была создана в 2013 году Виталиком Бутериным, основателем журнала Bitcoin Magazine, и запущена в 2015 году.

1.3. Смарт-контракт

Смарт-контракт представляет собой программный код, работающий в среде виртуальной машины Ethereum. Он запускается на всех узлах сети, и результаты его работы также реплицируются на все узлы.

С помощью смарт-контрактов очень удобно отслеживать выполнение транзакций. Если смарт-контракт получил тем или иным способом подтверждение выполнения условий сделки, то он может сам, автоматически, перевести средства поставщику. Если условия сделки были выполнены не полностью или не выполнены вовсе, смарт-контракт может вернуть средства покупателю или перевести сумму штрафа на счет пострадавшей стороны.

Смарт-контракт может хранить данные, например, значения баланса, флаги, строки и числа, идентификаторы документов. Одной особенностью смарт-контракта является то, что его нельзя оспорить. Если логика смарт-контракта сработает таким образом, что средства будут переведены, эти средства уже невозможно будет вернуть. Достоинством смарт-контрактов является то, что на их работу требуется очень мало средств [2].

Как описано в статье [7], преимуществами применения смарт-контрактов в сочетании с технологией блокчейн в процессе голосования являются:

1. прозрачность процесса голосования – любой человек получит возможность контролировать ход голосования;
2. анонимность голоса – любой из избирателей генерирует индивадуальный приватный и публичный ключ, который он имеет право не разглашать другим участникам голосования;
3. подлинность и надежность результатов – результаты голосования невозможно сфальсифицировать, так как любой участник голосования может проверить сколько токенов-голосов было выпущено в начале голосования и как они распределялись по кошелькам после;
4. экономическая целесообразность и скорость обработки данных.

Перед публикацией смарт-контракта в сети Ethereum его необходимо компилировать в байт-код. Далее этот код сохраняется в сети с помощью транзакции.

1.4. Децентрализованное приложение

DApp, или децентрализованное приложение – приложение, которое базируются на технологии блокчейн совместно с механизмом распределенного выполнения необходимых инструкций. В децентрализованных приложениях используются главные преимущества блокчейна: прозрачность, надежность и неизменность данных [8].

У децентрализованного приложения есть бэкенд-код, который работает в децентрализованной одноранговой сети. Децентрализованное приложение может иметь фронтенд-код и пользовательский интерфейс на любом языке (как и обычное приложение) для запросов к бэкенду. Более того, фронтенд может быть размещен в децентрализованном хранилище, таком как IPFS [9].

DApp могут стать важным компонентом будущего без цензуры, однако и они не лишены недостатков. Децентрализованные приложения находятся на ранних стадиях развития, и им еще предстоит решить проблемы масштабируемости, модификации кода и небольшой базы пользователей [10].

1.5. Подходы к реализации методов голосования с использованием блокчейн

Блокчейн-голосования реализуются с помощью смарт-контрактов различными алгоритмами и методами. Рассмотрим делегированное голосование, голосование с использованием токенов и весовое голосование.

1.5.1. Делегированное голосование

В алгоритме делегированного голосования [11] лица, находящие в списке избирателей, могут либо голосовать сами, либо делегировать свой голос человеку, которому они доверяют.

Для этого подхода требуется указать адрес, на который будет начислен голос, а также проверить, голосовал ли избиратель и не совпадает ли его адрес с адресом делегата. После вызова метода делегирования, доверенное лицо имеет право голоса в блокчейн-голосовании.

Таким образом, в блокчейне содержатся данные о передаче права голоса другому лицу, а также транзакции о голосовании за выбранного кандидата.

1.5.2. Голосование с использованием токенов

Данный метод описывается в работах [7,12] на конкретном примере голосования. Для начала избиратель выбирает кандидата, на адрес которого будет переведен токен (голос). Эта транзакция пересылается в состоящую из компьютеров сеть равноправных узлов, называемых «нодами». Сеть нода подтверждает транзакцию, используя алгоритмы консенсуса. После подтверждения транзакция объединяется с другими подтвержденными транзакциями, формируя новый блок цифрового реестра. Затем данный блок добавляется в блокчейн с использованием хэша предыдущего блока.

Авторы утверждают, что транзакция, записанная в блокчейн, гарантирует ее достоверность и защищенность, а выбранный кандидат получает «голос», что автоматически отображается для всех наблюдателей (рисунок 2) [7].



Рисунок 2 – Алгоритм работы голосования с использованием токенов

1.5.3. Весовое голосование

Метод голосования с весами предоставляет возможность назначать и учитывать веса участников пропорционально их доле в уставном капитале общества. Чтобы голосование было легитимным, кворум должен составлять 50% + 1 участник организации [13]. Данный подход может применяться, к примеру, при голосовании акционеров.

В работе [11] рассматривается случай, когда наибольший вес голоса имеет председатель голосования, т.е. создатель смарт-контракта. Остальные участники голосования не имеют права решающего голоса.

В работах [14, 15] применяется метод весового голосования. В сервисе существует возможность проведения данных голосований. Также авторы указывают на возможность указать требования по кворуму, чтобы оно стало легитимным.

1.6. Анализ аналогичных проектов

1.6.1. Система онлайн-голосований Polys

Polys – система онлайн-голосований на блокчейне, созданная на базе «Лаборатории Касперского» [16]. За два года существования проекта на платформе проголосовали российские и зарубежные вузы, прошли [голосования](https://coinspot.io/technology/v-partii-yabloko-proshli-pervye-v-rossii-prai%CC%86meriz-s-golosovaniyami-na-blokchei%CC%86ne/) на выборах мэра Москвы, в Саратовский Молодежный Парламент.

Решение Polys представляет различные виды бюллетеней: с единичным и множественным выбором, с распределением кумулятивных голосов, бюллетени для референдума. В одних случаях не требуется анонимность, в других каждый голос участника голосования имеет определенный вес. Для этого авторы Polys обеспечили модульность системы [15].

Ключевые компоненты проекта:

1. блокчейн-платформа, которая предоставляет среду для выполнения смарт-контрактов, определяющих логику процесса голосования;
2. сервисный слой, отвечающий за аутентификацию пользователя, подпись зашифрованных сообщений и отправку уведомлений;
3. библиотека polys-protocol, которая обеспечивает слой абстракции над протоколом взаимодействия с блокчейном.

Блокчейн-платформа построена на базе фреймворка Exonum, написанного на языке программирования Rust.

Система работает следующим образом: зашифровываются сами голоса и шифруется личность избирателя. Каждый избиратель может проверить, что его голос принят и учтен в интерфейсе веб-приложения для голосования. Подсчет результатов происходит автоматически. Polys расшифровывает общий результат, а не каждый голос по отдельности. Это сделано для того, чтобы сохранить промежуточные результаты в тайне до конца голосования.

Рассмотрим панель создания голосования в системе. Пользователь может ввести название или основной вопрос голосования, задать ему фоновое изображение, ввести название организации. Существует возможность выбрать тип бюллетеня, создать список избирателей и период голосования. Затем необходимо добавить варианты ответов. Панель организатора при создании голосования изображена на рисунке 3 [16].



Рисунок 3 – Панель организатора при создании голосования

1.6.2. Платформа «Московское голосование»

Московское голосование **–**электронное голосование для жителей Москвы, которое проводится на портале мэра и правительства столицы [17]. На основе этого сервиса были проведены выборы в Мосгордуму и выборы муниципальных депутатов.

Для проведения онлайн-голосования используется блокчейн Ethereum с алгоритмом консенсуса PoA (Proof of Authority). В данной системе любой желающий может отслеживать все происходящее в блокчейне, но создавать новые блоки могут только узлы-валидаторы. За основу было взято программное обеспечение портала mos.ru. Анонимность избирателя гарантирует прокси-сервер, который генерирует уникальные ссылки на бюллетень, формируемые случайным образом [18].

Для участия в голосовании нужно было оставить заявку на включение в реестр избирателей на сайте mos.ru. Во время обработки заявки все необходимые данные, которые указал избиратель, проходят проверку. В день голосования избиратель переходит в раздел «Услуги» электронных выборов и получает доступ к форме голосования. Далее избиратель проставляет галочки напротив выбранных вариантов ответа и нажимает «Проголосовать». Анонимайзер генерирует ссылку и доступ к анонимному бюллетеню через личный кабинет. Блокчейн обеспечивает сохранение данных в ходе голосования и их интерпретацию по завершении голосования. Он размещается в отдельном защищенном сегменте сети внутри центра обработки данных [19].

1.6.3. Сервис блокчейн-голосований WE.Vote

WE.Vote – сервис блокчейн-голосований, разработанный российской компанией Waves Enterprise [20, 21]. Сервис WE.Vote наиболее полно реализует концепцию безопасной системы онлайн-голосования. Сервис основан на блокчейн-сети Waves Enterprise Mainnet.

Со стороны WE.Vote выглядит как обычный сервис дистанционных голосований. Организатор голосования заходит в веб-интерфейс сервиса, создает новое голосование, настраивает бюллетени и добавляет электронные адреса участников. Далее бюллетени рассылаются участникам, система подсчитывает голоса и выдает готовый отчет с итогами голосования. Порядок не отличается от привычного для традиционных голосований.

На рисунке 4 изображена главная страница, на которой отображаются все голосования пользователя [20]. В данной панели существует возможность найти конкретное голосование по его названию, сортировать все голосования по дате и его статусу.



Рисунок 4 – Главная страница WE.Vote

1.7. Краткий обзор технологий для разработки веб-приложений

Рассмотрим основные фреймворки и библиотеки для разработки веб-приложений.

1.7.1. Angular

Angular – это JavaScript-фреймворк от Google [22, 23], совместимый с большинством распространенных редакторов кода. Angular предназначен для создания динамических одностраничных веб-приложений (SPA – Single Page Applications). Фреймворк использует компонентный подход, а также преобразовывает документы на основе HTML [24] в динамический контент.

1.7.2. Vue.js

Vue.js – это фреймворк с открытым исходным кодом для одностраничных приложений, который требует знания HTML и CSS [25, 26]. Он использует модель разработки на основе компонентов и позволяет присоединять компоненты к проекту. Vue известен небольшим размером документов и синтаксисом на основе HTML. Так как фреймворк является самым «молодым», размер сообщества разработчиков небольшой.

1.7.3. React.js

React.js – это библиотека для создания динамических пользовательских интерфейсов, которая была разработана компанией Facebook [27, 28]. React основан на JavaScript [29] и [JSX](https://reactjs.org/docs/introducing-jsx.html) и позволяет создавать HTML-элементы для многократного использования. По сравнению со своими аналогами React достаточно быстро справляется с прогрузкой и ререндерингом страницы. Данная библиотека является наиболее популярной технологией для разработки децентрализованных приложений.

**Выводы по первой главе**

В этой главе были рассмотрены предметная область проекта, подходы к реализации методов голосования, аналогичные проекты и технологии для разработки веб-приложений.

Таким образом, было принято решение реализовать систему электронного голосования с использованием токенов на основе технологии блокчейн. В качестве инструментов разработки смарт-контракта был выбран блокчейн Ethereum и язык программирования Solidity. Для разработки веб-приложения была выбрана библиотека React.

# 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Целью данной работы является разработка системы EVoting, которая представляет собой веб-приложение для проведения электронных голосований с использованием технологии блокчейн.

С помощью веб-приложения EVoting любому гостю сайта доступен просмотр списка всех голосований и подробных данных о каждом голосовании: название или основной вопрос, сроки и статус голосования (не началось, идет и завершено), варианты ответа и, если голосование завершено, его результаты. Для каждого созданного голосования отображается индивидуальная ссылка в блокчейн-обозреватель Etherscan [30]. Гость сайта может найти голосование по названию или основному вопросу, а также отфильтровать голосования по их статусу. Чтобы авторизоваться в системе, гость должен подключить web3 провайдер MetaMask [31] для работы с блокчейном.

Авторизованный пользователь может создать новое голосование, заполнив поля формы и подписав транзакцию для добавления голосования в блокчейн в MetaMask. Данный вид пользователя может проголосовать, если он приглашен в определенное голосование, голосование еще не завершено и, если пользователь подписал транзакцию перевода токена (голоса) выбранному варианту ответа в MetaMask. В случае, если авторизованный пользователь проголосовал, при просмотре подробных данных о голосовании отображается ссылка на транзакцию «голоса» в блокчейн-обозреватель Etherscan.

2.1. Функциональные требования к системе EVoting

Можно выделить следующий набор функциональных требований к системе EVoting.

1. Система EVoting должна предоставлять гостю веб-приложения возможность авторизоваться с помощью web3 провайдера MetaMask.
2. Система EVoting должна предоставлять гостю и авторизованному пользователю веб-приложения возможность просмотреть список всех голосований.
3. Система EVoting должна предоставлять гостю и авторизованному пользователю веб-приложения возможность просмотреть подробные данные о каждом голосовании.
4. Система EVoting должна предоставлять гостю и авторизованному пользователю веб-приложения возможность найти голосование по названию или основному вопросу.
5. Система EVoting должна предоставлять гостю и авторизованному пользователю веб-приложения возможность отфильтровать голосования по их статусу.
6. Система EVoting должна предоставлять авторизованному пользователю веб-приложения возможность создать голосование.
7. Система EVoting должна предоставлять авторизованному пользователю веб-приложения возможность проголосовать и просмотреть транзакцию «голоса» в блокчейн-обозревателе Etherscan.

2.2. Нефункциональные требования к системе EVoting

Можно выделить следующие нефункциональные требования к системе.

1. Система EVoting должна обеспечивать возможность проверки процесса голосования в режиме реального времени.
2. Смарт-контракты должны быть написаны на языке программирования Solidity.
3. Веб-приложение должно быть доступно в браузерах Google Chrome, FireFox, Яндекс Браузер текущих актуальных версий.
4. Веб-приложение должно быть разработано с использованием таких инструментов, как: React, TypeScript, MUI, Redux Toolkit.

2.3. Диаграмма вариантов использования системы EVoting

Для проектирования системы EVoting был использован язык графического описания для объектного моделирования UML. Составлена диаграмма вариантов использования (рисунок 5).



Рисунок 5 – Диаграмма вариантов использования системы электронного голосования EVoting

В системе определены следующие виды акторов.

1. *Гость* – это посетитель веб-приложения, который может авторизоваться с помощью MetaMask и просматривать голосования.
2. *Авторизованный пользователь* – это авторизованный посетитель веб-приложения, который имеет доступ к просмотру голосований, их созданию и к участию в голосовании.

Актору «Гость» доступны следующие варианты использования системы.

1. Гость может авторизоваться в системе EVoting с помощью web3 провайдера MetaMask.
2. Гость может просмотреть список всех голосований в веб-приложении.
3. Гость может просмотреть подробные данные о голосовании, выбрав определенное голосование из списка. Подробными данными о голосовании являются название или основной вопрос, сроки голосования (дата и время начала и окончания), статус голосования (не началось, идет и завершено), варианты ответа, ссылку на смарт-контракт голосования в блокчейн-обозреватель Etherscan и, если голосование завершено, его результаты.
4. Гость может найти голосование по его названию или основному вопросу.
5. Гость может отфильтровать голосования по их статусу (не началось, идет и завершено).

Авторизованному пользователь может выполнять действия, описанные выше для актора «Гость», кроме авторизации в системе EVoting с помощью web3 провайдера MetaMask. Также ему доступны следующие варианты использования системы.

1. Авторизованный пользователь может создать голосование. Для этого необходимо ввести название, сроки голосования, публичные идентификаторы избирателей, созданные в MetaMask, электронные почты избирателей и варианты ответов, а затем подписать транзакцию создания смарт-контракта в MetaMask.
2. Авторизованный пользователь может проголосовать, подписав транзакцию перевода токена (голоса) выбранному варианту ответа в MetaMask.

2.4. Компоненты системы EVoting

Архитектура системы EVoting изображена на рисунке 6. Данная архитектура состоит из следующих блоков.

1. Блокчейн Ethereum – глобально доступная детерминированная машина состояний, поддерживаемая одноранговой сетью узлов. Смарт-контракты хранятся и работают на блокчейне Ethereum и определяют логику изменений состояния, происходящих в блокчейне. Виртуальная машина Ethereum выполняет выполняет логику, определенную в смарт-контрактах, и обрабатывает изменения состояния.
2. Веб-приложение определяет логику пользовательского интерфейса и взаимодействует с логикой приложения, определенного в смарт-контрактах, с помощью Web3 Провайдера.
3. Web3 Провайдер – узел сети, к которому подключается пользователь для взаимодействия с блокчейном.

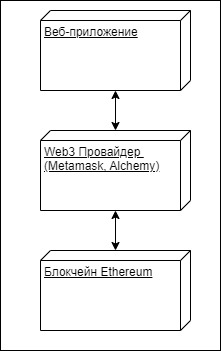


Рисунок 6 – Архитектура системы EVoting

2.4.1. Компоненты смарт-контрактов системы EVoting

Для наглядного представления архитектуры смарт-контрактов системы EVoting была построена диаграмма его компонентов (рисунок 7).

В управляющем смарт-контракте хранятся все созданные смарт-контракты для голосования. Программная логика каждого голосования находится в смарт-контракте для голосования.

В голосованиях используется токен, который отвечает за начисление токена избирателю на адрес кошелька и перевод этого токена на адрес кошелька кандидата. Стандарт ERC20 необходим для реализации токена для голосования. Данный стандарт реализован в качестве API для токенов смарт-контрактов в сети Ethereum. Все данные о голосованиях и действия с ними записываются в блокчейн Ethereum.

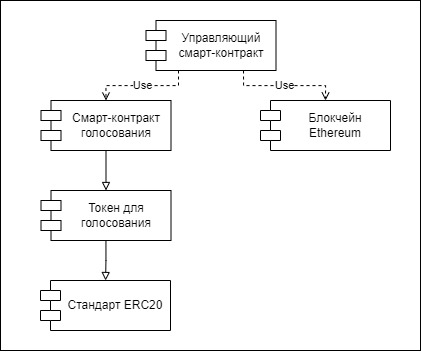


Рисунок 7 – Диаграмма компонентов смарт-контракта системы EVoting

2.4.2. Компоненты веб-приложения системы EVoting

Архитектура веб-приложения EVoting состоит из следующих компонентов.

Компонент отображения голосований необходимый для отображения всех голосований на главной странице веб-приложения.

Компонент подключения кошелька необходимый для авторизации пользователя в системе.

Компонент голосования, в котором отображается информация о голосовании и возможность проголосовать.

Компонент создания голосования необходимый для создания голосования.

Данная архитектура изображена на рисунке 8.

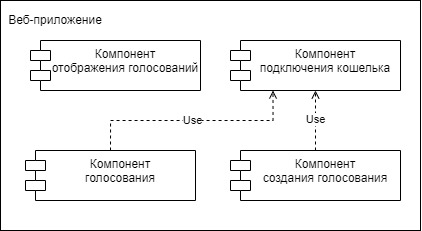


Рисунок 8 – Диаграмма компонентов веб-приложения EVoting

2.5. Диаграмма деятельности прецедента создания голосования

В результате анализа требований реализована диаграмма деятельности, которая показывает, как происходит процесс взаимодействия актеров с системой. Рассмотрим прецедент «Создать голосование». Предусловием является то, что пользователь находится в разделе «Создать голосование».

В представленной диаграмме пользователь заполняет поля формы создания голосования: название, сроки голосования, варианты ответов, публичные идентификаторы избирателей, созданные в MetaMask, и e-mail адреса участников голосования. Затем пользователь нажимает кнопку «Создать голосование». После этого веб-приложение формирует запрос для развертывания смарт-контракта голосования. Пользователю нужно подписать транзакцию создания смарт-контракта голосования с помощью MetaMask. Веб3 Провайдер выполняет развертывание смарт-контракта голосования в блокчейне. После развертывания смарт-контракт производит начисление токенов (голосов) на публичные идентификаторы участников голосования. Веб-приложение отправляет уведомление избирателям о голосовании в виде электронных писем и переводит пользователя на страницу созданного голосования. Данная диаграмма деятельности представлена на рисунке 9.

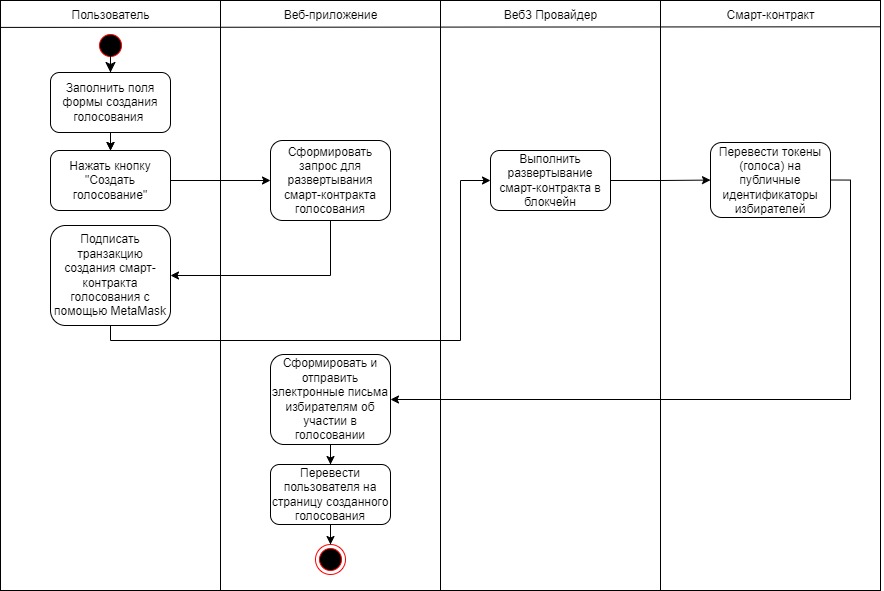


Рисунок 9 – Диаграмма деятельности прецедента создания голосования

2.6. Макеты веб-интерфейса приложения EVoting

Макет – это эскиз, который используется для проектирования. На главной странице приложения отображаются все голосования, а также есть кнопки для авторизации с помощью MetaMask, создания голосования, поиска и фильтрации голосований (рисунок 10).



Рисунок 10 – Макет главной страницы

На рисунке 11 изображен макет страницы голосования. На странице голосования отображаются название, данные о голосовании (сроки, ссылка на смарт-контракт голосования в обозревателе блокчейна) и варианты ответов. Также есть кнопка «Проголосовать» для голосования и кнопка «Закрыть» для перехода на главную страницу сайта.



Рисунок 11 – Макет страницы голосования

На странице создания голосования изображены поля для ввода данных о голосовании и кнопка для создания голосования. Кнопка «Закрыть» предназначена для перехода на главную страницу сайта (рисунок 12).

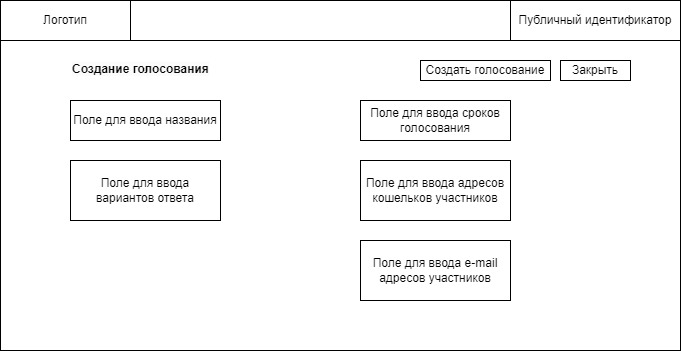


Рисунок 12 – Макет страницы создания голосования

В соответствии с данными макетами был разработан дизайн сайта [32]. Для создания макетов использовался бесплатный онлайн редактор Figma и дизайн-система для создания интерфейсов Material Design [33, 34]. На рисунке 13 представлен фирменный стиль веб-приложения, который включает в себя логотип, цветовую схему и шрифт. В качестве основного шрифта на сайте был выбран шрифт Roboto. Цветовая схема сайта была сгенерирована дизайн-системой Material Design.

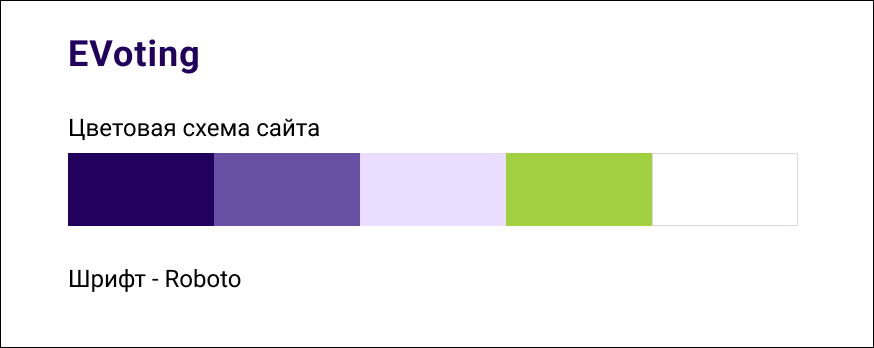


Рисунок 13 – Фирменный стиль веб-приложения

**Выводы по второй главе**

В процессе анализа требований были определены функциональные и нефункциональные требования. Кроме этого были составлены диаграмма вариантов использования, диаграммы компонентов и диаграмма деятельности системы, макеты и дизайн веб-приложения.

# 3. РЕАЛИЗАЦИЯ

3.1. Программные средства реализации системы EVoting

Для реализации смарт-контрактов был выбран язык программирования Solidity для блокчейна Ethereum с использованием библиотек и модулей, описанных ниже [35].

1. Библиотека OpenZeppelin – библиотека, предназначенная для разработки смарт-контрактов, которая реализует стандарты в блокчейне Ethereum [36].
2. Стандарт ERC20 – набор правил для создания стандартного токена на основе Ethereum [37].
3. Etherscan – обозреватель блоков, предоставляющий доступ к публичной информации о транзакциях, смарт-контрактах, адресах и других данных сети Ethereum [30].

Разработка смарт-контрактов велась в среде разработки Remix IDE [38].

Серверная часть системы EVoting была реализована с использованием веб-фреймворка Express.js и среды Node.js [39, 40]. Также были использованы Ethers.js и Alchemy API для взаимодействия с блокчейном Ethereum [41, 42].

Для реализации клиентской части приложения был использован язык программирования JavaScript и библиотека React [27, 29]. Управление состоянием данных и пользовательским интерфейсом приложения реализовано при помощи Redux и Redux Toolkit [43, 44]. Компоненты были стилизованы с использованием библиотеки MUI и Emotion.js [45, 46]. Взаимодействие с блокчейном происходит через Metamask и библиотеку web3.js [31, 47].

Разработка серверной и клиентской части приложения велась в редакторе исходного кода Visual Studio Code [48].

3.2. Реализация компонентов смарт-контрактов системы EVoting

3.2.1. Реализация смарт-контракта EVotingManager

В смарт-контракте EVotingManager реализована логика хранения, добавления и получения адресов смарт-контрактов голосований EVoting. Данные адреса хранятся в массиве. В листинге 1 представлена реализация смарт-контракта EVotingManager.

Листинг 1 - Смарт-контракта EVotingManager

contract EVotingManager {

address[] eVotings;

function getEVotings() view public returns (address[] memory) {

return eVotings;

}

function addEVoting(address \_eVoting) public {

eVotings.push(\_eVoting);

}

}

3.2.2. Реализация смарт-контракта голосования EVoting

Смарт-контракт EVoting реализует логику проведения голосования в системе. Рассмотрим конструктор смарт-контракта, вызываемый при создании объекта голосования (листинг 2). В качестве входных параметров конструктор принимает название голосования, время начала и конца голосования, массив адресов участников голосования, массив адресов и названий вариантов ответов.

Листинг 2 – Конструктор смарт-контракта голосования

constructor(string memory \_name, uint256 \_startTime, uint256 \_endTime,

address[] memory \_voters, address[] memory \_proposalsAddr,

string[] memory \_proposalsNames) {

chairperson = msg.sender;

name = \_name;

startTime = \_startTime;

endTime = \_endTime;

votersAddresses = \_voters;

proposalsAddresses = \_proposalsAddr;

proposalsNames = \_proposalsNames;

addVoters(\_voters);

addProposals(\_proposalsAddr, \_proposalsNames);

}

Чтобы определять действия создателя голосования, был реализован модификатор onlyChairperson, который проверяет соответствие адреса кошелька, с которого происходит запрос, и адреса создателя голосования.

Модификатор voteIsOn осуществляет проверку времени в голосовании: идет оно в текущий момент или нет. Реализация модификаторов представлена в листинге 3.

Листинг 3 – Реализация модификаторов onlyChairperson и voteIsOn

modifier onlyChairperson() {

require(msg.sender == chairperson, "This isn't chairperson.");

\_;

}

modifier voteIsOn() {

require(

block.timestamp >= startTime && block.timestamp <= endTime,

"Voting completed."

);

\_;

}

В методе addVoters() реализовано добавление публичных идентификаторов участников голосования в смарт-контракт и начисление токенов для голосования. В листинге 4 представлена реализация данного метода. Метод использует модификатор onlyChairperson. В качестве аргумента метод принимает массив адресов участников голосования.

Листинг 4 – Реализация метода добавления голосования

function addVoters(address[] memory \_voters) public onlyChairperson {

for (uint256 i = 0; i < \_voters.length; i++) {

require(!proposalsExist[\_voters[i]], "Proposal can't be voter.");

require(!votersExist[\_voters[i]], "Voter exists.");

voters[\_voters[i]] = false;

votersExist[\_voters[i]] = true;

token.mint(\_voters[i], 1);

}

}

Добавление адресов вариантов ответов и их названий в смарт-контракт голосования реализовано в методе addProposals(). Метод использует модификатор onlyChairperson. Метод принимает два аргумента: массив адресов и массив названий вариантов ответов. Реализация метода представлена в листинге 5.

Листинг 5 – Реализация метода добавления адресов вариантов ответов и их названий

function addProposals(

address[] memory \_proposalsAddr,

string[] memory \_proposalsNames

) public onlyChairperson {

require(

\_proposalsAddr.length == \_proposalsNames.length,

"Length is different."

);

for (uint256 i = 0; i < \_proposalsAddr.length; i++) {

proposals[\_proposalsAddr[i]] = \_proposalsNames[i];

proposalsExist[\_proposalsAddr[i]] = true;

}

}

В методе vote() реализовано голосование за определенный вариант ответа. Метод использует модификатор voteIsOn. В качестве аргумента принимает адрес варианта ответа, на который будет переведен токен-голос (листинг 6).

Листинг 6 – Метод голосования за определенный вариант ответа

function vote(address proposal) public voteIsOn {

require(votersExist[msg.sender], "Voter doesn't exist.");

require(token.balanceOf(msg.sender) > 0, "Token doesn't exist.");

require(proposalsExist[proposal], "Proposal doesn't exist.");

require(!voters[msg.sender], "Voter already voted.");

token.transfer(proposal, 1);

voters[msg.sender] = true;

votesFor[msg.sender] = proposal;

}

В методе totalVotesFor() реализован подсчет количества голосов после окончания голосования (листинг 7). Аргументом метода является адрес варианта ответа в блокчейне.

Листинг 7 – Метод подсчета количества голосов

function totalVotesFor(address proposal) public view returns (uint256) {

require(proposalsExist[proposal], "Proposal doesn't exist.");

return token.balanceOf(proposal);

}

3.2.3. Реализация смарт-контракта токена для голосования EVotingToken

Смарт-контракт EVotingToken реализует объект токена в системе EVoting, который используется в качестве голоса участника голосования. Данный токен наследуется от стандарта токенов в среде Ethereum ERC20, который реализован библиотекой OpenZeppelin [36] (листинг 8).

Листинг 8 – Смарт-контракт EVotingToken

import "@openzeppelin/contracts/token/ERC20/ERC20.sol";

import "@openzeppelin/contracts/access/Ownable.sol";

contract EVotingToken is ERC20, Ownable {

constructor() ERC20("EVotingToken", "EVT") {}

function mint(address to, uint256 amount) public onlyOwner {

\_mint(to, amount);

}

}

3.3. Реализация веб-сервера системы EVoting

Веб-сервер представляет собой REST API.

В методе getVotingList() реализуется получение массива голосований из блокчейна Ethereum с использованием веб3-провайдера Alchemy (листинг 1 приложения А). Для того, чтобы получить данные о каждом голосовании в тестовой сети «Sepolia» необходимо знать адреса смарт-контрактов голосований в блокчейне. Эти данные были взяты из смарт-контракта EVotingManager.

Метод createVoting() реализует компиляцию смарт-контракта и его развертывание в тестовой сети блокчейна Ethereum, а также добавление данного адреса в смарт-контракт EVotingManager. Данный метод представлен в листинге 2 приложения А.

Для передачи голоса от участника голосования к определенному варианту ответа был разработан метод vote(). В качестве аргументов в метод передается публичный адрес варианта ответа. Метод vote() представлен в листинге 3 приложения А.

3.4. Реализация компонентов веб-интерфейса системы EVoting

3.4.1. Реализация компонента отображения всех голосований

В компоненте отображения всех голосований реализована логика получения данных о голосованиях с помощью веб-сервера. Для этого на сервер отправляется запрос «/get-voting-list». В листинге 4 приложения А представлена реализация метода фильтрации голосований по названию и статусу. На рисунке 14 изображен скриншот страницы сайта, на котором отображаются все голосования.

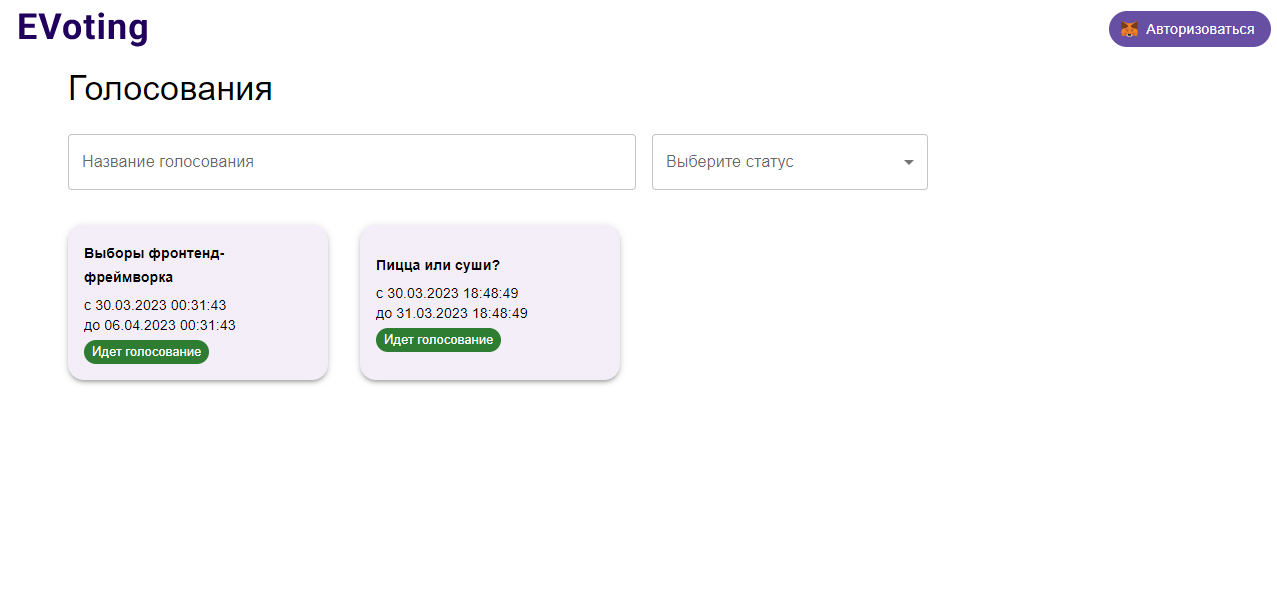


Рисунок 14 – Скриншот страницы сайта отображения всех голосований

3.4.2. Реализация компонента подключения веб3-провайдера MetaMask

В качестве веб3-провайдера в веб-интерфейсе используется MetaMask [31]. Чтобы подключиться к данному провайдеру, пользователю необходимо нажать на кнопку «Авторизоваться». Обработчик нажатия на данную кнопку вызывает метод login() (листинг 5 приложения А).

В методе происходит вызов MetaMask, в котором пользователю нужно выбрать аккаунт, через который он подключается, а затем нажать кнопку «Подключиться». После подключения веб3-провайдера в веб-интерфейсе приложения вместо кнопки авторизации отображается выбранный пользователем аккаунт MetaMask. На рисунке 15 изображен процесс подключения веб3-провайдера MetaMask.

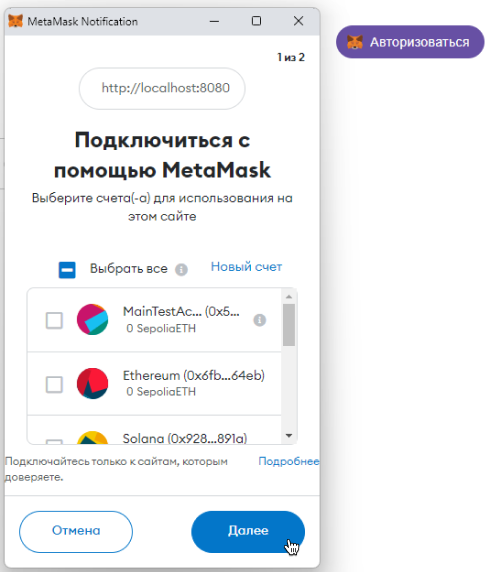
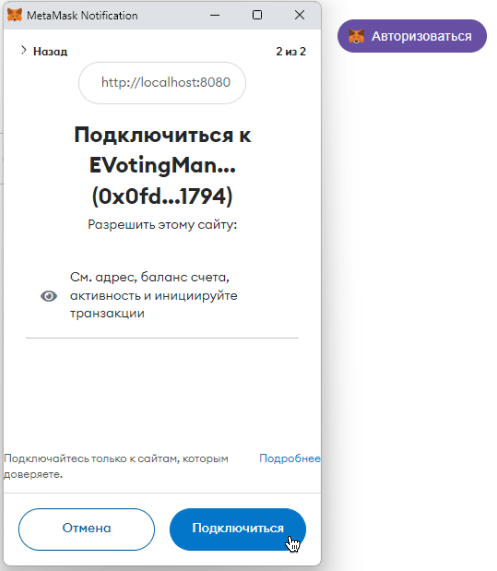
 

Рисунок 15 – Процесс подключения веб3-провайдера MetaMask

3.4.3. Реализация компонента создания голосования

После подключения веб3-провайдера MetaMask, пользователю становится доступным метод создания голосования. На странице сайта «Создание голосования» пользователю необходимо заполнить все доступные поля: название голосования, сроки голосования, варианты ответов, данные участников голосования и затем нажать кнопку «Создать голосование». После нажатия кнопки на веб-сервер отправляется запрос «/create-voting» с параметрами, введенными пользователем в поля.

Если все поля ввода остаются пустыми или пользователь заполнил их неверными данными, то при попытке отправки такой формы ошибочное поле будет подсвечиваться красным контуром.

Скриншот страницы сайта «Создание голосования» представлено на рисунке 16.

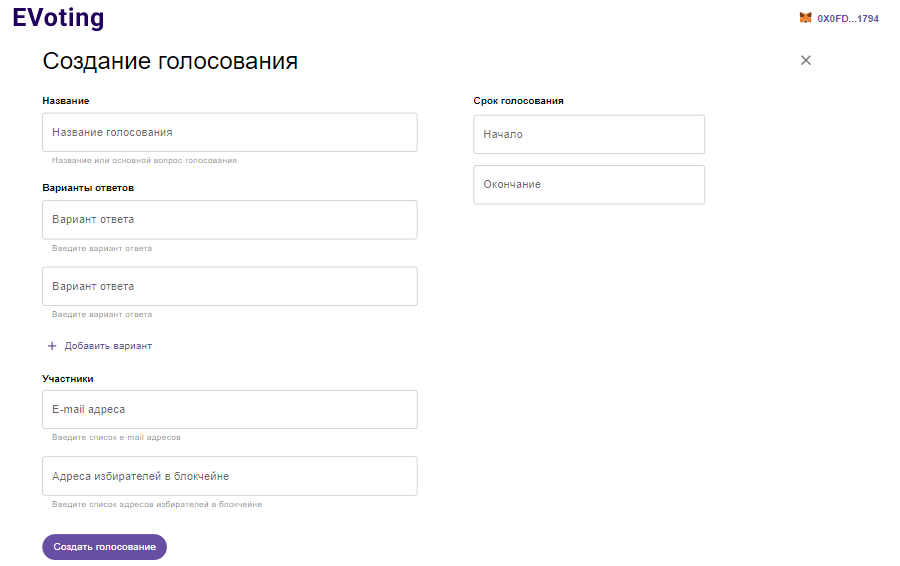


Рисунок 16 – Скриншот страницы сайта «Создание голосования»

3.4.4. Реализация компонента проведения голосования

Компонент проведения голосования отображает данные о голосовании: его название, сроки и статус, варианты ответа. Используя этот компонент, пользователь может проголосовать, если его аккаунт в MetaMask добавлен в качестве участника конкретного голосования. Для того, чтобы проголосовать, пользователю нужно выбрать вариант ответа и нажать кнопку «Проголосовать». Если адреса пользователя нет в списке участников голосования, кнопка для голосования не отобразится. Также, не будет возможности проголосовать, если статус голосования «Скоро начнется» или «Завершено». На рисунке 17 изображен скриншот страницы голосования.

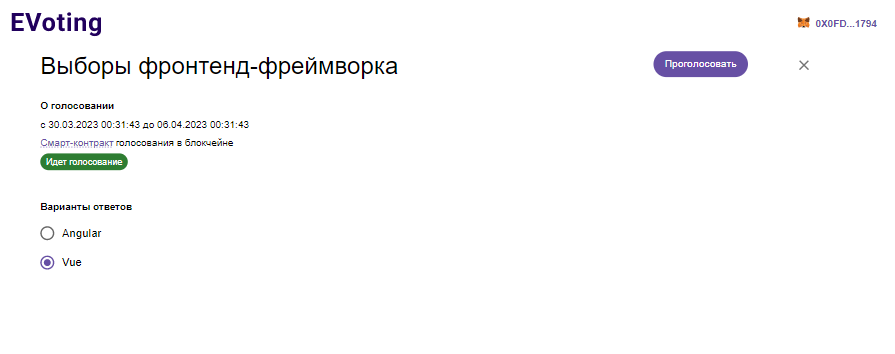


Рисунок 17 – Скриншот страницы голосования

**Выводы по третьей главе**

В третьей главе были рассмотрены программные средства реализации системы EVoting, а также были реализованы компоненты смарт-контрактов, веб-сервера и веб-интерфейса системы.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе был спроектировано приложение для электронного голосования на основе технологии блокчейн. В ходе работы были решены следующие задачи.

1. Выполнен обзор литературы и существующих аналогов.
2. Спроектирован смарт-контракт для электронного голосования на основе технологии блокчейн.
3. Спроектировано веб-приложение для электронного голосования на основе технологии блокчейн.
4. Реализован смарт-контракт и веб-приложение.
5. Проведено тестирование работы приложения.

В рамках работы были опубликованы следующие научные статьи.

1. Averin A., Degtyarev V., Bogatyreva V. Review of E-Voting Systems Based on Blockchain Technology. // International Multi-Conference on Industrial Engineering and Modern technologies (FarEastCon2021), 2021.

# ЛИТЕРАТУРА

1. Прасти Н. Блокчейн. Разработка приложений. // СПб.: БВХ-Петербург, 2018. – 256 с.
2. Фролов А.В. Создание смарт-контрактов Solidity для блокчейна Ethereum. Практическое руководство. // ЛитРес: Самиздат, 2019. – 240 с.
3. Digital Voting with use of Blockchain Technology. [Электронный ресурс] URL: https://www.economist.com/sites/default/files/plymouth.pdf (дата обращения: 11.02.2023 г.).
4. Ben Ayed A. A conceptual Secure Blockchain – Based Electronic Voting System. // International Journal of Network Security and Its Application (IJNSA), 2017. Vol.9, no. 3. – 93–101 pp.
5. Boucher P. What if blockchain technology revolutionized voting? // European Union, 2016. – 18–19 pp.
6. Главная | ethereum.org. [Электронный ресурс] URL: <https://ethereum.org/ru/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
7. Трубочкина Н. К., Поляков С. В. Система электронного голосования на основе технологии блокчейн с использованием смарт-контракта. // Информационные технологии. 2019. – Т. 25. – № 2. – С. 75–85.
8. Введение в децентрализованное приложение. [Электронный ресурс] URL: <https://ethereum.org/ru/developers/docs/dapps/#definition-of-a-dapp> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
9. IPFS. [Электронный ресурс] URL: <https://github.com/ipfs/ipfs> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
10. Что такое децентрализованные приложения. [Электронный ресурс] URL: <https://academy.binance.com/ru/articles/what-are-decentralized-applications-dapps> (дата обращения: 11.02.2023 г).
11. Solidity by Example: Voting. [Электронный ресурс] URL: <https://docs.soliditylang.org/en/v0.8.18/solidity-by-example.html> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
12. Abuidris Y., Kumar R., Yang T., Onginjo J. Secure large-scale E-voting system based on blockchain contract using a hybrid consensus model combined with sharding. // ETRI Journal, 2020. – 357-370 pp.
13. 14-ФЗ «Об обществах с ограниченной ответственностью». [Электронный ресурс] URL: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&nd=102051516&intelsearch=08.02.1998+14> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
14. WE.Vote – общие собрания в ООО. [Электронный ресурс] URL: <https://we.vote/kogda-primenyaetsya-blockchain-golosovanie/golosovanie-v-ooo> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
15. Polys Whitepaper. [Электронный ресурс] URL: <https://polysdocs.website.yandexcloud.net/Whitepaper/7262_WP_Polys_Ru_WEB_4.pdf> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
16. Polys. [Электронный ресурс] URL: <https://org.polys.me/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
17. Официальный сайт Мэра Москвы. [Электронный ресурс] URL: <https://www.mos.ru/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
18. Выборы-2022. [Электронный ресурс] URL: <https://www.mos.ru/city/projects/vote2022/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
19. Кибервыборы v1.0: как создавалась система блокчейн-голосования в Москве. [Электронный ресурс] URL: <https://habr.com/ru/article/480152/> (дата обращения: 11.02.2023 г).
20. WE.Vote – Дистанционное электронное голосование на блокчейне. [Электронный ресурс] URL: <https://we.vote/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
21. Waves Enterprise. [Электронный ресурс] URL: <https://wavesenterprise.com/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
22. Angular. [Электронный ресурс] URL: <https://angular.io/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
23. Google. [Электронный ресурс] URL: <http://google.com/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
24. HTML. [Электронный ресурс] URL: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/HTML_basics> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
25. Vue.js. [Электронный ресурс] URL: <https://vuejs.org/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
26. CSS. [Электронный ресурс] URL: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/CSS_basics> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
27. React.js. [Электронный ресурс] URL: <https://reactjs.org/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
28. Facebook. [Электронный ресурс] URL: <https://ru-ru.facebook.com/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
29. JavaScript [Электронный ресурс] URL: <https://learn.javascript.ru/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
30. Etherscan. [Электронный ресурс] URL: <https://etherscan.io/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
31. MetaMask. [Электронный ресурс] URL: <https://metamask.io/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
32. Дизайн веб-приложения. [Электронный ресурс] URL: <https://www.figma.com/file/VojP3gQ6OhDoXFEXe2RKBe/EVoting?node-id=53097%3A27272&t=9FGhzLfubAYA3St5-1> (дата обращения: 11.02.2023 г).
33. Figma.com. [Электронный ресурс] URL: <https://www.figma.com/> (дата обращения: 11.02.2023 г).
34. Material Design. [Электронный ресурс] URL: <https://m3.material.io/> (дата обращения: 11.02.2023 г).
35. Язык программирования Solidity. [Электронный ресурс] URL: <https://docs.soliditylang.org/en/v0.8.19/> (дата обращения: 11.02.2023 г).
36. Библиотека OpenZeppelin. [Электронный ресурс] URL: <https://docs.openzeppelin.com/contracts/4.x/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
37. Стандарт ERC20. [Электронный ресурс] URL: <https://docs.openzeppelin.com/contracts/2.x/erc20> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
38. Remix IDE. [Электронный ресурс] URL: <https://remix.ethereum.org/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
39. Express.js. [Электронный ресурс] URL: <https://expressjs.com/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
40. Node.js. [Электронный ресурс] URL: <https://nodejs.org/en> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
41. Документация Ethers.js. [Электронный ресурс] URL: <https://docs.ethers.org/v5/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
42. Alchemy API [Электронный ресурс] URL: <https://www.alchemy.com/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
43. Redux. [Электронный ресурс] URL: <https://redux.js.org/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
44. Redux Toolkit. [Электронный ресурс] URL: <https://redux-toolkit.js.org/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
45. MUI. [Электронный ресурс] URL: <https://mui.com/> дата обращения: 11.02.2023 г.).
46. Документация Emotion.js. [Электронный ресурс] URL: <https://emotion.sh/docs/introduction> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
47. Документация web3.js. [Электронный ресурс] URL: <https://web3js.readthedocs.io/en/v1.8.2/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).
48. Visual Studio Code. [Электронный ресурс] URL: <https://code.visualstudio.com/> (дата обращения: 11.02.2023 г.).

# ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А. Листинги исходного кода

Листинг 1 – Метод получения массива голосований из блокчейна

**export** **const** getVotingList **=** **async** **()** **=>** **{**

**const** votingList **=** fs**.**readdirSync**(**folder**).**map**(async** **(**file**)** **=>** **{**

**let** address **=** file**.**slice**(**0**,** **-**5**);**

**let** abi **=** JSON**.**parse**(**fs**.**readFileSync**(**folder **+** `/${file}`**,** "utf-8"**));**

**let** contract **=** **new** ethers**.**Contract**(**address**,** abi**,** signer**);**

**let** name **=** ""**;**

**let** startDateTime **=** **new** Date**();**

**let** endDateTime **=** **new** Date**();**

**let** voters **=** **[];**

**let** proposalsAddr **=** **[];**

**let** proposalsNames **=** **[];**

name **=** **await** contract**.**getName**();**

startDateTime **=** moment**.**unix**(**Number**(await** contract**.**getStartTime**())).**toDate**();**

endDateTime **=** moment**.**unix**(**Number**(await** contract**.**getEndTime**())).**toDate**();**

voters **=** **await** contract**.**getVoters**();**

proposalsAddr **=** **await** contract**.**getProposalsAddresses**();**

proposalsNames **=** **await** contract**.**getProposalsNames**();**

**let** answers **=** **[];**

**for** **(let** i **=** 0**;** i **<** proposalsAddr**.**length**;** i**++)** **{**

answers**.**push**({**

label**:** proposalsNames**[**i**],**

address**:** proposalsAddr**[**i**],**

**});**

**}**

**let** voting **=** **{**

name**:** name**,**

startDateTime**:** startDateTime**,**

endDateTime**:** endDateTime**,**

address**:** address**,**

voters**:** voters**,**

answers**:** answers**,**

**};**

**return** voting**;**

**});**

**return** Promise**.all(await** votingList**);**

**};**

Листинг 2 – Метод создания голосования

Листинг 3 – Метод голосования за определенный вариант ответа

Листинг 4 – Метод фильтрации голосований по названию и статусу

**const** filteredVotingList **=** useMemo**(()** **=>**

name**.**length **===** 0 **&&** **(status.**length **===** 0 **||** **status** **===** "Все"**)** **?** votingList **:**

name**.**length **===** 0 **&&** **(status.**length **!==** 0 **&&** **status** **!==** "Все"**)** **?**

votingList**.**filter**(**voting **=>** **{**

**let** now **=** **new** Date**().**getTime**();**

**let** votingStatus **=** now **>=** **new** Date**(**voting**.**startDateTime**).**getTime**()** **?** now **<=** **new** Date**(**voting**.**endDateTime**).**getTime**()** **?**

Status**.**Active **:** Status**.**Finished **:** Status**.**Before**;**

**return** votingStatus **===** **status;**

**})** **:**

name**.**length **!==** 0 **&&** **(status.**length **===** 0 **||** **status** **===** "Все"**)** **?**

votingList**.**filter**(**voting **=>** voting**.**name**.**includes**(**name**))** **:**

name**.**length **!==** 0 **&&** **(status.**length **!==** 0 **&&** **status** **!==** "Все"**)** **?**

votingList**.**filter**(**voting **=>** **{**

**let** now **=** **new** Date**().**getTime**();**

**let** votingStatus **=** now **>=** **new** Date**(**voting**.**startDateTime**).**getTime**()** **?** now **<=** **new** Date**(**voting**.**endDateTime**).**getTime**()** **?**

Status**.**Active **:** Status**.**Finished **:** Status**.**Before**;**

**return** voting**.**name**.**includes**(**name**)** **&&** votingStatus **===** **status;**

**})**

**:** votingList**,**

**[**name**,** **status,** votingList**]);**

Листинг 5 – Метод подключения веб3-провайдера MetaMask

**export** **const** login **=** **async** **()** **=>** **{**

**let** account **=** ""**;**

**if** **((window** as any**).**ethereum**)** **{**

**await** **(window** as any**).**ethereum

**.**request**({**method**:** 'eth\_requestAccounts'**})**

**.**then**((**res**:** string**[])** **=>** **{**

account **=** res**[**0**];**

**});**

**}** **else** **{**

**alert(**"Please, install MetaMask"**);**

**}**

**return** account**;**

**}**

Листинг 6 – Метод подключения веб3-провайдера MetaMask